Pomoc programu Adobe® Illustrator® CC

Creative Cloud

Zarządzanie aplikacjami i usługami za pomocą programu Creative Cloud Desktop

Ma zastosowanie wobec Creative Cloud
Zakres
Za pomocą aplikacji Creative Cloud Desktop można pobierać aplikacje, udostępniać pliki, wyszukiwać czcionki i obrazy z usługi Stock oraz wykonywać wiele innych zadań.
Na tej stronie

Instalowanie aplikacji Creative Cloud Desktop

Aplikacja Adobe Creative Cloud Desktop to centralna konsola służąca do zarządzania dziesiątkami aplikacji i usług wchodzących w skład planu subskrypcyjnego Creative Cloud, umożliwiająca również synchronizację i udostępnianie plików, zarządzanie tysiącami czcionek, dostęp do bibliotek wolnych od tantiem zdjęć oraz zasobów projektowych, a także prezentowanie i odkrywanie kreatywnych prac społeczności użytkowników. Aplikacja Creative Cloud Desktop otwiera przed Tobą cały ten świat.

Aplikacja Creative Cloud Desktop jest instalowana automatycznie, gdy pobierasz pierwszy produkt Creative Cloud. Jeżeli na komputerze jest już zainstalowany program Adobe Application Manager, zostanie on automatycznie zaktualizowany i zastąpiony aplikacją Creative Cloud Desktop.

Jeśli aplikacja Creative Cloud Desktop nie jest zainstalowana, możesz ją pobrać ręcznie. Aby to zrobić, wykonaj następujące kroki:

1. Wejdź na stronę aplikacji Creative Cloud Desktop.
2. Kliknij przycisk **Pobierz**.
3. Wykonaj instrukcje wyświetlane na ekranie.

Uwaga:

Nie zaleca się odinstalowywania aplikacji Creative Cloud Desktop. Jeśli jednak jest to konieczne, zobacz Odinstalowywanie aplikacji Creative Cloud Desktop.

Wskazówka:

Aby pobrać aplikacje na urządzenie mobilne, przejrzyj Katalog aplikacji mobilnych.

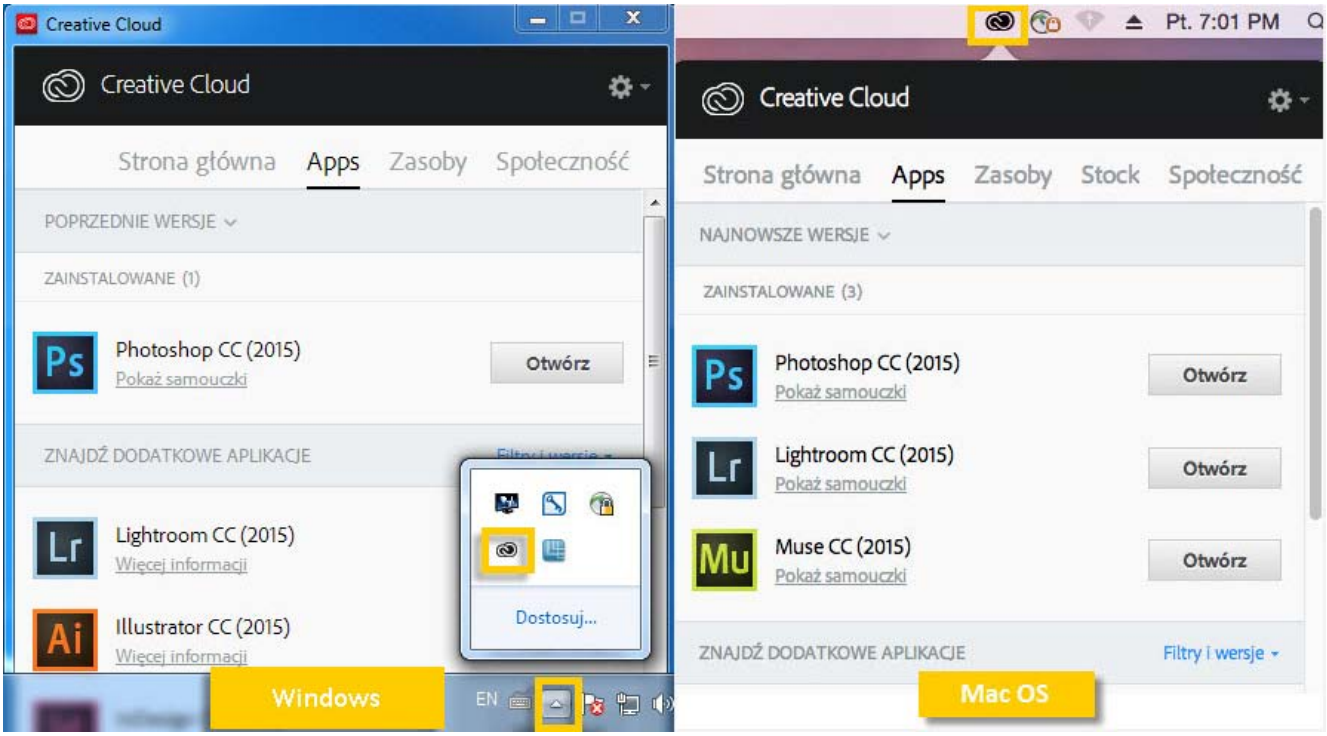
Pobieranie i instalowanie aplikacji

Poniżej przedstawiono metody pobierania, instalowania i aktualizowania aplikacji za pomocą programu Creative Cloud Desktop. Można również przeglądać aplikacje posortowane według popularności, kategorii i wersji, aby odkrywać nowe produkty.

Wskazówka:

Aby pobrać aplikacje na urządzenie mobilne, przejrzyj Katalog aplikacji mobilnych.

1. Aby otworzyć aplikację Adobe Creative Cloud Desktop, kliknij ikonę **Creative Cloud** znajdującą się w pasku zadań (Windows) lub menu Apple (Mac OS).

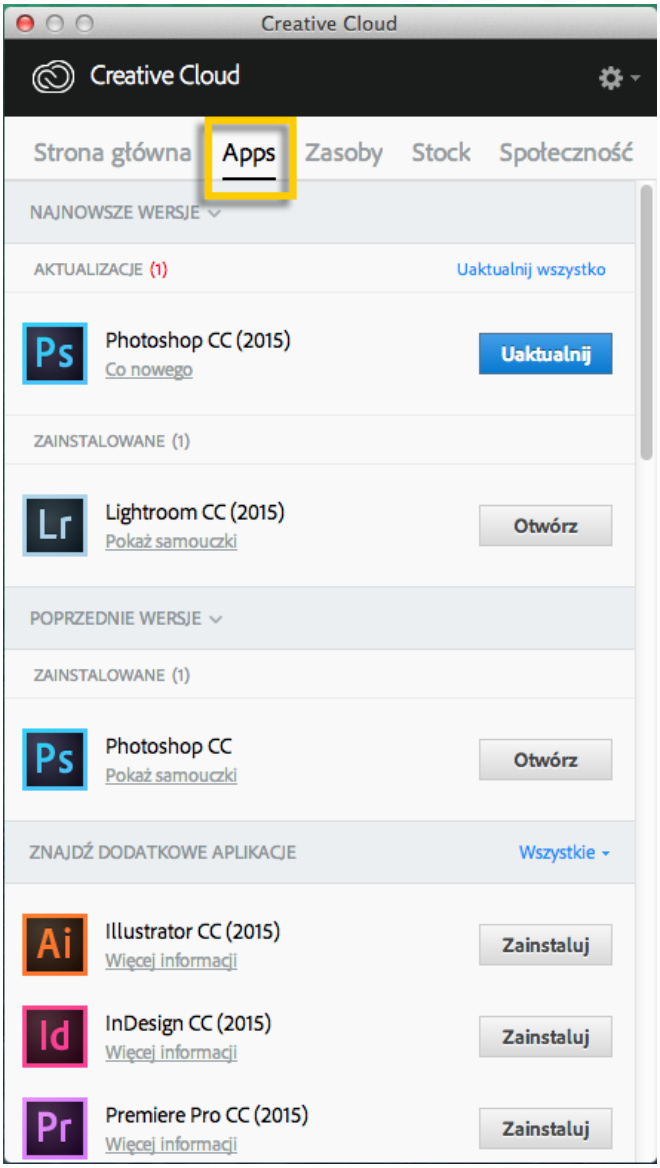


Wskazówka:

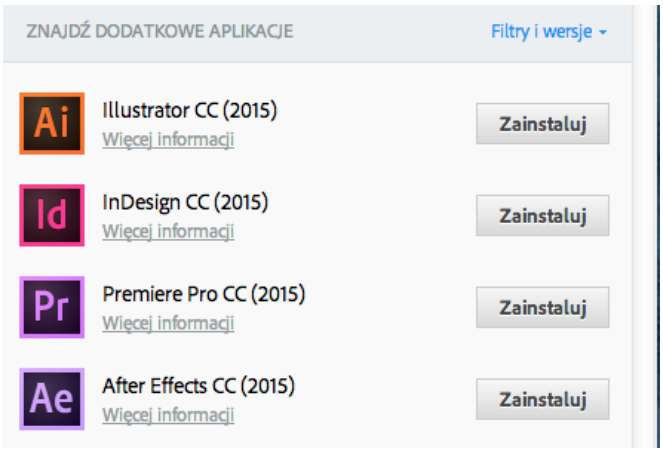
Domyślnie aplikacja Adobe Creative Cloud Desktop jest uruchamiana, gdy logujesz się do komputera. Jeśli ikona Creative Cloud nie jest widoczna, aplikacja ta mogła zostać zamknięta. Aby ją ponownie uruchomić:

- Windows: Wybierz polecenia **Start > Programy > Adobe Creative Cloud**.
- Mac OS: Wybierz polecenia **Przejdź > Aplikacje > Adobe Creative Cloud > Adobe Creative Cloud**.

2. Kliknij zakładkę **Apps**, jeśli karta aplikacji nie jest jeszcze wybrana. Aplikacje ostatnio zainstalowane na komputerze pojawiają się na górze panelu. Lista może zawierać poprzednio zainstalowane wersje.



3. Przewiń w dół, aby wyszukać dodatkowe aplikacje. Można również filtrować według kategorii lub wersji oprogramowania.



4. Kliknij opcję **Zainstaluj** lub **Uaktualnij**, aby zainstalować wybraną aplikację.

   Uwaga:

   Aby ręcznie sprawdzić dostępność aktualizacji, kliknij ikonę kółka zębatego w prawym górnym rogu aplikacji Creative Cloud Desktop i wybierz

opcję **Sprawdź aktualizacje** z rozwijanego menu. Można również odświeżyć aplikację Creative Cloud Desktop i sprawdzić dostępność aktualizacji, naciskając klawisze Ctrl+Alt+R (Windows) lub Command+Option+R (Mac OS).

5. Aby pobrać i zainstalować poprzednią wersję aplikacji, kliknij opcję **Wyświetl wcześniejsze wersje** z menu filtrów. Przewiń w dół do pożądanej aplikacji, a następnie kliknij menu **Zainstaluj** dla tej aplikacji i wybierz odpowiednią wersję w wyskakującym okienku Instaluj.

Wskazówka:

Czas pobierania aplikacji zależy od szybkości łącza sieciowego i komputera.

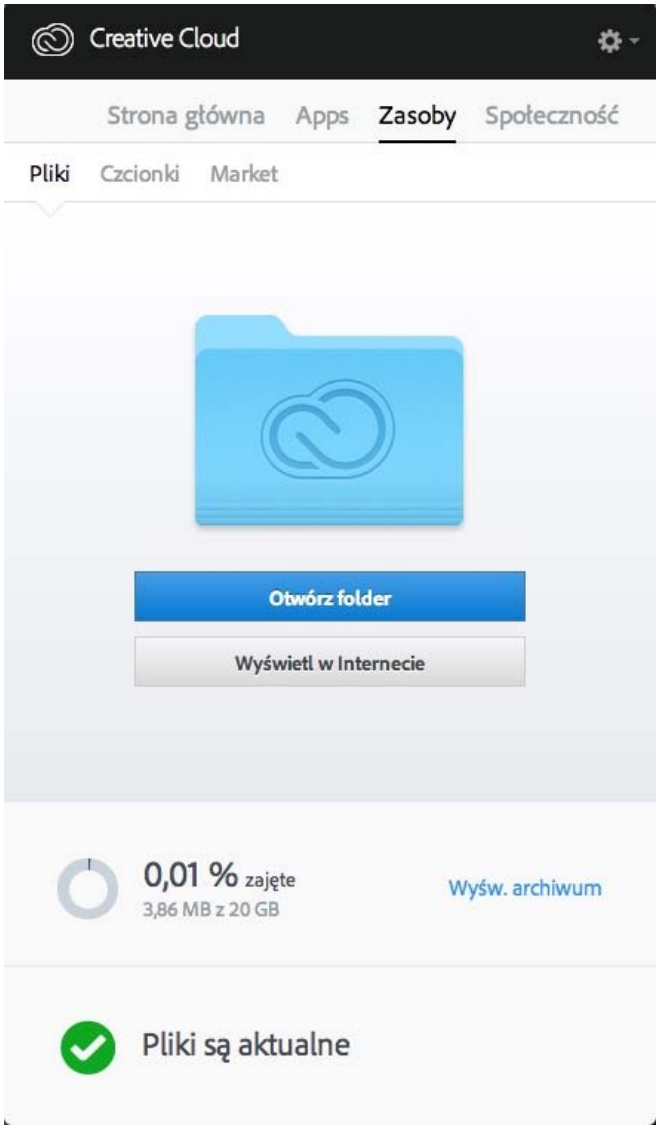
Szczegółowe informacje, np. metody uruchamiania aplikacji, zawiera artykuł Pobieranie i instalowanie aplikacji Creative Cloud.

Jeśli musisz odinstalować aplikację, przeczytaj sekcję Odinstalowywanie lub usuwanie aplikacji Creative Cloud.

Pomoc dotycząca problemów z instalacją: Rozwiązywanie problemów z pobieraniem i instalacją aplikacji Creative Cloud.

Synchronizowanie i udostępnianie plików

Zsynchronizuj pliki z komputera z usługą Creative Cloud, aby zawsze mieć do nich dostęp. Pliki są natychmiast dostępne na wszystkich podłączonych urządzeniach i komputerach oraz na stronie Creative Cloud Files. Aby korzystać z funkcji synchronizacji plików, pobierz i zainstaluj aplikację Creative Cloud Desktop na wszystkich komputerach.



Aby synchronizować pliki, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Skopiuj, wklej lub przenieś pliki do katalogu lub folderu **Creative Cloud Files** na komputerze.

  Katalog/folder Creative Cloud Files można otworzyć za pomocą aplikacji Creative Cloud Desktop. Aby to zrobić, kliknij zakładkę **Zasoby**, wybierz panel **Pliki** i kliknij opcję **Otwórz folder**.

- W aplikacji wybierz kolejno opcje **Plik > Zapisz** lub **Plik > Zapisz jako** i przejdź do folderu/katalogu **Creative Cloud Files** na komputerze.

Oryginalne pliki są przechowywane w komputerze lub na innym urządzeniu. Za pośrednictwem usługi Creative Cloud pliki są synchronizowane na wszystkich podłączonych urządzeniach.

Pliki można wyświetlać w Internecie na stronie Creative Cloud Assets. Po zakończeniu synchronizacji nie musisz pozostawać w trybie online — możesz wyświetlać pliki w folderze Creative Cloud Files lub na swoim komputerze.

Więcej informacji o tym, jak korzystać z plików przesłanych do chmury Creative Cloud, znajduje się w artykule Przeglądanie i synchronizowanie zasobów oraz zarządzanie nimi.

Dodawanie czcionek z biblioteki Typekit

Czcionek Typekit można używać we wszystkich aplikacjach Creative Cloud, a także w innym oprogramowaniu na komputerze.

Wybierz krój pisma od jednego z wielu partnerów Typekit i zsynchronizuj go na komputerze, korzystając z usługi Creative Cloud. Zsynchronizowane czcionki są dostępne i gotowe do użycia we wszystkich aplikacjach Creative Cloud, a także w innym oprogramowaniu na

komputerze.

Aby synchronizować czcionki na komputerze, musisz mieć płatne konto w usłudze Creative Cloud lub konto Typekit z odpowiednimi uprawnieniami.

W panelu Czcionki wyświetlane są czcionki zsynchronizowane na komputerze. Aby synchronizować czcionki:

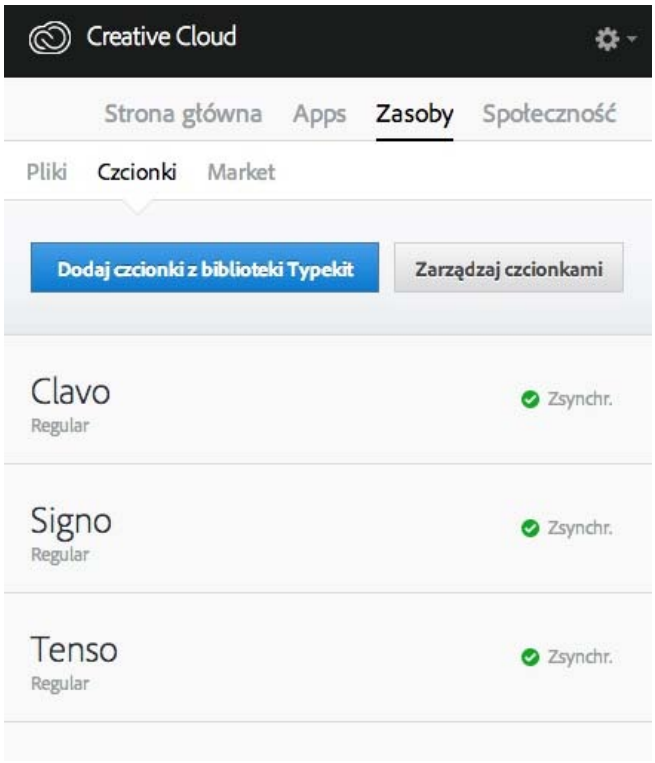
1. W aplikacji Creative Cloud Desktop kliknij zakładkę **Zasoby** i wybierz panel Czcionki.

2. Kliknij pozycję **Dodaj czcionki z biblioteki Typekit**. W przeglądarce zostanie otwarte okno usługi Typekit.

   Jeśli jest to pierwszy raz korzystasz z usługi Typekit, kliknij przycisk **Nie znam jeszcze usługi Typekit** i postępuj według wskazówek, aby skonfigurować konto.

3. W oknie usługi Typekit przesuń wskaźnik myszy nad kartę z czcionkami i kliknij opcję **+ Użyj czcionek** (Use Fonts).

4. Wybierz czcionki z odpowiedniej rodziny i kliknij pozycję **Synchronizuj wybrane czcionki** (Sync selected fonts).

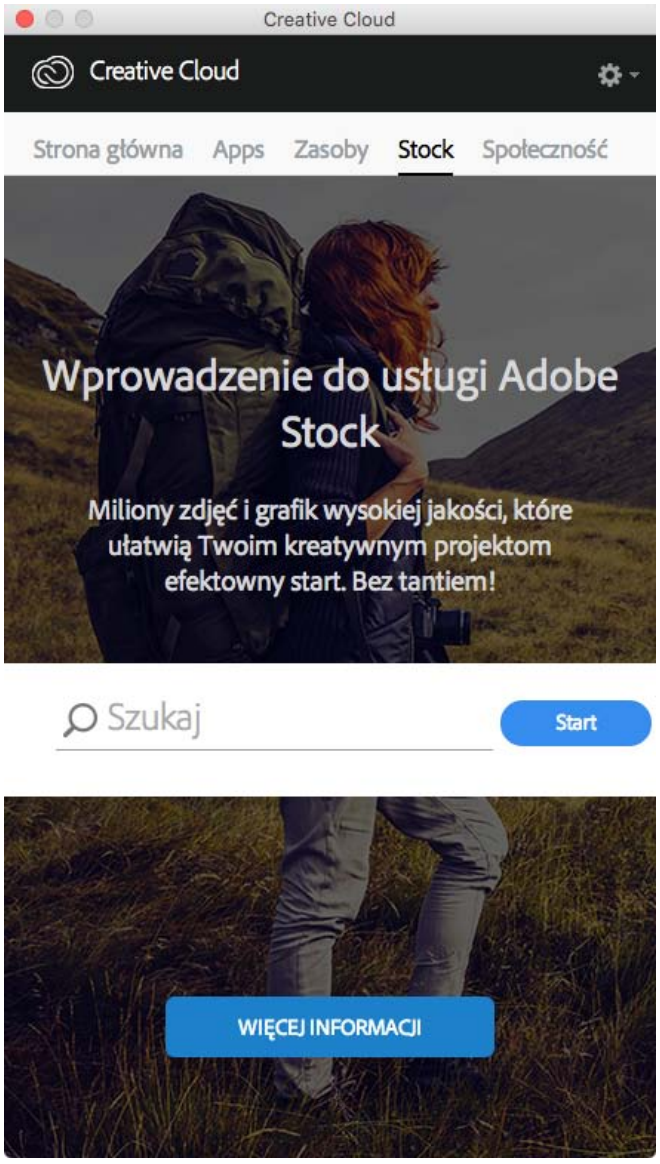


Masz pytania dotyczące synchronizacji czcionek? Odpowiedzi znajdziesz w sekcji Dodawanie czcionek z biblioteki Typekit.

Wyszukiwanie zasobów w usłudze Adobe Stock

Zasoby graficzne z kolekcji Adobe Stock można wyszukiwać bezpośrednio w aplikacji Creative Cloud Desktop.

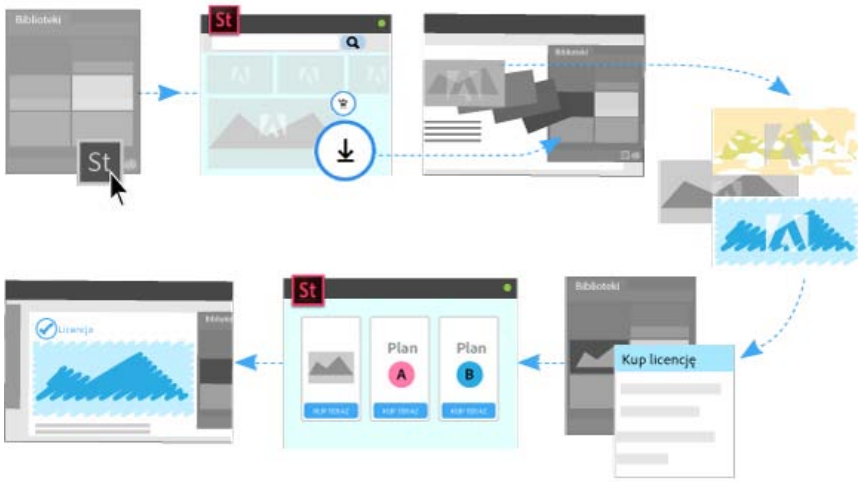
Adobe Stock jest usługą, która umożliwia projektantom i przedsiębiorstwom dostęp do 40 milionów wyselekcjonowanych obrazów, ilustracji i grafik wektorowych wysokiej jakości oferowanych bez tantiem do zastosowania we wszystkich projektach kreatywnych. Kupować można zarówno pojedyncze obrazy, jak i subskrypcję obejmującą wiele obrazów.



1. Na karcie Stock wprowadź słowa kluczowe szukanego obrazu i kliknij przycisk **Szukaj**.

2. Jeśli pojawi się monit, podaj swoją datę urodzenia i kliknij przycisk **Uaktualnij**.

   Zostanie wyświetlony serwis WWW Adobe Stock z obrazami spełniającymi kryteria wyszukiwania.



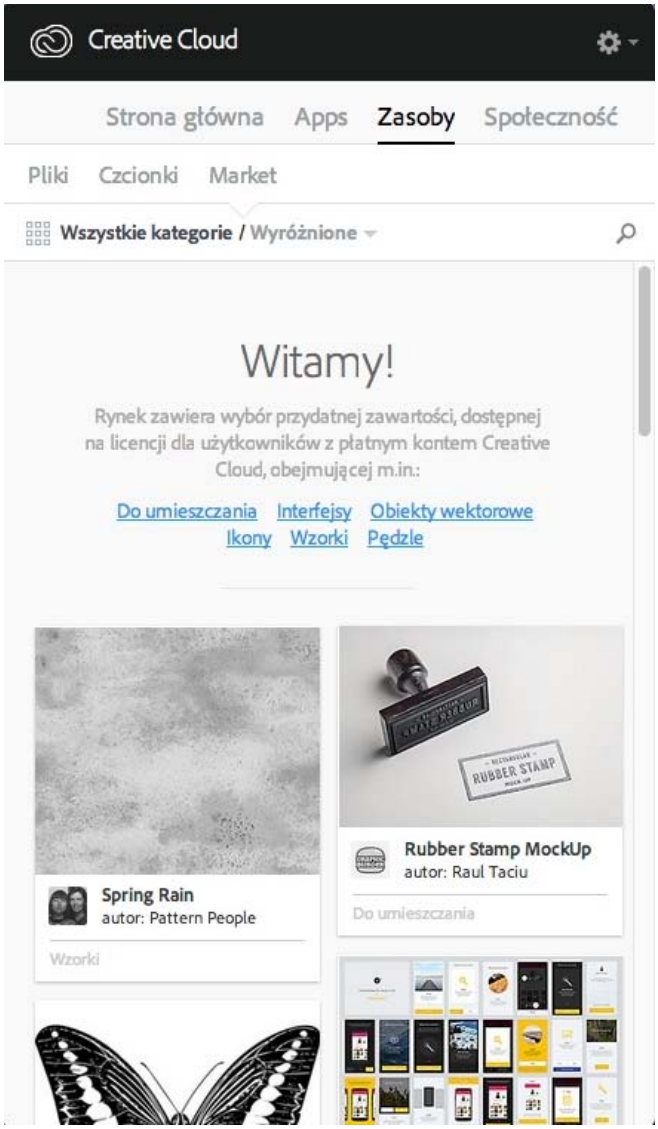
Prewki obrazów (podglądy ze znakiem wodnym) można dodawać do dowolnej z bibliotek bezpośrednio z serwisu Adobe Stock. Taką prewkę można następnie przeciągnąć z panelu Biblioteki do projektu w aplikacjach Creative Cloud, które obsługują biblioteki — czyli w programach Photoshop, lllustrator, InDesign, Premiere Pro i After Effects. Gdy zechcesz wykupić licencję na ten obraz, możesz to zrobić bezpośrednio z panelu Biblioteki w aplikacji Creative Cloud Desktop.

Po wykupieniu licencji na obraz aplikacje Creative Cloud obsługujące zasoby połączone z bibliotekami (Photoshop, Illustrator i InDesign) automatycznie uaktualnią wszystkie połączone wystąpienia danego obrazu, zastępując prewkę wersją licencjonowaną — w wysokiej rozdzielczości i bez znaku wodnego.

Więcej informacji: Korzystanie z usługi Adobe Stock.

Wyszukiwanie zasobów projektowych w serwisie Market

Serwis Creative Cloud Market oferuje szeroki wybór wyselekcjonowanych materiałów wysokiej jakości, stworzonych przez i dla artystów. Posiadacze płatnego konta Creative Cloud mają dostęp do zasobów tego serwisu za darmo, zarówno poprzez komputer jak i urządzenie mobilne (za pomocą aplikacji połączonych z Creative Cloud). Mogą wybierać spośród niesamowitego zbioru grafik wektorowych, ikon, wzorów, zestawów UI i innych rodzajów zawartości. Każdego miesiąca można bezpłatnie pobrać do 500 niepowtarzalnych zasobów bez tantiem. Ten potężny nowy serwis pozwoli artystom łatwo znaleźć materiały do tworzenia od początku lub przekształcania, dzięki którym wystartują z projektem artystycznym.

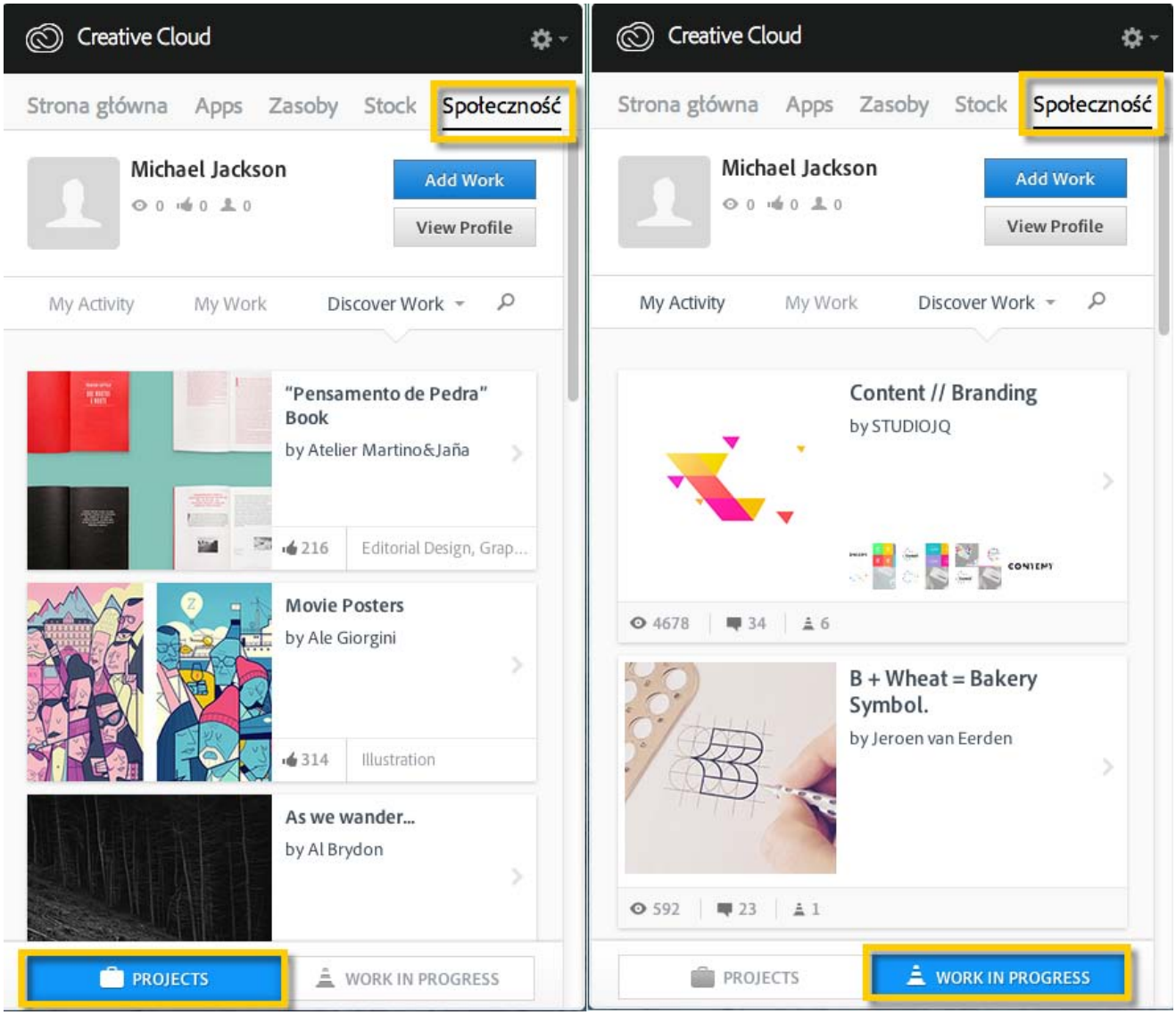


Więcej informacji zawiera temat Rynek Creative Cloud.

Prezentowanie swoich prac i poznawanie twórczości innych w Behance

Zaprezentuj swoje prace i poznaj twórczość innych w serwisie Behance. W ramach konta możesz tworzyć portfolio ze swoich prac i prezentować je szerokiemu gronu odbiorców. Możesz także poznać najnowsze dzieła twórców z całego świata, przeglądając polecane lub popularne prace z różnych dziedzin.

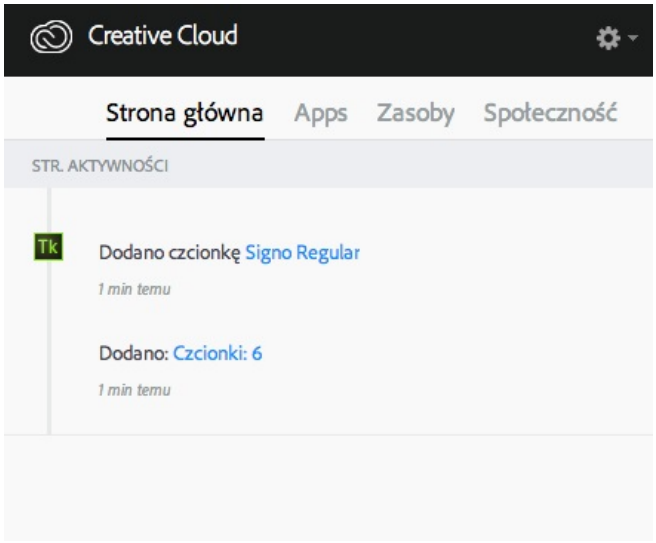
- Zaloguj się lub zarejestruj, aby uzyskać dostęp do funkcji takich jak kanał aktywności Behance, portfolio lub udostępnianie i przeglądanie nowych prac. Jeśli masz już konto, wyświetli się monit o zalogowanie. Jeśli jeszcze nie masz konta, możesz się szybko i łatwo zarejestrować.
- Nawet bez konta Behance można przeglądać projekty i prace w toku. Będą one widoczne w panelu **Społeczność** w aplikacji Creative Cloud Desktop.



Więcej informacji zawiera artykuł Publikowanie w serwisie Behance z Creative Cloud oraz forum społeczności Adobe Behance.

Panel główny i kanał aktywności

Kanał aktywności w panelu głównym aplikacji Creative Cloud Desktop to miejsce, w którym są wyświetlane interakcje z usługą Creative Cloud. Można tu przeglądać zdarzenia, działania oraz inne informacje, takie jak powiadomienia o dostępności nowych aplikacji i aktualizacji oraz stan instalacji.



Logowanie się w celu aktywacji licencji Creative Cloud

Aktywacja i dezaktywacja licencji Creative Cloud

Aby aktywować licencję Creative Cloud, wystarczy zalogować się w usłudze Creative Cloud za pomocą swojego identyfikatora Adobe ID. Zalogowanie powoduje aktywację licencji Creative Cloud oraz wszystkich zainstalowanych aplikacji i usług, które są skojarzone z danym identyfikatorem Adobe ID. Od tej chwili można w zwykły sposób korzystać z aplikacji i usług.

- Kliknij szarą ikonę **Creative Cloud** znajdującą się w pasku zadań (Windows) lub menu Apple (Mac OS), aby otworzyć aplikację Adobe Creative Cloud Desktop i zalogować się.
- Wprowadź swój identyfikator Adobe ID (zazwyczaj jest to Twój adres e-mail) oraz hasło, a następnie kliknij opcję **Zaloguj się**. (Spowoduje to otwarcie aplikacji Creative Cloud Desktop, jeśli sesja logowania jest już aktywna).

  Możesz teraz korzystać z usług i instalować aplikacje Creative Cloud, a także uruchamiać te aplikacje Creative Cloud, które zostały już wcześniej zainstalowane.

Aby dezaktywować licencję Creative Cloud, należy się wylogować. Wylogowanie spowoduje dezaktywację wszystkich zainstalowanych aplikacji i usług Creative Cloud związanych danym identyfikatorem Adobe ID na tym komputerze. Aplikacje pozostaną zainstalowane, ale nie będą już połączone z ważną licencją. Aby reaktywować licencję i dalej korzystać z aplikacji i usług, zaloguj się ponownie.

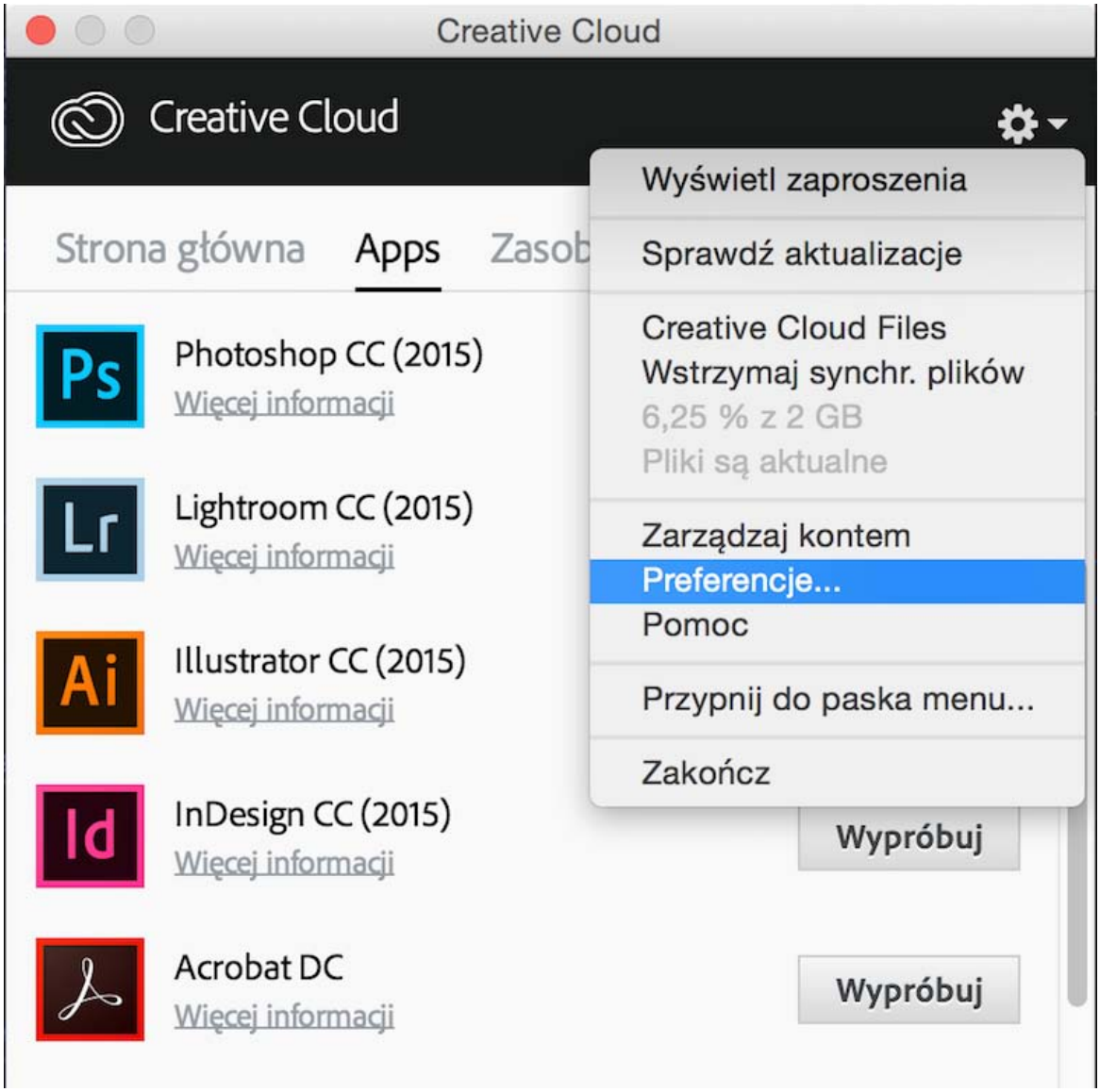
- Aby się wylogować, otwórz aplikację Creative Cloud Desktop, kliknij ikonę kółka zębatego i wybierz opcję **Preferencje**. Kliknij opcję **Ogólne**, a następnie opcję **Wyloguj się**.

  Spowoduje to dezaktywację wszystkich zainstalowanych aplikacji i usług Creative Cloud związanych danym identyfikatorem Adobe ID na tym komputerze.

Szczegółowe instrukcje: Logowanie i wylogowywanie się w celu aktywacji aplikacji Creative Cloud.

Preferencje

Aby otworzyć okno dialogowe Preferencje w aplikacji Creative Cloud Desktop, kliknij ikonę kółka zębatego i wybierz polecenie **Preferencje**.



Okno dialogowe Preferencje udostępnia opcje umożliwiające dostosowanie i obsługę środowiska Creative Cloud, w tym zmianę języka instalowanego oprogramowania, dostosowanie ustawień usług Creative Cloud oraz wylogowywanie się (jeśli trzeba tymczasowo dezaktywować konto).

- Aby dezaktywować wszystkie aplikacje i usługi związane z Twoim identyfikatorem Adobe ID, kliknij opcję **Ogólne**, a następnie opcję **Wyloguj się**. Wylogowanie spowoduje dezaktywację wszystkich zainstalowanych aplikacji i usług Creative Cloud związanych danym identyfikatorem Adobe ID.
- Aby włączyć automatyczne aktualizacje, zaznacz opcję **Zawsze aktualizuj aplikację Creative Cloud Desktop**.
- Aby zmienić język lub miejsce instalacji, wybierz opcje **Preferencje** > **Creative Cloud** > **Apps (Aplikacje)**. Szczegółowe instrukcje: Zmiana ustawień językowych aplikacji Creative Cloud.
- Aby połączyć się z repozytorium Adobe Experience Manager (AEM) Assets, wybierz opcję **Zaloguj się do AEM Assets**. Więcej informacji: Praca z zasobami AEM.
- Pozostałe opcje ustawia się na zakładkach **Pliki**, **Czcionki** oraz **Behance** .
- Aby wyświetlać powiadomienia przekazywane przez firmę Adobe, zaznacz opcję **Powiadomienia systemowe** na każdej z kart.

Was this helpful?
Yes No
By clicking Submit, you accept the Adobe Terms of Use.

^ Do góry

Więcej podobnych

- Pobieranie i instalowanie aplikacji Creative Cloud
- Aktualizacja aplikacji Creative Cloud
- Odinstalowywanie lub usuwanie aplikacji Creative Cloud

Logowanie i wylogowywanie się w celu aktywacji aplikacji Creative Cloud

Pomoc techniczna Creative Cloud

Przejrzyj podręcznik elektroniczny i samouczki lub zwróć się o pomoc. Więcej informacji.

Nadal potrzebujesz pomocy?

Zapytaj społeczność

Zadawaj pytania i otrzymuj odpowiedzi od ekspertów.

Zacznij teraz

Skontaktuj się z nami

Uzyskaj pomoc od jednego z naszych najlepszych pracowników pomocy technicznej.

Zacznij teraz

☑ Zmień regionPolska (Zmień)
Wybierz region

Wybranie regionu spowoduje zmianę języka i/lub zawartości w witrynie Adobe.com.

Americas Brasil Canada - English Canada - Français Latinoamérica México United States **Europe, Middle East and Africa** Africa - English België Belgique Belgium - English Česká republika Cyprus - English Danmark Deutschland Eastern Europe - English Eesti España France Greece - English Hrvatska Ireland Israel - English Italia Latvija Lietuva Luxembourg - Deutsch Luxembourg - English Luxembourg - Français Magyarország Malta - English Middle East and North Africa - English Moyen-Orient et Afrique du Nord - Français Nederland Norge Österreich Polska Portugal România Schweiz Slovenija Slovensko Srbija Suisse Suomi Sverige Svizzera Türkiye United Kingdom България Россия Україна ישראל - עברית ____ **Asia - Pacific** Australia Hong Kong S.A.R. of China India - English New Zealand Southeast Asia (Includes Indonesia, Malaysia, Philippines, Singapore, Thailand, and Vietnam) - English 中国 中國香港特別行政區 台灣 日本 한국 **Commonwealth of Independent States** Includes Armenia, Azerbaijan, Belarus, Georgia, Kazakhstan, Kyrgyzstan, Moldova, Tajikistan, Turkmenistan, Ukraine, Uzbekistan

Produkty Pobierz Pomoc i nauka Informacje o firmie
Copyright © 2015 Adobe Systems Software Ireland Ltd. All rights reserved.
Zasady ochrony prywatności Warunki korzystania Pliki cookie Ad Choices

Przeglądanie i synchronizowanie zasobów oraz zarządzanie nimi

Wraz z kontem w usłudze Adobe Creative Cloud uzyskujesz dostęp do przestrzeni dyskowej online, dzięki czemu możesz korzystać ze swoich plików z każdego miejsca za pośrednictwem dowolnego urządzenia lub komputera. Zyskujesz możliwość podglądu wielu typów plików programów kreatywnych bezpośrednio w przeglądarce internetowej na komputerze, tablecie lub smartfonie. Typy te obejmują: PSD, AI, INDD, JPG, PDF, GIF, PNG, Photoshop Touch, Ideas i inne.

Aplikacja Adobe Creative Cloud Desktop zapewnia synchronizację wszystkich tych plików. Wszystkie elementy, modyfikacje oraz operacje usuwania są odzwierciedlane na wszystkich połączonych z nią komputerach i urządzeniach. Jeśli na przykład zaktualizujesz plik .ai za pośrednictwem strony Creative Cloud Assets, zostanie on automatycznie pobrany na wszystkie połączone komputery.

Jeśli korzystasz z Creative Cloud dla przedsiębiorstw z usługami zarządzanymi, zobacz:

- Przeglądanie i udostępnianie zasobów oraz zarządzanie nimi
- Określanie lokalizacji synchronizacji

Przeglądanie zasobów
Synchronizacja lub przesyłanie plików
Usuwanie plików
Plany magazynowania i przydział miejsca
Rozwiązywanie problemów

Do góry

Przeglądanie zasobów

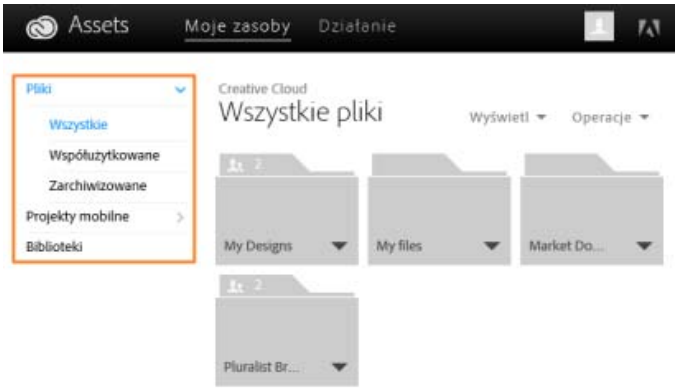
Zasoby Creative Cloud to pliki zsynchronizowane z komputerem, materiały utworzone za pomocą aplikacji mobilnych Creative Cloud, a także biblioteki Creative Cloud. Wszystkie te zasoby można przeglądać za pomocą strony Creative Cloud Assets, która grupuje je w następujące kategorie:

Pliki wyświetla zasoby zsynchronizowane z folderem Creative Cloud Files na komputerze

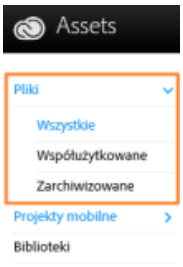
Projekty mobilne wyświetla zasoby utworzone za pomocą aplikacji mobilnych korzystających z usługi Creative Cloud

Biblioteki wyświetla utworzone przez Ciebie biblioteki projektów

Uwaga: *Na zasobach komputerowych (w kategorii Pliki) można wykonywać kilka operacji, takich jak zmiana nazwy, udostępnianie, pobieranie, zastępowanie i archiwizowanie, jednak zasoby w kategoriach Projekty mobilne i Biblioteki na stronie Creative Cloud Assets można tylko wyświetlać.*



Kliknięcie kategorii zasobów umożliwia jej rozwinięcie i wyświetlenie ewentualnych podkategorii. Na przykład zasoby w kategorii Pliki są podzielone na następujące podkategorie: Wszystkie, Współużytkowane oraz Zarchiwizowane.



Wszystkie: wszystkie pliki zsynchronizowane z katalogiem Creative Cloud Files

Współużytkowane: pliki współużytkowane z innymi użytkownikami usługi Creative Cloud

Zarchiwizowane: pliki, które zostały usunięte

W podobny sposób można przeglądać zasoby utworzone za pomocą aplikacji mobilnych Creative Cloud, zgrupowane w kategorii Projekty mobilne, która zawiera podkategorie oparte na nazwie aplikacji, w której powstał projekt.

Informacje na temat bibliotek znajdują się na stronie Biblioteki Creative Cloud.

Do góry

Synchronizacja lub przesyłanie plików

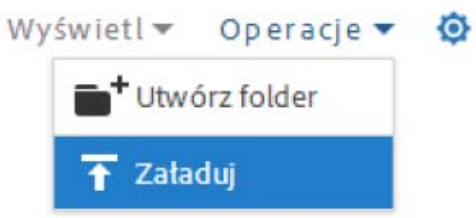
Aby synchronizować pliki z komputera, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Skopiuj, wklej lub przenieś pliki do folderu Creative Cloud Files na komputerze.
- W aplikacji wybierz polecenie Plik > Zapisz lub Plik > Zapisz jako i przejdź do folderu Creative Cloud Files.

Aby otworzyć katalog Creative Cloud Files z aplikacji Creative Cloud Desktop, wybierz polecenie Zasoby > Pliki, a następnie kliknij opcję Otwórz folder.

Uwaga: *Pliki o nazwach zawierających znaki specjalne, takie jak |, ", ?, <, >, /, * lub :, nie są synchronizowane. Nie są również synchronizowane pliki o nazwach zastrzeżonych, takich jak AUX lub Com1. W przypadku wystąpienia błędu zmień nazwę pliku, aby umożliwić synchronizację z usługą Creative Cloud. Więcej informacji zawiera temat Błąd: „Nie można synchronizować plików”.*

Pliki można także przesyłać bezpośrednio na stronę Creative Cloud Assets, korzystając z następujących metod.



Menu Operacje dostępne na stronie Creative Cloud Assets pozwala przesyłać pliki do usługi Creative Cloud i nimi zarządzać.

Zasoby z pulpitu komputera można przeciągać na stronę Creative Cloud Assets.

Zastępowanie pliku

Ponowne przesłanie pliku spowoduje, że zostanie utworzona nowa wersja, a istniejący plik zostanie zastąpiony nowym. Usługa Creative Cloud zachowuje ponadto kopię każdej zmiany wprowadzonej w pliku i przeprowadza synchronizację za pośrednictwem aplikacji Photoshop Touch, Adobe Ideas i aplikacji Creative Cloud Desktop.

Aby zastąpić plik za pomocą strony Creative Cloud Assets, wykonaj następujące czynności:

1. Przejdź do pliku i otwórz go do wyświetlenia.
2. Wybierz polecenie Operacje > Zastąp lub przeciągnij plik z folderu do okna przeglądarki.

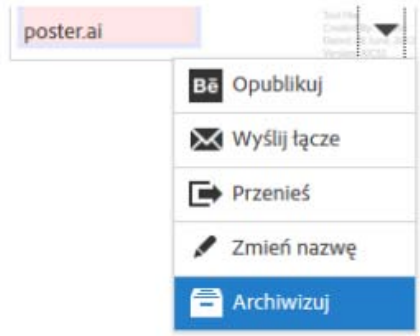
Uwaga: Nowy plik musi być plikiem tego samego typu, co zastępowany. Nie można na przykład zastąpić pliku .PSD plikiem .AI.

Informacje na temat obsługi wersji zawierają Często zadawane pytania dotyczące przechowywania wersji.

Do góry

Usuwanie plików

Pliki można usuwać z serwisu Creative Cloud lub za pośrednictwem aplikacji Adobe Touch Apps. Aby usunąć pliki z katalogu Creative Cloud Files na komputerze, możesz również skorzystać z poleceń systemu operacyjnego. Wszystkie czynności usuwania plików są synchronizowane z Twoim kontem, a pliki archiwizowane w usłudze Creative Cloud. Oryginalne pliki są przechowywane w komputerze, a ich kopia jest dostępna w usłudze Creative Cloud, dzięki czemu uzyskasz do niej dostęp z dowolnego miejsca.



Zarchiwizowane pliki nadal są przechowywane w przestrzeni dyskowej online. Pliki z folderu Archiwum można trwale usunąć lub przywrócić. Trwałe usunięcie plików zwalnia dostępną przestrzeń dyskową.

Trwałe usuwanie albo przywracanie plików

Wykonaj następujące instrukcje, aby trwale usunąć zasoby:

1. Pliki można archiwizować z katalogu Creative Cloud Files na komputerze, Touch Apps (aplikacji dotykowych) współpracujących z usługą Creative Cloud, a także strony Creative Cloud Assets. Zarchiwizowane pliki są przenoszone do podkategorii Zarchiwizowane w sekcji Moje zasoby > Pliki.
2. Na stronie Zarchiwizowane zaznacz pliki, które chcesz trwale usunąć, a następnie kliknij opcję Usuń trwale.
3. W oknie dialogowym potwierdzenia kliknij opcję Usuń trwale.

Można również przywrócić zarchiwizowany plik:

1. Na stronie Zarchiwizowane zaznacz pliki, które chcesz przywrócić, a następnie kliknij opcję Przywróć.
2. W oknie dialogowym potwierdzenia kliknij opcję Przywróć.

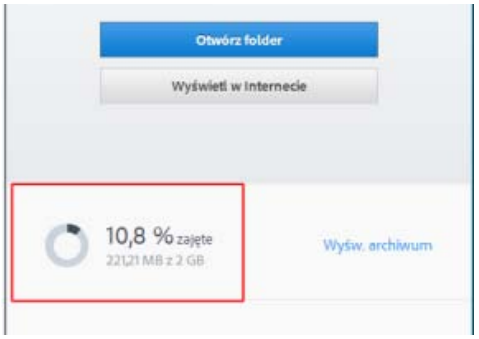
Do góry

Plany magazynowania i przydział miejsca

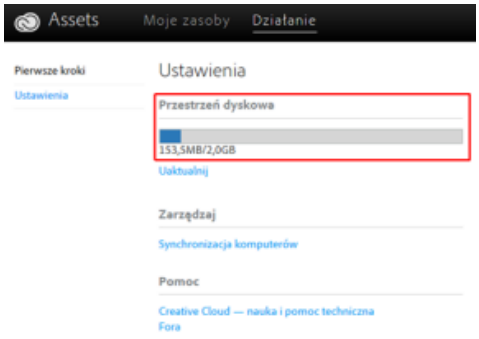
Przydział przestrzeni dyskowej zależy od typu konta Creative Cloud.

Plan subskrypcyjny	Przydział bezpłatnej przestrzeni dyskowej
Za darmo	2 GB
Plan fotograficzny Creative Cloud	2 GB
Creative Cloud (Pojedyncza aplikacja i Wszystkie aplikacje)	20 GB
Creative Cloud dla zespołów	100 GB

Status przestrzeni dyskowej można sprawdzić na zakładce Pliki w panelu Zasoby aplikacji Creative Cloud Desktop albo w sekcji Ustawienia na stronie Creative Cloud — Działanie.



Status przestrzeni dyskowej w aplikacji Creative Cloud Desktop



Status przestrzeni dyskowej na stronie Ustawienia

Usługa Creative Cloud synchronizuje z dowolnego urządzenia dane do 1 GB ponad ustalony limit. Następnie aplikacja Creative Cloud Desktop przestaje synchronizować nowe pliki i wyświetlone zostaje powiadomienie o przekroczeniu limitu przestrzeń dyskowej. Wszystkie pliki, których nie można przesłać, oznaczone są czerwonym wykrzyknikiem. Można jednak nadal przenosić i usuwać pliki oraz zmieniać ich nazwę. Aby kontynuować synchronizację plików, usuń trwale pliki, co pozwoli zwolnić miejsce.

Uwaga: *Niewielka część przestrzeni dyskowej jest przeznaczana na cele administracyjne. Dlatego rzeczywiście dostępna przestrzeń magazynowania będzie nieco mniejsza. Ilość zajmowanego miejsca zależy od liczby plików użytkownika i wynosi od 100 KB do 500 KB.*

Do góry

Rozwiązywanie problemów

Zapytaj społeczność

Publikuj, dyskutuj i bierz udział w działaniach społeczności użytkowników

Skontaktuj się z nami

Zacznij tutaj, aby nawiązać kontakt z naszym personelem

Zobacz także

- Zarządzanie aplikacjami i usługami za pomocą programu Creative Cloud Desktop
- Zapisywanie i udostępnianie zawartości za pośrednictwem usługi Creative Cloud Assets

Udostępnianie plików, bibliotek i innych zasobów

- Współpraca w ramach folderów i bibliotek
- Synchronizacja i udostępnianie plików i folderów we współpracy z innymi (film, 10 minut)
- Błąd: „Nie można synchronizować plików”
- Określanie lokalizacji synchronizacji

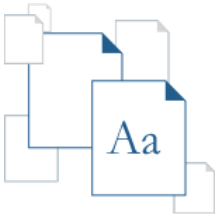
(cc) BY-NC-SA Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Biblioteki Creative Cloud

Uaktualnione w wersji 2015 usługi Adobe Creative Cloud

Sposoby wykorzystania bibliotek
Obsługa bibliotek używanych w aplikacjach Creative Cloud
Aplikacje mobilne
Aplikacje komputerowe i obsługiwane z poziomu przeglądarki
Omówienie: praca z Bibliotekami Creative Cloud
Dodawanie do biblioteki
Ponowne wykorzystanie w procesie twórczym
Udostępnianie i współpraca
Adobe Stock i Biblioteki Creative Cloud
Często zadawane pytania



Biblioteki Creative Cloud oparte na technologii Adobe CreativeSync zapewniają dostęp do zasobów z dowolnego miejsca. Niektóre programy komputerowe i aplikacje mobilne Creative Cloud umożliwiają tworzenie obrazów, kolorów, stylów tekstu i innych zasobów, które będzie można następnie wykorzystać w wielu innych aplikacjach na komputery i urządzenia mobilne, tworząc płynny obieg pracy kreatywnej.

Przegląd informacji na ten temat zawiera film Pierwsze kroki w pracy z Bibliotekami Creative Cloud.

Do góry

Sposoby wykorzystania bibliotek

Rejestruj

Biblioteki Creative Cloud to mechanizm rejestrowania zasobów graficznych z szeregu różnych aplikacji — nie tylko tych komputerowych. Inspirację można uchwycić w każdej chwili za pomocą rodziny aplikacji mobilnych Creative Cloud. Można także pobierać zasoby z usługi Adobe Stock lub z serwisu Creative Cloud.

Zarządzaj

Zasoby graficzne można organizować w formie wielu Bibliotek Creative Cloud. Takie biblioteki mogą być oparte na poszczególnych projektach, typach zasobów, a nawet ulubionych zasobach użytkownika, stanowiących wyznacznik jego indywidualnego stylu.

Twórz i używaj na nowo

Wykorzystując obiekty z Bibliotek Creative Cloud, można tworzyć i wielokrotnie wykorzystywać projekty i kompozycje graficzne.

Do góry

Obsługa bibliotek używanych w aplikacjach Creative Cloud

Aplikacje mobilne

Aplikacja	Możliwość zapisywania zasobów w bibliotekach	Możliwość korzystania z zasobów bibliotekach	Zasoby oferujące więcej informacji
Capture CC	Kształty wektorowe, motywy kolorów, pędzle, wzorki i karnacje	Brak	Adobe Capture CC — często zadawane pytania
Photoshop Fix	Brak		Adobe Photoshop Fix — często zadawane pytania
Illustrator Draw	Brak	Obrazy i kształty	Adobe Illustrator Draw — często zadawane pytania
Photoshop Sketch	Brak	Pędzle	Adobe Photoshop Sketch — często zadawane pytania
Illustrator Line	Brak	Kolor i grafika	Adobe Illustrator Line CC — często zadawane pytania
Hue CC		Brak	Adobe Hue CC — często zadawane pytania
Comp CC	Brak		Adobe Comp CC — często zadawane pytania
Premiere Clip	Brak		Adobe Premiere Clip — często zadawane pytania
Photoshop Mix	Brak		Adobe Photoshop Mix — często zadawane pytania
Aplikacja mobilna Creative Cloud	Brak		Creative Cloud | Popularne pytania

Aplikacje komputerowe i obsługiwane z poziomu przeglądarki

Aplikacja lub usługa	Możliwość zapisywania zasobów w bibliotekach	Możliwość korzystania z zasobów bibliotekach	Zasoby oferujące więcej informacji
Aplikacje komputerowe			
Photoshop			Biblioteki Creative Cloud w programie Photoshop
Illustrator			Biblioteki Creative Cloud w programie Illustrator
InDesign			Biblioteki Creative Cloud w programie InDesign
Premiere Pro			Biblioteki Creative Cloud w programie Premiere Pro
After Effects			Biblioteki Creative Cloud w programie After Effects
Dreamweaver			Dreamweaver | Integracja z Bibliotekami Creative Cloud
Adobe Muse			Biblioteki Creative Cloud w programie Adobe Muse
Adobe Animate CC			Biblioteki Creative Cloud w programie Animate CC
Serwis Creative Cloud Market *(przez aplikację Creative Cloud Desktop)*		Brak	Creative Cloud Market
Przeglądarka			
Creative Cloud Assets	Tylko wyświetlanie i zarządzanie (zmiana nazwy, usuwanie)		Creative Cloud Assets | Przechowywanie i udostępnianie zawartości

Do góry

Omówienie: praca z Bibliotekami Creative Cloud

Dodawanie do biblioteki

Biblioteki Creative Cloud to mechanizm rejestrowania zasobów graficznych z szeregu różnych aplikacji — nie tylko tych komputerowych. Inspirację można uchwycić w każdej chwili za pomocą rodziny aplikacji mobilnych Creative Cloud. Można także pobierać zasoby z usługi Adobe Stock lub z serwisu Creative

Jeśli korzystasz z Creative Cloud dla przedsiębiorstw z usługami

Cloud.

zarządzanymi, zobacz:

- Przeglądanie i udostępnianie zasobów oraz zarządzanie nimi
- Określanie lokalizacji synchronizacji

Urządzenia mobilne

Za pomocą aplikacji mobilnych Adobe, których oferta wciąż się rozrasta, można dodawać zasoby do biblioteki. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w zasobach edukacyjnych swojej aplikacji mobilnej.

Komputer

Za pomocą aplikacji komputerowych Creative Cloud można dodawać zasoby do Bibliotek Creative Cloud. Wystarczy przeciągnąć zasoby do panelu bibliotek w aplikacji komputerowej. Biblioteki można również wyświetlać i przeglądać na stronie Creative Cloud Assets.

Więcej informacji na temat korzystania z bibliotek w aplikacji Creative Cloud zawierają zasoby edukacyjne odpowiedniej aplikacji komputerowej Creative Cloud.

Creative Cloud Market

Serwis Creative Cloud Market to źródło zasobów, które można przeglądać i dodawać do Bibliotek. Aplikacja Creative Cloud Desktop umożliwia przeglądanie i dodawanie zasobów z serwisu Creative Cloud Market. Zasoby można również dodawać do biblioteki za pomocą aplikacji mobilnych Creative Cloud.

Ponowne wykorzystanie w procesie twórczym

Komputer

W aplikacji komputerowej obsługującej biblioteki otwórz panel Biblioteki (Okna > Biblioteki) i przeciągnij obiekty do obszaru roboczego.

Aplikacje mobilne

Wybierz obiekt z biblioteki, aby umieścić go w projekcie przy użyciu aplikacji mobilnych.

Przeglądarka

Biblioteki można przeglądać i wyświetlać na stronie Creative Cloud Assets. Można również usunąć bibliotekę.

Udostępnianie i współpraca

Komputer

Otwórz panel Biblioteki (Okna > Biblioteki) w aplikacji komputerowej obsługującej Biblioteki Creative Cloud. Z wysuwanego menu panelu wybierz polecenie Udostępnij łącze albo Współpraca.

Dodając współpracowników do biblioteki można określić, czy mają oni mieć uprawnienia edycyjne (do modyfikowania, przenoszenia, usuwania i zmiany nazwy

Urządzenia mobilne

Aplikacje mobilne, takie jak Creative Cloud Mobile, Capture itp. umożliwiają współpracę i udostępnianie bibliotek Creative Cloud oraz ich poszczególnych zasobów.

Przeglądarka

W okienku po lewej stronie serwisu Creative Cloud Assets kliknij pozycję Biblioteki. Z menu folderu biblioteki wybierz polecenie Wyślij łącze albo Współpraca.

Dodając współpracowników do biblioteki można określić, czy mają oni mieć uprawnienia edycyjne (do modyfikowania, przenoszenia, usuwania i zmiany nazwy zawartości) czy uprawnienia do wyświetlania (umożliwiające tylko

zawartości) czy uprawnienia do wyświetlania (umożliwiające tylko wyświetlanie zawartości biblioteki i komentowanie jej).

wyświetlanie zawartości biblioteki i komentowanie jej).

Adobe Stock i Biblioteki Creative Cloud

Usługa Adobe Stock jest ściśle zintegrowana z Bibliotekami Creative Cloud. Obrazy podglądu (ze znakiem wodnym) można dodawać do dowolnej z bibliotek bezpośrednio z serwisu Adobe Stock. Taki obraz podglądu można następnie przeciągnąć z panelu Biblioteki do projektu w aplikacjach Creative Cloud, które obsługują biblioteki — czyli w programach Photoshop, Illustrator, InDesign, Premiere Pro i After Effects. Gdy stwierdzisz, że dany obraz jest odpowiedni na potrzeby tworzonego projektu, możesz wykupić licencję na niego bezpośrednio z panelu Biblioteki.

Aplikacje Creative Cloud, które obsługują zasoby połączone z bibliotekami — czyli programy Photoshop, Illustrator i InDesign — zapewniają jeszcze ściślejszą integrację. Po uzyskaniu licencji na obraz wszystkie połączone z biblioteką wystąpienia tego obrazu w otwartych dokumentach zostaną automatycznie uaktualnione, tak aby zawierały wersję licencjonowaną — w wysokiej rozdzielczości i bez znaku wodnego.

Więcej informacji: ***Korzystanie z usługi Adobe Stock****.*

Do góry

Często zadawane pytania

- **Jak wiele pozycji można dodać do biblioteki?**
- **Czy istnieje ograniczenie liczby bibliotek, które można utworzyć?**
- **Czy wszystkie zasoby zapisane w bibliotekach mogą być wykorzystywane przez wszystkie obsługiwane aplikacje?**
- **Jakie typy informacji o kolorach są obsługiwane?**
- **Czy mogę użyć ponownie zasobu zapisanego w bibliotekach z poziomu aplikacji komputerowych Creative Cloud?**
- **Gdzie przechowywane są zasoby?**
- **Czy można udostępnić bibliotekę innym osobom?**
- **Czy muszę mieć subskrypcję usługi Creative Cloud?**
- **Gdzie mogę znaleźć więcej informacji na temat Bibliotek Creative Cloud?**

(cc) BY-NC-SA Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Dodawanie czcionek z biblioteki Typekit

Typekit to usługa subskrybowana, oferująca dostęp do olbrzymiej biblioteki czcionek, z których można korzystać w aplikacjach komputerowych i serwisach internetowych.

Plan Typekit Portfolio wchodzi w skład subskrypcji usługi Creative Cloud. Posiadacze wersji próbnych aplikacji Creative Cloud mają dostęp do wybranych czcionek z biblioteki Typekit i mogą ich używać w Internecie oraz w aplikacjach komputerowych.

Zasubskrybuj usługę Creative Cloud (Wszystkie aplikacje, Pojedyncza aplikacja lub konto bezpłatne) albo autonomiczny plan Typekit, aby synchronizować czcionki ze swoim komputerem. Więcej informacji zawiera strona produktu Typekit oraz opcje planu Typekit.

Rozpoczęcie pracy
Przeglądanie i dodawanie czcionek z biblioteki Typekit
Używanie zsynchronizowanych czcionek
Zarządzanie zsynchronizowanymi czcionkami

Do góry

Rozpoczęcie pracy

Możesz wybrać krój pisma utworzony przez jednego z wielu partnerów Typekit, a następnie zsynchronizować go z komputerem, używając usługi Creative Cloud. Możesz jednak również używać tych czcionek w Internecie. Zsynchronizowane czcionki są dostępne i gotowe do użycia we wszystkich zainstalowanych aplikacjach Creative Cloud, na przykład Photoshop lub InDesign, jak również w innych aplikacjach komputerowych, takich jak Microsoft Word.

Aby można było zsynchronizować czcionki, na Twoim komputerze musi być zainstalowana aplikacja Creative Cloud Desktop. Jeśli jeszcze nie jest zainstalowana, pobierz ją i zainstaluj.

Funkcja Typekit jest domyślnie włączona, więc synchronizuje czcionki i udostępnia je w aplikacjach na komputerze.

Jeśli czcionki do zsynchronizowania zostały już wybrane w przeglądarce WWW, automatycznie rozpocznie się synchronizowanie ich z komputerem.

Do góry

Przeglądanie i dodawanie czcionek z biblioteki Typekit

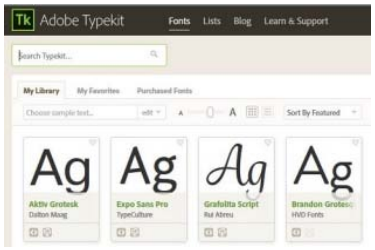
1 Dostęp do biblioteki Typekit można uzyskać z wielu miejsc. Użyj dowolnej kombinacji tych metod, aby najlepiej dopasować nowo wybrane czcionki do swojego istniejącego obiegu pracy.

Z aplikacji Creative Cloud Desktop:	*Z aplikacji zintegrowanej z biblioteką Typekit*:	*Bezpośrednio w serwisie Typekit.com*:
Na karcie Czcionki kliknij opcję	W menu czcionek aplikacji kliknij	Zaloguj się w serwisie

Dodaj czcionki z biblioteki Typekit. Zostanie otwarte okno przeglądarki i nastąpi logowanie do serwisu Typekit.com.

opcję **Dodaj czcionki z biblioteki Typekit**. Bezpośrednio z aplikacji zostanie uruchomione okno przeglądarki.

Typekit.com, podając swój identyfikator Adobe ID i hasło.

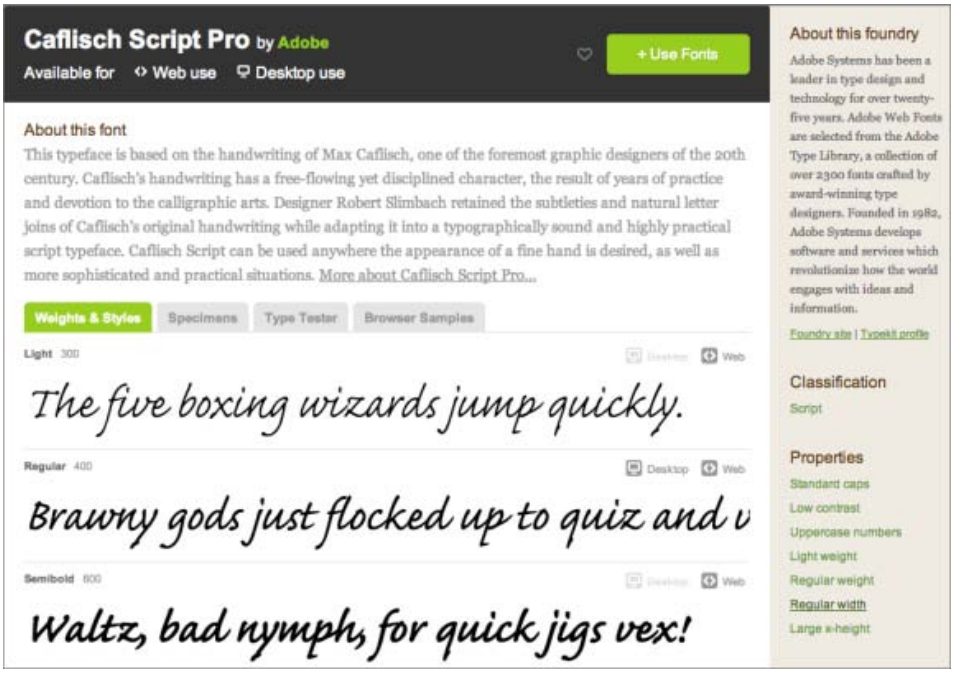


2 Możesz przeglądać czcionki i filtrować je według żądanego typu. Dostępność poszczególnych czcionek wskazana jest na karcie z czcionkami.

Dostępność wskazana na kartach czcionek

***A.** Internet i komputer **B.** Internet*

3 Klikaj karty poszczególnych czcionek, aby zapoznać się ze szczegółami kroju pisma, w tym wzorami kroju dla wszystkich dostępnych grubości i stylów.

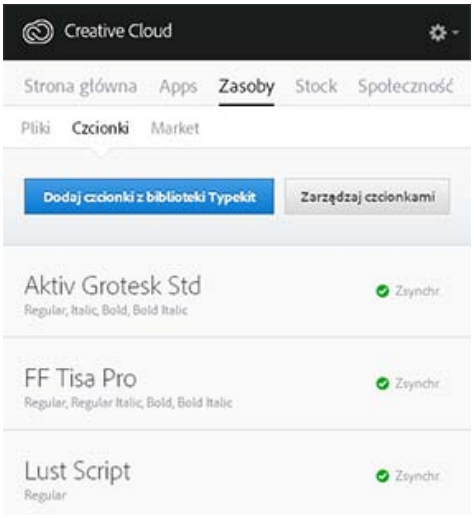


4 Kliknij opcję **Użyj czcionek** (Use Fonts).

5 W oknie Użyj tej rodziny (Use This Family) określ, z jaką lokalizacją na komputerze chcesz synchronizować czcionkę, albo dodaj ją do pakietu przeznaczonego do użycia w Internecie.

6 Wybierz odpowiednie style z rodziny czcionek, a następnie kliknij opcję **Synchronizuj wybrane czcionki** (Sync Selected Fonts).

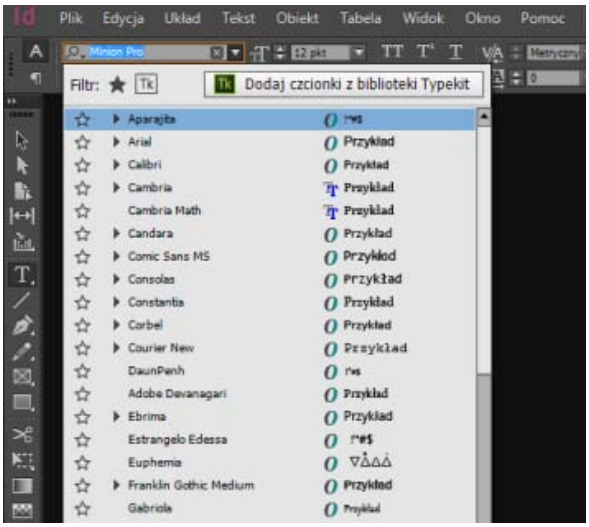
Czcionki zostaną zsynchronizowane na wszystkich komputerach, na których zainstalowano aplikację Creative Cloud. Aby wyświetlić czcionki, otwórz aplikację Creative Cloud Desktop i kliknij panel **Czcionki**.



Do góry

Używanie zsynchronizowanych czcionek

Aby użyć zsynchronizowanych czcionek, wystarczy otworzyć aplikację komputerową i przejść do menu czcionek. Zsynchronizowane czcionki będą widoczne na liście opcji. Niektóre aplikacje komputerowe, takie jak Microsoft Word, mogą wymagać ponownego uruchomienia po zsynchronizowaniu nowej czcionki.



Menu czcionek programu InDesign, w którym są widoczne czcionki zsynchronizowane z biblioteki Typekit

Więcej informacji dotyczących sposobów używania czcionek z biblioteki Typekit w aplikacji Creative Cloud znajduje się na następujących stronach:

Praca z czcionkami z biblioteki Typekit w programie InDesign CC

Praca z czcionkami z biblioteki Typekit w programie Illustrator CC

Praca z czcionkami z biblioteki Typekit w programie Photoshop CC

Podsumowanie nowych funkcji w programie

Podsumowanie nowych funkcji w programie After

Do góry

Zarządzanie zsynchronizowanymi czcionkami

Zsynchronizowane czcionki można wyświetlić na komputerze w panelu **Czcionki** w aplikacji Adobe Creative Cloud Desktop; ponadto można je wyświetlać w ramach konta w serwisie Typekit.com.

Usuwanie zsynchronizowanych czcionek

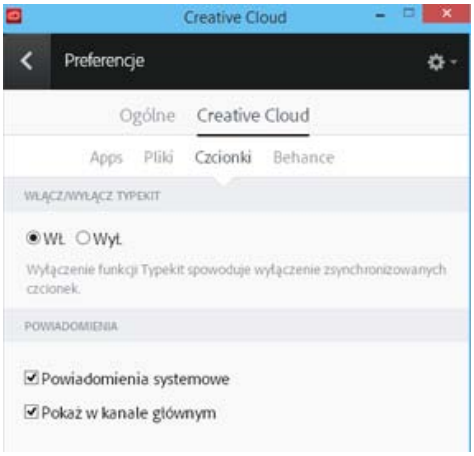
Aby usunąć zsynchronizowane czcionki z komputera:

1. W panelu Czcionki aplikacji Adobe Creative Cloud Desktop kliknij polecenie **Zarządzaj czcionkami**. W oknie przeglądarki zostanie otwarta strona Zsynchronizowane czcionki. Możesz także zalogować się w serwisie Typekit.com i przejść bezpośrednio na stronę Zsynchronizowane czcionki.
2. Kliknij opcję **Usuń** znajdującą się po prawej stronie odpowiedniej czcionki.

Wyłączanie biblioteki Typekit

Synchronizację czcionek można włączyć lub wyłączyć. Wyłączenie synchronizacji czcionek spowoduje zatrzymanie procesu i usunięcie zsynchronizowanych czcionek z komputera.

1. W aplikacji Creative Cloud Desktop wybierz kolejno pozycje > **Preferencje > Creative Cloud**.
2. Kliknij opcję **Czcionki**.
3. Aby włączyć lub wyłączyć synchronizację czcionek, wybierz opcję **Wł.** lub **Wył.** w sekcji ustawień Włącz/Wyłącz Typekit.



Używanie biblioteki Typekit w trybie offline

Jeśli komputer przejdzie do trybu offline, gdy jest uruchomiona aplikacja Creative Cloud Desktop, a użytkownik jest zalogowany, wszystkie zsynchronizowane czcionki będą nadal dostępne do użycia.

Jakiekolwiek zmiany wprowadzone w opcjach synchronizacji czcionek w serwisie Typekit.com nie staną się aktywne do czasu przywrócenia łączności.

Jeśli aplikacja Creative Cloud Desktop zostanie uruchomiona w trybie offline, czcionki nie będą dostępne i nie będą wyświetlane w standardowych menu czcionek.

Zobacz także

- Synchronizowanie czcionek z komputerem | Typekit.com
- Dodawanie czcionek do aplikacji komputerowych za pośrednictwem usługi Creative Cloud
- Nie można zsynchronizować co najmniej jednej czcionki
- Błąd: „Czcionka o tej nazwie jest już zainstalowana”

(cc) BY-NC-SA Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Udostępnianie plików, bibliotek i innych zasobów

Uaktualnione w wersji 2015 usługi Adobe Creative Cloud

Wprowadzenie
Udostępnianie pliku lub folderu
Udostępnianie bibliotek, zasobów z biblioteki oraz projektów mobilnych
Wyświetlanie udostępnionego zasobu
Udostępnianie plików, folderów, bibliotek oraz zasobów do usługi Slack

Do góry

Wprowadzenie

Serwis Creative Cloud Assets umożliwia udostępnianie publicznych łączy do następujących zasobów:

- plików,
- folderów,
- bibliotek,
- pozycji bibliotek,
- projektów mobilnych.

Udostępniając publiczne łącza, można szybko zebrać opinie na temat zasobów i bardziej wydajnie współpracować z innymi użytkownikami. Gdy udostępnisz komuś łącze, ta osoba będzie mogła wyświetlić podgląd zasobów o wysokiej jakości bezpośrednio w przeglądarce internetowej, bez konieczności instalowania aplikacji Creative Cloud lub logowania się do serwisu. Zasoby można nie tylko wyświetlać, ale również dodawać komentarze lub pobierać kopie plików (jeśli właściciel na to zezwolił).

Publiczne udostępnianie zasobów pozwala zachować pełną kontrolę nad zawartością. Odbiorcy otrzymają dostęp do zasobów w trybie tylko do odczytu, co oznacza, że nie będą mogli ich przekazywać, aktualizować ani usuwać. Dostęp do tych udostępnionych zasobów jest możliwy za pomocą krótkiego adresu URL *Adobe.ly*, który należy wysłać pocztą e-mail albo skopiować/wkleić w celu wysłania. W każdej chwili można wyłączyć adres URL, aby odwołać dostęp.

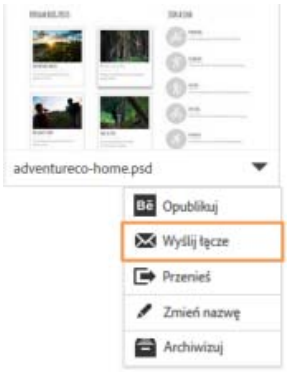
Aby pracować wspólnie ze współpracownikami (udostępniać zasoby o różnych poziomach uprawnień

dostępu), zobacz Współpraca z innymi osobami.

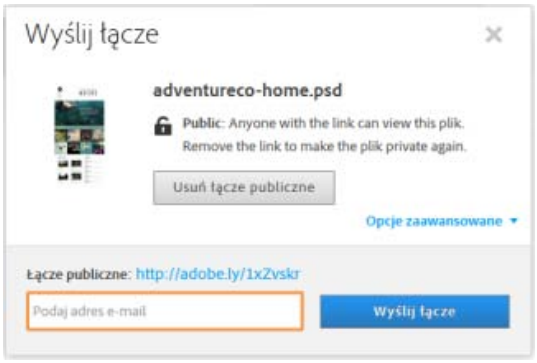
Do góry

Udostępnianie pliku lub folderu

1. Na stronie Creative Cloud Assets przejdź do pliku lub folderu, który chcesz udostępnić.
2. Z menu Udostępnij wybierz opcję **Wyślij łącze**.



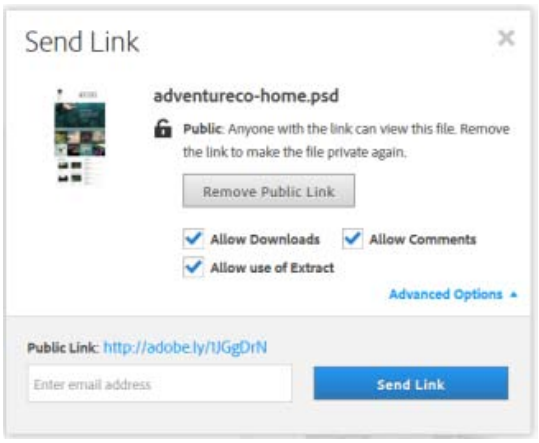
3. Plik zostanie udostępniony i zostanie utworzony krótki, publiczny adres URL. W oknie dialogowym Wyślij łącze podaj adresy e-mail osób, do których chcesz wysłać łącze.



4. Kliknij przycisk Opcje zaawansowane. Domyślnie włączone są następujące opcje:
   - **Zezwalaj na pobieranie**: osoby otrzymujące łącze będą mogły pobrać kopię pliku
   - **Zezwól na komentarze:** osoby otrzymujące łącze będą mogły dodawać komentarze do pliku
   - **Zezwól na użycie usługi Extract**: odbiorcy łącza będą mogli wydzielać obrazy i zasoby.

   Uwaga: *Opcja Zezwól na użycie usługi Extract jest dostępna tylko podczas udostępniania pliku programu Photoshop (.psd). Więcej informacji na temat działania usługi Extract znajduje się na stronie Creative Cloud — Extract.*

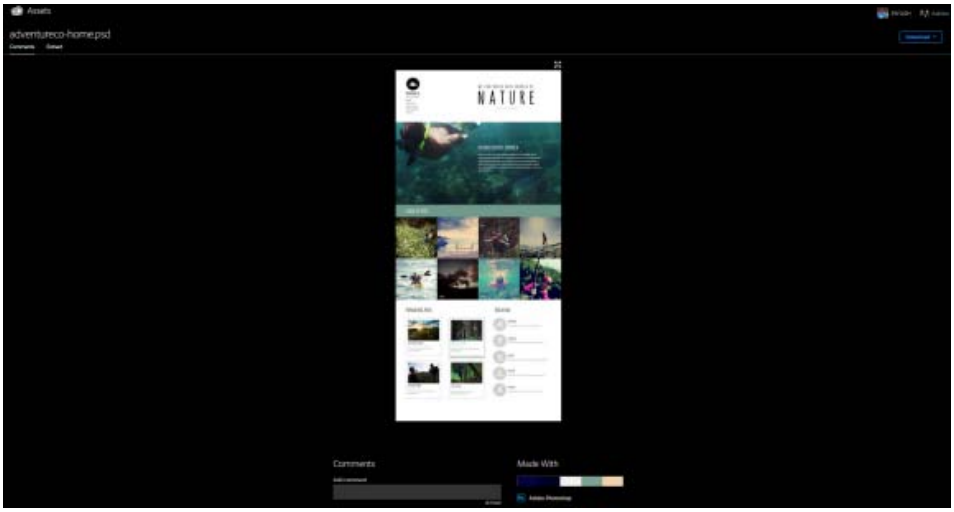
   W razie potrzeby można wyłączyć te opcje.



5. Kliknij opcję **Wyślij łącze**.

Do odbiorców zostanie wysłana wiadomość e-mail zawierająca łącze (krótki adres URL) umożliwiające dostęp do udostępnionego pliku lub folderu.

Kliknięcie krótkiego adresu URL powoduje otwarcie udostępnionego pliku lub folderu w przeglądarce internetowej. Odbiorcy nie muszą mieć kont Creative Cloud, aby wyświetlać lub otwierać publicznie udostępnione pliki i foldery.



Podgląd udostępnionego pliku w przeglądarce

***Uwaga:** Jeśli posiadasz uprawnienia tylko do przeglądania udostępnionego folderu prywatnego, nie można do niego tworzyć ani udostępniać publicznego łącza. Można jednak wysyłać łącza do folderów publicznych. Jeśli później właściciel zdecyduje się przestać udostępniać folder innym osobom, łącza udostępnione we wcześniejszych wersjach staną się niedostępne.*

Do góry

Udostępnianie bibliotek, zasobów z biblioteki oraz projektów mobilnych

Spróbujmy udostępnić bibliotekę za pomocą łącza publicznego:

1. Zaloguj się na stronie Creative Cloud Assets.
2. Po zalogowaniu kliknij opcję Biblioteki w panelu po lewej stronie.
3. Rozwiń menu kontekstowe biblioteki, którą chcesz udostępnić. Kliknij opcję Wyślij łącze.

Creative Cloud wyświetli informację, że udostępnienie spowoduje utworzenie łącza publicznego tylko do odczytu tej biblioteki.

Generowanie łącza publicznego tylko do odczytu biblioteki

4. Kliknij przycisk Utwórz łącze publiczne.
5. Jeśli chcesz, aby osoby, które otrzymają łącze, mogły zapisać tę bibliotekę na swoich własnych kontach Creative Cloud Assets, kliknij pozycję Opcje zaawansowane, a następnie wybierz opcję Zezwalaj na pobieranie.
6. Wprowadź rozdzielaną przecinkami listę odbiorców i kliknij przycisk Wyślij łącze.

Creative Cloud wyśle łącze publiczne. Odbiorcy otrzymają wiadomości e-mail z zaproszeniem do wyświetlenia zasobu.

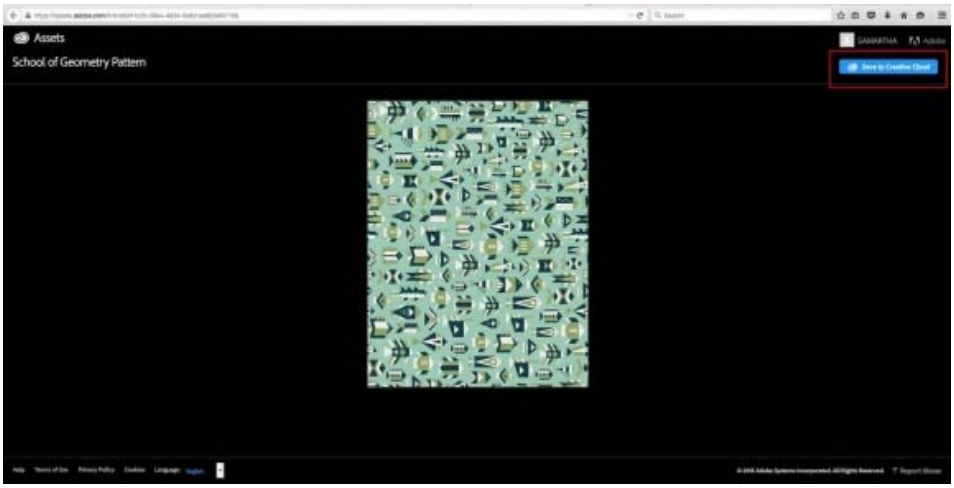
W ten sam sposób można również udostępniać poszczególne zasoby zawarte w bibliotekach oraz projekty mobilne. Oto przykład udostępniania obrazu Adobe Stock dodanego do biblioteki Creative Cloud:

Udostępnianie obrazu Adobe Stock dodanego do biblioteki jako zasób

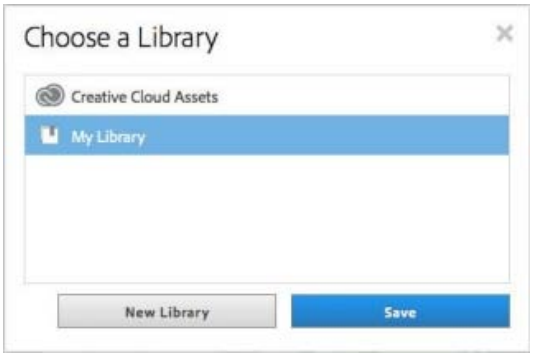
Do góry

Wyświetlanie udostępnionego zasobu

Udostępnione zasoby można zapisać na własnym koncie Creative Cloud. Jeśli nadawca udostępnił bibliotekę lub projekt mobilny, to można zapisać całą bibliotekę lub projekt na własnym koncie. Jeśli został udostępniony zasób z biblioteki, to można go zapisać w jednej z własnych bibliotek.



Zapisywanie zasobu na własnym koncie Creative Cloud



Zapisywanie zasobu w jednej z własnych bibliotek

Jeśli udostępniony zasób jest plikiem, to można go zapisać na własnym komputerze (o ile nadawca zezwolił na pobieranie) lub na własnym koncie.

Uwaga: *Jeśli posiadasz uprawnienia tylko do przeglądania udostępnionej biblioteki prywatnej, nie można do niego tworzyć ani udostępniać publicznego łącza. Można jednak wysyłać łącza do bibliotek publicznych. Jeśli później właściciel zdecyduje się przestać udostępniać bibliotekę innym osobom, łącza udostępnione we wcześniejszych wersjach staną się niedostępne.*

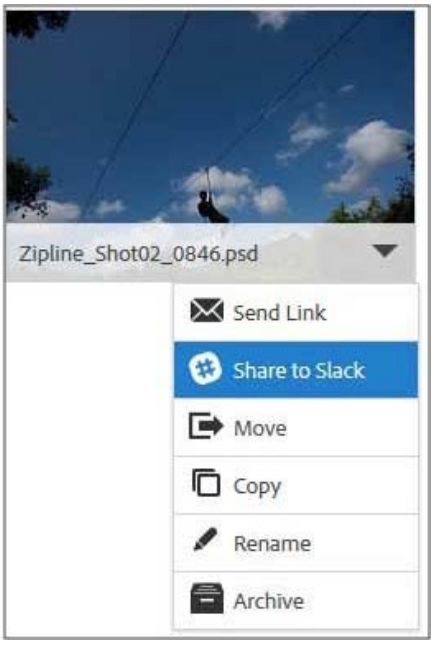
Do góry

Udostępnianie plików, folderów, bibliotek oraz zasobów do usługi Slack

Usługa Slack jest narzędziem komunikacyjnym zespołu opartym na chmurze, które oferuje takie funkcje, jak wysyłanie wiadomości w czasie rzeczywistym, archiwizacja i szukanie. Pliki, foldery, biblioteki i zasoby Creative Cloud można udostępnić do usługi Slack.

Udostępnienie zawartości do usługi Slack wymaga wcześniejszego utworzenia publicznego łącza. Wykonaj następujące czynności:

1. Na stronie Creative Cloud Assets, wybierz opcję Udostępnianie do usługi Slack, aby udostępnić wybraną zawartość.



Udostępnianie zasobu do usługi Slack

2. W oknie dialogowym Udostępnianie do usługi Slack kliknij przycisk Utwórz łącze publiczne.
3. Na kolejnym ekranie kliknij przycisk Autoryzuj usługę Slack.
4. Na stronie logowania do usługi Slack wpisz domenę Slack własnego zespołu.
5. Postępuj według instrukcji wyświetlanych na ekranie, aby ukończyć proces.

Powiązane łącza

- Pierwsze kroki w pracy z serwisem Creative Cloud Assets
- Współpraca z innymi osobami
- Udostępnianie w serwisie Behance
- Przeglądanie i udostępnianie zasobów oraz zarządzanie nimi w ramach instancji usług zarządzanych

(cc) BY-NC-SA Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Uruchamianie aplikacji Creative Cloud

Ma zastosowanie wobec Creative Cloud
Zakres
Otwieranie aplikacji Creative Cloud po ich zainstalowaniu.
Na tej stronie

Gdzie są moje aplikacje?

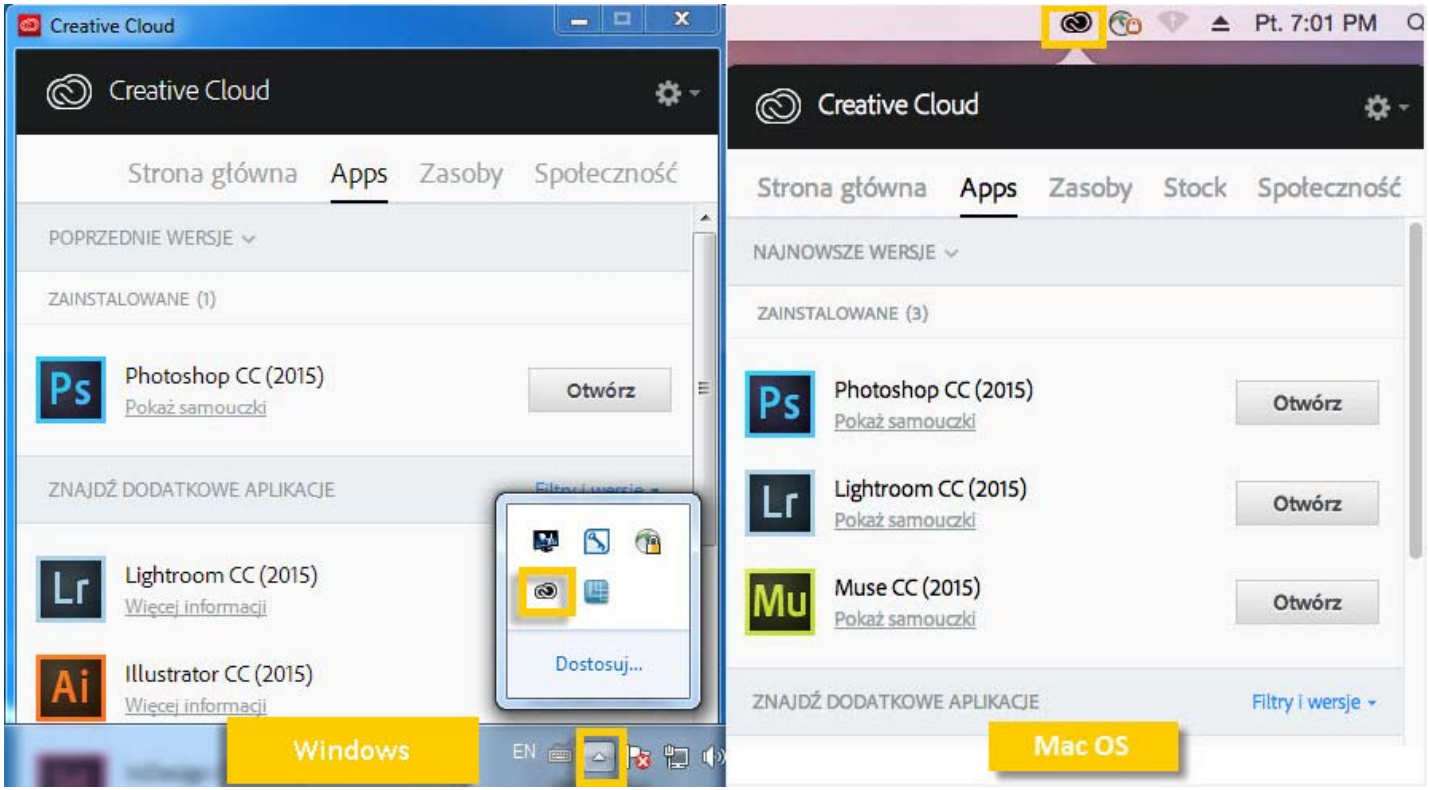
Po pobraniu i zainstalowaniu aplikacje Creative Cloud zostaną umieszczone na komputerze w tej samej lokalizacji, w której zwykle są instalowane aplikacje, np. w folderze Program Files (Windows) lub Applications (Mac OS).

Aplikacja Creative Cloud Desktop umożliwia wyświetlanie wszystkich aplikacji Creative Cloud w jednym miejscu i uruchamianie ich jednym kliknięciem. Aplikacje te można również uruchomić w taki sam sposób, jak wszystkie inne programy na komputerze — z miejsca, w którym zostały zainstalowane.

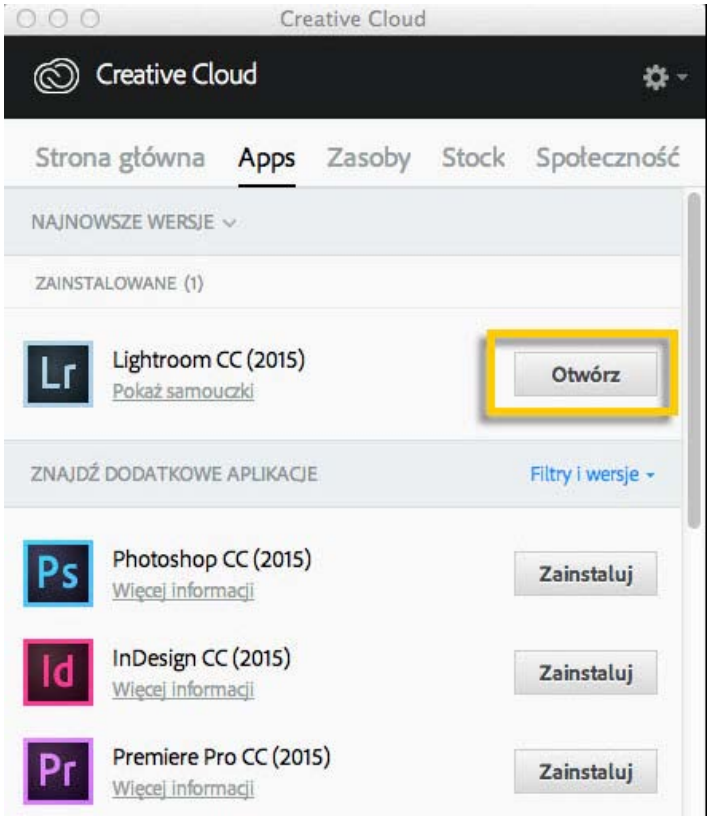
Uruchamianie aplikacji za pomocą programu Creative Cloud Desktop

1. Kliknij ikonę **Creative Cloud** znajdującą się w pasku zadań (Windows) lub menu Apple (Mac OS), aby otworzyć aplikację Creative Cloud Desktop. Jeśli karta **Apps** (Aplikacje) nie jest otwarta, kliknij zakładkę Apps na górze okna.

   Aby uruchomić aplikację za pomocą programu Creative Cloud Desktop, wykonaj następujące czynności:



2. Aby uruchomić zainstalowaną aplikację, odszukaj jej ikonę w panelu Apps (Aplikacje) i kliknij opcję **Otwórz**.



Uwaga:

Niektórych aplikacji, takich jak wtyczki Touch App lub pakiet Gaming SDK, nie można uruchamiać z programu Creative Cloud Desktop. Aby uruchomić takie aplikacje, należy skorzystać z alternatywnej metody, opisanej poniżej (uruchamianie aplikacji z lokalizacji instalacji).

Wskazówka:

Domyślnie aplikacja Adobe Creative Cloud Desktop jest uruchamiana, gdy logujesz się do komputera. Jeśli ikona Creative Cloud nie jest widoczna, aplikacja ta mogła zostać zamknięta. Aby uruchomić ją ponownie:

- Windows: Wybierz polecenia Start > Programy > Adobe Creative Cloud.
- Mac OS: Wybierz polecenia Przejdź > Aplikacje > Adobe Creative Cloud > Adobe Creative Cloud.

Aby ręcznie pobrać aplikację Adobe Creative Cloud Desktop, przejdź na stronę aplikacji Creative Cloud Desktop.

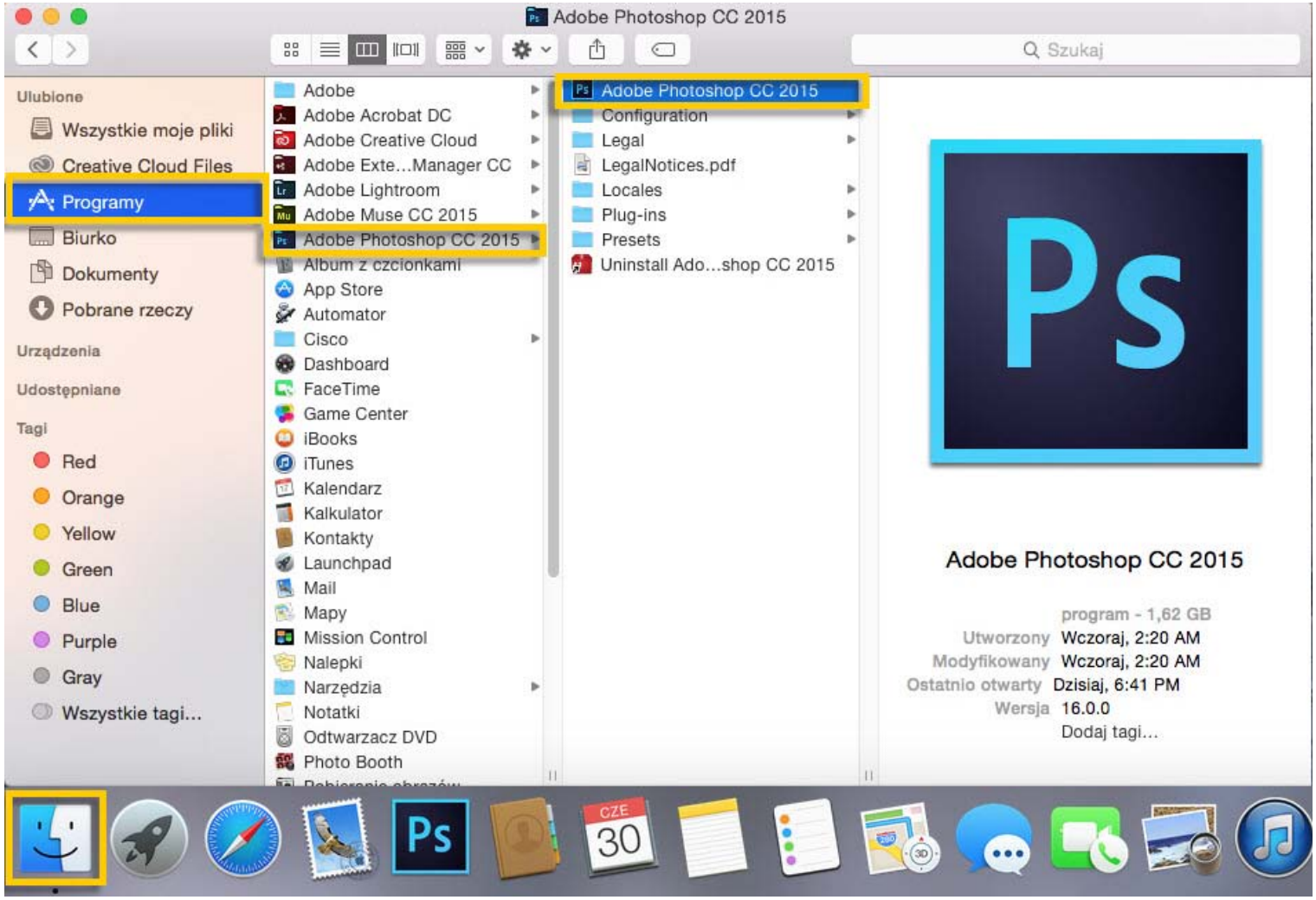
Uruchamianie aplikacji z lokalizacji, w której została zainstalowana

Mac OS

Aplikacja Creative Cloud Desktop pobiera i instaluje aplikacje w folderze Applications. Użyj programu Finder, aby przejść do folderu Applications. Następnie dwukrotnie

kliknij ikonę aplikacji, aby ją uruchomić.

Aby ułatwić sobie dostęp do aplikacji, możesz przeciągnąć jej ikonę do paska ikon (Dock). Więcej informacji: Mac — podstawy: Dock w serwisie Apple.

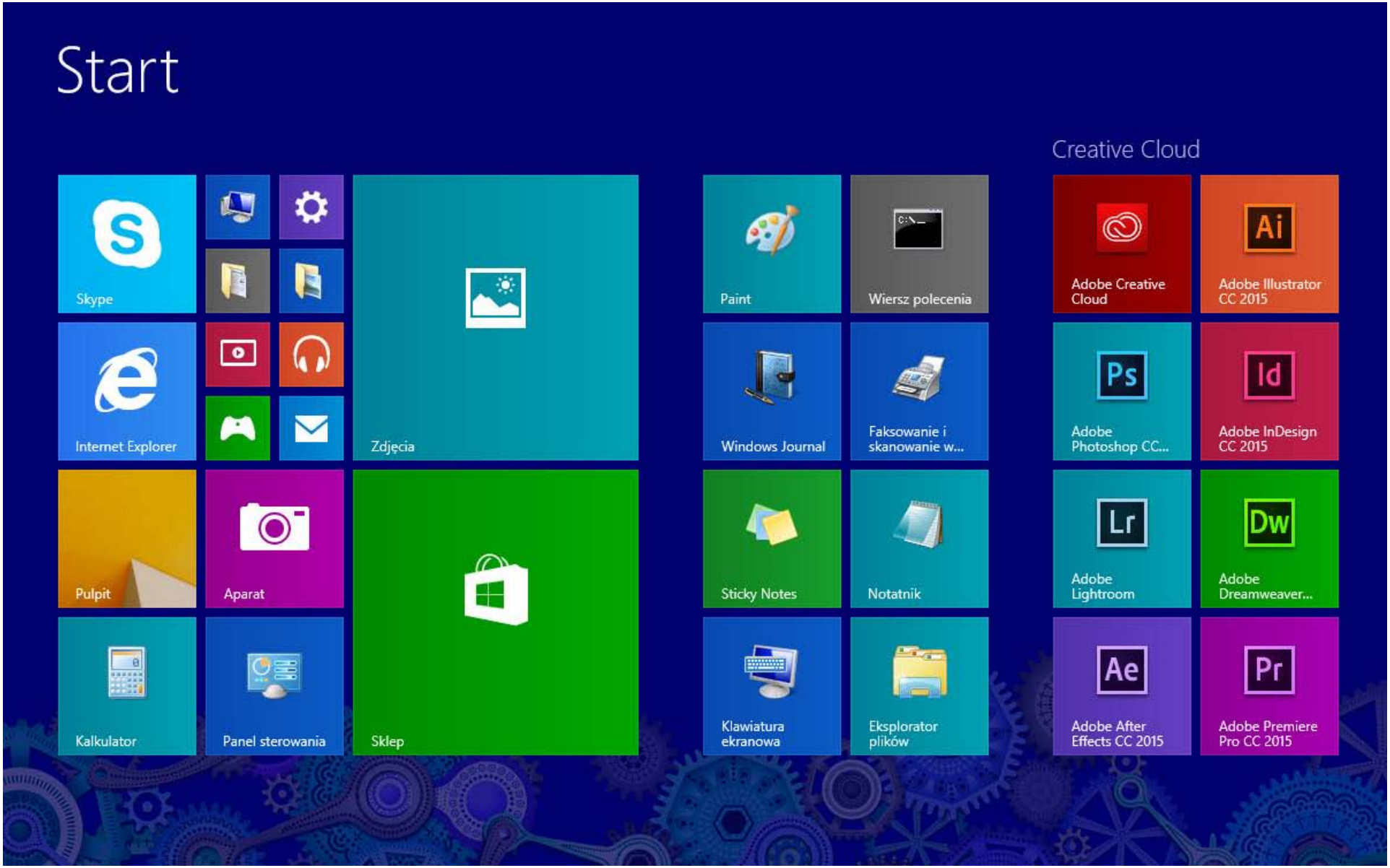


Windows 8

Aplikacja Creative Cloud Desktop instaluje aplikacje w folderze Program Files. Tworzy również skróty na ekranie startowym lub w menu Start.

Zainstalowane aplikacje uruchamia się z ekranu startowego. Aby otworzyć ekran startowy, można skorzystać z klawisza lub ikony z symbolem Windows. Przewiń ekran i znajdź aplikację, a następnie kliknij, aby ją uruchomić.

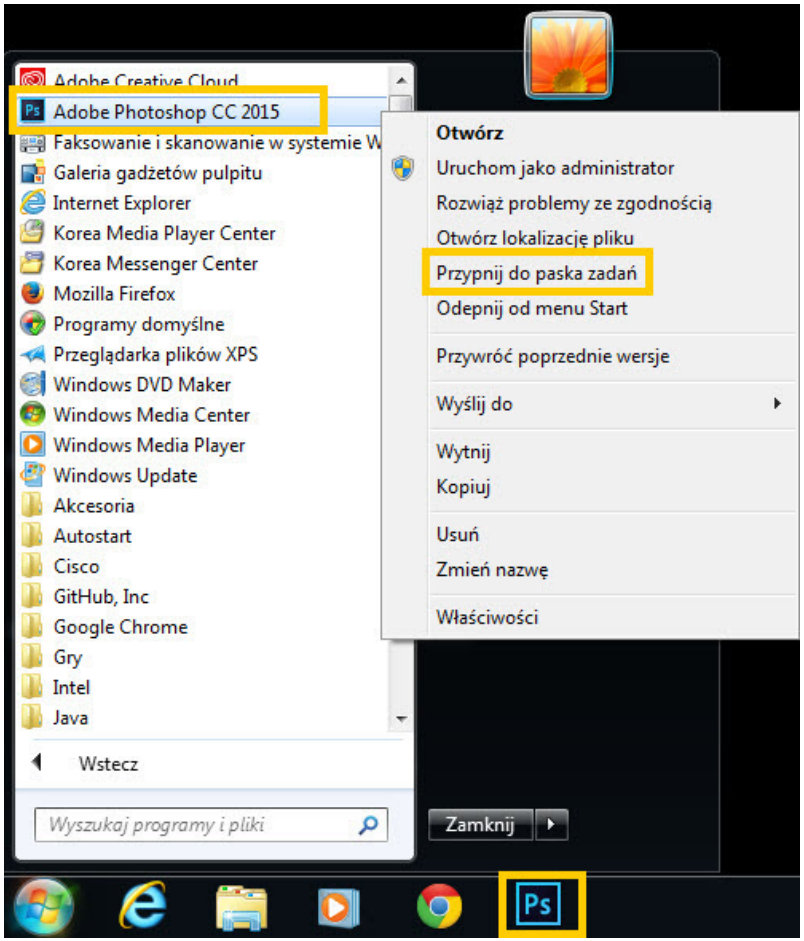
Więcej informacji znajduje się na stronie Ekran startowy — samouczek w serwisie firmy Microsoft.



Windows 7

Podczas instalowania aplikacji Creative Cloud do menu produktowych Windows są dodawane skróty do tej aplikacji. Wybierz polecenie **Start > Wszystkie programy** i kliknij nazwę odpowiedniej aplikacji.

Aby ułatwić sobie dostęp do aplikacji, można przypiąć jej skrót do paska zadań. Wybierz polecenie **Start > Wszystkie programy**. Kliknij nazwę aplikacji prawym przyciskiem myszy i wybierz polecenie **Przypnij do paska zadań**.



Was this helpful?
○ Yes ○ No
By clicking Submit, you accept the Adobe Terms of Use.

^ Do góry

Więcej podobnych

- Pobieranie i instalowanie aplikacji Creative Cloud
- Aktualizacja aplikacji Creative Cloud
- Odinstalowywanie lub usuwanie aplikacji Creative Cloud
- Błąd podczas pobierania lub aktualizacji aplikacji Creative Cloud
- Aplikacja nie otwiera się | Kółko postępu kręci się bez przerwy

Creative Cloud — pomoc techniczna

Przejrzyj podręcznik elektroniczny i samouczki lub zwróć się o pomoc. Więcej informacji.

Nadal potrzebujesz pomocy?

Zapytaj społeczność

Zadawaj pytania i otrzymuj odpowiedzi od ekspertów.

Zacznij teraz

Skontaktuj się z nami

Uzyskaj pomoc od jednego z naszych najlepszych pracowników pomocy technicznej.

Zacznij teraz

☑ Zmień regionPolska (Zmień)
Wybierz region

Wybranie regionu spowoduje zmianę języka i/lub zawartości w witrynie Adobe.com.

Americas Brasil Canada - English Canada - Français Latinoamérica México United States **Europe, Middle East and Africa** Africa - English België Belgique Belgium - English Česká republika Cyprus - English Danmark Deutschland Eastern Europe - English Eesti España France Greece - English Hrvatska Ireland Israel - English Italia Latvija Lietuva Luxembourg - Deutsch Luxembourg - English Luxembourg - Français Magyarország Malta - English Middle East and North Africa - English Moyen-Orient et Afrique du Nord - Français Nederland Norge Österreich Polska Portugal România Schweiz Slovenija Slovensko Srbija Suisse Suomi Sverige Svizzera Türkiye United Kingdom България Россия Україна ישראל - עברית ____ **Asia - Pacific** Australia Hong Kong S.A.R. of China India - English New Zealand Southeast Asia (Includes Indonesia, Malaysia, Philippines, Singapore, Thailand, and Vietnam) - English 中国 中國香港特別行政區 台灣 日本 한국 **Commonwealth of Independent States** Includes Armenia, Azerbaijan, Belarus, Georgia, Kazakhstan, Kyrgyzstan, Moldova, Tajikistan, Turkmenistan, Ukraine, Uzbekistan

Produkty Pobierz Pomoc i nauka Informacje o firmie
Copyright © 2015 Adobe Systems Software Ireland Ltd. All rights reserved.
Zasady ochrony prywatności Warunki korzystania Pliki cookie Ad Choices

Przestrzeń robocza

Podstawy pracy z przestrzenią roboczą

Omówienie przestrzeni roboczej
Przestrzenie robocze Główna i Ostatnio otwarte pliki
Pole Szukaj pomocy
Informacje o trybach ekranu
Korzystanie z paska stanu
Wprowadzanie wartości w panelach i oknach dialogowych
Omówienie panelu sterowania

Do góry

Omówienie przestrzeni roboczej

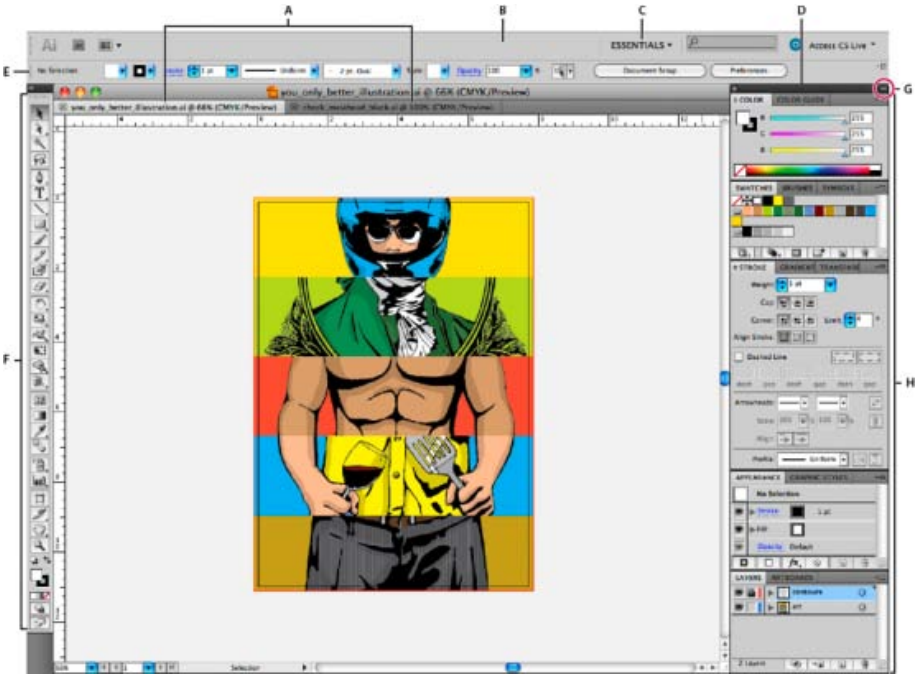
Dokumenty oraz pliki tworzy i obsługuje się za pomocą różnych elementów, takich jak panele, paski i okna. Dowolny układ tych elementów jest nazywany *przestrzenią roboczą*. Przestrzenie robocze poszczególnych aplikacji pakietu Creative Cloud wyglądają podobnie, co ułatwia poruszanie się między nimi. Każdą aplikację można także dostosować do swojego sposobu pracy poprzez wybranie spośród kilku skonfigurowanych wcześniej przestrzeni roboczych lub utworzenie własnej.

Pomimo tego, że domyślny wygląd jest różny w poszczególnych produktach, sterowanie jego elementami jest w nich podobne.

- Znajdujący się u góry *Pasek aplikacji* zawiera przełącznik przestrzeni roboczej, menu (tylko w systemie Windows) oraz inne elementy sterujące aplikacją. W komputerach Macintosh pasek ten można wyświetlać lub chować za pomocą menu Window.
- *Panel Narzędzia* zawiera narzędzia służące do tworzenia oraz edytowania obrazów, opraw graficznych, elementów stron i tym podobnych. Narzędzia powiązane są zgrupowane.
- *Panel Sterowanie* wyświetla opcje dla aktualnie wybranego narzędzia. W programie Illustrator panel Sterowanie wyświetla opcje dla wybranego w danym momencie obiektu. (W programie Photoshop panel sterowania jest nazywany paskiem opcji. W programach Adobe Flash®, Adobe Dreamweaver® i Adobe Fireworks® panelowi temu odpowiada panel Inspektor właściwości, który wyświetla właściwości wybranego w danym momencie elementu).
- W *oknie Dokument* wyświetlany jest aktualnie wykorzystywany plik. Okna dokumentów można przełączać, a w niektórych sytuacjach można je także grupować oraz dokować.
- *Panele* pomagają monitorować oraz modyfikować efekty pracy. Przykłady takich paneli to panel Oś czasu w programie Flash, panel Pędzel w programie Illustrator, panel Warstwy w programie Adobe Photoshop® oraz panel Style CSS w programie Dreamweaver. Panele mogą być grupowane, układane w stos lub dokowane.
- *Ramka aplikacji* grupuje wszystkie elementy przestrzeni roboczej w jednym, zintegrowanym oknie, co pozwala traktować aplikację jako pojedynczy obiekt. Przy przesuwaniu lub zmianie rozmiaru ramki aplikacji lub jednego z jej elementów, wszystkie znajdujące się w niej elementy ustawiają się tak, by na siebie nie nachodziły. Panele nie znikają, jeśli przełączy się aplikacje lub przypadkowo kliknie poza jej obszarem. Posługując się dwiema aplikacjami lub większą ich liczbą, można rozmieścić poszczególne aplikacje obok siebie na ekranie. Jeśli korzysta się z wielu monitorów, to można rozmieszczać aplikacje na każdym z nich.

  Jeśli na komputerze Mac użytkownikowi bardziej odpowiada praca w tradycyjnym, swobodnym interfejsie, może wyłączyć ramkę aplikacji. Na przykład w programie Adobe Illustrator® przełącza się ją za pomocą polecenia Okno > Ramka aplikacji. (W programie

Flash na komputerach Mac ramka aplikacji jest włączona na stałe. Program Dreamweaver na komputerach Mac nie korzysta z ramki aplikacji).

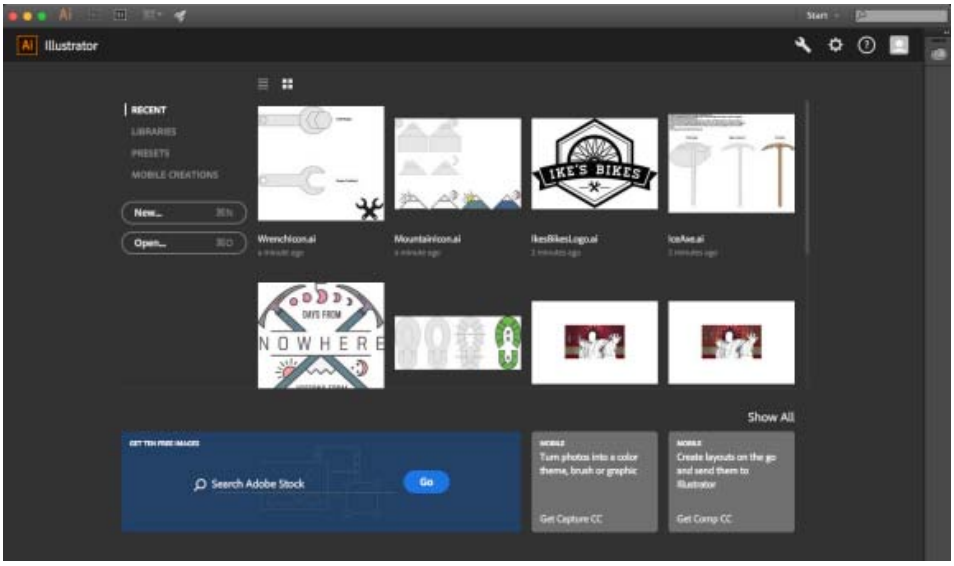


Domyślna przestrzeń robocza programu Illustrator

***A.** Oznaczone okna dokumentów **B.** Pasek aplikacji **C.** Przełącznik przestrzeni roboczych **D.** Pasek tytułu panelu **E.** Panel sterowania **F.** Panel Narzędzia **G.** Przycisk Zwiń do ikon **H.** Cztery panele zgrupowane w pionową stację dokowania*

Do góry

Przestrzenie robocze Główna i Ostatnio otwarte pliki



Główna przestrzeń robocza

Główna przestrzeń robocza

Główna przestrzeń robocza jest wyświetlana, gdy:

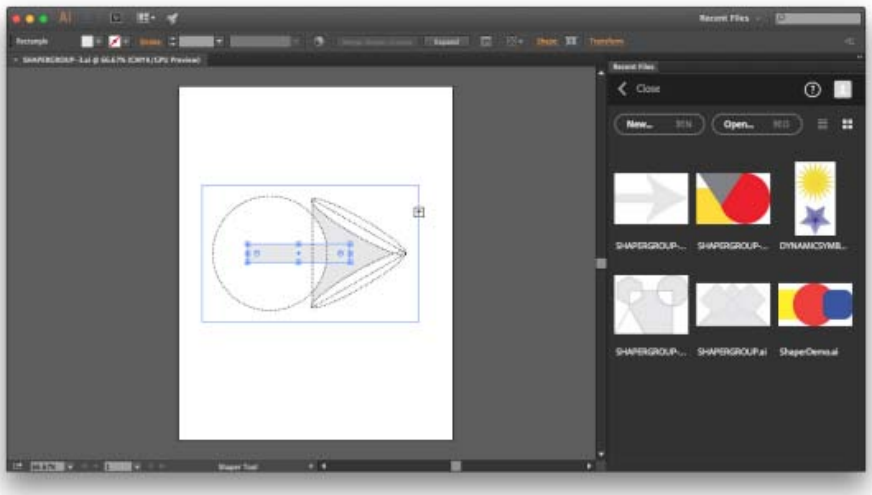
- Program Illustrator zostaje uruchomiony
- Nie są otwarte żadne dokumenty

Główna przestrzeń roboczą umożliwia:

- Szybkie rozpoczynanie pracy
  - Kliknij **Ostatnio otwarte pliki**, aby wyświetlić ostatnio zmodyfikowane pliki. Możesz określić, ile plików ma być wyświetlanych w oknie dialogowym Preferencje (Illustrator > Ctrl/Cmd + K > Obsługa plików i schowek > Obszar plików > pole Liczba ostatnio otwartych plików do wyświetlenia).
  - Kliknij panel **Biblioteki** , aby wyświetlić listę bibliotek (własnych i wspólnych) powiązanych z kontem Creative Cloud. Zasoby Twoich bibliotek są wyświetlane w zintegrowanym panelu Biblioteki.
  - Kliknij opcję **Ustawienia predefiniowane**, aby wyświetlić dostępne szablony startowe dla nowych dokumentów programu Illustrator. Kliknij szablon, aby otworzyć nowy dokument z predefiniowanym rozmiarem obszaru roboczego.
  - Kliknij **Projekty tworzone w aplikacjach na urządzenia przenośne**, aby wyświetlić projekty utworzone w jednej z następujących aplikacji na urządzenia przenośne przy użyciu konta Creative Cloud:
    - Adobe Illustrator Draw
    - Adobe Photoshop Sketch
    - Adobe Comp CC
- **Wygodnie przeglądaj zasoby**
  - Widok listy . Wyświetlanie listy zasobów według nazwy.
  - Widok miniatur . Wyświetlanie miniatur zasobów.
- **Korzystaj z bibliotek**
  - Korzystaj ze zintegrowanego panelu Biblioteki, aby szybko przeglądać, edytować i pracować z zasobami dostępnymi we własnych i udostępnionych Bibliotekach Creative Cloud.

Główna przestrzeń robocza jest włączona i jest otwierana domyślnie. Aby wyłączyć główną przestrzeń roboczą, w oknie dialogowym Preferencje usuń zaznaczenie pola wyboru Pokaż główną przestrzeń roboczą, gdy nie są otwarte żadne dokumenty (Illustrator > Ctrl/Cmd + K > zakładka Ogólne).

Następnie możesz użyć wcześniejszych skrótów klawiaturowych, aby otworzyć (Ctrl/Cmd + O) lub rozpocząć nowe dokumenty (Ctrl/Cmd + N).



Przestrzeń robocza Ostatnio otwarte pliki

Przestrzeń robocza Ostatnio otwarte pliki

Przestrzeń robocza Ostatnio otwarte pliki jest wyświetlana po naciśnięciu kombinacji klawiszy Ctrl/Cmd + O, gdy otwarty jest już co najmniej jeden dokument.

Funkcja ta jest domyślnie wyłączona. Aby włączyć przestrzeń roboczą Ostatnio otwarte pliki, w oknie dialogowym Preferencje zaznacz pole wyboru Pokaż przestrzeń roboczą „Ostatnie pliki" przy otwieraniu pliku (Illustrator > Ctrl/Cmd + K > zakładka Ogólne). Wcześniejsze skróty klawiaturowe Ctrl/Cmd + O oraz Ctrl/Cmd + N będą nadal dostępne do użycia.

Korzystaj z przestrzeni roboczej Ostatnio otwarte pliki, aby przeglądać ostatnio używane pliki w postaci listy lub miniatur. Aby ustawić liczbę plików, które mają być wyświetlane, zmień wartość w polu Liczba ostatnio otwartych plików do wyświetlenia (Illustrator > Ctrl/Cmd + K > Obsługa plików i schowek > Obszar plików).

Ukrywanie lub pokazywanie wszystkich paneli

- (Illustrator, Adobe InCopy®, Adobe InDesign®, Photoshop, Fireworks) Aby ukryć lub pokazać wszystkie panele, łącznie z panelem Narzędzia i panelem sterowania, naciśnij klawisz Tab.
- (Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop) Aby ukryć lub pokazać wszystkie panele, poza panelem Narzędzia i panelem Sterowanie, naciśnij klawisze Shift+Tab.

  ***Wskazówka**: możesz chwilowo wyświetlić ukryte panele, jeśli w preferencjach interfejsu wybrałeś opcję Automatycznie pokazuj ukryte panele. W programie Illustrator jest on zawsze włączony. Przesuń kursor do krawędzi okna aplikacji (Windows®) lub do krawędzi monitora (Mac OS®) i przejedź nim nad paskiem, który pojawi się na ekranie.*
- (Flash, Dreamweaver, Fireworks) Aby ukryć lub pokazać wszystkie panele, naciśnij klawisz F4.

Wyświetlanie opcji panelu

- Kliknij ikonę menu panelu w prawej górnej części panelu.

  ***Wskazówka**: nawet jeśli panel jest zwinięty, nadal można otworzyć jego menu.*

  ***Wskazówka**: w programie Photoshop można zmienić rozmiar czcionki używanej do wyświetlania informacji w panelach i w podpowiedziach dotyczących narzędzi. W preferencjach interfejsu wybierz rozmiar z menu Rozmiar czcionki interfejsu.*

(Illustrator) Dopasowanie jasności panelu

- Przesuń suwak Jasność w oknie Preferencje interfejsu użytkownika. Ten element sterowania dotyczy wszystkich paneli, w tym panelu Sterowanie.

Ponowna konfiguracja panelu Narzędzia

Elementy w panelu Narzędzia można wyświetlić w pojedynczej kolumnie lub jedno obok drugiego w dwóch kolumnach. (Ta funkcja nie jest dostępna w panelu Narzędzia programu Fireworks oraz Flash).

W programach InDesign i InCopy można także zmieniać sposób wyświetlania z pojedynczej kolumny na dwie kolumny (lub jeden wiersz), poprzez ustawienie odpowiedniej opcji w preferencjach interfejsu.

- Kliknij podwójną strzałkę na górze panelu Narzędzia.

Do góry

Pole Szukaj pomocy

Pole Szukaj pomocy, znajdujące się w prawej części paska aplikacji, służy do wyszukiwania tematów pomocy w programie oraz w Internecie. Jeżeli masz aktywne połączenie z Internetem, możesz skorzystać z treści umieszczonych w witrynie Pomoc społeczności. Jeżeli nie masz aktywnego połączenia z Internetem wyniki wyszukiwania będą ograniczone jedynie do tematów Pomocy zawartych w programie Illustrator.

1. W polu wyszukiwania wpisz interesującą cię frazę (np. nazwę funkcji, aplikacji lub narzędzia).
2. Wciśnij klawisz Enter.

Wszystkie tematy dostępne w witrynie Pomoc dla społeczności są wyświetlane w osobnym oknie przeglądarki.

Do góry

Informacje o trybach ekranu

Wygląd okna ilustracji i paska menu można zmieniać za pomocą opcji trybu, umieszczonych w dolnej części panelu Narzędzia. Aby uzyskać dostęp do paneli w trybie pełnoekranowym, przesuń kursor do lewej górnej krawędzi ekranu. Jeśli zmieniono ich domyślne położenie, dostęp do nich możliwy jest poprzez menu Okno.

Do wyboru są następujące tryby:

- Normalny tryb ekranu wyświetla kompozycję w standardowym oknie, z paskiem menu na górze i paskami przewijania z boku.
- Tryb pełnoekranowy z paskiem menu wyświetla kompozycję na całym ekranie, łącznie z paskiem menu oraz paskiem przewijania.
- Tryb pełnoekranowy wyświetla kompozycję na całym ekranie bez paska tytułowego oraz paska menu.

Do góry

Korzystanie z paska stanu

Pasek stanu pojawia się na lewej, dolnej krawędzi okna ilustracji. Wyświetla następujące obiekty:

- aktualny poziom powiększenia,
- aktualnie używane narzędzie,
- aktualnie używany obszar roboczy,
- kontrolki sterowania dla wielu obszarów roboczych,
- datę i godzinę,
- liczbę dostępnych poleceń Cofnij i Ponów,
- profil kolorów dokumentu,
- stan zarządzanego pliku.

Aby wykonać jedną z następujących czynności, kliknij pasek stanu:

- Zmień rodzaj informacji wyświetlanych w pasku stanu poprzez zaznaczenie opcji w menu Pokaż.
- Pokaż bieżący plik Adobe Bridge poprzez zaznaczenie opcji Odkryj w Bridge.

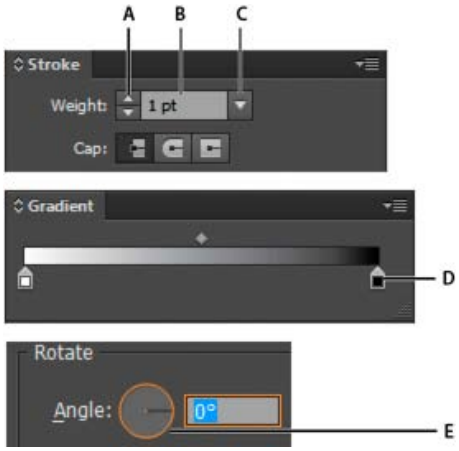
Do góry

Wprowadzanie wartości w panelach i oknach dialogowych

Wprowadzanie wartości odbywa się za pomocą tym samych metod we wszystkich panelach i oknach dialogowych. Proste działania matematyczne można wykonywać w dowolnym numerycznym polu edycyjnym. Na przykład, aby przenieść zaznaczony obiekt o 3 jednostki w prawo, używając bieżącej jednostki miary, nie trzeba wyliczać nowej pozycji w poziomie — wystarczy wpisać **+3** za bieżącą pozycją w panelu Przekształć.

Wpisywanie wybranej wartości w panelu lub oknie dialogowym

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
  - Wpisz wartość w polu, po czym wciśnij klawisz Enter lub Return.
  - Przeciągnij suwak.
  - Przeciągnij skalę.
  - Zmniejsz lub zwiększ wartość za pomocą przycisków strzałek w palecie.
  - Kliknij w polu, a następnie zwiększ lub zmniejsz wartość, używając odpowiednio klawiszy Strzałka w górę i Strzałka w dół. Przytrzymaj klawisz Shift i kliknij strzałkę, aby powiększyć wartość zwiększania lub zmniejszania.
  - Wybierz wartość z menu związanego z danym polem.



Metody wprowadzania danych

Obliczanie wartości w panelu lub oknie dialogowym

1. W polu tekstowym, które przyjmuje wartości numeryczne, wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby zastąpić całą bieżącą wartość przez wyrażenie matematyczne, zaznacz całą wartość.
   - Aby użyć bieżącej wartości jako części wyrażenia matematycznego, kliknij przed nią lub za nią.
2. Wpisz proste wyrażenie matematyczne wykorzystując pojedynczy operator, np. **+** (plus), **-** (minus), **x** (mnożenie), **/**(dzielenie) lub **%** (procent).

   Na przykład: **`0p0 + 3`** lub **`5mm + 4`**. W analogiczny sposób **`3cm * 50%`** równa się 3 centymetry pomnożone przez 50%, lub 1,50 cm, a **`50pt + 25%`** równa się 50 punktów plus 25% z 50 punktów, lub 62,5 punktu.

3. Naciśnij klawisz Enter lub Return, aby zastosować obliczenie.

Do góry

Omówienie panelu sterowania

Panel Sterowanie zapewnia szybki dostęp do opcji związanych z zaznaczonymi obiektami. Panel sterowania jest domyślnie zadokowany w górnej części obszaru roboczego.

Panel Sterowanie wyświetla różne opcje w zależności od tego, jaki obiekt lub narzędzie zostało zaznaczone. Na przykład po zaznaczeniu obiektu tekstowego panel Sterowanie wyświetla opcje formatowania tekstu i opcje zmiany koloru, położenia i wymiarów obiektu. Przy włączonym narzędziu zaznaczanie możesz z panelu Sterowanie wejść do Ustawień i preferencji dokumentu.

Panel sterowania

***A.** Opcje ukryte **B.** Łącze do innego panelu **C.** menu panelu*

Jeśli tekst w palecie Sterowanie jest niebieski lub podkreślony, to kliknięcie na nim wyświetla panel powiązany lub okno dialogowe. Na przykład, kliknij wyraz *Obrys*, aby wyświetlić panel Obrys.

Zmiana rodzajów kontrolek wyświetlanych w panelu sterowania

- Zaznacz lub usuń zaznaczenie opcji w menu panelu sterowania.

Otwieranie lub zamykanie panelu lub okna dialogowego z panelu Sterowanie

1. Kliknij niebieski, podkreślony wyraz i otwórz powiązany z nim panel lub okno dialogowe.
2. Kliknij w dowolnym miejscu poza panelem lub oknem dialogowym, aby je zamknąć.

Dokowanie panelu sterowania w dolnej części obszaru roboczego

- Wybierz polecenie Zadokuj na dole widoczne w panelu Sterowanie.

Konwertowanie panelu sterowania na panel swobodny

- Przeciągnij pasek uchwytu (umieszczony po lewej stronie panelu) od jego bieżącego położenia.

  Aby ponownie zadokować Panel sterowania, przeciągnij pasek uchwytu na górę lub dół okna aplikacji (WIndows) lub ekranu (Mac OS).

Zobacz także

- Dostosowywanie przestrzeni roboczej
- Dotykowy obszar roboczy

(cc) BY-NC-SA Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

-->

Dostosowywanie przestrzeni roboczej

Zarządzanie oknami i panelami
Korzystanie z menu panelu
Zmiana nazwy lub powielanie przestrzeni roboczej
Zapisywanie i przełączanie przestrzeni roboczych

Do góry

Zarządzanie oknami i panelami

Własną przestrzeń roboczą można utworzyć poprzez przesuwanie oraz zmienianie okien dokumentów oraz paneli. Można także zapisać własne przestrzenie robocze i przełączać się między nimi. W przypadku programu Fireworks zmiana nazwy własnych przestrzeni roboczych może prowadzić do nieoczekiwanych rezultatów.

Uwaga: W poniższych przykładach w celach prezentacji posłużono się programem Photoshop. Przestrzeń robocza zachowuje się tak samo we wszystkich produktach.

Zmiana kolejności, dokowanie i uruchamianie okien dokumentu

Po otwarciu większej liczby plików okna dokumentów zostają oznaczone.

- Aby zmienić kolejność oznaczonych okien dokumentów, przeciągnij zakładkę okna w nowe miejsce w ramach grupy.
- Aby oddokować (uruchomić lub wyciągnąć z zakładki) okno dokumentu z grupy okien, przeciągnij zakładkę okna poza grupę.

  Uwaga: W programie Photoshop można również wybrać polecenie Okno > Ułóż > Okno ruchome, aby uruchomić jedno okno dokumentu; albo polecenie Okno > Ułóż > Wszystkie okna ruchome, aby uruchomić wszystkie okna dokumentów na raz. Więcej informacji zawiera nota techniczna kb405298.
  Uwaga: Program Dreamweaver nie obsługuje dokowania i oddokowywania okien dokumentów. Ruchome okna można utworzyć za pomocą przycisku Minimalizuj okna Dokument (Windows). Można również wybrać polecenie Okno > Rozmieść pionowo, aby utworzyć okna dokumentów ułożone jedno przy drugim. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w Pomocy programu Dreamweaver, wyszukując frazę „Rozmieść pionowo”. Procedura postępowania jest nieco inna w systemie Macintosh.
- Aby zadokować okno dokumentu w osobnej grupie okien, przeciągnij zakładkę okna do tej grupy.
- Aby utworzyć grupę dokumentów ułożonych na stosie lub sąsiadująco, przeciągnij okno do jednej ze stref upuszczania u szczytu, u dołu lub po bokach innego okna. Możesz określić sposób ułożenia grupy używając przycisku Układ, który znajduje się na pasku aplikacji.

  Uwaga: Niektóre produkty nie są wyposażone w tą funkcję. Twój produkt może mieć jednak polecenia Kaskada i Sąsiadująco w menu Okno, które mogą pomóc ci w ułożeniu dokumentów.
- Aby w czasie zaznaczania przełączyć się na inny dokument w grupie z zakładką, przeciągnij na chwilę zaznaczenie nad zakładką dokumentu.

  Uwaga: Niektóre produkty nie są wyposażone w tą funkcję.

Dokowanie i oddokowywanie paneli

Stacja dokowania to zbiór wyświetlanych razem, najczęściej pionowo, paneli lub grup paneli. Można zadokować i oddokować panele poprzez przemieszczanie ich do i ze stacji dokowania.

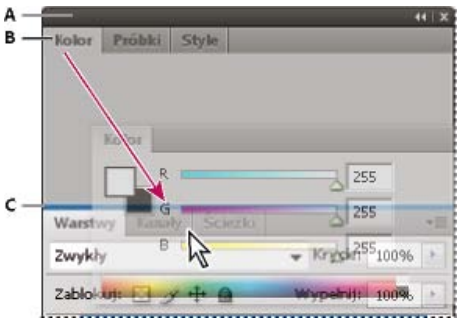
- Aby zadokować panel, należy przeciągnąć go przy użyciu jego zakładki do stacji dokowania na górze, na dole lub pomiędzy innymi panelami.
- Aby zadokować grupę paneli, należy przeciągnąć je przy użyciu ich paska tytułu (jednolity pusty pasek powyżej zakładki) do stacji dokowania.
- Aby usunąć panel lub grupę paneli, przeciągnij go poza stację dokowania przy użyciu zakładki lub paska tytułu. Można także przeciągnąć go do innej stacji dokowania lub umożliwić mu swobodne przemieszczanie się.

Przesuń panele

W trakcie przesuwania paneli można zobaczyć podświetlone na niebiesko strefy upuszczania. Są to obszary, do których można przesunąć panel. Można na przykład przesunąć panel do góry lub w dół w stacji dokowania, poprzez przeciągniecie go do wąskiej niebieskiej strefy powyżej lub

poniżej panelu. Jeśli przesuniesz go do obszaru, który nie jest strefą upuszczania, panel będzie się swobodnie przemieszczał w przestrzeni roboczej.
Uwaga: Strefę upuszczania aktywuje położenie myszy, a nie położenie panelu. Jeśli nie widać strefy upuszczania, spróbuj przeciągnąć wskaźnik myszy w miejscu, gdzie strefa ta powinna się znajdować.

- Aby przesunąć panel, przeciągnij jego zakładkę.
- Aby przesunąć grupę paneli, przeciągnij pasek tytułu.



Wąska niebieska strefa upuszczania wskazuje, że panel Kolor będzie dokowany sam na sobie powyżej grupy panelu Warstwy.
A. Pasek tytułowy **B.** Zakładka **C.** Strefa upuszczania

Naciśnij Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS) podczas przesuwania panelu, aby uchronić go od dokowania. Naciśnij klawisz Esc w trakcie przesuwania panelu, aby anulować operację.

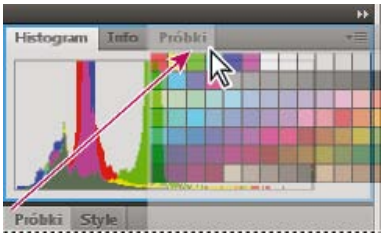
Dodawanie i usuwanie paneli

Jeśli usuniesz wszystkie panele ze stacji dokowania, stacja zniknie. Dok można utworzyć poprzez przesunięcie paneli do prawej krawędzi przestrzeni roboczej tak, aby pojawił się obszar upuszczenia.

- Aby usunąć panel, kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub kliknij przycisk Control (Mac) jego zakładkę i wybierz opcję Zamknij lub usuń zaznaczenie w menu Okno.
- Aby dodać panel, zaznacz go w menu Okno i zadokuj gdziekolwiek.

Obsługuj grupy paneli

- Aby przesunąć panel do grupy, przeciągnij jego zakładkę do podświetlonej strefy upuszczania w grupie.

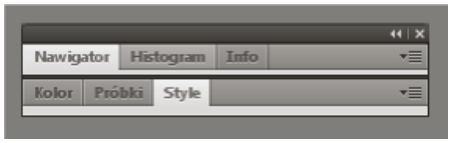


Dodawanie panelu do grupy paneli

- Ponowne ułożenie paneli w grupie jest możliwe dzięki przeciągnięciu zakładek paneli na inne miejsce w grupie.
- Aby usunąć panel z grupy umożliwiając mu swobodne przemieszczanie się, należy przeciągnąć jego zakładkę poza grupę.
- Aby przesunąć grupę, przeciągnij pasek tytułowy (obszar nad zakładkami).

Składowanie przemieszczających się paneli

W czasie przeciągania panelu z jego stacji dokowania do miejsca innego niż strefa upuszczania, panel swobodnie przemieszcza się. Panel przemieszczający się można umieścić w dowolnym miejscu przestrzeni roboczej. Przemieszczające się panele oraz grupy paneli można układać w stos — tak, aby przy przeciąganiu paska tytułu najwyżej położonego elementu przemieszczały się jak pojedynczy obiekt.



Swobodnie przemieszczające się panele składowane na stosie

- Aby umieścić na stosie przemieszczające się panele, przeciągaj je używając ich zakładek do strefy upuszczania znajdującej się na dole innego panelu.
- Aby zmienić porządek składowania, przeciągnij panel do góry lub w dół używając jego zakładki.

Uwaga: Upewnij się, że zwolniłeś zakładkę nad wąską strefą upuszczania znajdującą się pomiędzy panelami, a nie nad szeroką strefą upuszczania znajdującą się w pasku tytułu.

- Aby usunąć panel lub grupę paneli ze stosu, tak by mógł się przemieszczać swobodnie, przeciągnij go poza stos używając jego zakładki lub paska tytułu.

Zmiana rozmiarów paneli

- Kliknij dwukrotnie zakładkę, aby zminimalizować lub zmaksymalizować panel, grupę paneli lub stos paneli. Można także dwukrotnie kliknąć obszar zakładek (wolna przestrzeń obok zakładek).
- Aby zmienić rozmiary panelu, przeciągnij dowolną jego część. Rozmiary niektórych paneli, np. panelu Kolor w programie Photoshop, nie mogą być zmieniane metodą przeciągania.

Zwijanie i rozwijanie ikon paneli

Można zwinąć panele do postaci ikon, aby uporządkować przestrzeń roboczą. W niektórych przypadkach, panele są zwinięte do postaci ikon w domyślnych ustawieniach przestrzeni roboczej.

Panele zwinięte do postaci ikon

Panele rozwinięte z postaci ikon

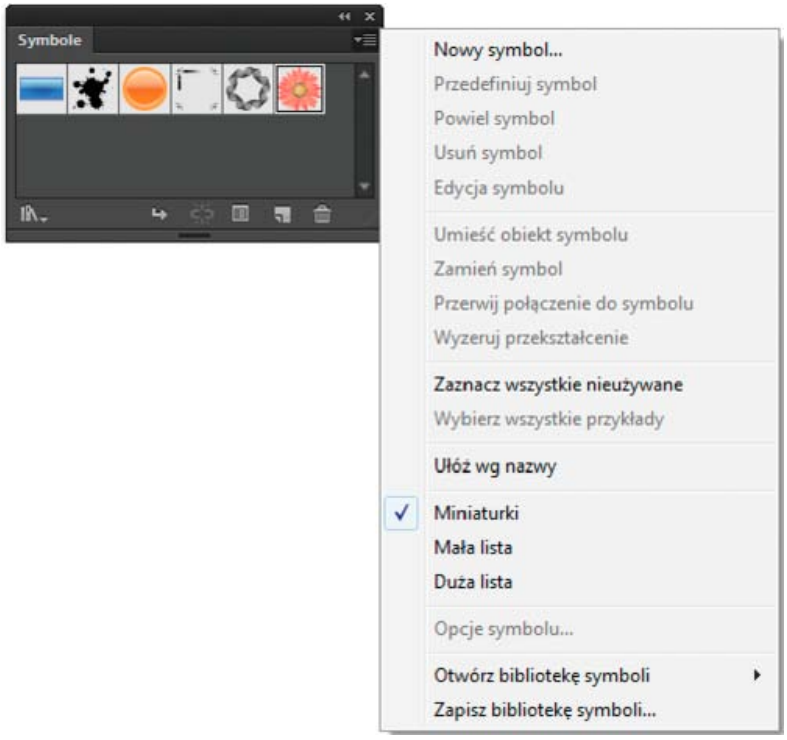
- Aby zwinąć lub rozwinąć wszystkie ikony paneli w kolumnie, kliknij podwójną strzałkę u góry stosu.
- Kliknij ikonę panelu aby ją rozwinąć.
- Aby zmienić rozmiar ikon paneli tak, aby widoczne były wyłącznie ikony (a nie ich etykiety), dostosuj szerokość doku tak, aby zniknął tekst. Aby ponownie wyświetlić tekst ikony, zwiększ szerokość doku.
- Aby zwinąć rozwinięty panel z powrotem do postaci ikony, kliknij jego zakładkę, jego ikonę lub podwójną strzałkę na pasku tytułu panelu.

  W niektórych produktach, jeśli wybierzesz opcję Auto-zwijanie paneli do ikon z preferencji Interfejs lub Opcje interfejsu użytkownika, rozwinięta ikona panelu zwija się automatycznie, gdy klikniesz poza nią.
- Aby dodać pływający panel lub grupę paneli do stosu ikon, przeciągnij go używając zakładki lub paska tytułu. (Panele zwijają się automatycznie do ikon, jeśli są dodane do stosu ikon).
- Aby przesunąć ikonę panelu (lub ikonę grupy paneli), przeciągnij ją. Ikony paneli można przeciągać w górę i w dół stosu, do innych stosów (gdzie pojawiają się w stylu panelu tego stosu) lub poza stos (gdzie pojawiają się jako ruchome ikony).

Do góry

Korzystanie z menu panelu

Przejdź do menu panelu, klikając ikonę , która znajduje się w prawym, górnym rogu panelu.



Menu panelu (panel Symbole)

Do góry

Zmiana nazwy lub powielanie przestrzeni roboczej

1. Wybierz polecenie Okno > Przestrzeń robocza > Zarządzanie przestrzeniami roboczymi.
2. Wykonaj dowolną z następujących czynności, a następnie kliknij OK:
   - Aby zmienić nazwę obszaru roboczego, zaznacz go i przeprowadź edycję tekstu.
   - Aby powielić obszar roboczy, zaznacz go i kliknij przycisk Nowy.

Film przedstawiający dostosowywanie obszaru roboczego w oparciu o różne obiegi pracy można obejrzeć pod adresem www.adobe.com/go/vid0032_pl.

Do góry

Zapisywanie i przełączanie przestrzeni roboczych

Dzięki zapisaniu bieżącego rozmiaru i położenia paneli jako nazwanej przestrzeni roboczej, możliwe jest przywrócenie przestrzeni roboczej, nawet jeśli przesunie się lub zamknie panel. Nazwy zapisanych przestrzeni roboczych są wyświetlane w przełączniku na pasku aplikacji.

Zapisz własną przestrzeń roboczą

1. Aby zapisać wybraną konfigurację przestrzeni roboczej, wykonaj jedną z następujących czynności:
   - (Illustrator) Wybierz polecenie Okno > Przestrzeń robocza > Zapisz przestrzeń roboczą.
   - (Photoshop, InDesign, InCopy) Wybierz polecenie Okno > Przestrzeń robocza > Nowa przestrzeń robocza.
   - (Dreamweaver) Wybierz polecenie Okno > Układ przestrzeni roboczych > Nowa przestrzeń robocza.
   - (Flash) Wybierz polecenie Nowa przestrzeń robocza za pomocą przełącznika na pasku aplikacji.
   - (Fireworks) Wybierz polecenie Zapisz bieżącą za pomocą przełącznika na pasku aplikacji.
2. Wpisz nazwę przestrzeni roboczej.
3. (Photoshop, InDesign) W obszarze Przechwytywania zaznacz jedną lub więcej opcji:

   Położenie paneli Zapisuje bieżące położenia paneli (tylko program InDesign).

   Skróty klawiaturowe Zapisuje bieżący zestaw skrótów klawiaturowych (tylko Photoshop).

   Menu lub Dostosowanie menu Zapisuje bieżący zestaw menu.

Wyświetl lub przełączaj między przestrzeniami roboczymi

❖ Wybierz przestrzeń roboczą za pomocą przełącznika na pasku aplikacji.

W programie Photoshop z każdą przestrzenią roboczą można skojarzyć specjalny skrót klawiaturowy, który będzie przyspieszał dostęp do niej.

Usuń własną przestrzeń roboczą

- Wybierz polecenie Zarządzaj przestrzenią roboczą za pomocą przełącznika na pasku aplikacji, a następnie wybierz przestrzeń i kliknij przycisk Usuń. (Opcja ta nie jest dostępna w programie Fireworks).
- (Photoshop, InDesign, InCopy) Wybierz polecenie Usuń przestrzeń roboczą z przełącznika przestrzeni roboczych.
- (Illustrator) Wybierz polecenie Okno > Przestrzeń robocza > Zarządzaj przestrzeniami roboczymi, zaznacz przestrzeń roboczą, a następnie kliknij ikonę Usuń.
- (Photoshop, InDesign) Wybierz polecenie Okno > Przestrzeń robocza > Usuń przestrzeń roboczą, zaznacz przestrzeń roboczą, a następnie kliknij ikonę Usuń.

Przywracanie domyślnej przestrzeni roboczej

1. Za pomocą przełącznika na pasku aplikacji wybierz domyślną przestrzeń roboczą lub przestrzeń roboczą Istotne elementy. Informacje na temat programu Fireworks podano w artykule http://www.adobe.com/devnet/fireworks/articles/workspace_manager_panel.html.

   Uwaga: W programie Dreamweaver domyślną przestrzenią roboczą jest przestrzeń Projektant.
2. W przypadku programu Fireworks (Windows) wykasuj niniejsze foldery:
   Windows Vista \\Użytkownicy\<nazwa użytkownika>\AppData\Roaming\Adobe\Fireworks CS4\

   Windows XP \\Documents and Settings\<nazwa użytkownika>\Application Data\Adobe\Fireworks CS4
3. (Photoshop, InDesign, InCopy) Wybierz polecenie Okno > Przestrzeń robocza> Wyzeruj [nazwa przestrzeni roboczej].

(Photoshop) Przywracanie zapisanego układu przestrzeni roboczej

W programie Photoshop przestrzenie robocze automatycznie zachowują ostatnio wprowadzone zmiany układu. Można jednak przywrócić oryginalny, zapisany układ paneli.

- Aby przywrócić jedną przestrzeń roboczą, wybierz polecenie Okno > Przestrzeń robocza > Przywróć nazwa przestrzeni roboczej.
- Aby przywrócić wszystkie przestrzenie robocze zainstalowane w programie Photoshop, kliknij przycisk „Przywróć domyślne przestrzenie robocze” w preferencjach interfejsu.

Aby zmienić kolejność przestrzeni roboczych na pasku aplikacji, przeciągnij je.

(cc) BY-NC-SR

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Narzędzia

Omówienie panelu narzędzi
Wybieranie narzędzia
Zmiana kursora narzędzia

Do góry

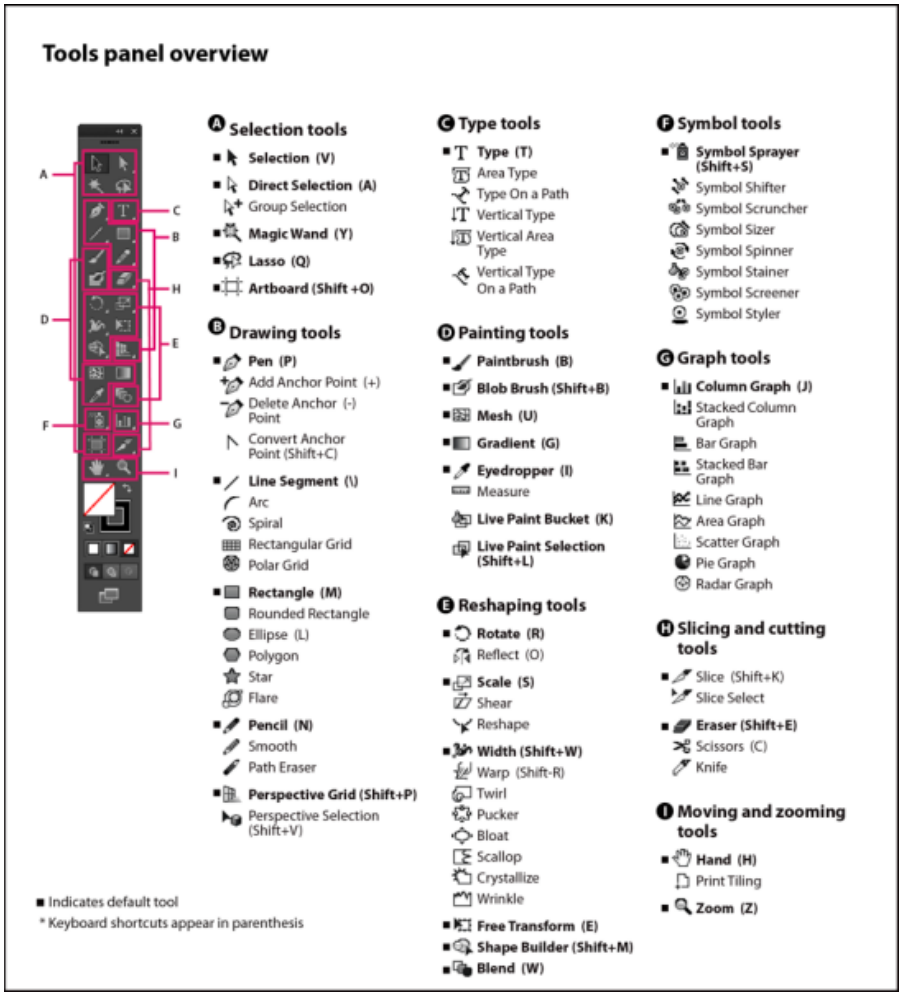
Omówienie panelu narzędzi

Przy pierwszym uruchomieniu aplikacji, jej panel narzędzi jest wyświetlany po lewej stronie ekranu. Panel Narzędzia można przesunąć, przeciągając jego pasek tytułowy. Zależnie od potrzeb panel może być wyświetlany lub ukrywany. Odpowiednią zmianę umożliwia polecenie Okno > Narzędzia.

Narzędzia znajdujące się na panelu narzędzi służą do tworzenia i zaznaczania obiektów, a także do manipulowania nimi. Niektóre narzędzia zapewniają dostęp do opcji wyświetlanych po dwukrotnym kliknięciu danego narzędzia. Wśród tych narzędzi znajdują się narzędzia umożliwiające używanie tekstu, zaznaczanie, malowanie, rysowanie, próbkowanie, edycję i przenoszenie obrazów.

Rozwinięcie niektórych narzędzi umożliwia wyświetlanie ukrytych pod nim innych narzędzi. Mały trójkąt w prawym dolnym rogu narzędzia informuje, że w jego grupie znajdują się narzędzia ukryte. Aby wyświetlić nazwę narzędzia, umieść nad nim kursor.

Do zmiany trybu rysowania z Rysuj normalnie na Rysuj za lub Rysuj wewnątrz możesz też użyć panelu Narzędzia.



Omówienie panelu narzędzi

Wyświetlanie ukrytych narzędzi

- Umieść kursor na widocznym narzędziu i wciśnij klawisz myszy.

Wyświetlanie opcji narzędzia

- Dwukrotnie kliknij narzędzie na panelu Narzędzia.

Przenoszenie panelu Narzędzia

- Przeciągnij pasek tytułu panelu.

Widok panelu Narzędzia w podwójnym stosie lub pojedynczej kolumnie

- Aby przełączać widok panelu Narzędzia z podwójnego stosu na pojedynczą kolumnę, na pasku tytułu kliknij podwójną strzałkę.

Ukrywanie panelu Narzędzia

- Wybierz polecenie Okno > Narzędzia.

Oddzielanie ukrytych narzędzi do oddzielnego panelu

- Przeciągnij kursor nad strzałką umieszczoną na końcu panelu ukrytych narzędzi i zwolnij przycisk myszy.

Zamykanie oddzielnego panelu narzędzia

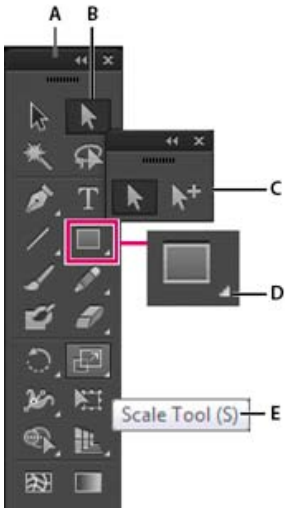
- Kliknij przycisk zamykania, umieszczony na pasku tytułu panelu. Narzędzia powracają do panelu Narzędzia.

Do góry

Wybieranie narzędzia

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
  - Kliknij narzędzie w panelu Narzędzia. Jeśli w prawym dolny rogu panelu znajduje się mały trójkąt, wciśnij przycisk myszy tak, by zobaczyć ukryte narzędzia i kliknij wybrane narzędzie.
  - Naciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i kliknij narzędzie tak, by przejrzeć wszystkie ukryte narzędzia i wybrać jedno z nich.
  - Wciśnij skrót klawiaturowy narzędzia. Skrót ten jest wyświetlany w dymku pomocy narzędzia. Na przykład, wciśnięcie klawisza V umożliwia zaznaczenie narzędzia Przesuwanie.

    ***Wskazówka**: aby ukryć podpowiedź dotyczącą narzędzia, wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Ogólne (Windows) lub Illustrator > Preferencje > Ogólne (Mac OS) i usuń zaznaczenie opcji Pokaż podpowiedzi.*



Zaznaczanie narzędzia ukrytego

***A.** Panel Narzędzia **B.** Narzędzie aktywne **C.** Odrywanie panelu z ukrytymi narzędziami **D.** Trójkąt wskazujący ukryte narzędzie **E.** Nazwa i skrót narzędzia*

Do góry

Zmiana kursora narzędzia

Kursor większości narzędzi pokrywa się z obrazkiem ich ikon. Każdy domyślny kursor ma inny tzw. hotspot:

punkt aktywny, którym rozpoczyna się zaznaczenie lub działanie. W przypadku większości narzędzi można korzystać z kursorów precyzyjnych, które mają postać celownika z punktem aktywnym w środku i zapewniają większą precyzję wykonywanych operacji.

- Wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Ogólne (Windows) lub Illustrator > Preferencje > Ogólne (Mac OS) i zaznacz opcję Użyj precyzyjnych kursorów. Innym sposobem jest wciśnięcie klawisza Caps Lock na klawiaturze.

Zobacz także

- Galerie narzędzi

(cc) BY-NC-SA Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Galerie narzędzi

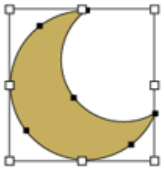
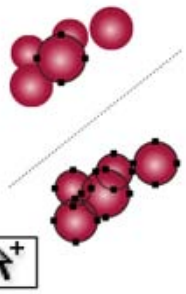
Galeria narzędzia Zaznaczanie
Galeria narzędzia Rysowanie
Galeria narzędzia Tekst
Galeria narzędzi do malowania
Galeria narzędzi do przekształcania
Galeria narzędzia obsługi symboli
Galeria narzędzia Wykres
Galeria narzędzia przenoszenia i powiększania

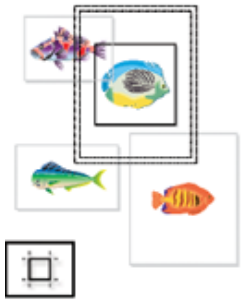
Program Illustrator zapewnia wiele narzędzi do tworzenia i manipulowania kompozycją. Galerie te zapewniają szybki, wzrokowy podgląd każdego narzędzia.

Do góry

Galeria narzędzia Zaznaczanie

W programie Illustrator są dostępne następujące narzędzia do zaznaczania:

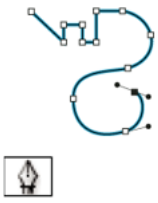
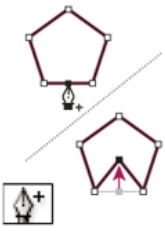
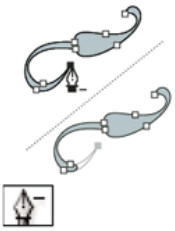
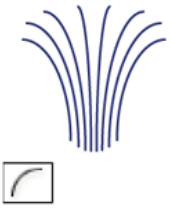
 *Narzędzie Zaznaczanie (V) służy do zaznaczania całych obiektów. Zobacz Zaznaczanie obiektów za pomocą narzędzia Zaznaczanie.*	*Narzędzie Zaznaczanie bezpośrednie (A) zaznacza punkty lub segmenty ścieżek wewnątrz obiektów. Zobacz Wybieranie ścieżek, segmentów i punktów kontrolnych.*	 *Narzędzie Zaznaczanie grupowe zaznacza obiekty i grupy wewnątrz grup. Zobacz Zaznaczanie obiektów i grup za pomocą narzędzia Zaznaczanie grupowe.*	*Narzędzie Różdżka (Y) zaznacza obiekty o podobnych atrybutach. Zobacz Zaznaczanie obiektów za pomocą narzędzia Różdżka.*
Narzędzie Lasso			

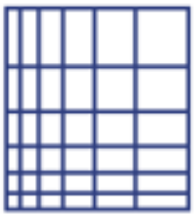
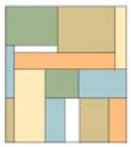
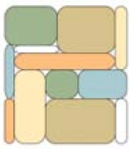
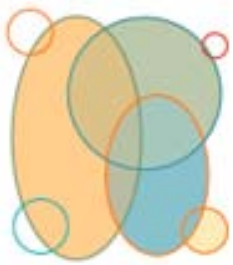
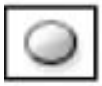
(Q) zaznacza punkty lub segmenty ścieżek wewnątrz obiektów. Zobacz Zaznaczanie obiektów za pomocą narzędzia Lasso.	 *Narzędzie Obszar roboczy tworzy osobne obszary robocze dla drukowania lub eksportowania. Zobacz Tworzenie obszaru roboczego.*		

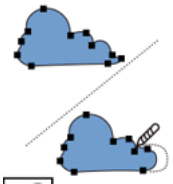
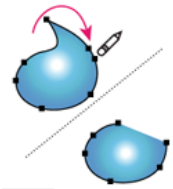
Do góry

Galeria narzędzia Rysowanie

W programie Illustrator są dostępne następujące narzędzia do zaznaczania:

 *Narzędzie Pióro (P) pozwala rysować linie proste i krzywe w celu tworzenia obiektów. Zobacz Rysowanie za pomocą narzędzia Pióro.*	 *Narzędzie Dodawanie punktów kontrolnych (+) dodaje punkty kontrolne do ścieżek. Zobacz Dodawanie i usuwanie punktów kontrolnych.*	 *Narzędzie Usuwanie punktów kontrolnych (-) usuwa punkty kontrolne ze ścieżek. Zobacz Dodawanie i usuwanie punktów kontrolnych.*	*Narzędzie Konwersja punktów kontrolnych (Shift+C) zmienia punkty gładkie w punkty narożne i na odwrót. Zobacz Konwertowanie punktów gładkich na punkty narożne i odwrotnie.*
Narzędzie Linia (\) rysuje pojedyncze	 *Narzędzie Łuk rysuje pojedyncze*	*Narzędzie Spirala rysuje spirale skierowane w*	

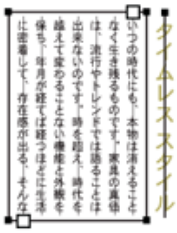
segmenty linii prostej. Zobacz Rysowanie prostych linii za pomocą narzędzia Linia.	*segmenty krzywej wklęsłej lub wypukłej. Zobacz Rysowanie łuków.*	*prawo lub w lewo. Zobacz Rysowanie spiral.*	 *Narzędzie Siatka prostokątna rysuje siatki prostokątne. Zobacz Rysowanie siatek prostokątnych.*
   Narzędzie Siatka biegunowa rysuje siatki sferyczne. Zobacz Rysowanie siatek koncentrycznych (biegunowych).	 *Narzędzie Prostokąt (M) rysuje kwadraty i prostokąty. Zobacz Rysowanie prostokątów i kwadratów.*	 *Narzędzie Prostokąt zaokrąglony rysuje kwadraty i prostokąty o zaokrąglonych narożnikach. Zobacz Rysowanie prostokątów i kwadratów.*	  *Narzędzie Elipsa (L) rysuje okręgi i elipsy. Zobacz Rysowanie elips.*
   Narzędzie Wielokąt rysuje wieloboki foremne. Zobacz Rysowanie wielokątów.	 *Narzędzie Gwiazda rysuje gwiazdy. Zobacz Rysowanie gwiazd.*	 *Narzędzie Flara pozwala tworzyć efekty rozbłysków. Zobacz Rysowanie narzędziem Flara.*	 *Narzędzie Ołówek (N) pozwala rysować i edytować krzywe. Zobacz Rysowanie za pomocą narzędzia Ołówek.*

 *Narzędzie Gładzik wygładza ścieżki Beziera. Zobacz Wygładzanie ścieżek.*	 *Narzędzie Gumka ścieżki wymazuje ścieżki i punkty kontrolne z obiektu. Zobacz Ścieranie kompozycji.*	*Siatka perspektywy pozwala tworzyć i renderować kompozycje w perspektywie. Zobacz Informacje o siatce perspektywy.*	*Narzędzie Zaznaczanie perspektywy pozwala umieszczać obiekty, tekst i symbole w perspektywie, przesuwać obiekty w perspektywie, przesuwać obiekty prostopadle do ich bieżącego kierunku. Zobacz Informacje o siatce perspektywy.* .

Do góry

Galeria narzędzia Tekst

W programie Illustrator są dostępne następujące narzędzia tekstowe:

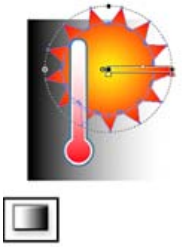
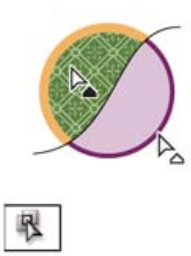
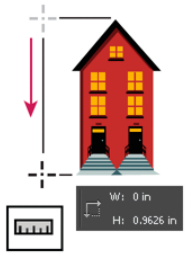
Narzędzie Tekst (T) tworzy ramki tekstowe oraz pozwala wpisywać w nich tekst i go edytować. Zobacz Wpisywanie tekstu w danym obszarze.	*Narzędzie Tekst akapitowy zmienia zamknięte ścieżki w ramki tekstowe oraz pozwala wpisywać w nich tekst i edytować go. Zobacz Wpisywanie tekstu w danym obszarze.*	*Narzędzie Tekst na ścieżce zmienia ścieżki w ścieżki tekstowe oraz pozwala wpisywać w nich tekst i edytować go. Zobacz Tworzenie tekstu na ścieżce.*	 *Narzędzie Tekst pionowy tworzy tekst pionowy oraz ramki tekstu pionowego i pozwala wpisywać w nich tekst pionowy i edytować go. Zobacz Wpisywanie tekstu w danym obszarze.*

 Narzędzie Pionowy tekst akapitowy zmienia zamknięte ścieżki w ramki tekstu pionowego oraz pozwala wpisywać w nich tekst i edytować go. Zobacz Wpisywanie tekstu w danym obszarze.	 *Narzędzie Tekst pionowy na ścieżce zmienia ścieżki w ścieżki tekstowe oraz pozwala wpisywać w nich tekst i edytować go. Zobacz Tworzenie tekstu na ścieżce.*		

Do góry

Galeria narzędzi do malowania

W programie Illustrator są dostępne następujące narzędzia do malowania:

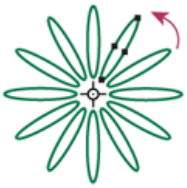
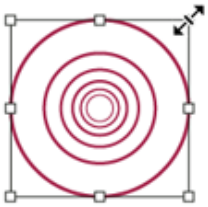
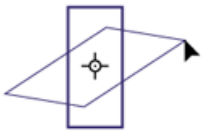
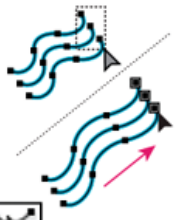
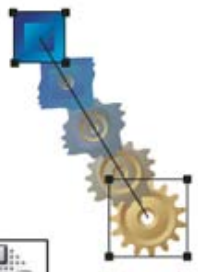
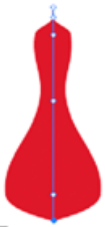
 Narzędzie Pędzel (B) pozwala rysować zarówno precyzyjne krzywe, jak i wzorki, desenie czy pociągnięcia pędzla z włosia na ścieżkach. Zobacz Rysowanie ścieżek z jednoczesnym stosowaniem pędzla.	 *Narzędzie Siatka (U) pozwala tworzyć i edytować siatki i formy siatek. Zobacz Tworzenie obiektów siatkowych.*	 *Narzędzie Gradient (G) dostosowuje punkt początkowy i końcowy oraz kąt gradientu w obiektach lub umożliwia zastosowanie gradientu do obiektów. Zobacz Stosowanie gradientu na obiekcie.*	 *Narzędzie Kroplomierz (I) pozwala pobierać i stosować na obiektach atrybuty koloru, tekstu i wyglądu, włączając efekty. Zobacz Kopiowanie atrybutów wyglądu za pomocą narzędzia Kroplomierz.*
			

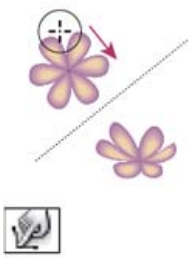
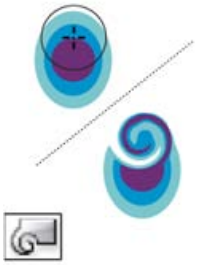
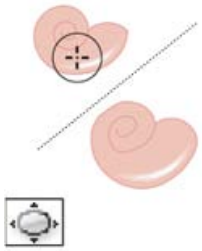
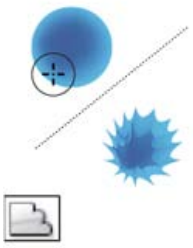
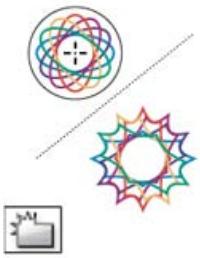
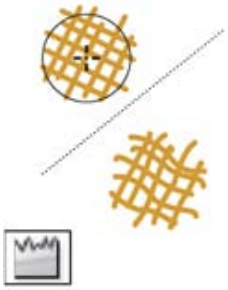
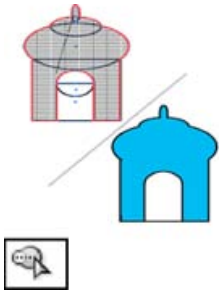
Narzędzie Aktywne wiadro z farbą (K) maluje fasady i krawędzie grup aktywnego malowania, korzystając z bieżących atrybutów farby. Zobacz Malowanie za pomocą narzędzia Aktywne wiadro z farbą.	*Narzędzie Zaznaczenie aktywnego malowania (Shitf-L) zaznacza powierzchnie oraz krawędzie w ramach grup Aktywnego malowania. Zobacz Zaznaczanie elementów w grupach aktywnego malowania.*	*Narzędzie Miarka mierzy odległość między dwoma punktami. Zobacz Mierzenie odległości pomiędzy obiektami.*	*Narzędzie Kropla (Shift-B) rysuje ścieżki, które automatycznie rozszerzają i scalają ścieżki pędzli kaligraficznych o takim samym kolorze, znajdujące się na przylegającym miejscu w stosie. Zobacz Rysowanie i łączenie ścieżek narzędziem Kropla.*

Do góry

Galeria narzędzi do przekształcania

Program Illustrator posiada następujące narzędzia do przekształcania obiektów:

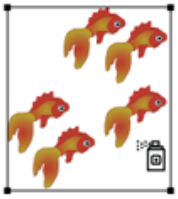
 *Narzędzie Obracanie (R) obraca obiekty wokół ustalonego punktu. Zobacz Obracanie obiektów.*	*Narzędzie Odbijanie (O) odbija obiekty względem ustalonej osi. Zobacz Odbijanie lub przekształcanie obiektów.*	 *Narzędzie Skalowanie (S) zmienia rozmiary obiektów wokół ustalonego punktu. Zobacz Skalowanie obiektów.*	 *Narzędzie Ścinanie pochyla obiekty względem ustalonego punktu. Zobacz Ścinanie obiektów za pomocą narzędzia Ścinanie.*
 *Narzędzie*	*Narzędzie*		 *Narzędzie*

Przekształcanie dopasowuje zaznaczone punkty kontrolne, pozostawiając ścieżkę bez zmian. Zobacz Rozciąganie części ścieżki bez zmiany kształtu figury.	*Przekształcanie swobodne (E) skaluje, obraca lub przechyla zaznaczone obiekty.*	*Narzędzie Tworzenie przejść (W) pozwala połączyć kolor i kształt wielu obiektów. Zobacz Tworzenie przejść.*	*Szerokość (Shift+W) pozwala tworzyć obrysy o zmiennej szerokości. Zobacz Korzystanie z narzędzia Szerokość.*
 *Narzędzie Wypaczenie (Shift+R) zagina obiekty zgodnie z ruchem kursora. Zobacz Zniekształcanie obiektów za pomocą narzędzia deformacyjnego.*	 *Narzędzie Wirówka zniekształca obiekt poprzez wirowanie. Zobacz Zniekształcanie obiektów za pomocą narzędzia deformacyjnego.*	*Narzędzie Wklęśnięcie powoduje zapadanie się (kurczenie) obiektu poprzez przysuwanie punktów kontrolnych do kursora. Zobacz Zniekształcanie obiektów za pomocą narzędzia deformacyjnego.*	 *Narzędzie Wybrzuszanie nadyma obiekt poprzez odsuwanie punktów kontrolnych od kursora. Zobacz Zniekształcanie obiektów za pomocą narzędzia deformacyjnego.*
 *Narzędzie Ścieg ozdobny pozwala dodać do szkicu obiektu wiele detali krzywoliniowych. Zobacz Zniekształcanie obiektów za pomocą narzędzia deformacyjnego.*	 *Narzędzie Krystalizacja losowo dodaje do obiektu okalające go detale krzywoliniowe i ostrokątne. Zobacz Zniekształcanie obiektów za pomocą narzędzia deformacyjnego.*	 *Narzędzie Marszczenie pozwala dodać do szkicu obiektu wiele detali typu fałdka. Zobacz Zniekształcanie obiektów za pomocą narzędzia deformacyjnego.*	 *Narzędzie Generator kształtów łączy proste kształty, aby tworzyć własne kształty złożone. Zobacz Tworzenie nowych kształtów przy użyciu narzędzia Generator kształtów.*

Do góry

Galeria narzędzia obsługi symboli

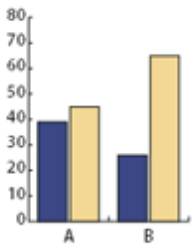
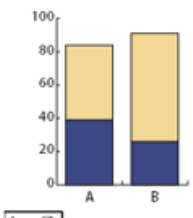
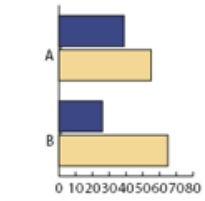
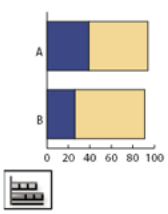
Narzędzia symboli pozwalają tworzyć i modyfikować zestawy przykładów symbolu. Zestaw przykładów tworzy się za pomocą narzędzia Rozpylanie symboli. Inne narzędzia pozwalają zmieniać takie własności przykładów z zestawu, jak gęstość, kolor, położenie, rozmiar, obrót, przezroczystość i styl.

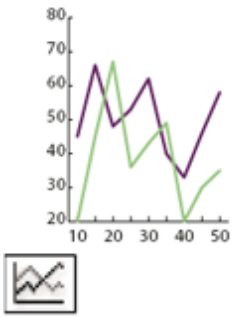
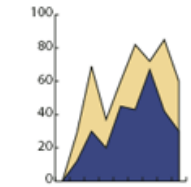
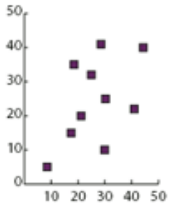
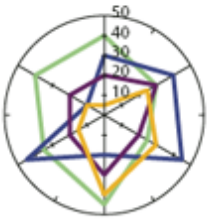
 *Narzędzie Rozpylanie symboli (Shift+S) umieszcza w obszarze ilustracji wiele kopii tego samego symbolu. Zobacz Tworzenie zestawów symboli.*	*Narzędzie Przesuwanie symboli przenosi instancje symboli i zmienia kolejność układania. Zobacz Zmiana kolejności instancji symbolu w zestawie.*	*Narzędzie Zbliżanie symboli przesuwa przykłady symboli bliżej siebie lub je oddala. Zobacz Zbliżanie lub rozpraszanie symboli.*	*Narzędzie Rozmiar symboli zmienia rozmiary instancji symbolu. Zobacz Zmiana rozmiarów instancji symboli.*
Narzędzie Obracanie symboli obraca instancje symbolu. Zobacz Obracanie instancji symboli.	*Narzędzie Kolorowanie symboli koloruje instancje symbolu. Zobacz Kolorowanie instancji symboli.*	*Narzędzie Modyfikowanie krycia symboli stosuje krycie wobec instancji symboli. Zobacz Dopasowywanie przezroczystości instancji symboli.*	*Narzędzie Stylizowanie symboli stosuje do instancji symbolu wybrany styl. Zobacz Stosowanie stylu graficznego do instancji symbolu.*

Do góry

Galeria narzędzia Wykres

Illustrator zawiera dziewięć narzędzi do tworzenia wykresów – każde z nich służy do tworzenia wykresu innego typu. Typ wykresu należy dostosować do rodzaju prezentowanych danych. Zobacz Tworzenie wykresu.

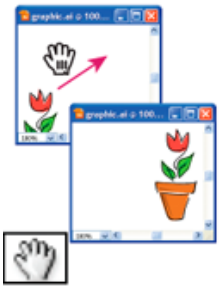
 *Narzędzie Wykres*	 *Narzędzie Wykres kolumnowo-stosowy tworzy wykres, który*	 *Narzędzie Wykres słupkowy tworzy wykresy podobne do*	 *Narzędzie Wykres słupkowo-stosowy tworzy*

kolumnowy (J) tworzy wykresy porównujące wartości za pomocą pionowych kolumn.	*jest podobny do wykresu kolumnowego, lecz kolumny są umieszczane w stosach jedna na drugiej, a nie obok siebie. Wykres ilustruje dobrze stosunek części do całości.*	*wykresów kolumnowych, ale umieszcza słupki poziomo zamiast pionowo.*	*wykresy podobne do wykresów kolumnowo-stosowych, ale umieszcza słupki poziomo zamiast pionowo.*
 *Narzędzie Wykres liniowy tworzy wykresy używające punktów do reprezentacji jednego lub kilku zestawów wartości z liniami łączącymi punkty w każdym zestawie. Wykresów tego typu używa się często do pokazania zmiany kilku różnych wielkości w tym samym przedziale czasowym.*	 *Narzędzie Wykres warstwowy tworzy wykresy podobne do liniowych, ale kładzie nacisk na sumy oraz zmiany wartości.*	 *Narzędzie Wykres punktowy tworzy wykresy umieszczające punkty danych w postaci zestawów par współrzędnych wzdłuż osi x i y. Wykresy punktowe obrazują trendy i regularności danych. Pokazują też korelacje między zmiennymi.*	 *Narzędzie Wykres kołowy tworzy wykres w postaci koła z wycinkami reprezentującymi udział procentowy poszczególnych wartości w całości.*
 *Narzędzie Wykres radarowy tworzy wykres w kształcie koła, na którym są porównywane zbiory wartości w różnych punktach czasu lub w różnych kategoriach. Wykresy tego typu nazywa się też siatkowymi.*			

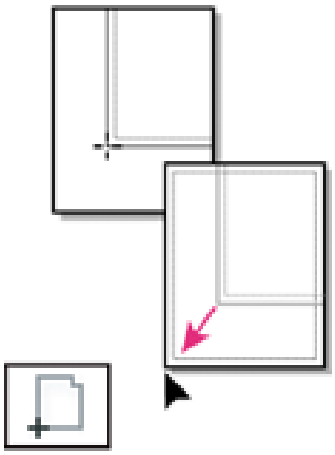
Do góry

Galeria narzędzia przenoszenia i powiększania

Program Illustrator zawiera następujące narzędzia do poruszania się po obszarze roboczym i kontrolowani obszaru roboczego:



Narzędzie Rączka (H) pozwala przesuwać obszar ilustracji w oknie ilustracji.



Narzędzie Drukuj mniejsze strony pozwala dopasować siatkę strony, tak aby określić położenie ilustracji na wydruku strony.

Narzędzie Lupka (Z) pozwala powiększyć lub zmniejszyć obiekty wyświetlane w oknie ilustracji.

Inne materiały polecane przez firmę Adobe

- Klawisze umożliwiające zaznaczanie

(cc) BY-NC-SA Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Udoskonalony interfejs użytkownika

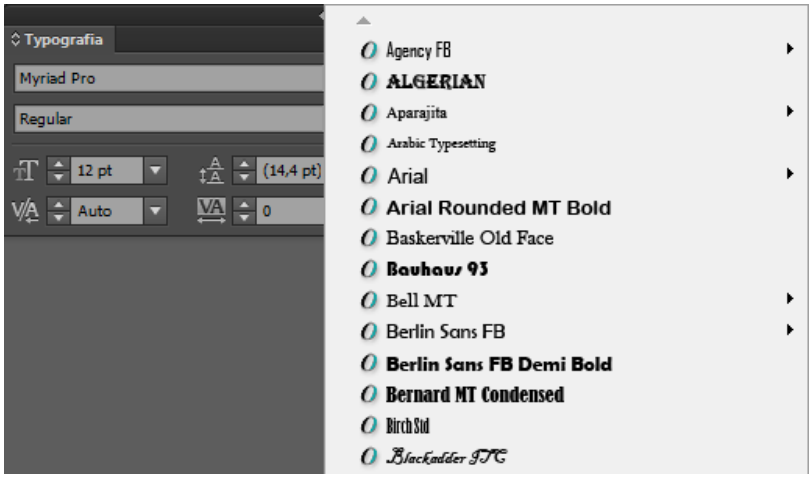
Udoskonalony i wydajny interfejs użytkownika
Kolor i jasność interfejsu użytkownika
Panele

Nowa struktura interfejsu użytkownika wykorzystuje udoskonalenia wydajności oraz takie zalety, jak natywna obsługa trybu 64-bitowego. Pozwala to renderować bardziej przejrzysty interfejs, który zapewnia większą wygodę użytkowania. Ponadto ważne dodatki i modyfikacje wprowadzone do interfejsu użytkownika i obiegów pracy czynią pracę z programem Illustrator bardziej wydajną.

Do góry

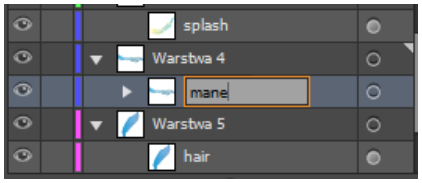
Udoskonalony i wydajny interfejs użytkownika

Wydajny i elastyczny interfejs. Nowsze udoskonalenia pozwalają na użycie mniejszej liczby kliknięć i czynności do wykonywania typowych lub często powtarzanych operacji. Na przykład, w panelu Typografia (Ctrl+T) lista czcionek wyświetla nazwy przy użyciu stylów czcionek. Możesz szybko wybrać daną czcionkę z listy.



Udoskonalenia zapewniające oszczędność czasu — szybko wybierz czcionkę poprzez wzrokowe przeszukiwanie listy czcionek

Edycja w wierszu. Pracuj swobodnie z Warstwami, Operacjami, Próbkami, Symbolami oraz innymi panelami dzięki możliwości edytowania nazw obiektów bezpośrednio w danym panelu. Do wykonywania takich typowych czynności nie jest już potrzebne dodatkowe modalne okno dialogowe. Na przykład, dwukrotne kliknięcie nazwy warstwy w panelu Warstwy pozwala przełączyć się do trybu wewnętrznej edycji. Wpisz nową nazwę i naciśnij Enter.



Edycja w wierszu — szybka zmiana nazw atrybutów obiektów

Szybkie edytowanie atrybutów obiektów. W interfejsie użytkownika wartości atrybutów obiektów ustawia się przy pomocy wysuwanych list lub pól tekstowych. Obecnie można szybko edytować te pola, ustawiając wskaźnik myszy nad daną kontrolką i przewijając kółko myszy. Na przykład, aby zwiększyć lub zmniejszyć grubość obrysu, przesuń wskaźnik myszy nad kontrolkę grubości obrysu i przewiń.

Okna dialogowe Wszystkie przyciski zatwierdzające czynność lub zdarzenie zostały umieszczone w prawym dolnym rogu. Zapewniono również pełny dostęp do okien dialogowych za pomocą klawiatury.

Przestrzenie robocze. Nowe przestrzenie robocze opierają się na zadaniach. Przestrzeń robocza może teraz „pamiętać” ostatni stan, w jakim została pozostawiona, a następnie, jeśli zajdzie potrzeba, zostać zresetowana do ustawień domyślnych.

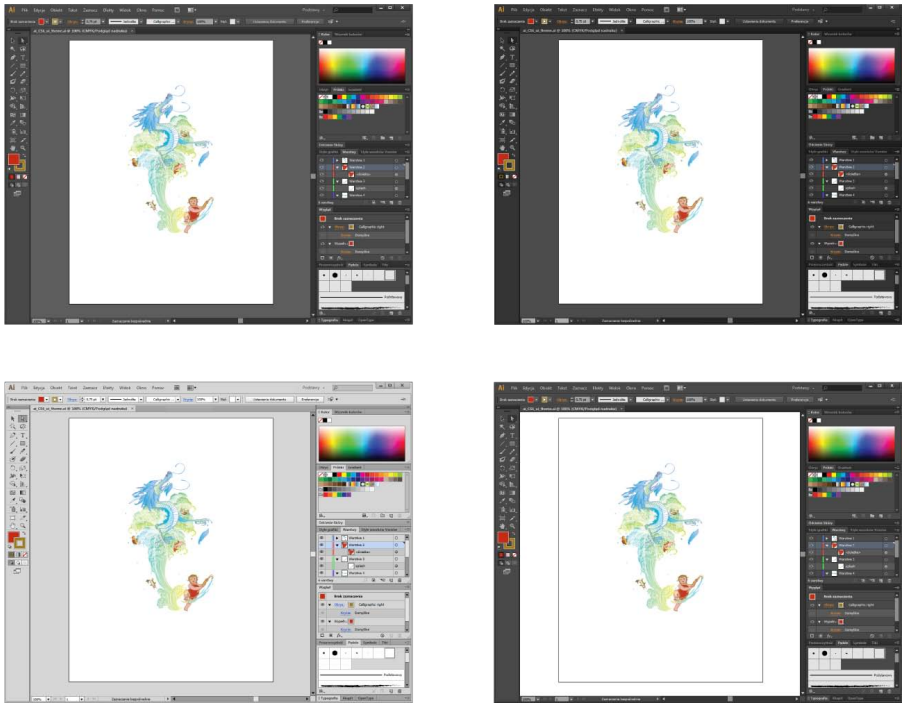
Nowe ikony. Zaktualizowane, by zapewnić większą użyteczność, nowe ikony to część lepszego, bardziej intuicyjnego interfejsu..

Kursory. Wprowadzono modyfikacje, aby kursory stały się większe i bardziej precyzyjne.

Do góry

Kolor i jasność interfejsu użytkownika

Domyślnie program Illustrator jest teraz dostępny z ciemnym motywem, pasującym do najnowszych zmian wprowadzonych w innych produktach, np. Adobe Photoshop. Motyw ten zapewnia większą wygodę użytkowania pod względem wizualnym, zwłaszcza przy pracy z intensywnymi kolorami i złożonymi projektami.



Możliwość skonfigurowania motywu interfejsu użytkownika

Można z łatwością różnicować jasność interfejsu użytkownika zgodnie z własnym uznaniem z karty Interfejs użytkownika w oknie dialogowym Preferencje (Ctrl + K). Włącz opcję Dopasuj jasność interfejsu użytkownika, aby dostosować odcień obszaru roboczego do jasności interfejsu. Jeśli wolisz klasyczny kolor obszaru roboczego programu Illustrator, możesz ustawić go domyślnie na kolor biały.

Aby uzyskać więcej informacji, obejrzyj wideo dotyczące ulepszeń w interfejsie użytkownika przygotowane przez witrynę Lynda.com.

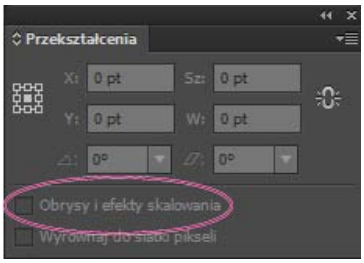
Do góry

Panele

Panel sterowania. Formanty często używanych obiektów są wyświetlane razem w panelu sterowania. Pogrupowanie w ten sposób formantów pomaga w szybszej i bardziej usystematyzowanej pracy z obiektami.

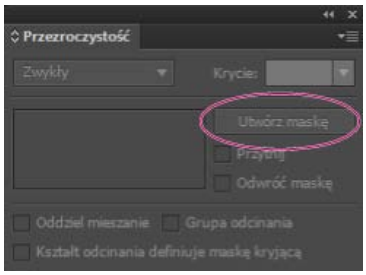
Panel sterowania, wyświetlanie opcji w oparciu o wybrane obiekty

Panel Przekształcenia. Opcja Efekty skalowania obrysu została dołączona do panelu Przekształć i okna dialogowego Przekształć efekt.



Panel Przekształć z dodatkową opcją Efekty skalowania obrysu

Panel Przezroczystość. Funkcje maskowanie są teraz dostępne w panelu Przezroczystość. Użyj przełącznika Utwórz maskę / Zwolnij, aby tworzyć maski krycia i łatwiej z nimi pracować.



(cc) BY-NC-SA Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Tryb bezpieczny

Po uruchomieniu programu Adobe Illustrator zostają załadowane niezbędne wtyczki, czcionki, sterowniki i inne elementy firm trzecich, które są wymagane do prawidłowego funkcjonowania. W przeszłości, kiedy program Illustrator napotkał błąd, na przykład uszkodzoną czcionkę lub niekompatybilną wtyczkę, aplikacja ulegała awarii i zdiagnozowanie przyczyny problemu było bardzo trudne.

Tryb bezpieczny to nowa funkcja, która:

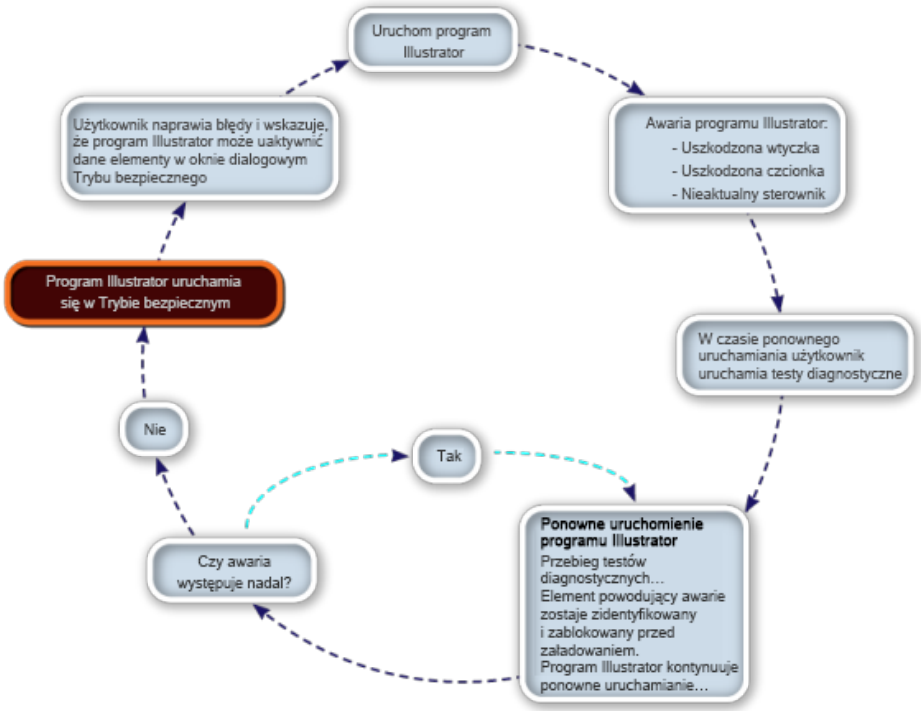
- Pomaga w diagnozowaniu i rozwiązywaniu problemów w danym obszarze, umożliwiając naprawienie wszelkich awarii.
- Określa przyczynę awarii, zapobiega ładowaniu konkretnego pliku podczas uruchamiania programu Illustrator i wyświetla listę elementów powodujących problem podczas ponownego uruchomienia programu Illustrator.
- Umożliwia uruchomienie programu Illustrator pomimo napotkania czcionek, wtyczek lub innych elementów powodujących awarię.

Podczas pracy w Trybie bezpiecznym program Illustrator działa prawidłowo, poza tym, że wyłączone elementy nie będą dostępne do użycia podczas pracy. Na przykład, jeśli czcionka została uszkodzona, program Illustrator przestanie wyświetlać tę czcionkę jako opcję dostępną dla elementów tekstowych.

Do góry

Obieg pracy w trybie bezpiecznym

Jeśli w środowisku programu Illutrator znajdują się elementy powodujące awarie:



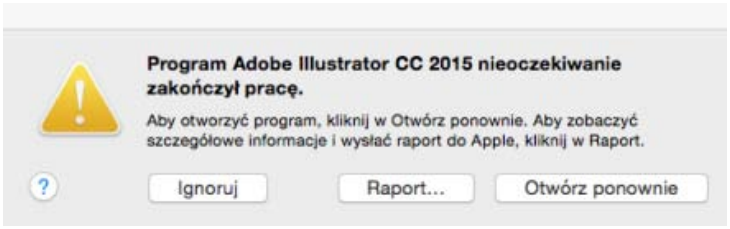
Obieg pracy programu Illustrator w trybie bezpiecznym

Do góry

Tryb bezpieczny

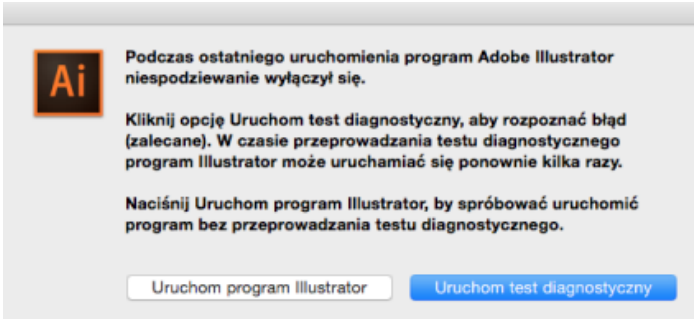
Uwaga: *W pierwszym kroku procedura ta zakłada, że program Illustrator działał prawidłowo aż do teraz.*

1. Uruchom program Illustrator. Jeśli program Illustrator wykryje, że plik jest uszkodzony lub powoduje błędy, program zostanie wyłączony.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Windows: uruchom ponownie program Illustrator.
   - Mac: wybierz polecenie Otwórz ponownie.



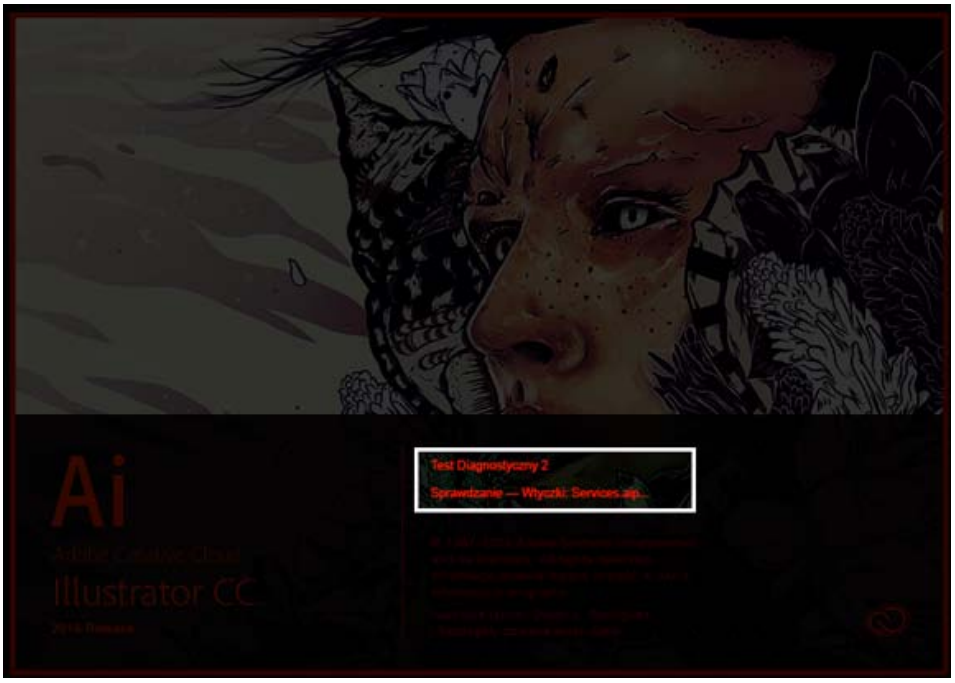
Przykład błędu na komputerze Mac

3. Kiedy program Illustrator uruchomi się ponownie, można:
   - Wybrać opcję Uruchom test diagnostyczny, co przełączy program Illustrator w Tryb bezpieczny, aby pomóc w rozwiązywaniu problemów.
   - Wybrać opcję Uruchom program Illustrator, aby spróbować uruchomić program Illustrator normalnie.



Kliknij opcję Uruchom test diagnostyczny, aby włączyć opcję Tryb bezpieczny.

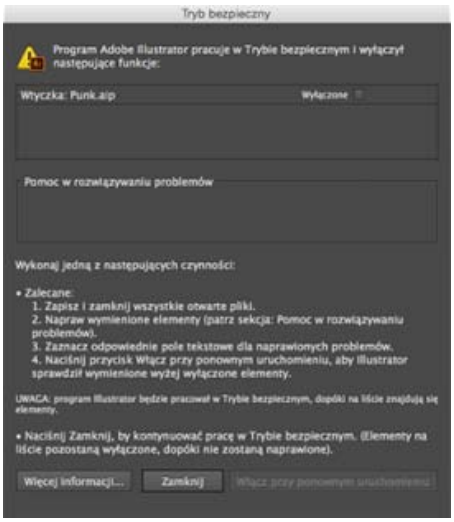
4. *(Ten krok można powtarzać się wiele razy)* Program Illustrator uruchamia się ponownie. Jeśli zostanie znaleziony błąd, przyczyna błędu (czcionka, sterownik, wtyczka) jest identyfikowana i wyłączana, dzięki czemu możliwe jest uruchomienie programu Illustrator.



Ekran startowy programu Illustrator w trybie bezpiecznym wskazuje postęp testów diagnostycznych.

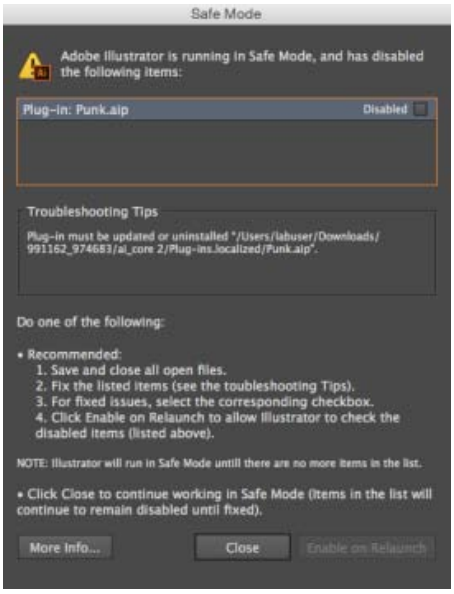
Uwaga: *Krok ten jest powtarzany dla każdego pliku powodującego błędy, który zostanie wykryty przez program Illustrator. Nie należy przerywać testów diagnostycznych.*

5. Gdy wszystkie pliki powodujące błędy zostaną wyizolowane i zanotowane podczas diagnostyki, program Illustrator uruchomi się w trybie bezpiecznym.
6. Gdy program Illustrator zostanie uruchomiony, okno dialogowe trybu bezpiecznego wyświetla listę wtyczek, czcionek lub sterowników, które powodowały awarię programu. Wybierz Krok 7 lub Krok 8.



Okno dialogowe trybu bezpiecznego do zaznaczania naprawionych błędów

7. **(Opcja 1 z 2)** Aby naprawić błędy:
    1. Kliknij odpowiedni wiersz na liście.
    2. Sprawdź obszar rozwiązywania problemów, aby uzyskać informacje.

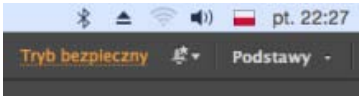


Sprawdź obszar rozwiązywania problemów, aby uzyskać informacje dotyczące diagnostyki.

3. Postępuj zgodnie ze wskazówkami i wedle uznania zastąp czcionkę, zaktualizuj wtyczki lub odinstaluj pozycje powodujące błędy.
4. Jeśli uważasz, że błąd został naprawiony, zaznacz pole wyboru dostępne dla każdego wiersza.
5. Kliknij opcję Włącz przy ponownym uruchomieniu, zapisz pracę i uruchom ponownie program Illustrator.

8. **(Opcja 2 z 2)**. Aby nadal działać w trybie bezpiecznym: w oknie dialogowym trybu bezpiecznego (Krok 6) kliknij polecenie Zamknij. Wszystkie pliki powodujące błędy będą nadal wyłączone.

Uwaga: *W dowolnej chwili kliknij łącze Tryb bezpieczny na pasku aplikacji, aby wyświetlić okno dialogowe trybu bezpiecznego. Można również kliknąć pozycję Pomoc > Tryb bezpieczny, aby użyć okna dialogowego trybu bezpiecznego.*



Otwórz okno dialogowe trybu bezpiecznego, aby uzyskać pomoc w rozwiązywaniu problemów.

(cc) BY-NC-SA Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Odzyskiwanie danych dokumentu po awarii

Wprowadzono w programie Illustrator CC 2015

Możesz odzyskać pracę, jeśli program Illustrator uległ awarii przed jej zapisaniem. Program Ilustrator może pomóc użytkownikowi ustalić przyczynę awarii, zapobiec ładowaniu się elementu z błędem powodującego awarię oraz zapewnić listę takich elementów, aby można było rozwiązać problemy z nimi związane. Możesz też zdecydować o częstotliwości odzyskiwania danych i miejscu przechowywania odzyskanych danych.

Do góry

Ustawianie preferencji odzyskiwania danych

Ustaw następujące preferencje (Preferencje > Obsługa plików i schowek > Odzyskiwanie danych).

- **Zapisuj dane odzyskiwania automatycznie co**. Zaznacz pole wyboru, aby włączyć odzyskiwanie danych.
- **Odstęp czasu**. Wybierz odpowiedni odstęp czasu z listy rozwijanej. Program Illustrator będzie zapisywać kopię zapasową pracy w tej częstotliwości w minutach.

  Wskazówka: ustawienie zbyt krótkiego odstępu czasu może zaburzać obieg pracy, szczególnie w przypadku skrajnie dużych lub złożonych plików. Jednak ustawienie zbyt długiego odstępu czasu może zwiększać ryzyko utraty danych w przypadku awarii. Ustaw wartość według własnego uznania i potrzeby.
- **Folder/Wybierz**. Wybierz miejsce, w którym program Illustrator ma przechowywać pliki zapasowe.
- **Wyłącz odzyskiwanie danych w przypadku złożonych dokumentów**. Gdy funkcja odzyskiwania danych jest włączona, program Illustrator może się zatrzymać podczas tworzenia kopii zapasowych dużych i złożonych plików. Jeśli takie działanie spowalnia lub zaburza Twój obieg pracy, zaznacz pole wyboru, aby wyłączyć odzyskiwanie danych.

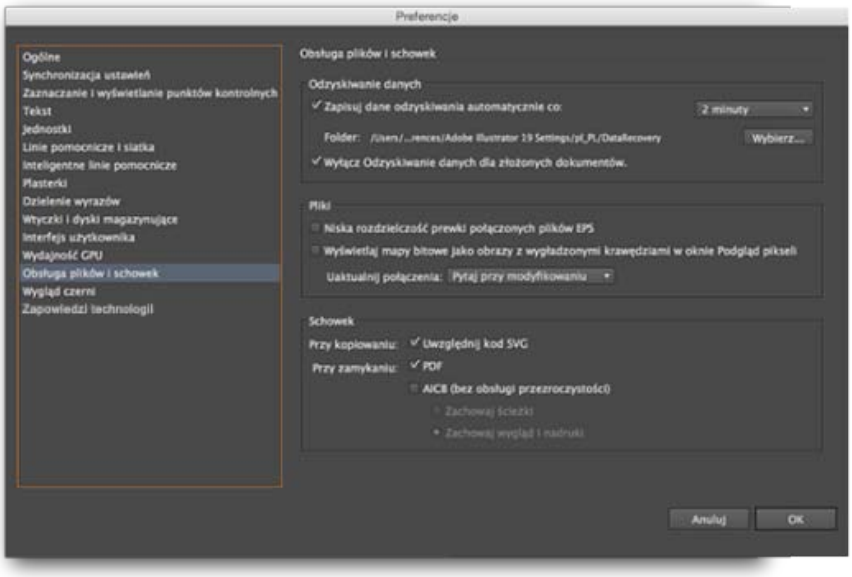
Jeśli program Illustrator uległ awarii podczas odzyskiwania danych, funkcja odzyskiwania danych zostanie automatyczne wyłączona. Włącz ponownie odzyskiwanie danych w panelu Preferencje (Ctrl/Cmd + K).

Ustaw następujące preferencje (Preferencje > Obsługa plików i schowek > Odzyskiwanie danych).

- **Zapisuj dane odzyskiwania automatycznie co**. Zaznacz pole wyboru, aby włączyć odzyskiwanie danych.
- **Odstęp czasu**. Wybierz odpowiedni odstęp czasu z listy rozwijanej. Program Illustrator będzie zapisywać kopię zapasową pracy w tej częstotliwości w minutach.

  Wskazówka: ustawienie zbyt krótkiego odstępu czasu może zaburzać obieg pracy, szczególnie w przypadku skrajnie dużych lub złożonych plików. Jednak ustawienie zbyt długiego odstępu czasu może zwiększać ryzyko utraty danych w przypadku awarii. Ustaw wartość według własnego uznania i potrzeby.
- **Folder/Wybierz**. Wybierz miejsce, w którym program Illustrator ma przechowywać pliki zapasowe.
- **Wyłącz odzyskiwanie danych w przypadku złożonych dokumentów**. Gdy funkcja odzyskiwania danych jest włączona, program Illustrator może się zatrzymać podczas tworzenia kopii zapasowych dużych i złożonych plików. Jeśli takie działanie spowalnia lub zaburza Twój obieg pracy, zaznacz pole wyboru, aby wyłączyć odzyskiwanie danych.

Jeśli program Illustrator uległ awarii podczas odzyskiwania danych, funkcja odzyskiwania danych zostanie automatyczne wyłączona. Włącz ponownie odzyskiwanie danych w panelu Preferencje (Ctrl/Cmd + K).



Preferencje odzyskiwania danych

Samouczek krok po kroku dostępny jest na stronie Odzyskiwanie plików w programie Illustrator.

(cc) BY-NC-SA Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Dotykowy obszar roboczy

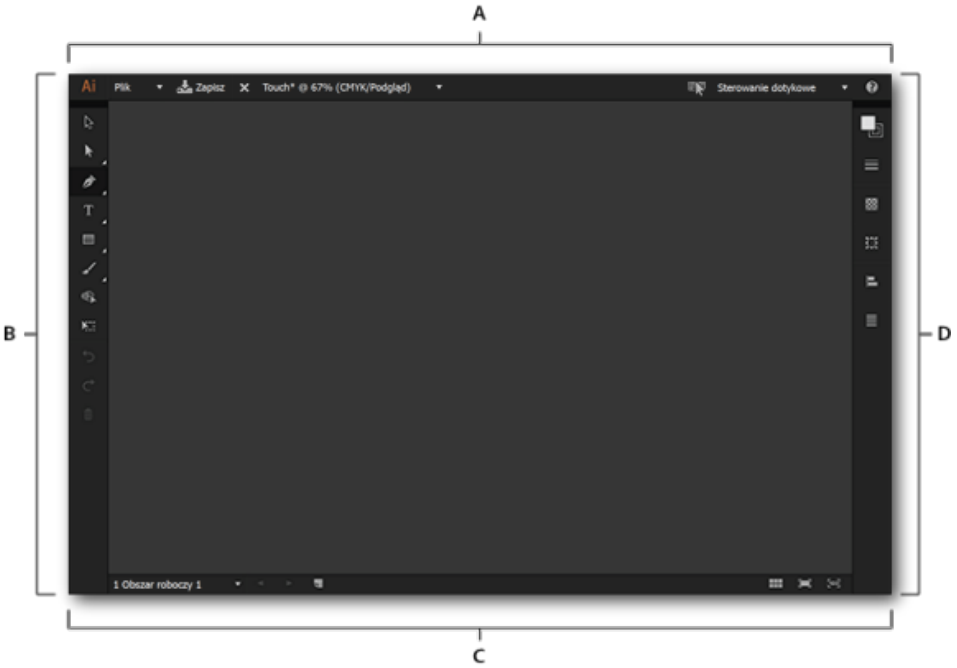
Wprowadzono w wersji 2014 programu Illustrator CC (październik 2014 r.)

Układ i podstawowe funkcje obszaru roboczego
Pasek aplikacji
Pasek narzędzi
Panel sterowania
Pasek dokumentu
Gesty

Do góry

Układ i podstawowe funkcje obszaru roboczego

Dotykowy obszar roboczy jest całkowicie nowym, intuicyjnym i uproszczonym obszarem roboczym, zaprojektowanym do pracy na dotykowych urządzeniach wyposażonych w system Windows 8. Obszar roboczy zoptymalizowano pod kątem szybkich, prostych i efektywnych interakcji za pomocą dotyku.



Nowy dotykowy obszar roboczy w programie Illustrator (październik 2014 r.)

***A.** Pasek aplikacji **B.** Pasek narzędzi **C.** Pasek panelu sterowania **D.** Pasek dokumentu*

Układ obszaru roboczego ma bardziej przejrzysty interfejs, dzięki któremu użycie rysika lub opuszka palca do obsługi narzędzi i funkcji obszaru roboczego jest znacznie wygodniejsze. Ważne informacje dotyczące pracy z dotykowym obszarem roboczym:

- W odróżnieniu od tradycyjnych obszarów roboczych w tym obszarze połączono i przeprojektowano panele, aby ułatwić użytkownikowi korzystanie z nich.

Zwiększono rozmiary oznaczeń, co wyeliminowało problemy związane z dokładnością. Dzięki temu praca z widżetami, punktami kontrolnymi i uchwytami jest jeszcze łatwiejsza.

- Narzędzia do rysowania używają precyzyjnego kursora, który ułatwia dokładne oznaczenie początku i końca każdej ze ścieżek.
- Panele, takie jak na przykład panel Wyrównaj, zostały przeprojektowane i odtworzone tak, aby umożliwiały bardziej intuicyjne podejście do rysowania i przenoszenia obiektów.
- Obsługiwane są gesty systemu operacyjnego oraz gesty programu Illustrator.

Przełączanie między obszarami roboczymi

Przełączanie między dotykowym obszarem roboczym i jego tradycyjną wersją jest podobne do przełączania między którymkolwiek z poprzednich obszarów roboczych. Obecny interfejs oferuje też dodatkowe opcje umożliwiające szybkie przełączanie oraz przełączanie automatyczne po spełnieniu pewnych warunków.

Włączanie dotykowego obszaru roboczego

Wykonaj jedną z poniższych czynności podczas pracy w tradycyjnym obszarze roboczym (na przykład Podstawy lub Typografia) w programie Illustrator CC 2014.1.

- Dotknij ikony na pasku aplikacji.
- Z menu Obszary robocze wybierz Dotykowy.
- Dotknij pozycji Okno > Obszar roboczy > Dotykowy.
- Odepnij od urządzenia klawiaturę, jeśli jest podłączona.

Zamykanie dotykowego obszaru roboczego

Po zamknięciu dotykowego obszaru roboczego włączony zostanie ostatnio używany obszar roboczy. Wykonaj jedną z poniższych czynności w dotykowym obszarze roboczym.

- Dotknij ikony na pasku aplikacji.
- Z menu Obszary robocze wybierz inny obszar roboczy.
- Podłącz do urządzenia klawiaturę, jeśli jest odłączona.

Do góry

Pasek aplikacji

Pasek aplikacji w dotykowym obszarze roboczym

Pasek aplikacji zawiera informacje i opcje dotyczące aktualnie otwartego dokumentu programu Illustrator:

- **Menu rozwijane Plik**: dotknij, aby utworzyć, zamknąć, zapisać lub udostępnić dokumenty.
- **Przycisk Zapisz jako / Zapisz**: dotknij, aby zapisać aktualnie otwarty dokument.
- **Nazwa pliku**: dotknij, aby wyświetlić listę otwartych dokumentów lub zamknąć bieżący dokument.
- **Poprzedni obszar roboczy**: dotknij, aby przełączyć na poprzednio używany obszar roboczy.
- **Menu rozwijane obszarów roboczych**: dotknij, aby wyświetlić listę dostępnych obszarów roboczych. Wybierz obszar roboczy, aby go aktywować.
- **Ikona nakładek pomocniczych**: dotknij, aby przeglądać nakładki pomocnicze, które opisują różne części dotykowego obszaru roboczego i używane w nim gesty.

Do góry

Pasek narzędzi

Pasek narzędzi w dotykowym obszarze roboczym

Pasek narzędzi wyświetla dostępne narzędzia i podstawowe opcje edycji (cofnij, ponów, usuń). Dotknij dowolnego narzędzia, aby go użyć. Po dotknięciu grupy narzędzi zostaną wyświetlone wszystkie narzędzia należące do danej grupy. Dotknij wybranego narzędzia w grupie, aby go użyć.

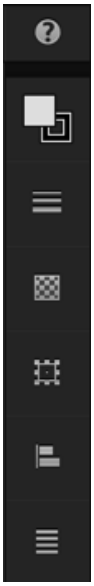
Narzędzia i grupy narzędzi

Narzędzia dostępne w dotykowym obszarze roboczym zostały połączone, aby możliwie najlepiej wspomóc obieg pracy na urządzeniach dotykowych:

- Narzędzie **Zaznaczanie**
- **Grupa narzędzi Zaznaczanie**: Zaznaczanie bezpośrednie i Zaznaczanie grupowe.
- **Grupa narzędzi Pióro**: Krzywizna, Pióro i Punkt kontrolny.
- **Grupa narzędzi Tekst**: Tekst i Tekst dotykowy.
- Narzędzie **Shaper**: *Więcej o narzędziu **Shaper***.
- **Grupa narzędzi Kształty**: Prostokąt, Prostokąt zaokrąglony i Elipsa.
- **Grupa narzędzi do rysowania**: Pędzel, Ołówek, Wzór i Połączenie.
- Narzędzie **Generator kształtów**
- Narzędzie **Przekształcanie swobodne**
- Przyciski Cofnij, Ponów i Usuń

Do góry

Panel sterowania



Panel sterowania w dotykowym obszarze roboczym

Panel sterowania zawiera inne panele, które są dostępne dla wybranego narzędzia lub obiektu. Dostępne panele to:

- **Panel Color**: umożliwia modyfikację prewek wypełnienia i obrysu przy pomocy kart RGB, CMYK i Próbnik kolorów.
- **Panel Obrys**: umożliwia określenie grubości i rodzaju obrysu.
- **Panel Przezroczystość**: umożliwia wybór trybu mieszania i określenie krycia danego obiektu.
- **Przekształcanie**: umożliwia modyfikację kształtu obiektu i manipulację narożnikami prostokątów zaokrąglonych.
- **Panel Wyrównaj**: umożliwia wybór obiektów i określenie sposobu ich wyrównania.
- **Menu kontekstowe**: umożliwia wybór spośród czynności dostępnych dla zaznaczonego obiektu.
- **Panel Tekst**: umożliwia określenie czcionki, rodziny czcionek lub wyrównania tekstu.

Do góry

Pasek dokumentu

Pasek dokumentu zawiera informacje i opcje dotyczące aktualnie otwartego dokumentu programu Illustrator:

- **Obszar roboczy**: dotknij, aby wyświetlić dostępne obszary robocze, a następnie dotknij nazwy wybranego obszaru roboczego, aby go włączyć.
- **Opcje obszaru roboczego**: nawiguj między obszarami roboczymi lub stwórz nowy obszar roboczy.
- **Opcje widoku**: przeglądaj obszary robocze wszystkie naraz, dopasowane do ekranu lub przybliżone do rozmiaru rzeczywistego.

Do góry

Gesty

Dotykowy obszar roboczy obsługuje gesty, dzięki którym można przyspieszyć pracę nad rysowanymi obiektami.

- **Przybliżenie**: rozsuń palce, aby przybliżyć obszar roboczy.
- **Oddalenie**: zsuń palce, aby oddalić obszar roboczy.
- **Przesunięcie**: przeciągnij dwoma palcami po ekranie, aby przesunąć obiekt po obszarze roboczym.
- **Widżet menu kontekstowego**: dotknij obiektu i przytrzymaj go, aby wyświetlić widżet menu kontekstowego.
- **Zaznaczanie obiektów (narzędzie Zaznaczanie)**: dotknij obiektu lub obszaru roboczego i przesuń palce po ekranie, aby zaznaczyć więcej obiektów.
- **Przełączanie trybów zaznaczania/rysowania**: dotknij dwoma palcami, aby przełączyć się między trybem zaznaczania i rysowania.

(cc) BY-NC-SA Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Omówienie obszaru kompozycji

Korzystanie z panelu Kompozycje

Drukowanie i zapisywanie obszarów roboczych

Obszary robocze to te obszary, które mogą zawierać kompozycje drukowalne. Można zmienić rozmiar oraz określić orientację kompozycji, wybierając ustawienia w oknie dialogowym Opcje kompozycji. (W programie Illustrator CS3 i wcześniejszych do zmiany rozmiaru i orientacji dokumentu służyło okno dialogowe Ustawienia dokumentu).

Obszary robocze można wykorzystać jako obszary kadrowania dla drukowania lub w celach umiejscowienia, gdyż działają one tak samo, jak obszary kadrowania w programie Illustrator CS3. Kilka obszarów roboczych przydatnych jest do tworzenia wielostronicowych dokumentów PDF, drukowanych stron o różnych rozmiarach lub różnych elementach, niezależnych elementów dla stron internetowych, planów wideo lub pojedynczych obiektów do animacji w Adobe Flash lub After Effects.

***uwaga**: Jeśli utworzono obszary kadrowania w dokumencie programu Illustrator CS3, w wersji CS5 zostaną one przekonwertowane do obszarów roboczych. Możesz zostać poproszony o sprecyzowanie, w jaki sposób chcesz przekonwertować te obszary kadrowania.*

W zależności od rozmiaru dokument może zawierać od 1 do 100 obszarów roboczych. Przy tworzeniu danego dokumentu możesz określić liczbę jego obszarów roboczych. W dowolnym momencie możesz dodawać i usuwać obszary robocze z dokumentu, na którym pracujesz. Można tworzyć pola robocze o różnych rozmiarach i zmienić te rozmiary przy użyciu narzędzia Pole robocze . Można umieścić je gdziekolwiek na ekranie - nawet tak, aby nachodziły na siebie. Program Illustrator CS5 posiada również opcje zmiany kolejności i ponownego ułożenia obszarów roboczych przy użyciu panelu Obszary robocze. Obszarowi roboczemu można nadać własną nazwę oraz określić punkty odniesienie.

Oglądanie obszarów ilustracji i obszarów roboczych

Granice strony można wyświetlić w porównaniu z obszarem roboczym poprzez wyświetlenie dzielenia druku na mniejsze strony (Widok > Pokaż dzielenie druku na mniejsze strony). Gdy Dzielenie druku na mniejsze strony jest włączone, obszary drukowalne i niedrukowalne są oznaczone serią ciągłych oraz przerywanych linii, pomiędzy zewnętrzną granicą okna a obszarem drukowalnym strony.

Każdy obszar ilustracji jest ograniczony linią ciągłą, a reprezentuje maksymalny obszar drukowalny. Aby ukryć krawędzie obszaru ilustracji, wybierz polecenie Widok > Ukryj obszary ilustracji. Obszar roboczy znajduje się na zewnątrz obszaru ilustracji i sięga do brzegów okna o rozmiarze 220 cali kwadratowych. Obszar roboczy reprezentuje przestrzeń, gdzie można tworzyć, edytować i przechowywać elementy rysunku przed przeniesieniem na obszar ilustracji. Obiekty umieszczone w obszarze roboczym są widoczne na ekranie, ale nie pojawiają się na wydruku.

Aby wyśrodkować obszar roboczy i powiększyć go w celu dopasowania do ekranu, kliknij liczbę obszaru roboczego na pasku stanu, który znajduje się u dołu okna aplikacji.

Okno ilustracji
***A.** Obszar drukowalny (określony przez daną drukarkę) **B.** Płótno **C.** Obszar roboczy*

Do góry

Drukowanie i zapisywanie obszarów roboczych

Wszystkie obszary robocze danego dokumentu mają jaki sam format typu nośnika, podobnie jak Drukuj. Każdy obszar roboczy można wydrukować osobno, obok siebie lub połączone na jednej stronie. Jeśli zapisujesz dokument programu Illustrator, który zawiera wiele obszarów roboczych, do wcześniejszej wersji tego programu (na przykład CS3), możesz zapisać każdy obszar roboczy jako osobny plik, wraz z plikiem wzorcowym zawierającym wszystkie połączone obszary robocze.

Program Illustrator CS4 umożliwia zapisywanie obszarów roboczych jako osobnych plików tylko dla wersji wcześniejszych, natomiast w programie Illustrator CS5 pojedyncze obszary robocze można zapisywać także dla bieżących wersji. Opcja zapisywania pojedynczych obszarów roboczych w postaci plików w formacie .ai jest dostępna w oknie dialogowym Opcje programu Illustrator.

Przed wydrukowaniem obszarów roboczych można obejrzeć ich podgląd, dostępny w oknie dialogowym drukowania. Wybrane przez użytkownika ustawienia drukowania są używane we wszystkich obszarach roboczych, które zostały wybrane do drukowania.

Domyślnie wszystkie kompozycje są wykadrowane do obszaru roboczego, a wszystkie obszary robocze drukowane są na osobnych stronach. Aby wydrukować określone strony, użyj opcji Zakres z okna dialogowego Drukuj. Wybierz Ignoruj obszary robocze, a w opcjach rozmieszczenia wskaż według potrzeb na łączenie wszystkich kompozycji na pojedynczej stronie lub zestawienie kompozycji obok siebie.

W programie Illustrator CS5 obszary robocze w dokumencie mogą automatycznie obracać się, aby umożliwiać drukowanie na wybranym rozmiarze nośnika. Aby ustawić opcję automatycznego obracania dla dokumentów programu Illustrator, należy w oknie dialogowym Drukowanie wybrać opcję Obracaj automatycznie. W przypadku dokumentów utworzonych w programie CS5 automatyczne obracanie jest włączone domyślnie.

Na przykład, pomyśl o dokumencie, mającym zarówno poziomy (szerokość jest większa niż wysokość), jak i pionowy (wysokość jest większa niż szerokość) rozmiar nośnika. W przypadku wybrania w oknie dialogowym Rozmiar wydruku pionowego nośnika wszystkie poziomie obszary robocze będą obracane, tak aby umożliwić wydruk na nośnikach pionowych.

Uwaga: *Gdy zaznaczona jest opcja automatycznego obracania, nie można zmienić kierunku strony.*

(cc) BY-NC-SA Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

-->

Miarki, siatki, linie pomocnicze i linie cięcia

Używanie miarek
Zmiana jednostki miary
Używanie siatki
Używanie linii pomocniczych
Inteligentne linie pomocnicze
Mierzenie odległości pomiędzy obiektami
Omówienie panelu Informacje

Do góry

Używanie miarek

Miarki pomagają w dokładnym umieszczeniu i mierzeniu obiektów w oknie ilustracji lub na obszarze roboczym. Miejsce, w którym jest punkt 0 jest nazywany punktem początkowym miarki.

Miarki w programie Illustrator CS5 przypominają rozwiązania znane z pozostałych programów pakietu Creative Suite, takich jak InDesign i Photoshop. W programie Illustrator dostępne są osobne miarki dla dokumentów oraz obszarów roboczych. Jednorazowo można korzystać tylko z jednej takiej miarki.

Uwaga: W tym dokumencie miarki okna będą określane mianem miarek ogólnych.
Miarki ogólne są wyświetlane na górze i po lewej stronie okna ilustracji. Domyślny punkt zerowy miarki znajduje się w lewym górnym rogu okna ilustracji.

Miarki obszaru roboczego są wyświetlane na górze i po lewej stronie aktywnego okna ilustracji. Domyślny punkt zerowy miarki obszaru roboczego znajduje się w lewym górnym rogu obszaru ilustracji.

Różnica pomiędzy miarkami obszaru roboczego a miarkami ogólnymi polega na tym, że po wybraniu miarek obszaru roboczego punkt początkowy zmienia się w zależności od aktywnego obszaru roboczego. Ponadto, istnieje możliwość ustawienia różnych punktów początkowych dla poszczególnych miarek obszarów roboczych. W przypadku zmiany punktu początkowego miarki obszaru roboczego wypełnienia wzorkiem w obiektach znajdujących się na obszarze roboczym nie ulegają zmianie.

Domyślny punkt początkowy dla miarki ogólnej znajduje się w prawym górnym rogu pierwszego obszaru roboczego, a domyślne źródło dla miarek obszarów roboczych znajduje się w lewym górnym rogu danego obszaru roboczego.

- Aby pokazać lub ukryć miarki, wybierz polecenie Widok > Miarki > Pokaż miarki lub Widok > Miarki > Ukryj miarki.
- Aby przełączyć się pomiędzy miarkami obszaru roboczego, a miarkami ogólnymi, kliknij polecenie Widok > Miarki > Zmień na miarki ogólne lub Widok > Miarki > Zmień na miarki obszaru roboczego. Domyślnie wyświetlane są miarki obszaru roboczego więc opcja Zmień na miarki ogólne wyświetlona jest w podmenu Miarki.
- Aby pokazać lub ukryć miarki wideo, wybierz polecenie Widok > Pokaż miarki wideo lub Widok > Ukryj miarki wideo.
- Aby zmienić punkt zerowy miarki, przenieś kursor w lewy górny róg, w miejsce przecięcia miarek i przeciągnij punkt na nowe miejsce.

  Podczas przeciągania w oknie i na miarce widoczny jest krzyżyk wskazujący zmianę położenia Ogólnego punktu zerowego.

  Uwaga: Zmiana Ogólnego punktu początkowego miarki wpływa na dzielenie wzorków na mniejsze fragmenty.
- Aby przywrócić domyślny punkt zerowy miarki, dwukrotnie kliknij lewy górny róg w miejscu przecięcia się miarek.

Poprzedni jednokwadrantowy układ współrzędnych, został zmieniony na czterokwadrantowy. W programie Illustrator CS5, w przypadku przesunięcia w dół wzrasta wartość na osi y, a w przypadku przesunięcia w prawo wzrasta wartość na osi x.

W celu zapisywania do odziedziczonych wersji programu Illustrator, Miarki ogólne pozostają w miejscu określonym przez dokument odziedziczony. Pomimo, iż punkt początkowy nie zostaje przesunięty do lewego górnego rogu, układ współrzędnych zostaje zamieniony na czterokwadrantowy.

Zmiana dotycząca układu współrzędnych i punktu początkowego miarki nie odnosi się do tworzenia skryptów, co pozwala na wykorzystywanie starych skryptów w najnowszej wersji. Jednak w przypadku przekształcania obiektów przy pomocy skryptów wartości współrzędnych z osi y będą różnić się od wartości ustawionych w interfejsie programu Illustrator. Na przykład, w przypadku zastosowania czynności przeniesienia wynoszącej powiedzmy Y= +10 punktów, do emulacji tego samego przesunięcia przy użyciu skryptu należy zastosować przekształcenie Y= -10pkt.

Do góry

Zmiana jednostki miary

Domyślną jednostką miary programu Illustrator są punkty (1 punkt = 0,3528 milimetra). Możesz zmienić jednostkę używaną przez program Illustrator do mierzenia, obrysów i tekstu. Wpisanie wartości w polach nadpisuje domyślną jednostkę miary.

- Aby zmienić domyślną jednostkę miary, wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Jednostki (Windows) lub Illustrator > Preferencje > Jednostki (Mac OS) i zaznacz jednostki w opcjach Ogólne, Obrys i Tekst. Jeśli w preferencjach Tekst zaznaczona jest opcja Pokaż opcje azjatyckie, to można wybrać też jednostkę specjalnie dla tekstu zapisanego w języku azjatyckim.
  Uwaga: Wybrana przez użytkownika jednostka jest używana w takich operacjach, jak pomiary za pomocą miarek, mierzenie odległości między punktami, przesuwanie i przekształcanie obiektów, określanie odstępów między liniami pomocniczymi i liniami siatki oraz tworzenie kształtów.
- Aby ustawić ogólną jednostkę miary dla bieżącego dokumentu, wybierz polecenie Plik > Ustawienia dokumentu, w menu Jednostki wskaż żądaną jednostkę miary, a następnie kliknij OK.
- Aby zmienić jednostkę miary podczas wpisywania wartości w polu, umieść za nią jeden z następujących skrótów: cal, cale, cali, cala, “, milimetr, milimetry, milimetrów, milimetra, mm, Q (jeden Q wynosi 0,25 milimetra), centymetr, centymetry, centymetrów, centymetra, cm, punkt, punkty, punktów, punktu, pkt, p, pica, pi, PC, piksel, piksele i piks.
  Przy stosowaniu łącznym pica i punktów, można wpisywać wartości w postaci XpY, gdzie X oraz Y to liczba pica i liczba punktów (na przykład 12p6 oznacza 12 pica i 6 punktów).

Do góry

Używanie siatki

Siatka jest wyświetlana za kompozycją w oknie ilustracji i nie jest drukowana.

- Aby użyć siatki, wybierz polecenie Widok > Pokaż siatkę.
- Aby ukryć siatkę, wybierz polecenie Widok > Ukryj siatkę.
- Aby zastosować przyciąganie obiektów na linie siatki, wybierz polecenie Widok > Przyciągaj do siatki, zaznacz obiekt, który ma być przeniesiony i przeciągnij go w wybrane miejsce.

  Umieszczenie krawędzi obiektu w odległości nie większej niż 2 piksele od linii siatki powoduje przeskoczenie do danego punktu.

  Uwaga: Jeśli zaznaczana jest opcja Widok > Podgląd pikseli, to opcja Przyciągnij do siatki zmienia się na Przyciągaj do pikseli.
- Aby określić odstępy pomiędzy liniami siatki, styl siatki (linie lub kropki), kolor siatki, lub czy siatka ma się pokazywać na wierzchu lub pod spodem kompozycji, wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Linie pomocnicze i siatki (Windows) lub Illustrator > Preferencje > Linie pomocnicze i siatki (Mac OS).

Do góry

Używanie linii pomocniczych

Linie pomocnicze ułatwiają wyrównywanie tekstu i obiektów graficznych. W dokumencie można tworzyć linie pomocnicze miarki (proste pionowe lub poziome linie) oraz obiekty pomocnicze (obiekty wektorowe, konwertowane na linie pomocnicze). Podobnie jak linie siatki, linie pomocnicze nie są drukowane.

Istnieją dwa style linii pomocniczych (przerywana - kropki i przerywana - kreski), które mogą być kolorowane jednym z gotowych kolorów siatki lub kolorem pobranym przy pomocy próbnika kolorów. Domyślnie, linie pomocnicze są odblokowane, co oznacza, że można je przenieść, zmienić, usunąć lub odwrócić oraz zablokować w wybranym miejscu.

- Aby wyświetlić lub ukryć linie pomocnicze, wybierz polecenie Widok > Linie pomocnicze > Pokaż linie pomocnicze lub Widok > Linie pomocnicze > Ukryj linie pomocnicze.
- Aby zmienić ustawienia linii pomocniczych, wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Linie pomocnicze i siatka (Windows) lub Illustrator > Preferencje > Linie pomocnicze i siatka (Mac OS).
- Aby zablokować linie pomocnicze, wybierz polecenie WIdok > Linie pomocnicze > Zablokuj linie pomocnicze.

Tworzenie linii pomocniczych

1. Jeśli miarki nie są widoczne, wybierz polecenie Widok > Pokaż miarki.
2. Umieść kursor nad miarką po lewej stronie (pionowa linia pomocnicza) lub nad miarką na górze okna (pozioma linia pomocnicza).
3. Przeciągnij linię pomocniczą w odpowiednie miejsce.

   Aby przekonwertować obiekty wektorowe na linie pomocnicze, zaznacz te obiekty i wybierz polecenie Widok > Linie pomocnicze > Utwórz linie pomocnicze.

   Aby ułatwić prace z kilkoma liniami pomocniczymi, przenieś je na oddzielną warstwę.
4. Jeśli chcesz ograniczyć linie pomocnicze do obszaru roboczego, a nie do całego płótna, zaznacz narzędzie Obszar roboczy i przeciągnij linie pomocnicze na obszar roboczy.

Przesuwanie, usuwanie lub zwalnianie linii pomocniczych

1. Jeśli linie pomocnicze są zablokowane, wybierz polecenie WIdok > Linie pomocnicze > Zablokuj linie pomocnicze.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Przenieść linię pomocniczą poprzez przeciąganie lub kopiowanie.
   - Usuń linię pomocniczą wciskając klawisz Backspace (Windows) albo Delete (Mac OS) lub wybierz polecenie Edycja > Wytnij lub Edycja > Wyczyść.
   - Usuń wszystkie linie pomocnicze naraz, wybierając Widok > Linie pomocnicze > Wyczyść linie pomocnicze.
   - Zaznacz wybraną linię pomocniczą i zwolnij ją, zamieniając na zwykły obiekt graficzny za pomocą polecenia Widok > Linie pomocnicze > Zwolnij linie pomocnicze.

Przyciąganie obiektów do punktów kontrolnych i linii pomocniczych

1. Wybierz polecenie Widok > Przyciągaj do punktu.
2. Zaznacz obiekt, który ma być przeniesiony i umieść kursor w miejscu, do którego mają być wyrównane punkty kontrolne i linie pomocnicze.
   Ważne: Wyrównywanie przyciągania do punktu jest uzależnione od położenia kursora, a nie krawędzi przeciąganego obiektu.
3. Przeciągnij obiekt w wybrane miejsce.

   Kursor umieszczony w odległości nie większej niż 2 piksele od punktu kontrolnego lub linii pomocniczej, zostanie przyciągnięty do tego elementu. W czasie przyciągania, kursor zmienia się ze strzałki wypełnionej w strzałkę pustą.

Do góry

Inteligentne linie pomocnicze

Inteligentne linie pomocnicze to ruchome linie, które pojawiają się, gdy tworzysz lub pracujesz na obiektach lub obszarach roboczych. Pomagają przy wyrównywaniu, edycji i przekształcaniu obiektów lub obszarów roboczych względem innych obiektów i obszarów roboczych, zarówno przez automatyczne wyrównywanie, jak i wyświetlanie miejsc X, Y i wartości delta. Możesz określić typ linii pomocniczych i pojawiających się informacji (takich jak etykiety pomiaru, podświetlenie obiektu, etykiety) ustawiając preferencje inteligentnych linii pomocniczych.

Film przedstawiający korzystanie z wielu obszarów roboczych można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/LRvid4020_ai_pl

Korzystanie z inteligentnych linii pomocniczych

Domyślnie Inteligentne linie pomocnicze są włączone.

1. Aby je włączyć lub wyłączyć, wybierz polecenie Widok > Inteligentne linie pomocnicze.
2. Inteligentne linie pomocnicze można dostosować w następujący sposób:
   - Przy tworzeniu obiektu narzędziem Pióro lub Kształt, funkcja Inteligentne linie pomocnicze może służyć do rozmieszczenia punktów kontrolnych nowego obiektu względem istniejącego. Albo, gdy tworzysz nowy obszar roboczy, użyj Inteligentnej linii pomocniczej, by umieścić go obok innego obszaru roboczego lub obiektu.
   - Gdy tworzysz obiekt przy użyciu narzędzi pióro lub kształt, lub gdy przekształcasz obiekt, użyj inteligentne linie pomocnicze linii konstrukcyjnych, aby umieścić punkty kontrolne pod określonymi, predefiniowanymi kątami takimi, jak 45 lub 90 stopni. Kąty te określa się w preferencjach Inteligentne linie pomocnicze.
   - Gdy przesuwasz obiekt lub obszar roboczy, użyj Inteligentne linie pomocnicze, aby wyrównać zaznaczony obiekt lub obszar roboczy względem innych obiektów lub obszarów roboczych. Wyrównanie bazuje na geometrii obiektów i obszarów roboczych. Linia pomocnicza pojawia się, gdy obiekt zbliża się do krawędzi lub środkowego punktu innego obiektu.

     Uwaga: Aby użyć sposobu wyrównywania z programu Illustrator CS3, który korzysta z punktu środkowego lub krawędzi pojedynczego obiektu lub obszaru roboczego, naciśnij klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS).
   - Podczas przekształcania obiektu, Inteligentne linie pomocnicze są wyświetlane automatycznie.

   Aby zmienić zasady wyświetlania Inteligentnych linii pomocniczych, dopasuj preferencje Inteligentne linie pomocnicze.

   Uwaga: Inteligentne linie pomocnicze nie mogą być używane po włączeniu przyciągania do siatki lub polecenia Widok pikseli (nawet jeśli wybrano odpowiednie polecenie).

Preferencje Inteligentne linie pomocnicze.

Wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Inteligentne linie pomocnicze (Windows) lub Illustrator > Preferencje > Inteligentne linie pomocnicze (Mac OS), by określić następujące preferencje:

Kolor Określa kolor linii pomocniczych.
Linie pomocnicze wyrównania Wyświetla linie pomocnicze tworzone wzdłuż środka i krawędzi obiektów geometrycznych, obszaru roboczego i spadów. Są one tworzone, gdy przesuwasz obiekty i gdy wykonywane są czynności, takie jak rysowanie podstawowych kształtów przy użyciu narzędzia Pióro i przekształcenia obiektów.
Etykiety zakotwiczeń/ścieżek Wyświetla informacje, gdy ścieżki przecinają się oraz gdy są wyśrodkowane na punkcie kontrolnym.

Etykiety pomiaru Wyświetla informacje dla wielu narzędzi (takich jak narzędzia Rysowanie i Tekst) o aktualnej pozycji kursora, gdy umieszczasz go nad punktem kontrolnym. Przy tworzeniu, zaznaczaniu, przesuwaniu lub przekształcaniu obiektów wyświetla wartość delta x i y oryginalnego położenia danego obiektu. Po naciśnięciu klawisza Shift przy włączonym narzędziu rysowania pojawia się lokalizacja początkowa.

Podświetlanie obiektu Podświetla obiekt pod kursorem przeciąganym wokół tego obiektu. Kolor podświetlenia jest taki sam, jak kolor warstwy obiektu.

Narzędzia do przekształcania Wyświetla informacje podczas skalowania, obracania i pochylania obiektów.

Linie konstrukcyjne Wyświetla linie pomocnicze, gdy rysujesz nowe obiekty. Określasz kąty, pod jakimi będą rysowane linie pomocnicze od punktów kontrolnych pobliskiego obiektu. Możesz zdefiniować do sześciu kątów. Wpisz wartość kąta w zaznaczonym polu Kąty, zaznacz zestaw kątów w menu Kąty lub zaznacz zestaw kątów w dostępnym menu i zmień jedną z wartości w polu, dostosowując zestaw kątów. Podgląd pokazuje efekty przyjętych ustawień.

Tolerancja skoku Określa odległość wyrażoną w punktach, jaka musi być zachowana pomiędzy kursorem i innym obiektem dla zadziałania efektu Inteligentne linie pomocnicze.

Do góry

Mierzenie odległości pomiędzy obiektami

Narzędzie Miarka oblicza odległość pomiędzy dowolnymi dwoma punktami i wyświetlą ją w panelu Informacje.

1. Wybierz narzędzie Miarka . (Naciśnij i przytrzymaj narzędzie Kroplomierz, aby zobaczyć je w panelu Narzędzia).
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij dwa punkty, aby zmierzyć odległość między nimi.
   - Kliknij pierwszy punkt i przeciągnij do drugiego. Przeciąganie kursora z wciśniętym klawiszem Shift ogranicza działanie narzędzia do wielokrotności 45°.

     Panel Informacje pokazuje odległości w poziomie i w pionie od osi *x* i *y*, bezwzględne odległości w poziomie i w pionie, odległości łączne, a także zmierzony kąt.

Do góry

Omówienie panelu Informacje

Panel Informacje (Okno > Informacje) zawiera informacje o obszarze pod kursorem i zaznaczonych obiektach.

- Po zaznaczeniu obiektu i wybraniu narzędzia Zaznaczanie, na panelu Informacje są wyświetlane: współrzędne *x* i *y* obiektu oraz jego szerokość (*Sz*) i wysokość (*W*). Wyświetlane wartości szerokości i wysokości obiektów zależą od tego, czy zaznaczono opcję Podgląd obwiedni (dostępną w preferencjach ogólnych). Jeśli zaznaczona jest opcja Podgląd obwiedni, to program Illustrator dołącza szerokość obrysu (i inne atrybuty, np. cień) do wymiarów obiektu. Jeśli opcja Podgląd obwiedni nie jest zaznaczona, to program Illustrator mierzy tylko wymiary zdefiniowane przez ścieżkę wektorową obiektu.
- Dla narzędzi Pióro lub Gradient oraz przy przesuwaniu zaznaczenia w panelu Informacje są wyświetlane: zmiana współrzędnej x (*Sz*), zmiana współrzędnej y (*W*), odległość (*D*) i kąt .
- Jeśli używane jest narzędzie Lupka, na panelu Informacje są wyświetlane: współczynnik powiększenia oraz współrzędne *x* i *y* (po zwolnieniu przycisku myszy).
- Dla narzędzia Skalowanie po zakończeniu skalowania są wyświetlane: procentowy współczynnik zmiany szerokości (*Sz*) i wysokości (*W*) oraz nowa szerokość (*Sz*) i wysokość (*W*). Podczas używania narzędzi Obrót i Odbicie wyświetlane są współrzędne środka obiektu i kąt obrotu lub odbicia .
- Podczas używania narzędzia Pochylenie, w panelu Informacje wyświetlane są: współrzędne środka obiektu, kąt względem osi pochylenia i stopień pochylenia .
- W trakcie używania narzędzia Pędzel, na panelu Informacje są wyświetlane: współrzędne *x* i *y* oraz nazwa aktualnego pędzla.
- Aby wyświetlić wartości kolorów wypełnienia i obrysu zaznaczonego obiektu oraz nazwę wzorka, gradientu lub tinty zastosowanego do tego obiektu, zaznacz opcję Pokaż opcje, w menu panelu lub kliknij podwójną strzałkę na zakładce panelu.

  Uwaga: Jeśli zaznaczenie obejmuje kilka obiektów, to w panelu Informacje są umieszczane tylko te informacje, które są prawdziwe dla wszystkich zaznaczonych obiektów.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Własne panele narzędzi

Wprowadzono w wersji 17.1

Dodawanie i usuwanie narzędzi
Zarządzanie panelami narzędzi

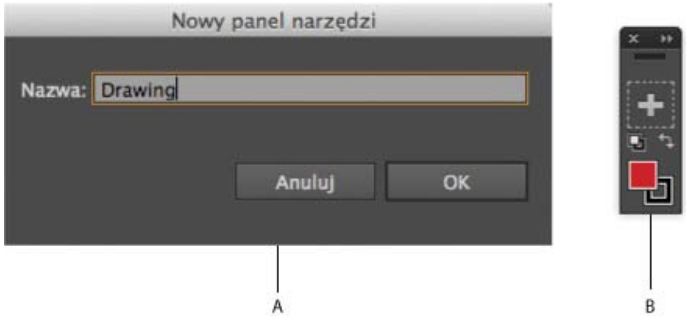
W tej wersji programu Illustrator CC możesz utworzyć własne panele narzędzi. Jeśli pracujesz wyłącznie z konkretnym zestawem narzędzi, możesz utworzyć spersonalizowany panel zawierający tylko te narzędzia.

Do góry

Dodawanie i usuwanie narzędzi

1. W programie Illustrator kliknij polecenie Okno > Narzędzia > Nowy panel narzędzi, a następnie wprowadź nazwę i kliknij przycisk OK.

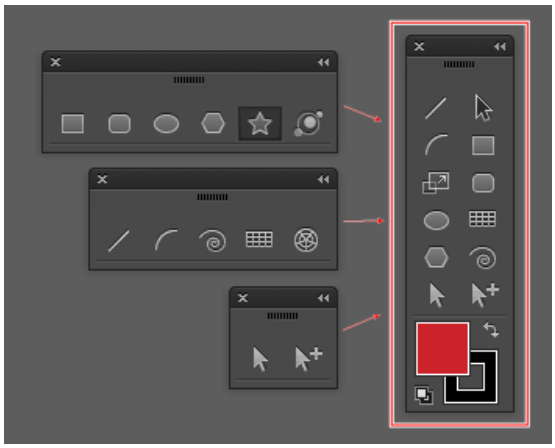
   Nowy panel narzędzi zostanie utworzony i wyświetlony.



***A.** Podaj nazwę nowego panelu narzędzi **B.** Nowy panel narzędzi utworzony z domyślną prewką wypełnienia/pociągnięcia*

***Uwaga:** Prewka wypełnienia/pociągnięcia jest dodawana domyślnie. Nie można usunąć tego elementu z własnego panelu narzędzi.*

2. Przeciągnij narzędzie z istniejącego panelu narzędzi do nowego lub istniejącego własnego panelu narzędzi. Jeśli narzędzie należy do grupy narzędzi, zostanie skopiowane narzędzie znajdujące się najwyżej. Jeśli wskaźnik myszy zamieni się w znak dodawania (+), zwolnij przycisk myszy.



Dodaliśmy narzędzia z trzech grup narzędzi (po lewej) w celu stworzenia nowego panelu narzędzi (po prawej).

Przeciąganie i upuszczanie w momencie, gdy wskaźnik myszy ma kształt znaku anulowania operacji ( ) nie będzie skutkować dodaniem lub usunięciem narzędzia.

3. Aby dodać narzędzie, które nie znajduje się na najwyższej pozycji w grupie, wykonaj jedną z następujących czynności.

   LUB

   a. Naciśnij klawisz Alt/Opt i kliknij grupę narzędzi. To działanie powoduje wyświetlanie kolejno wszystkich narzędzi w tej grupie.
   b. Gdy na najwyższej pozycji w grupie pojawi się narzędzie, którego potrzebujesz, przeciągnij je do własnego panelu narzędzi. Gdy kursor myszy zamieni się w znak dodawania (+), zwolnij przycisk myszy.

   a. Przeciągnij grupę narzędzi na pusty obszar przestrzeni roboczej, uzyskując widok paska narzędzi.
   b. Przeciągnij narzędzie z paska narzędzi do nowego panelu narzędzi. Gdy wskaźnik myszy zamieni się w znak dodawania (+), zwolnij przycisk myszy.

4. Aby usunąć narzędzie, przeciągnij je z własnego panelu narzędzi i, gdy wskaźnik myszy zamieni się w znak minus (−), zwolnij przycisk myszy.

   Uwaga: *Usunięcie narzędzia z panelu narzędzi jest możliwe wyłącznie wtedy, gdy dokument jest otwarty.*

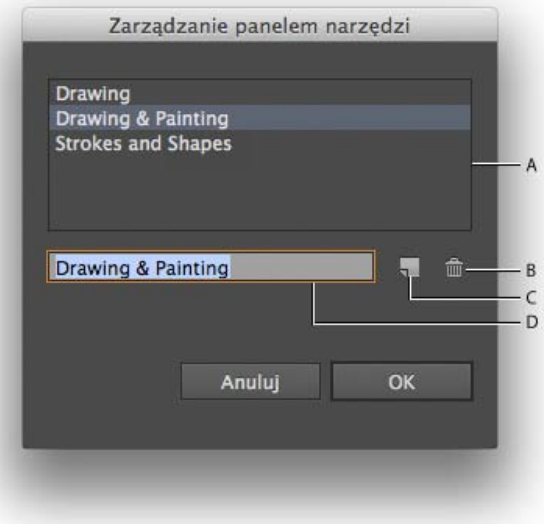
5. Aby we własnym panelu narzędzi zamienić pozycje narzędzi, naciśnij przycisk Alt/Opt, a następnie przeciągnij narzędzie znajdujące się nad narzędziem, z którym chcesz je zamienić miejscami. Gdy wskaźnik myszy zamieni się w dwukierunkową strzałkę ( ), zwolnij przycisk myszy.

Własny panel narzędzi znajduje się na stałe w przestrzeni roboczej, w której został utworzony. Jeżeli zmienisz przestrzeń roboczą na inną, a następnie wrócisz do poprzedniej, wszystkie utworzone w niej panele narzędzi zostają zachowane i ponownie otwarte.

Do góry

Zarządzanie panelami narzędzi

1. W programie Illustrator kliknij kolejno opcje Okno > Narzędzia > Zarządzaj panelem narzędzi.



Czynności, jakie można wykonać za pomocą okna dialogowego Zarządzanie panelem narzędzi

A. *Lista zdefiniowanych przez użytkownika paneli narzędzi* ***B.*** *Usuń wybrany panel narzędzi* ***C.*** *Stwórz nowy panel lub kopię wybranego panelu narzędzi* ***D.*** *Zmień nazwę wybranego panelu narzędzi*

2. W oknie dialogowym Zarządzaj panelem narzędzi wykonaj jedną z następujących czynności.

   - **Zmień nazwę**: wybierz z listy panel narzędzi, wpisz w polu tekstowym nową nazwę panelu, a następnie kliknij przycisk OK.
   - **Nowy/Kopiuj**: wybierz z listy panel narzędzi, kliknij przycisk kopiowania, w razie potrzeby zmień nazwę, a następnie kliknij

przycisk OK. Jeżeli nie wybierzesz żadnego panelu narzędzi, zostanie utworzony nowy panel narzędzi.

- **Usuwanie**: wybierz z listy panel narzędzi, a następnie kliknij przycisk Usuń.

(cc) BY-NC-SA Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

-->

Oglądanie ilustracji

Określ opcje Ustawienia dokumentu
Informacje o dzieleniu druku na mniejsze strony
Powiększanie lub zmniejszanie
Zmiana obszaru widoku
Omówienie panelu Nawigator
Wyświetlanie kompozycji w postaci krzywych
Używanie kilku okien i widoków
Przeglądanie kompozycji na medium docelowym

Do góry

Określ opcje Ustawienia dokumentu

W dowolnym momencie można zmienić domyślne ustawienia dokumentu dla jednostek miary, wyświetlania siatki przezroczystości, koloru tła oraz ustawień tekstu, takich jak język, styl cudzysłowów, rozmiar indeksu górnego i dolnego, spady oraz eksportowalność. Przycisk Edycja obszarów roboczych zamyka to okno dialogowe i uruchamia narzędzie Obszar roboczy.

1. Wybierz Plik > Ustawienia dokumentu lub kliknij przycisk Ustawienia dokumentu w panelu sterowania. (Przycisk ten jest widoczny, gdy nic nie jest zaznaczone).
2. Określ opcje wg potrzeb.
3. Jeśli chcesz edytować obszary robocze (na przykład, aby zmienić orientację z pionowej na poziomą), kliknij Edycja obszarów roboczych, aby przejść do trybu edycji obszaru roboczego.

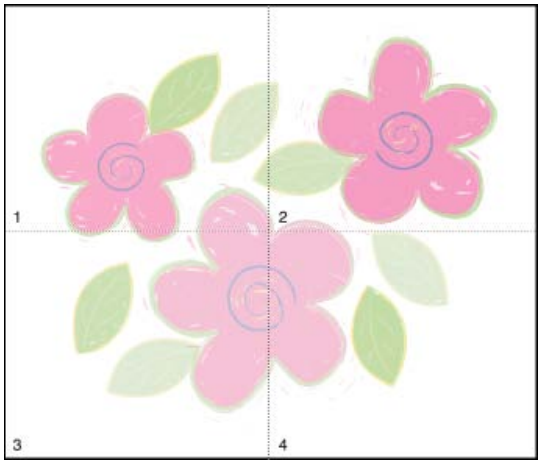
   Opcja Symulacja kolorowego papieru przydatna jest wtedy, gdy planujesz drukowanie na kolorowym papierze. Na przykład kolor niebieski naniesiony na żółty papier byłby w efekcie zielony. Symulacja jest przeprowadzana tylko wtedy, gdy nie jest wyświetlana siatka przezroczystości.

Do góry

Informacje o dzieleniu druku na mniejsze strony

Zasady domyślne przewidują, że każdy obszar roboczy jest drukowany na jednym arkuszu papieru. Jeśli jednak rozmiar obszaru ilustracji jest większy od rozmiaru papieru (określanego w ustawieniach drukarki), kompozycję można wydrukować na kilku arkuszach.

Dzielenie obszaru ilustracji dla dopasowania go do dostępnego rozmiaru strony drukarki jest nazywane dzieleniem na mniejsze strony. Opcję podziału ustawia się w sekcji Ogólne, okna dialogowego Drukuj. Aby wyświetlić granice podziału druku na mniejsze strony, wybierz kolejno Widok > Pokaż dzielenie druku na mniejsze strony.



Obszar ilustracji podzielony na strony

Dzielenie obszaru roboczego na mniejsze strony powoduje, że strony te są numerowane od lewej do prawej, od góry do dołu, rozpoczynając od strony 1. Określenia te są wyświetlane na ekranie, ale nie pojawiają się na wydruku. Możesz wydrukować wszystkie strony pliku lub tylko strony o określonych numerach.

Powiększanie lub zmniejszanie

Do góry

Istnieje kilka sposobów powiększania lub zmniejszania kompozycji.

- Wybierz narzędzie Lupka . Kursor zmieni się w lupkę ze znakiem plus w środku. Kliknij na środku obszaru, który ma być powiększony; albo wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i kliknij na środku obszaru, który ma być zmniejszony. Każde kliknięcie powoduje powiększenie lub zmniejszenie wskazanego obszaru o określony stopień.
- Wybierz narzędzie Lupka i przeciągnij jego kursor, aby utworzyć kropkowany prostokąt — nazywany ramką zaznaczenia — wokół obszaru, który ma zostać powiększony. Aby przesunąć ramkę zaznaczenia w inne miejsce obrazka, wciśnij klawisz spacji i przytrzymując go, przeciągnij ramkę zaznaczenia w nowe miejsce.
- Wybierz polecenie Widok > Powiększ lub Widok > Zmniejsz. Każde kliknięcie powoduje powiększenie lub zmniejszenie wskazanego obszaru o określony stopień.
- Ustaw stopień powiększenia w lewym dolnym narożniku okna dokumentu lub panelu Nawigator.
- Aby wyświetlić plik w skali 100%, wybierz polecenie Widok > Rzeczywista wielkość, lub dwukrotnie kliknij narzędzie Lupka.
- Aby wypełnić okno wybranym obszarem roboczym, wybierz kolejno Widok > Zmieść obszar roboczy w oknie lub kliknij dwukrotnie narzędzie Rączka.
- Aby wyświetlić wszystko w oknie, wybierz kolejno Widok > Zmieść wszystko w oknie.

Zmiana obszaru widoku

Do góry

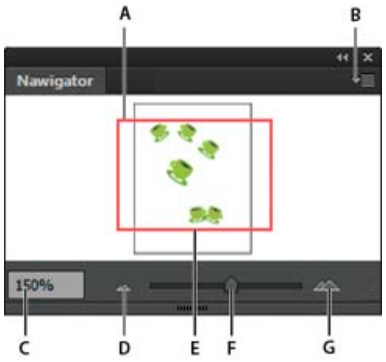
Aby przenieść wybrany obszar w pole widoku, należy wykonać dowolną z następujących czynności:

- Aby zobaczyć wszystkie obszary robocze w ich rzeczywistych rozmiarach, wybierz polecenie Widok > Rzeczywista wielkość.
- Wybierz kolejno Widok > Zmieść wszystko w oknie – widok zostanie oddalony tak, aby wszystkie obszary robocze były widoczne w jednym oknie.
- Wybierz kolejno Widok > Zmieść roboczy w oknie, aby skupić obraz na aktywnym obszarze roboczym.
- W panelu Nawigator, kliknij obszar miniaturki obszaru, który ma być wyświetlony w oknie dokumentu. Możesz też przeciągnąć pośredni obszar widoku (kolorowe pole) w inne miejsce widoku miniaturek.
- Zaznacz narzędzie Rączka i przeciągnij jego kursor w kierunku, w którym ma się poruszyć kompozycja.

Omówienie panelu Nawigator

Do góry

Panel Nawigator (Okno > Nawigator) umożliwia szybką zmianę widoku kompozycji. Kolorowe pole w Nawigatorze (zwane ramką obszaru widocznego) odnosi się do aktualnie wyświetlanego obszaru w oknie programu Illustrator.



Panel Nawigator

A. Miniaturowy podgląd obrazka **B.** Przycisk menu panelu **C.** Pole powiększania **D.** Przycisk Zmniejsz **E.** Obszar podglądu prewki **F.** Suwak powiększenia **G.** Przycisk Powiększ

Panel Nawigator może być zmieniany na kilka sposobów:

- Aby wyświetlić kompozycję poza obszarem roboczym w panelu Nawigator, kliknij w menu panelu polecenie Pokaż tylko zawartość obszaru roboczego, aby usunąć jego zaznaczenie.
- Aby zmienić kolor ramki obszaru widocznego, wybierz z menu panelu polecenie Opcje. Wybierz gotowy kolor z menu Kolor lub kliknij dwukrotnie pole koloru i wybierz kolor własny.
- Aby widoczne w dokumencie linie przerywane były wyświetlane w panelu Nawigator jako linie ciągłe, wybierz polecenie Rysuj linie kreskowe jako linie ciągłe.

Wyświetlanie kompozycji w postaci krzywych

Do góry

Program Adobe Illustrator konfiguruje widoki w taki sposób, że każda ilustracja jest wyświetlana w kolorze. Ale kompozycja może być wyświetlana

tak, by tylko jej kontury (lub ścieżki) były widoczne. Oglądanie rysunku bez atrybutów koloru przyspiesza czas odświeżania ekranu ze złożonymi kompozycjami.

W trybie Szkic, pliki połączone są wyświetlane domyślnie jako obrysowane pola ze znakiem X w środku. Aby zobaczyć zawartość plików połączonych, wybierz polecenie Plik > Ustawienia dokumentu i zaznacz opcję Pokaż obrazy w trybie Obrysowanie.

- Aby wyświetlić kompozycję w postaci krzywych, wybierz polecenie Widok > Szkic. Aby powrócić do wyświetlania kompozycji w kolorze, wybierz polecenie Widok > Podgląd.
- Aby wyświetlić całą kompozycje na warstwie w postaci krzywych, kliknij ikonę oka obok wybranego elementu w panelu Warstwy, z wciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS). Aby powrócić do wyświetlania kompozycji w kolorze, powtórnie kliknij z wciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS). Ikona oka posiada pusty środek, gdy włączony jest widok Szkic i środek wypełniony dla widoku Podgląd.
- Aby wyświetlić wszystkie elementy na niezaznaczonych warstwach jako kontury, kliknij ikonę oka dla zaznaczonej warstwy z wciśniętymi klawiszami Alt+Ctrl (Windows) lub Option+Command (Mac OS). Można też zaznaczyć opcję Obrysuj pozostałe, w menu panelu Warstwy.

  Aby przywrócić tryb Podglądu dla wszystkich elementów w palecie Warstwy, wybierz opcję Podgląd wszystkich warstw, w menu panelu Warstwy.

Do góry

Używanie kilku okien i widoków

Możesz otworzyć w tym samym czasie wiele okien tego samego dokumentu. Każde okno może mieć inne ustawienia widoku. Jedno duże powiększenie może na przykład służyć do opracowywania szczegółów, a drugi widok z mniejszym powiększeniem może służyć do rozmieszczania gotowych elementów na stronie.

(Windows) Otwarte okna mogą być rozmieszczane stosownie do potrzeb, przy pomocy opcji menu Okno. Opcja Kaskada wyświetla okna rozmieszczone od lewego górnego do prawego dolnego; opcja Sąsiadująco, wyświetla okna krawędź do krawędzi, opcja Ułóż ikony, organizuje zminimalizowane okna w oknie programu.

Alternatywą tworzenia kilku okien jest tworzenie kilku widoków. Dla każdego z dokumentów można utworzyć i przechowywać do 25 widoków.

Wiele okien i wiele widoków różnią się w następujący sposób:

- Wiele widoków są zapisywane wraz z dokumentem, wiele okien – nie.
- Wiele okien mogą być oglądane w tym samym czasie.
- Wyświetlenie jednocześnie wielu widoków jest możliwe tylko wtedy, gdy otwartych jest wiele okien, na których można je pokazać. Zmienianie widoku zmienia bieżące okno, nie otwiera nowego.

Tworzenie nowego okna

❖ Wybierz polecenie Okno > Nowe okno.

Tworzenie nowego widoku

❖ Ustaw widok jak chcesz, i następnie wybierz polecenie Widok > Nowy widok, wpisz jego nazwę, i kliknij OK.

Zmiana nazwy lub usuwanie widoku

❖ Wybierz polecenie Widok > Edytuj widoki.

Przełączanie pomiędzy widokami

❖ Zaznacz nazwę widoku na dole menu Widok.

Do góry

Przeglądanie kompozycji na medium docelowym

Illustrator posiada kilka sposobów wyświetlania kompozycji i sprawdzania jej postaci po wydrukowaniu, wyświetlaniu w Internecie lub na urządzeniu przenośnym:

Tryb Podgląd nadruku (Widok > Podgląd nadruku) Tryb Podgląd nadruku wyświetla podgląd atramentu uzyskanego przez urządzenie końcowe, po wykorzystaniu opcji mieszania, obszarów przezroczystych i nadrukowywania.

Tryb Podgląd rozbarwień (Okno > Podgląd rozbarwień) Pozwala zobaczyć, jak będą wyglądały rozbarwienia na wydruku.

Tryb Podgląd pikseli (Widok > Podgląd pikseli) Przybliża wygląd kompozycji zrasteryzowanej i wyświetlanej w przeglądarce internetowej.

Panel Podgląd spłaszczania (Okno > Podgląd spłaszczania) Podświetla obszary kompozycji spełniające określone kryteria spłaszczania podczas zapisywania lub drukowania.

Wstępne próby Przybliża kolory dokumentu wyświetlane na określonym rodzaju monitora lub innego urządzenia wyjściowego.

Wygładzanie Funkcja wygładzania pozwala uzyskać na ekranie „gładszy” wygląd obiektów wektorowych, a także pozwala zorientować się, jak kompozycje wektorowe będą wyglądać po wydrukowaniu ich na drukarce PostScript®. Wygładzanie jest stosowane z powodu ograniczonej rozdzielczości ekranu, na których często wyświetlane są kompozycje wektorowe drukowane najczęściej przy wysokiej rozdzielczości. Aby włączyć wygładzanie, wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Ogólne (Windows) lub Illustrator > Preferencje > Ogólne (Mac OS), zaznacz opcję Kompozycja wygładzona i kliknij OK.

Centrum urządzenia (Plik > Centrum urządzenia) Umożliwia podgląd dokumentu wyświetlanego na określonym telefonie komórkowym lub innym urządzeniu przenośnym.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

-->

Ustawianie preferencji

Informacje o Preferencjach
Ustalanie preferencji programu Illustrator
Informacje o wtyczkach

Do góry

Informacje o Preferencjach

Preferencje są opcjami odnoszącymi się do pracy programu Illustrator i obejmującymi takie aspekty jak wyświetlanie, narzędzia, jednostki miary i informacje o eksporcie. Preferencje użytkownika są zapisywanie w pliku AIPrefs (Windows) lub Adobe Illustrator Prefs (Mac OS), który jest jest zawsze uruchamiany z programem Illustrator.

Otwórz okno preferencji

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - (Windows) Wybierz polecenie Edycja > Preferencje > [określona nazwa preferencji].
   - (Mac OS) Wybierz polecenie Illustrator > Preferencje > [określona nazwa preferencji].
   - Jeśli nic nie jest zaznaczone, w panelu Sterowanie kliknij przycisk Preferencje.
2. Aby przejść do innego zestawu preferencji, wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Z menu w lewym górnym rogu okna dialogowego Preferencje wybierz opcję.
   - Kliknij Następne i wyświetl kolejny panel, albo kliknij Poprzednie i wyświetl panel wcześniejszy.

Wyzeruj wszystkie domyślne ustawienia preferencji

Zerowanie preferencji może okazać się przydatne, gdy program sprawia jakieś problemy.

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Natychmiast po uruchomieniu programu Illustrator wciśnij klawisze Alt+Control+Shift (Windows) lub Option+Command+Shift (Mac OS). Twoje aktualne ustawienia zostaną usunięte.
- Usuń lub zmień nazwę pliku AIPrefs (Windows) lub Adobe Illustrator Prefs (Mac OS). Przy następnym uruchomieniu programu Illustrator zostaną utworzone nowe pliki preferencji.

  Uwaga: Ze względów bezpieczeństwa, zaleca się usunięcie całego folderu Adobe Illustrator CS5 Settings. Folder ten zawiera różne preferencje, których nie można odzyskać.

Do góry

Ustalanie preferencji programu Illustrator

Plik preferencji programu Illustrator zarządza poleceniami i ustawieniami paneli w programie Illustrator. Gdy otwierasz program Illustrator, usytuowanie paneli i poleceń jest zapisane w pliku preferencji programu Illustrator. Jeśli chcesz przywrócić domyślne ustawienia dla programu Illustrator lub zmienić bieżące ustawienia, usuń preferencje programu Illustrator. Program Illustrator automatycznie tworzy plik preferencji, gdy ponownie uruchomiasz program Illustrator i zapisujesz plik.

W zależności od używanego systemu operacyjnego plik preferencji programu Illustrator dostępny jest w jednym z następujących miejsc:

Uwaga: Nazwa folderu może się różnić w zależności od zainstalowanej wersji językowej.

Mac OS X

```
<startup drive>/Users/<username>/Library/Preferences/Adobe Illustrator CS5 Settings/en_US*/Adobe Illustrator Prefs
```

Windows XP

```
<startup drive>\ Documents and Settings\<username>\Application Data\Adobe\Adobe Illustrator CS5
```

```
Settings\en_US*\AIPrefs
```

Windows Vista lub Windows 7

```
<startup drive>\Users\<username>\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Illustrator CS5 Settings\en_US*\AIPrefs.
```

Uwaga: W systemie Windows XP folder Dane aplikacji jest domyślnie ukryty. To samo odnosi się do folderu AppData w systemie Windows Vista i Windows 7. Aby uczynić ten folder widocznym, w Panelu sterowania otwórz Opcje folderów i kliknij zakładkę Widok. W panelu Ustawienia zaawansowane zaznacz opcję Pokaż ukryte pliki i foldery lub Pokaż ukryte pliki, foldery lub napędy.

Jeśli nie możesz znaleźć pliku preferencji, użyj polecenia Znajdź systemu operacyjnego i wyszukaj AIPrefs (Windows) lub Adobe Illustrator Prefs (Mac OS).

Do góry

Informacje o wtyczkach

Wtyczki są oprogramowaniem wzbogacającym działanie programu Adobe Illustrator. Wiele takich wtyczek dołączono do pakietu Adobe Illustrator i umieszczono w folderze Plug-ins wewnątrz folderu Illustrator.

Możesz korzystać z każdej komercyjnej wtyczki stworzonej do pracy z programem Photoshop lub Illustrator. Aby zainstalować wtyczkę firmy Adobe Systems, skorzystaj z jej programu instalacyjnego (jeśli został dostarczony). W przeciwnym wypadku, przeciągnij kopię wtyczki do folderu Plug-ins, znajdującego się wewnątrz folderu Illustrator. Uruchom ponownie program Illustrator. Aby zainstalować wtyczkę innej firmy, wykonaj czynności opisane w jej dokumentacji.

Uwaga: Otwarta architektura programu Adobe Illustrator umożliwia zewnętrznym firmom tworzenie funkcji rozszerzających możliwości programu. Użytkownicy zainteresowani tworzeniem wtyczek zgodnych z programem Adobe Illustrator mogą odwiedzić amerykańską stronę WWW firmy Adobe Systems pod adresem www.adobe.com.

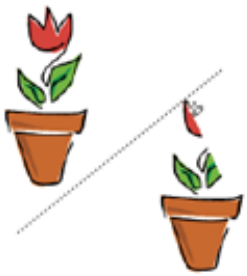
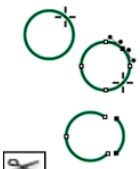
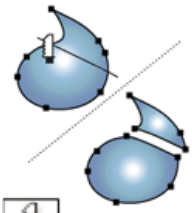
(cc) BY-NC-SR

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Galeria narzędzia do tworzenia odcięć i wycinania

W programie Illustrator dostępne są następujące narzędzia do tworzenia odcięć i wycinania obiektów:

.

Narzędzie Cięcie na plasterki pozwala podzielić kompozycję na oddzielne obrazki internetowe. Zobacz Tworzenie plasterków	*Narzędzie Zaznaczanie plasterków (Shift-K) zaznacza plasterki internetowe. Zobacz Zaznaczanie plasterków.*	 *Narzędzie Gumka (Shift-E) wymazuje dowolny obszar obiektu, nad którym zostanie przeciągnięte. Zobacz Wymazywanie obiektów za pomocą narzędzia Gumka.*	 *Narzędzie Nożyczki (C) pozwala ciąć ścieżki w wybranych punktach. Zobacz Dzielenie ścieżki.*
 *Narzędzie Nóż służy do cięcia obiektów i ścieżek. Zobacz Rozcinanie obiektów za pomocą narzędzia Nóż.*			

Inne materiały polecane przez firmę Adobe

- Rysowanie siatek
- Cięcie i dzielenie obiektów

Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Konfiguracja wielu obszarów roboczych

Opcje obszaru roboczego
Panel Obszar roboczy
Tworzenie obszaru roboczego
Usuwanie obszaru roboczego
Zaznaczanie i oglądanie obszarów roboczych
Edycja obszarów roboczych
Przenoszenie obszaru roboczego
Zmiana kolejności obszarów roboczych
Zmiana układu obszarów roboczych
Dostosowywanie nazw obszarów roboczych
Ustaw punkt odniesienia dla obszarów roboczych (odniesienia 9-punktowe)
Wyświetlanie miarek, znacznika środka, krzyżyków lub obszarów bezpiecznych obszaru roboczego

Do góry

Opcje obszaru roboczego

Okno dialogowe Opcje obszaru roboczego otwiera się poprzez dwukrotne kliknięcie narzędzia Obszar roboczy lub kliknięcie narzędzia Obszar roboczy, a następnie kliknięcie przycisku Opcje obszaru roboczego, który znajduje się w panelu sterowania.

Predefiniowane ustawienie Określa wymiary obszaru roboczego. Predefiniowane ustawienia określają proporcje pikseli miarki wideo zgodnie z określonym urządzeniem wyjściowym.

Szerokość i wysokość Określa wielkość obszaru roboczego.

Orientacja Określa poziomą lub pionowa orientację strony.

Zachowaj proporcje Zachowuje nienaruszone proporcje obszaru roboczego, gdy ręcznie zmieniasz jego wielkość.

X: i Y: Położenie Określa położenie obszaru roboczego względem miarek obszaru roboczego programu Illustrator. Aby wyświetlić miarki, wybierz polecenie Widok > Pokaż miarki.

Pokaż znacznik środka Wyświetla punkt na środku obszaru roboczego.

Pokaż kursory krzyżykowe Wyświetla krzyżyki na środku każdego boku obszaru roboczego.

Pokaż bezpieczne obszary wideo Wyświetli linie określające obszary mieszczące się w widocznym obszarze wideo. Wybrany tekst i kompozycja widoczne dla użytkowników muszą mieścić się w bezpiecznych obszarach wideo.

Proporcje pikseli miarki wideo Określa stosunek pikseli, który jest stosowany w miarkach wideo.

Przyciemnij obraz poza obszarem roboczym Wyświetla pole poza obszarem roboczym w postaci zacienionej, jeśli tylko aktywne jest narzędzie Obszar roboczy.

Aktualizuj podczas przeciągania Zachowuje przyciemnienie pola poza obszarem roboczym podczas przeciągania i zmiany rozmiarów obszaru roboczego. Jeśli nie jest zaznaczone, pole poza obszarem roboczym ma podczas zmiany jego rozmiarów taki sam kolor jak środek obszaru roboczego.

Obszary robocze Wskazuje liczbę istniejących obszarów roboczych.

Do góry

Panel Obszar roboczy

Panel Obszar roboczy pozwala wykonywać na obszarach roboczych różnego rodzaju operacje, w tym m.in.:

- Dodawać, zmieniać kolejność, układać ponownie oraz usuwać obszary robocze;
- Zmieniać kolejność oraz numery obszarów roboczych;
- Zaznaczać i nawigować pomiędzy wieloma obszarami roboczymi;
- Określać opcje obszaru roboczego, takie jak ustawienia domyślne, rozmiar obszaru roboczego i jego względna pozycja

Panel Obszar roboczy

***A.** Strzałka w górę **B.** Strzałka w dół **C.** Dodaj nowe obszary robocze **D.** Usuń obszar roboczy*

- Aby uzyskać dostęp do panelu Obszary robocze, należy kliknąć kolejno polecenia Okno > Obszary robocze.
- Aby dodać obszary robocze, należy wykonać jedną z poniższych czynności:
  - Kliknąć ikonę Nowy obszar roboczy znajdującą się w dolnej części panelu Obszary robocze.
  - Wybrać z menu rozwijanego panelu Obszary robocze opcję Nowy obszar roboczy.
- Aby usunąć pojedynczy lub wielee obszarów roboczych, należy wykonać następujące czynności:
  - Zaznaczyć obszar roboczy, który ma zostać usunięty. Aby usunąć więcej obszarów roboczych, należy nacisnąć klawisz Shift i kliknąć obszary robocze znajdujące się na liście w panelu Obszary robocze.
  - Kliknąć ikonę Usuń obszar roboczy znajdującą się w dolnej części panelu Obszary robocze lub z menu panelu Obszary robocze (menu wysuwane) wybrać opcję Usuń. Aby usunąć wiele niesąsiadujących ze sobą obszarów roboczych, naciśnij klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS) i kliknij obszary robocze na panelu Obszary robocze.
- Aby zmienić układ obszarów roboczych w panelu Obszary robocze, w menu panelu

Obszary robocze (menu wysuwane) zaznacz opcję Zmiana układu obszarów roboczych. Należy pamiętać, że ponowne ułożenie obszarów roboczych nie ma wpływu na ich kolejność.

- Aby powielić obszary robocze, należy wykonać następujące czynności:
  - Zaznaczyć obszar roboczy, który ma zostać powielony. Obszary można także powielać, przeciągając jeden lub wiele obszarów roboczych na przycisk Nowy obszar roboczy znajdujący się w panelu Obszary robocze.
  - Z menu panelu Obszary robocze wybrać polecenie Powiel.
- Aby wyzerować opcje obszarów roboczych, takie jakie ustawienia domyślne, pozycja obszaru roboczego i wyświetlanie, z menu panelu Obszary robocze (menu wysuwane) wybierz polecenie Opcje obszarów roboczych.

Zobacz film opisujący sposób korzystania z panelu Obszary robocze.

Do góry

Tworzenie obszaru roboczego

1. Wykonaj jedną z następujących czynności.
   - Aby utworzyć własny obszar roboczy, wybierz narzędzie Obszar roboczy i przeciągnij je w przestrzeni roboczej, określając kształt, rozmiar oraz umiejscowienie.
   - Aby użyć predefiniowanego obszaru roboczego, kliknij dwukrotnie narzędzie Obszar roboczy i wskaż predefiniowany obiekt w oknie dialogowym Opcje obszaru roboczego, a następnie kliknij OK. Przeciągnij obszar kadrowania w wybrane miejsce.
   - Aby utworzyć obszar roboczy w ramach aktywnego obszaru roboczego, przytrzymaj wciśnięty klawisz Shift i przeciągnij za pomocą narzędzia Obszar roboczy.
   - Aby powielić istniejący obszar roboczy, wybierz narzędzie Obszar roboczy, kliknij obszar roboczy, który ma zostać powielony, a następnie kliknij przycisk Nowy obszar roboczy w Panelu sterowania. Następnie kliknij w miejscu, w którym ma znaleźć się nowy obszar roboczy. Aby utworzyć wiele powielonych obszarów roboczych, klikaj dowolną ilość razy z wciśniętym klawiszem Alt. Możesz też użyć narzędzia Obszar roboczy i, trzymając wciśnięty klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS), przeciągnąć obszar roboczy, który chcesz skopiować.
   - Aby powielić obszar roboczy wraz z jego zawartością, wybierz narzędzie Obszar roboczy, kliknięciem wybierz ikonę Przenieś/Kopiuj Kompozycję z obszarem roboczym na Panelu sterowania, naciśnij przycisk Alt (Windows) lub Option (Mac OS), a następnie przeciągnij.

   Jeśli kompozycja ma zawierać spady, upewnij się, że poza kompozycją znajduje się wystarczająco dużo wolnego miejsca.
2. Aby potwierdzić obszar roboczy i wyjść z trybu edycji obszarów roboczych, kliknij inne narzędzie w panelu Narzędzie lub naciśnij klawisz Esc.

Zobacz film przedstawiający korzystanie z wielu obszarów roboczych.

Do góry

Usuwanie obszaru roboczego

- Kliknij obszar roboczy i naciśnij klawisz Delete, kliknij Usuń w panelu Sterowanie lub kliknij ikonę Usuń, która znajduje się w prawym, górnym rogu obszaru roboczego. Możesz usunąć wszystkie poza ostatnim obszarem roboczym.

Do góry

Zaznaczanie i oglądanie obszarów roboczych

1. Wybierz narzędzie Obszar roboczy .
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij obszar roboczy, aby go uaktywnić. (Kliknięcie lub rysowanie po obszarze roboczym przy użyciu innego narzędzia uaktywni narzędzie Obszar roboczy). Jeśli obszary robocze nachodzą na siebie, uaktywni się ten obszar roboczy, którego lewa krawędź znajduje się najbliżej miejsca kliknięcia.
   - Aby przemieszczać sie pomiędzy obszarami roboczymi, wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i kliknij klawisz strzałki.
   - Aby obejrzeć obszary robocze i ich zawartość jako obrysy, kliknij prawym przyciskiem myszy i wybierz polecenie Obrys. Aby ponownie zobaczyć kompozycję, kliknij prawym przyciskiem myszy i wybierz polecenie Podgląd.

Do góry

Edycja obszarów roboczych

W swoim dokumencie możesz stworzyć wiele obszarów roboczych, ale w danym momencie aktywny może być tylko jeden. Jeśli zdefiniowałeś wiele obszarów roboczych, możesz obejrzeć je wszystkie, wybierając narzędzie Obszar roboczy. Każdy obszar roboczy ma swój numer. Obszary robocze mogą być edytowane i usuwane oraz wybierane oddzielnie dla każdego drukowania lub eksportowania.

1. Zaznacz narzędzie Obszar roboczy i kliknij, aby zaznaczyć obszar roboczy.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby zmienić wielkość obszaru roboczego, ustaw kursor na krawędzi lub rogu, tak aby zmienił się w podwójną strzałkę, a następnie przeciągnij go, by dopasować rozmiar. Możesz też określić nowe wartości w polach Szerokość i Wysokość, umieszczonych w panelu sterowania.
   - Aby zmienić orientację obszaru roboczego, w panelu Sterowanie kliknij przycisk Pionowy lub Poziomy.
   - Aby włączyć obracanie obszarów roboczych, wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i kliknij klawisz strzałki.
   - Aby obejrzeć obszary robocze i ich zawartość jako obrysy, kliknij prawym przyciskiem myszy i wybierz polecenie Obrys. Aby ponownie zobaczyć kompozycję, kliknij prawym przyciskiem myszy i wybierz polecenie Podgląd.

Do góry

Przenoszenie obszaru roboczego

1. Wybierz narzędzie Obszar roboczy i kliknij, aby zaznaczyć obszar roboczy.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby przesunąć obszar roboczy i jego zawartość, kliknij ikonę Przesuń/Kopiuj kompozycję z obszarem roboczym w Panelu sterowania , a następnie umieść kursor w obszarze roboczym i przeciągnij. Lub, określ nowe wartości w polach X i Y, umieszczonych w panelu sterowania.
   - Aby przesunąć obszar roboczy bez jego zawartości, kliknij aby usunąć zaznaczenie ikony Przesuń/Kopiuj kompozycję z obszarem roboczym w Panelu sterowania, a następnie umieść kursor w obszarze roboczym i przeciągnij. Lub, określ nowe wartości w polach X i Y, umieszczonych w panelu sterowania.

Do góry

Zmiana kolejności obszarów roboczych

W celu zmiany kolejności obszarów roboczych można użyć strzałek w dół i w górę, znajdujących się w dolnej części panelu Obszary robocze. Zmiana kolejności obszarów roboczych w panelu Obszary robocze nie ma jednak wpływu na kolejność obszarów roboczych w obszarze pracy.

Do góry

Zmiana układu obszarów roboczych

Aby dopasować wszystkie obszary robocze, możesz zmienić ich układ, używając opcji Siatka według rzędu, Siatka według kolumny, Ułóż według rzędu i Ułóż według kolumny.

Aby zmienić układ obszarów roboczych, należy wykonać następujące czynności:

1. Kliknąć menu panelu Obszary robocze (menu wysuwane) i zaznaczyć opcję Zmiana układu obszarów roboczych.
2. W oknie dialogowym Obszary robocze należy wybrać układ. Dostępne opcje to:

   Siatka według rzędów Układa wiele obszarów roboczych w określonej liczbie rzędów. W polu Rzędy należy określić wymaganą liczbę rzędów. Domyślna wartość tworzy kwadratową powierzchnię maksymalnej wielkości z określoną liczbą obszarów roboczych.

   Siatka według kolumny Układa wiele obszarów roboczych w określonej liczbie kolumn. Wybierz liczbę rzędów z menu Kolumny. Domyślna wartość tworzy kwadratową powierzchnię maksymalnej wielkości z określoną liczbą obszarów roboczych.

   Ułóż według rzędów Układa wszystkie obszary robocze w pojedynczym rzędzie.

   Ułóż według kolumn Układa wszystkie obszary robocze w pojedynczej kolumnie.

   Zmień na układ od prawej do lewej/Zmień na układ od lewej do prawej Układa obszary robocze od lewej do prawej lub od prawej do lewej. Domyślnie obszary robocze ułożone są od lewej do prawej.
   ***Uwaga**: po wybraniu opcji Zmień na układ od prawej do lewej wartości opcji Siatka według rzędów oraz Siatka według kolumn zmienią się na odpowiednio Siatka od prawej do lewej według rzędów oraz Siatka od prawej do lewej według kolumn.*
3. Określić odstępy pomiędzy obszarami roboczymi. Wartość ta odnosi się zarówno do odstępów w pionie, jak i w poziomie.
4. Zaznaczyć opcję Przesuń kompozycję wraz z obszarem roboczym, aby kompozycja była przesuwana przy każdej zmianie położenia obszaru roboczego.

Ponadto obszar roboczy znajdujący się wewnątrz innego obszaru roboczego jest traktowany jako obszar kadrowania i jest przesuwany wraz z zawierającym go obszarem roboczym.

Do góry

Dostosowywanie nazw obszarów roboczych

W trybie edycji obszaru roboczego istnieje obecnie możliwość nadawania nazw poszczególnym obszarom roboczym.

Aby nadać obszarowi roboczemu nazwę własną, należy wykonać następujące czynności:

1. Wybrać Narzędzie obszaru roboczego, aby włączyć tryb edycji obszaru roboczego.

2. Zaznaczyć obszar roboczy i wpisać jego nazwę w polu Nazwa znajdującym się w Panelu sterowania obszaru roboczego.

   Nazwę obszaru można także wpisać w polu Nazwa znajdującym się w oknie dialogowym Opcje obszaru roboczego. Aby otworzyć to okno dialogowe, należy kliknąć w menu panelu Obszary robocze (menu wysuwane) opcję Opcje obszaru roboczego. Kliknąć przycisk OK, aby zatwierdzić nową nazwę dla wybranego obszaru roboczego.

Nowa nazwa obszaru roboczego będzie wyświetlana w jego lewej górnej części. Nazwa ta jest także wyświetlana w polu Poruszanie się po obszarze roboczym oraz menu rozwijanym znajdującym się obok obszaru stanu dokumentu.

Po nadaniu obszarowi roboczemu nazwy niestandardowej jest ona dodawana jako przyrostek podczas zapisywania plików powiązanych z danym obszarem roboczym we wszystkich formatach.

W panelu Sterowanie wprowadź własną nazwę dla obszaru roboczego.

***Uwaga:** Aby powrócić do nazwy domyślnej, w polu Nazwa w panelu Sterowanie wyczyść nazwę danego obszaru roboczego.*

Do góry

Ustaw punkt odniesienia dla obszarów roboczych (odniesienia 9-punktowe)

Aby ustawić punkty odniesienia dla obszarów roboczych, użyj okna dialogowego Opcje obszaru roboczego lub opcji Obszar roboczy w panelu Sterowanie.

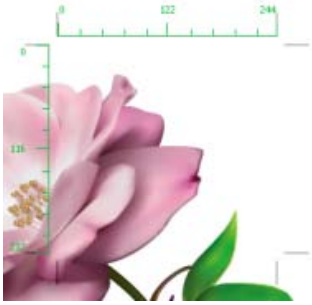
Ta opcja pozwala na unieruchomienie narożnika lub środka obszaru roboczego podczas zmiany jego rozmiaru.

Do góry

Wyświetlanie miarek, znacznika środka, krzyżyków lub obszarów bezpiecznych obszaru roboczego

Możesz wybrać, czy dookoła obszaru roboczego ma być wyświetlony znacznik środka, krzyżyki, znaczniki bezpieczeństwa wideo i miarki. Miarki są przydatne w trakcie pracy nad kompozycją przeznaczoną do eksportu lub dla wideo. Oznaczenia liczbowe na miarkach piksele na danym urządzeniu, niezależnie od jednostki miary określonej w preferencjach. Domyślne proporcje pikseli miarki wideo (VPAR) dla programu Illustrator (czyli 1.0 dla pikseli kwadratowych) zmieniają się zgodnie z predefiniowanymi ustawieniami obszaru roboczego określonymi w oknie Opcje obszaru roboczego lub Nowy dokument.

Jeśli używane są piksele inne, niż kwadratowe, to miarki ułatwiają obliczenia pikseli dla danego urządzenia. Na przykład, jeśli po wybraniu obszaru roboczego wielkości 100 x 100 punktów programu Illustrator potrzebny jest rozmiar wyrażony w pikselach dla danego urządzenia przed wyeksportowaniem pliku do urządzenia używającego NTSC DV Szerokoekranowy, to można ustawić miarkę wideo w programie Illustrator zgodnie z szerokimi pikselami (w stosunku 1,2), co spowoduje zmianę wyświetlanego rozmiaru obszaru na 83 x 100 pikseli danego urządzenia (100/1,2 = 83,333).



Obszar roboczy z miarkami

Wyświetlanie znacznika środka, krzyżyków lub bezpiecznych obszarów wideo

Znacznik środka, krzyżyk i bezpieczny obszar wideo są właściwościami materiału wideo, które zapewniają pomoc w procesie tworzenia. Aby wyświetlić te właściwości:

1. Kliknij dwukrotnie narzędzie Obszar roboczy w panelu Narzędzia lub, mając włączone narzędzie Obszar roboczy, kliknij ikonę Opcje obszaru roboczego w Panelu sterowania.
2. W sekcji Wyświetlanie wybierz opcje, które chcesz, aby były wyświetlane na twoich obszarach roboczych.

   Uwaga: *Klikając ikonę Pokaż znacznik środka w Panelu sterowania, można także ustawić lub usunąć punkt środkowy.*

Zobacz także

- Samouczek wideo — praca z obszarami roboczymi
- Omówienie obszaru roboczego

Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

-->

Odzyskiwanie, cofanie i automatyzacja

Cofanie i ponawianie zmian
Przywracanie ostatnio zapisanej wersji pliku
Automatyzacja pracy

Cofanie i ponawianie zmian

Do góry

Polecenia Cofnij i Ponów umożliwiają cofanie i ponawianie czynności dla wprowadzenia potrzebnych korekt. Określoną czynność można cofnąć lub ponowić nawet po wybraniu polecenia Zapisz (ale nie po zamknięciu i ponownym otwarciu pliku).

❖ Wybierz polecenie Edycja > Cofnij lub Edycja > Ponów.

Cofanie może obejmować nieograniczoną liczbę operacji (uzależnioną jednak od możliwości pamięci komputera) wykonywanych poprzez wybieranie polecenia Cofnij. Jeżeli operacja nie może być cofnięta, polecenie Cofnij jest wyszarzone (niedostępne).

Przywracanie ostatnio zapisanej wersji pliku

Do góry

Wybranemu plikowi można przywrócić postać po ostatnim zapisaniu (operacja jest niedostępna dla plików zamkniętych i powtórnie otwartych). Czynności tej nie można cofnąć.

❖ Wybierz polecenie Plik > Odwróć.

Automatyzacja pracy

Do góry

Projekt graficzny jest związany z projektem i pomysłowością twórcy, ale niektóre aspekty kompozycji mogą się powtarzać. Zdarza się, że czas przeznaczony na umieszczanie i przemieszczanie obrazów, korektę błędów oraz przygotowywanie plików do druku i wyświetlania w Internecie skraca faktycznie czas przeznaczany na tworzenie samej kompozycji.

Program Illustrator zawiera szereg sposobów automatyzacji powtarzalnych czynności, pozostawiając autorom prac więcej czasu na realizację swoich pomysłów.

Operacja to seria czynności zapisanych podczas pracy w programie Illustrator—poleceń menu, opcji narzędzi, zaznaczeń obiektów, itp. Odtwarzanie operacji polega na wykonywaniu przez program Illustrator skojarzonych z nim, zapisanych wcześniej czynności.

Illustrator zawiera gotowe operacje, automatyzujące najbardziej typowe zadania. Zadania takie są zainstalowane w panelu Operacje podczas instalacji programu Illustrator.

Skrypt to seria poleceń wydawanych komputerowi w celu wykonania określonej sekwencji czynności. Operacje te mogą angażować tylko program Illustrator, ale również inne aplikacje, np. edytory tekstu, arkusze kalkulacyjne czy programy do zarządzania bazami danych. Illustrator zawiera gotowe skrypty, obejmujące typowe zadania. Aby udostępnić wybrane skrypty, wybierz polecenie Plik > Skrypty.

Grafiki o zmiennych danych umożliwiają efektywną współpracę projektantów i wykonawców w złożonych środowiskach projektowych.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Praca z programem ConnectNow

Do góry

Praca z programem ConnectNow

Adobe® ConnectNow zapewnia bezpieczne, osobiste miejsce spotkań w sieci, dzięki któremu można współpracować z innymi osobami w czasie rzeczywistym. Dzięki programowi ConnectNow można współdzielić i robić notatki na ekranie swojego komputera, wysyłać wiadomości tekstowe i rozmawiać przy użyciu zintegrowanego systemu dźwiękowego. Można także nadawać na żywo filmy, dzielić się plikami, przechwytywać notatki ze spotkań i sterować komputerem współuczestnika.

Dostęp do programu ConnectNow możliwy jest bezpośrednio z interfejsu tej aplikacji.

1. Wybierz polecenie Plik > Udostępnij mój ekran.
2. W oknie dialogowym Logowanie w usługach Adobe CS Live wprowadź adres e-mail oraz hasło i kliknij przycisk Zaloguj. Jeśli nie masz identyfikatora Adobe ID, kliknij przycisk Utwórz identyfikator Adobe.
3. Aby udostępnić swój ekran, kliknij przycisk Udostępnij mój ekran, znajdujący się pośrodku okna programu ConnectNow.

Pełne instrukcje używania programu ConnectNow można znaleźć w Pomocy programu Adobe ConnectNow.

Samouczek wideo omawiający korzystanie z programu ConnectNow znajduje się na stronie Używanie programu ConnectNow do udostępniania ekranu (7:12). (Jest to prezentacja w programie Dreamweaver).

(cc) BY-NC-SR

Informacje prawne | Zasady prywatności online

-->

Pliki i szablony

Informacje o nowych profilach dokumentów
Tworzenie nowych dokumentów
Informacje o szablonach
Tworzenie nowego szablonu
Określ opcje ustawień dokumentu
Otwieranie pliku
Szukanie plików przy pomocy programu Adobe Bridge

Do góry

Informacje o nowych profilach dokumentów

Dokument to powierzchnia, na której jest tworzona kompozycja. W programie Illustrator można tworzyć dokumenty przeznaczone do różnych celów. (Informacje o tworzeniu dokumentów programu Illustrator dla produkcji wideo znajdują się w pliku PDF Enhancing Video Production PDF na stronie internetowej www.adobe.com/go/learn_ai_video_pl.

Na początku tworzenia nowego dokumentu, należy określić jego profil, zgodny z planowanym przeznaczeniem Każdy z profili zawiera gotowe wartości określające rozmiar, tryb koloru, jednostki, orientację, przezroczystość i rozdzielczość. Wszystkie domyślnie korzystają z jednego obszaru roboczego. Na przykład, profil Dokument wideo i film używa pikseli zamiast punktów oraz możliwość określenia obszaru kadrowania dla danego urządzenia (np. NTSC DV Szerokoekranowy), które zapewniają utworzenie dokumentu o wymiarach optymalnych dla wyświetlania wideo.

> *Jeśli tworzony plik jest przeznaczony dla wysokiej jakości drukarki (np. naświetlarni), warto wybrać profil Drukowanie, które zapewnią optymalną rozdzielczość kompozycji i zastosowanych efektów.*

Do wyboru są następujące profile:

Drukowanie dokumentu Używa domyślnej karty rozmiarów znaków i zapewnia kilka innych rozmiarów drukowania. Opcja powinna być stosowana dla dokumentów wysyłanych do naświetlarni lub drukarek wysokiej jakości.

Dokument internetowy Zapewnia gotowe opcje zoptymalizowane dla Internetu.

Flash Catalyst Tworzy dokument FXG w trybie RGB z domyślnym rozmiarem obszaru roboczego, wynoszącym 800 piks. x 600 piks. Dla nowej kompozycji włączona jest opcja Wyrównanie do siatki pikseli, a rozdzielczość efektów rastrowych ustawiona jest na 72 ppi. Zawiera również Próbki, Symbole, Style graficzne i Pędzle, co pozwala pamiętać o obiegach pracy programów Flash Catalyst i Flash Professional.

Dokument dla urządzeń przenośnych Tworzy mały plik przygotowany dla określonego urządzenia przenośnego. Wybrane urządzenie można zaznaczyć w menu Rozmiar. Kliknij opcję Device Central, aby otworzyć Adobe Device Central i wyświetlić dokument w interfejsie danego urządzenia.

Dokument dla wideo i filmu Zapewnia kilka gotowych rozmiarów kadrowania przeznaczonych dla wideo i filmu (opcja Obszar roboczy zmienia się w tym profilu na Rozmiar kadru). Program Illustrator tworzy tylko kwadratowe pliki mierzone w pikselach dla zapewnienia poprawnej interpretacji dokumentów przez aplikacje wideo. Na przykład, zaznaczenie opcji Standard NTSC DV spowoduje, że program Illustrator użyje rozmiaru 654 x 480 pikseli, co zostanie zmienione na 740 x 480 pikseli w aplikacjach wideo.

Podstawowy dokument CMYK Używa domyślnej karty rozmiarów znaków i zapewnia kilka innych rozmiarów. Profil jest przeznaczony dla dokumentów wysyłanych do różnych mediów. Jeśli jednym z odbiorców jest naświetlarnia, można odręcznie zwiększyć ustawienie Efekty rastra na Wysokie.

Podstawowy RGB Dokument Używa domyślnej karty 800 x 600 i zapewnia kilka innych rozmiarów przeznaczonych dla drukowania, wideo i Internetu. Opcja nie powinna być stosowana dla dokumentów wysyłanych do naświetlany lub drukarek wysokiej jakości. Profil może być używany dla dokumentów drukowanych na urządzeniach średniej jakości, Internetu i mediów różnych rodzajów.

Film przedstawiający ustawianie nowych dokumentów można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0031_pl.

Więcej informacji o tworzeniu profili nowych dokumentów znajduje się na stronie internetowej www.adobe.com/go/learn_custom_document_profiles_pl.

New document video

Video production

Do góry

Tworzenie nowych dokumentów

Nowe dokumenty programu Illustrator mogą być tworzone z nowych profili dokumentów lub na podstawie szablonów. Tworzenie dokumentu z profilu nowego dokumentu rozpoczyna się od otwarcia pustego dokumentu, z którym skojarzono domyślne opcje kolorów (obrysów i wypełnień), stylów graficznych, pędzli, symboli, operacji, preferencji przeglądania i innych ustawień. Tworzenie dokumentu z szablonu rozpoczyna się od

otwarcia dokumentu, z predefiniowanymi elementami i ustawieniami projektu, jak również z zawartością taką jak linie cięcia i pomocnicze, dla określonych typów dokumentów jak broszury lub okładki CD.

Utwórz nowy dokument z ekranu powitalnego lub przy pomocy polecenia Plik > Nowy lub Plik > Device Central (dla urządzeń zewnętrznych). Aby zobaczyć ekran powitalny, wybierz polecenie Pomoc > Witamy.

Film przedstawiający ustawianie nowych dokumentów można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0031_pl.

Utwórz nowy dokument

Nowy dokument można utworzyć z poziomu Ekranu powitalnego lub z menu Plik.

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Jeśli program Illustrator jest już otwarty, wybierz polecenie Plik > Nowy i w Profilu nowego dokumentu zaznacz wymagany profil dokumentu.
   - Jeśli otwarty jest Ekran powitalny, kliknij profil dokumentu na liście Stwórz nowy.
   - Jeśli program Illustrator nie jest uruchomiony, otwórz go i kliknij profil dokumentu na liście Utwórz nowy na Ekranie powitalnym.

     Uwaga: Na Ekranie powitalnym można kliknąć z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS), aby bezpośrednio otworzyć nowy dokument i pominąć okno dialogowe Nowy dokument.
2. Wpisz nazwę swojego dokumentu.
3. Określ liczbę obszarów roboczych swojego dokumentu i kolejność, w jakiej chciałbyś ułożyć je na ekranie:
   Siatka według rzędu Układa wiele obszarów roboczych w określonej liczbie rzędów. Wybierz liczbę rzędów z menu Rzędy. Domyślna wartość tworzy kwadratową powierzchnię maksymalnej wielkości z określoną liczbą obszarów roboczych.

   Siatka według kolumny Układa wiele obszarów roboczych w określonej liczbie kolumn. Wybierz liczbę rzędów z menu Kolumny. Domyślna wartość tworzy kwadratową powierzchnię maksymalnej wielkości z określoną liczbą obszarów roboczych.

   Ułóż według rzędu Układa pola robocze w jednym prostym rzędzie.

   Ułóż według kolumny Układa pola robocze w jednej prostej kolumnie.

   Zmiana układu na od prawej do lewej Ustawia wiele obszarów roboczych w określonym rzędzie lub kolumnie, wyświetlając je od prawej do lewej.
4. Określa domyślny odstęp między polami roboczymi. Wartość ta odnosi się zarówno do odstępów w pionie, jak i w poziomie.
5. Określa domyślny rozmiar, jednostki pomiaru i układ wszystkich obszarów roboczych.
   Uwaga: Po otwarciu dokumentu możesz spersonalizować swoje obszary robocze przesuwając je i zmieniając ich rozmiary.
6. Określ pozycję spadu po obu stronach obszaru roboczego. Aby użyć różnych wartości dla różnych stron, kliknij ikonę Kłódki .
7. Kliknij Zaawansowane, aby określić następujące opcje dodatkowe:
   Uwaga: Ustawienia te można zmienić po utworzeniu dokumentu i wybraniu polecenia Plik > Ustawienia dokumentu.
   Tryb koloru Opcja określa tryb kolorów nowego dokumentu. Zmiana trybu koloru powoduje konwersję domyślnej zawartości (próbki, pędzle, symbole, style graficzne) zaznaczonego profilu nowego dokumentu na nowy tryb koloru, co powoduje zmianę kolorów. W trakcie wprowadzania zmian warto zwracać uwagę na wyświetlane ostrzeżenia.

   Efekty rastrowe Określa rozdzielczość dla efektów rastra w danym dokumencie. Opcja jest szczególnie ważna w przypadku dokumentów przeznaczonych dla naświetlarni lub drukarek o wysokiej jakości, ponieważ wartość tej opcji musi być ustawiona na Wysoka. Profil Druk domyślnie określa tę opcję na Wysoką.

   Siatka przezroczystości Określa opcje siatki przezroczystości dla dokumentów, które wykorzystują profil Wideo i Film.

   Tryb podglądu Ustawia domyślny tryb podglądu dla dokumentu (możesz go zawsze zmienić używając menu Widok):
   - Domyślny wyświetla kompozycję utworzoną w dokumencie, w widoku wektorowym z pełnymi kolorami. Powiększanie i zmniejszanie zachowuje łagodność krzywych.
   - Piksel wyświetla kompozycję w wyglądzie zrasteryzowanym (pikslowanym). Opcja nie powoduje rasteryzacji zawartości, ale wyświetla podgląd symulowanej rasteryzacji.
   - Nadruk wyświetla podgląd atramentu uzyskanego przez urządzenie końcowe, po wykorzystaniu opcji mieszania, obszarów przezroczystych i nadrukowywania. (Zobacz Informacje o nadrukowywaniu).

   Device Central Jeśli utworzyłeś dokument korzystając z profilu Przenośne i Urządzenia, możesz kliknąć Device Central, by zobaczyć swój nowy dokument w interfejsie urządzenia mobilnego.

   Wyrównuj nowe obiekty do siatki pikseli Opcja ta, jeśli jest zaznaczona, wyrównuje nowe obiekty do siatki pikseli. Ponieważ opcja ta jest istotna dla projektów przeznaczonych dla wyświetlaczy, na przykład internetowych, dla takich dokumentów jest ona domyślnie włączona. Aby uzyskać więcej informacji, zobacz Rysowanie wyrównanych do pikseli ścieżek dla obiegu pracy w Internecie.

Tworzenie nowego dokumentu z szablonu

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz Plik > Nowy z szablonu.
   - Wybierz polecenie Plik > Nowy. W oknie dialogowym Nowy dokument kliknij przycisk Szablony.
   - Na Ekranie powitalnym kliknij pozycję Z szablonu na liście Utwórz nowy.
2. W oknie dialogowym Nowy z szablonu znajdź i zaznacz szablon, a następnie kliknij Nowy.

Do góry

Informacje o szablonach

Szablony pozwalają tworzyć nowe dokumenty o typowych ustawieniach i typowych elementach. Na przykład, jeśli przed kimś stoi zadanie zaprojektowania serii wizytówek o podobnym wyglądzie i przeznaczeniu, może utworzyć szablon określający pożądany rozmiar obszaru ilustracji, potrzebne ustawienia wyświetlania (np. linie pomocnicze) i potrzebne opcje drukowania. Szablon taki mógłby też zawierać dane o typowych elementach projektowych (np. logo), próbkach kolorów, pędzlach i stylach graficznych.

Illustrator jest instalowany wraz z szeregiem szablonów dotyczących na przykład nagłówków listów, wizytówek, kopert, broszur, etykiet, świadectw, pocztówek, pozdrowień i witryn internetowych.

Gdy szablon jest wybierany za pomocą polecenia Nowy z szablonu, program Illustrator tworzy nowy dokument o takiej samej zawartości i ustawieniach dokumentu jak te, które określono w szablonie, ale oryginalny plik szablonu nie ulega żadnym zmianom.

Do góry

Tworzenie nowego szablonu

1. Otwórz nowy lub istniejący dokument.
2. Dostosuj dokument do swoich potrzeb, wykonując jedną z poniższych czynności:
   - Skonfigurować wygląd okna, w którym będą wyświetlane nowe dokumenty tworzone z szablonu. Możesz ustawić opcje dotyczące stopnia powiększenia/zmniejszenia, stanu przewinięcia, punktu początkowego miarki oraz opcje z menu Widok.
   - Narysować lub zaimportować wszelkie kompozycje, które mają być wyświetlane w nowych dokumentach.
   - Usuń wszystkie istniejące, a już niepotrzebne próbki, style, pędzle lub symbole.
   - Utwórz wszystkie potrzebne próbki, style, pędzle i symbole przeznaczone dla danych paneli. Elementy te można też zaimportować z różnych bibliotek stanowiących integralną część programu Illustrator.
   - Utworzyć wszelkie potrzebne modele wykresów i dodać je do okna dialogowego Modele wykresów. Modele takie można też zaimportować.
   - Ustaw wybrane opcje w oknach dialogowych Ustawienia dokumentu i Opcje wydruku.
3. Wybierz polecenie Plik > Zapisz jako szablon.
4. W oknie dialogowym Zapisz jako, wybierz lokalizację pliku, podaj jego nazwę i kliknij Zapisz.

   Illustrator zapisuje plik w formacie AIT (Adobe Illustrator Template).

Do góry

Określ opcje ustawień dokumentu

W dowolnym momencie możesz zmienić domyślne opcje ustawień swojego dokumentu takie, jak jednostki pomiaru, wyświetlanie siatki przeźroczystości, kolor tła oraz ustawienia tekstu takie, jak język, styl cudzysłowów, rozmiar indeksu górnego i dolnego, eksportowość. Przycisk Edycja obszarów roboczych zamyka to okno dialogowe i uruchamia narzędzie Obszar roboczy. Skorzystaj z tego przycisku, jeśli chcesz zmodyfikować obszar roboczy.

1. Wybierz Plik > Ustawienia dokumentu lub kliknij przycisk Ustawienia dokumentu w panelu Sterowanie (przycisk ten jest widoczny, gdy nic nie jest zaznaczone).
2. Określ opcje wg potrzeb.

Uwaga: Opcja Symulacja kolorowego papieru przydatna jest wtedy, gdy planujesz drukowanie na kolorowym papierze. Na przykład kolor niebieski naniesiony na żółty papier byłby w efekcie zielony. Symulacja jest przeprowadzana tylko wtedy, gdy nie jest wyświetlana siatka przezroczystości. Dokładne informacje o tych opcjach znajdują się w tematach pokrewnych.

Do góry

Otwieranie pliku

Można otwierać zarówno pliki utworzone w programie Illustrator, jak i zgodne pliki pochodzące z innych aplikacji.

- Aby otworzyć istniejący plik, wybierz polecenie Plik > Otwórz. Zaznacz ten plik i kliknij Otwórz.
- Aby otworzyć ostatnio zapisany plik, zaznacz go na liście Otwórz ostatni element, na ekranie powitalnym lub wybierz polecenie

Plik > Otwórz ostatnie pliki i zaznacz wybrany plik na liście.

- Aby otworzyć i wyświetlić plik przy pomocy programu Adobe Bridge, wybierz polecenie Plik > Przeglądaj w programie Bridge. Znajdź wybrany plik i wybierz polecenie Plik > Otwórz w programie > Adobe Illustrator CS5.

Do góry

Szukanie plików przy pomocy programu Adobe Bridge

Adobe® Bridge jest aplikacją międzyplatformową dołączoną do pakietu Adobe® Creative Suite® 5, która ułatwia odnajdywanie, organizowanie i przeglądanie zasobów potrzebnych do tworzenia zawartości przeznaczonej do drukowania i zamieszczenia w Internecie, a także tworzenia plików wideo i audio. Program Bridge można włączyć z wybranego komponentu pakietu Creative Suite i użyć do udostępniania elementów Adobe i spoza grupy Adobe.

❖ Aby otworzyć Adobe Bridge z programu Illustrator, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz polecenie Plik > Przeglądaj w Bridge.
- Kliknij ikonę Adobe Bridge w panelu Sterowanie.
- Wybierz opcję Pokaż w Bridge, z paska stanu.

W aplikacji Adobe Bridge można wykonywać następujące czynności:

- Zarządzanie obrazami, plikami filmów i audio: Podglądać, przeszukiwać, układać i opracowywać pliki w programie Bridge bez otwierania poszczególnych aplikacji. Istnieje też możliwość edycji metadanych dla plików i stosowania programu Bridge do umieszczania plików w dokumentach, projektach i kompozycjach.
- Zarządzanie swoimi zdjęciami: Tworzenie galerii internetowych z grupy obrazów, importowanie i edycja zdjęć z karty aparatu cyfrowego, grupowanie zdjęć w zestawy oraz otwieranie i importowanie plików Photoshop® Camera Raw z aparatu i edycja ich ustawień bez uruchamiania programu Photoshop.
- Wykonywanie zautomatyzowanych czynności takich jak polecenia wsadowe.
- Synchronizuj ustawienia kolorów w komponentach Creative Suite objętych systemem zarządzania kolorem.
- Rozpocznij spotkania, w ramach których można udostępniać swój pulpit i recenzować dokumenty PDF.

Więcej tematów Pomocy

Adobe Bridge

Połączenie z usługami CS Live

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Importuj lub eksportuj ustawienia w programie Illustrator CC

Wprowadzono w wersji 17.1

Importuj lub eksportuj ustawienia

Możesz importować lub eksportować ustawienia za pomocą pakietów ustawień. Wybierz lokalizacją, a następnie eksportuj dostępne na komputerze ustawienia programu Illustrator. Kopiuj pakiet na inny komputer, a następnie użyj programu Illustrator do zaimportowania ustawień z pakietu na ten komputer.

Eksportowanie ustawień

1. W programie Illustrator kliknij Edycja > Moje ustawienia > Eksportuj ustawienia.
2. W wyświetlonym oknie dialogowym wybierz lokalizację, w której chcesz zapisać pakiet ustawień.

   Utworzony pakiet ustawień jest nazwany zgodnie z formatem `AI17Ustawienia_data_godzina`.
3. Aby utworzyć w wybranej lokalizacji pakiet ustawień, kliknij przycisk OK.

Możesz skopiować nowo utworzony plik na inny komputer i za jego pomocą zaimportować ustawienia programu Illustrator.

Importuj ustawienia

> ***Uwaga!*** *Po zaimportowaniu ustawień program Illustrator uruchamia się ponownie w celu zastosowania tych ustawień. Zapisz kompozycje przed zaimportowanie ustawień.*

1. W programie Illustrator kliknij Edycja > Moje ustawienia > Importuj ustawienia.
2. W wyświetlonym oknie dialogowym Importuj ustawienia zaznacz plik pakietu ustawień.

   Utworzony pakiet ustawień jest nazwany zgodnie z formatem `AI17Ustawienia_data_godzina`.
3. Aby zaimportować ustawienia, kliknij przycisk OK.
4. Jeżeli pojawi się zapytanie, kliknij przycisk zakończenia procesu importowania i uruchom ponownie program Illustrator.

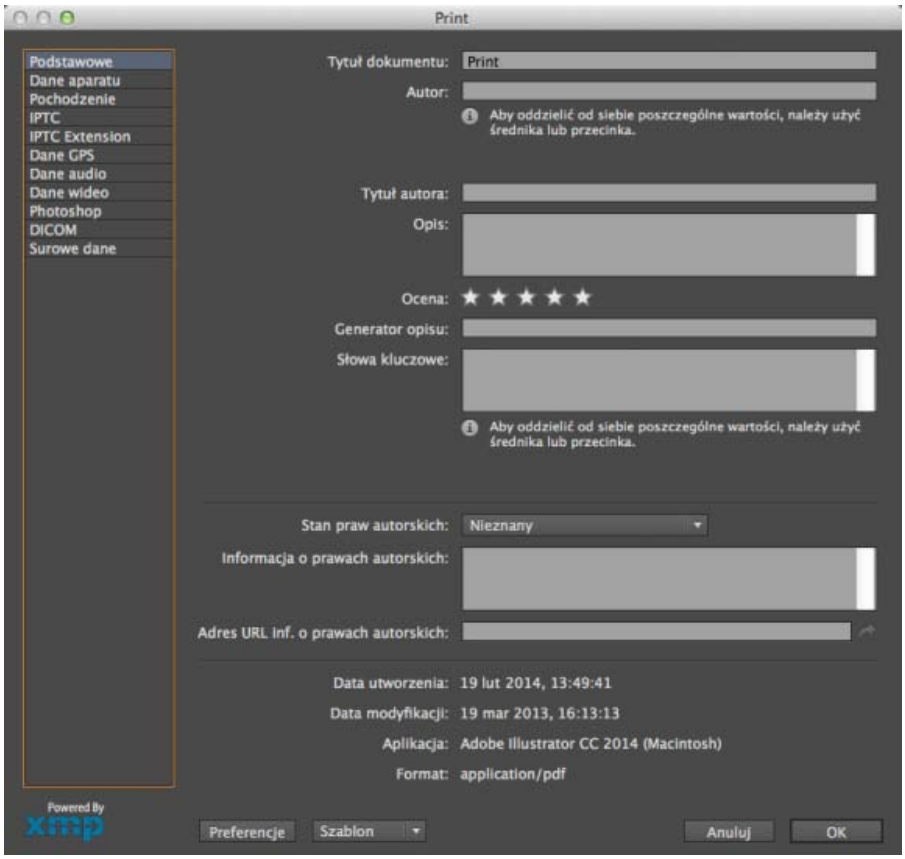
Ważne informacje

- Nie można importować i eksportować ustawień pomiędzy programami Illustrator, które mają inne ustawienia lokalne.
- Proces importowania ustawień pomiędzy różnymi systemami operacyjnymi (Windows i Macintosh) nie uwzględnia skrótów klawiaturowych.

(cc) BY-NC-SR Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Okno dialogowe informacji o pliku

Okno dialogowe informacji o pliku (Plik > Informacje o pliku) jest modyfikowane w nowszym środowisku programistycznym. Poniższy zrzut ekranu przedstawia nowy układ okna dialogowego Informacje o pliku.



Nowe okno dialogowe Informacje o pliku

Znane problemy

- W komputerach z wyświetlaczem HiDPI okno dialogowe Informacje o pliku wygląda na przycięte.

(cc) BY-NC-SA Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Rysowanie

Tworzenie strzałek i grotów w programie Illustrator

Michael Jarrott (31.10.12)

Samouczek – tekstowy

Pięć metod tworzenia całej gamy strzałek

Podstawy rysowania

Informacje o grafice wektorowej
Informacje o ścieżkach
Informacje o liniach i punktach kierunkowych
Określanie wyglądu linii i punktów kierunkowych
Określanie preferencji rozmiaru punktów kierunkowych
Tryby rysowania

Rozpocznij pracę na urządzeniach iPhone lub iPad, dokończ ją i ulepsz na komputerze!

Czy formułowanie pomysłów, śledzenie lub tworzenie prototypów na urządzeniu iPad lub iPhone jest początkiem Twojego obiektu pracy związanego z projektem?

Poznaj Adobe Illustrator Draw — aplikację na urządzenia iPad lub iPhone. Program Draw umożliwia pracę z ulubionymi narzędziami i funkcjami do rysunków wektorowych w usprawnionym, nowoczesnym interfejsie. Można rysować linie, kształty i dowolne ilustracje z dziesięcioma warstwami rysunku i warstwą zdjęcia. Gdy natomiast usiądziesz z powrotem przy biurku, łączność z usługą Creative Cloud ułatwi wykańczanie dzieł w programie Illustrator CC lub Photoshop CC.

Dowiedz się więcej o aplikacji **Adobe Illustrator Draw** tutaj.

Pobierz niesamowitą aplikację **Adobe Illustrator Draw** ze sklepu iTunes (dostępna na urządzenia iPhone i iPad).

Do góry

Informacje o grafice wektorowej

Grafika wektorowa (nazywana czasami *kształtami wektorowymi* lub *obiektami wektorowymi*) to układ linii i krzywych, zdefiniowanych przez obiekty matematyczne zwane *wektorami*, który opisuje obraz zgodnie z jego geometrycznymi charakterystykami.

Można swobodnie przesuwać oraz przekształcać obiekty grafiki wektorowej bez ryzyka utraty szczegółów czy przejrzystości, ponieważ są one niezależne od rozdzielczości – zachowują wyraziste krawędzie przy zmianie rozmiaru, przesyłaniu do drukarki z interpreterem języka PostScript, zapisywaniu w pliku PDF lub importowaniu do aplikacji używającej grafiki wektorowej. W rezultacie, grafika wektorowa to najlepszy wybór dla prac graficznych, takich jak znaki graficzne, których trzeba będzie używać w różnych rozmiarach i na różnych nośnikach danych wyjściowych.

Przykładami grafiki wektorowej są obiekty wektorowe, które tworzy się za pomocą narzędzi rysunkowych i narzędzi kształtów w aplikacjach pakietu Adobe Creative Suite. Grafikę wektorową można przenosić z jednej aplikacji pakietu Creative Suite do innej za pomocą poleceń Kopiuj i Wklej.

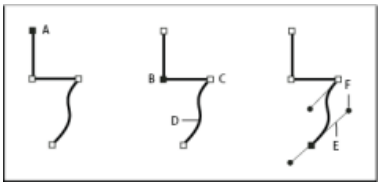
Do góry

Informacje o ścieżkach

W trakcie rysowania, można utworzyć linię zwaną *ścieżką*. Ścieżka składa się z jednego lub więcej *segmentów* prostych lub krzywych. Początek i

koniec każdego segmentu wyznaczają *punkty kontrolne*, które funkcjonują jak haczyki przytrzymujące na miejscu drut. Ścieżka może być *zamknięta* (np. okrąg) albo *otwarta*, z odrębnymi *punktami końcowymi* (np. linia falista).

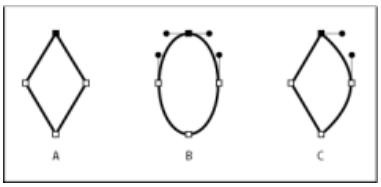
Można zmienić kształt ścieżki poprzez przeciągnięcie punktów kontrolnych, *punktów kierunkowych* na końcu *linii kierunkowych*, które pojawiają się w punktach kontrolnych lub przez przeciągnięcie samego segmentu ścieżki.



Składniki ścieżki

***A.** Zaznaczony (wypełniony) punkt końcowy **B.** Zaznaczony punkt kontrolny **C.** Niezaznaczony punkt kontrolny **D.** Zakrzywiony segment ścieżki **E.** Linia kierunkowa **F.** Punkt kierunkowy*

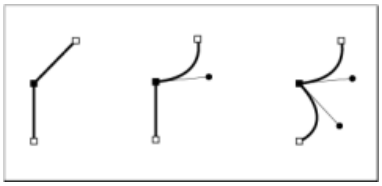
Ścieżki mogą mieć dwa rodzaje punktów kontrolnych: punkty narożne i punkty gładkie. W *punkcie narożnym* ścieżka nagle zmienia kierunek. W *punkcie gładkim* segmenty ścieżki są połączone linią krzywą bez załamań. Rysując ścieżkę, można używać różnych kombinacji punktów narożnych i gładkich. Jeśli narysuje się punkt kontrolny złego typu, to zawsze można go zmienić.



Punkty na ścieżce

***A.** Cztery punkty narożne **B.** Cztery punkty gładkie **C.** Kombinacja punktów narożnych i gładkich*

Punkt narożny może łączyć dowolne dwa segmenty prostych lub krzywych, natomiast punkt gładki zawsze łączy dwa segmenty krzywych.



Punkt narożny może łączyć zarówno segmenty prostych, jak i krzywych.

***Uwaga:** Punktów narożnych i gładkich nie należy mylić z segmentami prostych i krzywych.*

Kontur ścieżki nazywa się *obrysem*. Kolor lub gradient zastosowany do otwartej lub zamkniętej wewnętrznej części ścieżki nazywa się *wypełnieniem*. Obrys może mieć grubość, kolor i wzorzec kreskowy (Illustrator i InDesign) lub wzorzec linii stylizowanej (InDesign). Po utworzeniu ścieżki lub kształtu można zmienić właściwości jej obrysu i wypełnienia.

W programie InDesign każda ścieżka wyświetla także *punkt centralny*, który zaznacza środek kształtu, ale nie stanowi części aktualnej ścieżki. Przy jego pomocy można przeciągać ścieżkę, wyrównywać ją do innych elementów lub zaznaczać wszystkie punkty kontrolne na ścieżce. Punkt centralny jest zawsze widoczny; nie można go ukryć ani usunąć.

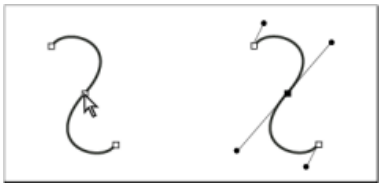
Do góry

Informacje o liniach i punktach kierunkowych

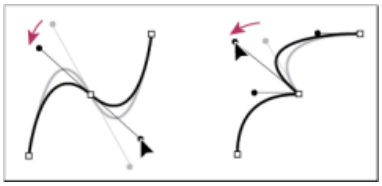
Po zaznaczeniu punktu kontrolnego, który łączy dwa segmenty krzywoliniowe, (lub zaznaczeniu samego segmentu) przy punktach kontrolnych segmentów stają się widoczne *uchwyty kierunkowe*. Składają się one z *linii kierunkowych* zakończonych *punktami kierunkowymi*. Kąt i długość linii kierunkowych decydują o kształcie i rozmiarze segmentów krzywych. Przesunięcie punktów kierunkowych zmienia kształt krzywych. Linie kierunkowe nie pojawiają się w produkcie wyjściowym.

Punkt gładki ma zawsze dwie linie kierunkowe, które poruszają się razem jak jeden prosty odcinek. Przy przesuwaniu linii kierunkowej na punkt gładki, segmenty krzywych z dwóch stron punktu są dopasowywane jednocześnie. Pozwala to utrzymać krzywą ciągłą w punkcie kontrolnym.

Dla porównania, narożny punkt kontrolny może posiadać dwie lub jedną linię kierunkową, może też nie mieć żadnej w zależności od tego, czy łączy odpowiednio dwa lub jeden segment albo w ogóle ich nie łączy. Linie kierunkowe punktu narożnego zachowują "róg", wprowadzając różne kąty. Przy przesuwaniu linii kierunkowej na punkt narożny dopasowywana jest tylko krzywa po tej samej stronie punktu, co linia kierunkowa.

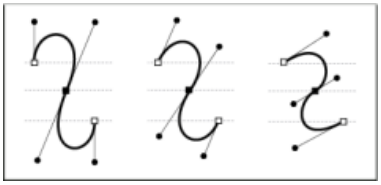


Po zaznaczeniu punktu kontrolnego (po lewej) pojawiają się linie kierunkowe dla wszystkich segmentów krzywych, połączonych z tym punktem kontrolnym (po prawej).



Dopasowywanie linii kierunkowych w punkcie gładkim (po lewej) i w punkcie narożnym (po prawej)

Linie kierunkowe są zawsze styczne do krzywej (prostopadłe do jej promienia) w punktach kontrolnych. Kąt każdej linii kierunkowej decyduje o pochyleniu krzywej, a długość każdej linii kierunkowej określa wysokość lub głębokość krzywej.



Przesuwanie i zmiana rozmiaru linii kierunkowej zmienia pochylenie krzywych.

***Uwaga:** W programie Illustrator punkty kontrolne oraz linie i punkty kierunkowe mogą być wyświetlane lub ukrywane po wybraniu opcji Widok > Pokaż krawędzie lub Widok > Ukryj krawędzie.*

Do góry

Określanie wyglądu linii i punktów kierunkowych

Niekiedy, podczas pracy z punktami i ścieżkami kontrolnymi, może wystąpić konieczność wyświetlenia linii (uchwytów) kierunkowych. W przypadku zaznaczenia wielu punktów kontrolnych linie kierunkowe można wyświetlić lub ukryć. W przypadku pojedynczego punktu kontrolnego linie kierunkowe są zawsze widoczne.

Wyboru opcji wyświetlania lub ukrywania linii kierunkowych można dokonać ręcznie (dla każdego zaznaczenia osobno); można też określić odpowiednie preferencje wyświetlania linii kierunkowych.

Film przedstawiający ustawianie linii i punktów kierunkowych można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0037_pl.

Zobacz także

- Określanie preferencji zaznaczania

Wyświetlanie lub ukrywanie linii kierunkowych dla zaznaczonych punktów kontrolnych

1. Za pomocą narzędzia Zaznaczanie bezpośrednie zaznacz pożądane punkty kontrolne.

2. W panelu sterowania kliknij ikonę Pokaż uchwyty dla wielu zaznaczonych punktów kontrolnych lub ikonę Ukryj uchwyty dla wielu zaznaczonych punktów kontrolnych .

Uwaga: *Można też określić preferencję, która w przypadku zaznaczenia wielu punktów kontrolnych będzie powodowała stałe ukrywanie lub stałe wyświetlanie uchwytów.*

Ustawianie preferencji wyświetlania linii kierunkowych i punktów kierunkowych

1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Zaznaczanie i wyświetlanie punktów kontrolnych (Windows) lub Illustrator > Preferencje > Zaznaczanie i wyświetlanie punktów kontrolnych (Mac OS).
2. W obszarze Wyświetlanie uchwytu i punktu kontrolnego określ dowolną z następujących opcji:

Uchwyty Powoduje wyświetlanie punktów końcowych uchwytu (punktów kierunkowych):

- Punkty kierunkowe będą wyświetlane jako małe, wypełnione kółka.
- Punkty kierunkowe będą wyświetlane jako duże, wypełnione kółka.
- Punkty kierunkowe będą wyświetlane jako krzyżyki.

Pokaż uchwyty, gdy wybranych jest kilka punktów kontrolnych Jeśli obiekt zostanie zaznaczony za pomocą narzędzia Zaznaczanie bezpośrednie lub Zaznaczanie grupowe, na wszystkich zaznaczonych punktach kontrolnych będą widoczne linie kierunkowe. Jeśli opcja ta nie zostanie zaznaczona, linie kierunkowe będą wyświetlane tylko w przypadku zaznaczenia jednego punktu kontrolnego na ścieżce, a także w sytuacji, gdy będzie zaznaczony segment Beziera linii kierunkowej, ale nie będzie zaznaczony źródłowy punkt kontrolny linii kierunkowej.

Do góry

Określanie preferencji rozmiaru punktów kierunkowych

1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Zaznaczanie i wyświetlanie punktów kontrolnych (Windows) lub Illustrator > Preferencje > Zaznaczanie i wyświetlanie punktów kontrolnych (Mac OS).
2. W obszarze Wyświetlanie uchwytu i punktu kontrolnego określ dowolną z następujących opcji:

Punkty kontrolne Określa wygląd punktów kontrolnych:

- Zarówno zaznaczone, jak i niezaznaczone punkty kontrolne będą wyświetlane w postaci małych punktów.
- Zaznaczone punkty kontrolne będą wyświetlane w postaci dużych punktów, a punkty niezaznaczone – w postaci małych punktów.
- Zarówno zaznaczone, jak i niezaznaczone punkty kontrolne będą wyświetlane w postaci dużych punktów.

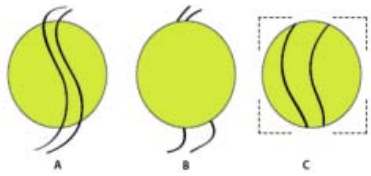
Podświetl punkty kontrolne pod wskaźnikiem myszy Punkt kontrolny położony bezpośrednio pod wskaźnikiem myszy jest podświetlany.

Do góry

Tryby rysowania

W programie Illustrator CS5 dostępne są następujące tryby rysowania:

- Rysuj normalne ()
- Rysuj z tyłu ()
- Rysuj wewnątrz ()



Gdy obiekt w trybie Rysuj wewnątrz jest aktywny, wyświetlany jest kropkowany prostokąt, taki jak ten pokazany na ilustracji C.

Tryb Rysuj normalne jest domyślnym trybem rysowania. Tryb rysowania można wybrać w panelu Narzędzia, pod narzędziem Selektor kolorów.

Panel Tryby rysowania

Aby przełączać tryby rysowania, kliknij panel Tryby rysowania w panelu Narzędzia i wybierz tryb rysowania. Do przełączania się pomiędzy trybami rysowania możesz też użyć skrótu klawiaturowego Shift+D.

Uwaga: *Polecenia Wklej, Wklej w miejscu oraz Wklej we wszystkich obszarach roboczych uwzględniają tryby rysowania. Jednak polecenia Wklej na wierzch oraz Wklej na spód pozostają poza wpływem trybów rysowania.*

Film przedstawiający korzystanie z różnych trybów rysowania można obejrzeć pod adresem www.adobe.com/go/lrvid5209_ai_pl.

Tryb Rysuj za

Tryb Rysuj za umożliwia rysowanie za kompozycją na zaznaczonej warstwie, jeśli nie jest wybrana żadna kompozycja. Jeśli jakaś kompozycja jest zaznaczona, nowy obiekt rysowany jest bezpośrednio pod zaznaczonym obiektem.

Tryb rysowania jest uwzględniany w następujących przypadkach:

- Tworzenie nowych warstw
- Umieszczanie symboli
- Umieszczanie plików z menu Plik
- Używanie kombinacji Alt+przeciągnięcie do powielania obiektów
- Używanie opcji Wklej w miejscu oraz Wklej we wszystkich obszarach roboczych

Tryb Rysuj wewnątrz

Tryb Rysuj wewnątrz umożliwia rysowanie wewnątrz wybranego obiektu. Tryb Rysuj wewnątrz likwiduje konieczność wykonywania wielu zadań, takich jak rysowanie i zmiana kolejności na stosie lub rysowanie, zaznaczenie i tworzenie maski przycinającej.

Tryb rysowania wewnątrz włączany jest tylko wtedy, gdy zaznaczony jest przynajmniej jeden obiekt (ścieżka, ścieżka złożona lub tekst).

W celu utworzenia maski przycinającej w trybie Rysuj wewnątrz należy zaznaczyć ścieżkę, wewnątrz której ma zostać wykonany rysunek, a następnie przełączyć się na tryb Rysuj wewnątrz. Kolejne ścieżki przycinane są przez ścieżkę, którą zaznaczasz, gdy przełączasz się do trybu Rysuj wewnątrz. Odbywa się to, dopóki nie przełączysz się do trybu Rysuj normalnie (Shift+D lub dwukrotne kliknięcie).

Uwaga: *Maski przycinające utworzone w trybie Rysuj wewnątrz zachowują wygląd na ścieżce przycinającej w odróżnieniu od rezultatu użycia polecenia Obiekt > Maska przycinająca > Utwórz.*

Inne materiały polecane przez firmę Adobe

- Informacje o obrazach bitmapowych
- Rysowanie prostych linii i kształtów
- Rysowanie za pomocą narzędzia Pióro lub Ołówek
- Edycja ścieżek

- Obrysowywanie kompozycji przy użyciu polecenia Aktywny obrys lub warstw szablonów
- Symbole

Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Rysowanie za pomocą narzędzi Pióro, Ołówek lub Flara

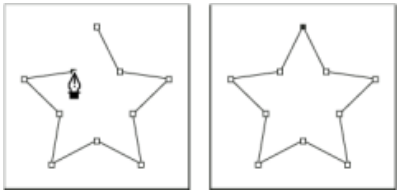
Rysowanie narzędziem Pióro
Rysowanie narzędziem Ołówek
Rysowanie narzędziem Flara

Do góry

Rysowanie narzędziem Pióro

Rysowanie segmentów linii prostych przy pomocy narzędzia Pióro

Najprostsza ścieżka, jaką można narysować przy pomocy narzędzia Pióro, to linia prosta. Rysuje się ją klikając narzędzie Pióro w celu utworzenia dwóch punktów kontrolnych. Każde kolejne kliknięcie powoduje tworzenie ścieżki złożonej z kolejnych segmentów linii prostych, połączonych z punktem narożnym.



Klikanie narzędzia Pióro tworzy segmenty prostych.

1. Wybierz narzędzie Pióro.
2. Umieść kursor narzędzia Pióro w punkcie początku segmentu prostej i kliknij, aby zdefiniować pierwszy punkt kontrolny (nie przeciągaj).

   Uwaga: *Pierwszy rysowany segment nie będzie widoczny, dopóki nie kliknie się drugiego punktu kontrolnego. (Wybierz opcję Gumowa nić w programie Photoshop, aby wstępnie zapoznać się z segmentami ścieżki). Pojawienie się linii kierunkowych oznacza, że przypadkowo przeciągnięto narzędziem Pióro; wybierz polecenie Edycja > Cofnij i kliknij jeszcze raz.*
3. Kliknij ponownie punkt, który ma być punktem końcowym segmentu (aby ograniczyć kąt segmentu do wielokrotności 45°, należy kliknąć klawisz Shift).
4. Kontynuując klikanie można wskazać punkty kontrolne dla kolejnych segmentów prostych.

   Ostatni dodany punkt kontrolny ma zawsze postać wypełnionego kwadratu, co oznacza, że jest zaznaczony. Dodanie nowych punktów kontrolnych powoduje, że dotychczasowe punkty kontrolne stają się puste i odznaczone.
5. Aby zakończyć rysowanie ścieżki, wykonaj jedną z następujących czynności:

   - Aby zamknąć ścieżkę, umieść kursor narzędzia Pióro nad pierwszym (pustym) punktem kontrolnym. Obok poprawnie ustawionego kursora narzędzia Pióro pojawia się małe kółko. Kliknij lub przeciągnij, aby zamknąć ścieżkę.

     Uwaga*: aby zamknąć ścieżkę w programie InDesign, można także zaznaczyć obiekt*

i wybrać polecenie Obiekt > Ścieżki > Zamknij ścieżkę.

- Aby pozostawić ścieżkę otwartą, kliknij z naciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS) gdziekolwiek poza obiektami.

  Aby pozostawić ścieżkę otwartą, można także wybrać inne narzędzie. Inna metoda to wybranie polecenia Zaznacz > Odznacz w programie Illustrator lub polecenia Edytuj > Odznacz wszystko w programie InDesign. W programie InDesign lub Illustrator można po prostu nacisnąć klawisz Enter lub Return, aby pozostawić ścieżkę otwartą.

Rysowanie krzywych przy pomocy narzędzia Pióro

Krzywą tworzy się poprzez dodanie punktu kontrolnego w miejsce, gdzie krzywa zmienia kierunek i przeciągnięcie linii kierunkowych, które nadają jej kształt. Długość i kąt linii kierunkowych określa kształt krzywej.

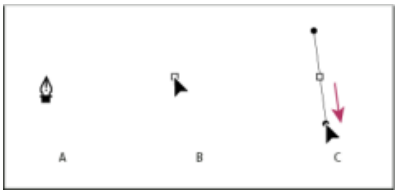
Krzywe łatwiej będzie edytować, a system szybciej będzie je wyświetlać i drukować, jeżeli zostaną narysowane przy użyciu jak najmniejszej liczby punktów kontrolnych. Użycie zbyt wielkiej liczby punktów może również wprowadzić na krzywej niepożądane wybrzuszenia. Należy raczej korzystać ze znacznie od siebie oddalonych punktów kontrolnych, a kształt krzywej kontrolować poprzez dostosowywanie długości i kąta linii kierunkowych.

1. Wybierz narzędzie Pióro.
2. Umieść kursor narzędzia Pióro w miejscu, w którym chcesz rozpocząć rysowanie krzywej i przytrzymaj przycisk myszy.

   Pojawi się pierwszy punkt kontrolny, a kursor narzędzia Pióro zmieni kształt na grot strzałki. (W programie Photoshop kursor zmienia się tylko wtedy, gdy rozpocznie się przeciąganie).
3. Przeciągnij kursor, aby określić pochylenie tworzonego segmentu krzywej i zwolnij przycisk myszy.

   Zwykle linię kierunkową przedłuża się o jedną trzecią odległości do następnego punktu kierunkowego, który planujemy narysować. (Dopasowanie jednej lub dwóch stron linii kierunkowych może być przeprowadzone później).

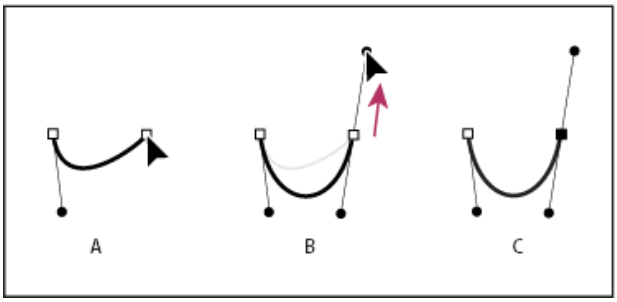
   Aby ograniczyć pracę narzędzia do wielokrotności kąta 45°, przytrzymaj klawisz Shift.

   Rysowanie pierwszego punktu krzywej

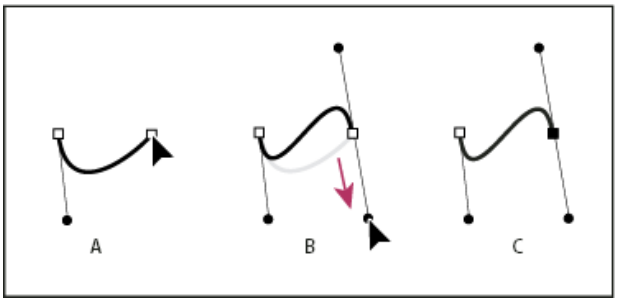
   ***A.** Wybieranie pozycji narzędzia Pióro **B.** Rozpoczęcie przeciągania (naciśnięty przycisk myszy) **C.** Przeciąganie w celu wydłużenia linii kierunkowych*
4. Umieść narzędzie Pióro w miejscu, gdzie segment krzywej ma się kończyć, a następnie wykonaj jedną z następujących czynności:

   - Aby utworzyć krzywą w kształcie litery „C”, należy przeciągnąć kursor w kierunku przeciwnym do poprzedniej linii kierunkowej. Następnie trzeba zwolnić przycisk myszy.



Rysowanie drugiego punktu krzywej

- Aby utworzyć krzywą w kształcie S, należy przeciągnąć w tym samym kierunku, co poprzednia linia kierunkowa. Następnie trzeba zwolnić przycisk myszy.



Rysowanie krzywej w kształcie litery S

(Tylko Photoshop) Aby ostro zmienić kierunek krzywej, należy zwolnić przycisk myszy, nacisnąć klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i przeciągnąć punkt kierunkowy w kierunku krzywej. Następnie należy zwolnić klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i przycisk myszy, przesunąć kursor w miejsce planowanego zakończenia segmentu i przeciągnąć go w przeciwnym kierunku, aby zakończyć segment krzywej.

5. Kontynuowanie przeciągania narzędzia Pióro z różnych miejsc pozwoli utworzyć serię punktów gładkich. Należy zauważyć, że punkty kontrolne umieszcza się na początku i na końcu każdej krzywej, a nie na czubku krzywej.

   Aby oddzielić linie kierunkowe od punktu kontrolnego, należy przeciągać je z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS).

6. Aby zakończyć rysowanie ścieżki, wykonaj jedną z następujących czynności:

   - Aby zamknąć ścieżkę, umieść kursor narzędzia Pióro nad pierwszym (pustym) punktem kontrolnym. Obok poprawnie ustawionego kursora narzędzia Pióro pojawia się małe kółko. Kliknij lub przeciągnij, aby zamknąć ścieżkę.

     ***Uwaga**: aby zamknąć ścieżkę w programie InDesign, można także zaznaczyć obiekt i wybrać polecenie Obiekt > Ścieżki > Zamknij ścieżkę.*

   - Aby pozostawić ścieżkę otwartą, kliknij z naciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS) gdziekolwiek poza obiektami.

     Aby pozostawić ścieżkę otwartą, można także wybrać inne narzędzie. Inna metoda to wybranie polecenia Zaznacz > Odznacz w programie Illustrator lub polecenia Edytuj > Odznacz wszystko w programie InDesign.

Zmiana położenia punktów kontrolnych podczas rysowania

- Aby zmienić położenie punktu kontrolnego, należy kliknąć punkt kontrolny i, trzymając wciśnięty przycisk myszy oraz przytrzymując klawisz spacji, przeciągnąć go.

Kończenie rysowania ścieżki

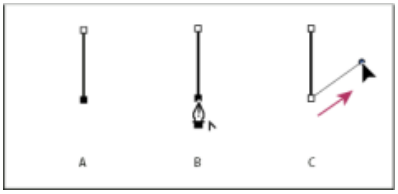
- Zakończ rysowanie ścieżki na jeden z następujących sposobów:
  - Aby zamknąć ścieżkę, należy umieścić kursor narzędzia Pióro nad pierwszym (pustym) punktem kontrolnym. Obok poprawnie ustawionego kursora narzędzia Pióro pojawia się małe kółko. Kliknij lub przeciągnij, aby zamknąć ścieżkę.

    ***Uwaga**: aby zamknąć ścieżkę w programie InDesign, można także zaznaczyć obiekt i wybrać polecenie Obiekt > Ścieżki > Zamknij ścieżkę.*
  - Aby pozostawić ścieżkę otwartą, kliknij z wciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS) gdziekolwiek poza obiektami.

Aby pozostawić ścieżkę otwartą, można także wybrać inne narzędzie. Inna metoda to wybranie polecenia Zaznacz > Odznacz w programie Illustrator lub polecenia Edytuj > Odznacz wszystko w programie InDesign. W programie InDesign można po prostu nacisnąć klawisz Enter lub Return, aby pozostawić ścieżkę otwartą.

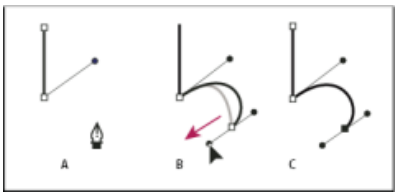
Rysowanie linii prostych i krzywych

1. Aby utworzyć segment prostej przy pomocy narzędzia Pióro, kliknij punkty narożne w dwóch miejscach.
2. Umieść narzędzie Pióro nad wybranym punktem końcowym. W programach Illustrator i InDesign pojawia się ikona konwersji punktu kontrolnego obok znajdującego się we właściwym położeniu narzędzia Pióro (w programie Photoshop, obok narzędzia Pióro pojawia się mała linia przekątna lub ukośnik). Aby ustawić pochylenie segmentu krzywej, który zostanie za moment narysowany, kliknij punkt kontrolny i przeciągnij pojawiającą się linię kierunkową.

   Rysowanie segmentu prostej, za którym następuje segment krzywej (część 1)

   ***A.** Zakończenie tworzenia segmentu prostej **B.** Umieszczenie narzędzia Pióro nad punktem końcowym (ikona konwersji punktu pojawia się tylko w programach Illustrator i InDesign) **C.** Przeciąganie punktu kierunkowego*
3. Umieść końcówkę pióra w miejscu, gdzie ma się znaleźć następny punkt kontrolny. Następnie kliknij (i przeciągnij, w razie potrzeby) nowy punkt kontrolny, aby zakończyć rysowanie krzywej.

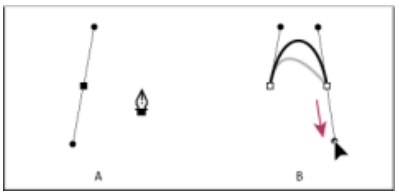
   

   Rysowanie segmentu prostej, za którym następuje segment krzywej (część 2)

   ***A.** Wybieranie pozycji narzędzia Pióro **B.** Przeciąganie linii kierunkowej **C.** Nowy segment krzywej został zakończony*

Rysowanie krzywych i linii prostych

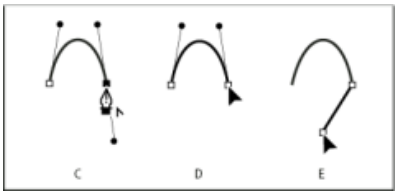
1. Używając narzędzia Pióro przeciągnij kursorem, aby utworzyć pierwszy punkt gładki segmentu krzywej, a następnie zwolnij przycisk myszy.
2. Przemieść narzędzie Pióro do miejsca, gdzie ma się kończyć segment krzywej. Przeciągnij w celu zakończenia krzywej, a następnie zwolnij przycisk myszy.



Rysowanie segmentu krzywej, za którym następuje segment prostej (część 1)

***A.** Zakończono tworzenie pierwszego punktu gładkiego segmentu krzywej; narzędzie Pióro znajduje się nad punktem końcowym **B.** Przeciąganie w celu zakończenia rysowania krzywej*

3. Umieść narzędzie Pióro nad wybranym punktem końcowym. Jeżeli narzędzie Pióro zostało umieszczone prawidłowo, obok jego kursora pojawi się ikona konwersji punktu kontrolnego. Kliknij punkt kontrolny, aby dokonać konwersji punktu gładkiego na punkt narożny.
4. Ustaw kursor narzędzia Pióro w miejscu planowanego zakończenia segmentu prostej i kliknij, aby zakończyć jego tworzenie.



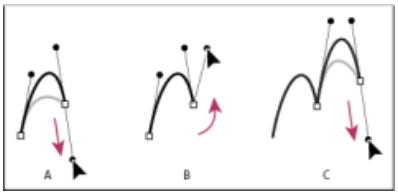
Rysowanie segmentu krzywej, za którym następuje segment prostej (część 2)

***A.** Umieszczenie narzędzia Pióro nad punktem końcowym **B.** Kliknięcie punktu końcowego **C.** Kliknięcie następnego punktu narożnego*

Rysowanie dwóch segmentów krzywych połączonych punktem narożnym

1. Wybierz narzędzie Pióro i przeciągnij, aby utworzyć pierwszy punkt gładki segmentu krzywej.
2. Zmień położenie narzędzia Pióro i przeciągnij, aby utworzyć krzywą z drugim punktem gładkim. Następnie, naciśnij i przytrzymaj klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS), a potem przeciągnij linię kierunkową w kierunku jej przeciwnego końca, aby ustawić pochylenie kolejnej krzywej. Zwolnij klawisz i przycisk myszy.

   Nastąpi proces konwersji punktu gładkiego na punkt narożny przez rozdzielenie linii kierunkowych.
3. Przenieś narzędzie Pióro w miejsce, gdzie ma się kończyć drugi segment krzywej, a następnie przeciągnij nowy punkt gładki, aby zakończyć rysowanie drugiego segmentu krzywej.



Rysowanie dwóch krzywych

***A.** Przeciąganie nowego punktu gładkiego **B.** Naciskanie klawisza Alt/Option, aby rozdzielić linie kierunkowe podczas przeciągania i przemieszczania linii kierunkowej w górę **C.** Rezultat po zmianie położenia i przeciągnięciu po raz trzeci*

Zobacz także

- Samouczek wideo — podgląd narzędzia Pióro

Do góry

Rysowanie narzędziem Ołówek

W programach Adobe Illustrator i InDesign narzędzie Ołówek początkowo pracuje w ten sam sposób. Umożliwia rysowanie ścieżek otwartych i zamkniętych w sposób naśladujący rysowanie ołówkiem na papierze. Jest najbardziej przydatne przy tworzeniu szybkich szkiców lub symulowaniu rysunku odręcznego. Po narysowaniu ścieżki można ją w razie potrzeby natychmiast w dowolny sposób zmienić.

Podczas rysowania narzędziem Ołówek punkty kontrolne wstawiane są automatycznie i nie trzeba określać ich położenia. Punkty te mogą być jednak modyfikowane po zakończeniu rysowania ścieżki. Liczba automatycznie wstawianych punktów kontrolnych zależy od długości i złożoności ścieżki, a także od ustawień tolerancji określanych w oknie dialogowym Preferencje narzędzia Ołówek. Ustawienia te dotyczą stopnia „wrażliwości” narzędzia Ołówek na ruchy myszy lub pisaka na tablicy graficznej.

Rysowanie dowolnej ścieżki przy pomocy narzędzia Ołówek

1. Wybierz narzędzie Ołówek .
2. Umieść narzędzie w miejscu, gdzie ma się zacząć ścieżka i przeciągnij, aby ją narysować. Narzędzie Ołówek wyświetla mały x, wskazujący rysowanie ścieżki swobodnej.

   Podczas przeciągania kursor pozostawia za sobą kropkowaną linię. Na różnych punktach ścieżki i na jej końcach pojawiają się punkty kontrolne. Ścieżka przyjmuje bieżące atrybuty obrysu i wypełnienia, a także pozostaje domyślnie zaznaczona.

Rysowanie ścieżki zamkniętej przy pomocy narzędzia Ołówek

1. Wybierz narzędzie Ołówek.
2. Umieść kursor narzędzia w miejscu początku ścieżki i przystąp do przeciągania w celu jej narysowania.
3. Podczas przeciągania przytrzymaj klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS). Narzędzie Ołówek wyświetla małe kółko (w programie InDesign dodatkowo wypełnioną gumkę), co wskazuje, że tworzona jest ścieżka zamknięta.
4. Gdy ścieżka osiągnie pożądaną długość i kształt, zwolnij przycisk myszy (ale nie klawisz Alt czy Option). Gdy ścieżka się zamknie, zwolnij klawisz Alt lub Option.

   Nie ma konieczności umieszczania kursora nad punktem początkowym ścieżki w celu utworzenia ścieżki zamkniętej; jeśli przycisk myszy zostanie zwolniony w dowolnym innym miejscu, narzędzie Ołówek domknie kształt poprzez utworzenie najkrótszej

możliwej linii, łączącej to miejsce z oryginalnym punktem.

Edytowanie ścieżki przy pomocy narzędzia Ołówek

Można edytować dowolną ścieżkę przy pomocy narzędzia Ołówek i dodać do dowolnego kształtu linie swobodne lub inne kształty.

Dodawanie ścieżki przy pomocy narzędzia Ołówek

1. Wybierz istniejącą ścieżkę.
2. Wybierz narzędzie Ołówek.
3. Umieść końcówkę ołówka w punkcie końcowym ścieżki.

   Możesz uznać, że jesteś wystarczająco blisko punktu końcowego, kiedy małe x znajdujące za końcówką ołówka znika.
4. Przeciągnij kursor, aby kontynuować rysowanie ścieżki.

Łączenie dwóch ścieżek przy pomocy narzędzia Ołówek

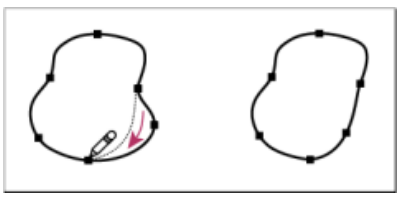
1. Wybierz dwie ścieżki (kliknij klawisz Shift lub przeciągnij kursor wokół ścieżek przy pomocy narzędzia Zaznaczanie).
2. Wybierz narzędzie Ołówek.
3. Umieść kursor w miejscu rozpoczęcia rysowania na pierwszej ze ścieżek i rozpocznij przeciąganie w kierunku drugiej ścieżki.
4. Podczas przeciągania przytrzymaj klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS). Narzędzie Ołówek wyświetla mały symbol scalania, aby wskazać na dodawanie do istniejącej ścieżki.
5. Przeciągnij kursor narzędzia do punktu końcowego drugiej ścieżki, zwolnij przycisk myszy, a następnie zwolnij klawisz Ctrl lub Command.

   Uwaga: *Najlepsze wyniki zapewnia przeciąganie kursora od jednej ścieżki do drugiej zgodnie z kierunkiem, w którym ścieżki były utworzone.*

Zmienianie kształtu ścieżek przy pomocy narzędzia Ołówek

1. Wybierz ścieżkę, której kształt chcesz zmienić.
2. Ustaw kursor narzędzia Ołówek na lub w pobliżu wybranej ścieżki.

   Możesz uznać, że jesteś wystarczająco blisko ścieżki, kiedy małe x zniknie z narzędzia.
3. Przeciągaj kursor narzędzia aż do momentu, w którym ścieżka uzyska oczekiwany kształt.



Edycja zamkniętego kształtu przy pomocy narzędzia Ołówek

Uwaga: *W zależności od miejsca rozpoczęcia ponownego rysowania ścieżki i od kierunku przeciągania, możesz otrzymać niezamierzone efekty. Na przykład, ścieżka może być przypadkowo zamieniona z zamkniętej na otwartą, z otwartej na zamkniętą lub stracić część kształtu.*

Opcje narzędzia Ołówek

Kliknij dwukrotnie narzędzie Ołówek, aby ustawić następujące opcje:

Dokładność Określa ona odległość, na jaką trzeba przesunąć mysz lub pisak, aby do ścieżki został dodany nowy punkt kontrolny. Im wyższa wartość, tym gładsza i mniej skomplikowana jest ścieżka. Im niższa wartość, tym dokładniej krzywe będą odpowiadały ruchom kursora, co spowoduje powstanie ostrzejszych kątów. Wartości opcji Dokładność mogą zmieniać się w zakresie od 0,5 do 20 pikseli.

Gładkość Decyduje ona o stopniu wygładzania ścieżki, stosowanym podczas używania narzędzia. Gładkość może przyjmować wartości od 0% do 100%; im wyższa jej wartość, tym gładsze są wynikowe ścieżki. Im niższa wartość, tym więcej punktów kontrolnych jest tworzonych i tym więcej nieregularności linii jest zachowywanych.

Wypełnij nowe obrysy ołówka (Tylko Illustrator) Stosuje wypełnienie do pociągnięć ołówka narysowanych po zaznaczeniu tej opcji, ale dotychczasowe pociągnięcia pozostawia bez zmian. Pamiętaj o tym, by przed rysowaniem pociągnięć ołówka zaznaczyć określone wypełnienie.

Zachowaj zaznaczone Opcja określa czy rysowana ścieżka ma pozostać zaznaczona po zakończeniu operacji. Opcja ta jest domyślnie zaznaczona.

Edycja zaznaczonych ścieżek Opcja ta określa, czy jest możliwa zmiana lub scalenie istniejącej ścieżki, jeśli znajdujesz się w pewnej odległości od niej (określonej przez następną opcję).

W: _ pikseli Opcja ta decyduje o tym, jak blisko wybranej ścieżki musi znajdować się kursor myszy lub końcówka pisaka, aby ścieżkę można było edytować przy pomocy narzędzia Ołówek. Opcja ta jest dostępna tylko po zaznaczeniu opcji Edycja zaznaczonych ścieżek.

Zobacz także

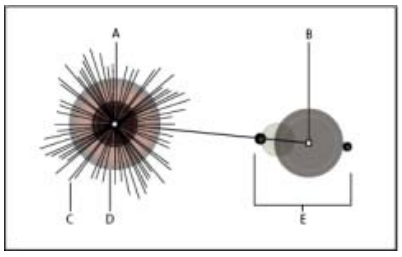
- Samouczek wideo — zupełnie nowe narzędzie Ołówek
- Samouczek wideo — opracowane od nowa narzędzie Ołówek

Do góry

Rysowanie narzędziem Flara

Narzędzie Flara służy do tworzenia obiektów o bardzo jasnym środku, otoczonym przez halo, promienie i pierścienie. Narzędzie pozwala uzyskać efekt przypominający błysk flesza.

Flary zawierają uchwyt środkowy i uchwyt końcowy. Uchwyty te służą do umieszczania flary i jej pierścieni. Uchwyt środkowy znajduje się w jasnym centrum flary—od tego punktu rozpoczyna się ścieżka flary.



Składniki flary

***A.** Uchwyt środkowy **B.** Uchwyt końcowy **C.** Promienie (wyświetlane dla wygody w kolorze czarnym) **D.** Otoczka **E.** Pierścienie*

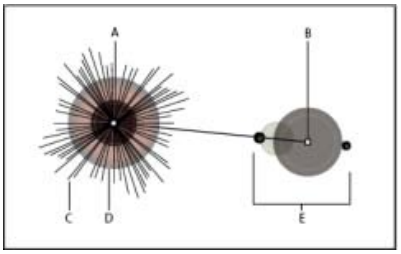
Aby dowiedzieć się więcej o tworzeniu i edycji flar zapoznaj się z niniejszym tematem w pomocy w Internecie.

***Uwaga:** Pełna, zaktualizowana pomoc znajduje się w Internecie. Aplikacja nie wykryła połączenia z Internetem. Aby zobaczyć pełną wersję tego tematu, kliknij łącze poniżej lub przeszukaj pełną Pomoc dostępną pod adresem community.adobe.com/help.*

Tworzenie flary

Narzędzie Flara służy do tworzenia obiektów o bardzo jasnym środku, otoczonym przez halo, promienie i pierścienie. Narzędzie pozwala uzyskać efekt przypominający błysk flesza.

Flary zawierają uchwyt środkowy i uchwyt końcowy. Uchwyty te służą do umieszczania flary i jej pierścieni. Uchwyt środkowy znajduje się w jasnym centrum flary—od tego punktu rozpoczyna się ścieżka flary.



Składniki flary

***A.** Uchwyt środkowy **B.** Uchwyt końcowy **C.** Promienie (wyświetlane dla wygody w kolorze czarnym) **D.** Otoczka **E.** Pierścienie*

Tworzenie flary domyślnej

1. Zaznacz narzędzie Flara .
2. Wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i kliknij w miejscu przeznaczonym na uchwyt środkowy flary.

   Flary prezentują się najlepiej, gdy są narysowane na istniejących obiektach.

Rysowanie flary

1. Zaznacz narzędzie Flara.
2. Umieść uchwyt środkowy flary, wciskając przycisk myszy, a następnie przeciągnij kursor w celu ustawienia rozmiaru środka, wielkości otoczki i kąta promieni.

   Aby utrzymać stały kąt promieni, przytrzymuj wciśnięty klawisz Shift (jeszcze przed zwolnieniem przycisku myszy). Do dodawania i odejmowania promieni służą przyciski Strzałka w górę i Strzałka w dół. Aby utrzymać środek flary w tym samym miejscu, przytrzymuj wciśnięty klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS).
3. Po odpowiednim ustawieniu środka, otoczki i promieni, zwolnij przycisk myszy.
4. Wciśnij przycisk myszy i ponownie przeciągnij kursor, aby dodać pierścień i umieścić uchwyt końcowy.

Przed zwolnieniem przycisku myszy dodaj lub usuń pierścienie przy pomocy klawiszy Strzałka w górę lub Strzałka w dół. Wciśnięcie klawisza tyldy (~) powoduje losowe rozmieszczenie pierścieni.

5. Zwolnij przycisk myszy po umieszczeniu uchwytu końcowego w wybranym miejscu.

   Każdy element flary (środek, otoczka, pierścienie i promienie) jest wypełniany kolorem o innym ustawieniu maski krycia.

Tworzenie flary za pomocą okna dialogowego Opcje narzędzia Flara

1. Zaznacz narzędzie Flara i kliknij w miejscu wybranym na uchwyt środkowy flary.
2. Przejdź do okna dialogowego Opcje narzędzia Flara, ustaw poniższe opcje i kliknij OK:
   - Określ całkowitą średnicę, krycie i jasność środka flary:
   - Określ wielkość otoczki jako procent całkowitego rozmiaru flary, a następnie określ stopień rozmycia otoczki (0 oznacza otoczkę ostrą, 100 oznacza otoczkę całkowicie rozmytą).
   - Jeśli flara ma zawierać promienie, zaznacz opcję Promienie, określ liczbę promieni, długość najdłuższego z nich (jako procent przeciętnego promienia) i stopień rozmycia promieni (0 oznacza promienie ostre, 100 oznacza całkowicie rozmyte).
   - Jeśli flara ma zawierać pierścienie, zaznacz opcję Pierścienie, określ odległość między punktem środkowym otoczki (uchwyt środkowy) i punktem środkowym najdalszego pierścienia (uchwyt końcowy), liczbę pierścieni, wielkość największego pierścienia (jako procent przeciętnej wielkości pierścieni) oraz kierunek lub kąt pierścieni.

Edycja flary

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Zaznacz flarę i kliknij dwukrotnie ikonę narzędzia Flara, co spowoduje otwarcie okna dialogowego Opcje narzędzia Flara. Zmień ustawienia w oknie dialogowym.

  ***Wskazówka**: aby przywrócić domyślne wartości opcji, naciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i kliknij polecenie Wyzeruj.*
- Zaznacz flarę i narzędzie Flara. Przeciągnij punkt końcowy za jego uchwyt środkowy lub końcowy i zmień długość lub kierunek flary.
- Zaznacz flarę i wybierz polecenie Obiekt > Rozwiń. Elementy flary stają się wówczas edytowalne (podobnie jak elementy przejść).

Zobacz także

- Galeria narzędzia Rysowanie
- Rozwijanie obiektów

(cc) BY-NC-SA Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Rysowanie prostych linii i kształtów

Rysowanie prostych linii przy pomocy narzędzia Linia
Rysowanie prostokątów i kwadratów
Określenie promienia narożnika prostokąta zaokrąglonego
Rysowanie elips
Rysowanie wielokątów
Rysowanie gwiazd
Rysowanie łuków
Rysowanie spiral
Rysowanie siatek

Do góry

Rysowanie prostych linii przy pomocy narzędzia Linia

Narzędzie Linia jest przeznaczone do rysowania pojedynczych linii prostych. Samouczek w formie gry, który ułatwi przyswojenie umiejętności posługiwania się narzędziem Linia, można znaleźć w artykule Używanie narzędzia Linia.

1. Wybierz narzędzie Linia .
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Ustaw kursor w punkcie początkowym linii i przeciągnij go do wybranego punktu końcowego linii.
   - Kliknij w punkcie początkowym linii, po czym określ długość i kąt nachylenia linii. Zaznacz opcję Wypełnij linię, aby wypełnić linię bieżącym kolorem wypełnienia. Następnie kliknij OK.

Do góry

Rysowanie prostokątów i kwadratów

1. Wybierz narzędzie Prostokąt lub Prostokąt zaokrąglony .
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby narysować prostokąt o określonych wymiarach, przeciągnij kursor ukośnie w odpowiednie miejsce.
   - Aby narysować kwadrat, przeciągaj kursor ukośnie z wciśniętym klawiszem Shift.
   - Aby utworzyć kwadrat lub prostokąt o wymiarach określonych za pomocą wartości, najpierw kliknij w miejscu jego lewego górnego rogu. Określ szerokość i wysokość prostokąta (oraz promień narożnika w prostokącie zaokrąglonym), po czym kliknij przycisk OK.

Film przedstawiający korzystanie z narzędzi kształtu można obejrzeć na stronie internetowej Rysowanie podstawowych kształtów.

Do góry

Określenie promienia narożnika prostokąta zaokrąglonego

Promień narożnika określa stopień zaokrąglenia narożników prostokąta. Możesz zmienić domyślny promień we wszystkich nowych prostokątach, jak również możesz zmienić promienie pojedynczych prostokątów w trakcie ich rysowania.

- Aby zmienić domyślny promień narożnika, wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Ogólne (Windows) lub Illustrator > Preferencje > Ogólne (Mac OS) i wpisz nową wartość w polu Promień narożnika. Ewentualnie, możesz zaznaczyć narzędzie Zaokrąglony prostokąt, kliknąć w oknie dokumentu i wpisać nową wartość w polu Promień narożnika. Domyślny kąt jest stosowany tylko do nowo narysowanych prostokątów zaokrąglonych; prostokąty istniejące pozostają bez zmian.
- Aby zmienić promień narożnika podczas rysowania przy pomocy narzędzia Zaokrąglony prostokąt, wciśnij klawisze Strzałka w górę lub Strzałka w dół. Po osiągnięciu odpowiedniego zaokrąglenia puść klawisz.
- Aby utworzyć narożniki bez zaokrąglenia podczas rysowania narzędziem Zaokrąglony prostokąt, wciśnij klawisz Strzałka w lewo.
- Aby utworzyć możliwie najbardziej zaokrąglone narożniki podczas rysowania narzędziem Zaokrąglony prostokąt, wciśnij klawisz Strzałka w prawo.

Uwaga: *Po narysowaniu zaokrąglonego prostokąta nie można zmieniać promienia narożnika. Jeśli uważasz, że zmiana promienia narożnika może być konieczna, narysuj normalny prostokąt i wybierz polecenie Efekt > Konwersja na kształt > Zaokrąglony prostokąt, a następnie określ jego parametry. Aby zmodyfikować promień narożnika lub inne parametry, zmień parametry efektów z panelu Wygląd.*

Do góry

Rysowanie elips

1. Wybierz narzędzie Elipsa . Kliknij i przytrzymaj narzędzie Prostokąt, aby zobaczyć i wybrać narzędzie Elipsa. Aby uzyskać więcej informacji na temat wybierania narzędzi, zobacz Wybieranie narzędzia.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Przeciągnij kursor po przekątnej, aż do narysowania figury wybranej wielkości.
   - Kliknij w miejscu lewego górnego rogu obwiedni elipsy. Określ wysokość i szerokość elipsy, po czym kliknij OK.

     Uwaga*: aby utworzyć koło, naciśnij i przytrzymaj klawisz Shift w trakcie przeciągania. Aby określić wymiary, po wprowadzeniu wartości szerokości kliknij pozycję Wysokość, aby skopiować tę wartość do pola Wysokość.*

Film przedstawiający korzystanie z narzędzi kształtu można obejrzeć na stronie internetowej Rysowanie podstawowych kształtów.

Do góry

Rysowanie wielokątów

1. Wybierz narzędzie Wielokąt .
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Przeciągnij kursor po przekątnej, aż do narysowania figury wybranej wielkości. Przeciągaj kursor po łuku, aby obrócić figurę. Dodaj lub usuń boki wielokąta, wciskając klawisz Strzałka w górę lub Strzałka w dół.
   - Kliknij w wybranym miejscu środka figury. Określ promień i liczbę boków wielokąta, po czym kliknij OK.

Trójkąty są też wielobokami! Trójkąty rysuje się tak jak inne wieloboki.

Film przedstawiający korzystanie z narzędzi kształtu można obejrzeć na stronie internetowej Rysowanie podstawowych kształtów.

Do góry

Rysowanie gwiazd

1. Wybierz narzędzie Gwiazda .
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Przeciągnij kursor po przekątnej, aż do narysowania figury wybranej wielkości. Przeciągaj kursor po łuku, obracając gwiazdę. Dodaj lub usuń ramiona gwiazdy, wciskając klawisz Strzałka w górę lub Strzałka w dół.
   - Kliknij w wybranym miejscu środka gwiazdy. W polu Promień 1, określ odległość od środka gwiazdy do jej najbardziej wewnętrznego punktu. W polu Promień 2, określ odległość od środka gwiazdy do jej najbardziej zewnętrznego punktu. W polu Punkty określ liczbę ramion. Następnie kliknij OK. Aby zwiększyć lub zmniejszyć liczbę punktów w gwieździe podczas jej rysowania, można także użyć klawiszy strzałki w górę i strzałki w dół.

Film przedstawiający korzystanie z narzędzi kształtu można obejrzeć na stronie internetowej Rysowanie podstawowych kształtów.

Do góry

Rysowanie łuków

1. Wybierz narzędzie Łuk .
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Ustaw kursor w punkcie początkowym łuku i przeciągnij go do wybranego punktu końcowego łuku.
   - Kliknij w miejscu, gdzie ma się pojawić początek łuku. Kliknij kwadracik widoczny na uchwycie punktu odniesienia , aby określić punkt wyjściowy łuku. Ustaw następujące opcje i kliknij OK:

     Długość osi X

     Opcja określa szerokość łuku.

     Długość osi Y

     Opcja określa wysokość łuku.

     Tekst

     Określa czy ścieżka obiektu ma być otwarta, czy zamknięta.

     Wzdłuż

     Określa kierunek łuku. W zależności od tego, czy podstawa łuku ma być ułożona poziomo (wzdłuż osi *x*), czy pionowo (wzdłuż osi *y*), należy wybrać ustawienie Oś X lub Oś Y.

     Spadek

     Określa kierunek łuku. Wpisz wartość ujemną dla łuku wklęsłego (do środka). Wpisz wartość dodatnią dla łuku wypukłego (na zewnątrz). Wartość zerowa odpowiada linii prostej.

Wypełnij łuk

Wypełnia łuk aktualnie wybranym kolorem wypełnienia.

***Uwaga**: aby wyświetlić dynamiczny podgląd łuku podczas ustawiania opcji, kliknij dwukrotnie narzędzie łuku w panelu Narzędzia.*

Film przedstawiający korzystanie z narzędzi kształtu można obejrzeć na stronie internetowej Rysowanie podstawowych kształtów.

Do góry

Rysowanie spiral

1. Wybierz narzędzie Spirala .
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Przeciągnij kursor po przekątnej aż do narysowania figury wybranej wielkości. Przeciągaj kursor po łuku, aby obrócić spiralę.
   - Kliknij w miejscu, gdzie ma się pojawić początek spirali. W oknie dialogowym Nowy dokument ustaw dowolne z poniższych opcji i kliknij OK.

     Promień

     Określa odległość między punktem środkowym a najbardziej zewnętrznym punktem spirali.

     Zanik

     Określa współczynnik zmniejszenia każdego zwoju spirali w stosunku do poprzedniego.

     Liczba segmentów

     Określa liczbę segmentów spirali. Każdy pełny zwój spirali składa się z czterech segmentów.

     Styl

     Określa kierunek spirali.

Film przedstawiający korzystanie z narzędzi kształtu można obejrzeć na stronie internetowej Rysowanie podstawowych kształtów.

Do góry

Rysowanie siatek

Narzędzia do rysowania siatek pozwalają szybko rysować siatki prostokątne i biegunowe. Narzędzie Siatka prostokątna służy do tworzenia siatek prostokątnych o określonych wymiarach i określonej liczbie separatorów. Narzędzie Siatka biegunowa służy do tworzenia siatek koncentrycznych o określonych wymiarach i określonej liczbie separatorów.

Rysowanie siatek prostokątnych

1. Wybierz narzędzie Siatka prostokątna .
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Przeciągnij kursor po przekątnej aż do narysowania figury wybranej wielkości.

- Kliknij w miejscu wybranego punktu odniesienia dla siatki. Kliknij kwadracik widoczny na uchwycie punktu odniesienia , aby określić punkt wyjściowy siatki. Ustaw następujące opcje i kliknij przycisk OK.

  Rozmiar domyślny

  Określa szerokość i wysokość całej siatki.

  Separatory poziome

  Określa liczbę dzielników poziomych, wyświetlanych między dolną i górną krawędzią siatki. Wartość pochylenia wyznacza stopień pochylenia dzielników w kierunku do góry lub w dół siatki.

  Separatory pionowe

  Określa liczbę dzielników pionowych, wyświetlanych między lewą i prawą krawędzią siatki. Wartość w polu Pochylenie określa stopień nachylenia separator na lewo lub prawo.

  Użyj zewnętrznego prostokąta jako ramki

  Zastępuje górny, dolny, lewy i prawy segment oddzielnym obiektem prostokątnym.

  Wypełnij siatkę

  Wypełnia siatkę bieżącym kolorem wypełnienia (w przeciwnym wypadku wypełnienia nie będzie).

Rysowanie siatek koncentrycznych (biegunowych)

1. Wybierz narzędzie Siatka biegunowa .
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:

   - Przeciągnij kursor po przekątnej aż do narysowania figury wybranej wielkości.
   - Kliknij w miejscu wybranego punktu odniesienia dla siatki. Kliknij kwadracik widoczny na uchwycie punktu odniesienia , aby określić punkt wyjściowy siatki. Ustaw następujące opcje i kliknij przycisk OK.

     Rozmiar domyślny

     Określa szerokość i wysokość całej siatki.

     Separatory koncentryczne

     Określa liczbę okrągłych dzielników koncentrycznych, jakie mają się pojawić na siatce. Wartość pochylenia wyznacza stopień pochylenia dzielników w kierunku wnętrza lub zewnętrza siatki.

     Separatory radialne

     Określa liczbę dzielników radialnych, wyświetlanych między środkiem i obwodem siatki. Następnie wpisz wartość pochylenia, która wyznacza stopień pochylenia separatorów zgodnie z ruchem wskazówek zegara lub przeciwnie do ruchu wskazówek zegara.

     Utwórz ścieżkę złożoną z elipsy

     Konwertuje koncentryczne okręgi na oddzielne ścieżki złożone i wypełnia co drugie koło.

     Wypełnij siatkę

     Wypełnia siatkę bieżącym kolorem wypełnienia (w przeciwnym wypadku wypełnienia nie będzie).

Zobacz także

- Galeria narzędzia Rysowanie
- Skróty klawiaturowe służące do rysowania
- Podstawy rysowania
- Rysowanie za pomocą narzędzia Pióro, Ołówek lub Flara
- Omówienie panelu narzędzi

Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Edycja ścieżek

Wybieranie ścieżek, segmentów i punktów kontrolnych
Dodawanie i usuwanie punktów kontrolnych
Wygładzanie i upraszczanie ścieżek
Konwersja punktów gładkich na punkty narożne i odwrotnie
Wymazywanie kompozycji
Rozdzielanie ścieżki

Do góry

Wybieranie ścieżek, segmentów i punktów kontrolnych

Zanim będzie możliwa zmiana kształtu lub edycja ścieżki, należy zaznaczyć punkty kontrolne, segmenty lub kombinacje obydwu.

Wybieranie punktów kontrolnych

Wykonaj jedną z następujących czynności.

- Jeśli można zobaczyć punkty, można też kliknąć je i zaznaczyć, używając narzędzia Zaznaczanie bezpośrednie . Aby zaznaczyć wiele elementów, należy kliknąć je z naciśniętym klawiszem Shift.
- Wybierz narzędzie Zaznaczanie bezpośrednie i przeciągnij wokół punktów kontrolnych. Aby zaznaczyć dodatkowe punkty kontrolne, przeciągnij wokół nich z wciśniętym klawiszem Shift.
- Można zaznaczyć punkty kontrolne w zaznaczonych i niezaznaczonych ścieżkach. Umieść narzędzie Zaznaczanie bezpośrednie na punkcie kontrolnym, tak aby kursor myszy przybrał postać pustego kwadratu w przypadku niezaznaczonych lub pełnego kwadratu w przypadku zaznaczonych ścieżek w powiększonym widoku, a następnie kliknij punkt kontrolny. Aby zaznaczyć dodatkowe punkty kontrolne, kliknij je z naciśniętym klawiszem Shift.
- (Tylko Illustrator) Wybierz narzędzie Lasso i przeciągnij wokół punktów kontrolnych. Aby zaznaczyć dodatkowe punkty kontrolne, przeciągnij wokół nich z wciśniętym klawiszem Shift.

Zaznaczanie segmentów ścieżki

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz narzędzie Zaznaczanie bezpośrednie , a następnie kliknij w odległości 2 pikseli od segmentu lub przeciągnij ramkę zaznaczania na część segmentu. Aby zaznaczyć dodatkowe segmenty ścieżki, kliknij lub przeciągnij wokół nich z naciśniętym klawiszem Shift.
- (Tylko Illustrator) Wybierz narzędzie Lasso i przeciągnij kursor wokół części segmentu ścieżki. Aby zaznaczyć dodatkowe segmenty ścieżki, przeciągnij wokół nich z naciśniętym

klawiszem Shift.

Zaznaczanie wszystkich punktów kontrolnych i segmentów na ścieżce

1. Wybierz narzędzie Zaznaczanie bezpośrednie lub, w programie Illustrator, narzędzie Lasso.
2. Przeciągnij wokół całej ścieżki.

   Jeśli ścieżka jest wypełniona, można także kliknąć wewnątrz niej kursorem narzędzia Zaznaczanie bezpośrednie, aby zaznaczyć wszystkie punkty kontrolne.

Kopiowanie ścieżki

Wybierz ścieżkę albo segment przy pomocy narzędzia Zaznaczanie lub narzędzia Zaznaczanie bezpośrednie i wykonaj jedną z następujących czynności.

- Użyj funkcji menu standardowego, aby kopiować i wklejać ścieżki w aplikacji lub między aplikacjami.
- Naciśnij i przytrzymaj klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS), a następnie przeciągnij ścieżkę do wybranej pozycji i zwolnij przycisk myszy oraz klawisz Alt/Option.

Do góry

Dodawanie i usuwanie punktów kontrolnych

Dodając punkty kontrolne, możesz uzyskać lepszą kontrolę nad kształtem ścieżki, a także rozwinąć ścieżkę otwartą. Najlepiej jednak nie określać zbyt wielu punktów kontrolnych. Ścieżka o mniejszej liczbie punktów kontrolnych jest łatwiejsza do edycji, wyświetlania i drukowania. Usuwając niepotrzebne punkty kontrolne, zmniejsza się złożoność ścieżki. Dodawanie i usuwanie punktów kontrolnych przebiega podobnie we wszystkich aplikacjach firmy Adobe.

Panel Narzędzia zawiera trzy narzędzia do dodawania i usuwania punktów kontrolnych: narzędzie Pióro, narzędzie Dodawanie punktów kontrolnych oraz narzędzie Usuwanie punktów kontrolnych. Dodatkowo można również skorzystać z przycisku Usuń wybrane punkty kontrolne w panelu sterowania.

Po ustawieniu kursora na zaznaczonej ścieżce narzędzie Pióro zmienia się w narzędzie Dodawanie punktów kontrolnych, a po ustawieniu kursora na punkcie kontrolnym — w narzędzie Usuwanie punktów kontrolnych.

Uwaga: *Nie korzystaj z klawiszy Delete ani Backspace lub poleceń Edytuj > Wytnij i Edytuj > Wyczyść w celu usuwania punktów kontrolnych, gdyż te klawisze oraz polecenia usuwają punkt, a także części linii, które się z nim łączą.*

Dodawanie lub usuwanie punktu kontrolnego

1. Zaznacz ścieżkę wybraną do zmiany.
2. Aby dodać punkt kontrolny, wybierz narzędzie Pióro lub Dodawanie punktów kontrolnych, ustaw kursor na segmencie ścieżki, po czym kliknij.
3. Aby usunąć punkt kontrolny, wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Zaznacz punkt za pomocą narzędzia Zaznaczanie bezpośrednie, a następnie kliknij przycisk Usuń wybrane punkty kontrolne w panelu sterowania.
   - Wybierz narzędzie Pióro lub Usuwanie punktów kontrolnych, ustaw kursor na punkcie kontrolnym i kliknij.

Szukanie i usuwanie zbłąkanych punktów kontrolnych

Zbłąkane punkty kontrolne są punktami bez połączeń z innymi punktami kontrolnymi. Dobrą praktyką jest wyszukiwanie i usuwanie zbłąkanych punktów kontrolnych.

1. Usuń zaznaczenie z wszystkich obiektów.
2. Wybierz polecenie Zaznacz > Obiekt > Zbłąkane punkty.
3. Wybierz polecenie Edycja > Wytnij lub Edycja > Wyczyść polecenia albo naciśnij klawisz Delete lub Backspace.

Wyłączanie lub tymczasowa zmiana funkcji automatycznego przełączania narzędzia Pióro

Tymczasowo możesz wyłączyć lub przesłonić funkcję automatycznego uaktywniania narzędzia Dodawanie punktów kontrolnych lub Usuwanie punktów kontrolnych.

- Aby tymczasowo przesłonić przełączanie narzędzia Pióro, po ustawieniu kursora narzędzia nad wybraną ścieżką lub punktem kontrolnym wciśnij klawisz Shift. Jest to przydatne przy rozpoczynaniu nowej ścieżki nad ścieżką już istniejącą. Aby uniknąć blokowania narzędzia Pióro przez klawisz Shift, zwolnij go przed zwolnieniem przycisku myszy.
- Aby wyłączyć funkcję przełączania, wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Ogólne (Windows) lub Illustrator > Preferencje > Ogólne (Mac OS) i zaznacz opcję Wyłącz automatyczne dodawanie/usuwanie.

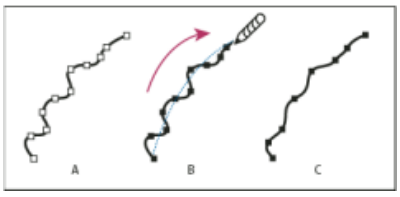
Do góry

Wygładzanie i upraszczanie ścieżek

Usuwając ze ścieżek niepotrzebne punkty kontrolne, można zmniejszyć ich złożoność oraz zmienić ich wygląd.

Wygładzanie ścieżek

1. Zaznacz obiekt.
2. Wybierz narzędzie Gładzik .
3. Przeciągnij kursor wzdłuż segmentu ścieżki, która ma być wygładzona.
4. Wygładzaj tak długo, aż ścieżka lub obiekt uzyska pożądaną gładkość.



Korzystanie z narzędzia Gładzik

***A.** Oryginalna ścieżka **B.** Przeciąganie po ścieżce narzędziem Gładzik **C.** Wynik*

5. Aby zmienić stopień wygładzenia, kliknij dwukrotnie narzędzie Gładzik i ustaw

następujące opcje:

Dokładność Opcja określająca odległość, na jaką trzeba przesunąć mysz lub pisak, aby program Illustrator dodał do ścieżki nowy punkt kontrolny. Na przykład, jeśli Dokładność wynosi 2,5, przesunięcie narzędzia na odległość mniejszą niż 2,5 piksela nie jest w ogóle rejestrowane. Dokładność może przyjmować wartości od 0,5 do 20 pikseli; im wyższa jest jej wartość, tym gładsza i mniej złożona jest ścieżka.

Gładkość Opcja decydująca o stopniu wygładzania ścieżki. Gładkość może przyjmować wartości od 0% do 100%; im wyższa jej wartość, tym gładsze są wynikowe ścieżki.

Upraszczanie ścieżki

Upraszczanie ścieżki polega na usuwaniu jej punktów kontrolnych bez zmiany dotychczasowego wyglądu. Dzięki usunięciu niepotrzebnych punktów kontrolnych kompozycja staje się bardziej przejrzysta, zmniejszają się rozmiary pliku, a w rezultacie wydruk i wyświetlanie kompozycji przebiegają szybciej.

1. Zaznacz obiekt.
2. Wybierz polecenie Obiekt > Ścieżka > Uproszczenie.
3. Podaj wartość opcji Precyzja krzywej dla określenia podobieństwa uproszonej ścieżki do ścieżki oryginalnej.

   Wybierz polecenie Podgląd, aby wyświetlić podgląd uproszczonej ścieżki i listę punktów ścieżek oryginalnej i uproszczonej.
4. Zaznacz dodatkowe opcje i kliknij przycisk OK.

Precyzja krzywej W polu Precyzja krzywej wpisz procent od 0% do 100%, określając stopień podobieństwa krzywych. Większy procent oznacza więcej punktów i zbliżony wygląd krzywej. Istniejące punkty (bez punktów końcowych i narożnych) są pomijane, jeśli nie wpisano wartości w polu Próg kąta.

Próg kąta Wpisz wartość z przedziału od 0 do 180°, określającą stopień wygładzenia narożników. Jeśli kąt punktu narożnego jest mniejszy od wpisanej wartości, to punkt pozostanie bez zmian. Opcja pomaga utrzymać ostre narożniki, nawet jeśli wartość pola Precyzja krzywej jest mała.

Linie proste Opcja tworzy proste linie pomiędzy oryginalnymi punktami kontrolnymi obiektu. Punkty narożne są usuwane, jeśli ich kąt jest większy niż wartość w polu Próg kąta.

Pokaż oryginał Pokazuje ścieżkę oryginalną pod jej wersją uproszczoną.

Uśrednianie położenia punktów kontrolnych

1. Zaznacz dwa lub więcej punktów kontrolnych (na tej samej ścieżce lub na innych ścieżkach).
2. Wybierz polecenie Obiekt > Ścieżka > Uśrednij.
3. Wybierz uśrednianie wzdłuż obu osi, wzdłuż osi poziomej (x) albo wzdłuż osi pionowej (y), po czym kliknij przycisk OK.

Do góry

Konwersja punktów gładkich na punkty narożne i odwrotnie

Punkty położone na ścieżkach między narożnikami i punktami gładkimi można przekonwertować. Szybką konwersję wielu punktów kontrolnych jednocześnie umożliwiają różnorodne opcje w panelu sterowania. Za pomocą narzędzia Konwertowanie punktów kontrolnych można przekonwertować tylko jedną stronę punktu; przy okazji konwersji można też precyzyjnie zmienić wygląd krzywej.

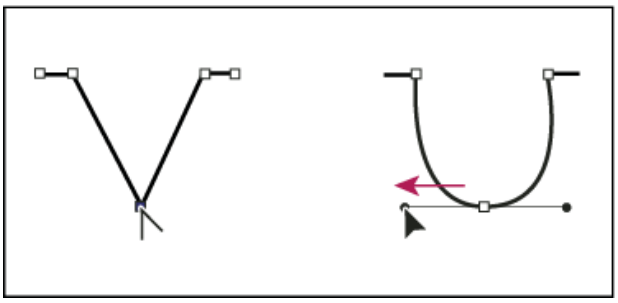
Konwertowanie punktów kontrolnych za pomocą panelu sterowania

Przed zastosowaniem opcji konwersji punktów kontrolnych dostępnych w panelu sterowania, zaznacz tylko właściwe punkty kontrolne, a nie cały obiekt. W przypadku zaznaczenia wielu obiektów jeden z nich musi być zaznaczony tylko częściowo. Jeśli zostaną zaznaczone tylko całe obiekty, opcje dostępne w panelu sterowania zostaną zmienione na opcje dotyczące całych obiektów.

1. Aby przekonwertować wybrane punkty narożne na punkty gładkie, zaznacz je, a następnie kliknij w panelu sterowania przycisk Konwertuj wybrane punkty kontrolne na gładkie .
2. Aby przekonwertować wybrane punkty gładkie na punkty narożne, zaznacz je, a następnie kliknij w panelu sterowania przycisk Konwertuj wybrane punkty kontrolne na narożne .

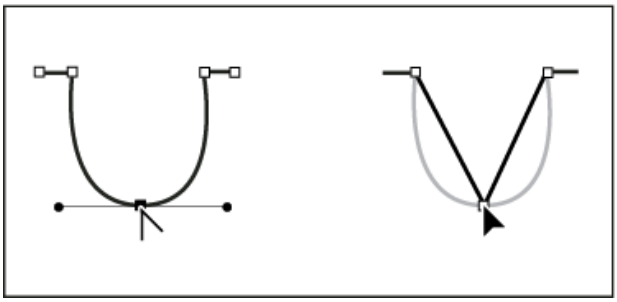
Precyzyjna konwersja punktu kontrolnego za pomocą narzędzia Konwertowanie punktów kontrolnych

1. Zaznacz całą ścieżkę, tak aby stały się widoczne jej punkty kontrolne.
2. Zaznacz narzędzie Konwertowanie punktów kontrolnych .
3. Umieść kursor narzędzia do konwersji punktu kontrolnego na wybranym punkcie kontrolnym i wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby przekonwertować punkt narożny na gładki, wyciągnij punkt kierunkowy z punktu narożnego.



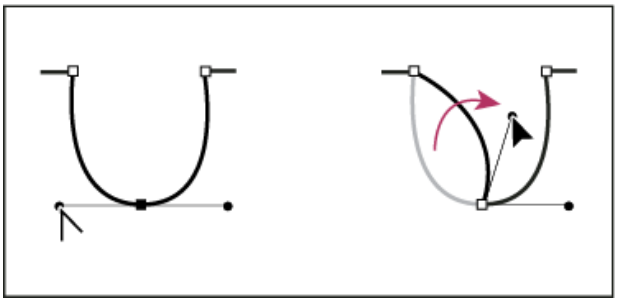
Wyciąganie punktu kierunkowego z punktu narożnego przy tworzeniu punktu gładkiego

   - Aby przekonwertować punkt gładki na narożny bez linii kierunkowych, kliknij punkt gładki.



Kliknięcie punktu gładkiego tworzy punkt narożny

- Aby przekonwertować punkt gładki na narożny z niezależnymi liniami kierunkowymi, przeciągnij jeden z punktów kierunkowych.



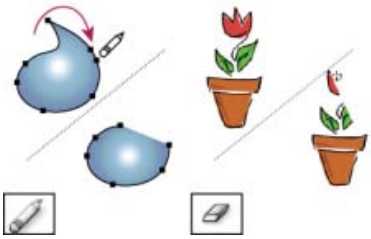
Konwertowanie punktu gładkiego na narożny

- Aby przekonwertować punkt narożny bez linii kierunkowych na punkt narożny z niezależnymi liniami kierunkowymi, wyciągnij punkt kierunkowy z punktu narożnego, zmieniając go na punkt gładki z liniami kierunkowymi. W takim przypadku, zwolnij tylko przycisk myszy (nie zwalniaj klawiszy, które mogły włączać narzędzie do konwersji punktów kontrolnych) i wyciągnij kolejny punkt kierunkowy.

Do góry

Wymazywanie kompozycji

Wymazywanie fragmentów kompozycji jest możliwe za pomocą narzędzi Gumka ścieżek i Gumka, a także gumki pisaka Wacom. Narzędzie Gumka ścieżki pozwala ścierać fragmenty ścieżek. Narzędzie to jest przydatne, gdy zachodzi potrzeba ograniczenia zakresu wymazywania do pewnego segmentu ścieżki, np. do brzegu trójkąta. Narzędzie Gumka oraz gumka pisaka Wacom pozwalają ścierać wszelkie elementy kompozycji, niezależnie od ich typu i struktury. Narzędzie Gumka można stosować do ścieżek, ścieżek złożonych, ścieżek wewnątrz grup aktywnego malowania oraz ścieżek odcinania.



Użycie narzędzia Gumka ścieżki do wymazania części ścieżki (po lewej), użycie narzędzia Gumka do wymazania części zgrupowanego obiektu (po prawej)

Ścieranie fragmentu kompozycji za pomocą narzędzia Gumka ścieżek

1. Zaznacz obiekt.
2. Wybierz narzędzie Gumka ścieżki .
3. Przeciągnij kursor wzdłuż segmentu ścieżki, która ma być starta. Najlepsze rezultaty uzyskuje się, wykonując pojedyncze, gładkie pociągnięcia.

Ścieranie obiektów za pomocą narzędzia Gumka

1. Wykonaj jedną z następujących czynności.
   - Aby wymazać konkretne obiekty, zaznacz je lub otwórz w trybie wyodrębniania.
   - Aby wymazać jeden z obiektów w obszarze kompozycji, nie zaznaczaj żadnych innych obiektów.

   Jeśli nie zostaną zaznaczone żadne obiekty, wymazywanie będzie dotyczyć wszystkich warstw.
2. Wybierz narzędzie Gumka .
3. (Opcjonalnie) Kliknij dwukrotnie narzędzie Gumka i ustaw niezbędne opcje.
4. Przeciągnij przez obszar, który chcesz zetrzeć. Aby zmienić sposób działania narzędzia wykonaj dowolną z następujących czynności:
   - Aby ograniczyć ruchy kursora narzędzia do pionowych, poziomych lub pod kątem 45°, naciśnij i przytrzymaj klawisz Shift.
   - Aby narysować ramkę wokół wybranego obszaru i wykasować wszystko wewnątrz niej, przeciągaj kursor z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS). Aby ramka była kwadratowa, przeciągaj z wciśniętymi klawiszami Alt-Shift (Windows) lub Option-Shift (Mac OS).

Ścieranie obiektów za pomocą gumki pisaka Wacom

Przyciśnięcie pisaka powoduje automatyczne uaktywnienie narzędzia Gumka. Ponowne przyciśnięcie pisaka spowoduje ponowne uaktywnienie ostatnio używanego narzędzia.

1. Tekst kroku
2. Tekst kroku
3. Tekst kroku
4. Tekst kroku
5. Tekst kroku

Przekręć pisak i przeciągnij przez obszar do wymazania. Naciśnij mocniej, aby zwiększyć szerokość ścieżki wymazywania. (Konieczne może być skorzystanie z opcji Nacisk w oknie dialogowym Opcje narzędzia Gumka).

Opcje narzędzia Gumka

Aby zmienić opcje narzędzia Gumka, kliknij je dwukrotnie w panelu Narzędzia.

Uwaga: *Średnicę kursora narzędzia Gumka można zmienić w dowolnej chwili, naciskając klawisz „]” (zwiększenie średnicy) lub „[” (zmniejszenie średnicy).*

Kąt Określa kąt obrotu narzędzia. Przeciągnij grot w podglądzie lub wpisz wybraną wartość w polu tekstowym Kąt.

Zaokrąglenie Określa zaokrąglenie narzędzia. Przeciągnąć czarny punkt na podglądzie na zewnątrz lub do środka albo wpisz odpowiednią wartość w polu tekstowym Zaokrąglenie. Im wyższa wartość, tym większe zaokrąglenie.

Średnica Określa średnicę narzędzia. Użyj suwaka Średnica lub wpisz wybraną wartość w polu Średnica.

Wysuwana lista umieszczona po prawej stronie opcji umożliwia kontrolę zmian kształtu narzędzia. Możesz wybrać jedną z następujących opcji:

Stała Będą używane stałe: kąt, zaokrąglenie i średnica narzędzia.

Losowo Będą używane losowe: kąt, zaokrąglenie i średnica narzędzia. Wpisz wartość w polu Wariacje i określ zakres dopuszczalnych wielkości. Jeżeli, na przykład, w polu Średnica wpisano 15, a parametr Wariacje ma wartość 5, to średnica pędzla może wynieść 10, 20 lub dowolną wartość między tymi liczbami.

Nacisk Kąt, zaokrąglenie lub średnica narzędzia jest ustalana na podstawie nacisku pisaka. Opcja jest najbardziej użyteczna w przypadku średnicy. Opcja ta jest dostępna tylko dla tablic z rysikami. Wpisz wartość w polu tekstowym Wariacje i określ granice, w jakich może się zmieniać dana charakterystyka pędzla. Jeżeli, na przykład, w polu Zaokrąglenie wpisano 75%, a parametr Wariacje ma wartość 25%, to najmniejszy nacisk uzyska wartość 50%, a największy 100%. Im mniejszy nacisk, tym bardziej kanciasty będzie efekt pędzla.

Pokrętło pisaka Zmienia średnicę zależnie od położenia pokrętła pisaka.

Pochylenie Kąt, zaokrąglenie lub średnica narzędzia jest ustalana na podstawie pochylenia pisaka. Opcja jest najbardziej użyteczna w przypadku zaokrąglenia. Jest dostępna tylko w przypadku korzystania z tabletu, który jest w stanie wykrywać pochylenie pisaka.

Azymut Kąt, zaokrąglenie lub średnica narzędzia jest ustalana na podstawie nacisku pisaka. Opcja ta jest najbardziej użyteczna, gdy trzeba kontrolować kąt pędzla kaligraficznego, np. pędzla do malowania. Jest dostępna tylko w przypadku korzystania z tabletu, który jest w stanie wykrywać pionowe położenie pisaka.

Obrót Kąt, zaokrąglenie lub średnica narzędzia jest ustalana na podstawie obrotów końcówki pisaka. Opcja ta jest najbardziej użyteczna, gdy trzeba kontrolować kąt pędzla kaligraficznego, np. pędzla płaskiego. Jest dostępna tylko w przypadku korzystania z tabliczki, która jest w stanie wykrywać obroty końcówki pisaka.

Do góry

Rozdzielanie ścieżki

Ścieżkę można podzielić w dowolnym punkcie kontrolnym lub wzdłuż dowolnego segmentu. Dzieląc ścieżkę, pamiętaj o następujących rzeczach:

- Aby podzielić ścieżkę zamkniętą na dwie ścieżki otwarte, dokonaj podziału w dwóch miejscach wzdłuż ścieżki. Przecięcie ścieżki zamkniętej w jednym miejscu spowoduje powstanie pojedynczej ścieżki z luką.
- Wszelkie ścieżki uzyskane wskutek podziału dziedziczą ustawienia oryginalnej ścieżki, w tym grubość obrysu i kolor wypełnienia. Wyrównywanie obrysu jest automatycznie ustawiane na środek.

1. (Opcjonalnie) Zaznacz ścieżkę, aby zobaczyć punkty kontrolne.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz Nożyczki i kliknij ścieżkę w miejscu, w którym chcesz ją podzielić. Ścieżka podzielona w środku segmentu będzie miała dwa nowe, nakładające się punkty końcowe; jeden z nich będzie zaznaczony.
- Zaznacz punkt kontrolny, w którym planujesz dokonać podziału ścieżki, po czym kliknij w panelu sterowania przycisk Przetnij ścieżkę na zaznaczonych punktach kontrolnych . Ścieżka podzielona w punkcie kontrolnym zawiera nowy punkt na wierzchu oryginalnego. Jeden z tych punktów kontrolnych jest zaznaczony.

3. Zmodyfikuj nowy punkt kontrolny lub segment ścieżki za pomocą narzędzia Zaznaczanie bezpośrednie.

Uwaga: *Dowolny obiekt można podzielić na osobne powierzchnie za pomocą narzędzia Nóż (powierzchnia jest to obszar nieprzecięty przez linię).*

Zobacz także

- Informacje o ścieżkach
- Narzędzie Krzywizna
- Samouczek wideo — zmiana kształtu segmentu ścieżki
- Klawisze do edycji kształtów
- Rozcinanie obiektów za pomocą narzędzia Nóż
- Samouczek wideo — omówienie ścieżek

Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

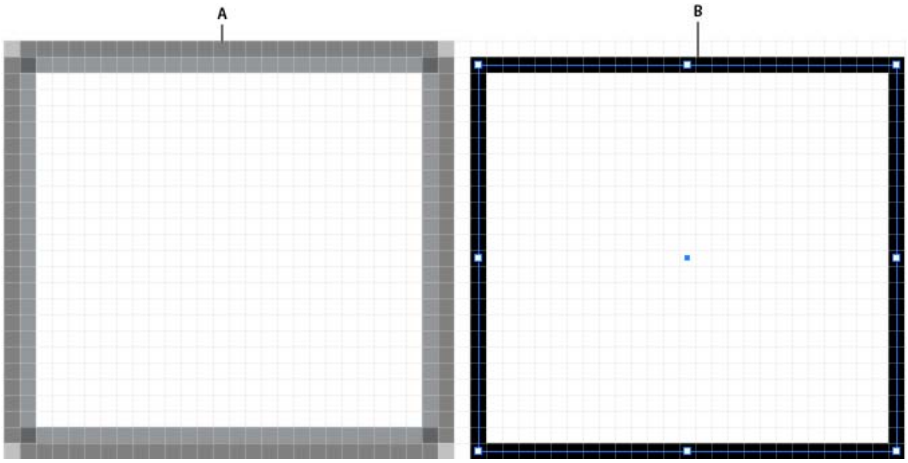
Informacje prawne | Zasady prywatności online

-->

Rysowanie wyrównanych do pikseli ścieżek dla obiegu pracy w Internecie

Wyrównywanie nowych obiektów do siatki pikseli
Wyrównywanie istniejących obiektów do siatki pikseli
Wyrównywanie symboli do siatki pikseli
Oglądanie siatki pikseli
Zapisywanie zaznaczonych plasterków
Opcje wygładzania

Wyrównanie do pikseli to właściwość obiektów, która umożliwia dopasowanie pionowych i poziomych ścieżek obiektu do siatki pikseli. Właściwość ta pozostaje z obiektem, gdy jest on modyfikowany. Każda pionowa lub pozioma ścieżka w obiekcie zostaje wyrównana do siatki pikseli pod warunkiem, że właściwość ta jest ustawiona w taki sposób.



Ilustracja ukazująca obiekty wyrównane do pikseli oraz obiekty nie wyrównane do pikseli
A. Obiekt nie jest wyrównany do pikseli **B.** Obiekt jest wyrównany do pikseli

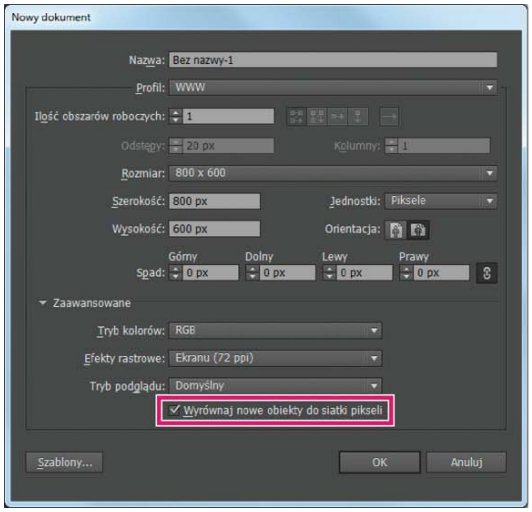
Film przedstawiający rysowanie ścieżek z wyrównaniem do pikseli dla internetowych obiegów pracy można obejrzeć pod adresem www.adobe.com/go/lrvid5201_ai_pl.

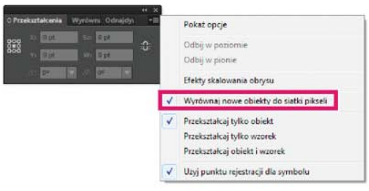
Do góry

Wyrównywanie nowych obiektów do siatki pikseli

Opcja Wyrównuj nowe obiekty do siatki pikseli dostępna jest w sekcji Zaawansowane w oknie dialogowym Nowy dokument.

Opcja ta dostępna jest również w menu panelu Przekształcanie (menu wysuwane) panelu Przekształcanie.





Opcja Wyrównuj nowe obiekty do siatki pikseli w menu panelu Przekształcanie

Jeśli opcja ta zastanie włączona, nowo narysowane obiekty będą miały domyślnie zaznaczoną opcję wyrównywania do pikseli. W przypadku nowych dokumentów utworzonych przy pomocy profilu internetowego opcja ta będzie domyślnie włączona.

Wyraźny obraz obrysów z wyrównaniem do pikseli jest utrzymywany w wyjściowym materiale rastrowym tylko w rozdzielczości 72 ppi. W przypadku innych rozdzielczości istnieje duża szansa, że obrysy takie utracą wyrównanie do pikseli.

Obiekty, które są wyrównane do pikseli, ale nie mają żadnego prostego segmentu pionowego lub poziomego, nie są modyfikowane pod kątem wyrównania do siatki pikseli. Na przykład, ponieważ obrócony prostokąt nie ma prostych segmentów pionowych lub poziomych, nie jest przesuwany w celu utworzenia wyraźnych ścieżek, gdy właściwość wyrównania do pikseli jest włączona.

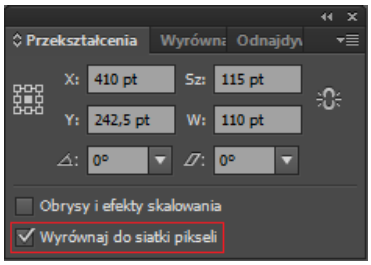
Uwaga: Poziom dokumentu i status wyrównania do pikseli każdego obiektu zapisywane są w pliku .ai.
Aby uzyskać dodatkowe informacje na temat wyrównywania do siatki pikseli, zobacz Wyrównywanie symboli do siatki pikseli.

Do góry

Wyrównywanie istniejących obiektów do siatki pikseli

Obiekt z zaznaczoną opcją Wyrównanie do siatki pikseli jest przesuwany w celu wyrównania z siatką pikseli przy każdej modyfikacji. Na przykład, jeśli przesuniesz lub przekształcisz obiekt z wyrównywaniem do pikseli, obiekt jest powtórnie wyrównywany do pikseli zgodnie ze swoimi nowymi współrzędnymi.

Aby wyrównać istniejący obiekt do siatki pikseli, zaznacz dany obiekt i u dołu panelu Przekształcanie sprawdź okno dialogowe Wyrównaj do siatki pikseli.



Opcja Wyrównaj do siatki pikseli w panelu Przekształcanie

Zaznaczenie tej opcji powoduje, że pionowe i poziomie segmenty ścieżek obiektu są poruszane. W wyniku tego wygląd takich segmentów jest zawsze ostry dla wszystkich szerokości obrysów i we wszystkich miejscach. Wartości obrysów obiektów, które mają zaznaczoną tę opcję, to zawsze liczby całkowite.

Umieszczenie w dokumencie z włączoną opcją Wyrównuj nowe obiekty do siatki pikseli obiektów, które nie są wyrównane, nie powoduje ich automatycznego wyrównania do pikseli. Aby obiekty takie uczynić wyrównanymi do pikseli, zaznacz dany obiekt, a następnie z panelu Przekształcanie wybierz opcję Wyrównaj do siatki pikseli. Nie można wyrównać do pikseli obiektów, takich jak rastry, efekty rastrowe i obiekty tekstowe, ponieważ nie mają one rzeczywistych ścieżek.

Zaznaczanie obiektów bez wyrównania do siatki pikseli

Aby zaznaczyć te obiekty, wybierz polecenie Zaznacz > Obiekt > Bez wyrównania do siatki pikseli.

Do góry

Wyrównywanie symboli do siatki pikseli

Aby tworzyć symbole z wyrównaniem do pikseli, należy w oknie dialogowym Opcje symbolu wybrać opcję Wyrównuj do siatki pikseli. Symbole z wyrównaniem do pikseli pozostają wyrównane do pikseli w każdym miejscu obszaru roboczego w swojej rzeczywistej wielkości.

Uwaga: Przeskalowany symbol może nie zachować wyraźnego obrazu ścieżek choć jest wyrównany do pikseli z poziomu właściwości.
Aby uzyskać dodatkowe informacje na temat wyrównywania do siatki pikseli, zobacz Rysowanie wyrównanych do pikseli ścieżek dla obiegu pracy w Internecie.

Jeśli przycisk Wyzeruj w panelu Sterowanie jest aktywny, oznacza to, że dany symbol został przekształcony i nie ma rzeczywistej wielkości.

Do góry

Oglądanie siatki pikseli

Aby zobaczyć siatkę pikseli, ustaw powiększenie 600% w trybie Podgląd pikseli.

Aby ustawić preferencje dla oglądania siatki pikseli, kliknij Preferencje > Linie pomocnicze i siatki. Jeśli nie jest jeszcze zaznaczona, zaznacz opcję Pokaż siatkę pikseli (powiększenie powyżej 600%).

Do góry

Zapisywanie zaznaczonych plasterków

Aby zapisać tylko zaznaczone plasterki z kompozycji, kliknij Plik > Zapisz zaznaczone plasterki.

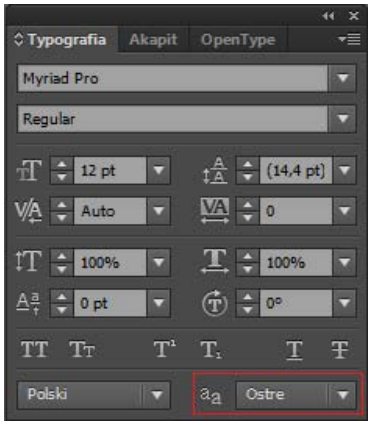
Do góry

Opcje wygładzania

Wygładzanie tekstu

Panel Typografia w programie Illustrator oferuje poniższe opcje wygładzania tekstu:

- Brak
- Twarde
- Ostre
- Mocne



Opcje Wygładzanie tekstu w panelu Typografia

Opcje wygładzania można ustawić dla każdej ramki tekstowej. Te atrybuty wygładzania tekstu są zapisywane jako część dokumentu. Opcje te są także obsługiwane dla formatów PDF, AIT oraz EPS. Opcje wygładzania tekstu można eksportować lub importować z pliku PSD.

Przy eksporcie do formatów BMP, PNG, Targa, JPEG lub TIFF w wysuwanym menu wygładzania dostępne są następujące opcje: Brak, Dla kompozycji, Dla pisma.

- Opcja Dla kompozycji tworzy raster dla każdego z wymienionych formatów w taki sam sposób, jak w poprzednich wersjach. W tym jednak przypadku opcje wygładzania tekstu nie są uwzględniane przy rasteryzacji kompozycji.
- Opcja Dla pisma uwzględnia nowo wprowadzone opcje wygładzania dla ramek tekstu w utworzonym rastrze.

Opcje te są także dostępne w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Dopasowywanie segmentów ścieżek

Przesuwanie segmentów prostych
Dopasowywanie długości lub kątów segmentów prostych
Dopasowywanie położenia lub kształtu segmentów krzywych
Usuwanie segmentu
Rozwijanie ścieżki otwartej
Łączenie dwóch ścieżek otwartych
Łączenie dwóch punktów końcowych
Łączenie dwóch lub większej liczby ścieżek
Przesuwanie lub popychanie punktów kontrolnych lub segmentów przy użyciu klawiatury
Rozciąganie części ścieżki bez zmiany kształtu figury

Edycja segmentów ścieżek we wszystkich aplikacjach firmy Adobe przebiega podobnie. Segment ścieżki można zmienić w dowolnej chwili; edycja istniejących segmentów różni się jednak od ich rysowania. Podczas edycji segmentów należy pamiętać o następujących sprawach:

- Jeżeli punkt kontrolny łączy dwa segmenty, to przeniesienie tego punktu zawsze zmodyfikuje oba te segmenty.
- Podczas rysowania za pomocą narzędzia Pióro wciśnij klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS) i uaktywnij w ten sposób ostatnio używane narzędzie do zaznaczania (Illustrator) lub narzędzie Zaznaczanie bezpośrednie (InDesign i Photoshop). Dzięki temu można będzie wprowadzić zmiany w już narysowanych segmentach.
- Jeśli pewien gładki punkt został narysowany za pomocą narzędzia Pióro, to przeciąganie punktu kierunkowego powoduje zmianę długości linii kierunkowej po obu stronach punktu. Jednak podczas edycji istniejącego punktu gładkiego za pomocą narzędzia do zaznaczania bezpośredniego, zmienia się długość linii kierunkowej tylko po tej stronie, po której się ją przeciąga.

Do góry

Przesuwanie segmentów prostych

1. Wybierz narzędzie Zaznaczanie bezpośrednie i zaznacz segment, który chcesz dopasować.
2. Przeciągnij zaznaczony segment w nowe miejsce.

Do góry

Dopasowywanie długości lub kątów segmentów prostych

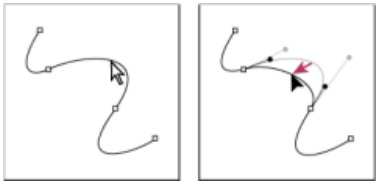
1. Przy pomocy narzędzia Zaznaczanie bezpośrednie zaznacz punkt kontrolny segmentu, który chcesz dopasować.
2. Przeciągnij punkt kontrolny w wybrane miejsce. Przeciągnij, z wciśniętym klawiszem Shift, aby ograniczyć dopasowanie do wielokrotności kąta 45°.

Jeśli wprowadzane zmiany w programach Illustrator i InDesign polegają na rozszerzeniu lub zwężeniu prostokąta, to łatwiej jest zaznaczyć go narzędziem Zaznaczanie i zmienić wielkość za pomocą jednego z uchwytów boków obwiedni.

Do góry

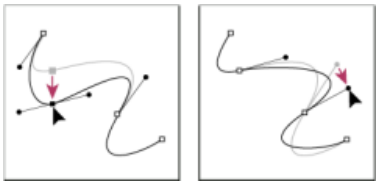
Dopasowywanie położenia lub kształtu segmentów krzywych

1. Zaznacz segment krzywej lub punkt kontrolny na którymś z końców segmentu krzywej przy pomocy narzędzia Zaznaczanie bezpośrednie. Pojawiają się linie kierunkowe, o ile są obecne. (Niektóre segmenty krzywych mają tylko jedną linię kierunkową).
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Przeciągnij segment, aby dopasować jego położenie. Przeciągnij, z wciśniętym klawiszem Shift, aby ograniczyć dopasowanie do wielokrotności kąta 45°.



Kliknij, aby zaznaczyć segment krzywej. Przeciągnij, żeby dopasować.

- Aby zmienić kształt segmentu po obu stronach zaznaczonego punktu kontrolnego, przeciągnij punkt kontrolny lub punkt kierunkowy. Przeciągnij, z wciśniętym klawiszem Shift, aby ograniczyć ruch do kąta o wielokrotności 45°.



Przeciągnij punkt kontrolny lub punkt kierunkowy.

Uwaga: *Do segmentu i punktu kontrolnego można stosować również przekształcenia, takie jak skalowanie lub obracanie.*

Do góry

Usuwanie segmentu

1. Wybierz narzędzie Zaznaczanie bezpośrednie i zaznacz segment, który chcesz usunąć.
2. Wciśnij klawisz Backspace (Windows) lub Delete (Mac OS), aby usunąć zaznaczony segment. Ponowne wciśnięcie Backspace lub Delete usuwa pozostałą część ścieżki.

Do góry

Rozwijanie ścieżki otwartej

1. Używając narzędzia Pióro, umieść kursor nad punktem końcowym ścieżki otwartej, która ma zostać wydłużona. Kursor ulega zmianie, kiedy jest umieszczony dokładnie nad punktem końcowym.
2. Kliknij punkt końcowy.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby utworzyć punkt narożny, umieść narzędzie Pióro w miejscu, gdzie ma się kończyć nowy segment i kliknij. Jeżeli wydłuża się ścieżkę zakończoną punktem gładkim, to nowy segment będzie zakrzywiony zgodnie z istniejącą linią kierunkową.

   Uwaga: *Jeżeli w programie Illustrator wydłuża się ścieżkę zakończoną punktem gładkim, to nowy segment będzie prosty.*

   - Aby utworzyć punkt gładki, umieść narzędzie Pióro w miejscu, gdzie ma się kończyć nowy segment krzywej i przeciągnij.

Do góry

Łączenie dwóch ścieżek otwartych

1. Używając narzędzia Pióro, umieść kursor nad punktem końcowym ścieżki otwartej, która ma zostać połączona z inną ścieżką. Kursor ulega zmianie, kiedy jest umieszczony dokładnie nad punktem końcowym.
2. Kliknij punkt końcowy.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby połączyć ścieżkę z inną ścieżką otwartą, kliknij punkt końcowy tej drugiej ścieżki. Gdy kursor narzędzia Pióro znajdzie się dokładnie nad punktem końcowym innej ścieżki, pojawi się obok niego mały symbol scalania .
   - Aby połączyć nową ścieżkę ze ścieżką już istniejącą, narysuj nową ścieżkę obok istniejącej i przesuń kursor narzędzia Pióro na punkt końcowy (nie zaznaczony) istniejącej ścieżki. Kliknij punkt końcowy, kiedy mały symbol scalania pojawi się obok kursora.

W programie InDesign łączenie ścieżek umożliwia także panel Filtry ścieżek. Aby zamknąć ścieżkę otwartej ścieżki, użyj Narzędzia Zaznaczenie, by ją wybrać i kliknij przycisk Zamknij ścieżkę w panelu Filtry ścieżek. Aby zamknąć punkty końcowe pomiędzy dwoma ścieżkami, wybierz ścieżki i kliknij przycisk Złącz ścieżkę. Aby połączyć drugi punkt końcowy, należy ponownie kliknąć przycisk Złącz ścieżkę.

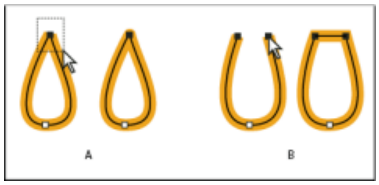
Do góry

Łączenie dwóch punktów końcowych

1. Zaznacz wybrane punkty końcowe.

   Jeżeli punkty nakładają się na siebie, możesz je zaznaczyć przeciągnięciem wokół nich ramki zaznaczenia.

2. Kliknij przycisk Złącz wybrane punkty końcowe w panelu sterowania.



Łączenie punktów końcowych
***A.** Wybieranie i łączenie nakładających się punktów końcowych **B.** Wybieranie i łączenie nienakładających się punktów końcowych*

***Uwaga:** W programie Illustrator CS5 do dołączania otwartych ścieżek używa się tylko złączeń narożników.*

Do góry

Łączenie dwóch lub większej liczby ścieżek

W programie Illustrator CS5 dostępna jest opcja łączenia dwóch lub większej liczby otwartych ścieżek. Aby połączyć jedną lub więcej otwartych ścieżek, użyj narzędzia Zaznaczanie i zaznacz otwarte ścieżki, a następnie kliknij opcję Obiekt > Ścieżka > Połącz. W tym celu możesz także wykorzystać skrót klawiaturowy Ctrl+J (Windows) lub Cmd+J (Macintosh).

Jeśli punkty kontrolne nie pokrywają się, program Illustrator dodaje segment linii, tworzący mostek pomiędzy ścieżkami, które mają zostać złączone. Podczas łączenia więcej niż dwóch ścieżek program Illustrator w pierwszej kolejności wyszukuje i łączy ścieżki, których punkty końcowe znajdują się najbliżej siebie. Proces ten jest powtarzany aż do chwili złączenia wszystkich ścieżek. Jeśli do połączenia zaznaczysz tylko jedną ścieżkę, zostanie ona przekształcona w ścieżkę zamkniętą.

***Uwaga:** W procesie tym mogą zostać utracone skomplikowane aspekty stylów kompozycji.*

Ścieżka końcowa przyjmuje wygląd ścieżki znajdującej się na wierzchu zaznaczenia.

Opcja połączenia tworzy tylko złączenia narożników niezależnie od tego, czy do połączenia wybierzesz punkty kontrolne czy całą ścieżkę. W przypadku nakładających się punktów kontrolnych, jeśli chcesz, aby opcja ta zaznaczała złączenie łagodne lub narożnika, użyj kombinacji Ctrl+Shift+Alt+J (Windows) lub Cmd+Shift+Option+J (Mac OS).

Do góry

Przesuwanie lub popychanie punktów kontrolnych czy segmentów przy użyciu klawiatury

1. Zaznacz punkt kontrolny lub segment ścieżki.

   ***Uwaga:** W programie Photoshop można w ten sposób przesuwać tylko punkty kontrolne.*

2. Kliknij lub przytrzymaj dowolny z klawiszy strzałek na klawiaturze, aby przesunąć punkt o jeden piksel zgodnie z kierunkiem strzałki.

Aby przesunąć punkt o 10 pikseli, należy przytrzymać klawisz strzałki wraz z klawiszem Shift.

***Uwaga:** W programie Illustrator i InDesign można zmienić dystans o jaki popychamy punkt poprzez zmianę opcji Przyrost preferencji klawiatury. Po zmianie domyślnej wartości przyrostu, należy przytrzymując klawisz Shift popchnąć punkt 10 razy o wyznaczony dystans.*

Do góry

Rozciąganie części ścieżki bez zmiany kształtu figury

1. Zaznacz całą ścieżkę.
2. Zaznacz narzędzie Przekształcanie (widoczne pod narzędziem Skalowanie).
3. Ustaw kursor nad punktem kontrolnym lub segmentem ścieżki, który ma pełnić funkcję punktu odniesienia (tj. punktu, względem którego są “wyciągane” zaznaczone segmenty ścieżki), i kliknij go.

   Po kliknięciu na segmencie ścieżki zostanie umieszczony podświetlony punkt kontrolny (widoczny w kwadracie).

4. Wciśnij klawisz Shift i klikaj kolejne punkty kontrolne lub segmenty ścieżek, które mają być punktami odniesienia. Można wyróżnić nieograniczoną liczbę punktów kontrolnych i segmentów ścieżek.
5. Przeciągnij wyróżnione punkty kontrolne, aby zmodyfikować ścieżkę.

(cc) BY-NC-SA Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

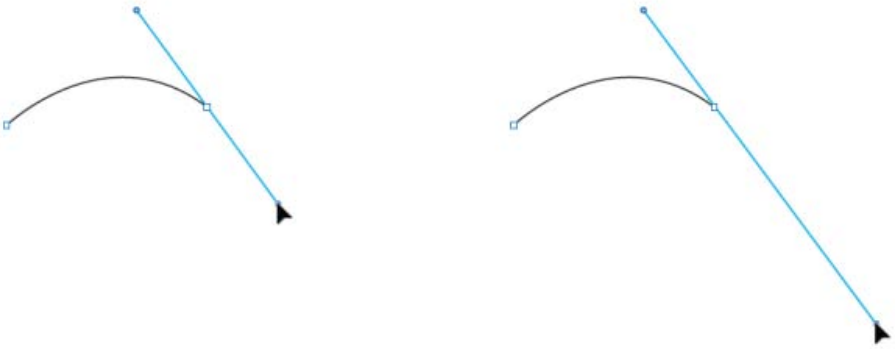
Ulepszone narzędzie Punkt kontrolny

Wprowadzono w programie Illustrator CC 2014

Wprowadzono szereg ulepszeń dających większą swobodę i kontrolę pracy z punktami kontrolnymi i ich uchwytami. Większość wprowadzonych ulepszeń nie zakłóca istniejących obiegów pracy i zastosowanych technik.

Przeciąganie nierównych uchwytów (narzędzie Pióro)
Parowanie rozdzielonych uchwytów (narzędzie Punkt kontrolny)
Wyłączanie przyciągania uchwytów
Lepsza kontrola nad zamykaniem ścieżek
Zmiana pozycji końcowego punktu kontrolnego
Usunięcie ostrzeżenia narzędzia Punkt kontrolny

Przeciąganie nierównych uchwytów (narzędzie Pióro)

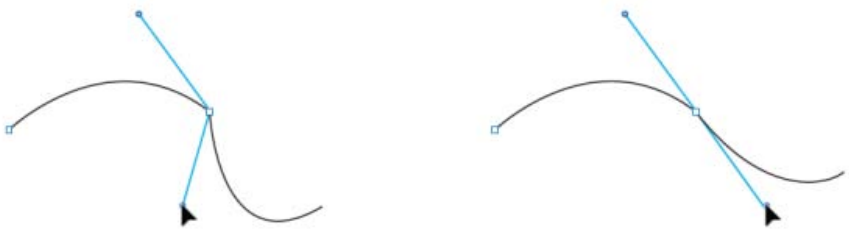


(po lewej) *Przeciwne uchwyty są równe i sparowane.*
(po prawej) *Naciskając klawisz Cmd/Ctrl, można tworzyć nierówne uchwyty podczas przeciągania.*

W poprzednich wersjach programu Illustrator CC po narysowaniu gładkiego punktu, używając narzędzia Pióro, przeciwne uchwyty były zawsze sparowane i równej długości.

Ulepszenie: w programie Illustrator CC 2014 naciśnij klawisz Cmd/Ctrl podczas przeciągania uchwytów punktu kontrolnego, aby nadać im różną długość (bez wpływu na ich parowanie). Zaletą tego ulepszenia jest uzyskanie większej kontroli nad następnym segmentem krzywej, który ma zostać utworzony.

Parowanie rozdzielonych uchwytów (narzędzie Punkt kontrolny)



(po lewej) *Punkty narożnika mają uchwyty, które nie są sparowane.*
(po prawej) *Po wybraniu narzędzia Punkt kontrolny naciśnięcie klawisza Opt/Alt spowoduje sparowanie przeciwnych uchwytów i utworzenie*

gładkiej krzywej.

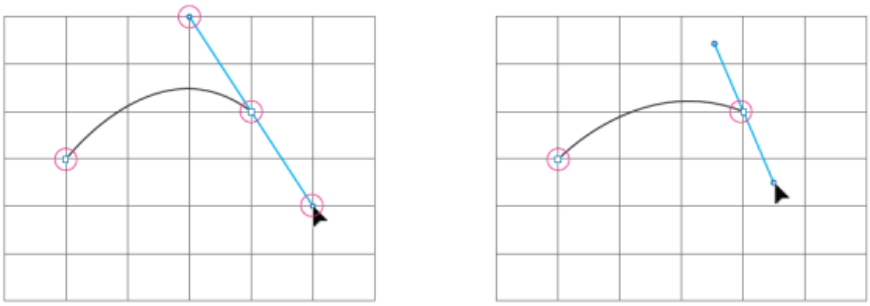
Zwykle, aby utworzyć punkty narożne, wystarczyło usunąć parowanie uchwytów punktu kontrolnego. Istniały dwa sposoby, by później wygładzić ten punkt:

- Skonwertować wybrane punkty kontrolne na gładkie (w panelu sterowania) lub
- ponownie przeciągnąć uchwyty, korzystając z narzędzia Punkt kontrolny.

Mimo, że obie te techniki działają, wpływają one zawsze na oryginalną krzywą, która może zmienić swój kształt.

Ulepszenie: w programie Illustrator CC 2014, by sparować przeciwne uchwyty i wygładzić punkt, wystarczy nacisnąć klawisz Opt/Alt i kliknąć którykolwiek z uchwytów. Dzięki temu ulepszeniu można uzyskać gładką krzywą, podczas gdy przeciwna krzywa pozostaje niezmieniona.

Wyłączanie przyciągania uchwytów

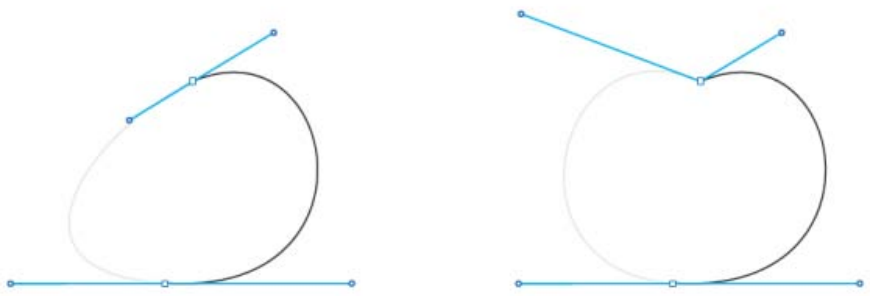


***(po lewej)** Zarówno punkty kontrolne, jak i uchwyty są przyciągane do punktu odniesienia.*
***(po prawej)** Przyciągane są punkty kontrolne, podczas gdy uchwyty pozostają na swoich miejscach.*

Ma to zastosowanie, jeśli włączony został dowolny rodzaj przyciągania (do piksela, siatki lub punktu). Na przykład w trybie podglądu pikseli przyciąganie do piksela zostaje włączone. Ogranicza to rysowanie ścieżek, ponieważ zarówno punkty kontrolne, jak i uchwyty przyciągane są do pikseli.

Enhancement: w programie Illustrator CC 2014 punkty kontrolne nadal podlegają zasadom przyciągania, a uchwyty pozostają wolne od tego ograniczenia. Teraz masz większą kontrolę nad krzywymi, nawet przy włączonym przyciąganiu do piksela/siatki/punktu.

Lepsza kontrola nad zamykaniem ścieżek

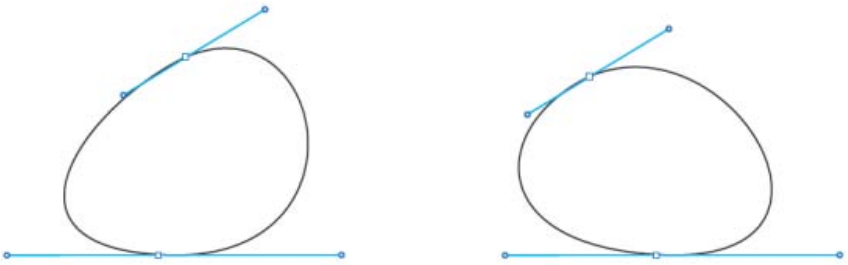


***(po lewej)** Ścieżki o gładkich punktach początkowych powodują ograniczenia przy zamykaniu ścieżek.*
***(po prawej)** Naciskając klawisz Opt/Alt, można rozdzielić sparowane uchwyty końcowego punktu kontrolnego i dostosować krzywą do własnych potrzeb.*

W poprzednich wersjach programu Illustrator, jeżeli punkt początkowy był gładki, nie było możliwości dostosowania końcowej krzywej podczas zamykania ścieżki. Można było to zrobić, jeżeli punkt początkowy był narożnikiem. Jednakże, wszystkie punkty kontrolne tworzone przez projektantów korzystających z rysika były gładkie (ze względu na czułość rysików trudno jest uzyskać czyste kliknięcie).

Ulepszenie: w programie Illustrator CC 2014 wystarczy nacisnąć klawisz Opt/Alt, aby usunąć parowanie uchwytów końcowego punktu kontrolnego. Możesz teraz dokonywać subtelniejszych zmian końcowej krzywej.

Zmiana pozycji końcowego punktu kontrolnego



(po lewej) *Nie było możliwości zmiany pozycji za pomocą klawisza spacji.*
(po prawej) *Naciśnięcie klawisza spacji podczas zamykania ścieżki powoduje zmianę pozycji końcowego punktu kontrolnego.*

Podczas korzystania z aplikacji w wielu sytuacjach naciśnięcie spacji pozwala na przemieszczenie punktu kontrolnego. Ma to zastosowanie w przypadku przeciągania kształtu lub powiększenia, klikania narzędzia Pióro i wielu innych działań. Nie działało to jednak przy próbie zamknięcia ścieżki.

Ulepszenie: w programie Illustrator CC 2014 naciśnij spację podczas zamykania ścieżki, aby przemieścić zamykający ją punkt kontrolny. Ulepszenie to umożliwia lepszą kontrolę nad początkowymi i końcowymi krzywymi ścieżki.

Usunięcie ostrzeżenia narzędzia Punkt kontrolny

Ostrzeżenie nie będzie już wyświetlane i nie trzeba będzie odrywać się od pracy, aby je anulować.

Podczas pracy z narzędziem Punkt kontrolny niezwykle istotne jest precyzyjne klikanie uchwytów (lub punktów kontrolnych). Gdy użytkownik kliknął gdziekolwiek indziej, pojawiało się ostrzeżenie (powyżej).

Ulepszenie: w programie Illustrator CC 2014 usunięto to ostrzeżenie. W przypadku niepoprawnego kliknięcia zmiany nie są wprowadzane w wybranej ścieżce lub punkcie kontrolnym. Zmiana ta ma na celu skrócenie przerwy w pracy potrzebnej na usunięcie ostrzeżenia o jedno kliknięcie.

(cc) BY-NC-SA Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Podgląd Elastycznego pasma dla narzędzia Pióro

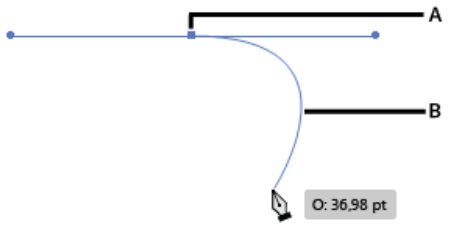
Wprowadzono w programie Illustrator CC 2014

Podczas korzystania z narzędzia Pióro trudno jest przewidzieć rysowaną ścieżkę bez naniesienia punktu kontrolnego na obszar roboczy. Począwszy od programu Illustrator CC 2014 narzędzie Pióro posiada podgląd rysowanej ścieżki od ostatniego punktu kontrolnego do miejsca, w którym znajduje się kursor.

1. Korzystając z narzędzia Pióro, kliknij raz w obszarze roboczym, aby narysować gładki punkt, a następnie przeciągnij kursor by stworzyć uchwyty o pożądanym kształcie.

   Podczas rysowania z użyciem narzędzia Pióro przeciwne uchwyty są zawsze sparowane i równej długości. Naciśnij przycisk Cmd/Ctrl podczas przeciągania uchwytu gładkiego punktu, aby stworzyć uchwyty różnej długości (parowanie pozostaje bez zmian).

2. Zwolnij przycisk myszy. Gdy przesuwasz kursor przez obszar roboczy, wyświetlana jest ścieżka pokazująca, co zostanie narysowane w momencie ustawienia punktu kontrolnego w miejscu, gdzie znajduje się kursor.



***A.** Pierwszy punkt kontrolny i jego uchwyty **B.** Podgląd Elastyczne pasmo dla ścieżki pomiędzy pierwszym punktem kontrolnym a kursorem myszy*

3. Jeżeli ścieżka podglądu zgadza się z pożądanym rezultatem, kliknięcie w miejscu, w którym znajduje się kursor spowoduje narysowanie tej ścieżki.

***Uwaga:** Aby ukryć podgląd narzędzia Pióro, należy nacisnąć klawisz Esc.*

Włączanie/wyłączanie funkcji podglądu:

1. Otwórz okno dialogowe *Preferencje* (Ctrl + K).
2. Przejdź do karty *Zaznaczanie i wyświetlanie punktów kontrolnych*.
3. Zaznacz lub odznacz pole wyboru *Włącz Elastyczne pasmo dla narzędzia Pióro*.

(cc) BY-NC-SR Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Usprawnione narzędzie Ołówek

Wprowadzono w programie Illustrator CC 2014

Narzędzie Ołówek
Narzędzie Gładzik

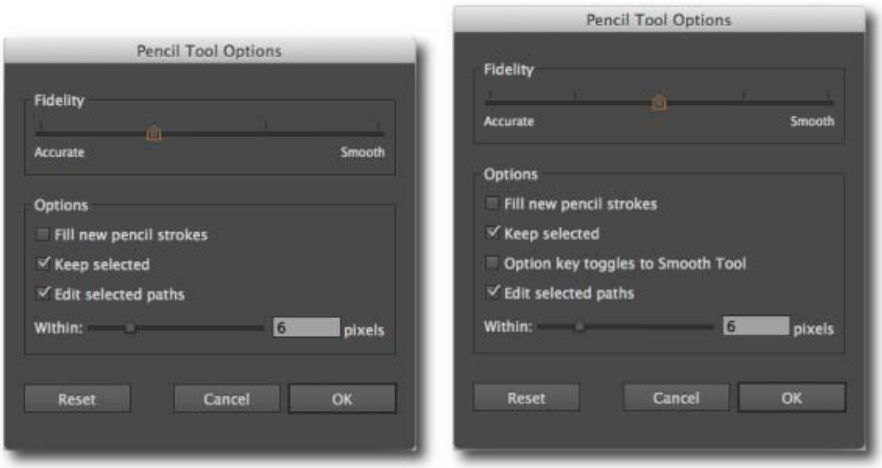
Usprawnione narzędzie Ołówek ułatwia dopasowanie krzywych, automatyczne zamykanie ścieżek oraz rysowanie ograniczonych i nieograniczonych prostych linii.

Narzędzie Ołówek

Do góry

Ustawienia predefiniowane

Aby otworzyć okno dialogowe Opcje narzędzia Ołówek, kliknij dwukrotnie ikonę narzędzia Ołówek widoczne w panelu Narzędzia. Do wyboru są cztery predefiniowane ustawienia suwaka Dokładność. Ustawienie suwaka w skrajnie lewej pozycji (Dokładnie) daje najlepsze rezultaty w przypadku rysowania ścieżek. Ustawienie suwaka w skrajnie prawej pozycji (Gładko) umożliwia tworzenie najbardziej wygładzonych ścieżek. Wybierz ustawienie najlepiej dostosowane do indywidualnych potrzeb związanych z rysunkiem.



(po lewej) *Illustrator CC (wer. 17.x)*
(po prawej) *Illustrator CC 2014 (dodatkowe ustawienie dokładności, pole wyboru klawisza Option)*

Dodatkowe ustawienie wstępne suwaka Dokładność (wprowadzono w programie Illustrator CC 2014)

Począwszy od programu Illustrator CC 2014, suwak Dokładność oferuje 5 ustawień wstępnych. Dodano nowe ustawienie wstępne suwaka (bardziej precyzyjne) ułatwiające rysowanie możliwie najdokładniejszej ścieżki. Inne okna dialogowe zawierające dodatkowe ustawienia wstępne to okna dialogowe narzędzi Gładzik, Pędzel oraz Kropla.

Opcja włączania narzędzia Gładzik klawiszem Alt (wprowadzono w programie Illustrator CC 2014)

Gdy to pole jest zaznaczone, podczas korzystania z narzędzia Ołówek lub narzędzia Pędzel naciśnięcie klawisza Alt (lub Option w systemie Mac) spowoduje przełączenie na narzędzie Gładzik.

Automatyczne zamykanie ścieżek

Jeśli punkty końcowe rysowanej ścieżki znajdują się bardzo blisko siebie, w odległości oznaczonej predefiniowaną liczbą pikseli, pojawi się kursor zamknięcia ścieżki ( ). Ścieżka zamyka się automatycznie po zwolnieniu przycisku myszy.

Można ustawić predefiniowaną liczbę pikseli w oknie dialogowym Opcje narzędzia Ołówek > pole W:.

Rysowanie ograniczonych i nieograniczonych odcinków prostych

Za pomocą narzędzia Ołówek można rysować ograniczone i nieograniczone odcinki prostych. Podczas rysowania segmentu prostych pojawia się kursor odcinka prostych ( ).

Ograniczone odcinki prostych Aby narysować odcinek prostej ograniczony do 0, 45 lub 90 stopni, przytrzymaj klawisz Shift, a następnie użyj narzędzia Ołówek.

Nieograniczone odcinki prostych Aby narysować nieograniczony odcinek prostej, przytrzymaj klawisz Alt/Opt. Aby narysować ścieżkę polilinii:

1. Narysuj linię.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   a. Umieść kursor nad punktem końcowym linii **, trzymając wciśnięty klawisz Shift lub Alt/Opt**. Kiedy pojawi się kursor kontynuacji ścieżki ( ), kliknij myszą i narysuj kolejną linię.
   b. Zwolnij i naciśnij klawisz Shift lub Alt/Opt (**z wciśniętym przyciskiem myszy**) i narysuj następny segment.

Kontynuacja ścieżki

Jeśli wskaźnik myszy zbliży się do punktu końcowego linii o określoną liczbę pikseli, pojawi się kursor kontynuacji ścieżki ( ).

Predefiniowaną liczbę pikseli można ustawić w oknie dialogowym Opcje narzędzia Ołówek > w polu W:.

Łączenie ścieżek

Aby połączyć dwie ścieżki:

1. Wybierz ścieżki, które chcesz połączyć.
2. Rozszerz jedną ścieżkę i przesuń ją bliżej drugiej ścieżki.
3. Aby połączyć ścieżki, zwolnij przycisk myszy, kiedy pojawi się kursor połączenia ścieżek ( ).

Do góry

Narzędzie Gładzik

Ustawienia predefiniowane

Aby otworzyć okno dialogowe Opcje narzędzia gładzik, kliknij dwukrotnie ikonę narzędzia Gładzik widoczną w panelu Narzędzia. Predefiniowany suwak Dokładność jest dostępny dla narzędzia Gładzik.

(po lewej) *Illustrator CC (wer. 17.x)*
(po prawej) *Illustrator CC 2014 (dodatkowe ustawienie dokładności)*

Uwaga: *Narzędzie Gładzik nie jest już dostępne po naciśnięciu klawisza Alt/Opt podczas korzystania z narzędzia Ołówek.*

Narzędzia Pędzel i Kropla

Cztery predefiniowane suwaki są również dostępne w oknach dialogowych Pędzel i Opcje narzędzia kropla.

(cc) BY-NC-SA Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Wprowadzanie zmian w kompozycji za pomocą polecenia Obrys obrazu

Używając aplikacji Adobe Shape CC w urządzeniu iPhone lub iPad, zrób zdjęcie dowolnych obiektów, projektów lub kształtów, a następnie przekształć je w kształt wektorowy w kilku prostych krokach. Przechowuj powstałe wektory w bibliotece Creative Cloud i otwieraj lub poprawiaj je w programach Illustrator lub Photoshop.

Dowiedz się więcej na temat aplikacji **Adobe Shape CC**.

Pobierz niesamowitą aplikację **Adobe Shape CC** ze sklepu iTunes (dostępna na urządzenia iPhone i iPad).

Śledzenie obrazu
Opcje obrysowywania
Usuwanie wyniku obrysowywania

Osoby chcące utworzyć nowy rysunek na podstawie istniejącej kompozycji mogą skorzystać z możliwości obrysowania oryginalnego materiału. Można np. utworzyć grafikę na bazie szkicu ołówkiem na papierze. Można też zaimportować obraz rastrowy zapisany w innym programie i obrysować go.

Najłatwiejszym sposobem obrysowania kompozycji jest otwarcie lub umieszczenie pliku w programie Illustrator i automatyczne obrysowanie kompozycji za pomocą polecenia Obrys obrazu.

Predefiniowane ustawienia obrysowywania to gotowe opcje obrysowywania kompozycji określonego typu. Na przykład, jeśli obrysowywany obraz będzie służył jako rysunek techniczny, wybierz ustawienie Rysunek techniczny. Wszystkie opcje obrysowywania dostosowują się w celu optymalnego obrysowania rysunku technicznego.

Można dostosować poziom szczegółów i wypełnienia obrysu, a także zapisać tego rodzaju ustawienia jako własne ustawienia predefiniowane do wykorzystania w przyszłości.

Film poświęcony obrysowywaniu: Obrys obrazu w programie Illustrator CS6.

Użytkownicy programu Illustrator CS5 oraz jego starszych wersji: w celu obrysowania obrazu do postaci kompozycji wektorowej należy użyć narzędzia Aktywny obrys. Zobacz Korzystanie z funkcji Aktywny obrys.

Przed i po obrysowaniu obrazu bitmapowego za pomocą polecenia Obrys obrazu

Do góry

Śledzenie obrazu

1. Otwórz lub umieść obraz bitmapowy, który ma posłużyć jako źródło.
2. Zaznacz obraz źródłowy i wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz polecenie Obiekt > Obrys obrazu > Utwórz, aby obrysować element z zastosowaniem parametrów domyślnych.
   - Wybierz polecenie Okno > Obrys obrazu i wybierz jedno z domyślnych ustawień predefiniowanych, klikając ikony znajdujące się u góry panelu.
   - Wybierz polecenie Okno > Obrys obrazu i wybierz ustawienie predefiniowane lub określ opcje obrysowywania. W panelu Obrys obrazu włącz opcję Podgląd, aby obejrzeć rezultat modyfikacji.

   Możesz także kliknąć przycisk Obrys obrazu w panelu sterowania lub wybrać ustawienie predefiniowane, klikając przycisk ustawień predefiniowanych obrysowywania .
3. (Opcjonalnie) Dostosuj rezultat obrysowywania w panelu Obrys obrazu (Okno > Obrys obrazu).
4. Aby ręcznie edytować kompozycję wektorową, wybierz polecenie Obiekt > Obrys obrazu > Rozwiń, a następnie skonwertuj obrysowywany obiekt na ścieżki.

Do góry

Opcje obrysowywania

Predefiniowane ustawienie Określa predefiniowane ustawienie obrysowywania. Kliknij ikonę menu, aby zapisać bieżące ustawienia jako nowe ustawienie predefiniowane albo usunąć lub zmienić nazwę istniejącego ustawienia.

Uwaga: *Domyślne zestawy ustawień (wyświetlane nawiasach kwadratowych [ ]) nie mogą być edytowane lub usuwane. Należy jednak pamiętać, że można utworzyć edytowalną kopię domyślnego ustawienia poprzez zaznaczenie ustawienia i kliknięcie Nowe.*

Widok Określa widok obrysowywanego obiektu. Obiekt obrysu składa się z dwóch elementów: oryginalnego obrazu źródłowego i wyniki obrysu (w postaci kompozycji wektorowej). Można wybrać opcję podglądu rezultatu obrysowywania, obrazu źródłowego, konturów oraz innych opcji. Kliknij ikonę oka, aby nałożyć wybrany widok na obraz źródłowy.

Tryb Określa tryb kolorów wyniku obrysowywania.

Paleta Określa paletę dla generowania obrysu kolorowego lub w skali szarości z obrazu oryginalnego. (Opcja jest dostępna tylko po wybraniu trybu Kolor lub Skala szarości).

Opcja Automatyczny umożliwia określenie kolorów obrysu przez program Illustrator. Aby użyć próbek dokumentu jako palety obrysowywania, wybierz opcję Biblioteka dokumentu.

Ustawienia kolorów Ustawienia kolorów są wyświetlane w oparciu o ustawienia opcji Tryb i Paleta:

Kolory Określa liczbę kolorów do wykorzystania w obrysie obrazu. Jeśli jako paletę wybrano opcję Biblioteka dokumentu, możliwe jest wybranie próbki. (Opcja jest dostępna tylko po ustawieniu Trybu na Kolor).

Szarości Określa liczbę odcieni szarości do wykorzystania w wyniku obrysu w skali szarości. (Opcja jest dostępna tylko po ustawieniu trybu na Skala szarości).

Próg Określa wartość generowanego czarno-białego obrysu oryginalnego obrazu. Piksele jaśniejsze od progu są przekształcane na biel; ciemniejsze — na czerń. (Opcja jest dostępna tylko po wybraniu trybu Czarno-biały).

Ścieżki Kontroluje odległość pomiędzy obrysowanym kształtem i oryginalnym kształtem pikseli. Mniejsze wartości tworzą ciaśniejsze dopasowanie ścieżki, a wartości większe oznaczają dopasowanie luźniejsze.

Narożniki Określa stopień uwydatnienia narożników. Im wyższa wartość, tym więcej narożników.

Szum Określa obszar (w pikselach), który jest ignorowany podczas obrysowywania. Im wyższa wartość, tym mniej szumu.

Metoda Określa metodę obrysowywania. Wybór stycznych tworzy ścieżki wycięte, natomiast wybór nachodzących tworzy stosy ścieżek.

Wypełnienia Tworzy w obrysie obszary wypełnione.

Obrysy Tworzy w obrysie ścieżki obrysowane.

Obrys Określa maksymalną szerokość elementów oryginalnego obrazu, które zostaną obrysowane. Elementy większe od podanej szerokości maksymalnej zostaną obrysowane.

Przyciągaj krzywe do linii Określa, czy lekko zakrzywione linie są zastępowane liniami prostymi.

Ignoruj biel Określa, czy białe wypełnienia są zastępowane pustym wypełnieniem.

Aby uzyskać podgląd bieżących ustawień, włącz Podgląd w panelu Obrys obrazu.

Do góry

Usuwanie wyniku obrysowywania

Aby anulować obrysowywanie i zachować oryginalny obraz, usuń wynik obrysowywania.

1. Zaznacz wynik obrysowywania.
2. Wybierz polecenie Obiekt > Obrys obrazu > Zwolnij.

Zobacz także

- Samouczek wideo „Obrysowywanie i rozdzielczość”
- Importowanie plików kompozycji

Słowa kluczowe: obrys obrazu, obrysowywanie,

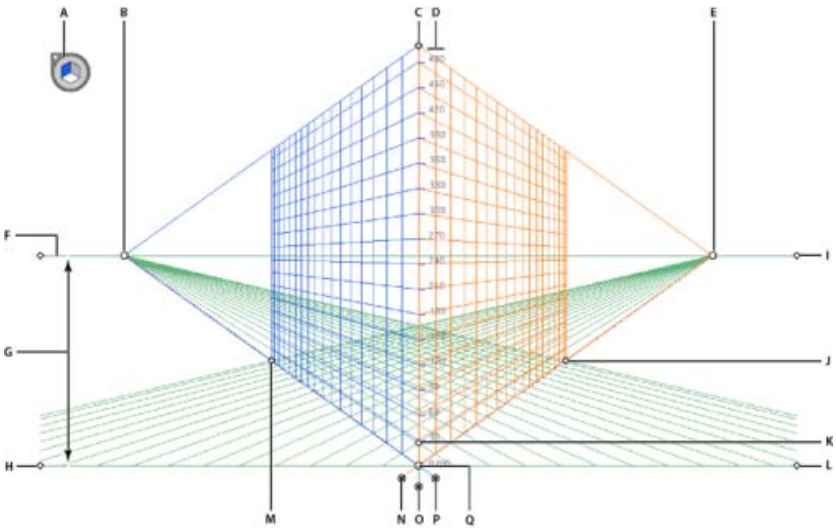
(cc) BY-NC-SA Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Definiowanie siatki perspektywy

Aby zobaczyć w dokumencie domyślną dwupunktową siatkę w perspektywie, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij polecenie Widok > Siatka w perspektywie > Pokaż siatkę.
- Naciśnij Ctrl+Shift+I (Windows) lub Cmd+Shift+I (Mac), aby pokazać Siatkę w perspektywie. Ten sam skrót klawiaturowy ukrywa widoczną siatkę.
- W panelu Narzędzia kliknij narzędzie Siatka w perspektywie.



Siatka perspektywy

***A.** Widżet przełączenia płaszczyzny **B.** Lewy punkt zanikania **C.** Pionowy zasięg siatki **D.** Miarka siatki w perspektywie **E.** Prawy punkt zanikania **F.** Linia horyzontu **G.** Wysokość horyzontu **H.** Poziom gruntu **I.** Poziom horyzontu **J.** Zasięg siatki **K.** Rozmiar komórki siatki **L.** Poziom gruntu **M.** Zasięg siatki **N.** Kontrolka prawej płaszczyzny siatki **O.** Kontrolka poziomej płaszczyzny siatki **P.** Kontrolka lewej płaszczyzny siatki **Q.** Pochodzenie*

Grupa narzędzi Siatka w perspektywie składa się z narzędzia Siatka w perspektywie oraz narzędzia Zaznaczanie w perspektywie .

Narzędzie Siatka w perspektywie można wybrać z panelu Narzędzia lub nacisnąć Shift+P. Gdy narzędzie Siatka w perspektywie jest zaznaczone, pokazuje:

- Kontrolki lewej i prawej płaszczyzny siatki do dostosowywania płaszczyzny
- Wysokość horyzontu
- Położenie lewej i prawej płaszczyzny pionowej
- Widoczność i zasięg komórki siatki
- Rozmiar komórki siatki
- Pochodzenie
- Lewy i prawy widżet poziomu gruntu używany do przesuwania siatki

Ponadto, gdy zaznaczysz Siatkę w perspektywie, pojawi się także Widżet przełączenia płaszczyzny. Widżet ten można użyć do wyboru aktywnej płaszczyzny siatki. W Siatce w perspektywie aktywną płaszczyzną jest ta płaszczyzna, na której rysujesz obiekt, aby rzutować widok obserwatora na tę część sceny.

Widżet przełączenia płaszczyzny

***A.** Lewa płaszczyzna siatki **B.** Brak aktywnej płaszczyzny siatki **C.** Prawa płaszczyzna siatki **D.** Pozioma płaszczyzna siatki*

Zobacz film Definiowanie siatki perspektywy.

Opcję umieszczenia widżetu można ustawiać na dowolny z czterech narożników ekranu oraz uczynić go widzialnym, gdy widoczna jest Siatka w perspektywie. Aby ustawić te opcje, w panelu Narzędzia kliknij dwukrotnie ikonę Siatka w perspektywie. W oknie dialogowym Opcje siatki w perspektywie można wybrać następujące opcje:

Pokaż widżet aktywnej płaszczyzny Opcja ta jest domyślnie zaznaczona. Jeśli usuniesz zaznaczenie tego pola wyboru, widżet nie będzie wyświetlany z Siatką w perspektywie.

Położenie widżetu Możesz ustalić położenie widżetu w lewym górnym, prawym górnym, lewym dolnym i prawym dolnym rogu okna dokumentu.

Gdy zaznaczysz narzędzie Zaznaczanie w perspektywie, wyświetlone zostaną kontrolki siatki lewej, prawej i poziomej. Do narzędzia Zaznaczanie w perspektywie możesz przełączyć się naciskając Shift+V lub wybierając je w panelu Narzędzia. Narzędzie Zaznaczanie w perspektywie umożliwia:

- Umieszczanie obiektów, tekstów i symboli w perspektywie
- Przełączanie aktywnych płaszczyzn przy pomocy skrótów klawiaturowych
- Przesuwanie, skalowanie i powielanie obiektów w przestrzeni perspektywy
- Przesuwanie i powielanie obiektów prostopadle do ich bieżącego położenia w płaszczyźnie perspektywy

Przy włączonym narzędziu Zaznaczanie w perspektywie płaszczyzny aktywne na siatce w perspektywie oznaczone są następującymi wskaźnikami.

Płaszczyzna aktywna	Wskaźniki
Lewa płaszczyzna siatki	
Prawa płaszczyzna siatki	
Pozioma płaszczyzna siatki	

Podczas przesuwania, powielania i umieszczania obiektów w perspektywie narzędzie Zaznaczanie w perspektywie przyciąga obiekty do siatki aktywnej płaszczyzny. Obiekty są przyciągane do linii siatki, gdy znajdą sie w 1/4 odległości rozmiaru komórki.

Przyciąganie można włączyć lub wyłączyć, korzystając z polecenia Widok > Siatka perspektywy > Przyciągnij

do siatki.

Opcja ta jest domyślnie włączona.

Zobacz także

- Rysowanie perspektywiczne

Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Korzystanie z funkcji Aktywnego obrysu | Wersja CS5 i starsze

Obrysowywanie kompozycji
Opcje obrysowywania
Zmiana sposobu wyświetlania obiektu obrysu
Dopasowywanie wyników obrysowywania obiekt
Określanie kolorów używanych przy obrysowywaniu
Korzystanie z predefiniowanych ustawień obrysowywania
Konwersja wyniku obrysowywania na obiekt aktywnego malowania
Usuwanie wyniku obrysowywania
Ręczne obrysowywanie kompozycji przy użyciu warstw szablonowych

Do góry

Obrysowywanie kompozycji

Chcąc utworzyć nowy rysunek na podstawie istniejącej kompozycji, kompozycję tę można obrysować. Dla przykładu: do programu Illustrator można przenieść zeskanowany szkic albo obraz zapisany w innym programie graficznym, a następnie obrysować go.

Najłatwiejszym sposobem obrysowania kompozycji jest otwarcie lub umieszczenie pliku w programie Illustrator i automatyczne obrysowanie kompozycji przy pomocy polecenia Aktywny obrys. Możesz kontrolować poziom szczegółów i zasady wypełniania obrysu. Po uzyskaniu oczekiwanych rezultatów obrys może zostać przekonwertowany na ścieżki wektorowe lub obiekt Aktywnego malowania.

Użytkownicy programu Illustrator CS6: w celu obrysowania obrazu do postaci kompozycji wektorowej należy użyć funkcji Obrys obrazu. Zobacz artykuł dotyczący programu Illustrator CS6 Korzystanie z funkcji obrysu obrazu.

Przed i po obrysowaniu obrazu bitmapowego przy pomocy polecenia Aktywny obrys

Automatyczne obrysowywanie kompozycji przy użyciu polecenia Aktywny obrys

1. Otwórz lub umieść plik źródłowy, który zawiera obraz do obrysowania.
2. Zaznacz obraz źródłowy i wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby obrysować obraz przy użyciu ustawień predefiniowanych, kliknij na przycisk Ustawienia obrysowywania i opcje ▼ w panelu sterowania i zaznacz ustawienie predefiniowane.
   - Aby obrysować obraz bez stosowania domyślnych opcji obrysowywania, kliknij opcję Aktywny obrys w panelu sterowania albo wybierz polecenie Obiekt > Aktywny

obrys > Utwórz.

- Aby określić opcje obrysu przez obrysowaniem obrazu, kliknij przycisk Ustawienia obrysowywania i opcje ▼ w panelu sterowania i wybierz polecenie Opcje obrysowywania. Możesz też wybrać polecenie Obiekt > Aktywny obrys > Opcje obrysowywania. Określ opcje obrysowywania i kliknij Obrysuj.

3. (Opcjonalnie) Dopasuj wyniki obrysowywania.
4. (Opcjonalnie) Przekonwertuj obrys na ścieżki lub obiekt aktywnego malowania.

Do góry

Opcje obrysowywania

Predefiniowane ustawienie Określa predefiniowane ustawienie obrysowywania.

Tryb Określa tryb kolorów wyniku obrysowywania.

Próg Określa wartość generowanego czarno-białego obrysu oryginalnego obrazu. Piksele jaśniejsze od progu są przekształcane na biel, a ciemniejsze — na czerń. (Opcja jest dostępna tylko po wybraniu trybu Czarno-biały).

Paleta Określa paletę dla generowania obrysu kolorowego lub w skali szarości z obrazu oryginalnego. (Opcja jest dostępna tylko po wybraniu trybu Kolor lub Skala szarości).

Opcja Automatyczny umożliwia określenie kolorów obrysu przez program Illustrator. Aby wybrać własną paletę dla danego obrysu, zaznacz nazwę wybranej biblioteki próbek. (W menu Paleta wyświetlane są tylko otwarte biblioteki próbek).

Maks. liczba kolorów Określa maksymalną liczbę kolorów użytą w obrysie kolorowym lub w skali szarości. (Opcja jest dostępna tylko po wybraniu trybu Kolor lub Skala szarości oraz przy automatycznym ustawieniu panelu).

Na próbki Tworzy nową próbkę w panelu Próbki dla każdego koloru wyniku obrysu.

Rozmycie Rozmywa oryginalny obraz przed wygenerowaniem wyniku obrysowywania. Opcja zmniejsza liczbę niewielkich elementów i wygładza nierówne krawędzie w obrysie.

Ponowne próbkowanie Ponownie próbkuje obraz oryginalny do określonej rozdzielczości przed wygenerowaniem obrysu. Opcja przyspiesza obrysowywanie dużych obrazów, ale zmniejsza jakość obrysu.

***uwaga**: Rozdzielczość ponownego próbkowania nie jest zapisywana przy tworzeniu ustawień wstępnych.*

Wypełnienia Tworzy w obrysie obszary wypełnione.

Obrysy Tworzy w obrysie ścieżki obrysowane.

Maks. grubość obrysu Określa maksymalną szerokość elementów oryginalnego obrazu, które zostaną obrysowane. Elementy większe od podanej szerokości maksymalnej zostaną obrysowane.

Min. grubość obrysu Określa minimalną szerokość elementów oryginalnego obrazu, które zostaną obrysowane. Elementy mniejsze od szerokości minimalnej zostaną pominięte w obrysie.

Dopasowywanie ścieżki Kontroluje odległość pomiędzy obrysowanym kształtem i oryginalnym kształtem pikseli. Mniejsze wartości tworzą ciaśniejsze dopasowanie ścieżki, a wartości większe oznaczają dopasowanie luźniejsze.

Obszar minimalny Określa najmniejszy element obrazu oryginalnego, który zostanie obrysowany. Na przykład, wartość 4 oznacza, że elementy mniejsze niż 2 na 2 piksele zostaną pominięte przy obrysowywaniu.

Kąt narożnika Określa kąt narożników obrazu oryginalnego, które staną się narożnymi punktami kontrolnymi w obrysie. Aby uzyskać dodatkowe informacje na temat różnic pomiędzy punktami narożnymi i gładkimi zobacz Informacje o ścieżkach.

Raster Określa zasady wyświetlania bitmapowych komponentów efektu obrysowywania. To ustawienie nie jest zapisywane jako część predefiniowanego ustawienia obrysowywania.

Wektor Określa zasady wyświetlania efektu obrysowywania. To ustawienie nie jest zapisywane jako część predefiniowanego ustawienia obrysowywania.

Zaznacz opcję Podgląd w oknie Opcje obrysowywania, aby wyświetlić efekty ustawień bieżących. Aby określić domyślne opcje obrysowywania, usuń zaznaczenie obiektów przed otwarciem okna Opcje obrysowywania. Po zakończeniu pracy kliknij Ustaw domyślne.

Film przedstawiający korzystanie z narzędzia Aktywny obrys można obejrzeć na stronie www.adobe.com/go/vid0043. Samouczek o zmienianiu opcji polecenia Aktywny obrys można znaleźć na stronie internetowej www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_livetrace_pl.

Do góry

Zmiana sposobu wyświetlania obiektu obrysu

Obiekt obrysu składa się z dwóch elementów: oryginalnego obrazu źródłowego i wyniki obrysu (w postaci kompozycji wektorowej). Domyślnie, widoczny jest tylko wynik obrysu. Należy jednak pamiętać, że można zmienić zasady wyświetlania obrazu oryginalnego i wyniku obrysu stosownie do potrzeb danej kompozycji.

1. Zaznacz wynik obrysowywania.

   Domyślnie, wszystkie obiekty obrysu mają w panelu Warstwy nazwy „Obrys”.

2. Wykonaj jedną z następujących czynności:

   - Aby zmienić zasady wyświetlania wyników obrysu, kliknij przycisk Widok wektorowy w panelu sterowania albo wybierz polecenie Obiekt > Aktywny obrys i zaznacz jedną z opcji wyświetlania: Brak wyników obrysowywania, Wynik obrysowywania, Kontury lub Kontury z obrysowaniem.
   - Aby zmienić sposób wyświetlania obrazu źródłowego, kliknij przycisk Widok rastrowy w panelu sterowania albo wybierz polecenie Obiekt > Aktywny obrys i zaznacz jedną z opcji wyświetlania: Brak obrazu, Obraz oryginalny, Obraz dopasowany (wyświetla obraz bez dopasowania zastosowanego podczas obrysowywania) lub Przezroczysty obraz.

     ***uwaga**: Aby wyświetlić obraz źródłowy, najpierw zmień Widok wektorowy na Brak wyników obrysowywania lub Kontury.*

Do góry

Dopasowywanie wyników obrysowywania obiekt

Wynik obrysowywania może być zmieniany w dowolnym czasie.

1. Zaznacz wynik obrysowywania.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:

   - Ustaw podstawowe opcje w panelu sterowania.

- Kliknij przycisk Opcje obrysowywania w panelu sterowania, aby wyświetlić wszystkie opcje obrysowywania. Możesz też wybrać polecenie Obiekt > Aktywny obrys > Opcje obrysowywania. Zmień opcje i kliknij Obrysowywanie.

  Efekty obrysowania mogą być szybko zmienione przy pomocy predefiniowanych ustawień obrysowywania.

Do góry

Określanie kolorów używanych przy obrysowywaniu

1. Utwórz bibliotekę próbek zawierającą kolory przeznaczone do obrysowywania.
2. Upewnij się, że biblioteka próbek jest otwarta i kliknij przycisk Opcje obrysowywania w panelu sterowania. Możesz też wybrać polecenie Obiekt > Aktywny obrys > Opcje obrysowywania.
3. Zaznacz nazwę wybranej biblioteki próbek w menu Paleta i kliknij Obrysuj.

Zobacz także

- Tworzenie biblioteki próbek

Do góry

Korzystanie z predefiniowanych ustawień obrysowywania

Predefiniowane ustawienia obrysowywania są to gotowe opcje obrysowywania kompozycji określonego typu. Na przykład, jeśli obrysowywany obraz będzie służył jako rysunek techniczny, wybierz ustawienie Rysunek techniczny. Wszystkie opcje zostaną dostosowane do wymagań rysunku technicznego: kolor -- czarno-biały, rozmycie -- 0 piks., szerokość obrysu -- ograniczona do 3 piks. itd.

Określanie ustawień predefiniowanych

- Wybierz polecenie Obiekt > Aktywny obrys > Opcje obrysowywania. (Możesz też zaznaczyć wynik obrysowywania i kliknąć przycisk Opcje obrysowywania w panelu sterowania). Ustaw opcje obrysowywania i kliknij przycisk Zapisz ustawienia. Wpisz nazwę nowego ustawienia i kliknij OK.
- Wybierz polecenie Edycja > Ustawienia obrysowania. Kliknij przycisk Nowy, określ opcje obrysowywania dla danego ustawienia predefiniowanego i kliknij Gotowe.

  ***Wskazówka**: Aby utworzyć nowe ustawienie wstępne na bazie istniejącego, zaznacz je i kliknij Nowe.*

Edycja lub usuwanie ustawienia predefiniowanego

1. Wybierz polecenie Edycja > Ustawienia obrysowania.
2. Wybierz predefiniowane ustawienie, a następnie kliknij Edytuj lub Usuń.

   ***Uwaga:** Domyślne zestawy ustawień (wyświetlane nawiasach kwadratowych [ ]) nie mogą być edytowane lub usuwane. Należy jednak pamiętać, że można utworzyć edytowalną kopię domyślnego ustawienia poprzez zaznaczenie ustawienia i kliknięcie Nowe.*

Współużytkowanie ustawień predefiniowanych

1. Wybierz polecenie Edycja > Ustawienia obrysowania.

2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
    - Kliknij przycisk Eksportuj, aby wyeksportować ustawienia do pliku.
    - Kliknij przycisk Importuj, aby wczytać ustawienia z pliku.

Do góry

Konwersja wyniku obrysowywania na obiekt aktywnego malowania

Po uzyskaniu oczekiwanych rezultatów obrys może zostać przekonwertowany na ścieżki wektorowe lub obiekt aktywnego malowania. Końcowe etapy pracy umożliwiają opracowywanie obrysu tak jak innych kompozycji wektorowych. Należy jednak pamiętać, że po przekonwertowaniu obiektu nie można już zmieniać opcji obrysowywania.

1. Zaznacz wynik obrysowywania.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
    - Aby przekonwertować obrys na ścieżki, wybierz polecenie Rozwiń z panelu sterowania albo polecenie Obiekt > Aktywny obrys > Rozwiń. Metoda ta jest przeznaczona do późniejszego opracowywania elementów obrysowanej kompozycji jako oddzielnych obiektów. Otrzymane ścieżki są grupowane.
    - Aby przekonwertować obrys na ścieżki i zachować bieżące opcje wyświetlania, wybierz polecenie Obiekt > Aktywny obrys > Rozszerz w trakcie wyświetlania. Na przykład, jeśli dla wyników obrysowywania wybrano wyświetlanie w postaci konturów, to rozwinięte ścieżki będą tylko konturami (a nie obiektami wypełnionymi i obrysowanymi). Warto też pamiętać, że zdjęcie obrysu z bieżącymi opcjami wyświetlania jest zachowane i zgrupowane z rozwiniętymi ścieżkami. Metoda ta pozwala zachować obraz obrysu, który później będzie można wykorzystywać jako przewodnik rozwiniętych ścieżek.
    - Aby przekonwertować obrys na obiekt aktywnego malowania, kliknij opcję Aktywne malowanie w panelu sterowania lub wybierz polecenie Obiekt > Aktywny obrys > Konwertuj na aktywne malowanie. Metoda ta jest przydatna w sytuacji, gdy do obrysowanej kompozycji będą stosowane - za pomocą narzędzia Aktywne wiadro z farbą - wypełnienia i obrysy.

Aby utworzyć obrys i przekonwertować wynik obrysowywania w jednej operacji, wybierz polecenie Obiekt > Aktywny obrys > Utwórz i rozszerz lub Obiekt > Aktywny obrys > Utwórz i konwertuj na aktywne malowanie.

Film przedstawiający obrysowywanie można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0043.

Zobacz także

- Podstawy rysowania
- Informacje o aktywnym malowaniu

Do góry

Usuwanie wyniku obrysowywania

Aby anulować obrysowywanie i zachować oryginalny obraz, usuń wynik obrysowywania.

1. Zaznacz wynik obrysowywania.
2. Wybierz polecenie Obiekt > Aktywny obrys > Zwolnij.

Do góry

Ręczne obrysowywanie kompozycji przy użyciu warstw szablonowych

Warstwy szablonowe są zablokowanymi, niedrukowalnymi warstwami, które mogą być użyte do odręcznego obrysowywania obrazów. Warstwy szablonowe są wyszarzone w 50%, tak by widoczne były wszelkie ścieżki rysowane na warstwie. Warstwy szablonowe mogą być tworzone przy umieszczaniu obrazu lub z istniejących warstw.

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:

   - Aby umieścić obraz w postaci warstwy szablonowej, która będzie używana przy obrysowywaniu, wybierz polecenie Plik > Umieść, zaznacz obraz EPS, PDF lub obraz rastrowy do obrysowania, zaznacz opcję Szablon, a następnie kliknij Umieść. W panelu pojawi się nowa warstwa szablonowa pod warstwą bieżącą.
   - Aby obrysować istniejący obraz, upewnij się, że obraz znajduje się na swojej własnej warstwie, kliknij dwukrotnie warstwę w panelu Warstwy, zaznacz opcję Szablon i kliknij OK; ewentualnie, zaznacz warstwę i wybierz z menu panelu polecenie Szablon.

   Ikonę oka zastąpiła ikona szablonu, a warstwa zostaje zablokowana.

2. Obrysuj obraz za pomocą narzędzia Pióro lub Ołówek.
3. Aby ukryć warstwę szablonu, wybierz polecenie Widok > Ukryj szablon. Aby ponownie wyświetlić warstwę, wybierz polecenie Widok > Pokaż szablon.
4. Aby zmienić warstwę szablonową na zwykłą warstwę, dwukrotnie kliknij warstwę szablonową w panelu Warstwy, usuń zaznaczenie opcji Szablon i kliknij OK.

(cc) BY-NC-SA Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

-->

Rysowanie perspektywiczne

Wprowadzanie do rysowania perspektywicznego
Ustawienia domyślne Siatki w perspektywie
Rysowanie nowych obiektów w perspektywie
Dołączanie obiektów do perspektywy
Zwalnianie obiektów z perspektywą
Umieszczanie obiektów w perspektywie
Zaznaczanie obiektów w perspektywie
Przekształcanie obiektów
Dodawanie tekstu i symboli w perspektywie
Ustawienia siatki w perspektywie

Do góry

Wprowadzanie do rysowania perspektywicznego

W programie Illustrator CS5 można łatwo rysować lub renderować kompozycję w perspektywie, korzystając z zestawu funkcji, które działają w oparciu o ustalone prawa rysowania perspektywicznego.

Siatka w perspektywie pozwala w przybliżeniu przedstawić scenę na płaskiej powierzchni, tak jak widać ją w rzeczywistości (ludzkim okiem). Na przykład drogę lub szyny kolejowe, które zdają się łączyć na linii widzenia.

Następujące funkcje programu Illustrator umożliwiają rysowanie w perspektywie:

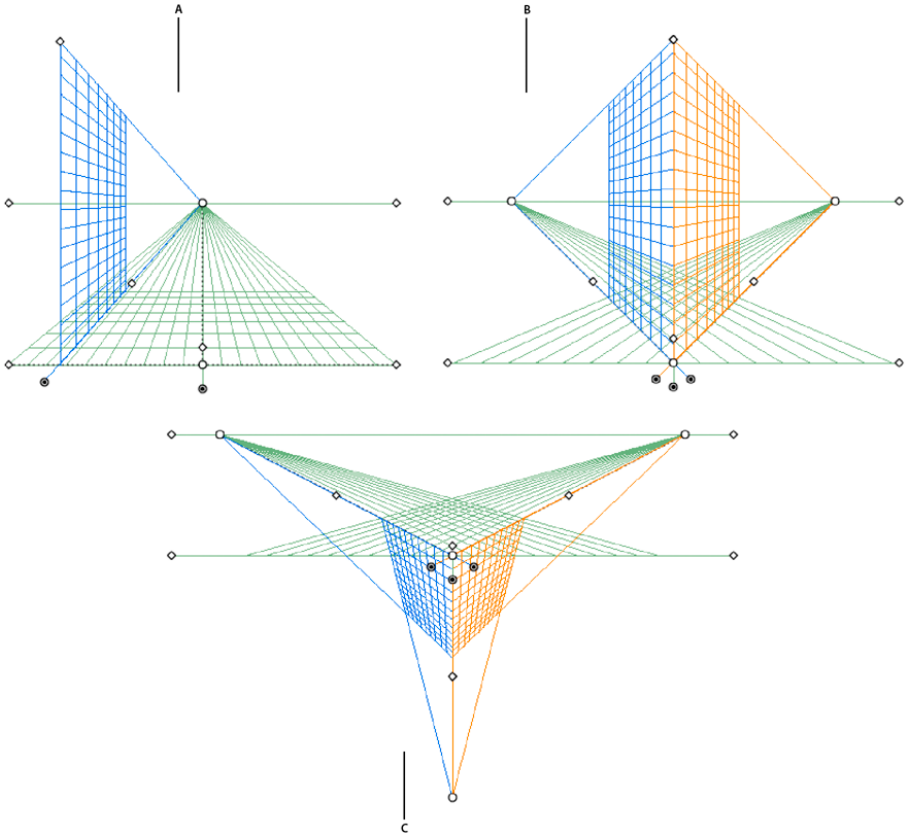
- Narzędzia do definiowania i edytowania w danym dokumencie jednego, dwóch lub trzech punktów zbiegu perspektywy.
- Interaktywne sterowanie różnymi parametrami, które określają perspektywę.
- Tworzenie obiektów bezpośrednio w perspektywie.
- Umieszczanie istniejących obiektów w perspektywie.
- Przekształcanie obiektów w perspektywie (przesuwanie i skalowanie obiektów).
- Przesuwanie lub powielanie obiektów w kierunku płaszczyzny prostopadłej (ruch prostopadły).
- Określanie w perspektywie rzeczywistych obiektów roboczych lub rysunkowych przy pomocy rzeczywistych wymiarów.

Film przedstawiający rysowanie w perspektywie można obejrzeć pod adresem www.adobe.com/go/lrvid5205_ai_pl.

Do góry

Ustawienia domyślne Siatki w perspektywie

Program Illustrator zapewnia ustawienia domyślne dla perspektywy jednopunktowej, dwupunktowej i trzypunktowej.



Ustawienia domyślne Siatki w perspektywie
A. Perspektywa 1-punktowa **B.** Perspektywa 2-punktowa (domyślna) **C.** Perspektywa 3-punktowa

Aby wybrać jedno z ustawień domyślnych siatki w perspektywie, kliknij Widok > Siatka w perspektywie, a następnie wybierz wymagane ustawienie domyślne.

Określanie ustawień domyślnych siatki

Aby zdefiniować ustawienia siatki, wybierz opcję Widok > Siatka w perspektywie > Zdefiniuj siatkę. W oknie dialogowym Zdefiniuj siatkę w perspektywie możesz skonfigurować następujące atrybuty ustawienia domyślnego:

Nazwa Aby zapisać nowe ustawienie domyślne, w rozwijanej liście Nazwa zaznacz opcję Własna.

Tekst Wybierz typ ustawienia domyślnego: Perspektywa jednopunktowa, Perspektywa dwupunktowa lub Perspektywa trzypunktowa.

Jednostki Wybierz jednostki pomiaru rozmiaru siatki. Dostępne są: centymetry, cale, piksele i punkty.

Skaluj Wybierz skalę siatki, aby zobaczyć lub ustawić kompozycję jednostki pomiaru realnego świata. Aby dostosować skalę, należy wybrać opcję Własna. W oknie dialogowym Skala własna, określ proporcje Kompozycji i Realnego świata.

Odstęp między liniami siatki Atrybut ten określa rozmiar komórki siatki

Kąt obserwacji Wyobraź sobie sześcian w takim położeniu, że żadna powierzchnia nie jest równoległa z płaszczyzną obrazu (w tym przypadku jest to ekran). Kąt obserwacji to kąt pomiędzy prawą powierzchnią tego sześcianu a płaszczyzną obrazu. Kąt obserwacji określa zatem położenie od strony obserwatora lewego i prawego punktu zbiegu. Kąt obserwacji wynoszący 45° oznacza, że obydwa punkty zbiegu znajdują się w takiej samej odległości od linii wzorku obserwatora. Jeśli kąt widzenia jest większy niż 45°, to prawy punkt zbiegu jest bliżej, a lewy dalej od linii wzroku i na odwrót.

Odległość obserwacji Odległość pomiędzy obserwatorem, a sceną.

Wysokość horyzontu Określ wysokość horyzontu (poziom oka obserwatora) dla ustawienia domyślnego. Wysokość linii horyzontu od poziomu gruntu wyświetlona jest na odczycie linii pomocniczej.

Trzeci punkt zbiegu Opcja ta jest dostępna, gdy wybierzesz perspektywę trzypunktową. Współrzędne x i y dla tego ustawienia domyślnego możesz określić w polach X i Y.

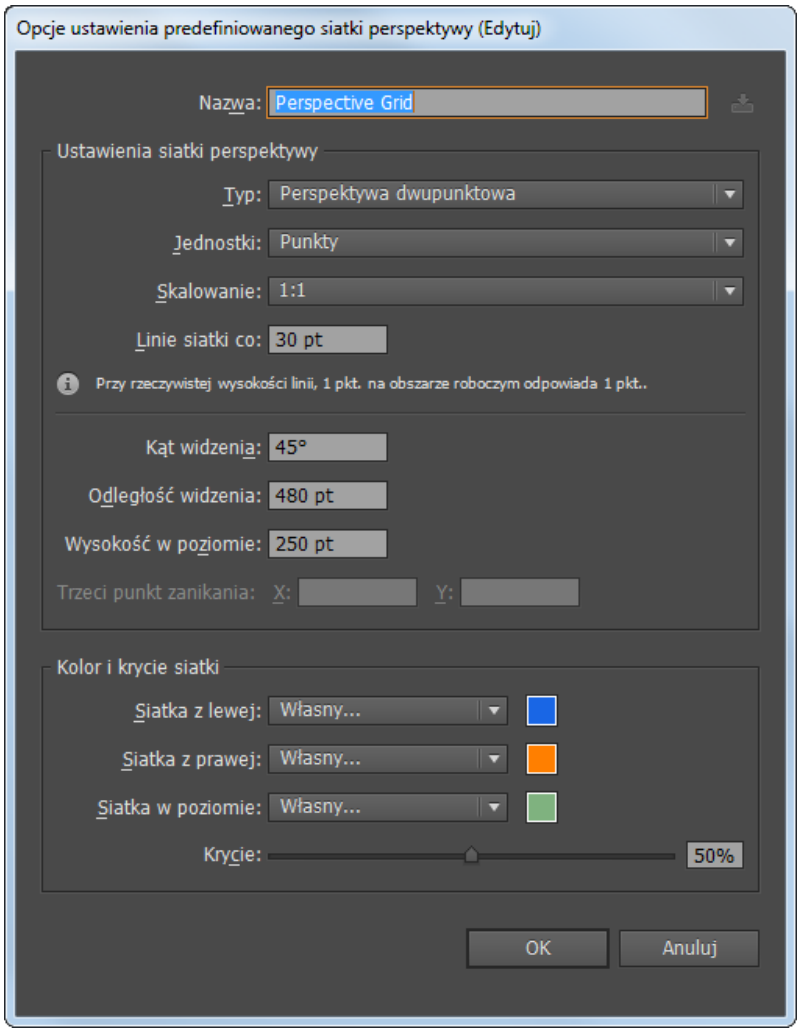
Aby zmienić kolor dla siatki lewej, prawej lub poziomej, wybierz kolor z rozwijanej listy Siatka lewa, Siatka prawa, Siatka pozioma. Własny kolor możesz też wybrać, korzystając z Selektora kolorów.

Do zmiany krycia siatki użyj suwaka krycia.

Aby zapisać siatkę jako ustawienie domyślne, kliknij przycisk Zapisz ustawienie domyślne.

Edytowanie, usuwanie, importowanie i eksportowanie ustawień domyślnych siatki

Aby edytować ustawienia domyślne siatki, kliknij Edycja > Ustawienia domyślne siatki w perspektywie. W oknie dialogowym Ustawienia domyślne siatki w perspektywie wybierz ustawienie domyślne do edycji i kliknij Edytuj.



Okno dialogowe Ustawienia domyślne siatki w perspektywie

Okno dialogowe Ustawienia domyślne siatki w perspektywie otwiera się w trybie edycji. Wprowadź nowe ustawienie siatki i kliknij OK, aby je zapisać.

Nie można usunąć domyślnych ustawień predefiniowanych. Aby usunąć zdefiniowane przez użytkownika ustawienie domyślne, w oknie dialogowym Ustawienia domyślne siatki w perspektywie kliknij Usuń.

Program Illustrator umożliwia również importowanie i eksportowanie ustawień domyślnych zdefiniowanych przez użytkownika. Aby wyeksportować ustawienie domyślne, w oknie dialogowym Ustawienia domyślne siatki w perspektywie kliknij Eksportuj. Aby zaimportować ustawienie domyślne, kliknij Importuj.

Przenoszenie siatki w perspektywie

Program Illustrator może utworzyć w dokumencie tylko jedną siatkę. Siatkę można przesuwać po obszarach roboczych, zaznaczając narzędzie Siatka w perspektywie i korzystając z widżetu Poziom gruntu w celu umieszczenia jej w wybranym miejscu.

Uwaga: Aby wykonać to zadanie, należy wybrać narzędzie Siatka w perspektywie, ponieważ widżet poziomu gruntu nie jest wyświetlany, gdy narzędzie to nie jest wybrane.

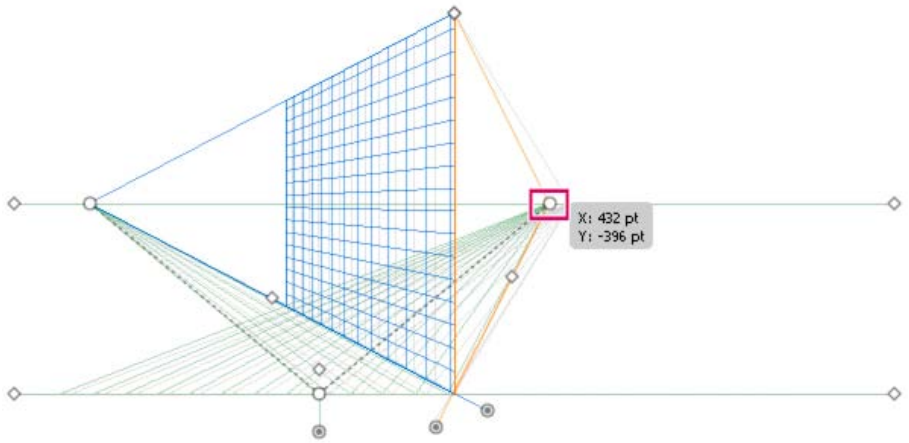
Aby przenieść siatkę w perspektywie, wykonaj następujące czynności:

1. W panelu Narzędzia wybierz narzędzie Siatka w perspektywie lub naciśnij Shift+P.
2. Przeciągnij i upuść na siatkę lewy lub prawy widżet poziomu gruntu. Gdy przesuniesz wskaźnik nad punkt poziomu gruntu, wskaźnik zmieni się w .

Dostosowywanie punktów zbiegu, płaszczyzn siatki, wysokości horyzontu, wielkości komórki siatki i zasięgu siatki

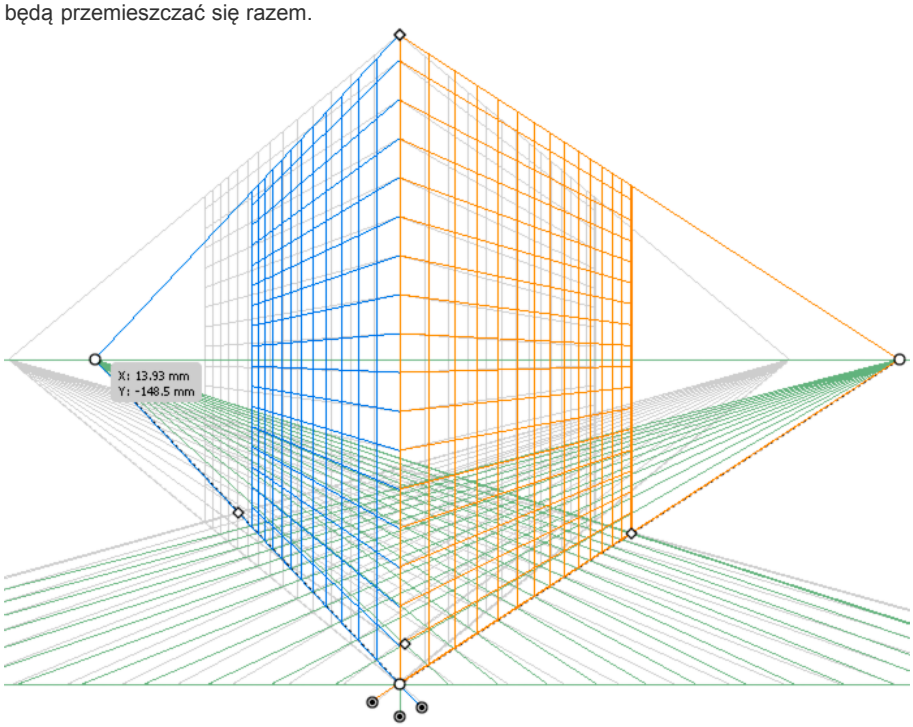
Punkty zbiegu, kontrolki płaszczyzn siatki, wysokość horyzontu i rozmiar komórki można dostosować ręcznie przy pomocy odpowiednich widżetów. Widżety te są jednak widoczne tylko wtedy, gdy zaznaczone jest narzędzie Siatka w perspektywie.Aby dostosować lewe i prawe punkty zbiegu, użyj lewego i prawego widżetu punktów zbiegu. Zauważ, że wskaźnik zmieni się w dwustronną strzałkę (), gdy przesuniesz go nad punkty zbiegu.

Uwaga: Przytrzymanie wciśniętego klawisza Shift podczas dostosowywania punktu zbiegu w perspektywie 3-punktowej ogranicza ruch do osi pionowej.



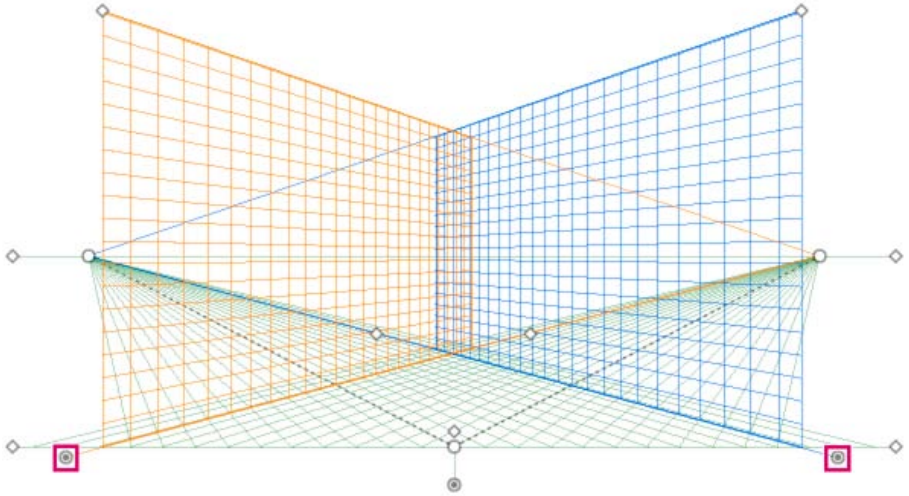
Przesuwanie prawego punktu zbiegu w dwupunktowej siatce w perspektywie

Uwaga: Jeśli zablokujesz punkt położenia przy pomocy opcji Widok > Siatka w perspektywie > Zablokuj punkt położenia, to obydwa punkty zbiegu będą przemieszczać się razem.



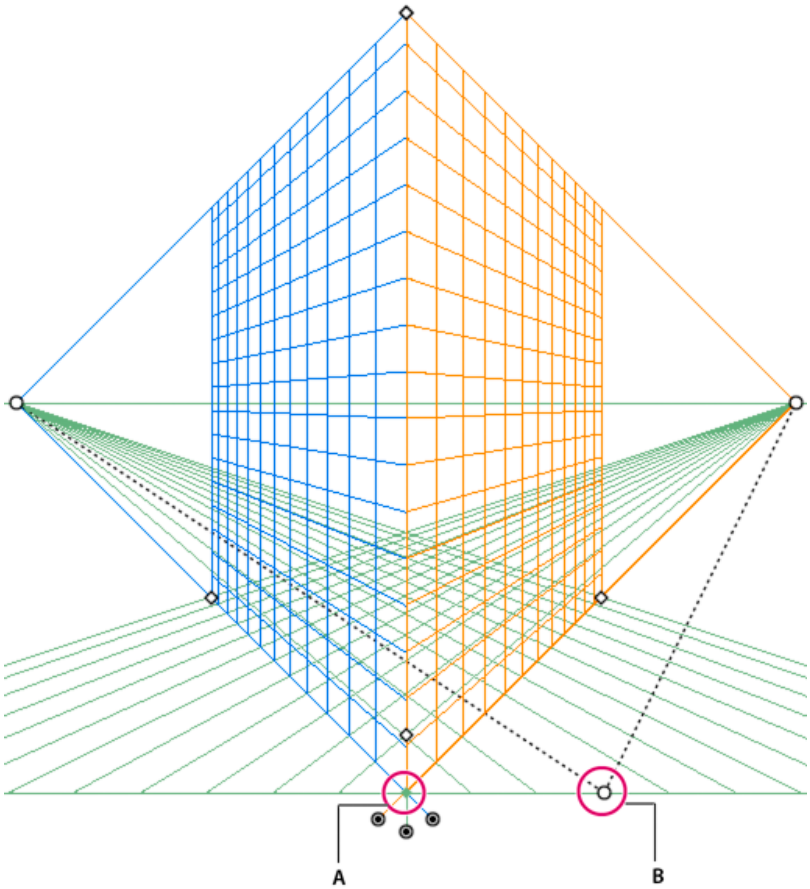
Gdy punkt położenia jest zablokowany, przemieszczają się obydwa punkty zbiegu.

Korzystając z odpowiednich widżetów kontrolek płaszczyzn siatki, można także dostosować lewą, prawą i poziomą płaszczyznę siatki. Wskaźnik zmieni się w dwustronną strzałkę (,), gdy przesuniesz go nad kontrolki płaszczyzn siatki. Przytrzymanie klawisza Shift podczas przesuwania płaszczyzn siatki ogranicza ruch do rozmiaru komórki.



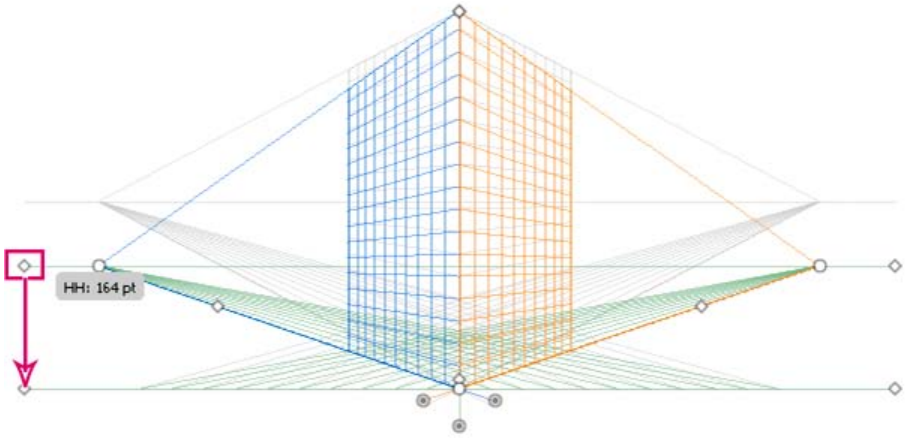
Dostosowanie lewej i prawej płaszczyzny siatki w perspektywie dwupunktowej

Jeśli przemieścisz źródło, będzie to miało wpływ na współrzędne x i y płaszczyzny poziomej oraz współrzędną x płaszczyzn pionowych. Kiedy siatka jest widoczna i zaznaczysz obiekt w perspektywie, współrzędne x i y wyświetlane w panelach Przekształcenia i Informacje zmieniają się wraz ze źródłem. Możesz też zobaczyć zmianę w pomiarze współrzędnych, gdy rysujesz obiekt przy pomocy narzędzi grupy prostokąta lub liniowej i naciśniesz klawisz Shift, a stosowna płaszczyzna siatki jest aktywna. Jeśli przesuniesz mysz nad źródło, wskaźnik zmieni się w .
Uwaga: Jeśli przesuniesz punkt początkowy miarki, zobaczysz punkt położenia.



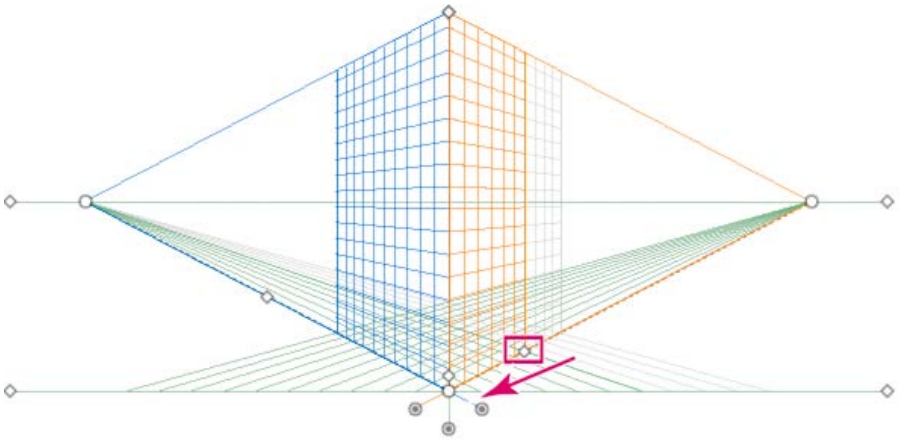
Zmiana punktu początkowego miarki i widok punktu położenia.
A. Punkt położenia **B.** Zmieniony punkt początkowy miarki

Aby precyzyjnie ustawić poziom oczu obserwatora, dostosuj wysokość horyzontu. Gdy przesuniesz wskaźnik nad linię horyzontu, wskaźnik zmieni się w pionową, dwukierunkową strzałkę .



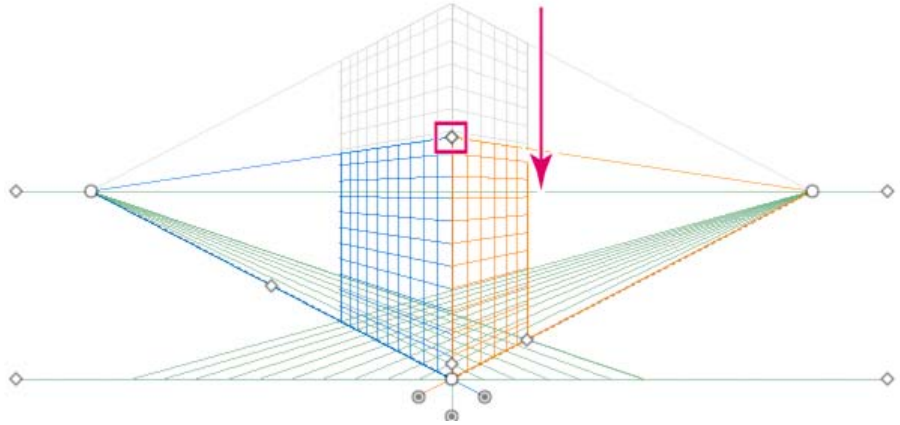
Dostosowanie wysokości horyzontu w dwupunktowej siatce w perspektywie

Zasięg siatki można zmienić, aby określić zasięg siatki na płaszczyznach. Gdy przesuniesz wskaźnik nad widżety zasięgu siatki, wskaźnik zmieni się w
Uwaga: Linie siatki ustawione są tak, aby były widoczne, gdy odstęp pomiędzy nimi ma szerokość 1 piksela. Progresywne powiększenie pozwala zobaczyć większą liczbę linii siatki, będących bliżej punktu zbiegu.



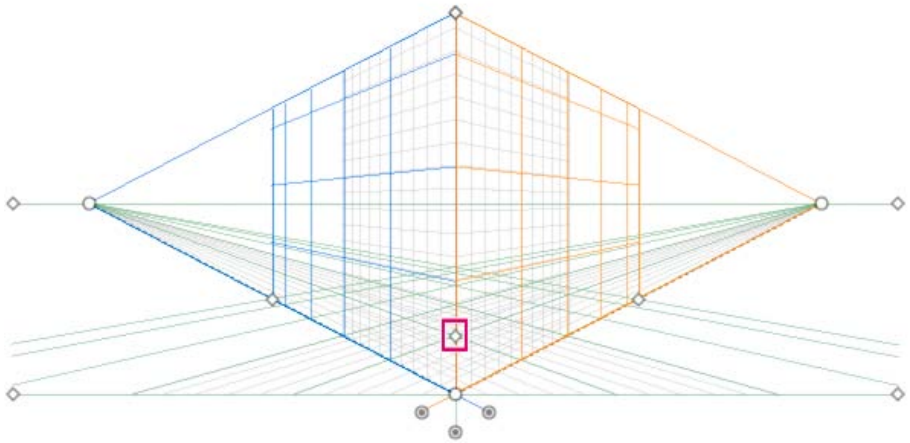
Odsunięcie prawego zasięgu siatki od prawego punktu zbiegu w dwupunktowej siatce w perspektywie

W celu zwiększenia lub zmniejszenia pionowego zasięgu siatki można także dostosować jej zasięg.



Dostosowanie zasięgu siatki w celu zmniejszenia pionowego zasięgu siatki

Aby zwiększyć lub zmniejszyć rozmiar komórki siatki, użyj widżetu rozmiaru komórki siatki. Gdy ustawisz mysz nad widżetem rozmiaru komórki siatki, wskaźnik zmieni się w .
Uwaga: Gdy zwiększasz rozmiar komórki siatki, liczba komórek siatki zmniejsza się.



Zwiększanie rozmiaru komórki siatki poprzez przeciąganie widżetu rozmiaru komórki siatki.

Do góry

Rysowanie nowych obiektów w perspektywie

Aby narysować obiekty w perspektywie, użyj narzędzi grupy liniowej lub narzędzi grupy prostokąta, gdy siatka jest widoczna. W czasie używania narzędzi grupy prostokąta lub liniowej możesz przełączyć się do narzędzia Zaznaczanie w perspektywie, naciskając Cmd (Mac OS) lub Ctrl (Windows).

Mając włączone te narzędzia, możesz także przełączyć się do aktywnej płaszczyzny przy pomocy skrótów klawiaturowych 1 (lewy panel), 2 (panel poziomy) i 3 (prawy panel).

Uwaga: Narzędzie Flara nie jest obsługiwane w Siatce w perspektywie.
Aby wyrównać obiekt względem innych obiektów, w czasie jego rysowania w perspektywie korzystaj z inteligentnych linii pomocniczych. Wyrównanie opiera się na geometrii obiektów w perspektywie. Linia pomocnicza pojawia się, gdy obiekt zbliża się do krawędzi lub punktu

kontrolnego innego obiektu.

Dla dowolnego z narzędzi grupy prostokąta lub liniowej (innego niż narzędzie Flara) można użyć wartości numerycznych. Wartości wysokości i szerokości można określić w taki sam sposób, w jaki rysuje się w trybie zwykłym, ale w tym przypadku dany obiekt rysowany jest w perspektywie. Ponadto, wartości określają rzeczywiste wymiary obiektów.

Uwaga: Podczas rysowania w perspektywie można korzystać ze zwykłych skrótów dostępnych przy rysowaniu obiektów, takich jak Shift / Alt+przeciągnięcie (Windows) lub Option+przeciągnięcie (Mac OS).
W czasie rysowania w perspektywie obiekty mogą być przyciągane do linii siatki aktywnej płaszczyzny. Obiekt jest przyciągany do linii siatki w 1/4 odległości rozmiaru komórki.

Przyciąganie do siatki można włączyć lub wyłączyć, korzystając z polecenia Widok > Siatka perspektywy > Przyciągnij do siatki. Opcja ta jest domyślnie włączona.

Film przedstawiający rysowanie kompozycji w perspektywie można obejrzeć pod adresem www.adobe.com/go/lrvid5211_ai_pl.

Do góry

Dołączanie obiektów do perspektywy

Jeśli utworzyłeś już obiekty, program Illustrator zapewnia opcję dołączenia obiektów do aktywnej płaszczyzny na siatce w perspektywie.

Aby dodać obiekt do lewej, prawej lub poziomej siatki:

1. Zaznacz aktywną płaszczyznę, na której chcesz umieścić dany obiekt. Aktywną płaszczyznę możesz wybrać przy pomocy skrótów klawiaturowych 1, 2 lub 3, bądź klikając jedną z powierzchni sześcianu w widżecie Siatka w perspektywie.
2. Kliknij Obiekt > Perspektywa > Dołącz do aktywnej płaszczyzny.

Uwaga: Korzystanie z polecenia Dołącz do aktywnej płaszczyzny nie ma wpływu na wygląd danego obiektu.
Film przedstawiający odwzorowywanie kompozycji w perspektywie można obejrzeć pod adresem www.adobe.com/go/lrvid5212_ai_pl.

Do góry

Zwalnianie obiektów z perspektywą

Jeśli chcesz zwolnić obiekt z widokiem z perspektywą, kliknij opcję Obiekt > Perspektywa > Zwolnij z perspektywą. Zaznaczony obiekt zostaje zwolniony z powiązanej płaszczyzny perspektywy i jest dostępny jako zwykła kompozycja.

Uwaga: Korzystanie z polecenia Zwolnij z perspektywą nie ma wpływu na wygląd danego obiektu.

Do góry

Umieszczanie obiektów w perspektywie

Gdy istniejący obiekt lub kompozycję umieszczasz w perspektywie, zmieniają się wygląd i skala wybranego obiektu. Aby umieścić obiekt regularny w perspektywie, wykonaj następujące czynności:

1. Zaznacz dany obiekt przy pomocy narzędzia Zaznaczanie w perspektywie.
2. Zaznacz aktywną płaszczyznę, na której chcesz umieścić dany obiekt przy pomocy widżetu Przełączanie płaszczyzny lub skrótów klawiaturowych 1 (lewa płaszczyzna), 2 (pozioma płaszczyzna), 3 (prawa płaszczyzna).
3. Przeciągnij i upuść dany obiekt w wybranym miejscu.

Do góry

Zaznaczanie obiektów w perspektywie

Aby zaznaczyć obiekty w perspektywie, użyj narzędzia Zaznaczanie w perspektywie. Narzędzie Zaznaczanie w perspektywie zapewnia ramkę zaznaczenia, służącą do zaznaczania obiektów przy użyciu ustawień aktywnej warstwy.

Gdy zaczniesz przeciągać przy pomocy narzędzia Zaznaczanie w perspektywie, możesz wybrać zwykłą ramkę zaznaczenia lub ramkę zaznaczenia w perspektywie, a następnie przełączać się pomiędzy różnymi płaszczyznami, używając klawiszy 1, 2, 3 lub 4.

Do góry

Przekształcanie obiektów

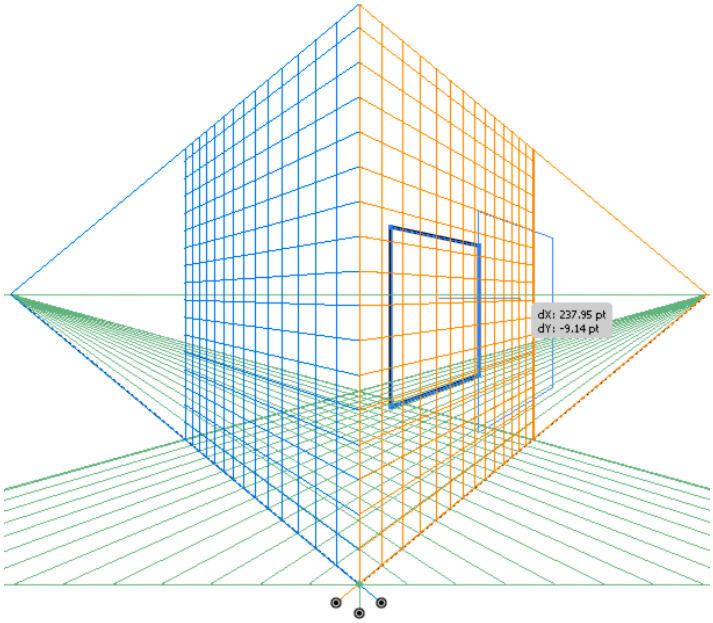
Przesuwanie obiektów

Aby przesunąć obiekt w perspektywie, włącz narzędzie Zaznaczanie w perspektywie (Shift + V), a następnie albo użyj klawiszy strzałek albo myszki do przeciągania i upuszczania obiektów.

Uwaga: W czasie przeciągania pętli, gdy obiekty są przesuwane, zmiana płaszczyzny przy pomocy odpowiednich skrótów klawiaturowych zmienia płaszczyznę danego obiektu.
Obiekty można także przesuwać w kierunku prostopadłym do bieżącego położenia danego obiektu. Technika ta jest przydatna podczas tworzenia obiektów równoległych, takich jak ściany pokoju. W celu przesunięcia:

1. Zaznacz dany obiekt przy pomocy narzędzia Zaznaczanie w perspektywie.

2. Trzymając wciśnięty klawisz 5, przeciągnij obiekt do wybranego miejsca. To działanie przesuwa obiekt równolegle do jego bieżącego położenia. Użycie klawisza Alt (Windows) lub Option (Mac OS) wraz z klawiszem 5 podczas przesuwania powiela dany obiekt w nowym miejscu, nie zmieniając obiektu oryginalnego. W trybie Rysuj za działanie to tworzy obiekt za oryginalnym obiektem.



Przesuwanie prostokąta prostopadle do jego początkowego położenia

Uwaga: Klawisze strzałek nie działają, gdy przesuwasz obiekty prostopadle.

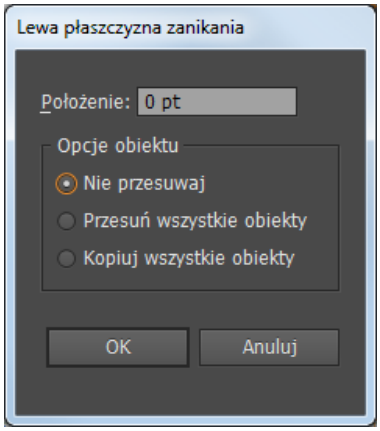
Aby skopiować obiekt, użyj skrótu klawiaturowego, Alt+przeciągnięcie (Windows) lub Option+przeciągnięcie (Mac OS). Aby ograniczyć przesuwanie w przestrzeni, naciśnij klawisz Shift+przeciągnij. Aby określić dokładne położenie miejsca, gdzie musisz przesunąć obiekt w czasie ruchu prostopadłego, zobacz Dokładny ruch prostopadły.

Do przesuwania obiektów w perspektywie można też użyć polecenia Ponowne przekształcenie (Obiekt > Przekształcenie > Ponowne przekształcenie) lub skrótu klawiaturowego Ctrl+D (Windows) lub Cmd+D (Mac OS). Opcja ta działa także wtedy, gdy przesuwasz obiekty w kierunku prostopadłym.

Uwaga: Skrót klawiaturowy 5 dla ruchu prostopadłego oraz skróty klawiaturowe 1, 2 i 3 dla przełączania płaszczyzn podczas rysowania lub przesuwania obiektów działają tylko z klawiatury głównej, a nie rozszerzonej klawiatury numerycznej.

Dokładny ruch prostopadły

Aby przesunąć obiekty w dokładnym ruchu prostopadłym, dwukrotnie kliknij widżet wymaganej płaszczyzny przy pomocy narzędzia Zaznaczanie w perspektywie. Na przykład kliknij dwukrotnie widżet prawej płaszczyzny, aby ustawić opcje w oknie dialogowym Prawa płaszczyzna zbiegu.



Ustawianie opcji dla ruchu prostopadłego wszystkich obiektów na zaznaczonej płaszczyźnie siatki

Aby wykonać dokładny ruch prostopadły wszystkich obiektów:

1. W polu Położenie określ miejsce, do którego należy przesunąć wszystkie obiekty. Domyślnie bieżące położenie wszystkich obiektów wyświetlone jest w oknie dialogowym.
2. Wybierz jedną z następujących opcji ruchu obiektów:

   Nie przesuwaj Jeśli wybrana jest ta opcja, obiekt nie porusza się w czasie zmiany położenia siatki.

Przesuń wszystkie obiekty Jeśli wybierzesz tę opcję, wszystkie obiekty na płaszczyźnie poruszają się wraz z ruchem siatki.

Skopiuj wszystkie obiekty Jeśli wybierzesz tę opcję, wszystkie obiekty na płaszczyźnie zostają na niej skopiowane.

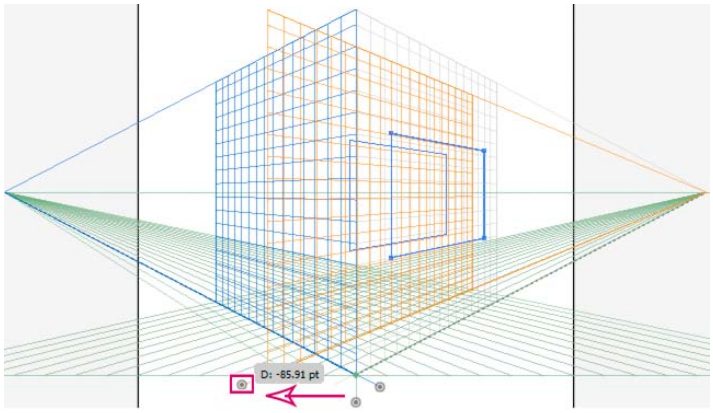
Aby przesunąć wybrany obiekt w dokładnym ruchu prostopadłym, wybierz dany obiekt, a następnie kliknij dwukrotnie wymagany widżet płaszczyzny. W takim przypadku wyświetlone zostanie następujące okno dialogowe:

Ruch prostopadły poprzez przeciąganie płaszczyzn siatki

Obiekty można przesuwać w kierunku równoległym także poprzez przeciąganie płaszczyzny siatki przy pomocy jej kontrolek. Gdy przesuwasz dany obiekt w kierunku równoległym, obiekt ten zostaje umieszczony równolegle do jego istniejącego lub bieżącego położenia.

Aby przesunąć obiekt równolegle do jego bieżącego położenia:

1. Z panelu Narzędzia wybierz narzędzie Zaznaczanie w perspektywie lub naciśnij Shift+V.
2. Naciśnij klawisz Shift i przeciągnij kontrolkę płaszczyzny siatki w zależności od płaszczyzny siatki, gdzie umieszczony jest dany obiekt.



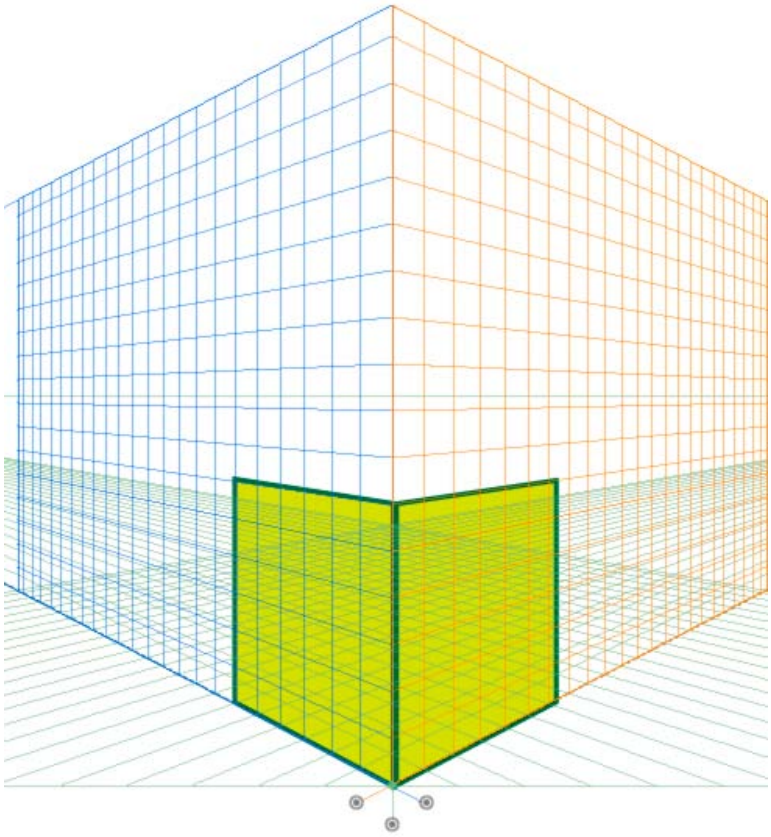
Przesunięcie prostokąta prostopadle poprzez przeciągnięcie prawej płaszczyzny siatki

Aby utworzyć kopię obiektu równoległą do jego bieżącego położenia:

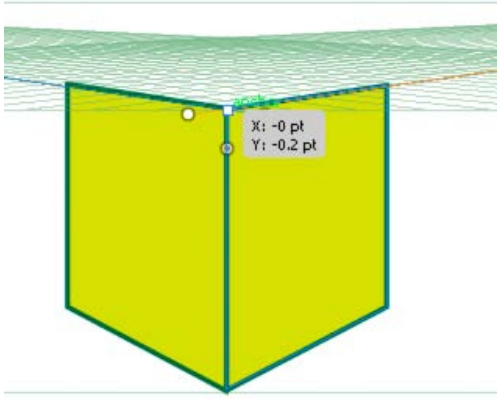
1. Z panelu Narzędzia wybierz narzędzie Zaznaczanie w perspektywie lub naciśnij Shift+V.
2. Naciśnij Alt i przeciągnij (Windows) lub Option i przeciągnij (Mac OS) kontrolkę płaszczyzny siatki w zależności od płaszczyzny siatki, na której umieszczony jest dany obiekt.

Automatyczne rozmieszczanie płaszczyzny

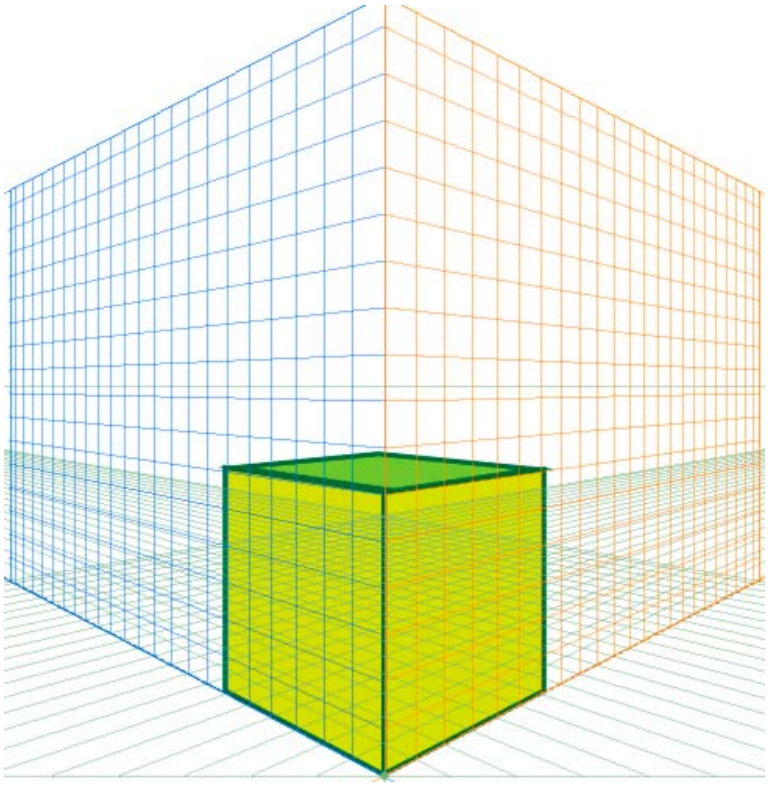
Funkcja automatycznego rozmieszczania płaszczyzny pozwala tworzyć obiekty na podstawie wysokości lub głębi danego obiektu. Na przykład, aby narysować sześcian, musi być znana wysokość jego górnej powierzchni. Dzięki automatycznemu rozmieszczaniu płaszczyzny siatka w perspektywie automatycznie dostosowuje się do płaszczyzny siatki poziomej, tak aby dopasować się do wysokości górnej powierzchni sześciokąta.



Dwie powierzchnie sześcianu



Pozioma płaszczyzna siatki jest dostosowywana do wysokości lewej powierzchni sześciokąta, gdy zaznaczona jest pozioma płaszczyzna siatki i na punkcie kontrolnym umieszczasz wskaźnik przy pomocy narzędzia Zaznaczanie w perspektywie i naciskasz klawisz Shift. Inne płaszczyzny siatek są tymczasowo ukrywane.



Po utworzeniu górnej powierzchni sześciokąta przy pomocy narzędzia Prostokąt, siatka powraca do swojego pierwotnego stanu

Przed narysowaniem lub umieszczeniem obiektów wysokość danego obiektu możne być określona na podstawie:

- Innych obiektów poprzez przejście do jednego z punktów kontrolnych (pobranie etykiety zakotwiczenia) i naciśnięcie klawisza Shift, który tymczasowo ukrywa inne płaszczyzny.
- Linii siatki poprzez przejście do punktu przecinania i naciśnięcie klawisza Shift. Zmiana płaszczyzny w tym stanie umieszcza ją w wybranym przesunięciu.

Po narysowaniu lub umieszczeniu danego obiektu tryb wnioskowania jest resetowany, a wszystkim płaszczyznom przywracana jest normalna widoczność.

Korzystając z opcji automatycznego rozmieszczania płaszczyzn, możesz chwilowo przesunąć aktywną płaszczyznę, gdy najeżdżasz myszką na dany punkt kontrolny lub oznaczyć siatką punkt przecinania poprzez naciśnięcie klawisza Shift.

Opcje automatycznego rozmieszczania płaszczyzn dostępne są w oknie dialogowym Opcje siatki w perspektywie. Aby wyświetlić to okno dialogowe, w panelu Narzędzia dwukrotnie kliknij ikonę narzędzia Siatka w perspektywie.

Przesuwanie płaszczyzny, aby dopasować obiekt

Gdy chcesz narysować lub umieścić obiekty w perspektywie w tej samej głębi lub wysokości co obiekty istniejące, zaznacz obiekty istniejące w perspektywie i kliknij Obiekt > Perspektywa > Przesuń płaszczyznę, aby umieścić stosowną siatkę na wymaganej głębokości lub wysokości. Teraz możesz rysować lub umieszczać nowe obiekty w perspektywie.

Skalowanie obiektów w perspektywie

Obiekty można skalować w perspektywie przy pomocy narzędzia Zaznaczanie w perspektywie. Podczas skalowania obiektów w perspektywie obowiązują następujące zasady:

- Skalowanie odbywa się na płaszczyźnie danego obiektu. Podczas skalowania obiektu wysokość lub odległość skalowana jest w oparciu o płaszczyznę danego obiektu, a nie płaszczyznę bieżącą lub aktywną.
- W przypadku wielu obiektów skalowanie wykonywane jest dla obiektów, które znajdują się na tej samej płaszczyźnie. Na przykład, jeśli na prawej i lewej płaszczyźnie zaznaczysz wiele obiektów, to skalowane są wszystkie obiekty, które znajdują się na tej samej płaszczyźnie, co obiekt, którego obwiednia użyta jest do skalowania.
- Obiekty, które zostały przesunięte prostopadle, skalowane są na swoich poszczególnych płaszczyznach, a nie na płaszczyźnie bieżącej lub aktywnej.

Do góry

Dodawanie tekstu i symboli w perspektywie

Gdy siatka jest widoczna, do płaszczyzny perspektywy nie można bezpośrednio dodać tekstu lub symboli. Tekst i symbole można jednak umieszczać w perspektywie po utworzeniu ich w trybie zwykłym.

Aby umieścić tekst lub symbole w perspektywie, wykonaj następujące czynności:

1. Przy pomocy narzędzia Zaznaczanie w perspektywie zaznacz istniejący tekst lub symbol i, gdy siatka jest widoczna, przeciągnij go w wybrane miejsce na aktywnej płaszczyźnie.
2. Opcja Edycja tekstu jest dostępna w panelu Sterowanie, w obszarze Obiekt > Menu perspektywy. Ponadto, klikając dwukrotnie dany obiekt tekstowy, możesz edytować tekst w trybie wyodrębniania.

Panel Sterowanie z opcjami Edycji tekstu
A. Edycja tekstu **B.** Edycja perspektywy **C.** Wydziel zaznaczony obiekt

W panelu Sterowanie, w obszarze Obiekt > Menu perspektywy dostępna jest również opcja Edycja symbolu. Ponadto, klikając dwukrotnie dany obiekt, możesz edytować symbol w trybie wyodrębniania.

W zależności od tego czy edytujesz symbol, czy tekst, opcje w panelu Sterowanie zmieniają się na Edycja symbolu lub Edycja tekstu.

Instancja symbolu w perspektywie jest tym samym, co rozwinięta instancja symbolu. Definicję symbolu można edytować tak, jak edytuje się definicję płaskiej instancji symbolu. Definicja symbolu nie może jednak zawierać typów kompozycji, które nie są obsługiwane w perspektywie, np. rastra (obrazów), kompozycji nienatywnej, koperty, rodzaju dziedziczonego i siatki gradientu.

Uwaga: Funkcjonalności takie jak zastąpienie symbolu, zerwanie łącza przy rozwijaniu symbolu i zerowanie transformacji nie działają na symbolach w perspektywie.

Obejściem dla zastąpienia instancji symbolu jest naciśnięcie klawisza Alt+przeciągnięcie (Windows) lub klawisza Option+przeciągnięcie (Mac OS) instancji symbolu w perspektywie i pozostawienie go na symbolu w panelu Symbol. Przed zastąpieniem instancji symbolu należy jednak zrobić kopię symbolu, ponieważ po przeciągnięciu instancji symbolu, jego wcześniejsza instancja zostanie całkowicie usunięta z dokumentu.

Tekst możesz edytować lub modyfikować w ten sam sposób, w jaki odbywa się to w trybie zwykłym. Aby uzyskać więcej informacji, zobacz Tworzenie tekstu.

Do góry

Ustawienia siatki w perspektywie

Ustawienia Siatki w perspektywie można skonfigurować w Widok > Siatka w perspektywie. Dostępne opcje obejmują:

Pokaż miarki Opcja ta pokazuje podziałkę miarki tylko wzdłuż rzeczywistej linii wysokości. Odstęp między liniami siatki określa podziałkę miarki.

Przyciągaj do siatki Opcja ta zapewnia przyciąganie do linii siatki wraz z umieszczaniem w perspektywie, przesuwaniem, skalowaniem i rysowaniem w perspektywie.

Zablokuj siatkę Opcja ta ogranicza ruch siatki oraz inne możliwości jej edycji przy pomocy narzędzia Siatka w perspektywie. Zmieniać można tylko widoczność i położenie płaszczyzny.

Zablokuj punkt położenia Gdy opcja Zablokuj punkt położenia jest zaznaczona, przesunięcie jednego punktu zbiegu przesuwa drugi punkt zbiegu synchronicznie wraz z ruchem. Jeśli opcja ta nie jest zaznaczona, ruch odbywa się niezależnie i porusza się także punkt położenia.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

-->

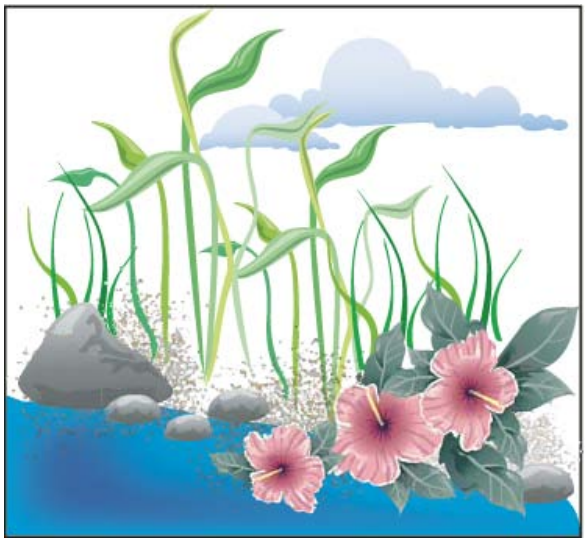
Narzędzia obsługi symboli i zestawy symboli

Informacje o zestawach symboli
Tworzenie zestawów symboli
Modyfikowanie instancji symbolu w zestawie symboli
Opcje narzędzia obsługi symboli

Do góry

Informacje o zestawach symboli

Zestaw symboli jest grupą przykładów symbolu utworzoną za pomocą narzędzia Rozpylanie symboli. Aby utworzyć mieszany zestaw instancji symbolu, zastosuj narzędzie Rozpylanie symboli z jednym symbolem, a następnie zastosuj je ponownie z innym.



Kompozycja utworzona z wykorzystaniem narzędzi obsługi symboli

Podczas pracy z zestawami symboli pamiętaj o tym, że narzędzia obsługi symboli mają wpływ wyłącznie na symbole zaznaczone w panelu Symbole. Weźmy za przykład zestaw mieszany z przykładami symboli reprezentujących trawę i kwiaty (cały zestaw reprezentuje łąkę). Możesz zmienić orientację samej trawy. W tym celu musisz zaznaczyć w panelu Symbole symbol trawy i zastosować narzędzie Obracanie symboli. Aby zmienić wielkość obydwu elementów, trawy i kwiatów, musisz z kolei zaznaczyć obydwa symbole w panelu Symbole i zastosować narzędzie Rozmiar symboli.

Uwaga: Gdy w obszarze roboczym zostanie zaznaczony mieszany zestaw instancji symbolu, w panelu Symbole zostanie zaznaczona instancja ostatnio dodana do zestawu.

Do góry

Tworzenie zestawów symboli

Narzędzie Rozpylanie symboli działa zgodnie ze swoją nazwą — pozwala „rozpylić” w obszarze roboczym wiele identycznych obiektów. Za jego pomocą można, na przykład, dodać do kompozycji setki identycznych kwiatów, pszczół czy płatków śniegu.

Rozpylanie instancji symbolu w obszarze roboczym

1. Zaznacz symbol w panelu Symbole, a następnie wybierz narzędzie Rozpylanie symboli .
2. Kliknij lub przeciągnij kursor w miejsce, w którym mają być wyświetlone instancje symbolu.

Dodawanie lub usuwanie instancji symbolu z istniejącego zestawu

1. Zaznacz istniejący zestaw symboli.
2. Wybierz narzędzie Rozpylanie symboli i zaznacz symbol w panelu Symbole.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij lub przeciągnij kursor w miejsce, w którym mają być wyświetlone nowe instancje symbolu.
- Aby usunąć instancje symbolu, wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i przytrzymując go, kliknij lub przeciągnij kursor w obszar, z którego będą usuwane instancje.

Do góry

Modyfikowanie instancji symbolu w zestawie symboli

Narzędzia obsługi symboli pozwalają zmodyfikować wiele instancji symbolu w zestawie. Na przykład narzędzie Zbliżanie symboli umożliwia rozproszenie instancji symbolu na większym obszarze, a także nadanie im różnych odcieni tego samego koloru.

Chociaż narzędzia obsługi symboli mogą być stosowane do pojedynczych instancji symboli, to najbardziej efektywne są wtedy, gdy stosuje się je do całych zestawów symboli. Większość zadań dotyczących pojedynczych instancji symboli można wykonać za pomocą tradycyjnych narzędzi i poleceń.

Zmiana kolejności instancji symbolu w zestawie

1. Wybierz narzędzie Przesuwanie symboli .
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby przesunąć instancje symbolu, przeciągnij je w wybranym kierunku.
   - Aby przesunąć instancje symbolu do przodu, kliknij symbol z wciśniętym klawiszem Shift.
   - Aby przesunąć instancje symbolu wstecz, wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS), a następnie kliknij na instancji symbolu z wciśniętym klawiszem Shift.

Zbliżanie lub rozpraszanie symboli

1. Wybierz narzędzie Zbliżanie symboli .
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij w obszarze lub przeciągnij kursor do obszaru, w którym instancje symbolu mają być zbliżone do siebie.
   - Wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS), a następnie kliknij w obszarze lub przeciągnij kursor do obszaru, w którym symbole mają być oddalone od siebie.

Zmiana rozmiarów instancji symboli

1. Wybierz narzędzie Rozmiar symboli .
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij w obszarze lub przeciągnij kursor do obszaru, w którym mają być zwiększone rozmiary instancji symbolu.
   - Wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i kliknij w obszarze lub przeciągnij kursor do obszaru, w którym mają być zmniejszone rozmiary instancji symbolu.
   - Wciśnięcie klawisza Shift w czasie kliknięcia lub przeciągania kursora umożliwia zachowanie gęstości instancji symbolu w trakcie zmiany ich rozmiarów

Obracanie instancji symbolu

1. Wybierz narzędzie Obracanie symboli .
2. Kliknij lub przeciągnij kursor w wybranym kierunku obrotu instancji symbolu.

Kolorowanie instancji symbolu

Kolorowanie instancji symbolu polega na stopniowej zmianie jego barwy w kierunku tinty, przy zachowaniu jasności symbolu. (Metoda ta przypomina metodę kolorowania pędzlami o nazwie Tinty i cienie). Kolor wynikowy jest generowany na podstawie jasności koloru oryginalnego oraz odcienia koloru docelowego. Z tego powodu kolory o bardzo dużej lub bardzo małej jasności są zmieniane w niewielkim stopniu. Obiekty białe i czarne nie zmieniają się wcale.

Aby zastosować metodę kolorowania, która będzie wpływała również na obiekty czarne i białe, użyj narzędzia Styl symboli i wybierz styl z żądanym kolorem wypełnienia.

1. W panelu Kolor zaznacz wybrany kolor wypełnienia.
2. Zaznacz narzędzie Kolorowanie symboli i wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij lub przeciągnij kursor nad instancjami symbolu, które mają być pokolorowane. Nasycenie koloru będzie stopniowo rosło, pociągając za sobą stopniową zmianę koloru instancji symbolu.

- Kliknij lub przeciągnij kursor z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS), aby zmniejszyć nasycenie nowego koloru i zwiększyć udział oryginalnego koloru symbolu.
- Kliknij lub przeciągnij kursor z wciśniętym klawiszem Shift, aby utrzymać stałe nasycenie nowego koloru przy stopniowej zmianie koloru instancji symbolu w kierunku koloru docelowego.

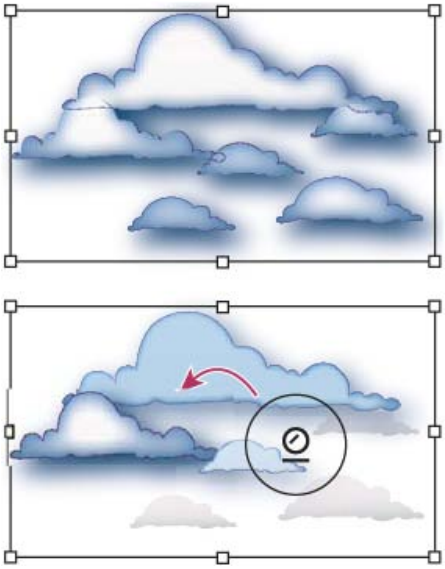
  Uwaga: Użycie narzędzia Kolorowanie symboli sprzyja zwiększeniu rozmiaru pliku i zmniejszeniu wydajności. Narzędzie nie powinno być używane w sytuacji ograniczenia dostępnej pamięci lub rozmiaru eksportowanego pliku Flash/SVG.

Dopasowywanie przezroczystości instancji symboli

1. Wybierz narzędzie Modyfikowanie krycia symboli .
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij lub przeciągnij kursor w miejsce, w którym ma być zwiększona przezroczystość symboli.
   - Wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i kliknij lub przeciągnij kursor w miejsce, w którym ma być zmniejszona przezroczystość symboli.

Stosowanie stylu graficznego do instancji symbolu

Narzędzie Stylizacja symboli pozwala skojarzyć z instancją symbolu pewien styl graficzny lub usunąć takie skojarzenie. Możesz kontrolować stopień i miejsce zastosowania stylu. Styl może być na przykład stosowany stopniowo, i wtedy niektóre instancje symbolu będą wyświetlane ze wszystkimi atrybutami stylu, a inne tylko z niektórymi.



Pełne zastosowanie stylu graficznego (na górze) i zastosowanie stylu graficznego z różną intensywnością (na dole).

Aby uaktywnić narzędzie Stylizowanie symboli podczas pracy z innym narzędziem, kliknij styl w panelu Styl.

1. Wybierz narzędzie Stylizowanie symboli .
2. Wybierz styl w panelu Style graficzne i wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij lub przeciągnij kursor w miejsce, w którym ma być zastosowany styl. Stopień zastosowania stylu do instancji symbolu będzie stopniowo rósł (sam ich styl będzie więc stopniowo się zmieniał) .
   - Kliknij lub przeciągnij kursor z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS), aby zmniejszyć stopień zastosowania danego stylu i zwiększyć udział oryginalnego stylu symbolu.
   - Kliknij lub przeciągnij kursor z wciśniętym klawiszem Shift, aby utrzymywać stały stopień zastosowania stylu. Styl instancji symbolu będzie stopniowo przekształcany w styl docelowy.

     Uwaga: Jest bardzo ważne, aby kroki 1 i 2 zostały wykonane w podanej kolejności. Jeśli styl zostałby wybrany podczas posługiwania się innym narzędziem niż narzędzie do obsługi symboli, zostałby natychmiast zastosowany do całego zaznaczonego zestawu instancji symbolu.

Do góry

Opcje narzędzia obsługi symboli

Aby uzyskać dostęp do opcji narzędzia do obsługi symboli, kliknij je dwukrotnie w panelu Narzędzia.

Opcje ogólne takie jak średnica, intensywność, gęstość są wyświetlane w górnej części okna dialogowego. Opcje specyficzne dla danego narzędzia są wyświetlane w dolnej części okna dialogowego. Aby przełączyć opcje dla innego narzędzia, kliknij ikonę narzędzia w oknie

dialogowym.

Opcje ogólne Opcje ogólne znajdują się w górnej części okna dialogowego Opcje narzędzi do obsługi symboli, bez względu na wybrane narzędzie symboli.

Średnica Określa rozmiar pędzla narzędzia.

Podczas używania narzędzia do obsługi symboli można w dowolnej chwili zmniejszyć średnicę (klawisz [) lub ją zwiększyć (klawisz]).

Intensywność Określa szybkość zmian (im wyższa wartość, tym szybsze zmiany); można też zaznaczyć opcję Nacisk pisaka i zastosować wartość z wyjścia pisaka lub tabliczki.

Gęstość optyczna zestawu symboli Określa gęstość zestawu symboli (wyższe wartości powodują gęstsze upakowanie instancji symbolu). Ustawienie gęstości stosuje się do całego zestawu symboli. Jeśli dany zestaw symboli jest zaznaczony, zmiany gęstości odnoszą się do wszystkich instancji w zestawie, a nie tylko do instancji nowych.

Metoda Określa zasady dopasowania przykładów symboli przez narzędzia Zbliżanie symboli, Rozmiar symboli, Obracanie symboli, Kolorowanie symboli, Modyfikowanie krycia symboli i Stylizacja symboli.

Opcja Zdefiniowana przez użytkownika umożliwia stopniowe dopasowanie symboli stosownie do położenia kursora. Opcja Losowe powoduje losową modyfikację gęstości w obszarze pod kursorem. Opcja Uśrednij powoduje uśrednienie wartości symboli.

Pokaż rozmiar pędzla i intensywność Wyświetla rozmiar używanego narzędzia.

Opcje narzędzia Rozpylanie symboli Opcje narzędzia Rozpylanie symboli (Zgniecenie, Rozmiar, Obrót, Zaciemnienie, Witraż i Styl) są wyświetlane w opcjach ogólnych w oknie Opcje narzędzi do obsługi symboli (tylko po wybraniu tego narzędzia) i określają zasady dodawania nowych instancji symbolu do zestawu. Każda z tych opcji ma dwa ustawienia:

Średnie Ustawienie powoduje, że przy dodawaniu nowego symbolu są stosowane do niego średnie wartości atrybutów instancji znajdujących się w zasięgu rozpylacza. I tak, instancja dodana do obszaru, w którym średnia przezroczystość instancji wynosi 50%, będzie przezroczysta w 50%; instancja dodana do obszaru bez instancji będzie nieprzezroczysta.

Uwaga: Stosując ustawienie Uśrednij, program bierze pod uwagę tylko te przykłady symbolu, które znajdują się w zasięgu Rozpylacza symboli. Zasięg ten określa ustawienie opcji Średnica. Aby widzieć promień w trakcie pracy, wybierz polecenie Pokaż wielkość oraz intensywność Pędzla.

Zdefiniowana przez użytkownika Opcja powoduje stosowanie gotowych wartości poszczególnych parametrów: Zgniecenie (gęstość) jest dostosowane do oryginalnego rozmiaru symbolu; Rozmiar to oryginalny rozmiar symbolu; Obrót jest zdefiniowany przez kierunek myszy (gdy mysz nie porusza się, występuje brak orientacji), Zaciemnienie to 100% krycia; Witraż jest zdefiniowany przez aktualne wypełnienie i pełną tintę; Styl to aktualny styl.

Opcje narzędzia Rozmiar symboli Opcje narzędzia Rozmiar symboli są wyświetlane w opcjach ogólnych, w oknie Opcje narzędzi do obsługi symboli tylko po wybraniu narzędzia Rozmiar symboli.

Proporcjonalna zmiana rozmiaru Kształt każdego symbolu pozostaje taki sam przy zmianie rozmiarów.

Zmiana rozmiaru wpływa na gęstość Przenosi symbole z dala od siebie, gdy są one skalowane w górę lub przysuwa do siebie, gdy są skalowane w dół.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Symbole

Udoskonalone w programie Illustrator CC 2015 z funkcją symboli dynamicznych

Informacje o symbolach
Informacje o symbolach dynamicznych
Umieszczanie lub tworzenie symbolu
Dodawanie podwarstw dla symboli
Korzystanie ze skalowania 9-plasterkowego
Posługiwanie się instancjami symbolu
Edycja lub ponowne definiowanie symbolu
Biblioteki symboli
Omówienie panelu Symbole
Punkt rejestracji symbolu

Do góry

Informacje o symbolach

Symbol można określić jako obiekt wielokrotnego użytku. Na przykład, możesz utworzyć symbol będący rysunkiem kwiatu, a następnie dodawać jego *instancje* do kompozycji. Każda instancja symbolu jest połączona z symbolem (dostępnym w panelu Symbole lub w bibliotece symboli). Używając symboli, można zaoszczędzić sporo czasu i zmniejszyć rozmiar pliku.

Dzięki funkcji *Symbole dynamiczne* symbole mogą współdzielić kształt główny, przy czym wygląd jego poszczególnych wystąpień można dynamicznie modyfikować. Jeśli kształt główny zostanie zmodyfikowany, jego wystąpienia zostaną odpowiednio zmienione przy zachowaniu własnych modyfikacji.

Symbole mają też tę zaletę, że można je eksportować do formatu SWF i SVG. Symbole eksportowane do programu Flash można uczynić symbolami typu Klip filmowy. W programie Flash, o ile będzie to potrzebne, można wybrać inny typ. W programie Illustrator można też wybrać metodę skalowania na bazie 9 plasterków, która zapewnia poprawne skalowanie symboli w interfejsie użytkownika.

Do góry

Informacje o symbolach dynamicznych

Istnieją wymagania, zgodnie z którymi symbol musi wyglądać tak samo w całym projekcie lub kompozycji. Niektóre z wystąpień symbolu muszą jednak mieć inne atrybuty lub wygląd.

Przykład: projektant odzieży może zaprojektować nową koszulę, która ma być prezentowana w kilku wersjach kolorystycznych lub zestawieniach kolorów. Taką koszulę można zdefiniować jako symbol dynamiczny i zastosować wobec niego wymagane kolory. Jeśli projektant zechce zaktualizować projekt koszuli, np. zmienić kształt kołnierzyka, symbol koszuli można zmodyfikować, a wszystkie jego wystąpienia zostaną automatycznie zaktualizowane z zachowaniem indywidualnych cech i kolorów.

Funkcja symboli dynamicznych umożliwia wprowadzanie zmian wyglądu wystąpień z zachowaniem zależności z symbolem głównym. Edycje wyglądu obejmują kolory, gradienty i wzory.

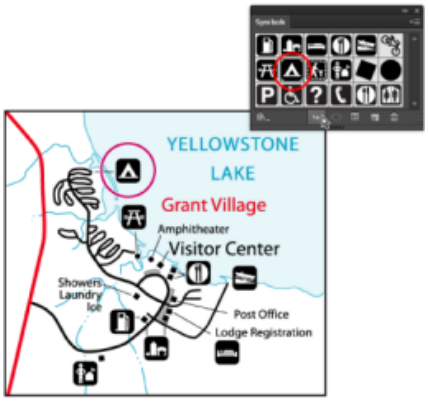
Zalety symboli dynamicznych

- Wystąpienia symboli dynamicznych można modyfikować za pomocą narzędzia Zaznaczanie bezpośrednie.

- Po zmodyfikowaniu wystąpienia symbolu zmiana nie wpływa na zależność od symbolu głównego.
- Zmiany w wyglądzie symbolu głównego są odwzorowywane we wszystkich jego wystąpieniach. Zostają jednak zachowane także indywidualne zmiany w poszczególnych wystąpieniach.
- Symbol zagnieżdżony w symbolu dynamicznym można zastąpić innym symbolem. Zapewnia to większe możliwości w zakresie dostosowywania symboli.
- Użytkownik może zaznaczyć wszystkie symbole dynamiczne dostępne w dokumencie za pomocą polecenia Zaznacz > Takie same.

Uwaga: *Jeśli symbol dynamiczny zostanie otwarty w starszej wersji programu Illustrator, zostanie rozszerzony.*

Po umieszczeniu symbolu jego przykłady mogą być edytowane w obszarze ilustracji. Jeśli zachodzi taka potrzeba, można też zdefiniować ponownie oryginalny symbol. Narzędzia obsługi symboli pozwalają ponadto dodawać i operować wieloma instancjami symbolu na raz.



Kompozycja z instancjami symbolu

Do góry

Umieszczanie lub tworzenie symbolu

Umieszczanie symbolu

1. Zaznacz symbol w panelu Symbole lub w bibliotece symboli.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby umieścić obiekt pośrodku wyświetlanego obszaru okna dokumentu, kliknij przycisk Umieść obiekt symbolu w panelu Symbole.
   - Przeciągnij symbol w wybrane miejsce obszaru roboczego.
   - Wybierz polecenie Umieść instancję symbolu z menu panelu Symbole.

     uwaga*: wystąpieniem jest nazywany pojedynczy symbol umieszczony w dowolnym miejscu kompozycji (w przeciwieństwie do symbolu istniejącego tylko w panelu).*

Tworzenie symbolu

1. Zaznacz kompozycję, która ma być używana jako symbol.

   Uwaga: *Podczas tworzenia symboli dynamicznych nie należy dodawać tekstu, umieszczonych obrazów ani obiektów siatkowych.*

2. Wykonaj jedną z następujących czynności.

   - Kliknij przycisk Nowy symbol w panelu Symbole.
   - Przeciągnij kompozycję do panelu Symbole.
   - Wybierz polecenie Nowy symbol z menu panelu.

   Uwaga: *Zgodnie z zasadą domyślną zaznaczona kompozycja staje się instancją nowego symbolu. Aby tak nie było, podczas tworzenia nowego symbolu przytrzymuj wciśnięty klawisz Shift. Ponadto, aby przy tworzeniu nowego symbolu nie było otwierane okno dialogowe Nowy symbol, przytrzymuj wciśnięty klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS). Program Illustrator nada symbolowi nazwę domyślną, np. Nowy symbol 1.*

3. W oknie dialogowym Opcje symbolu wpisz nazwę symbolu.
4. Oznacz typ symbolu jako Klip filmowy lub Grafika.
5. Wybierz żądany typ symbolu: dynamiczny lub statyczny. Ustawieniem domyślnym jest Dynamiczny.
6. *(Opcjonalnie)* Jeśli zamierzasz eksportować symbole do programu Flash, wykonaj następującą czynność:

   - Jako typ symbolu wybierz Klip filmowy. Klip filmowy to domyślny typ symbolu w programie Flash i Illustrator.
   - Określ położenie punktu kontrolnego symbolu w siatce programu Położenie punktu kontrolnego decyduje o położeniu symbolu w układzie współrzędnych ekranu.
   - Zaznacz opcję Włącz linie pomocnicze skalowania 9-plasterkowego, jeśli w programie Flash będzie używane skalowanie 9-plasterkowe.

7. Zaznacz opcję Wyrównanie do siatki pikseli, aby zastosować właściwość wyrównywania do pikseli w odniesieniu do danego symbolu. Więcej informacji na ten temat znajduje się w części Wyrównywanie symboli do siatki pikseli.

   W panelu Symbole zostanie wyświetlona pozycja Symbole dynamiczne z małym plusem (+) w prawym dolnym rogu ikony.

Symbole można tworzyć z dowolnych obiektów programu Illustrator: ścieżek, ścieżek złożonych, tekstów, obrazów rastrowych, obiektów z siatką gradientu i grup obiektów. Symboli nie można jednak tworzyć z kompozycji połączonych, a także z niektórych grup, np. grup wykresów.

Uwaga: *Film poświęcony efektywnemu używaniu symboli między programami Illustrator i Flash można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0198_pl.*

Do góry

Dodawanie podwarstw dla symboli

Symbole posiadają obecnie niezależną hierarchię warstw, która jest dostępna po rozwinięciu symboli. W trybie edycji symbolu istnieje możliwość tworzenia podwarstw symbolu.

Zdolność do tworzenia podwarstw dla symboli w trybie edycji

Opcja Warstwy zachowywane przy wklejaniu jest uwzględniana, kiedy treść jest wklejana w trybie edycji symbolu.

Do góry

Korzystanie ze skalowania 9-plasterkowego

Skalowanie 9-plasterkowe (scale-9) jest użyteczne w przypadku symboli typu klip filmowy i grafika. Skalowanie tego typu umożliwia tworzenie symbol, które będą używane jako składniki interfejsu użytkownika (w przeciwieństwie do zwykłego skalowania, które dotyczy typowej grafiki).

Symbol jest dzielony na 9 kwadratowych segmentów (wszystkie one tworzą siatkę skalowania), które są skalowane niezależnie od siebie. Aby symbol nie został zniekształcony, nie są skalowane jego elementy narożne (natomiast wszelkie inne obszary i elementy mogą być skalowane).

Siatka skalowania 9-plasterkowego jest widoczna tylko w trybie wyodrębniania. Zgodnie z zasadą domyślną linie siatki są umieszczane w 1/4 szerokości i wysokości symbolu. Są to linie kropkowane.

Uwaga: *Aby uzyskać informacje o korzystaniu ze skalowania 9-plasterkowego w programie Flash zobacz Pomoc Flash. Film poświęcony korzystaniu z 9-plasterkowego skalowania w programie Illustrator można obejrzeć pod adresem www.adobe.com/go/lrvid5210_ai_pl.*

W programie Illustrator można stworzyć 9-plasterkową siatkę dla symboli z obrotem, ścinanie i złożonymi przekształceniami. Podczas skalowania symbolu wszystkie jego dziewięć części skalowanych jest niezależnie.

Włączanie skalowania 9-plasterkowego

1. Zaznacz symbol w obszarze roboczym lub w panelu Symbole, po czym wybierz z menu panelu polecenie Opcje symbolu.
2. W oknie dialogowym Opcje symbolu określ typ jako Klip filmowy lub Grafika, a następnie zaznacz opcję Włącz linie pomocnicze skalowania 9-plasterkowego.

Uwaga: *Opcję tę można zaznaczyć również w oknie dialogowym Opcje symbolu, podczas tworzenia nowego symbolu.*

Edycja siatki 9-plasterkowego skalowania symbolu

1. Aby dokonać edycji siatki skalowania symbolu, otwórz symbol w trybie wyodrębnionym. W tym celu wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Dwukrotnie kliknij symbol w panelu Symbole.
   - Zaznacz symbol w panelu Symbole, po czym wybierz z menu panelu polecenie Edycja symbolu.
2. Aby dokonać edycji siatki skalowania instancji symbolu, otwórz instancję w trybie wyodrębnionym. W tym celu wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij dwukrotnie instancję symbolu w obszarze roboczym.
   - Zaznacz instancję symbolu w obszarze roboczym i kliknij Edytuj symbol w panelu sterowania.
3. Przesuń kursor nad jedną z czterech linii pomocniczych. Kiedy kursor przyjmie kształt wskaźnika zmiany pozycji, przeciągnij linię pomocniczą.

   Uwaga: *Przesunięcie linii pomocniczej poza granice symbolu nie spowoduje wyłączenia skalowania (symbol zostanie jednak podzielony na mniej niż 9 segmentów). W każdym segmencie symbol będzie skalowany niezależnie.*
4. Zamknij tryb wyodrębniony, klikając przycisk Zamknij tryb wyodrębniony w lewym górnym rogu obszaru roboczego lub w panelu sterowania.

Posługiwanie się instancjami symbolu

Podobnie jak inne obiekty, instancje symbolu mogą być przesuwane, skalowane, obracane, pochylane i odbijane. Na instancjach symbolu można przeprowadzać dowolne operacje dostępne w panelach Przezroczystość, Wygląd i Style graficzne, a także stosować do nich efekty dostępne w menu Efekt. Jeśli jednak zachodzi potrzeba zmodyfikowania poszczególnych składników instancji symbolu, najpierw trzeba ją *rozwinąć*. Rozwinięcie powoduje przerwanie połączenia miedzy symbolem i jego instancją, a także konwersję instancji na zwykłą kompozycję.

Film poświęcony zaznaczaniu i wyrównywaniu obiektów, w tym symboli można obejrzeć na stronach internetowych www.adobe.com/go/vid0034_pl i www.adobe.com/go/vid0035_pl.

> *W panelu Symbole zostanie wyświetlona pozycja Symbole dynamiczne z małym plusem (+) w prawym dolnym rogu ikony.*

Uwaga: *Opcje do Zastępowanie instancji symbolu innym symbolem zrywają łącze, gdy Rozwiń instancję symbolu i Wyzeruj przekształcenia nie działają na symbolach w perspektywie.*

Zobacz także

- Rozwijanie obiektów

Modyfikowanie instancji symbolu

Po zmodyfikowaniu instancji symbolu można przejść do panelu Symbole i ponownie zdefiniować oryginalny symbol. Operacja ta powoduje, że nowa definicja jest stosowana do wszystkich instancji symbolu.

1. Zaznacz instancję symbolu.
2. Kliknij przycisk Przerwij połączenie do symbolu w panelu Symbole lub w panelu sterowania.
3. Wprowadź zmiany w kompozycji.

   Uwaga: *Podczas edytowania symboli dynamicznych nie należy dodawać tekstu, umieszczonych obrazów ani obiektów siatkowych.*
4. (Opcjonalnie) Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby zastąpić symbol nadrzędny zmienioną wersją, wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i przytrzymując go, przeciągnij zmodyfikowany symbol na wierzch starego symbolu w panelu Symbole. Symbol jest zastępowany w panelu Symbole i uaktualniany w bieżącym pliku.
   - Aby utworzyć nowy symbol, przeciągnij zmodyfikowany symbol do panelu Symbole lub kliknij Nowy symbol w panelu Symbole.

Rozwijanie instancji symbolu

1. Zaznacz instancję lub instancje symbolu.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Przejdź do panelu Symbole i kliknij przycisk Przerwij połączenie do symbolu, albo wybierz z menu panelu polecenie Przerwij połączenie do symbolu.
   - Wybierz polecenie Obiekt > Rozwiń, a następnie kliknij OK w oknie dialogowym Rozwiń.

   Program Illustrator umieszcza składniki instancji symbolu w jednej grupie. Po rozwinięciu symbolu można edytować kompozycję.

Uwaga: *Jeśli symbol dynamiczny zostanie otwarty w starszej wersji programu Illustrator, zostanie rozszerzony.*

Powielanie instancji symbolu w obszarze roboczym

Jeśli pewną instancję symbolu przeskalowano, obrócono, pochylono lub odbito, a zachodzi potrzeba umieszczenia w kompozycji kolejnych instancji o tak zmienionych właściwościach, można zastosować operację powielania.

1. Zaznacz instancję symbolu.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i przytrzymując go, przeciągnij instancję symbolu w inne miejsce obszaru roboczego.
   - Skopiuj i wklej instancję symbolu.

Uwaga: *Jeśli zachodzi potrzeba powielenia symbolu uwidocznionego w panelu Symbole (np. po to, aby na jego bazie utworzyć nowy symbol), powiel sam symbol, a nie jego instancję. (Zobacz Omówienie panelu Symbole).*

Zastępowanie instancji symbolu innym symbolem

1. Zaznacz instancję symbolu w obszarze roboczym.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Przejdź do menu Zastąp w panelu sterowania i wybierz nowy symbol.
   - Zaznacz nowy symbol w panelu Symbole, po czym wybierz z menu panelu polecenie Zastąp symbol.

Uwaga: *Ta opcja nie działa dla symboli w perspektywie. Zobacz Dodawanie tekstu i symboli w perspektywie.*

Zaznaczanie wszystkich instancji symbolu w dokumencie

Zaznacz symbol w panelu Symbole, a następnie wybierz z menu panelu polecenie Zaznacz wszystkie instancje.

Wyzerowanie przekształceń

Aby wyzerować dowolne przekształcenie do symboli, zaznacz symbol i w panelu Sterowanie kliknij przycisk Wyzeruj. W menu panelu Symbole (menu wysuwane) można także zaznaczyć opcję Wyzeruj transformację.

Do góry

Edycja lub ponowne definiowanie symbolu

Edycja symbolu polega na zmianie odpowiadającej mu kompozycji, a ponowne zdefiniowanie symbolu polega na zastąpieniu jego dotychczasowej kompozycji nową. Obydwie operacje powodują zmianę wyglądu symbolu w panelu Symbole, a także zmianę wyglądu wszystkich instancji symbolu w obszarze roboczym.

Edycja symbolu

1. Otwórz symbol w trybie wyodrębnionym, wykonując jedną z następujących czynności:
   - Zaznacz instancję symbolu i kliknij Edytuj symbol w panelu sterowania. Po otwarciu okna alertu, kliknij OK.
   - Kliknij dwukrotnie instancję symbolu. Po otwarciu okna alertu, kliknij OK.
   - Dwukrotnie kliknij symbol w panelu Symbole. Pośrodku obszaru roboczego pojawi się tymczasowa instancja symbolu.
2. Wprowadź zmiany w kompozycji.
3. Zamknij tryb wyodrębniony, klikając przycisk Zamknij tryb wyodrębniony w lewym górnym rogu obszaru roboczego lub w panelu sterowania, albo naciśnij klawisz Esc.

   Możesz również zastosować właściwość wyrównywania do pikseli w odniesieniu do danego symbolu. Więcej informacji na ten temat znajduje się w części Wyrównywanie symboli do siatki pikseli.

Ponowne definiowanie symbolu za pomocą innej kompozycji

1. Zaznacz kompozycję, która ma stanowić podstawę ponownej definicji symbolu. Pamiętaj, aby zaznaczyć oryginalną kompozycję, a nie instancję symbolu.
2. Przejdź do panelu Symbole, kliknij symbol, który będzie ponownie definiowany, po czym wybierz z menu panelu polecenie Ponownie zdefiniuj symbol.

Uwaga: *Zaznaczona kompozycja automatycznie stanie się instancją symbolu. Aby tak nie było, przytrzymuj wciśnięty klawisz Shift podczas wybierania z menu panelu polecenia Ponownie zdefiniuj symbol.*

Jeśli nie możesz znaleźć menu panelu, zobacz Użycie menu panelu.

Do góry

Biblioteki symboli

Biblioteki symboli są to zbiory predefiniowanych symboli. Wczytana biblioteka symboli staje się dostępna w nowym panelu (różnym od panelu Symbole).

Symbole znajdujące się w bibliotece można zaznaczać, sortować i przeglądać, tak jak symbole dostępne w panelu Symbole. Niemniej, symbole nie mogą być ani dodawane do bibliotek symboli, ani usuwane z nich, ani edytowane.

Otwieranie bibliotek symboli

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
  - Wybierz polecenie Okno > Biblioteki symboli > *[symbol]*.
  - Z menu panelu Symbole wybierz polecenie Otwórz bibliotekę symboli, po czym wybierz bibliotekę z listy.
  - Kliknij przycisk Menu biblioteki symboli w panelu Symbole, po czym wybierz bibliotekę z listy.

    Aby biblioteka była otwierana automatycznie przy każdym uruchomieniu programu Illustrator, wybierz z menu panelu polecenie Trwały.

Przenoszenie symboli z biblioteki do panelu Symbole

Symbole używane w dokumencie są automatycznie dodawane do panelu Symbole.

- Kliknij symbol w bibliotece.

Tworzenie bibliotek symboli

1. Aby dodać wszystkie symbole z biblioteki, zaznacz z klawiszem Shift wszystkie symbole i z menu opcji Biblioteka symboli wybierz polecenie Dodaj do symboli. Dodaj do panelu Symbole wszystkie wybrane symbole i usuń z niej wszystkie symbole niepotrzebne.

   Aby zaznaczyć wszystkie symbole, które nie są używane w dokumencie, przejdź do menu panelu Symbole i wybierz opcję Zaznacz wszystkie nieużywane.

2. Wybierz z menu panelu Symbole polecenie Zapisz bibliotekę symboli.

3. Zapisz nową bibliotekę w domyślnym folderze symboli. Nazwa biblioteki automatycznie pojawi się w podmenu Zdefiniowana przez użytkownika menu Biblioteki symboli oraz Otwórz bibliotekę symboli.

   Jeśli biblioteka zostanie zapisana w innym folderze, będzie można ją otworzyć, wybierając w menu panelu Symbole polecenie Otwórz bibliotekę symboli > Inna biblioteka. Jeśli biblioteka zostanie otwarta w taki sposób, pojawi się (obok innych bibliotek) w podmenu Biblioteki symboli.

Importowanie biblioteki symboli z innego dokumentu

1. Wybierz polecenie Okno > Biblioteki symboli > Inna biblioteka lub polecenie Otwórz bibliotekę symboli > Inna biblioteka z menu panelu Symbole.

2. Zaznacz plik, z którego mają zostać pobrane symbole i kliknij Otwórz.

   Symbole zostaną pokazane w panelu biblioteki symboli (a nie w panelu Symbole).

Do góry

Omówienie panelu Symbole

Do zarządzania symbolami w dokumencie służy panel Symbole (Okno > Symbole) oraz panel sterowania. Panel Symbole zawiera wiele predefiniowanych symboli. Symbole można dodawać z bibliotek symboli lub bibliotek użytkownika. Aby uzyskać informacje na temat używania symboli predefiniowanych, zobacz Biblioteki symboli.

Zmiana sposobu wyświetlania symboli w panelu

1. Z menu panelu wybierz opcję widoku: Widok miniaturek, Lista skrócona (są wyświetlane nazwy symboli i małe miniaturki), Pełna lista (są wyświetlane nazwy symboli i duże miniaturki).

2. Przeciągnij symbol w nowe miejsce. Po wyświetleniu czarnej linii w wybranym miejscu, zwolnij przycisk myszy.

3. Aby wyświetlić symbole alfabetycznie, zaznacz w menu panelu opcję Ułóż wg nazwy.

Powielanie symboli w panelu

Powielanie lub kopiowanie symbolu w panelu Symbole stanowi łatwą metodę tworzenia nowego symbolu przy użyciu istniejącej instancji symbolu.

Aby utworzyć kopię symbolu, zaznacz symbol w panelu Symbole i z menu panelu wybierz polecenie Powiel symbol lub przeciągnij symbol na przycisk Nowy symbol.

Uwaga: *Aby powielić pewną instancję symbolu w obszarze roboczym, np. instancję symbolu obróconego i przeskalowanego, powiel samą instancję (a nie symbol). (Zobacz Posługiwanie się instancjami symbolu).*

Zmiana nazwy symbolu

1. Aby zmienić nazwę symbolu, zaznacz symbol w panelu Symbole, wybierz z menu panelu polecenie Opcje symbolu, a następnie wpisz nową nazwę w oknie dialogowym Opcje symbolu.
2. Aby zmienić nazwę instancji symbolu, zaznacz instancję w obszarze roboczym, a następnie wpisz nową nazwę w polu Nazwa instancji w panelu sterowania.

Do góry

Punkt rejestracji symbolu

Punkt rejestracji symbolu w programie Illustrator przypomina rozwiązanie znane z programu Adobe Flash Professional. Punkt rejestracji informuje o pochodzeniu grafiki w definicji symbolu. Funkcja ta zapewnia lepszą współpracę pomiędzy programami Illustrator i Flash.

Po utworzeniu symbolu istnieje możliwość wyboru punktu rejestracji spośród 8 punktów granicznych lub środka obwiedni symbolu. Punkt rejestracji ma postać celownika w trybie edycji symbolu oraz w trybie normalnym po wybraniu obiektu symbolu. W trybie izolacji istnieje możliwość przyciągnięcia kompozycji do oznaczenia punktu rejestracji.

W menu panelu Przekształcanie (menu wysuwane) opcja Użyj punktu rejestracji dla symbolu zaznaczona jest domyślnie. Współrzędne punktu rejestracji widoczne są w panelu Przekształcanie, gdy dany symbol jest zaznaczony. Wszelkie przekształcenia obiektów symbolu odnoszą się do punktu rejestracji grafiki definicji symbolu.

Przekształcenia dokonane na obiekcie symbolu mogą zostać wyzerowane przy użyciu opcji Wyzeruj transformację. Szczegółowe informacje zawiera sekcja Wyzerowanie przekształceń.

Inne materiały polecane przez firmę Adobe

- Narzędzia obsługi symboli i zestawy symboli
- Narzędzia obsługi symboli i zestawy symboli

(cc) BY-NC-SA Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Automatyczne tworzenie narożników | Illustrator CC

Opis ogólny
Automatyczne tworzenie narożników

Opis ogólny

Do góry

W pędzlu wzorka różne płytki tworzą ogólny wzór. Inne płytki są potrzebne na krawędziach, w narożniku wewnętrznym, narożniku zewnętrznym, na początku i na końcu wzorka. W programie Illustrator CC tworzenie płytek narożników przy pomocy pędzla wzorka zostało ulepszone.

Aby korzystać z ulepszonej metody najpierw zdefiniuj obraz, który ma być wykorzystany jako płytka boczna. Gdy przeciągniesz płytkę boczną do panelu Pędzle (F5) w celu utworzenia pędzla wzorka, program Illustrator wygeneruje na jej podstawie pozostałe cztery płytki. Te cztery automatycznie generowane opcje pasują dokładnie do narożników.

W oknie dialogowym Opcje pędzla wzorka można podejrzeć pędzel, korzystając ze ścieżki testowej. Możesz modyfikować płytki (automatyczne/oryginalna grafika/próbki wzorka) i podglądać, jaki wpływa to na wygląd Twoich pociągnięć pędzlem. To okno dialogowe umożliwia także zapisanie płytki oryginalnej grafiki lub automatycznie wygenerowanego narożnika jako próbki wzorka.

Te cztery typy automatycznych narożników to:

Automatyczne wyśrodkowanie Płytka boczna jest rozciągnięta wokół narożnika i wyśrodkowana na nim.

Automatycznie pomiędzy Kopie płytki bocznej rozciągają się aż do narożnika, a po każdej stronie występuje jedna kopia. Eliminacja zaginania wykorzystywana jest do rozciągnięcia płytek do pożądanego rozmiaru.

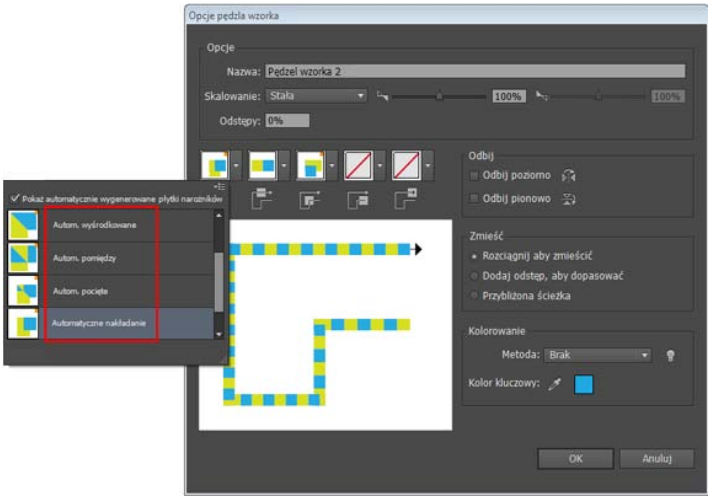
Automatyczne przecięcie Płytka boczna zostaje przecięta po przekątnej, a jej elementy łączą się kątowo na ukos jak w drewnianej ramie obrazu.

Automatyczne nakładanie Kopie płytek nakładają się na siebie w narożniku.

Automatyczne tworzenie narożników

Do góry

1. W programie Illustrator stwórz lub osadź kompozycję, którą chcesz wykorzystać jako płytkę boczną.
2. Przeciągnij kompozycję do panelu Pędzle. (F5)
3. Wybierz, który pędzel chcesz stworzyć (Wzór pędzla).
4. W oknie dialogowymOpcje pędzla wzorkamożesz wybrać osobno płytkę Zewnętrznego rogu, Boczną, Wewnętrznego rogu, Początkową i Końcową.



***A.** W obszarze oznaczonym czerwonym zarysem wyświetlane są narożniki stworzone automatycznie.*

Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Kolor

-->

Informacje o kolorze

Kolory w grafice cyfrowej
Modele kolorów RGB, CMYK, HSB i Lab
Skala szarości
Przestrzenie i gamuty kolorów

Określanie kolorów kompozycji to jedna z rutynowych czynności, jakie podejmuje się w programie Adobe Illustrator. Jej poprawność wymaga pewnej wiedzy o modelach i trybach kolorów. Przede wszystkim należy pamiętać o dostosowaniu modelu i definicji kolorów do wymagań nośnika, na którym ostatecznie będzie publikowana kompozycja. Pracę z kolorami, w tym ich wypróbowywanie i stosowanie, ułatwiają panel Próbki, panel Wzornik kolorów oraz okno dialogowe Edytuj kolory/Ponowne kolorowanie kompozycji.

Do opisu kolorów, które widzimy i których używamy w grafice cyfrowej, służą modele kolorów. Każdy model kolorów, np. RGB, CMYK lub HSB, reprezentuje inną metodę opisywania i klasyfikowania kolorów. Modele kolorów opisują barwy z zakresu widzialnego za pomocą określonych wartości liczbowych. Przestrzeń kolorów stanowi pewną realizację modelu kolorów; charakteryzuje ją konkretny gamut (czyli zakres) kolorów. W modelu koloru RGB dostępnych jest na przykład kilka przestrzeni kolorów: Adobe® RGB, sRGB i Apple® RGB. Chociaż w każdej z tych przestrzeni kolory są definiowane za pomocą tych samych trzech osi (R, G i B), to różnią się one zakresami kolorów.

Do góry

Kolory w grafice cyfrowej

Do opisu kolorów, które widzimy i których używamy w grafice cyfrowej, służą modele kolorów. Każdy model kolorów, np. RGB, CMYK lub HSB, reprezentuje inną metodę opisywania i klasyfikowania kolorów. Modele kolorów opisują barwy z zakresu widzialnego za pomocą określonych wartości liczbowych. Przestrzeń kolorów stanowi pewną realizację modelu kolorów; charakteryzuje ją konkretny gamut (czyli zakres) kolorów. W modelu koloru RGB dostępnych jest na przykład kilka przestrzeni kolorów: Adobe® RGB, sRGB i Apple® RGB. Chociaż w każdej z tych przestrzeni kolory są definiowane za pomocą tych samych trzech osi (R, G i B), to różnią się one zakresami kolorów.

Użytkownicy, którzy określają i zmieniają kolory kompozycji, w rzeczywistości modyfikują liczbowe wartości kolorów, zawarte w pliku kompozycji. Łatwo jest myśleć o liczbach jako o kolorach, jednak odpowiednie wartości liczbowe nie stanowią same w sobie bezwzględnych barw — reprezentują dany kolor tylko w przestrzeni kolorów urządzenia, na którym są odtwarzane.

Ponieważ każde urządzenie ma własną przestrzeń kolorów, oddaje kolory tylko z jego gamutu. Po przeniesieniu z jednego urządzenia na inne kolory obrazu mogą ulec zmianie. Dzieje się tak dlatego, że każde urządzenie interpretuje wartości liczbowe RGB lub CMYK zgodnie z własną przestrzenią kolorów. Na przykład, drukując obraz na drukarce biurkowej, nie można uzyskać wszystkich kolorów widocznych na monitorze. Drukarka operuje w przestrzeni kolorów CMYK, a monitor w przestrzeni RGB. Przestrzenie te mają różne zakresy. Niektórych kolorów uzyskiwanych za pomocą farb nie da się wyświetlić na monitorze, a niektórych kolorów wyświetlanych na monitorze nie da się uzyskać na papierze.

Chociaż nie da się idealnie dopasować wszystkich kolorów na różnych urządzeniach, można zastosować procedury zarządzania kolorami. Zarządzanie kolorami gwarantuje, że kolory będą takie same lub bardzo podobne.

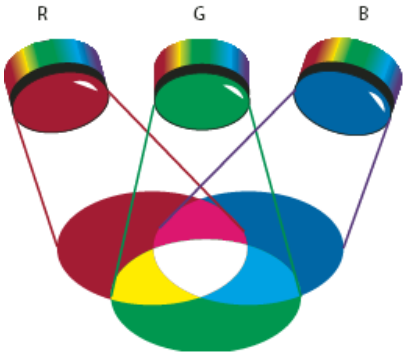
Do góry

Modele kolorów RGB, CMYK, HSB i Lab

RGB

Dużą część kolorów z widzialnego widma światła można otrzymać poprzez łączenie ze sobą—w różnych proporcjach i nasyceniach—trzech kolorów podstawowych: czerwonego, zielonego i niebieskiego. Między innymi dają się uzyskać w ten sposób kolory wtórne: niebieskozielony, karmazynowy i żółty.

Kolory RGB nazywa się addytywnymi, ponieważ po połączeniu wszystkich składowych RGB powstaje biel. Oznacza to, że całe światło odbijane jest z powrotem do oka obserwatora. Metoda polegająca na emitowaniu i łączeniu kolorów addytywnych jest używana między innymi w sprzęcie oświetleniowym, telewizorach i monitorach komputerowych. Monitor komputera tworzy kolory, emitując światło przez czerwone, zielone i niebieskie luminofory.



Kolory addytywne (RGB)
R. Czerwony **G.** Zielony **B.** Niebieski

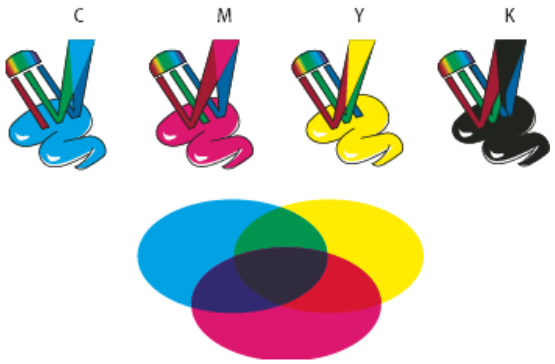
Tryb kolorów RGB (oparty na modelu RGB) umożliwia korzystanie z wartości kolorów. Każdej ze składowych RGB danego koloru są przypisywane określone wartości natężenia z zakresu od 0 (czerń) do 255 (biel). Na przykład, przypisując składowej R liczbę 246, składowej G liczbę 20 i składowej B liczbę 50, uzyskuje się kolor jasnoczerwony. Kiedy wartości trzech składowych są sobie równe powstaje odcień szarości. Gdy wszystkie składowe mają wartość 255, powstaje czysta biel, a składowe równe 0 dają czystą czerń.

Program Illustrator zapewnia również zmodyfikowany tryb kolorów RGB, określany jako bezpieczna paleta internetowa, a obejmujący tylko te kolory RGB, które mogą być używane w Internecie.

CMYK

O ile model RGB jest oparty na prawach rządzących emisją światła, model CMYK opiera się na prawach dotyczących absorpcji fal świetlnych. W przypadku drukarek, na przykład, chodzi o absorpcję światła przez farby naniesione na papier. Gdy białe światło pada na półprzezroczyste farby, część jego widma jest pochłaniana. Te barwy, które nie zostały zaabsorbowane, odbijane są z powrotem do oka.

Zgodnie z zasadami optyki połączenie czystych pigmentów koloru niebieskozielonego (C, od ang. “cyan”), karmazynowego (M, od ang. “magenta”) i żółtego (Y, od ang. “yellow”) powinno skutkować absorpcją całego światła, a więc dawać czystą czerń. Z tego względu wymienione kolory nazywa się kolorami subtraktywnymi. Aby uzyskać prawdziwą czerń, trzeba użyć czwartej farby – czarnej (K). Litera K służy do oznaczania czerni dlatego, że litera B (ang. black – czerń) jest już używana jako symbol barwy niebieskiej (ang. blue). Łączenie wymienionych pigmentów w celu uzyskania koloru jest nazywane drukowaniem czterobarwnym.



Kolory subtraktywne (CMYK)
C. Niebieskozielony **M.** Karmazynowy **Y.** Żółty **K.** Czarny

Tryb kolorów CMYK (oparty na modelu CMYK) umożliwia używanie wartości kolorów. Każdej ze składowych koloru CMYK jest przypisywana wartość procentowa (od 0 do 100%). Najjaśniejsze kolory charakteryzują się niskim udziałem poszczególnych farb, barwy ciemne przeciwnie — wysokim udziałem. Na przykład, barwa jaskrawoczerwona składa się z 2% koloru niebieskozielonego, 93% karmazynowego, 90% żółtego i 0% czarnego. W obiektach CMYK niski udział procentowy farb daje kolor zbliżony do bieli, a wysoki udział farb — kolor zbliżony do czerni.

Model CMYK powinien być używany do przygotowywania ilustracji drukowanych techniką czterobarwną.

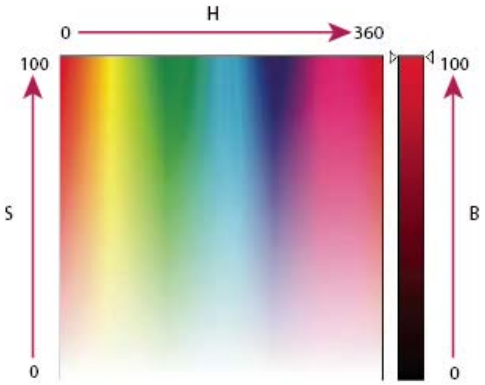
HSB

Model HSB powstał w oparciu o sposób postrzegania barw przez człowieka i opisuje trzy główne cechy koloru:

Barwa Barwa to właściwy kolor, powstający wskutek odbicia lub przejścia światła przez obiekt. Miarą barwy jest jej położenie na standardowym kole kolorów, wyrażone w stopniach od 0° do 360°. W zwykłym języku barwa jest określana po prostu nazwą odpowiedniego koloru, np. czerwony, pomarańczowy czy zielony.

Nasycenie Stopień czystości barwy (nazywany czasami chrominancją). Nasycenie reprezentuje intensywność szarości w stosunku do samej barwy i jest mierzone jako wartość procentowa, gdzie 0% oznacza barwę szarą, a 100% barwę całkowicie nasyconą. Na standardowym kole kolorów nasycenie rośnie od środka ku krawędziom.

Jasność Jasność jest to względna jaskrawość koloru, mierzona jako wartość procentowa, gdzie 0% odpowiada czerni, a 100% bieli.



Model kolorów HSB
H. Barwa **S.** Nasycenie **B.** Jasność

Lab

Model CIE Lab oparty jest na postrzeganiu kolorów przez oko ludzkie. Jest to jeden z modeli kolorów opracowanych przez instytucję Commission Internationale d'Eclairage (CIE), która zajmuje się ustanawianiem standardów dotyczących fal świetlnych.

Wartości liczbowe w modelu Lab opisują wszystkie kolory dostrzegane przez człowieka o normalnych zdolnościach widzenia. Model Lab określa to, jak kolor wygląda, a nie to, ile kolorantów potrzeba, aby uzyskać kolor na danym urządzeniu (np. monitorze, drukarce biurkowej, w aparacie cyfrowym), dlatego też uznaje się go za model kolorów niezależny od urządzenia. Systemy zarządzania kolorami używają modelu Lab jako systemu odniesienia, aby właściwie przetwarzać kolory z jednej przestrzeni kolorów na inną.

W programie Illustrator model kolorów Lab można używać do tworzenia i wyświetlania próbek kolorów dodatkowych, a także do przygotowywania ich do odtwarzania. W trybie Lab nie można jednak tworzyć dokumentów.

Do góry

Skala szarości

W modelu Skala szarości kolorom odpowiadają różne tinty czerni. Właściwie, nie można tu mówić o kolorach, ale o odcieniach szarości. Uzyskuje się je poprzez przypisywanie poszczególnym pikselom różnych jasności: od 0% (czysta biel) do 100% (czysta czerń). Taki sposób wyświetlania jest charakterystyczny, na przykład, dla obrazów pochodzących ze skanerów czarno-białych.

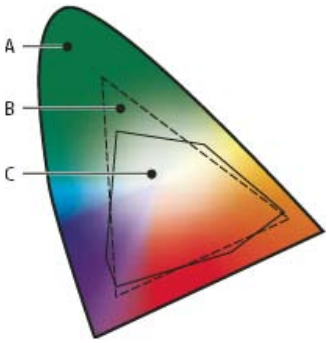
Model Skala szarości umożliwia również konwersję kompozycji kolorowych na wysokiej jakości kompozycje czarno-białe. W takich przypadkach program Adobe Illustrator pomija wszelkie informacje o kolorze oryginału; poziomy szarości (odcienie) przekonwertowanych obiektów odpowiadają jasności oryginałów.

Podczas konwersji obiektów w skali szarości na tryb RGB każda ze składowych barwnych przyjmuje wartość poziomu szarości tego obiektu. Konwersja na kolory CMYK przebiega podobnie.

Do góry

Przestrzenie i gamuty kolorów

Przestrzeń kolorów określa pewien zakres kolorów z widma optycznego. Przestrzeń kolorów może być również pewną realizacją modelu kolorów. Przestrzenie Adobe RGB, Apple RGB oraz sRGB są przykładami różnych realizacji tego samego modelu.



Gamuty różnych przestrzeni kolorów
A. Gamut wizualny **B.** Przestrzeń kolorów RGB **C.** Przestrzeń kolorów CMYK

Kolory z danej przestrzeni składają się razem na jej zakres (lub gamut). Różne urządzenia, używane na różnych etapach projektowania (np. monitor komputerowy, skaner, drukarka biurkowa, maszyna drukarska, cyfrowy aparat fotograficzny), pracują w różnych przestrzeniach kolorów, z których każda ma inny gamut. Niektóre kolory mieszczące się w zakresie monitora komputerowego nie będą się mieścić w zakresie kolorów drukarki, i odwrotnie. Kolor, którego nie można uzyskać na danym urządzeniu, uważany jest za kolor spoza przestrzeni kolorów tego urządzenia. Nazywa się go właśnie kolorem spoza gamutu.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

-->

Wybieranie kolorów

Informacje o wybieraniu kolorów
Omówienie Próbnika kolorów
Wybieranie kolorów za pomocą Próbnika kolorów
Omówienie panelu Kolor
Wybieranie kolorów za pomocą panelu Kolor

Do góry

Informacje o wybieraniu kolorów

W programie Illustrator kolory kompozycji określa się za pomocą różnego rodzaju narzędzi, paneli i okien dialogowych. Sposób wybierania kolorów zależy od rodzaju kompozycji. Na przykład, jeśli kolorystyka kompozycji ma być zgodna ze standardami firmowymi, należy wybierać kolory z firmowej biblioteki próbek. Jeśli kolory danej kompozycji nie muszą być zgodne z kolorami innej kompozycji, można używać próbnika kolorów oraz wprowadzać konkretne wartości kolorów.

Wybieranie kolorów umożliwiają następujące elementy programu:

Panel Próbki i panele bibliotek próbek Zawierają pojedyncze kolory i grupy kolorów. Użytkownik może wybierać gotowe biblioteki i próbki, a także tworzyć własne. Może też importować biblioteki.

Próbnik kolorów Zawiera widmo kolorów, które umożliwia wskazywanie kolorów, pola tekstowe, w których można wpisywać liczbowe wartości kolorów, oraz próbki kolorów.

Narzędzie Kroplomierz Umożliwia wybór kolorów bezpośrednio z kompozycji, metodą klikania na odpowiednich próbkach.

Panel Kolor Zawiera widmo kolorów, suwaki poszczególnych kolorów (np. suwak koloru niebieskozielonego) oraz pola tekstowe wartości kolorów. W panelu Kolor można określać kolory wypełnień i obrysów. Menu panelu Kolor powala tworzyć kolory odwrotne i komplementarne względem bieżącego koloru wypełnienia lub obrysu, umożliwia też tworzenie próbek kolorów.

Panel Wzornik kolorów Zawiera szereg reguł tworzenia grup kolorów na podstawie wybranego koloru bazowego. Za ich pomocą można tworzyć wariacje kolorów o różnych tintach i odcieniach, kolory zimne i ciepłe oraz kolory żywe i stonowane. Za pomocą tego panelu można otworzyć okno dialogowe Edytuj kolory/Ponowne kolorowanie kompozycji, a w nim grupę kolorów.

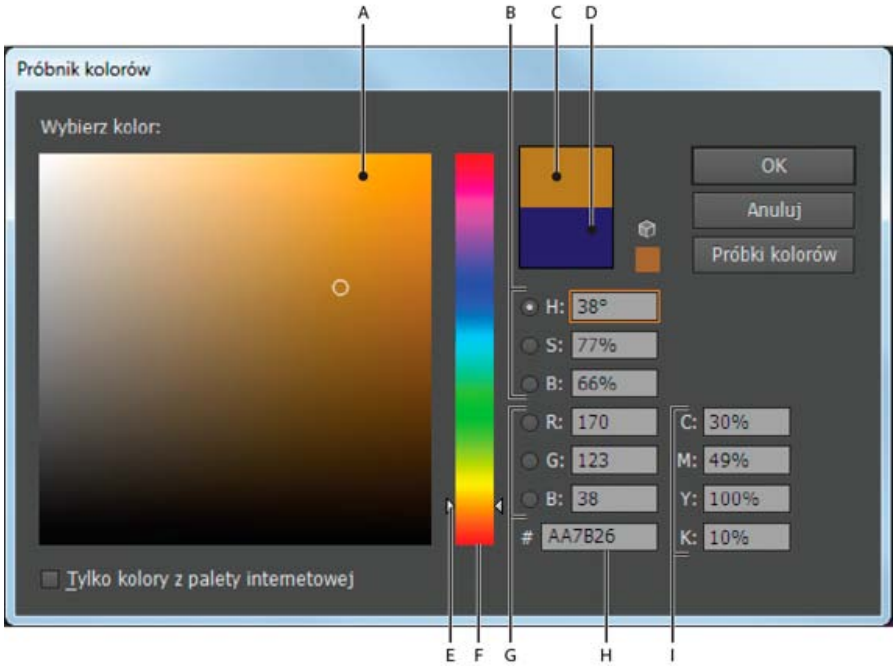
Edytuj kolory/Ponowne kolorowanie kompozycji, okno dialogowe Część tego okna dialogowego zawiera narzędzia do precyzyjnego definiowania lub dopasowywania kolorów w grupie kolorów lub kompozycji. Inna część umożliwia ponowne pokolorowanie kompozycji przy wykorzystaniu kolorów z grupy kolorów lub zmniejszenie liczby albo konwersję kolorów na wyjściu.

Polecenie Dodaj wybrane kolory i przycisk Nowa grupa kolorów Pozwalają utworzyć grupę kolorów na podstawie kolorów danej kompozycji. Zarówno polecenie, jak i przycisk, znajdują się w panelu Próbki.

Do góry

Omówienie Próbnika kolorów

Próbnik kolorów pozwala wybrać kolor wypełnienia lub obrysu obiektu – kolor należy wybrać z dostępnego pola i spektrum, określić numerycznie lub kliknąć próbkę.



Próbnik kolorów

A. Pole koloru **B.** Wartości kolorów HSB **C.** Nowy prostokąt koloru **D.** Oryginalny prostokąt koloru **E.** Suwak koloru **F.** Widmo koloru **G.** Wartości kolorów RGB **H.** Szesnastkowe wartości kolorów **I.** Wartości kolorów CMYK

Wyświetlanie Próbnika kolorów

❖ Kliknij dwukrotnie pole wyboru koloru obrysu lub wypełnienia w panelu Narzędzia lub w panelu Kolor.

Zmiana widma kolorów wyświetlanego w oknie Próbnik kolorów

❖ Kliknij odpowiednią literę: H (Hue, czyli barwa), S (Saturation, czyli nasycenie), B (Brightness, czyli jasność), R (Red, czyli czerwony), G (Green, czyli żółty), lub B (Blue, czyli niebieski).

Wyświetlanie tylko kolorów z palety internetowej

Kolory z palety internetowej mogą być wyświetlane we wszystkich przeglądarkach internetowych (niezależnie od platformy).

❖ Wybierz polecenie Tylko kolory z palety internetowej.

Wyświetlanie próbek kolorów zamiast widma kolorów

❖ Kliknij opcję Próbki kolorów. Kliknij opcję Modele kolorów, aby powrócić do widma kolorów.

Do góry

Wybieranie kolorów za pomocą Próbnika kolorów

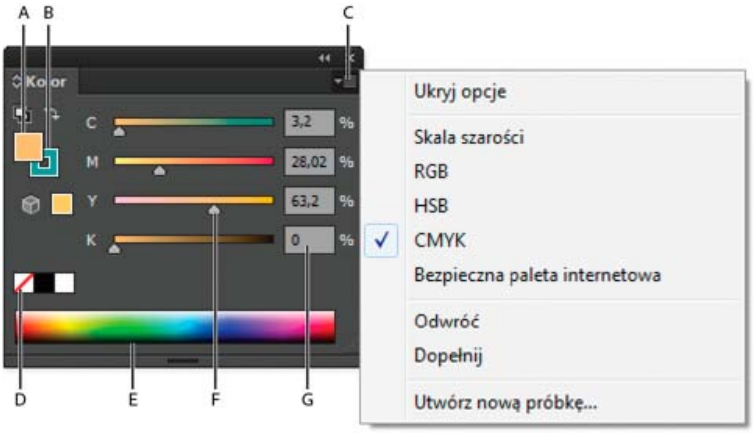
Wykonaj jedną z następujących czynności:

1. Kliknij lub przeciągnij wewnątrz widma kolorów. Położenie koloru w widmie wskazuje okrągły znacznik.
2. Przeciągnij trójkąty wzdłuż suwaka koloru lub kliknij na suwaku koloru.
3. Wprowadź wartości w dowolnych polach tekstowych.
4. Kliknij przycisk Próbki kolorów, wybierz próbkę i kliknij przycisk OK.

Do góry

Omówienie panelu Kolor

Panel Kolor (Okno > Kolor) pozwala stosować kolory do wypełnień i obrysów obiektów, a także edytować i mieszać kolory. W panelu Kolor mogą być wyświetlane wartości odpowiadające kolorom z różnych modeli. Domyślnie, w panelu Kolor są widoczne tylko najczęściej używane opcje.



Panel Kolor

A. Kolor wypełnienia **B.** Kolor obrysu **C.** Menu panelu **D.** Pole Żaden **E.** Pasek widma koloru **F.** Suwak koloru **G.** Pole tekstowe dla składowej koloru

Zmiana modelu kolorów

❖ Z menu panelu wybierz polecenie Skala szarości, RGB, HSB, CMYK lub Bezpieczna paleta internetowa.

Wyświetlanie wszystkich opcji panelu

❖ Z menu panelu wybierz polecenie Pokaż opcje. Ten sam efekt możesz uzyskać klikając dwukrotnie trójkąt umieszczony na zakładce panelu.

Do góry

Wybieranie kolorów za pomocą panelu Kolor

1. Zaznacz wybrany tryb kolorów w menu panelu. Zaznaczony tryb wpływa tylko na wyświetlany panel Kolor i nie zmienia trybu kolorów dokumentu.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Przeciągnij lub kliknij suwak.
   - Przeciąganie suwaka kolorów z wciśniętym klawiszem Shift powoduje odpowiednie przesuwanie innych suwaków (z wyjątkiem suwaków HSB). Pozwala to zachować podobny kolor o nieco innej tincie i intensywności.
   - Wprowadź wartości w dowolnych polach tekstowych.
   - Kliknij pasek widma kolorów u dołu palety. Aby nie wybierać żadnego koloru, kliknij pole Brak po lewej stronie paska kolorów; aby wybrać kolor biały, kliknij białą próbkę w prawym górnym rogu paska kolorów; aby wybrać kolor czarny, kliknij czarną próbkę w prawym dolnym rogu paska kolorów.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Używanie i tworzenie próbek

Informacje o próbkach
Omówienie panelu Próbki
Używanie bibliotek próbek
Dodawanie kolorów z kompozycji do panelu Próbki
Używanie tych samych próbek w różnych aplikacjach
Importowanie próbek z innego dokumentu
Tworzenie próbek kolorów
Zarządzanie próbkami

Do góry

Informacje o próbkach

Próbki są kolorami, tintami, gradientami lub wzorkami posiadającymi nazwy. Próbki związane z danym dokumentem są widoczne w panelu Próbki. Próbki są wyświetlane pojedynczo lub w grupach.

Program Illustrator pozwala otwierać biblioteki próbek pochodzące z innych dokumentów i różnych systemów kolorów. Biblioteki te stają się dostępne w osobnych panelach i nie są zapisywane razem z dokumentem.

Panel Próbki i panele bibliotek próbek mogą zawierać następujące próbki:

Kolory podstawowe Kolor podstawowy jest drukowany przy użyciu kombinacji czterech podstawowych farb: niebieskozielonej, karmazynowej, żółtej i czarnej. Nowe próbki są definiowane domyślnie jako kolory podstawowe.

Globalne kolory podstawowe Kolor globalny ma tę własność, że wszelkie jego zmiany są uwzględniane w całej kompozycji. Wszystkie kolory dodatkowe są globalne; kolory podstawowe mogą natomiast być globalne albo lokalne. Próbki kolorów globalnych są oznaczane przez specjalną ikonę (gdy panel jest wyświetlany w widoku listy) lub trójkąt widoczny w dolnym rogu (gdy panel jest wyświetlany w widoku miniaturek).

Kolory dodatkowe Kolor dodatkowy jest to kolor specjalnie przygotowanej farby, która jest używana w zastępstwie farb odpowiadających kolorom CMYK lub razem z nimi. Próbki kolorów dodatkowych są oznaczane przez specjalną ikonę (gdy panel jest wyświetlany w widoku listy) lub kropkę w dolnym rogu (gdy panel jest wyświetlany w widoku miniaturek).

Gradienty Wypełnienie gradientowe jest to stopniowe przejście między dwoma lub kilkoma kolorami czy odcieniami tego samego koloru. Kolory gradientu mogą być kolorami standardowymi CMYK, kolorami RGB lub kolorami dodatkowymi. Gdy gradient zapisywany jest jako próbka, przeźroczystość zastosowana w punkcie przejścia gradientu zostaje zachowana. Proporcje i wartości kątów gradientów eliptycznych (utworzonych poprzez zmianę proporcji lub kąta gradientu radialnego) nie zostają zapisane.

Wzorki Wzorki są to elementy stosowane w sposób powtarzalny, np. ścieżki, ścieżki złożone i elementy tekstowe (z wypełnieniem lub bez).

Brak Próbka Brak usuwa obrys lub wypełnienie z obiektu. Próbki tej nie można edytować ani usunąć.

Registration Próbka Registration jest wbudowana. Obiekty posiadające jej obrys lub wypełnienie są

drukowane na każdym rozbarwieniu tworzonym przez drukarki obsługujące język PostScript. Na przykład, znaki drukarskie korzystają z koloru próbki Registration dla wyrównania wyciągów w czasie drukowania. Próbki tej nie można usunąć.

***Uwaga**: jeśli kolor próbki Registration jest stosowany do tekstu, może się zdarzyć, że jego czarne wydruki będą nieczytelne lub rozmazane. Aby uniknąć tego efektu, należy używać czarnej farby.*

Grupy kolorów Grupa kolorów może zawierać kolory podstawowe, dodatkowe oraz globalne podstawowe. Nie może zawierać próbek gradientów, wzorków, próbek pustych i próbek registration. Grupy kolorów można tworzyć za pomocą reguł dostępnych w panelu Wzornik kolorów i w oknie dialogowym Edytuj kolory/Ponowne kolorowanie kompozycji. Aby umieścić próbki w grupie kolorów, należy je zaznaczyć, przejść do panelu Próbki i kliknąć ikonę Nowa grupa kolorów . Grupa kolorów jest oznaczana ikoną folderu .

W panelu Próbki można tworzyć także tinty. Tinta jest to kolor podstawowy lub dodatkowy o zmienionej intensywności. Tinty tego samego koloru są ze sobą powiązane. Zmiana próbki tinty powoduje zmianę wszystkich związanych z nią próbek tint (oraz obiektów pomalowanych kolorami z tych próbek). Tinty są oznaczane symbolem procentu (gdy paleta Próbki jest wyświetlana w widoku listy)

Do góry

Omówienie panelu Próbki

Panel Próbki (Okno > Próbki) zapewnia kontrolę nad wszystkimi kolorami, gradientami i wzorkami, które są używane w dokumencie. Każdy z dostępnych w nim elementów można nazwać i zapisać. Jeśli obrys lub wypełnienie zaznaczonego obiektu zawiera kolor, gradient, wzorek lub tintę z panelu Próbki, w panelu podświetlany jest jego odpowiednik.

Panel Próbki w widoku skróconej listy

***A.** Kolor dodatkowy **B.** Globalny kolor **C.** Wypełnienie lub obrys próbki Żaden. **D.** Próbka Registration (drukowana na wszystkich wyciągach) **E.** Symbol CMYK (gdy dokument jest otwarty w trybie CMYK) **F.** Symbol RGB (gdy dokument jest otwarty w trybie RGB) **G.** Przycisk Menu biblioteki próbek **H.** Przycisk Pokaż menu Rodzaje próbek **I.** Przycisk Opcje próbki **J.** Przycisk Nowa grupa kolorów **K.** Przycisk Nowa próbka*

Zmiana sposobu wyświetlania próbek

- Z menu panelu Próbki wybierz opcję widoku: Widok małych miniaturek, Widok średnich miniaturek, Widok dużych miniaturek, Lista skrócona lub Duża lista.

Wyświetlenia próbek określonego typu i ukrywanie pozostałych

- Kliknij przycisk Pokaż menu Rodzaje próbek i wybierz jedną z następujących opcji: Pokaż wszystkie próbki, Pokaż próbki kolorów, Pokaż próbki gradientów, Pokaż próbki wzorków lub Pokaż grupy kolorów.

Zaznaczanie wszystkich próbek, które nie są używane w kompozycji

Aby w panelu Próbki były widoczne tylko te kolory, które występują w dokumencie, można zaznaczyć wszystkie próbki nieużywane i usunąć je.

- Z menu panelu Próbki wybierz polecenie Zaznacz wszystkie nieużywane.

Zaznaczanie grupy kolorów

- Aby zaznaczyć całą grupę, kliknij ikonę grupy kolorów .
- Aby zaznaczyć próbki wewnątrz grupy, klikaj pojedyncze próbki.

Uwaga: *Przed edycją wybranej grupy kolorów upewnij się, że nie została zaznaczona żadna kompozycja, a następnie naciśnij przycisk Edytuj grupę kolorów lub dwukrotnie kliknij folder grupy kolorów. Aby dokonać edycji wybranej grupy kolorów i zastosować ją na wybranej kompozycji, kliknij przycisk Edytuj lub zastosuj kolory lub dwukrotnie kliknij folder grupy kolorów. Więcej informacji na ten temat znajduje się w części Edycja kolorów w oknie dialogowym Edytuj kolory.*

Zaznaczanie próbek według nazw

- W menu panelu Próbki wybierz opcję Pokaż pole Znajdź. Następnie, po ukazaniu się u góry panelu pola Znajdź, wpisz w nim pierwsze litery nazwy próbki.

  Uwaga: *Ta procedura nie dotyczy znaków dwubajtowych.*

  Opisana metoda może też być używana do zaznaczania próbek PANTONE®, poprzez wpisywanie ich numeru.

Przenoszenie próbek w grupie kolorów

1. Przeciągnij wybrane próbki kolorów do folderu grupy kolorów.
2. Zaznacz kolory, które chcesz umieścić w nowej grupie i kliknij przycisk Nowa grupa kolorów .

Zmiana kolejności próbek

Można zmienić kolejność pojedynczych próbek jak również próbek w grupie kolorów.

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
  - Z menu panelu Próbki wybierz opcję Ułóż wg nazwy lub Ułóż wg rodzaju. Polecenia te działają tylko wobec pojedynczych próbek. Nie działają wobec próbek w grupie kolorów.
  - Przeciągnij próbkę w nowe miejsce.

Do góry

Używanie bibliotek próbek

Biblioteki próbek są to zbiory predefiniowanych kolorów, w tym biblioteki farb, takie jak PANTONE, HKS, Trumatch, FOCOLTONE, DIC i TOYO, oraz pewne biblioteki tematyczne.

Wczytana biblioteka próbek staje się dostępna w nowym panelu (różnym od panelu Próbki). Próbki przypisane do tego panelu zaznacza się, sortuje i przegląda w taki sam sposób jak próbki z panelu Próbki. Należy pamiętać jednak, że zawartości bibliotek próbek nie można ani usuwać, ani edytować, ani rozszerzać o nowe próbki.

Aby biblioteka próbek była wyświetlana po każdym włączeniu programu Illustrator, należy zaznaczyć opcję Trwała w menu panelu biblioteki próbek.

Otwieranie biblioteki próbek

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
  - Wybierz polecenie Okno > Biblioteki próbek > *[nazwa biblioteki]*.
  - W menu panelu Próbki wybierz polecenie Otwórz bibliotekę próbek > *[nazwa biblioteki]*.
  - W panelu Próbki kliknij przycisk Menu bibliotek próbek i wybierz bibliotekę z listy.

Uwaga: *Biblioteki kolorów PANTONE znajdują się w podfolderze Color Books (Swatch Libraries > Color Books > PANTONE...).*

Tworzenie biblioteki próbek

Bieżący dokument można zapisać jako nową bibliotekę próbek.

1. Dokonaj edycji zawartości panelu Próbki, tak aby pozostały w nim tylko te próbki, które mają znaleźć się w bibliotece próbek.
2. Z menu panelu Próbki wybierz polecenie Zapisz bibliotekę próbek.

   Aby usunąć wszystkie próbki, które nie są używane w dokumencie, przejdź do menu panelu Próbki, wybierz opcję Zaznacz wszystkie nieużywane i kliknij przycisk .

Edycja biblioteki próbek

1. Wybierz polecenie Plik > Otwórz, po czym odszukaj i otwórz plik biblioteki. Domyślnie pliki biblioteki próbek znajdują się w folderze Illustrator/Presets/Swatches.
2. Zmień kolory w panelu Próbki i zapisz wyniki zmian.

Przenoszenie próbek z biblioteki próbek do panelu Próbki

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Przeciągnij jedną lub kilka próbek z panelu biblioteki próbek do panelu Próbki.
- Zaznacz próbki do dodania, przejdź do menu panelu danej biblioteki i wybierz polecenie Dodaj do próbek.
- Zastosuj próbkę do obiektu w dokumencie. Jeśli próbka reprezentuje kolor globalny lub dodatkowy, zostanie automatycznie dodana do panelu Próbki.

Do góry

Dodawanie kolorów z kompozycji do panelu Próbki

Do panelu Próbki mogą być automatycznie dodawane wszystkie kolory z wybranej kompozycji lub używanego dokumentu. Program Illustrator wyszukuje wszystkie kolory, które nie są jeszcze widoczne w panelu Próbki, konwertuje wszelkie kolory podstawowe na globalne, po czym dodaje je do panelu jako nowe próbki.

Przy automatycznym dodawaniu kolorów do panelu Próbki są uwzględniane wszystkie kolory oprócz następujących:

- Kolory wewnątrz masek kryjących (jeśli nie jest aktywny tryb edycji maski kryjącej)
- Kolory interpolowane w przejściach
- Kolory pikseli obrazu
- Kolory linii pomocniczych
- Kolory, które znajdują się wewnątrz kształtów złożonych i nie są widoczne.

Jeśli kolor wypełnienia gradientowego, wypełnienia wzorkiem lub instancji symbolu zostanie zmieniony na nowy kolor globalny, kolor ten zostanie dodany jako nowa próbka a oryginalny kolor zostanie zachowany.

Dodawanie wszystkich kolorów z dokumentu

- Upewnij się, że niczego nie zaznaczono, przejdź do menu panelu Próbki i wybierz polecenie Dodaj używane kolory.

Dodawanie kolorów z zaznaczonej kompozycji

- Zaznacz obiekty o kolorach, które chcesz dodać do panelu Próbki, i wykonaj jedną z następujących czynności:
  - Z menu panelu Próbki wybierz polecenie Dodaj wybrane kolory.
  - Przejdź do panelu Próbki i kliknij przycisk Nowa grupa kolorów . Ustaw opcje w oknie dialogowym.

    Kolory są rozmieszczane i zapisywane zgodnie z regułą Najpierw odcień.

Do góry

Używanie tych samych próbek w różnych aplikacjach

Aby próbki utworzone w programach Photoshop, Illustrator i InDesign mogły być używane w innych aplikacjach, zapisz bibliotekę próbek. Dopóki ustawienia kolorów podlegają synchronizacji, kolory używane w różnych aplikacjach wyglądają identycznie.

Uwaga: *Próbki grup kolorów można tworzyć i współdzielić, korzystając z panelu Motywy kolorów (wcześniej znane jako panel Kuler). Zobacz panel Motywy kolorów.*

1. Przejdź do panelu Próbki, utwórz próbki kolorów dodatkowych i podstawowych do udostępnienia i usuń wszystkie próbki, które nie będą współużytkowane.

   Uwaga: *Funkcja współużytkowania próbek przez różne aplikacje nie dotyczy następujących próbek: wzorki, gradienty i próbki paserów z programu Illustrator lub InDesign; próbki kolorów katalogowych, HSB, XYZ, bichromii, kolorów monitorRGB, krycia, całkowitego pokrycia farbą i kolorów z programu Photoshop. Przy zapisywaniu próbek, które będą udostępniane, wymienione próbki są automatycznie ignorowane.*

2. Z menu panelu Próbki wybierz polecenie Zapisz próbki do udostępnienia i zapisz próbki w łatwo dostępnym miejscu.

   Uwaga: *Po wczytywaniu biblioteki zawierającej próbki o identycznych nazwach, definicje próbek o takich samych nazwach zostają zastąpione. Upewnij się, że nazwy próbek nie powtarzają się.*

3. Wczytaj bibliotekę próbek do paneli Próbki w programach Photoshop, Illustrator i InDesign.

Do góry

Importowanie próbek z innego dokumentu

Importowanie z innego dokumentu może obejmować niektóre lub wszystkie próbki.

- Aby zaimportować wszystkie próbki z innego dokumentu, wybierz polecenie Okno > Biblioteki próbek > Inna biblioteka lub wybierz polecenie Otwórz bibliotekę próbek z menu panelu Próbki. Zaznacz plik, z którego mają zostać pobrane próbki, i kliknij przycisk Otwórz. Zaimportowane próbki będą wyświetlane w panelu biblioteki próbek (a nie w panelu Próbki).
- Aby zaimportować wybrane próbki z innego dokumentu, skopiuj i wklej obiekty używające tych próbek. Zaimportowane próbki pojawią się w panelu Próbki.

Uwaga: *Jeśli zaimportowane próbki dla kolorów dodatkowych lub podstawowych mają tą samą nazwę, lecz inne wartości koloru niż próbki zawarte już w dokumencie, występuje konflikt próbek. W przypadku konfliktów kolorów dodatkowych, wartości kolorów istniejących próbek są zachowywane, a importowane próbki są automatycznie łączone z istniejącymi. W przypadku konfliktów kolorów podstawowych wyświetlone zostaje okno dialogowe Konflikt próbek, a wartości kolorów dla istniejących próbek zostają automatycznie zachowane. Po wybraniu opcji „Dodaj próbki" konfliktowe próbki można dodać, dołączając do ich nazw kolejne numery, albo scalić, wybierając opcję „Scal próbki" i wykorzystując wartości kolorów istniejących próbek.*

Do góry

Tworzenie próbek kolorów

Możesz utworzyć próbki koloru podstawowego, koloru dodatkowego lub koloru gradientu.

Zobacz także

- Kolory dodatkowe a kolory podstawowe
- Gradienty

Tworzenie próbki koloru podstawowego

1. Wybierz kolor za pomocą Próbnika kolorów lub panelu Kolor, ewentualnie zaznacz obiekt o pożądanym kolorze.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Przeciągnij kolor z panelu Narzędzia lub panelu Kolor do panelu Próbki.
   - Przejdź do panelu Próbki, po czym kliknij przycisk Nowa próbka lub wybierz z menu panelu polecenie Nowa próbka. Aby próbka określała kolor globalny, wybierz w oknie dialogowym opcję Globalny. Ustaw dodatkowe opcje próbki i kliknij przycisk OK. (Zobacz Opcje próbek).

Tworzenie próbek gradientów

1. Utwórz gradient za pomocą panelu Gradient lub zaznacz obiekt o pożądanym gradiencie.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Przeciągnij wypełnienie gradientem z pola Wypełnienie w panelu Narzędzia lub Kolor do panelu Próbki.
   - Kliknij menu gradientu (obok pola gradientu) w panelu Gradient, a następnie kliknij ikonę Zapisz w bibliotece próbek .
   - Przejdź do panelu Próbki, po czym kliknij przycisk Nowa próbka lub wybierz z menu panelu polecenie Nowa próbka. W kolejnym oknie dialogowym wprowadź nazwę próbki i kliknij przycisk OK. (Zobacz Opcje próbek).

Tworzenie próbek kolorów dodatkowych

1. Wybierz kolor za pomocą Próbnika kolorów lub panelu Kolor, ewentualnie zaznacz obiekt o pożądanym kolorze.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wciśnij klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS) i przytrzymując go, przeciągnij kolor z panelu Narzędzia lub panelu Kolor do panelu Próbki.
   - Przejdź do panelu Próbki i kliknij przycisk Nowa próbka, przytrzymując wciśnięty klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS). Możesz też wybrać z menu panelu polecenie Nowa próbka. W kolejnym oknie dialogowym przejdź do menu Typ koloru i wybierz opcję Kolor dodatkowy. Ustaw dodatkowe opcje próbki i kliknij przycisk OK. (Zobacz Opcje próbek).

Tworzenie próbki z panelu Wzornik kolorów

1. Wybierz kolory z menu Reguły harmonii w panelu Wzornik kolorów.
2. Kliknij przycisk Zapisz grupę kolorów w panelu Próbki znajdujący się u dołu panelu Wzornik kolorów.

Do góry

Zarządzanie próbkami

Do zarządzania próbkami służy panel Próbki. Próbki można powielać, grupować, łączyć i usuwać. Dostępne są następujące opcje próbek: nazwa próbki, typ koloru, tryb koloru lub podgląd.

Zobacz także

- Tworzenie grupy kolorów w oknie dialogowym Edytuj kolory

Powielanie próbek

1. Zaznacz próbkę lub próbki do powielenia.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz polecenie Powiel próbkę z menu panelu Próbki.
   - Przeciągnij próbki na przycisk Nowa próbka, wyświetlany u dołu panelu Próbki.

Grupowanie próbek

Aby pewne kolory były dostępne w panelu Próbki jako jedna całość, należy utworzyć grupę kolorów. Grupa taka może, na przykład, zawierać kolory wybrane w panelu Wzornik kolorów. Zapisanie grupy kolorów w oknie dialogowym Edytuj kolory pociąga za sobą automatyczne zapisanie tej grupy w panelu Próbki. Niezależnie od tego grupy kolorów (próbek) mogą być tworzone ręcznie (a nie automatycznie).

1. Zaznacz próbkę lub próbki w panelu Próbki.
2. Kliknij przycisk Nowa grupa kolorów lub wybierz z menu panelu polecenie Nowa grupa kolorów.

Zastępowanie, scalanie i usuwanie próbek

- Aby zastąpić próbkę, należy wcisnąć klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i przytrzymując go, przeciągnąć kolor lub gradient z panelu Kolor, z panelu Gradient, z obiektu lub z panelu Narzędzia do panelu Próbki – próbka wybrana do zastąpienia zostanie podświetlona.

  Zastąpienie istniejącego koloru, gradientu lub wzorka w panelu Próbki pociąga za sobą globalną zmianę obiektów w plikach, które zawierają kolory reprezentowane przez daną próbkę. Jedynym wyjątkiem od tej zasady są kolory podstawowe, dla których nie zaznaczono opcji Globalnie w oknie dialogowym Opcje próbki.
- Aby scalić kilka próbek, zaznacz je i wybierz opcję Scal próbki z menu panelu Próbki. Nazwa i kolor pierwszej z zaznaczonych próbek zastąpią wszystkie pozostałe próbki zaznaczenia.
- Aby usunąć próbkę, zaznacz jedną lub kilka próbek. Wybierz z menu panelu opcję Usuń próbkę, kliknij przycisk Usuń próbkę lub przeciągnij zaznaczone próbki na przycisk Kosz.

  Jeżeli usunięta zostanie próbka koloru dodatkowego lub globalnego koloru podstawowego (lub wzorek albo gradient z tym kolorem), to wszystkie obiekty z tym kolorem otrzymają jego ekwiwalent spośród nieglobalnych kolorów podstawowych.

Opcje próbek

Aby określić opcje próbek, kliknij dwukrotnie istniejącą próbkę lub wybierz z menu panelu Próbki opcję Nowa próbka.

Nazwa próbki Określa nazwę próbki w panelu Próbki.

Typ koloru Określa, czy próbka dotyczy koloru podstawowego czy dodatkowego.

Globalny Tworzy próbkę globalnego koloru podstawowego.

Tryb koloru Decyduje o trybie koloru próbki.
Po wybraniu odpowiedniego trybu koloru same kolory można dopasowywać za pomocą suwaków. Gdy zostanie wybrany kolor spoza palety internetowej, pojawi się sześcian ostrzegawczy. Kliknięcie na nim spowoduje przejście do najbliższego odpowiednika spośród kolorów z palety internetowej (jest on wyświetlany z prawej strony sześcianu). Jeśli zostanie wybrany kolor spoza przestrzeni, pojawi się trójkąt ostrzegawczy. Kliknięcie na nim spowoduje przejście do najbliższego odpowiednika koloru z przestrzeni CMYK (będzie on wyświetlany z prawej strony trójkąta).

Podgląd Pozwala obejrzeć wyniki dopasowania koloru na obiektach, do których zastosowano daną próbkę.

Zobacz także

- Informacje o kolorze
- Wybieranie kolorów
- Grupy kolorów (harmonie)
- Dostosowywanie kolorów
- Samouczek wideo — zapisywanie i wczytywanie próbek

(cc) BY-NC-SA Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

-->

Grupy kolorów (harmonie)

Informacje o grupach kolorów
Omówienie panelu Wzornik kolorów
Omówienie okna dialogowego Edytuj kolory/Ponowne kolorowanie kompozycji
Tworzenie grup kolorów
Edycja kolorów w oknie dialogowym Edytuj kolory
Przypisywanie kolorów do kompozycji
Redukcja kolorów w kompozycji

Informacje o grupach kolorów

Do góry

Grupa kolorów jest narzędziem reprezentującym w panelu Próbki osobny zestaw powiązanych ze sobą próbek kolorów. Dodatkowo grupa kolorów może stanowić kontener zestawów barwnych, tworzonych za pomocą okna dialogowego Edytuj kolory/Ponowne kolorowanie kompozycji i panelu Wzornik kolorów. Grupy kolorów mogą zawierać wyłącznie kolory kryjące, w tym kolory dodatkowe, podstawowe i globalne. W grupach nie można umieszczać gradientów i wzorków.

Panel Wzornik kolorów oraz okno dialogowe Edytuj kolory/Ponowne kolorowanie kompozycji pozwalają tworzyć grupy kolorów o pewnych wspólnych własnościach. Wybierając za ich pośrednictwem określoną regułę oraz określony kolory bazowy, można wygenerować zestaw kolorów odpowiednio ze sobą powiązanych. Na przykład, za pomocą reguły Monochromatyczne można utworzyć grupę kolorów o tej samej barwie (hue), lecz o różnych nasyceniach. Z kolei za pomocą reguł Wysoki kontrast i Pentagram można utworzyć grupę kolorów mocno ze sobą kontrastujących.

Aby szukać nowych pomysłów, dzielić się harmoniami kolorów lub tworzyć grupy kolorów poza programem Illustrator, wybierz polecenie Okno > Rozszerzenia > Kuler i klikając przejrzyj dostępne harmonie kolorów.

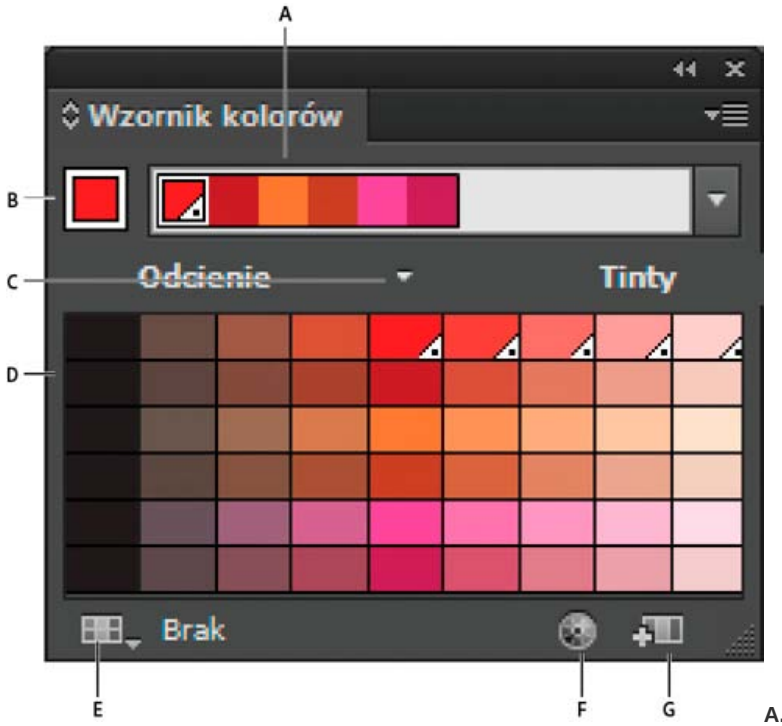
Więcej informacji na ten temat znajduje się na stronie Kuler, dostępnej pod adresem http://kuler.adobe.com/.

Omówienie panelu Wzornik kolorów

Do góry

Panel Wzornik kolorów stanowi narzędzie wspomagające użytkownika na etapie kolorowania kompozycji. Panel ten pozwala tworzyć i przeglądać grupy kolorów powiązanych w określony sposób z kolorem wybranym w panelu Narzędzia. Możesz użyć tych kolorów podczas tworzenia kompozycji, edytować je w oknie dialogowym Edytuj kolory/Ponowne kolorowanie kompozycji lub zapisać jako próbki lub grupy próbek w panelu Próbki.

Panel zapewnia kontrolę nad sposobem generowania kolorów, między innymi pozwala wybierać różne reguły (na przykład tinty i cienie lub żywe i stonowane) tworzenia grup oraz różne typy i liczby wariacji kolorów.
Ważne: Kliknięcie na określonej wariacji kolorów powoduje zmianę kolorów zaznaczonej kompozycji — podobnie, jak kliknięcie na próbce w panelu Próbki.



A. Menu Reguły harmonii i grupa aktywnych kolorów **B.** Ustawianie koloru bazowego **C.** Aktywne kolory **D.** Wariacje kolorów **E.** Wybór kolorów z określonej biblioteki próbek **F.** Edytowanie kolorów lub Edytowanie lub stosowanie kolorów w zależności od wyboru (otwiera pole dialogowe Edytuj kolory/Ponowne kolorowanie kompozycji) **G.** Zapisywanie grupy w panelu Próbki

Uwaga: Aby edytować zaznaczoną grupę kolorów, upewnij się, że nie jest zaznaczona żadna kompozycja, a następnie kliknij przycisk Edytuj kolory. Aby dokonać edycji wybranej grupy kolorów i zastosować ją na zaznaczonej kompozycji, kliknij przycisk Edytuj lub zastosuj kolory. Więcej informacji na ten temat znajduje się w części Edycja kolorów w oknie dialogowym Edytuj kolory.

Film dotyczący określania kolorów za pomocą panelu Wzornik kolorów można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0058_pl.

Określenie typu wariantów kolorów pojawiających się w panelu

❖ Wybierz jedną z następujących wariacji z menu panelu Wzornik kolorów:

Pokaż tinty/odcienie Pozwala dodać kolor czarny do wariacji po lewej stronie i kolor biały do wariacji po prawej stronie

Pokaż ciepłe/zimne Pozwala dodać kolor czerwony do wariacji po lewej stronie i kolor niebieski do wariacji po prawej stronie

Pokaż jaskrawe/stonowane Pozwala zmniejszać nasycenie (w kierunku koloru szarego) w wariacjach po lewej stronie i zmniejszać nasycenie w wariacjach po prawej stronie

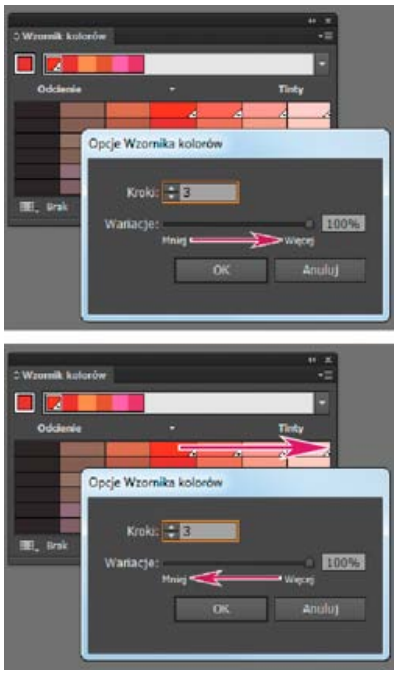
Uwaga: Jeśli są używane kolory dodatkowe, należy stosować tylko wariację Tinty/Odcienie i wybierać kolory po prawej stronie siatki wariacji (stronie tint). Wszelkie inne wariacje powodują konwersję kolorów dodatkowych na podstawowe.

Określanie liczby i zakresu wariacji kolorów pojawiających się w panelu

1. Z menu panelu Wzornik kolorów wybierz polecenie Opcje przewodnika po kolorach.
2. Określ liczbę kolorów, które mają być wyświetlane po lewej i prawej stronie każdego z kolorów grupy. Na przykład, wybór liczby 6 powoduje wyświetlanie 6 ciemniejszych i 6 jaśniejszych odcieni każdego z kolorów.

   Pierwotne kolory są wyświetlane zawsze pośrodku panelu wraz z widocznym tuż nad nimi trójkątem, a ich wariacje pojawiają się po lewej i prawej stronie.
3. Przeciągnij suwak Zakres na lewo, aby zmniejszyć liczbę wariacji, albo na prawo, aby zwiększyć ich liczbę.

   Zmniejszenie zakresu wariacji powoduje generowanie kolorów bardziej podobnych do kolorów pierwotnych.



Dopasowywanie zakresu wariacji kolorów

Do góry

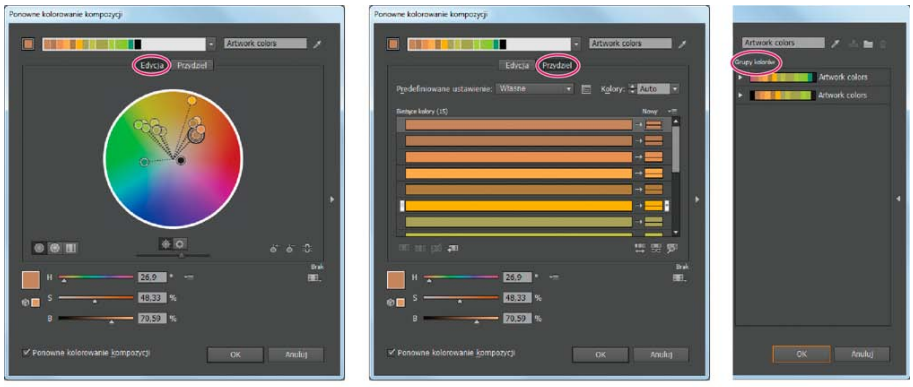
Omówienie okna dialogowego Edytuj kolory/Ponowne kolorowanie kompozycji

Nazwa tego okna dialogowego zmienia się w zależności od kontekstu:

Gdy wybierzesz kompozycję i otworzysz okno dialogowe klikając ikonę w panelu Sterowanie, panelu Próbki lub panelu Wzornik kolorów, albo wybierając polecenie Edycja > Edytuj kolory > Ponowne kolorowanie kompozycji, otworzy się ono jako okno dialogowe Ponowne kolorowanie kompozycji z dostępnymi zakładkami Przydziel i Edytuj.

Jeśli nie wybierzesz kompozycji i otworzysz okno dialogowe klikając ikonę w panelu Sterowanie, panelu Próbki lub panelu Wzornik kolorów, otworzy się ono jako okno dialogowe Edytuj kolory z dostępną zakładką Edytuj.

Niezależnie od tego, która nazwa pojawi się nad oknem dialogowym, po jego prawej stronie zawsze znajdować będą się grupy kolorów bieżącego dokumentu wraz z dwiema domyślnymi grupami kolorów: Kolor wydruku i Skala szarości. Grupy te można zaznaczać i wykorzystywać.



Tworzenie i edycja grup kolorów oraz przypisywanie kolorów za pomocą okna dialogowego Edytuj kolory/Ponowne kolorowanie kompozycji. **A.** Tworzenie i edycję grupy kolorów umożliwia zakładka Edycja **B.** Przypisywanie kolorów umożliwia zakładka Przydziel **C.** Grupę kolorów zaznacza się na liście Grupy kolorów

W dolnej części okna dialogowego jest dostępna opcja Zmień kolory kompozycji, która pozwala obejrzeć kolory kompozycji oraz zdecydować, czy przy zamykaniu okna dialogowego kompozycja ma być ponownie kolorowana.

Główne obszary okna dialogowego:

Edycja Zakładka Edycja pozwala tworzyć tworzyć nowe i edytować istniejące grupy kolorów. Tworząc grupy, można korzystać z menu Reguły harmonii oraz z koła kolorów. Koło kolorów ukazuje powiązania między kolorami grupy, a paski kolorów pozwalają zmieniać wartości poszczególnych kolorów. Za pomocą zakładki można też dopasowywać jasność, dodawać i usuwać kolory, zapisywać grupy kolorów oraz przeglądać kolory zaznaczonej kompozycji.

Przydziel Zakładka Przydziel pozwala sprawdzić i określić, jak kolory z danej grupy będą zastępowały pierwotne kolory kompozycji. Kolory mogą być przypisywane pod warunkiem, że w dokumencie zaznaczono kompozycję. Użytkownik może określić, które z bieżących kolorów będą zastępowane przez nowe kolory, zdecydować, czy będą zachowywane kolory dodatkowe, oraz określić metodę zastępowania (np. kolory mogą

być zastępowane całkowicie lub z zachowaniem oryginalnej jasności). Zakładka Przydziel pozwala określić sposób zmiany kolorów na podstawie bieżącej grupy kolorów, a także zmniejszyć liczbę kolorów bieżącej kompozycji.

Grupy kolorów Lista wszystkich grup kolorów, które skojarzono z otwartym dokumentem (te same grupy są wyświetlane w panelu Próbki). Lista ta ułatwia edycję, usuwanie i tworzenie nowych grup kolorów w oknie dialogowym. Wszelkie zmiany są odzwierciedlane w panelu Próbki. Aktualnie edytowana grupa jest zaznaczona. Użytkownik może zaznaczyć dowolną grupę, a po zaznaczeniu wprowadzić w niej zmiany lub wykorzystać ją do pokolorowania kompozycji. Zapisanie grupy kolorów powoduje dodanie jej do listy.

Film przedstawiający tworzenie, edycję i wykorzystywanie grup kolorów za pomocą okna Edytuj kolory/Ponowne kolorowanie kompozycji, można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/LRvid4019_ai_pl. Film dotyczący integracji harmonii kolorów z obiektami inteligentnymi w programach Photoshop i InDesign można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0191_pl. Aby zobaczyć przykład zmiany wyraźnych kolorów ilustracji na ilustrację w skali szarości, zobaczwww.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_depth_pl.

Otwórz okno dialogowe Edytuj kolory/Ponowne kolorowanie kompozycji

❖ Otwórz okno dialogowe Edytuj kolory/Ponowne kolorowanie kompozycji z jednego z następujących miejsc:

Edycja > Edycja kolorów > Zmień kolory kompozycji lub Zmień kolory za pomocą predefiniowanych ustawień Polecenia te umożliwiają edycję kolorów zaznaczonej kompozycji.

Przycisk Ponowne kolorowanie kompozycji w panelu Sterowanie Przycisk ten umożliwia edycję kolorów zaznaczonej kompozycji w oknie Ponowne kolorowanie kompozycji. Jest dostępny pod warunkiem, że zaznaczona kompozycja zawiera co najmniej dwa kolory.

Uwaga: Edycją tą metodą zapewnia globalną zmianę kolorów kompozycji (jeśli na etapie tworzenia kompozycji nie używano kolorów globalnych).

Przycisk Edytowanie kolorów lub Edytowanie lub stosowanie kolorów w panelu Wzornik kolorów Przycisk ten pozwala rozpocząć edycję kolorów w panelu Wzornik kolorów lub edytować, a następnie zastosować kolory widoczne w panelu do zaznaczonej kompozycji.

Przycisk Edytowanie kolorów lub Edytowanie lub stosowanie kolorów w panelu Próbki Przycisk ten pozwala rozpocząć edycję kolorów w wybranej grupie kolorów lub edycję i zastosowanie kolorów w wybranej kompozycji. Aby otworzyć okno dialogowe, można również dwukrotnie kliknąć grupę kolorów w panelu Próbki.

Korzystanie z listy Grupa kolorów

- Aby wyświetlić lub ukryć listę Grupa kolorów, kliknij ikonę Ukryj obszar grupy kolorów , która znajduje się w prawej części okna Edytuj kolory/Ponowne kolorowanie kompozycji. Aby ponownie wyświetlić listę, kliknij ponownie ikonę.
- Aby dodać do tej listy nową grupę kolorów bądź utworzyć lub edytować istniejącą grupę kolorów, kliknij przycisk Nowa grupa kolorów. Na liście pojawi się nowa grupa kolorów.
- Aby rozpocząć edycję grupy, kliknij ją na liście. Zmień grupę kolorów za pomocą zakładki Edycja, a następnie kliknij przycisk Zapisz zmiany grupy kolorów .
- Aby usunąć grupę, zaznacz ją i kliknij przycisk Usuń grupę kolorów.

Do góry

Tworzenie grup kolorów

Grupy kolorów można tworzyć używając panelu Wzornik kolorów lub okna dialogowego Edytuj kolory/Ponowne kolorowanie kompozycji. Możesz tworzyć i wymieniać się grupami kolorów na stronie internetowej Adobe Kuler (www.kuler.adobe.com).

Film dotyczący określania kolorów za pomocą panelu Wzornik kolorów można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0058_pl. Film przedstawiający tworzenie, edycję i wykorzystywanie grup kolorów za pomocą okna Aktywny kolor, można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/LRvid4019_ai_pl.

Tworzenie grupy kolorów w panelu Wzornik kolorów

Przed określeniem koloru bazowego upewnij się, że nie zaznaczono żadnej kompozycji (gdyby zaznaczono jakąś kompozycję, jej kolory zmieniłyby się).

1. Otwórz panel Wzornik kolorów i określ kolor bazowy, wykonując dowolną z następujących czynności:
   - Kliknij próbkę koloru w panelu Próbki.
   - Kliknij kolor w panelu Kolor. (Panel Kolor można przeciągnąć w inne miejsce, tak aby nie zasłaniał panelu Wzornik kolorów.)
   - W panelu Narzędzia kliknij dwukrotnie przycisk Kolor wypełnienia i wybierz kolor za pomocą próbnika kolorów.
   - Użyj kroplomierza i kliknij pożądany kolor kompozycji.
   - Zaznacz kompozycję zawierającą pożądany kolor i kliknij ikonę Ustaw kolor bazowy jako kolor bieżący .
   - Przejdź do panelu Wzornik kolorów, kliknij wariację kolorów, po czym kliknij przycisk Ustaw kolor bazowy jako kolor bieżący .
2. Wybierz regułę z menu reguł tworzenia grup kolorów.

   Uwaga: Aby ograniczyć zestaw kolorów do kolorów z określonej biblioteki próbek, kliknij przycisk Ogranicz grupę kolorów do

kolorów z biblioteki próbek i wybierz bibliotekę z listy.

3. Aby zapisać grupę kolorów lub pojedynczy kolor w panelu Próbki, wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby zapisać bieżącą grupę kolorów z panelu Wzornik kolorów, kliknij przycisk Zapisz grupę kolorów w panelu Próbki.
   - Aby zapisać wariacje kolorów w postaci oddzielnych próbek, przeciągnij wybrane kolory z panelu Wzornik kolorów do panelu Próbki.
   - Aby zapisać wiele wariacji kolorów jako grupę, zaznacz je w panelu Wzornik kolorów i kliknij przycisk Zapisz grupę kolorów w panelu Próbki.

   Aby określić nazwę nowej grupy, zaznacz grupę w panelu Próbki i wybierz z menu panelu opcję Opcje grupy kolorów.

   Uwaga: Aby wczytać próbkę grupy kolorów na stronę Kuler, zaznacz ją, a następnie wybierz Okno > Rozszerzenia > Kuler. W oknie dialogowym Kuler kliknij przycisk Wczytaj. Przed wczytaniem próbek musisz się zarejestrować na stronie Kuler.

4. Aby pokolorować swoją kompozycję kolorem z danej grupy kolorów, zaznacz kompozycję i kliknij dowolny kolor w panelu Wzornik kolorów.

   Uwaga: Aby pokolorować wszystkie obiekty w obiekcie grupowym, zaznacz go, a następnie wybierz Edycja > Ponowne kolorowanie kompozycji i określ opcje w oknie dialogowym Ponowne kolorowanie kompozycji. (Więcej informacji znajdziesz w Przypisywanie kolorów do kompozycji.)

Tworzenie grupy kolorów w oknie dialogowym Edytuj kolory

W celu utworzenia grupy kolorów w oknie Edytuj kolory/Ponowne kolorowanie kompozycji, należy wybrać kolor bazowy oraz regułę tworzenia grupy. Zastosowanie reguły powoduje wygenerowanie nowych kolorów na podstawie koloru bazowego. Na przykład, jeśli kolorem bazowym będzie niebieski, a regułą reguła dopełniania, grupa kolorów zostanie utworzona na podstawie koloru niebieskiego oraz jego dopełnienia, czyli koloru czerwonego.

Za pomocą koła kolorów można zmieniać kolory będące podstawą stosowania reguły, a więc podstawą nowej grupy kolorów. Aby przerwać stosowanie reguły i przeprowadzić ręczną edycję kolorów, kliknij przycisk Rozłącz.

1. Otwórz okno dialogowe Edytuj kolory/Ponowne kolorowanie kompozycji i w razie potrzeby wybierz regułę z menu reguł tworzenia grup kolorów.

   Uwaga: Aby ograniczyć zestaw kolorów do kolorów z określonej biblioteki próbek, kliknij przycisk Ogranicz grupę kolorów do kolorów z biblioteki próbek i wybierz bibliotekę z listy.

2. Jeśli widoczne są paski kolorów, kliknij ikonę Koło kolorów (aby zamiast pasków wyświetlić koło kolorów).
3. Wybierz kolor bazowy, wykonując jedną z następujących czynności:
   - Ustaw kolor bazowy, przeciągając odpowiednio wskaźnik widoczny na kole kolorów (największy, podwójny wskaźnik na kole).
   - Ustaw odpowiednio suwaki kolorów u dołu okna dialogowego.
4. Zależnie od potrzeby wybierz nową regułę lub przesuń wskaźniki kolorów.
5. Aby sprawdzić wygląd nowych kolorów kompozycji, kliknij przycisk Zmień kolory kompozycji.

   Uwaga: Kolory zaznaczonej kompozycji zostaną zmienione po kliknięciu przycisku OK i zamknięciu okna dialogowego. Aby kolory kompozycji pozostały bez zmian, przed kliknięciem przycisku OK należy wyłączyć opcję zmiany kolorów.

6. Wpisz nazwę w polu Nazwa (po prawej stronie menu reguł harmonii), po czym kliknij przyciskNowa grupa kolorów.

   Uwaga: Jeśli ikona Nowa grupa kolorów nie jest wyświetlana, kliknij ikonę Pokaż obszar grupy kolorów.

7. Aby zapisać nową grupę w panelu Próbki, kliknij przycisk OK i zamknij okno Edytuj kolory/Ponowne kolorowanie kompozycji.

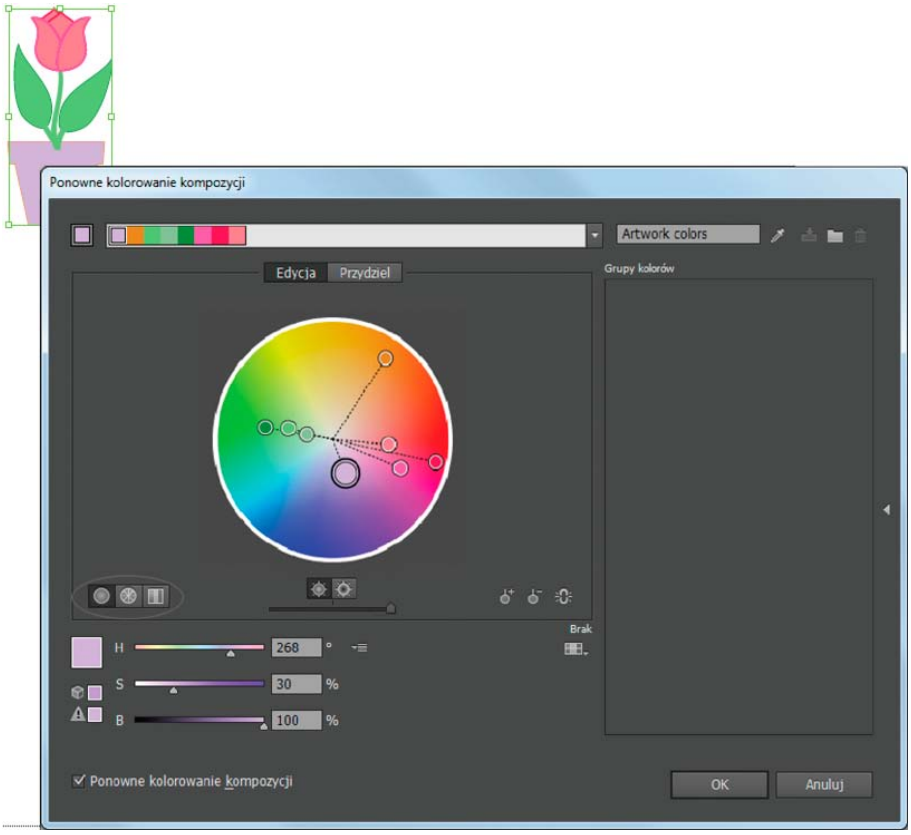
Uwaga: Grupę kolorów można utworzyć także za pomocą panelu Wzornik kolorów. (Zobacz Tworzenie grupy kolorów w panelu Wzornik kolorów.)

Do góry

Edycja kolorów w oknie dialogowym Edytuj kolory

Okno dialogowe Edytuj kolory/Ponowne kolorowanie kompozycji umożliwia globalną edycję kolorów zaznaczonej kompozycji. Jest to przydatne zwłaszcza wtedy, gdy kolory globalne nie były od początku użyte przy tworzeniu kompozycji. Okno pozwala edytować kolory i grupy kolorów, stosować wprowadzane zmiany do kompozycji, a także zapisywać zmienione kolory na przyszłość.

Podczas edycji kolorów można korzystać z koła kolorów (w wersji ciągłej lub dyskretnej) i z pasków kolorów.



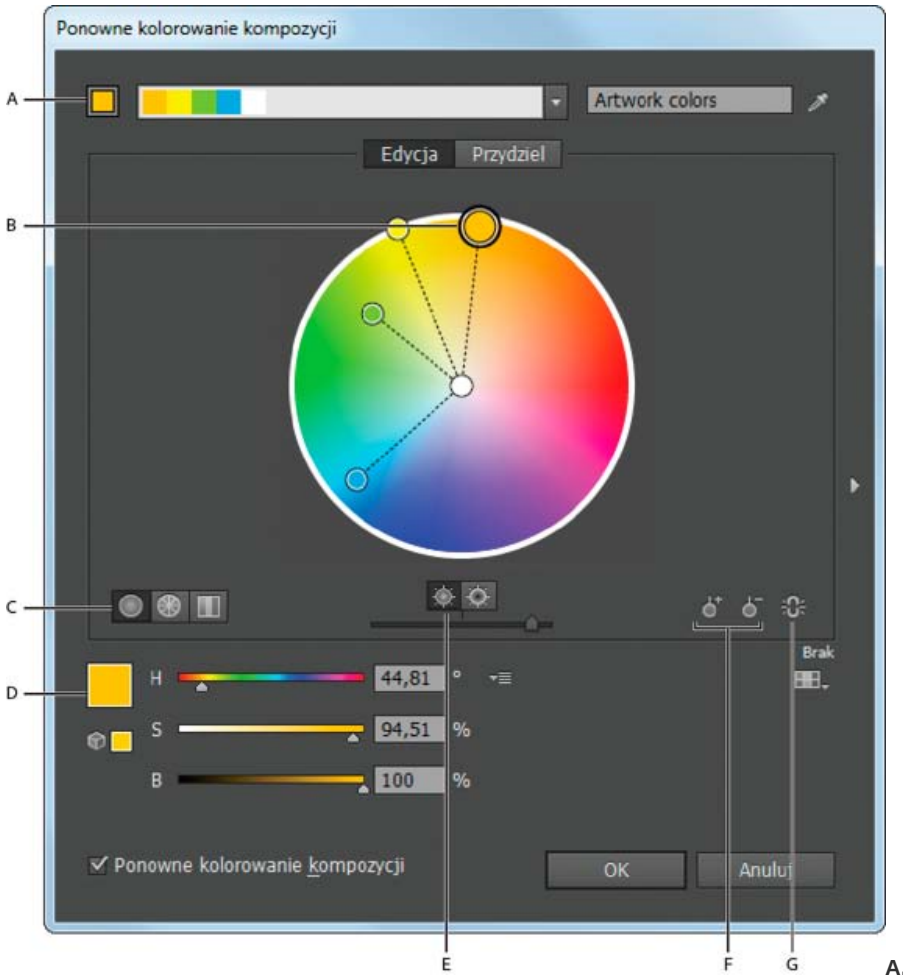
Edycja kolorów za pomocą znaczników na kole kolorów

Koło kolorów w wersji ciągłej Barwa, nasycenie i jasność są przedstawiane wewnątrz ciągłego okręgu. Każdy z kolorów bieżącej grupy jest przedstawiany w kole wewnątrz okręgu. Koło umożliwia bardzo dokładny wybór kolorów, ponieważ jednak każdy z pikseli ma inny kolor, zidentyfikowanie poszczególnych kolorów jest trudne.

Koło kolorów w wersji dyskretnej Kolory są przedstawiane w postaci segmentów koła. Koło w tej postaci ułatwia identyfikację poszczególnych kolorów, ale obejmuje tylko ograniczony zakres kolorów.

Paski koloru Są wyświetlane tylko kolory z grupy. Odpowiadające im kolorowe paski można zaznaczać i edytować indywidualnie. Kolory można przeciągać i upuszczać po lewej lub po prawej i w ten sposób ponownie określić ich ustawienie. Możesz kliknąć dany kolor prawym przyciskiem myszy i usunąć go, ustawić jako kolor bazowy, zmienić jego cień lub zmienić go korzystając z Próbnika kolorów.

Film przedstawiający tworzenie, edycję i wykorzystywanie grup kolorów, można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/LRvid4019_ai_pl. Aby zobaczyć przykład zmiany wyraźnych kolorów ilustracji na ilustrację w skali szarości, zobaczwww.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_depth_pl.



A. Kolor bazowy w formie, w jakiej pojawia się w menu Reguły harmonii **B.** Kolor bazowy na kole kolorów **C.** Opcje wyświetlania kolorów **D.** Kolor odpowiadający wybranemu znacznikowi lub paskowi koloru **E.** Przedstawianie na kole nasycenia i barwy **F.** Dodawanie i usuwanie znaczników kolorów **G.** Rozłączanie kolorów powiązanych

Zapisywanie zmian w grupie kolorów

Przed rozpoczęciem edytowania grup kolorów upewnij się, że wiesz, jak poprawnie zapisać wprowadzone zmiany, aby niechcący nie nadpisać swojej ulubionej grupy kolorów! Zapisując zmiany masz do wyboru dwie opcje: możesz nadpisać edytowaną grupę kolorów w miejsce oryginalnej grupy lub stworzyć nową grupę pozostawiając oryginalną bez zmian.

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby zachować oryginalną grupę kolorów i zapisać zmiany w nowej grupie kolorów, kliknij ikonę Nowa grupa kolorów, która znajduje się u góry okna dialogowego Edytuj kolory/Ponowne kolorowanie kompozycji.
- Aby zapisać zmiany w oryginalnej grupie kolorów (i w ten sposób nadpisać znajdujące się w niej dane), kliknij Zapisz zmiany w grupie kolorów.

Edycja grupy kolorów za pomocą koła kolorów

1. Jeśli zachodzi taka potrzeba, zaznacz pożądaną grupę kolorów w obszarze Grupy kolorów okna Edytuj kolory/Ponowne kolorowanie kompozycji.
2. Jeśli zaznaczono pewien obiekt w obszarze roboczym, kliknij przycisk Zmień kolory kompozycji, aby sprawdzić wygląd kolorów kompozycji. Aby nie zmieniać kolorów kompozycji, nie zaznaczaj opcji Zmień kolory kompozycji albo kliknij przycisk Anuluj.

   Uwaga: Aby przeprowadzić edycję kolorów kompozycji, kliknij przycisk Pobierz kolory z zaznaczonej kompozycji.
3. Aby ograniczyć zestaw kolorów do kolorów z określonej biblioteki próbek, kliknij przycisk Ogranicz grupę kolorów do kolorów z biblioteki próbek i wybierz bibliotekę z listy.
4. Aby w bieżącej grupie zmienić kolor bazowy na inny, kliknij prawym przyciskiem myszy koło kolorów lub paski koloru i wybierz Ustaw jako kolor bazowy. Możesz również kliknąć kolor w polu Aktywne kolory, a następnie kliknąć ikonę Ustaw bieżący jako kolor bazowy znajdującą się po lewej stronie pola Aktywne kolory.
5. Zmieniaj kolor, przeciągając jego znacznik na kole. Jeśli kolory grupy są powiązane ze sobą, podczas przeciągania zmieniają

się, zgodnie z wybraną regułą, wszystkie kolory grupy. W przeciwnym razie zmienia się tylko kolor skojarzony ze znacznikiem.

W razie potrzeby wykonuj następujące czynności:

a. Aby zmieniać barwę, przeciągaj znacznik po okręgu koła. Aby zmieniać nasycenie lub jasność, przeciągaj znacznik do środka lub od środka koła.

b. Aby dodać kolor, kliknij prawym przyciskiem myszy wybrane miejsce koła koloru i wybierz Dodaj nowy kolor.

c. Aby usunąć kolor, kliknij prawym przyciskiem myszy znacznik koloru (lub linię znacznika) znajdujący się w kole koloru i wybierz Usuń kolor.

d. Aby zmienić kolor używając Próbnik kolorów, kliknij dany kolor prawym przyciskiem myszy i wybierz Próbnik kolorów..

e. Aby znacznik poruszał się tylko w jednym kierunku, podczas przeciągania go przytrzymuj wciśnięty klawisz Shift.

f. Aby na kole były przedstawiane barwa i jasność, kliknij przycisk Pokaż nasycenie i barwę na kole (znajdujący się bezpośrednio pod kołem).

g. Aby zmienić wartości koloru ręcznie, kliknij znacznik koloru lub kliknij kolor w polu Aktywne kolory. Zmień wartość koloru za pomocą odpowiedniego suwaka lub w odpowiednim polu pod kołem kolorów.

h. Aby zmienić nasycenie i jasność koloru na kole, kliknij znacznik koloru prawym przyciskiem myszy i kliknij Wybierz cień; następnie kliknij pożądany kolor w polu, które pojawi się na ekranie.

6. Zapisz zmiany klikając Nowa grupa koloru, dzięki czemu oryginalna grupa nie zostanie zmieniona. Zmiany zostaną zapisane w nowej grupie kolorów. Możesz też kliknąć Zapisz zmiany w grupie kolorów, aby wprowadzone zmiany nadpisały oryginalną grupę kolorów.

Uwaga: Jeśli w przypadku pewnego koloru masz wątpliwości, czy należy do danej przestrzeni lub pochodzi z palety internetowej, zaznacz go i kliknij przycisk Spoza gamutu lub Spoza palety internetowej.

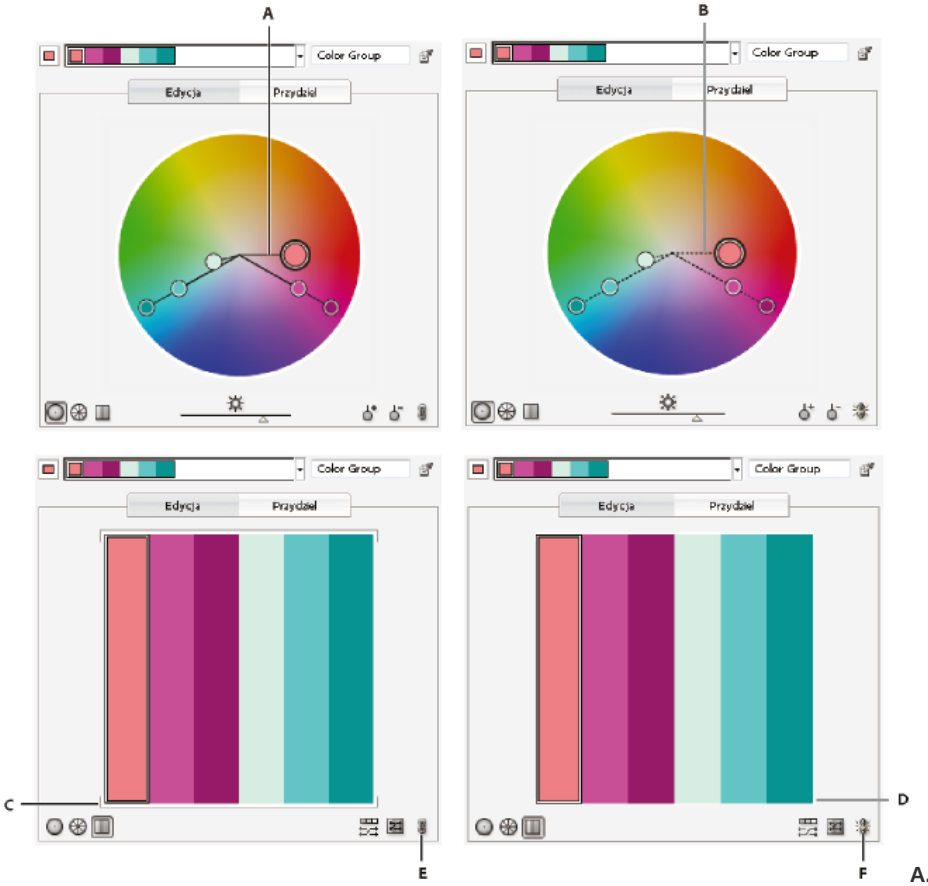
Zmiana ustawienia kolorów w grupie kolorów

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- W menu Aktywne kolory przeciągnij kolor w lewo lub w prawo.
- W widoku Paski koloru przeciągnij pasek koloru w lewo lub w prawo.

Edycja pojedynczych kolorów z grupy kolorów

Jeśli grupa kolorów została utworzona przy użyciu reguły, jej kolory zostały ze sobą połączone (powiązane). Edycja jednego z kolorów powiązanych ze sobą powoduje odpowiednie zmiany pozostałych kolorów (zgodnie z obowiązującą regułą). Aby wybrany kolor zmodyfikować bez zmiany pozostałych, odłącz je od reguły, czyli uwolnij je spod jej działania.



A. Prezentacja kolorów połączonych na kole kolorów **B.** Prezentacja kolorów niepołączonych na kole kolorów **C.** Prezentacja kolorów połączonych w oknie pasków kolorów **D.** Prezentacja kolorów niepołączonych w oknie pasków kolorów **E.** Kolory połączone; kliknięcie powoduje rozłączenie **F.** Kolory niepołączone; kliknięcie powoduje połączenie

1. W oknie dialogowym Edytuj kolory/Ponowne kolorowanie kompozycji zaznacz grupę kolorów do edycji i kliknij przycisk Edycja.
2. Kliknij ikonę Rozłącz kolory grupy .
3. Wykonaj jedną z następujących czynności w kole kolorów lub w widoku paski koloru:
   - Przeciągnij znacznik edytowanego koloru.
   - Kliknij pasek lub znacznik koloru, który ma zostać zmieniony i ręcznie zmień wartości kolorów.
   - Dwukrotnie (lub prawym przyciskiem myszy) kliknij pasek koloru lub znacznik i wybierz nowy kolor za pomocą Próbnika kolorów.
   - Kliknij znacznik lub pasek koloru prawym przyciskiem myszy i wybierz nowy odcień.
4. Aby ponownie złączyć kolory w celu umożliwienia znacznikom poruszania się zgodnie z utworzoną regułą harmonii, kliknij przycisk Połącz kolory harmonii.

Edycja kolorów w grupie kolorów za pomocą Próbnika kolorów

Kolory w grupie mogą być zmieniane za pomocą Próbnika kolorów.

1. W oknie dialogowym Edytuj kolory/Ponowne kolorowanie kompozycji wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Dwukrotnie kliknij znacznik koła lub kliknij znacznik koła prawym przyciskiem myszy i wybierz Próbnik kolorów.
   - Dwukrotnie kliknij pasek koloru.
   - Kliknij próbkę koloru (po lewej stronie suwaków kolorów).
2. Zapisz zmiany, wykonując jedną z następujących czynności:
   - Aby zapisać zmienione kolory w postaci nowej grupy, wpisz nową nazwę w polu nazwy u góry okna dialogowego, po czym kliknij przycisk Nowa grupa kolorów .
   - Aby zapisać zmiany w dotychczasowej grupie kolorów, kliknij przycisk Zapisz zmiany w grupie kolorów .

Losowa zmiana kolejności kolorów lub nasycenia i jasności

Okno dialogowe Edytuj kolory/Ponowne kolorowanie kompozycji umożliwia losowe generowanie wariacji kolorów z bieżącej grupy. Służą do tego przyciski Losowe przypisywanie jasności i nasycenia oraz Losowa zmiana kolejności kolorów.

1. Wybierz grupę kolorów w oknie dialogowym Edytuj kolory/Ponowne kolorowanie kompozycji.
2. Kliknij przycisk Edycja, a następnie przycisk Wyświetl paski kolorów; albo kliknij przycisk Przypisz.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby przetasować kolejność bieżących grup kolorów, kliknij przycisk Losowa zmiana kolejności kolorów. Za pomocą tego przycisku można sprawdzać różne efekty kolorowania kompozycji za pomocą bieżącej grupy kolorów.
   - Aby losowo zmienić jasność i nasycenie kolorów z bieżącej grupy przy zachowaniu ich barwy, kliknij przycisk Losowo zmienia nasycenie i jasność.

Globalna zmiana nasycenia, jasności, temperatury lub luminancji

1. Kliknij Edycja w oknie dialogowym Edytuj kolory/Ponowne kolorowanie kompozycji.
2. Kliknij przycisk Tryb kolorów i wybierz opcję Dopasuj globalnie.
3. Zmień wartości nasycenia, jasności, temperatury i luminancji.

   Uwaga: Jeśli są uwzględniane tylko kolory z określonej biblioteki próbek, wszelkie zmiany dotyczą tylko tych kolorów.

Dodawanie lub usuwanie kolorów z grupy

1. Kliknij Edycja w oknie dialogowym Edytuj kolory/Ponowne kolorowanie kompozycji.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby dodać kolor do grupy kolorów, kliknij prawym przyciskiem myszy wybrane miejsce koła koloru i wybierz Dodaj nowy kolor. Jeśli klikniesz linię istniejącego znacznika koloru, nowy znacznik będzie przesuwany razem ze starym.
   - Aby usunąć dany kolor, kliknij prawym przyciskiem myszy znacznik koloru lub pasek koloru i wybierz Usuń kolor. Nie możesz usunąć znacznika koloru bazowego.

     Uwaga: W kole koloru można również użyć przycisków Narzędzie dodawania koloru lub Narzędzie usuwania koloru, a następnie w kole koloru wybrać kliknięciem kolor, który chcesz dodać lub usunąć.
   - Aby usunąć kolor z grupy kolorów znajdującej się na liście Grupy kolorów, rozszerz grupę kolorów, kliknij prawym przyciskiem myszy próbkę koloru, którą chcesz usunąć i wybierz Usuń kolor.

Usuwanie grupy kolorów

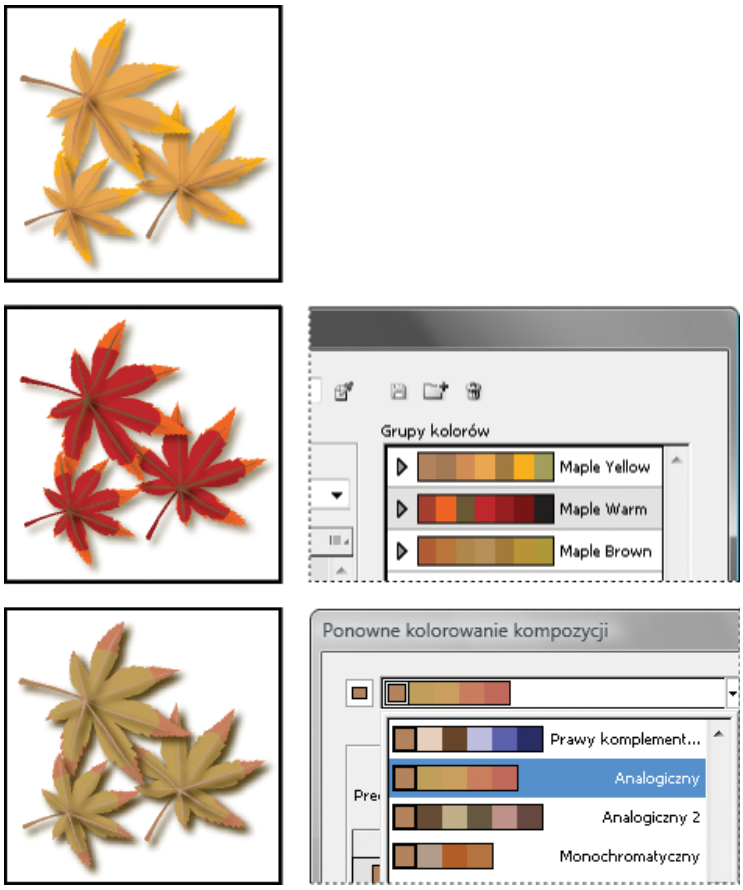
❖ Zaznacz grupę kolorów na liście Grupy kolorów i kliknij przycisk Usuń. Albo kliknij prawym przyciskiem myszy i wybierz Usuń grupę kolorów.

Do góry

Przypisywanie kolorów do kompozycji

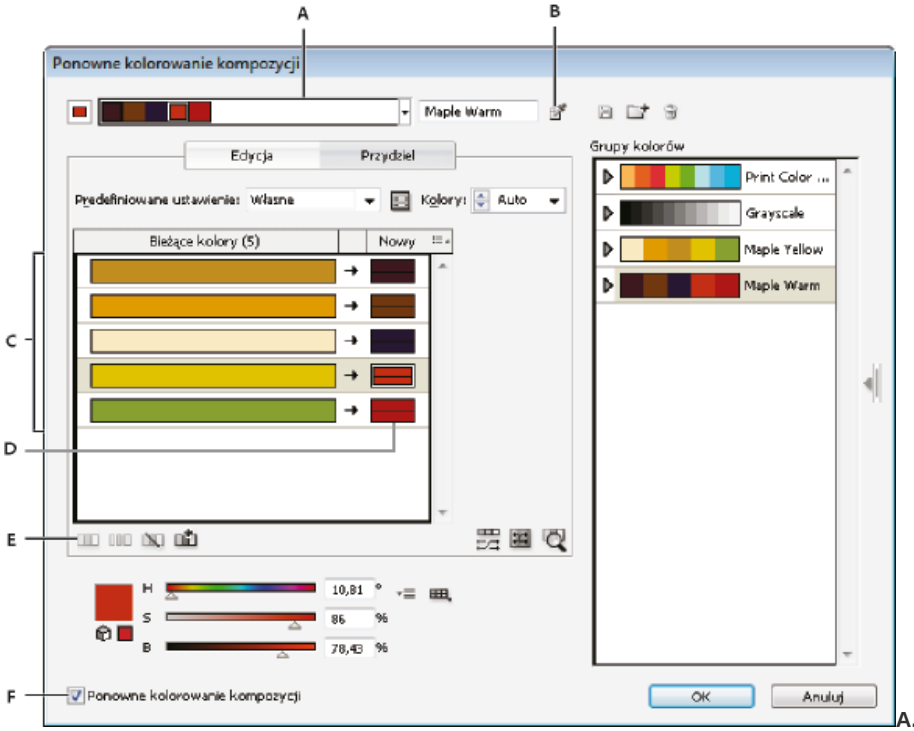
W oknie dialogowym Edytuj kolory/Ponowne kolorowanie kompozycji jest dostępna zakładka Przydziel, która umożliwia przypisywanie kolorów z grupy do kompozycji. Kolory można przypisywać w następujący sposób:

- Przypisywanie nowych kolorów z grupy zaznaczonej na liście Grupy kolorów.
- Przypisywanie nowych kolorów z grupy wybranej w menu Reguły harmonii.
- Ponowne przypisywanie dotychczasowych kolorów kompozycji. Okno dialogowe Edytuj kolory/Ponowne kolorowanie kompozycji można zresetować, tak aby kompozycja była wyświetlana w oryginalnych kolorach. Służy do tego przycisk Pobierz kolory z zaznaczonej kompozycji.



Oryginalne kolory kompozycji (u góry), przypisywanie nowych kolorów przy użyciu grupy zaznaczonej na liście Grupy kolorów (w środku), przypisywanie nowych kolorów przy użyciu nowej grupy utworzonej za pomocą menu Reguły harmonii (u dołu).

Przypisania kolorów określa się za pomocą kolumn Bieżące kolory i Nowe. Kolumny te są wykorzystywane przy zmianie kolorów kompozycji na podstawie aktywnej grupy kolorów. Wcześniej trzeba zaznaczyć opcję Zmień kolory kompozycji.



A. Aktywna grupa kolorów **B.** Pobierz kolory z zaznaczonej kompozycji **C.** Kolory z zaznaczonej kompozycji **D.** Nowe kolory z aktywnej grupy kolorów **E.** Opcje pracy z całymi rzędami **F.** Zmień kolory kompozycji

Film przedstawiający przydzielanie kolorów można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0061_pl.

Przypisywanie nowych kolorów do zaznaczonej kompozycji

1. Zaznacz kompozycję, której kolory chcesz zmienić.
2. Wybierz polecenie Edycja > Edycja kolorów > Zmień kolory kompozycji.

   Zostanie otwarte okno dialogowe Ponowne kolorowanie kompozycji, a w nim będą widoczne dwie kolumny zawierające kolory z oryginalnej kompozycji.
3. Jeśli zachodzi potrzeba przypisania kolorów z grupy kolorów, wykonaj jedną z następujących czynności:
   a. Wybierz grupę kolorów z listy Grupy kolorów.
   b. Wybierz z menu nową regułę tworzenia grup i utwórz za jej pomocą grupę kolorów.

      Uwaga: W przypadku utworzenia grupy kolorów możesz kliknąć przycisk Edycja i dostosować kolory, a następnie kliknąć przycisk Przydziel. Możesz też zaznaczać pojedyncze kolory kompozycji i zmieniać ich wygląd za pomocą suwaków..
4. Aby obejrzeć zmienione kolory kompozycji, kliknij przycisk Zmień kolory kompozycji.
5. W celu ponownego przypisania kolorów wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby przypisać bieżący kolor do innego koloru, przeciągaj go w górę i dół kolumny, dotąd aż znajdzie się obok pożądanego koloru.

     Jeśli pewien wiersz zawiera wiele kolorów i zachodzi potrzeba przeniesienia ich wszystkich, kliknij pasek wyboru po lewej stronie wiersza i przeciągnij go w górę lub w dół.
   - Aby przypisać nowy kolor do innego wiersza bieżących kolorów, przeciągnij nowy kolor w górę lub w dół kolumny Nowy. (Aby dodać nowy kolor lub usunąć kolor z kolumny Nowy, kliknij prawym przyciskiem myszy listę i wybierz Dodaj nowy kolor lub Usuń kolor).
   - Aby zmienić kolor w kolumnie Nowy, kliknij prawym przyciskiem myszy i wybierz Próbnik kolorów, by ustawić nowy kolor.
   - Aby przypisania nie obejmowały pewnego wiersza bieżących kolorów, kliknij strzałkę → między kolumnami. Aby wiersz ten był ponownie uwzględniany, kliknij kreskę.
   - Aby wykluczyć pojedynczy, bieżący kolor z tej operacji, kliknij prawym przyciskiem myszy i wybierz Wyklucz kolory lub kliknij ikonę .
   - Aby przypisać kolory w sposób przypadkowy, kliknij przycisk Losowa zmiana kolejności kolorów . Nowe kolory zostaną losowo rozlokowane w różnych wierszach bieżących kolorów.
   - Aby dodać rząd do kolumny Bieżące kolory, kliknij prawym przyciskiem i wybierz opcję Dodaj nowy rząd lub kliknij ikonę .
6. Aby rozdzielić lub scalić kolory w wierszu Bieżące kolory, wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby umieścić kolory w oddzielnych rzędach, wskaż blok kolorów, który chcesz przenieść, kliknij prawym przyciskiem myszy i wybierz Rozdziel kolory do osobnych rzędów lub kliknij ikonę .
   - Aby połączyć kolory w jednym rzędzie, wskaż różne kolory klikając z wciśniętym klawiszem Shift, a następnie kliknij prawym przyciskiem myszy i wybierz Połącz kolory w jednym rzędzie lub kliknij ikonę .
7. Aby zmienić tinty lub cienie nowych kolorów, kliknij trójkąt znajdujący się obok nowego koloru (lub kliknij kolor prawym przyciskiem myszy i wybierz Metoda kolorowania) i kliknij daną opcję. Aby ta sama opcja miała zastosowanie do wszystkich kolorów z grupy, zaznacz opcję Zastosuj do wszystkich.

   Uwaga: Opcje Tinty i odcienie oraz Przesunięcie barwy są dostępne pod warunkiem, że nie będą zachowywane kolory dodatkowe.
8. Kliknij przycisk OK, aby zmienić kolory kompozycji. Aby kolory kompozycji pozostały bez zmian, kliknij przycisk Anuluj albo odznacz opcję Zmień kolory kompozycji i kliknij przycisk OK.

Losowa zmiana nasycenia i jasności wszystkich kolorów

1. Jeśli zachodzi taka potrzeba, zaznacz obiekt i wybierz polecenie Edycja > Edycja kolorów > Zmień kolory kompozycji.
2. W oknie dialogowym Edytuj kolory/Ponowne kolorowanie kompozycji kliknij przycisk Losowa zmiana jasności i nasycenia .

   Uwaga: Podczas edycji grupy kolorów za pomocą pasków kolorów można także zmienić nasycenie i jasność.

Wyświetlanie oryginalnych kolorów kompozycji po przypisaniu nowych kolorów

Podczas ponownego kolorowania wybranej kompozycji, kolory wybranej grupy kolorów zastępują kolory oryginalne. Przypisując nowe kolory, trzeba czasami sprawdzić, w których miejscach kompozycji są wyświetlane oryginalne kolory (z kolumny Bieżące kolory). Jest to istotne zwłaszcza w przypadku kompozycji bardzo szczegółowych lub wielobarwnych.

1. Jeśli zachodzi taka potrzeba, zaznacz obiekt i wybierz polecenie Edycja > Edycja kolorów > Zmień kolory kompozycji.
2. W oknie dialogowym Ponowne kolorowanie kompozycji kliknij przycisk Klikaj na kolorach powyżej, aby znaleźć je w

kompozycji , a następnie kliknij wybrany kolor w kolumnie Bieżące kolory.

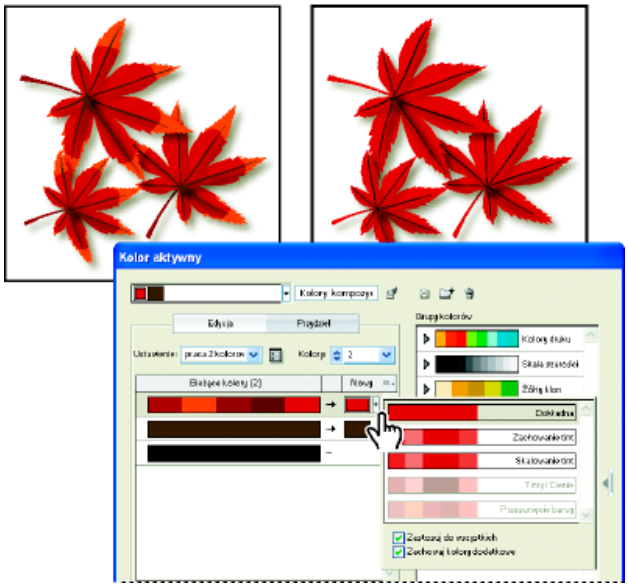
Wszelkie obszary kompozycji, którym przypisano inne kolory, zostaną wyszarzone; będzie widoczny tylko wybrany kolor.

3. Aby wyświetlić wszystkie kolory, kliknij przycisk ponownie.

Do góry

Redukcja kolorów w kompozycji

Kompozycje, które będą prezentowane na różnych nośnikach lub za pomocą różnych urządzeń, wymagają często odpowiedniego dostosowania kolorów, np. zmniejszenia ich liczby, konwersji na odcienie szarości czy użycia kolorów ze wskazanej biblioteki. Optymalne zmniejszenie liczby kolorów ułatwia okno dialogowe Ponowne kolorowanie kompozycji. W oknie można wybrać jedno z ustawień predefiniowanych, np. ustawienie powodujące konwersję kolorów na odcienie szarości.



Zmniejszanie liczby kolorów do dwóch

Szybka redukcja kolorów przy użyciu ustawienia predefiniowanego

Dzięki ustawieniom predefiniowanym można szybko i łatwo ograniczyć liczbę kolorów kompozycji (do określonej liczby lub do kolorów z określonej biblioteki).

1. Zaznacz kompozycję, która ma zawierać mniej kolorów.
2. Wybierz polecenie Edycja > Edycja kolorów > Zmień kolory kompozycji na predefiniowane, po czym wybierz odpowiednie ustawienie predefiniowane.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby ograniczyć zestaw kolorów do zawartości określonej biblioteki, kliknij przycisk biblioteki , zaznacz pożądaną bibliotekę i kliknij przycisk OK.
   - Jeśli nie chcesz skorzystać z biblioteki, kliknij przycisk OK.

   Otwarte zostanie okno dialogowe Ponowne kolorowanie kompozycji. W kolumnie Nowy będą widoczne kolory predefiniowane oraz kolor czarny. Nowe kolory będą pochodzić z oryginalnej kompozycji.
4. Przypisz nowe kolory do oryginalnych.
5. Upewnij się, że opcja Zmień kolory kompozycji jest zaznaczona i kliknij przycisk OK.

Zmniejszanie liczby kolorów przy użyciu własnych opcji

1. Zaznacz kompozycję, której kolory chcesz zmienić.
2. Wybierz polecenie Edycja > Edycja kolorów > Zmień kolory kompozycji.

   Otwarte zostanie okno dialogowe Ponowne kolorowanie kompozycji. W kolumnie Nowy pojawią się wszystkie kolory zaznaczonej kompozycji.
3. Aby użyć innych kolorów, wybierz lub utwórz grupę kolorów.
4. W menu Kolory wybierz docelową liczbę kolorów.
5. Kliknij przycisk Opcje redukcji kolorów , ustaw następujące opcje i kliknij przycisk OK:

Predefiniowane ustawienie Pozwala określić predefiniowaną konfigurację kolorów, w tym ich liczbę oraz optymalne ustawienia. Jeśli zostanie wybrane ustawienie predefiniowane, a następnie zostaną zmienione pewne opcje, będzie aktywna opcja Własne.

Kolory Pozwala określić docelową liczbę kolorów kompozycji (po dokonaniu redukcji).

Ograniczenie do biblioteki Pozwala określić bibliotekę próbek, z której będą pochodzić wszystkie nowe kolory.

Sortuj Pozwala określić sposób posortowania oryginalnych kolorów w kolumnie Bieżące kolory.

Metoda zmiany kolorów Pozwala określić dozwolone wariacje nowych kolorów.

- Dokładnie — każdy z kolorów bieżących będzie zastępowany określonym precyzyjnie, nowym kolorem.
- Skaluj tinty (opcja domyślna) — najciemniejszy z bieżących kolorów w danym wierszu będzie zastępowany podanym kolorem. Wszystkie pozostałe kolory w wierszu będą zastępowane odpowiednio jaśniejszymi tintami tego koloru.
- Zachowaj tinty — odpowiednik opcji Skaluj tinty dla kolorów nieglobalnych. W przypadku kolorów dodatkowych lub globalnych do nowego koloru będzie stosowana tinta bieżącego koloru. Opcji tej należy używać, jeśli wszystkie kolory bieżące w danym wierszu stanowią odcienie tego samego lub podobnego koloru globalnego. Optymalne wyniki zapewnia zaznaczenie opcji Zachowaj tinty razem z opcją Połącz tinty.
- Tinty i odcienie — podany, nowy kolor zastąpi kolor bieżący o średniej jasności. Bieżące kolory o jasności powyżej średniej będą zastępowane odpowiednio jaśniejszymi odcieniami nowego koloru. Bieżące kolory o jasności poniżej średniej będą zastępowane odpowiednio ciemniejszymi odcieniami nowego koloru.
- Przesunięcie barwy — nowy kolor zastąpi najbardziej typowy kolor z wiersza kolorów bieżących, tzw. kolor podstawowy. Pozostałe kolory bieżące będą zastępowane kolorami, które pod względem jasności, nasycenia i barwy różnią od nowego koloru taka samo, jak kolory zastępowane od koloru podstawowego.

Połącz tinty Wszystkie tinty tego samego koloru globalnego będą przypisywane do tego samego wiersza kolorów bieżących, nawet jeśli nie przeprowadzono redukcji kolorów. Opcji należy używać w przypadku kompozycji zawierających kolory globalne lub podstawowe o tintach mniejszych niż 100%. Optymalne wyniki zapewnia w połączeniu z opcją Zachowaj tinty.
Uwaga: Nawet jeśli opcja Połącz tinty nie zostanie zaznaczona, tinty tego samego koloru globalnego będą łączone przed połączeniem różnych kolorów nieglobalnych.

Zachowaj Pozwala określić, czy w wyniku redukcji ma być zachowany kolor biały, czarny lub szary. Jeśli kolor ma być zachowany, w kolumnie bieżących kolorów odpowiada mu wiersz wykluczony (pominięty).

6. Przypisz nowe kolory do bieżących.
7. Upewnij się, że opcja Zmień kolory kompozycji jest zaznaczona i kliknij przycisk OK.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Tworzenie motywów kolorów przy pomocy panelu Kuler

Dotyczy programu Illustrator w wersji wcześniejszej niż Illustrator CC 2014 (18.x)

Informacje o panelu Kuler
Wyświetlanie i korzystanie z motywów

Do góry

Informacje o panelu Kuler

Panel Kuler™ to portal grup kolorów lub motywów stworzonych przez internetową społeczność projektantów. Możesz z niego korzystać do przeglądania tysięcy motywów w portalu Kuler, a następnie do pobierania niektórych z nich, aby je edytować lub dołączyć do własnych projektów. Możesz go także używać do publikowania własnych kompozycji i dzielenia się nimi ze społecznością Kuler.

Panel Kuler dostępny jest w programach Adobe Photoshop® CS5, Adobe Flash® Professional CS5, Adobe InDesign® CS5, Adobe Illustrator® CS5 i Adobe Fireworks® CS5. Panel kuler jest niedostępny we francuskojęzycznych wersjach wyżej wymienionych produktów.

Film przedstawiający panel Kuler można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/lrvid4088_xp_pl.

Aby przeczytać artykuł na temat portalu Kuler oraz inspiracji kolorami, odwiedź blog Pietera Veerle: http://veerle.duoh.com/blog/comments/adobe_kuler_update_and_color_tips/.

Do góry

Wyświetlanie i korzystanie z motywów

Do przeglądania motywów online potrzebne jest połączenie z Internetem.

Wyszukiwanie i oglądanie motywów

1. Wybierz kolejno Okno > Rozszerzenia > Kuler.
2. W polu Szukaj wpisz nazwę motywu, znacznika lub twórcy.

   Uwaga: *Szukając, używaj tylko znaków alfanumerycznych (Aa–Zz, 0–9).*

3. Przefiltruj wyniki wyszukiwania, zaznaczając daną opcję w wyskakującym menu nad wynikami.
4. Aby obejrzeć następny lub poprzedni zestaw motywów, u dołu panelu Kuler kliknij ikonę Zobacz wcześniejszy zestaw motywów albo Zobacz następny zestaw motywów.
5. Aby odświeżyć widok najnowszych motywów społeczności Kuler, u dołu panelu kliknij ikonę Odśwież motywy społeczności Kuler.

Wyświetlanie motywu online w portalu Kuler

1. Wybierz motyw z listy wyników wyszukiwania.

2. Kliknij trójkąt po prawej stronie motywu i zaznacz opcję Zobacz online w panelu Kuler.

Zapisywanie częstych wyszukiwań

1. W pierwszym wyskakującym menu, bezpośrednio pod polem Szukaj wybierz polecenie Własne.
2. Wprowadź szukane wyrażenia w oknie dialogowym, które pojawi się na ekranie, i kliknij polecenie Zapisz.

Aby rozpocząć wyszukiwanie, zaznacz je w pierwszym wyskakującym menu.

Aby usunąć zapisane wyszukiwanie, wybierz opcję Własne w wyskakującym menu i wyczyść wyszukiwania, które chcesz usnąć.

Dodawanie motywu do panelu Próbki w programie Illustrator

- Zaznacz dany motyw i u dołu panelu Kuler kliknij ikonę Dodaj zaznaczony motyw do próbek.

Wysyłanie motywu do społeczności Kuler

1. Zaznacz motyw w panelu Próbki.
2. W panelu Kuler kliknij ikonę Wyślij z panelu Próbki do społeczności Kuler.

(cc) BY-NC-SA Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Panel motywów Color

Znany wcześniej jako panel Kuler

Adobe® Color® to aplikacja działająca w przeglądarce internetowej i umożliwiająca tworzenie motywów kolorów używanych w projekcie, a także eksperymentowanie z nimi i udostępnianie ich innym. W programie Illustrator CC jest dostępny panel motywów Color umożliwiający przeglądanie utworzonych przez użytkownika motywów kolorystycznych lub oznaczonych przez niego jako ulubione w aplikacji Adobe Color.

Ważne: *panel motywów Color nie jest dostępny we francuskiej wersji programu Illustrator.*

Do góry

Panel motywów Color

W programie Illustrator CC panel motywów Color (Okno > Motywy Color) wyświetla:

- Utworzone przez użytkownika motywy, które są synchronizowane z jego kontem na stronie internetowej Adobe Color (color.adobe.com).
- Publiczne motywy, które użytkownik oznaczył jako ulubione na stronie internetowej Adobe Color.

Identyfikator Adobe ID używany w programie Illustrator CC służy też do logowania się do strony internetowej Adobe Color. Po zalogowaniu się panel motywów Color zostaje odświeżony.

Uwaga: *Jeśli w programie Illustrator CC wprowadzono dane logowania, z którymi nie ma powiązanego identyfikatora Adobe ID, ten ostatni zostanie automatycznie utworzony i powiązany z identyfikatorem używanym do logowania do programu Illustrator CC. Następnie można zalogować się do witryny motywów Color, używając utworzonego identyfikatora Adobe ID.*

Do góry

Tworzenie motywów na urządzeniach iOS

Urządzenia iWatch, iPhone, iPad są także obsługiwane!

Prosty i zabawny sposób na uchwycenie inspirujących kombinacji kolorów, **gdziekolwiek** je zobaczysz. Po prostu skieruj aparat na kolorowy element, a program Adobe Color CC natychmiast wyodrębni serię kolorów.

Dowiedz się więcej o aplikacji **Adobe Color CC** tutaj.

Pobierz niesamowitą aplikację **Adobe Color CC** ze sklepu iTunes (dostępna na urządzenia iPhone, iPad i iWatch!).

Do góry

Użycie panelu motywów Color

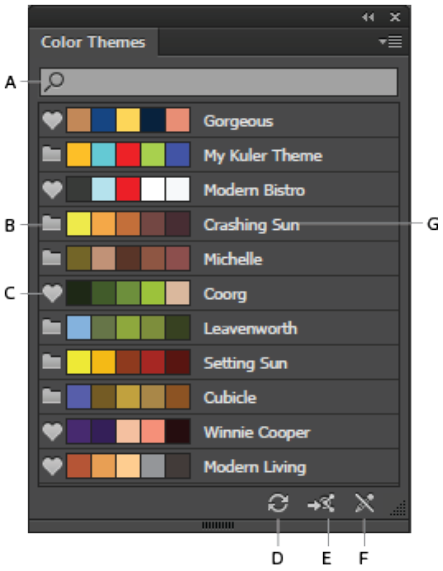
Uwaga: *Aby panel motywów Color był dostępny, podczas uruchamiania programu Illustrator komputer powinien być podłączony do Internetu. Panel motywów Color jest niedostępny, jeśli podczas uruchamiania programu Illustrator nie ma połączenia z Internetem.*

Próbki i motywy dostępne w panelu motywów Color są tylko do odczytu. Podczas tworzenia pracy graficznej z panelu motywów Color można wybrać bezpośrednio próbkę i motyw. Aby zmodyfikować lub zmienić przeznaczenia próbki lub motywu, należy najpierw dodać taki element do panelu Próbki.

1. Kliknij pozycję Okno > Motywy Color, aby otworzyć panel.

   Po uruchomieniu programu Illustrator w panelu motywów Color wyświetlane są wszystkie motywy dostępne na koncie użytkownika Adobe Color.

2. Jeśli po uruchomieniu programu Illustrator dodano motyw na stronie motywów Color, w panelu motywów Color należy kliknąć opcję Odśwież, aby wyświetlić nowo dodany motyw.



   ***A.** Wyszukiwanie motywów według nazwy **B.** Ikona katalogu motywów **C.** Ikona ulubionego motywu **D.** Odśwież **E.** Otwórz stronę Adobe Color **F.** Zmień ikonę informującą o braku możliwości edycji motywów **G.** Nazwa motywu Color*

   ***Uwaga:** Panel motywów Color wyświetla listę motywów, które zostały utworzone, zmodyfikowane lub oznaczone jako ulubione (lista znajduje się na stronie Adobe Color > Moje motywy).*

3. Do panelu (Okno > Próbki) można dodać próbkę lub cały motyw.

   Dodawanie próbki:

   - W panelu motywów Color wybierz próbkę, a następnie kliknij pozycję menu rozwijanego Dodaj do próbek.

   Dodawanie wielu próbek:

   - Przytrzymaj klawisz Ctrl/Cmd i wybierz wiele próbek w panelu motywów Color, po czym kliknij pozycję menu rozwijanego Dodaj do próbek. Możesz również wybrać wiele próbek przytrzymując klawisz Shift.

   Dodawanie motywu:

   - W panelu motywów Color kliknij ikonę folderu motywu, aby wybrać ten motyw. Pełen motyw zostanie dodany do panelu Próbki.

   Dodawanie wielu motywów:

   - Przytrzymaj klawisz Ctrl/Cmd i wybierz wiele ikon folderu motywów w panelu motywów Color, po czym kliknij pozycję menu rozwijanego Dodaj do próbek. Możesz również wybrać wiele motywów, przytrzymując klawisz Shift.

4. Jeśli lista dostępnych motywów jest bardzo duża, możesz wyszukać motyw, wpisując jego nazwę w polu Szukaj (menu rozwijane > Pokaż pole Szukaj). Funkcja Szukaj przeszukuje nazwy tematów.

5. Aby wyświetlić szczegółowe informacje na temat konta Adobe Color oraz datę i godzinę

ostatniego odświeżenia panelu motywów Color, kliknij menu rozwijane.

Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Dopasowywanie kolorów

Przekształcanie koloru spoza przestrzeni w kolor drukowalny
Zmiana koloru na kolor z palety internetowej
Mieszanie kolorów
Zmiana koloru na przeciwny lub jego dopełnienie
Zmiana tinty koloru
Odwracanie wielu kolorów
Dopasowywanie balansu kolorów
Zmiana trybu kolorów dokumentu
Wyświetlanie i odtwarzanie kolorów dodatkowych przy użyciu wartości Lab
Konwertowanie kolorów na skalę szarości i na odwrót
Dopasowywanie nasycenia wielu kolorów
Mieszanie kolorów nakładających się

Do góry

Przekształcanie koloru spoza przestrzeni w kolor drukowalny

Niektóre kolory modeli RGB i HSB (np. kolory neonowe) nie mogą być drukowane, ponieważ nie mają odpowiedników w modelu CMYK. Po wybraniu koloru spoza gamutu w pobliżu prawego górnego rogu panelu Kolor lub w oknie Próbnika kolorów pojawi się trójkąt ostrzegawczy .

- Kliknięcie na nim spowoduje przejście do najbliższego odpowiednika koloru z przestrzeni CMYK (będzie on wyświetlany obok trójkąta).

Zobacz także

- Przestrzenie i gamuty kolorów

Do góry

Zmiana koloru na kolor z palety internetowej

Kolory z palety internetowej jest to zbiór 216 kolorów, które mogą być wyświetlane w przeglądarkach internetowych (niezależnie od platformy). Jeśli wybierzesz kolor, który nie należy do palety internetowej, w panelu Kolor, w oknie Próbnik kolorów lub w oknie Edytuj kolory/Ponowne kolorowanie kompozycji pojawi się sześcian ostrzegawczy .

- Kliknięcie na nim spowoduje przejście do najbliższego odpowiednika spośród kolorów z palety internetowej (będzie on wyświetlany obok sześcianu).

Zobacz także

- Informacje o grafice internetowej

Do góry

Mieszanie kolorów

Polecenia do mieszania kolorów pozwalają utworzyć serię kolorów pośrednich na podstawie grupy trzech lub

więcej wypełnionych obiektów. Kolory pośrednie powstają na podstawie pionowego lub poziomego ułożenia obiektów albo ich kolejności na stosie. Mieszanie nie ma wpływu na obrysy oraz na obiekty niepomalowane.

1. Zaznacz trzy lub więcej wypełnionych obiektów.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby wypełnić obiekty pośrednie kolejnymi przejściami między wypełnionym obiektem na wierzchu i wypełnionym obiektem na spodzie, wybierz polecenie Edycja > Edycja kolorów > Przejdź z wierzchu na spód.
   - Aby wypełnić obiekty pośrednie kolejnymi przejściami między wypełnionym obiektem po lewej stronie a wypełnionym obiektem po prawej stronie, wybierz polecenie Edycja > Edycja kolorów > Stwórz przejście poziome.
   - Aby wypełnić obiekty pośrednie kolejnymi przejściami między wypełnionym obiektem na wierzchu a wypełnionym obiektem na spodzie, wybierz polecenie Edycja > Edycja kolorów > Stwórz przejście pionowe.

Do góry

Zmiana koloru na przeciwny lub jego dopełnienie

1. Zaznacz kolor, który ma zostać zmieniony.
2. Przejdź do panelu Kolor i wybierz z menu panelu odpowiednią opcję:

Odwróć Zmienia każdą składową koloru na wartość odwrotną na danej skali. Na przykład, jeśli pewien kolor RGB ma wartość R równą 100, zostanie ona zmieniona na 155 (255 – 100 = 155).

Komplementarny Zmienia każdą składową koloru na nową wartość opartą na sumie jasności i najniższych wartościach RGB zaznaczonego koloru. Program Illustrator obliczy sumę najmniejszej i największej wartości RGB aktualnego koloru, a następnie wyznaczy wartości poszczególnych składników RGB, odejmując wartość każdego z komponentu od tej wartości. Załóżmy dla przykładu, że zaznaczono kolor o następujących wartościach RGB: R = 102 (czerwony), G = 153 (zielony) i B = 51 (niebieski). Program Illustrator doda wartość największą (153) do najmniejszej (51), uzyskując nową wartość (204). Od wartości tej zostaną odjęte wartości RGB dotychczasowego koloru. Wartości nowego koloru uzupełnionego będą zatem następujące: 204 - 102 (bieżąca wartość czerwonego) = 102 dla nowej wartości czerwonego, 204 - 153 (bieżąca wartość zielonego) = 51 dla nowej wartości zielonego oraz 204 - 51 (bieżąca wartość niebieskiego) = 153 dla nowej wartości niebieskiego.

Do góry

Zmiana tinty koloru

1. Zaznacz globalny kolor podstawowy lub dodatkowy w panelu Próbki albo zaznacz obiekt, do którego zastosowano globalny kolor podstawowy lub kolor dodatkowy.
2. W panelu Kolor zmień intensywność koloru, ustawiając odpowiednio suwak T lub wprowadzając odpowiednią wartość w polu tekstowym. Zakres tinty wynosi od 0% do 100%; im mniejsza liczba, tym jaśniejsza tinta.

   Jeśli suwak T jest niewidoczny, upewnij się, że zaznaczono globalny kolor podstawowy lub kolor dodatkowy. Jeśli suwak T jest nadal niewidoczny, wybierz opcję Pokaż opcje z menu panelu Kolor.
3. Aby zapisać tintę jako próbkę, przeciągnij kolor do panelu Próbki lub kliknij przycisk Nowa próbka w panelu Próbki. Zapisana tinta otrzymuje nazwę złożoną z nazwy wyjściowego koloru podstawowego oraz następującej po niej wartości procentowej nasycenia. Na przykład, po zapisaniu koloru o nazwie „Błękit nieba” z odcieniem 50-procentowym, nazwa próbki będzie brzmiała „Błękit nieba 50%”.

Zobacz także

- Informacje o kolorach dodatkowych i podstawowych

Do góry

Odwracanie wielu kolorów

1. Zaznacz obiekty, których kolory mają być odwrócone.
2. Wybierz polecenie Edycja > Edycja kolorów > Odwróć kolory.

   Pojedyncze kolory mogą być odwracane za pomocą panelu Kolor.

Do góry

Dopasowywanie balansu kolorów

1. Zaznacz obiekty, których kolory mają zostać zmodyfikowane.
2. Wybierz polecenie Edycja > Edycja kolorów > Dopasuj balans kolorów.
3. Określ opcje wypełnienia i obrysu.
4. Dopasuj wartości kolorów, a następnie kliknij przycisk OK:
   - W przypadku zaznaczenia globalnych kolorów podstawowych lub kolorów dodatkowych dopasuj ich intensywność za pomocą suwaka tinty. Zaznaczone nieglobalne kolory podstawowe nie są zmieniane.
   - Jeśli operacje są wykonywane w trybie CMYK i zaznaczono nieglobalne kolory podstawowe, to udziały procentowe koloru niebieskozielonego, karmazynowego, żółtego i czarnego powinny być określane za pomocą suwaków.
   - Jeśli operacje są wykonywane w trybie RGB i zaznaczono nieglobalne kolory podstawowe, to udziały procentowe koloru czerwonego, zielonego i niebieskiego powinny być określane za pomocą suwaków.
   - Aby przekonwertować zaznaczone kolory na odcienie szarości, z listy Tryb koloru wybierz pozycję Skala szarości, a następnie zaznacz opcję Konwertuj. Następnie określ udział procentowy koloru czarnego za pomocą suwaka.
   - Jeśli zaznaczony globalny kolor podstawowy lub dodatkowy ma być przekonwertowany na nieglobalny kolor podstawowy, na liście Tryb kolorów zaznacz pozycję CMYK lub RGB (w zależności od trybu kolorów dokumentu), po czym wybierz opcję Konwertuj. Następnie dopasuj kolory za pomocą suwaków.

Do góry

Zmiana trybu kolorów dokumentu

- Wybierz polecenie Plik > Tryb kolorów dokumentu > CMYK lub RGB.

Do góry

Wyświetlanie i odtwarzanie kolorów dodatkowych przy użyciu wartości Lab

Niektóre predefiniowane kolory dodatkowe (pochodzące np. z bibliotek TOYO, PANTONE, DIC i HKS) są zdefiniowane poprzez wartości Lab. Dla zapewnienia zgodności z wcześniejszymi wersjami programu Illustrator kolory z tych bibliotek zawierają także definicje CMYK. Panel Próbki umożliwia pozwala określić, jakie wartości, Lab czy CMYK, mają być używane przez program Illustrator do wyświetlania, eksportowania i drukowania kolorów dodatkowych.

Wartości Lab, używane w połączeniu z poprawnym profilem urządzenia, zapewniają najwierniejsze odtwarzanie kolorów na różnych urządzeniach. Jeśli zarządzanie kolorami jest bardzo istotne dla danego projektu, firma Adobe zaleca wyświetlanie, eksportowanie i drukowanie kolorów dodatkowych przy użyciu

wartości Lab.

Uwaga: *Aby zwiększyć dokładność odtwarzania kolorów na monitorach, program Illustrator automatycznie używa wartości Lab (o ile jest włączona opcja Podgląd nadruku). Przy drukowaniu również są używane wartości Lab — o ile w sekcji Zaawansowane okna dialogowego Drukuj zaznaczono opcję Symulacja nadruku.*

1. Z menu panelu Próbki wybierz polecenie Kolory dodatkowe.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby zapewnić możliwie największą dokładność kolorów wyświetlanych i na wyjściu, zaznacz opcję Użyj standardowych wartości Lab określonych w książce.
   - Aby dopasować kolory dodatkowe do wcześniejszych wersji programu Illustrator, zaznacz opcję Użyj wartości CMYK z książki kolorów podstawowych producenta.

Zobacz także

- Lab

Do góry

Konwertowanie kolorów na skalę szarości i na odwrót

Konwersja kolorów na skalę szarości

1. Zaznacz obiekty, których kolory mają być przekonwertowane.
2. Wybierz polecenie Edycja > Edycja kolorów > Konwertuj na skalę szarości.

   Aby przekonwertować obiekty na skalę szarości i jednocześnie dopasować odcienie szarości, wybierz polecenie Edycja > Edycja kolorów > Dopasuj kolory.

Zobacz także

- Skala szarości

Konwertowanie obrazów w skali szarości na obrazy RGB lub CMYK

1. Zaznacz obraz w skali szarości.
2. Wybrać polecenie Edycja > Edycja kolorów > Konwertuj na CMYK lub Konwertuj na RGB (w zależności od trybu kolorów dokumentu).

Kolorowanie obrazów w skali szarości lub 1-bitowych

1. Zaznacz obiekt bitmapowy.
2. Upewnij się, że w panelu Narzędzia lub panelu Kolor zaznaczono pole Wypełnienie.
3. Korzystając z panelu Kolor, pomaluj obraz na czarno, biało, kolorem podstawowym lub dodatkowym.

   Uwaga: *Jeśli obraz w skali szarości zawiera kanał alfa, to nie można pokolorować go kolorem podstawowym. W takim wypadku należy wybrać kolor dodatkowy.*

Do góry

Dopasowywanie nasycenia wielu kolorów

1. Zaznacz obiekty, których kolory mają zostać zmodyfikowane.
2. Wybierz polecenie Edycja > Edycja kolorów > Zwiększ nasycenie.

3. Zmniejsz lub zwiększ nasycenie koloru dodatkowego (zdefiniuj inną tintę), wprowadzając wartość z zakresu od –100% do 100%.

Zobacz także

- HSB

Do góry

Mieszanie kolorów nakładających się

Do mieszania nakładających się kolorów można wykorzystać tryby mieszania oraz dwie funkcje (dwa efekty), Mieszanie twarde i Mieszanie miękkie.

Tryby mieszania Zapewniają różne opcje kontroli nad kolorami nakładającymi się. W przypadku kompozycji zawierających kolory dodatkowe, wzorki, gradienty, tekst i inne elementy złożone powinny zawsze być używane tryby mieszania, a nie wspomniane wyżej efekty.

Efekt Mieszanie twarde Program łączy kolory, wybierając najwyższe wartości poszczególnych składowych. Jeżeli, na przykład, kolor 1 zawiera 20% niebieskozielonego, 66% karmazynowego, 40% żółci i 0% czerni, a kolor 2 – 40% niebieskozielonego, 20% karmazynowego, 30% żółci i 10% czerni, to kolor powstały po użyciu polecenia Mieszanie twarde będzie miał 40% niebieskozielonego, 66% karmazynowego, 40% żółci i 10% czerni.

Efekt Mieszanie miękkie Efekt ten pozwala zmienić kolor na wierzchu na półprzezroczysty i podzielić obraz na fasetki. Można określić stopień przezroczystości nakładających się kolorów.

Tryby mieszania są stosowane do poszczególnych obiektów, a efekty Mieszanie twarde i Mieszanie miękkie są stosowane do całych grup lub warstw. Tryby mieszania zmieniają wypełnienie o obrys obiektu, a Efekty Mieszanie twarde i Mieszanie miękkie powodują usunięcie obrysu obiektu.

Uwaga: *Zastosowanie mieszania twardego i mieszania miękkiego do obiektów, z których jeden jest pomalowany kolorem podstawowym, a drugi dodatkowym, lub obiektów w różnych modelach koloru, powoduje zazwyczaj konwersję koloru na CMYK. Przy mieszaniu nieglobalnego podstawowego koloru RGB z kolorem dodatkowym RGB wszystkie kolory dodatkowe są konwertowane na nieglobalne kolory podstawowe RGB.*

Zobacz także

- Stosowanie efektów Odnajdywanie ścieżek
- Informacje o trybach mieszania
- Wybieranie pozycji, które uzyskają atrybuty wyglądu

Mieszanie kolorów za pomocą efektu Mieszanie miękkie

1. Wybierz grupę lub warstwę.
2. Wybierz polecenie Efekt > Odnajdywanie ścieżek > Mieszanie twarde.

Mieszanie kolorów za pomocą efektu Mieszanie miękkie

1. Wybierz grupę lub warstwę.
2. Wybierz polecenie Efekt > Odnajdywanie ścieżek > Mieszanie miękkie.
3. Wpisz wartość z zakresu 1%-100% w polu Stopień mieszania, określając poziom przezroczystości nakładających się kolorów. Kliknij przycisk OK.

Zobacz także

Informacje o kolorze

- Wybieranie kolorów
- Używanie i tworzenie próbek
- Grupy kolorów (harmonie)

Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Malowanie

-->

Informacje o malowaniu

Program Adobe Illustrator udostępnia pędzle kaligraficzne, rozpraszające, kompozycyjne, wzorka i z włosia, co pozwala uczynić kompozycję bardziej interesującą. Ponadto funkcja aktywnego malowania i narzędzia Shape Builder pozwalają malować różne segmenty ścieżki oraz wypełniać ścieżki zamknięte różnymi kolorami, wzorkami lub gradientami. Korzystając z narzędzia Shape Builder można tworzyć nowe złożone kształty, scalając kształty proste. Wykorzystanie krycia, masek, gradientów, przejść, siatek i wzorków dostarcza nieograniczonych możliwości tworzenia. Narzędzie Szerokość daje możliwość tworzenia obrysów o różnej szerokości, które pozwalają bardzo dokładnie oznaczać kontury.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Maluj z wypełnieniami i obrysami

Metody malowania
Informacje o wypełnieniach i obrysach
Stosowanie do obiektu koloru wypełnienia
Rysowanie i łączenie ścieżek narzędziem Kropla
Konwersja obrysów na ścieżki złożone
Usuwanie wypełnienia lub obrysu z obiektu
Zaznaczanie obiektów o tym samym wypełnieniu i obrysie
Tworzenie wielu wypełnień i obrysów
Tworzenie obrysów o różnych szerokościach

Do góry

Metody malowania

Program Illustrator oferuje dwie metody malowania.

- Przypisanie wypełnienia, obrysu lub obu tych atrybutów do całego obiektu
- Konwersję obiektu na grupę aktywnego malowania i przypisanie wypełnień lub obrysów do osobnych krawędzi i powierzchni w grupie

Malowanie obiektu

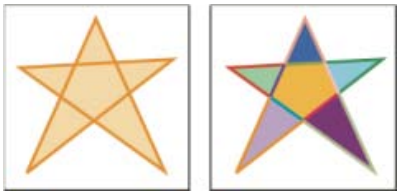
Po narysowaniu obiektu można przypisać do niego wypełnienie, obrys lub obydwa te elementy. W dalszej kolejności można tworzyć inne obiekty, malować je w podobny sposób i umieszczać na kolejnych warstwach. W efekcie otrzymuje się rodzaj kolażu utworzonego z kształtów wyciętych z kolorowego papieru, zmieniających wygląd kompozycji zależnie od tego, jaki obiekt znajduje się na wierzchu.

Film przedstawiający korzystanie z pędzli można obejrzeć na stronie internetowej Korzystanie z pędzli.

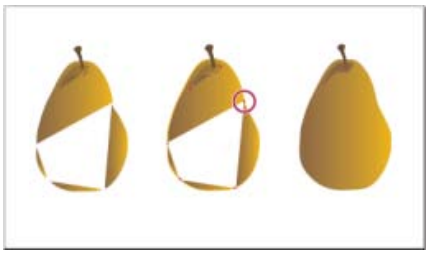
Malowanie za pomocą grupy aktywnego malowania

W przypadku metody aktywnego malowania, malowanie przypomina tradycyjne techniki bez uwzględniania warstw lub kolejności elementów, zapewniając bardziej naturalny wygląd kompozycji. Wszystkie obiekty w grupie aktywnego malowania są traktowane jako część tej samej płaskiej powierzchni. Oznacza to, że możesz rysować kilka ścieżek, a potem pokolorować oddzielnie każdy obszar objęty daną ścieżką (nazywany *powierzchnią*). Możesz też przypisać różne kolory obrysu do fragmentów ścieżek pomiędzy punktami przecięcia (nazwanych *krawędziami*). Otrzymany efekt przypomina książkę do kolorowania, w której można wypełniać każdą powierzchnię i obrysowywać każdą krawędź innym kolorem. W trakcie przenoszenia i zmiany kształtu ścieżek w grupie aktywnego malowania powierzchnie i krawędzie są automatycznie dostosowywane.

Film przedstawiający korzystanie z grupy aktywnego malowania można obejrzeć na stronie internetowej Grupa aktywnego malowania.



Obiekt składający się z pojedynczej ścieżki pomalowanej daną metodą posiada jedno wypełnienie i jeden obrys (po lewej). Ten samo obiekt przekonwertowany na grupę aktywnego malowania może być pomalowany przy użyciu innego wypełnienia dla każdej powierzchni i innego obrysu dla każdej krawędzi (po prawej).



Obiekt malowany tradycyjnie zawiera pewne obszary, których nie można wypełnić (po lewej). Grupa aktywnego malowania wraz z wykrywaniem odstępów (na środku) zapobiega powstawaniu odstępów i nadruków (po prawej).

Do góry

Informacje o wypełnieniach i obrysach

Wypełnienie jest to kolor, wzorek lub gradient wewnątrz obiektu. Wypełnienia mogą być stosowane do otwartych i zamkniętych obiektów oraz powierzchni w grupach aktywnego malowania.

Obrys jest to widoczny kontur obiektu, ścieżka lub krawędź grupy aktywnego malowania. Możesz określić szerokość i kolor obrysu. Obrysy mogą być liniami przerywanymi (uzyskiwanymi przy użyciu określonych opcji ścieżek), a także być malowane za pomocą stylizowanych pędzli.

***Uwaga**: krawędzie można pomalować pędzlem tylko wtedy, gdy podczas korzystania z grup aktywnego malowania do danej grupy doda się obrys za pomocą panelu Wygląd.*

Kolory bieżącego wypełnienia i obrysu są wyświetlane w panelu Narzędzia.

Kontrolki wypełnienia i obrysu

Zobacz także

- Skróty klawiaturowe: malowanie obiektów
- Wybieranie kolorów za pomocą Próbnika kolorów

Kontrolki wypełnienia i obrysu

Elementy sterujące wypełnieniem oraz obrysem są dostępne w panelu Narzędzia, w panelu sterowania oraz w panelu Kolor.

Do określania kolorów służą następujące kontrolki z panelu Narzędzia.

Przycisk Wypełnienie

Kliknij dwukrotnie, aby wybrać kolor wypełnienia za pomocą Próbnika kolorów.

Przycisk Obrys

Kliknij dwukrotnie, aby wybrać kolor obrysu za pomocą Próbnika kolorów.

Przycisk Zmiana wypełnienia i obrysu

Kliknij, aby zamienić kolory wypełnienia i obrysu.

Przycisk Domyślne wypełnienie i obrys

Kliknij, aby powrócić do kolorów domyślnych (białe wypełnienie i czarny obrys).

Przycisk Kolor

Kliknij, aby zastosować ostatnio wybrany kolor kryjący wobec obiektu z wypełnieniem gradientowym lub bez obrysu lub wypełnienia.

Przycisk Gradient

Kliknij, aby zmienić aktualnie zaznaczone wypełnienie na ostatnio wybrany gradient.

Przycisk Brak

Kliknij, aby usunąć wypełnienie lub obrys zaznaczonego obiektu.

Kolor i obrys wybranego obiektu można określić za pomocą następujących kontrolek z panelu Sterowanie:

Kolor wypełnienia Kliknij, aby otworzyć panel Próbki lub kliknij z wciśniętym klawiszem Shift, aby otworzyć inny panel kolorów. Następnie wybierz kolor.

Kolor obrysu Kliknij, aby otworzyć panel Próbki lub kliknij z wciśniętym klawiszem Shift, aby otworzyć inny panel kolorów. Następnie wybierz kolor.

Panel Obrys Kliknij wyraz „Obrys”, aby otworzyć panel Obrys i ustawić wybrane opcje.

Grubość obrysu Wybierz grubość obrysu z wyskakującego menu.

Do góry

Stosowanie do obiektu koloru wypełnienia

Dany kolor, wzorek lub gradient można zastosować do całego obiektu. Przy użyciu grup aktywnego malowania można z kolei stosować różne kolory do różnych powierzchni obiektu.

1. Zaznacz obiekt przy pomocy narzędzia Zaznaczanie ( ) lub Zaznaczanie bezpośrednie ( ).
2. Kliknij pole wypełnienia w panelu Narzędzia lub wybierz panel Kolor, aby wybrać wypełnienie.

Aktywne pole wypełnienia. Pole Wypełnienie znajduje się nad polem obrysu.

3. Wybierz kolor wypełnienia, wykonując jedną z następujących czynności:

   - Kliknij wybrany kolor w panelu Sterowanie, panelu Kolor, panelu Próbki, panelu Gradient lub w bibliotece próbek.
   - Kliknij dwukrotnie pole Wypełnienie i wybierz kolor z próbnika.
   - Zaznacz narzędzie Kroplomierz i kliknij obiekt z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS), aby zastosować bieżące atrybuty (w tym wypełnienie i obrys).
   - Kliknij przycisk Brak ⊘, aby usunąć bieżące wypełnienie obiektu.

     Aby określić kolor niezaznaczonego obiektu, możesz przeciągnąć ten kolor z panelu Wypełnienie, Kolor, Gradient lub Próbki na obiekt. Metody przeciągania nie można stosować do grup aktywnego malowania.

Zobacz także

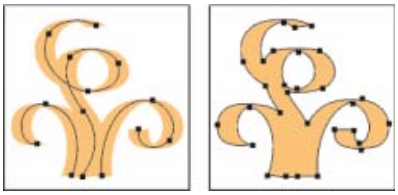
- Skróty klawiaturowe: malowanie obiektów
- Wybieranie kolorów za pomocą Próbnika kolorów
- Grupy aktywnego malowania

Do góry

Rysowanie i łączenie ścieżek narzędziem Kropla

Narzędzia Kropla służy do malowania wypełnionych kształtów, które można krzyżować i łączyć z innymi kształtami tego samego koloru.

Narzędzie Kropla wykorzystuje te same domyślne opcje, co pędzle kaligraficzne. (Więcej informacji można znaleźć w artykule Opcje pędzla kaligraficznego).



Ścieżka utworzona za pomocą Pędzla kaligraficznego (po lewej); ścieżka utworzona za pomocą narzędzia Kropla (po prawej)

Film przedstawiający użycie narzędzia Kropla można obejrzeć na stronie internetowej Używanie narzędzi Kropla i Gumka.

Zobacz także

- Opcje narzędzia Pędzel

Wskazówki narzędzia Kropla

Przy korzystaniu z narzędzia Kropla, należy pamiętać o następujących kwestiach:

- Aby połączyć ścieżki, muszą one przylegać do siebie w kolejności ułożenia.
- Kropla tworzy ścieżki z wypełnieniem, lecz bez obrysu. Jeśli chcesz, żeby ścieżki utworzone za pomocą Kropli scaliły się z kompozycją, upewnij się, że ma ona ten sam kolor wypełnienia i nie ma obrysu.
- Przy rysowaniu ścieżek za pomocą narzędzia Kropla, nowe ścieżki scalają się z umieszczoną najwyżej zgodną ścieżką. Jeśli nowa ścieżka styka się z więcej niż jedną

zgodną ścieżką w tej samej grupie lub warstwie, wszystkie przecinające się ścieżki są scalane.

- Aby zastosować atrybuty malowania (takie jak efekty lub przezroczystość) wobec narzędzia Kropla, należy przed rozpoczęciem rysowania zaznaczyć pędzel i ustawić atrybuty w panelu Wygląd.
- Za pomocą narzędzia Kropla można scalać ścieżki utworzone za pomocą innych narzędzi. Aby scalić ścieżki upewnij się, że aktualna kompozycja nie ma obrysu. Następnie skonfiguruj narzędzie Kropla na ten sam kolor wypełnienia i narysuj ścieżkę, która będzie przecinała wszystkie ścieżki, które mają zostać scalone.

Tworzenie scalonych ścieżek

Uwaga: *Ścieżki z obrysami nie mogą zostać scalone.*

1. Wybierz ścieżkę, z którą chcesz scalić nową ścieżkę.
2. W panelu Wygląd odznacz opcję Nowa kompozycja z wyglądem podstawowym tak, aby narzędzie Kropla korzystało z atrybutów wybranej kompozycji.
3. Wybierz narzędzie Kropla i upewnij się, że korzysta ono z tego samego wyglądu, co zaznaczona kompozycja.
4. Narysuj ścieżki, które przecinają kompozycję. Jeśli ścieżki nie zostaną scalone, sprawdź, czy atrybuty narzędzia Kropla są dokładnie takie same, jak atrybuty istniejącej ścieżki, oraz upewnij się, że żaden z tych elementów nie zawiera obrysu.

Opcje narzędzia Kropla

Kliknij dwukrotnie narzędzie Kropla w panelu Narzędzia i ustaw dowolną z następujących opcji:

Utrzymaj zaznaczone Określa, że przy rysowaniu scalonej ścieżki wszystkie ścieżki są zaznaczane i pozostają zaznaczone do końca rysowania. Opcja ta jest przydatna do oglądania wszystkich ścieżek, które znajdują się w połączonej ścieżce.

Scalanie tylko z Zaznaczeniem Wskazuje, że nowe obrysy scalają się tylko z istniejącą, zaznaczoną ścieżką. Jeśli wybierzesz tę opcję, nowy obrys nie zostanie scalony z inną, krzyżującą się ścieżką, która nie jest zaznaczona.

Dokładność Opcja określająca odległość, na jaką trzeba przesunąć mysz lub pisak, aby program Illustrator dodał do ścieżki nowy punkt kontrolny. Na przykład, jeśli Dokładność wynosi 2,5, przesunięcie narzędzia na odległość mniejszą niż 2,5 piksela nie jest w ogóle rejestrowane. Dokładność może przyjmować wartości od 0,5 do 20 pikseli; im wyższa jest jej wartość, tym gładsza i mniej złożona jest ścieżka.

Gładkość Opcja decydująca o stopniu wygładzania ścieżki. Gładkość może przyjmować wartości od 0% do 100%; im wyższy procent, tym gładsza ścieżka.

Rozmiar Określa rozmiar pędzla.

Kąt Określa kąt obrotu pędzla. Przeciągnij grot w podglądzie lub wpisz wybraną wartość w polu tekstowym Kąt.

Zaokrąglenie Określa zaokrąglenie pędzla. Przeciągnąć czarny punkt na podglądzie na zewnątrz lub do środka albo wpisz odpowiednią wartość w polu tekstowym Zaokrąglenie. Im wyższa wartość, tym większe zaokrąglenie.

Do góry

Konwersja obrysów na ścieżki złożone

Konwersja obrysu na ścieżkę złożoną umożliwia zmianę krawędzi obrysu. Na przykład można dzięki niej utworzyć obrys z rożnymi szerokościami lub podzielić obrys na części.

1. Zaznacz obiekt.
2. Wybierz polecenie Obiekt > Ścieżka > Nakreśl kontury obrysu.

   Otrzymana ścieżka złożona jest zgrupowana z wypełnionym obiektem. Aby zmienić ścieżkę złożoną, najpierw oddziel ją od wypełnienia lub zaznacz za pomocą narzędzia Zaznaczanie grupowe.

   Aby zidentyfikować zawartość grupy, skorzystaj z panelu Warstwy.

Zobacz także

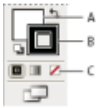
- Informacje o ścieżkach złożonych
- Grupowanie lub rozgrupowywanie obiektów

Do góry

Usuwanie wypełnienia lub obrysu z obiektu

1. Zaznacz obiekt.
2. Przejdź do panelu Narzędzia i kliknij pole Wypełnienie lub Obrys, aby wskazać, czy usunięty ma być obrys, czy wypełnienie.
3. Kliknij przycisk Brak w panelu Narzędzia, Kolor lub Próbki.

   Uwaga: *Możesz także kliknąć ikonę Brak w menu Wypełnienie lub Kolor obrysu, w panelu Sterowanie.*

   Pola Wypełnienie i Obrys

   A. *Pole Wypełnienie* ***B.*** *Pole Obrys* ***C.*** *Przycisk Brak*

Do góry

Zaznaczanie obiektów o tym samym wypełnieniu i obrysie

Program pozwala zaznaczać obiekty o takich samych atrybutach, np. kolorze wypełnienia, kolorze obrysu i grubości obrysu.

Uwaga: *Polecenia Zaznacz > Jednakowe > Kolor wypełnienia, Kolor obrysu i Grubość obrysu mogą być stosowane do grupy aktywnego malowania, o ile pewną powierzchnię lub krawędź zaznaczono za pomocą narzędzia Zaznaczanie aktywnego malowania. Inne polecenia Zaznacz > Jednakowe nie mogą być stosowane. Nie można zaznaczyć jednocześnie tych samych obiektów wewnątrz i na zewnątrz grupy aktywnego malowania.*

- Aby zaznaczyć obiekty o takim samym wypełnieniu i obrysie, kliknij przycisk Zaznacz jednakowe obiekty w panelu sterowania, a następnie w odpowiednim menu określ podstawę zaznaczania.
- Aby zaznaczyć wszystkie obiekty o takim samym kolorze wypełnienia lub obrysu, zaznacz obiekt o pożądanym kolorze wypełnienia lub obrysu; ewentualnie wybierz kolor w panelu Kolor lub Próbki. Następnie wybierz polecenie Zaznacz > Jednakowe i kliknij w podmenu

opcję Kolor wypełnienia, Kolor obrysu lub Wypełnienie i obrys.

- Aby zaznaczyć wszystkie obiekty o takiej samej grubości obrysu, zaznacz obiekt o pożądanej grubości obrysu lub wybierz grubość obrysu w panelu Obrys. Następnie wybierz polecenie Zaznacz > Jednakowe > Grubość obrysu.
- Aby zastosować te same opcje zaznaczania przy użyciu innego obiektu (na przykład, jeśli zaznaczono już wszystkie obiekty czerwone za pomocą polecenia Zaznacz > Jednakowe > Kolor wypełnienia, a teraz szukane są wszystkie zielone obiekty), zaznacz nowy obiekt i wybierz polecenie Zaznacz > Zaznacz ponownie.

  ***Wskazówka**: aby wziąć pod uwagę tintę koloru obiektu przy zaznaczaniu na podstawie koloru, wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Ogólne (Windows) lub Illustrator > Preferencje > Ogólne (Mac OS), po czym wybierz polecenie Zaznacz jednakowe tinty %. Gdy zaznaczysz obiekt wypełniony 50-procentową tintą koloru żółtego typu Pantone C (Pantone Yellow C) i wybierzesz polecenie Zaznacz > Jednakowe > Kolor wypełnienia, program Illustrator zaznaczy tylko te obiekty, które mają kolor żółty o tincie 50-procentowej. Kiedy odznaczysz tę opcję, program Illustrator zaznaczy obiekty, które mają dowolną żółtą tintę typu Pantone C.*

Do góry

Tworzenie wielu wypełnień i obrysów

Panel Wygląd pozwala utworzyć wiele różnych wypełnień i obrysów tego samego obiektu. Dodawanie wielu wypełnień i obrysów do obiektu jest podstawą tworzenia interesujących efektów. Na przykład, można utworzyć węższy obrys na obrysie szerszym lub zastosować efekt do tylko jednego wypełnienia.

1. Zaznacz obiekt, obiekty, grupę lub grupy (ewentualnie naceluj warstwę w panelu Warstwy).
2. Wybierz z menu panelu Wygląd polecenie Dodaj nowe wypełnienie lub Dodaj nowy obrys. Możesz też zaznaczyć wypełnienie lub obrys w panelu Wygląd i kliknąć przycisk Powiel zaznaczone .
3. Określ kolor i inne parametry nowego wypełnienia lub obrysu.

   ***Uwaga:** Czasami potrzebne jest dopasowanie położenia nowego wypełnienia lub obrysu w panelu Wygląd. Na przykład, jeśli utworzono dwa obrysy o rożnych szerokościach, w panelu Wygląd obrys węższy powinien znajdować się nad szerszym.*

Zobacz także

- Wybieranie pozycji, które uzyskają atrybuty wyglądu
- Omówienie panelu Wygląd

Do góry

Tworzenie obrysów o różnych szerokościach

Narzędzie Szerokość, dostępne w panelu Narzędzia, umożliwia tworzenie obrysów o zróżnicowanej szerokości i zapisywanie własnych szerokości w postaci profili, które można stosować w innych obrysach.

Gdy najedziesz kursorem myszy na obrys, korzystając z narzędzia Szerokość, na ścieżce z uchwytami pojawi się pusty romb. Możesz dostosować szerokość obrysu, przenieść punkt szerokości, powielić go oraz usunąć.

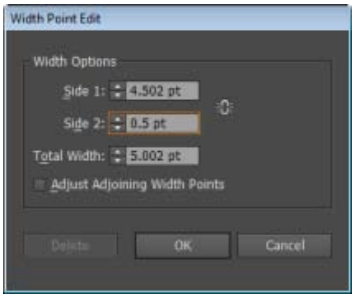
W przypadku wielu obrysów narzędzie Szerokość dostosowuje tylko aktywny obrys. Jeśli chcesz dostosować obrys, upewnij się, że zaznaczyłeś go w panelu Wygląd jako aktywny obrys.

Samouczek wideo przedstawiający korzystanie z narzędzia Szerokość można obejrzeć pod adresem Używanie obrysów o różnych szerokościach.

Aby utworzyć lub zmodyfikować punkt szerokości przy użyciu okna dialogowego Edycja punktu szerokości, kliknij dwukrotnie dany obrys przy użyciu narzędzia Szerokość i zmodyfikuj wartości punktu szerokości. Jeśli zaznaczysz pole wyboru Dostosuj przylegające punkty szerokości, zmiany wprowadzone w wybranych punktach szerokości zostaną również naniesione na sąsiednie punkty szerokości.

Aby automatycznie zaznaczyć pole wyboru Dostosuj przylegające punkty szerokości, naciśnij przycisk Shift i kliknij dwukrotnie dany punkt szerokości.

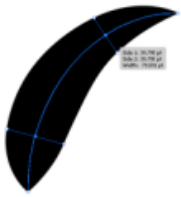
Podczas nanoszenia różnych szerokości narzędzie Szerokość odróżnia punkty szerokości stałe od przerywanych.



Okno dialogowe Edycja punktu szerokości dla punktów stałych

Aby utworzyć przerywany punkt szerokości, wykonaj następujące czynności.

1. Utwórz na obrysie dwa punkty szerokości o różnych szerokościach obrysu.

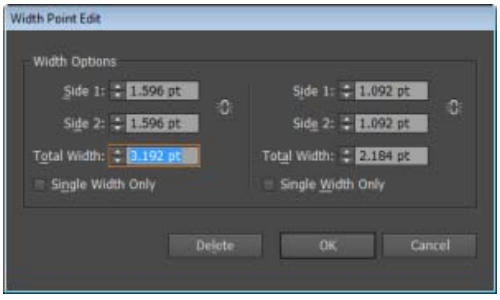


Dwa utworzone punkty szerokości

2. Przeciągnij jeden punkt szerokości na drugi, aby utworzyć przerywany punkt szerokości dla tego obrysu.

Przerywany punkt szerokości utworzony poprzez przeciągnięcie jednego punktu szerokości na drugi

W przypadku przerywanych punktów szerokości okno dialogowe Edycja punktu szerokości pokazuje obydwa zestawy szerokości.



Pola wyboru Tylko pojedyncza szerokość pozwalają korzystać jedynie z szerokości nachodzącej lub wychodzącej, tworząc pojedynczy stały punkt szerokości.

Sterowanie narzędziem Szerokość

Następująca tabela zawiera klawisze modyfikujące przeznaczone do użycia podczas pracy z narzędziem Szerokość:

Sterowanie narzędziem Szerokość	Klawisze modyfikujące
Utworzenie odmiennych szerokości	Alt+przeciągnięcie (Windows) lub Opt+przeciągnięcie (Mac OS)
Utworzenie kopii punktu szerokości	Alt+przeciągnięcie punktu szerokości (Windows) lub Opt+przeciągnięcie punktu szerokości (Mac OS)
Skopiowanie i przesunięcie wszystkich punktów wzdłuż ścieżki	Alt+Shift+przeciągnięcie (Windows) lub Opt+Shift+przeciągnięcie (Mac OS)
Zmiana położenia wielu punktów szerokości	Shift+przeciągnięcie
Zaznaczanie wielu punktów szerokości	Shift+kliknięcie
Usunięcie zaznaczonych punktów szerokości	Usunięcie
Usunięcie zaznaczenia punktu szerokości	Esc

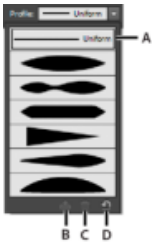
Wykonaj jedną z następujących czynności.

- Aby dostosować szerokość obrysu w danym miejscu ścieżki, uchwyty można przeciągać na zewnątrz lub do środka. Mając punkty szerokości utworzone w narożnikach lub w bezpośrednio zaznaczonym punkcie kontrolnym, podczas podstawowego edytowania ścieżki należy trzymać się punktu kontrolnego.
- Aby zmienić położenie punktu szerokości, przeciągnij dany punkt wzdłuż ścieżki.
- Aby zaznaczyć wiele punktów szerokości, naciśnij klawisz Shift i kliknij. W oknie dialogowym Edycja punktu szerokości określ wartości dla Strona 1 i Strona 2 wielu punktów szerokości. Wszelkie dopasowania względem punktów szerokości zostaną naniesione na wszystkie zaznaczone punktu szerokości.
- Aby globalnie dostosować grubość obrysu dla wszystkich punktów szerokości, określ grubość obrysu w wysuwanym menu Grubość w panelu Obrys.

Zapisywanie profili szerokości

Po zdefiniowaniu szerokości obrysu zapisz profil zmiennej szerokości, korzystając z panelu Obrys lub panelu

sterowania.



***A.** Opcja Profil stałej szerokości **B.** Ikona Zapisz profil szerokości **C.** Ikona Usuń profil szerokości **D.** Ikona Wyzeruj profil szerokości*

Wykonaj jedną z następujących czynności.

- Aby stosować profile szerokości w zaznaczonych ścieżkach, wybierz je z wysuwanego menu Profil szerokości w panelu Sterowanie lub Obrys. Gdy zaznaczony jest obrys bez żadnej zmiennej szerokości, na liście wyświetlona jest opcja Stały. Opcję Stały można wybrać w celu usunięcia z obiektu profilu zmiennej szerokości.
- Aby przywrócić domyślny zestaw profilu szerokości, u dołu wysuwanego menu Profile kliknij przycisk Wyzeruj profile.

***Uwaga:** Przywrócenie domyślnego zestawu profilu szerokości, ustawionego w oknie dialogowym Opcje obrysu, usuwa wszelkie własne, zapisane profile.*

O zastosowaniu profilu zmiennej szerokości wobec obrysu informuje gwiazdka (*) w panelu Wygląd.

W przypadku pędzli Artystycznego i Wzorka opcja Punkty szerokości / Profile jest automatycznie zaznaczana dla rozmiaru w oknie dialogowym Opcje obrysu po zmodyfikowaniu ścieżki pędzla za pomocą narzędzia Zmienna szerokość lub zastosowaniu ustawienia domyślnego Profil szerokości. Aby usunąć wszelkie zmiany w profilach szerokości, zaznacz opcję Stały dla rozmiaru lub jeden z kanałów danych tabletu, takich jak Nacisk. To spowoduje przywrócenie opcji danych tabletu.

Samouczek wideo przedstawiający tworzenie profili o zmiennej szerokości można obejrzeć pod adresem Używanie profili o zmiennej szerokości.

Zobacz także

- Pędzle
- Samouczek — jak pracować z pędzlami
- Samouczek wideo — wypełnienie wzorkiem

(cc) BY-NC-SA Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

-->

Grupy aktywnego malowania

Informacje o aktywnym malowaniu
Ograniczenia aktywnego malowania
Tworzenie grup aktywnego malowania
Rozwijanie lub zwijanie grupy aktywnego malowania
Zaznaczanie elementów w grupach aktywnego malowania
Modyfikowanie grup aktywnego malowania
Malowanie za pomocą narzędzia Aktywne wiadro z farbą
Usuwanie odstępów w grupach aktywnego malowania

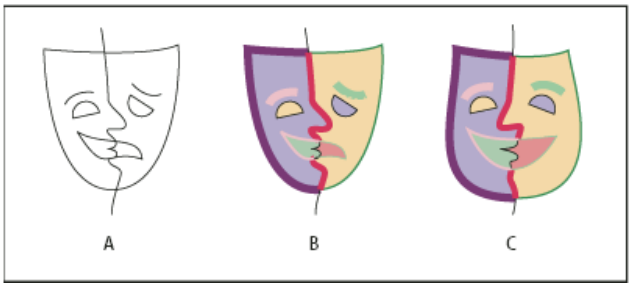
Do góry

Informacje o aktywnym malowaniu

Konwersja kompozycji na grupy aktywnego malowania umożliwia ich swobodne kolorowanie (podobnie jak można kolorować rysunki na papierze). Poszczególne segmenty ścieżek można obrysowywać różnymi kolorami, a poszczególne ścieżki (zamknięte) wypełniać różnymi kolorami, wzorkami i gradientami.

Aktywne malowanie jest jednym ze sposobów tworzenia kolorowych rysunków. Funkcja ta umożliwia wykorzystanie pełnego zakresu narzędzi do rysowania wektorowego w programie Illustrator; przy jej użyciu jednak wszelkie ścieżki są traktowane, tak jakby znajdowały się na tej samej powierzchni. Oznacza to, że żadna ze ścieżek nie znajduje się pod lub nad inną. Zamiast tego, ścieżki dzielą powierzchnię na obszary, które mogą być malowane, bez względy na to, czy są otoczone jedną ścieżką, czy segmentami kilku ścieżek. W efekcie malowanie przypomina wypełnianie kolorową farbą pustego szkicu.

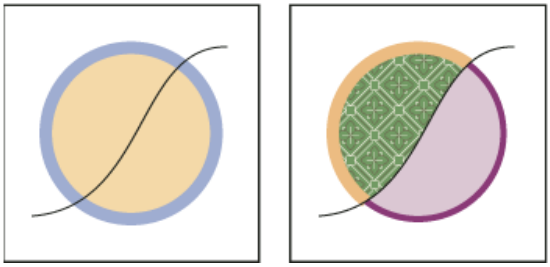
Po utworzeniu grupy aktywnego malowania, każda ścieżka pozostaje w pełni edytowalna. Po przeniesieniu lub zmianie kształtu ścieżki, zastosowane wcześniej kolory nie pozostają w swoim miejscu, jak to się dzieje z naturalnymi materiałami malarskimi lub programami edycji obrazów. Program Illustrator automatycznie stosuje je ponownie do nowych obszarów utworzonych przez ścieżki.



Dostosowywanie ścieżek aktywnego malowania
A. Oryginał **B.** Grupa aktywnego malowania **C.** Ścieżki dopasowane, ponowne zastosowanie aktywnego malowania

Te części grup aktywnego malowania, które można malować, są nazywane krawędziami i powierzchniami. Krawędź jest tą częścią ścieżki pomiędzy przecięciami z innymi ścieżkami. Powierzchnia jest obszarem otoczonym jedną krawędzią lub kilkoma krawędziami. Możesz obrysowywać krawędzie i wypełniać powierzchnie.

Weźmy dla przykładu okrąg i przecinającą go linię. W grupie aktywnego malowania linia (krawędź) dzieląca okrąg tworzy dwie powierzchnie wewnątrz koła. Każda powierzchnia może zostać wypełniona, a krawędź obrysowana innym kolorem za pomocą narzędzia Aktywne wiadro z farbą.



Okrąg i linia (po lewej) oraz okrąg i linia po konwersji na grupę aktywnego malowania, po wypełnieniu powierzchni i obrysowaniu krawędzi (po prawej).

Uwaga: Aktywne malowanie ma tę zaletę, że jest obsługiwane przez wiele procesorów, a zatem przebiega bardzo szybko.

Film przedstawiający korzystanie z aktywnego malowania można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0042_pl.

Do góry

Ograniczenia aktywnego malowania

Atrybuty wypełnienia i farby są przyłączane do powierzchni i krawędzi grupy aktywnego malowania, a nie do ścieżek, które je definiują (jak to się dzieje w obiektach programu Illustrator). Z tego też powodu, wymienione dalej funkcje i polecenia działają inaczej lub nie mają odniesienia do ścieżek w grupach aktywnego malowania.

Funkcje i polecenia, które mogą być stosowane do całych grup aktywnego malowania, a nie do pojedynczych krawędzi i powierzchni.

- Przezroczystość
- Efekty
- Wielokrotne wypełnienia i obrysy z panelu Wygląd
- Obiekt > Zniekształcenie z wykorzystaniem formy
- Obiekt > Ukryj
- Obiekt > Rasteryzacja.
- Obiekt > Plasterek > Utwórz
- Polecenie Utwórz maskę kryjącą z menu panelu Przezroczystość
- Pędzle (pędzle można stosować do całej grupy aktywnego malowania, o ile nowy obrys grupy dodano za pomocą panelu Wygląd)

Funkcje, których nie można stosować do grup aktywnego malowania

- Siatki gradientu
- Wykresy
- Symbole z panelu Symbole
- Flary
- Opcje wyrównywania obrysu z panelu Obrys
- Narzędzie Różdżka

Polecenia dotyczące obiektów, których nie można stosować do grup aktywnego malowania

- Nakreśl kontury obrysu
- Rozwiń (Można w zastępstwie użyć polecenia Obiekt > Aktywne malowanie > Rozwiń)
- Mieszanie
- Plasterek
- Maska przycinająca > Utwórz
- Utwórz siatkę gradientu

Inne polecenia, których nie można stosować do grup aktywnego malowania

- Polecenia dotyczące odnajdywania ścieżek
- Plik > Umieść
- Widok > Linie pomocnicze > Utwórz
- Zaznacz > Jednakowe > Tryb mieszania, Wypełnienie i obrys, Krycie, Styl, Instancja symbolu i Seria połączonych bloków
- Obiekt > Oblewanie tekstem > Utwórz

Do góry

Tworzenie grup aktywnego malowania

Jeśli kolory obiektów mają być definiowane różnie dla różnych krawędzi przekrojów, przekonwertuj kompozycję na grupę aktywnego malowania.

Niektóre typy obiektów (np. tekst, obrazy bitmapowe lub pędzle) nie mogą być bezpośrednio konwertowane na grupy aktywnego malowania. Obiekty tego typu muszą być najpierw przekonwertowane na ścieżki. Na przykład, jeśli konwertowany jest obiekt, który namalowano z wykorzystaniem pędzli lub efektów, to w wyniku konwersji na grupę aktywnego malowania zostaje utracony efekt złożonej postaci wizualnej. Znaczna część efektów wizualnych może zostać zachowana, jeśli obiekt zostanie najpierw przekonwertowany na regularne ścieżki, a potem na grupę aktywnego malowania.

Uwaga: Po przekonwertowaniu kompozycji na grupę aktywnego malowania nie będzie można przywrócić jej oryginalnego wyglądu. Grupę można rozwinąć do postaci odrębnych składników; można też przywrócić jej oryginalne ścieżki bez wypełnień (z czarnym obrysem).
Film przedstawiający korzystanie z aktywnego malowania można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0042_pl.

Tworzenie grupy aktywnego malowania

1. Zaznacz ścieżki, ścieżki złożone lub elementy obydwu typów.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz polecenie Obiekt > Aktywne malowanie > Utwórz.
   - Wybierz narzędzie Aktywne wiadro z farbą i kliknij zaznaczony obiekt.

Uwaga: W trakcie konwersji na grupę aktywnego malowania mogą zostać pominięte takie atrybuty jak przezroczystość i efekty, a niektóre obiekty mogą pozostać nieprzekonwertowane (np. tekst, obrazy bitmapowe lub pędzle).

Konwertowanie obiektów na grupy aktywnego malowania

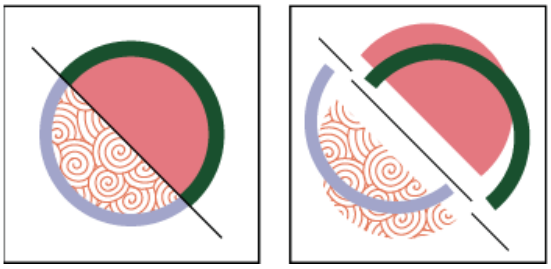
❖ Wykonaj jedną z następujących czynności na obiektach, które nie są konwertowane bezpośrednio na grupy aktywnego malowania:

- W przypadku obiektów tekstowych wybierz polecenie Tekst > Utwórz kontury. Przekształć uzyskane ścieżki w grupę aktywnego malowania.
- W przypadku obrazów bitmapowych wybierz polecenie Obiekt > Aktywny obrys > Utwórz i przekonwertuj na aktywne malowanie.
- W przypadku innych obiektów wybierz polecenie Obiekt > Rozwiń. Przekształć uzyskane ścieżki w grupę aktywnego malowania.

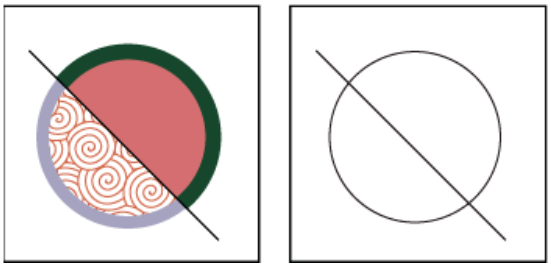
Do góry

Rozwijanie lub zwijanie grupy aktywnego malowania

Zwijanie grupy aktywnego malowania zmienia ją na jeden lub kilka zwykłych kształtów bez wypełnienia i z 5-punktowym czarnym obrysem. Rozwinięcie grupy aktywnego malowania powoduje powstanie jednej lub kilku zwykłych ścieżek, wizualnie zbliżonych do grupy aktywnego malowania, ale teraz występujących w postaci oddzielnych ścieżek wypełnionych i obrysowanych. Ścieżki takie mogą być zaznaczane za pomocą narzędzia Zaznaczanie grupowe i zmieniane oddzielnie.



Grupa aktywnego malowania: przed (z lewej) oraz po rozwinięciu do postaci oddzielnych powierzchni i krawędzi (z prawej)



Grupa aktywnego malowania przed (po lewej) oraz po zastosowaniu polecenia Zwolnij (po prawej)

1. Zaznacz grupę aktywnego malowania.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz polecenie Obiekt > Aktywne malowanie > Rozwiń.
   - Wybierz polecenie Obiekt > Aktywne malowanie > Zwiń.

Do góry

Zaznaczanie elementów w grupach aktywnego malowania

Narzędzie Zaznaczanie aktywnego malowania służy do zaznaczania powierzchni i krawędzi grup aktywnego malowania. Narzędzie Zaznaczanie pozwala zaznaczyć całą grupę, a narzędzie Zaznaczanie bezpośrednie pozwala zaznaczać ścieżki wewnątrz grupy aktywnego malowania. W przypadku złożonych dokumentów istnieje możliwość wyodrębnienia grupy aktywnego malowania, co ułatwia zaznaczanie

konkretnych powierzchni i krawędzi.

Wybierz takie narzędzie do zaznaczania, które jest najlepiej dostosowane do planowanych operacji na grupie aktywnego malowania. Na przykład narzędzie Zaznaczanie aktywnego malowania pozwala stosować różne gradienty do różnych powierzchni grupy aktywnego malowania, a narzędzie Zaznaczanie pozwala zastosować ten sam gradient do całej grupy aktywnego malowania.

Zaznaczanie powierzchni i krawędzi

Wskaźnik narzędzia Zaznaczanie aktywnego malowania przyjmuje kształt wskaźnika powierzchni, gdy zostanie ustawiony nad powierzchnią, wskaźnika krawędzi, gdy zostanie ustawiony nad krawędzią, oraz wskaźnika x, gdy znajdzie się poza grupą aktywnego malowania.

❖ Wybierz narzędzie Zaznaczanie aktywnego malowania, a następnie:

- Aby zaznaczyć konkretną powierzchnię lub krawędź, kliknij powierzchnię lub krawędź.
- Aby zaznaczyć wiele powierzchni i krawędzi, utwórz ramkę zaznaczenia wokół wybranych elementów. Są uwzględniane również zaznaczenia częściowe.
- Aby zaznaczyć wszystkie sąsiadujące ze sobą powierzchnie, które nie są rozdzielone zamalowaną krawędzią, dwukrotnie kliknij powierzchnię.
- Aby zaznaczyć powierzchnie lub krawędzie o takim samym obrysie lub wypełnieniu, kliknij je trzykrotnie. Możesz też kliknąć raz, a następnie wybrać polecenie Zaznacz > Jednakowe i kliknąć w podmenu opcję Kolor wypełnienia, Kolor obrysu lub Grubość obrysu.
- W celu dodania lub usunięcia elementów z bieżącego zaznaczenia wciśnij klawisz Shift i przytrzymując go, klikaj elementy lub przeciągaj wokół nich kursor.

Zaznaczanie grupy aktywnego malowania

❖ Uaktywnij narzędzie Zaznaczanie i kliknij grupę.

Zaznaczanie oryginalnej ścieżki w grupie aktywnego malowania

❖ Uaktywnij narzędzie Zaznaczanie bezpośrednie i kliknij ścieżkę wewnątrz grupy aktywnego malowania.

Wyodrębnianie z kompozycji grupy aktywnego malowania

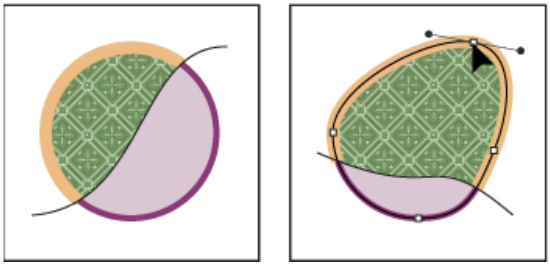
❖ Uaktywnij narzędzie Zaznaczanie i wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij dwukrotnie grupę.
- Zaznacz grupę, przejdź do panelu sterowania i kliknij przycisk Wyodrębnij zaznaczoną grupę.

Do góry

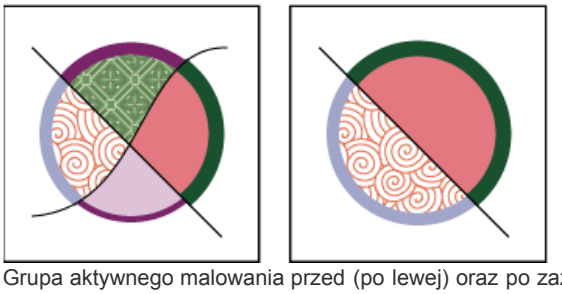
Modyfikowanie grup aktywnego malowania

Kiedy dokonasz zmian ścieżki w grupie aktywnego malowania, program Illustrator pokoloruje wszystkie nowe i zmienione powierzchnie i krawędzie, wykorzystując w tym celu wypełnienia i obrysy zdefiniowane w grupie. Jeśli wyniki tej operacji nie będą zadawalające, będzie można użyć narzędzia Aktywne wiadro z farbą i ponownie określić kolory.



Grupa aktywnego malowania przed (po lewej) i po dostosowaniu ścieżek (po prawej)

Usunięcie krawędzi powoduje rozlanie się wypełnienia na nową powierzchnię. Na przykład, usunięcie ścieżki dzielącej koło na pół powoduje wypełnienie koła jednym z wypełnień zastosowanych do połówek. W razie potrzeby możesz nie dopuścić do tego. Na przykład przed usunięciem ścieżki dzielącej koło, może przenieść ją w taki sposób, aby wybrane wypełnienie zajmowało większą część koła.

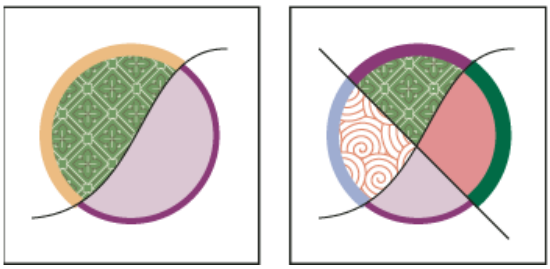


Grupa aktywnego malowania przed (po lewej) oraz po zaznaczeniu i usunięciu ścieżki (po prawej)

Dobrym zwyczajem jest zapisywanie w panelu Próbki kolorów wypełnień i obrysów z grup aktywnego malowania. W ten sposób, jeśli wprowadzona zmiana spowoduje utratę potrzebnego koloru, możesz zaznaczyć jego próbkę i użyć narzędzia Aktywne wiadro z farbą do ponownego zastosowania tego wypełnienia lub obrysu.

Dodawanie ścieżek do grupy aktywnego malowania

Po dodaniu innych ścieżek do grupy aktywnego malowania można wypełnić i obrysować utworzone powierzchnie i krawędzie.



Grupa aktywnego malowania przed (po lewej) i po dodaniu nowej ścieżki oraz pomalowaniu nowych powierzchni i krawędzi, które powstały po jej dodaniu (po prawej)

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Uaktywnij narzędzie Zaznaczanie i kliknij dwukrotnie grupę aktywnego malowania (lub kliknij przycisk Wyodrębnij zaznaczoną grupę w panelu Sterowanie), aby ją wyodrębnić. Narysuj inną ścieżkę. Program Illustrator doda nową ścieżkę do grupy aktywnego malowania. Po zakończeniu dodawania nowych ścieżek kliknij przycisk Zakończ tryb wyodrębniania .
- Zaznacz grupę aktywnego malowania i ścieżki, które mają być do niej dodane. Następnie wybierz polecenie Obiekt > Aktywne malowanie > Scal lub przejdź do panelu Sterowanie i kliknij przycisk Scal aktywne malowanie.
- W panelu Warstwy przeciągnij ścieżkę lub ścieżki na grupę aktywnego malowania.

  Uwaga: Ścieżki w grupie aktywnego malowania mogą nie wyrównywać się dokładnie z podobnymi lub identycznymi ścieżkami spoza grupy aktywnego malowania.

Zmiana rozmiaru pojedynczej ścieżki lub pojedynczego obiektu

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Uaktywnij narzędzie Zaznaczanie bezpośrednie i kliknij ścieżkę lub obiekt. Uaktywnij narzędzie Zaznaczanie i ponownie kliknij ścieżkę lub obiekt. Dokonaj niezbędnych zmian.
- Za pomocą narzędzia Zaznaczanie kliknij dwukrotnie grupę aktywnego malowania, aby ją wyodrębnić. Następnie kliknij ścieżkę lub obiekt, aby rozpocząć edycję.

Do góry

Malowanie za pomocą narzędzia Aktywne wiadro z farbą

Narzędzie Aktywne wiadro z farbą pozwala malować powierzchnie i krawędzie grup aktywnego malowania przy użyciu bieżących atrybutów wypełnienia i obrysu. Kursor narzędzia zawiera jeden lub trzy kolorowe kwadraty, które reprezentują wybrany kolor wypełnienia lub obrysu, a jeśli są używane kolory z biblioteki próbek, dwa kolory sąsiadujące z wybranym kolorem (w bibliotece). Kolory sąsiednie (a także kolejne, sąsiednie względem nich) można uaktywniać, naciskając klawisze strzałek.

1. Wybierz narzędzie Aktywne wiadro z farbą . Kliknij i przytrzymaj narzędzie Shape Builder tool, aby wyświetlić i wybrać narzędzie Aktywne wiadro z farbą. Zobacz Wybieranie narzędzia, aby nauczyć się innych metod wybierania narzędzi. Zobacz Omówienie panelu narzędzi, aby zlokalizować wszystkie narzędzia.
2. Określ kolor wypełnienia lub kolor obrysu oraz pożądany rozmiar.

   Uwaga: Jeśli wybierzesz kolor z panelu Próbki, kursor narzędzia będzie zawierał trzy kolorowe kwadraty . Wybrany kolor będzie reprezentowany przez środkowy kwadrat. Aby użyć koloru sąsiedniego, kliknij klawisz ze strzałką w lewo lub strzałką w prawo.
3. Aby zamalować powierzchnię wykonaj dowolną z następujących czynności:
   - Kliknij powierzchnię, aby ją wypełnić. (Kiedy kursor znajdzie się nad powierzchnią, zmieni kształt na wypełnione do połowy wiadro z farbą ; zostaną też podświetlone linie wokół środka wypełnienia).
   - Przeciągnij kursor nad kilkoma powierzchniami.
   - Dwukrotnie kliknij powierzchnię, wypełniając nieobrysowane krawędzie w przystającej powierzchni (wypełnienie lawinowe).
   - Trzykrotnie kliknij powierzchnię, wypełnij wszystkie powierzchnie w identyczny sposób.

     Aby przełączyć się na narzędzie Kroplomierz i pobrać wypełnienie lub obrys, kliknij wybrane wypełnienie lub obrys z wciśniętym klawiszem Alt (WIndows) lub Option (Mac OS).

4. Aby obrysować krawędź, kliknij dwukrotnie narzędzie Aktywne wiadro z farbą i wybierz opcję Maluj obrysy. Możesz też wcisnąć klawisz Shift w celu tymczasowego uaktywnienia opcji Maluj obrysy i wykonać następujące czynności:
   - Kliknij krawędź, aby ją obrysować. (Kursor umieszczony nad krawędzią zmienia się w pędzel, a krawędź zostaje podświetlona).
   - Przeciągnij kursor nad kilkoma krawędziami, aby je obrysować.
   - Dwukrotnie kliknij krawędź, obrysowując wszystkie połączone krawędzie o tym samym kolorze (malowanie lawinowe).
   - Trzykrotnie kliknij krawędź, aby obrysować wszystkie krawędzie takim samym obrysem.

     Uwaga: Klawisz Shift pozwala przełączać się między malowaniem obrysów i malowaniem wypełnień. Zmiany te można określić również w oknie dialogowym Opcje aktywnego wiadra z farbą. Jeśli w danej chwili są zaznaczone opcje Maluj wypełnienia i Maluj obrysy, to wciśnięcie klawisza Shift powoduje uaktywnienie wyłącznie opcji Maluj wypełnienia. (Operacja może być użyta do wypełniania małych powierzchni otoczonych obrysowanymi konturami).

Opcje narzędzia Aktywne wiadro z farbą

Opcje narzędzia Aktywne wiadro z farbą umożliwiają określenie zasad działania tego narzędzia (np. czy zaznaczane mają być tylko wypełnienia, tylko obrysy, czy może oba te elementy), a także zasady podświetlania fasad i krawędzi podczas przesuwania nad nimi kursora narzędzia. Opcje te są widoczne po dwukrotnym kliknięciu narzędzia Aktywne wiadro z farbą.

Maluj wypełnienia Malowanie powierzchni grup aktywnego malowania.

Maluj obrysy Malowanie krawędzi grup aktywnego malowania.

Kursor podglądu próbki Jest wyświetlany przy wyborze koloru z panelu Próbki. Kursor narzędzia Aktywne wiadro z farbą zawiera trzy próbki kolorów: próbkę koloru zaznaczonego obrysu lub wypełnienia oraz próbki kolorów sąsiadujących z tym pierwszym kolorem w panelu Próbki.

Podświetl Obrysowuje powierzchnię lub krawędź, nad którą umieszczony jest kursor. Powierzchnie są wyróżniane grubą linią, a krawędzie linią cienką.

Kolor Określa kolor podświetlenia. Wybrany kolor może pochodzić z menu lub próbki farb umożliwiającej określenie własnego koloru.

Szerokość Określa grubość podświetlenia.

Do góry

Usuwanie odstępów w grupach aktywnego malowania

Odstępy to małe przerwy pomiędzy ścieżkami. Jeśli farba przecieka i pokrywa te powierzchnie, których nie powinna, to prawdopodobnie w kompozycji jest odstęp. W takim wypadku można utworzyć nową ścieżkę zamykającą odstęp, przeprowadzić edycję ścieżek, tak by zamknęły odstęp lub dopasować opcje odstępów w grupie Aktywnego malowania.

Aby uniknąć tego problemu, powtórnie narysuj ścieżki, tak by zostały znacznie wydłużone. Po ich narysowaniu możesz zaznaczyć i usunąć wystające krawędzie lub zastosować do nich obrys „Brak”.

Usuwanie odstępów w grupie aktywnego malowania

✥ Wybierz polecenie Widok > Pokaż odstępy aktywnego malowania.

Polecenie podświetla wszelkie odstępy znalezione w aktualnie zaznaczonej grupie aktywnego malowania, spełniające kryteria opcji odstępów dla tej grupy.

Określanie opcji odstępu aktywnego malowania

✥ Wybierz polecenie Obiekt > Aktywne malowanie > Opcje odstępów i ustaw dowolne z następujących opcji:

Wyszukiwanie odstępów Gdy opcja jest zaznaczona, program Illustrator rozpoznaje odstępy w ścieżkach aktywnego malowania i uniemożliwia ich zamalowywanie. W przypadku dużych, złożonych grup aktywnego malowania może to istotnie spowolnić działanie programu. Jeśli tak się stanie, ponownie wybierz polecenie Zamknij przerwy ścieżkami.

Malowanie zatrzymuje się na Określa wielkość odstępu, przez którą farba nie przelewa się.

Własny Określa własny rozmiar odstępu dla opcji Malowanie zatrzymuje się na.

Kolor podglądu odstępu Określa kolor przeglądanych odstępów w grupach aktywnego malowania. Wybrany kolor może pochodzić z menu lub koła kolorów umieszczonego obok menu Kolor podglądu odstępu.

Zamknij przerwy ścieżkami Gdy opcja jest zaznaczona, przerwy (odstępy) w grupach aktywnego malowania są zamykane za pomocą niepomalowanych ścieżek (jest to operacja alternatywna w stosunku do blokady zamalowywania przerw). Ponieważ ścieżki nie są zamalowane, może wydawać się, że przerwy nadal występują (chociaż zostały one zamknięte).

Podgląd Wyświetla aktualnie odnalezione odstępy w grupach aktywnego malowania i maluje je wybranym kolorem.

Zasady dotyczące odstępów w grupach aktywnego malowania

W przypadku scalania grup aktywnego malowania, które mają różne ustawienia odstępów, program Illustrator obsługuje odstępy w następujący sposób:

- Jeśli we wszystkich zaznaczonych grupach jest wyłączone wykrywanie odstępów, odstępy są zamykane, funkcja wykrywania odstępów jest włączana, a opcja Malowanie zatrzymuje się na jest ustawiana jako Małe odstępy.
- Jeśli we wszystkich zaznaczonych grupach wykrywanie odstępów jest skonfigurowane tak samo, odstępy są zamykane i są

zachowywane ich ustawienia.

- Jeśli wykrywanie odstępów działa różnie dla różnych grup, odstępy są zamykane i są zachowywane ustawienia odstępów ostatniej grupy (o ile w jej wypadku włączono wykrywanie odstępów). Jeśli wykrywanie odstępów w ostatniej grupie jest wyłączone, zostaje ono włączone, a opcja Malowanie zatrzymuje się na jest ustawiana jako Małe odstępy.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Pędzle

Czy wiesz, że możesz użyć urządzenia iPad lub iPhone, aby zaprojektować piękne pędzle o wysokiej jakości na podstawie zdjęć lub czegokolwiek, co Cię inspiruje? Zapisuj pędzle w bibliotece Creative Cloud i ciesz się dostępem do nich z dowolnego miejsca w programach Photoshop i Illustrator!

Dowiedz się więcej o aplikacji **Adobe Brush CC** na urządzenia iPad, oglądając ten film.

Pobierz niesamowitą aplikację **Adobe Brush CC** ze sklepu iTunes.

Informacje o pędzlach
Omówienie panelu Pędzle
Posługiwanie się bibliotekami pędzli
Stosowanie pociągnięć pędzlem
Rysowanie ścieżek z jednoczesnym stosowaniem pędzla
Opcje narzędzia Pędzel
Usuwanie pociągnięć pędzlem
Konwersja pociągnięć pędzlem na kontury
Tworzenie i modyfikowanie pędzli
Opcje pędzla

Do góry

Informacje o pędzlach

Pędzle umożliwiają stylizację wyglądu ścieżek. Pędzle mogą być stosowane do ścieżek już istniejących; mogą też być stosowane od nowa, za pośrednictwem narzędzia Pędzel.

W programie Illustrator występują różne rodzaje pędzli: kaligraficzny, rozpraszający, artystyczny, wzorka i z włosia. Za ich pomocą można uzyskać następujące efekty:

Pędzle kaligraficzne Tworzą obrys podobny do pociągnięć piórem kaligraficznym, ustawionym pod kątem. Obrys rysowany jest na środku ścieżki. Używając narzędzia Kropla można malować pędzlem kaligraficznym i automatycznie powiększać pociągnięcia pędzla do rozmiarów wypełnienia kształtu. Łączy się ono z innymi wypełnianymi obiektami mającymi ten sam kolor, które przecinają lub są przyległe w kolejności ułożenia.

Pędzle rozpraszające Rozrzucają wzdłuż ścieżki kopie obiektu (na przykład biedronki lub liścia).

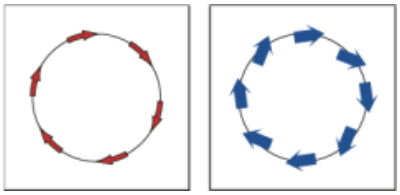
Pędzle artystyczne Rozciągają pewien kształt równomiernie wzdłuż ścieżki.

Pędzel z włosia Tworzy pociągnięcia pędzla o wyglądzie naturalnego pędzla z włosiem.

Pędzle wzorka Za ich pomocą wzorek — złożony z oddzielnych *płytek* — jest rozmieszczany wzdłuż ścieżki. Wzorki pędzla mogą zawierać maksymalnie pięć elementów: na krawędzie, narożnik wewnętrzny, narożnik zewnętrzny oraz początek i koniec wzorka.

A. Pędzel kaligraficzny B. Pędzel rozpraszający C. Pędzel artystyczny D. Pędzel wzorka E. Pędzel z włosia

Pędzle rozpraszające i wzorka często dają ten sam efekt. Różnica polega na tym, że pędzel wzorka, w odróżnieniu od pędzla rozpraszającego, dokładnie obrysowuje kształt ścieżki.



Strzałki w pędzlu wzorka naginają się, pokrywając się z kształtem ścieżki (po lewej) i pozostają proste w pędzlu rozpraszającym (po prawej).

Zobacz film dotyczący używania pędzli.

Zobacz także

- Samouczek wizualny – praca z pędzlami
- Rysowanie i łączenie ścieżek narzędziem Kropla

Do góry

Omówienie panelu Pędzle

Panel Pędzle (Okno > Pędzle) zawiera pędzle dostępne w bieżącym pliku. Pędzel zaznaczony w bibliotece pędzli jest automatycznie dodawany do panelu Pędzle. Pędzle utworzone i przechowywane w panelu Pędzle są powiązane tylko z plikiem bieżącym, co oznacza, że każdy plik programu Illustrator może mieć inny zestaw pędzli w swoim panelu Pędzle.

Zobacz także

- Klawisze dotyczące obsługi panelu Pędzle

Wyświetlanie i ukrywanie typu pędzla

- W menu panelu wybierz dowolną spośród następujących opcji: Pokaż pędzle kaligraficzne, Pokaż pędzle rozpraszające, Pokaż pędzle artystyczne, Pokaż pędzle z włosiem, Pokaż pędzle wzorka.

Zmiana widoku pędzli

- Z menu panelu wybierz polecenie Widok miniaturek lub Widok listy.

Zmiana kolejności pędzli w panelu Pędzle

- Przeciągnij pędzel w nowe miejsce. Pędzle mogą być przesuwane tylko w ramach własnej kategorii. Na przykład pędzla kaligraficznego nie można przenieść do grupy pędzli rozpraszających.

Powielanie pędzla w panelu Pędzle

- Przeciągnij pędzel na przycisk Nowy pędzel lub przejdź do menu panelu Pędzle i wybierz polecenie Powiel pędzel.

Usuwanie pędzli z panelu Pędzle

- Zaznacz pędzle i kliknij przycisk Usuń pędzel. Aby zaznaczyć wszystkie pędzle, które nie są używane w bieżącym dokumencie, wybierz z menu panelu Pędzle opcję Zaznacz wszystkie nieużywane.

Do góry

Posługiwanie się bibliotekami pędzli

Biblioteki pędzli (Okno > Biblioteki pędzli > *[biblioteka]*) są to zbiory predefiniowanych pędzli programu Illustrator. Masz możliwość jednoczesnego otwarcia i przeglądania wielu bibliotek pędzli. Biblioteki pędzli mogą być też otwierane przy pomocy menu panelu Pędzle.

Aby biblioteka pędzli była otwierana automatycznie przy każdym uruchomieniu programu Illustrator, wybierz z menu panelu biblioteki polecenie Trwały.

Kopiowanie pędzli z biblioteki do panelu Pędzle

- Przeciągnij pędzle do panelu Pędzle lub przejdź do menu panelu biblioteki pędzli i wybierz polecenie Dodaj do pędzli.

Importowanie pędzli z pliku do panelu Pędzle

1. Wybierz polecenie Okno > Biblioteki pędzli > Inna biblioteka i zaznacz plik
2. W panelu Biblioteka pędzli kliknij pojedynczą definicję pędzla lub wszystkie definicje, które musisz importować i w menu panelu Biblioteka pędzli (menu wysuwane) zaznacz polecenie Dodaj do pędzli.

Tworzenie nowej biblioteki pędzli

1. Dodaj do panelu Pędzle wszystkie wybrane pędzle i usuń z niego wszystkie niepotrzebne pędzle.
2. Z menu panelu Pędzle wybierz polecenie Zapisz bibliotekę pędzli i umieść nowy plik biblioteki w jednym z następujących folderów, dzięki czemu po wznowieniu programu Illustrator, pędzle zostaną wyświetlone w menu Biblioteki pędzli:
   - (Windows XP) Documents and Settings/Użytkownik/Application Data/Adobe/Adobe IllustratorCS5 Settings/Brush
   - (Windows Vista/Windows 7) Użytkownik/AppData/Roaming/Adobe/Adobe Illustrator CS5 Settings/Brush
   - (Mac OS) Library/Application Support/Adobe/Adobe Illustrator CS5/Brush

   Uwaga: *Jeśli biblioteka zostanie umieszczona w innym folderze, będziesz mógł ją*

otworzyć, wybierając Okno > Biblioteki pędzli > Inna biblioteka, a następnie wybierając plik biblioteki.

Do góry

Stosowanie pociągnięć pędzlem

Pociągnięcia pędzlem mogą być stosowane do ścieżki utworzonej przy pomocy narzędzi do rysowania (np. Ołówek lub Pióro) oraz podstawowych narzędzi kształtów.

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
  - Zaznacz wybraną ścieżkę, a następnie zaznacz wybrany pędzel w bibliotece pędzli, w panelu Pędzle lub w panelu Sterowanie.
  - Przeciągnij pędzel na wybraną ścieżkę. Jeśli do ścieżki już zastosowano pociągnięcia pędzlem, to nowy pędzel zastąpi pędzel wcześniejszy.

    Jeśli chcesz zastosować do ścieżki inny pędzel, a przy tym użyć ustawień pociągnięcia pędzlem zastosowanych w oryginalnym pędzlu, przytrzymaj naciśnięty klawisz Alt (Win) lub Option (Mac OS) i kliknij nowy pędzel.

Do góry

Rysowanie ścieżek z jednoczesnym stosowaniem pędzla

1. Zaznacz pędzel w bibliotece pędzli lub w panelu Pędzle.
2. Wybierz narzędzie Pędzel .
3. Ustaw kursor w planowanym punkcie początkowym ścieżki i przeciągnij, rysując ścieżkę. W trakcie rysowania kursor będzie zostawiał ślad w postaci linii kropkowanej.
4. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby narysować ścieżkę otwartą, zwolnij przycisk myszy, gdy przyjmie ona pożądany kształt.
   - Aby narysować kształt zamknięty, naciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i przeciągnij wskaźnik myszy. Obok kursora narzędzia Pędzel pojawi się pętelka . Zwolnij przycisk myszy (ale nie klawisz Alt lub Option) w momencie, gdy ścieżka stanie się gotowa do zamknięcia.

     W trakcie rysowania program Illustrator będzie generował punkty kontrolne. Liczba punktów kontrolnych jest uzależniona od długości i stopnia złożoności ścieżki oraz ustawień tolerancji narzędzia Pędzel.

     ***Wskazówka**: aby zmienić kształt linii ścieżki po zakończeniu rysowania, zaznacz wybraną ścieżkę. Umieść kursor narzędzia Pędzel na ścieżce i przeciągnij aż do osiągnięcia planowanego kształtu. Technika ta może być wykorzystana do rozciągania ścieżki pędzla oraz zmiany kształtu ścieżki pomiędzy istniejącymi punktami końcowymi.*

Do góry

Opcje narzędzia Pędzel

Kliknij dwukrotnie narzędzie Pędzel, po czym ustaw następujące opcje:

Dokładność Opcja określająca odległość, na jaką trzeba przesunąć mysz lub pisak, aby program Illustrator dodał do ścieżki nowy punkt kontrolny. Na przykład, jeśli Dokładność wynosi 2,5, przesunięcie narzędzia na odległość mniejszą niż 2,5 piksela nie jest w ogóle rejestrowane. Dokładność może przyjmować wartości od 0,5 do 20 pikseli; im wyższa jest jej wartość, tym gładsza i mniej złożona jest ścieżka.

Gładkość Opcja decydująca o stopniu wygładzania ścieżki. Gładkość może przyjmować wartości od 0% do 100%; im wyższy procent, tym gładsza ścieżka.

Wypełnij nowe obrysy pędzli Stosuje wypełnienie do ścieżki. Opcja jest najbardziej użyteczna podczas rysowania ścieżek zamkniętych.

Utrzymaj zaznaczone Opcja określa, czy rysowana ścieżka ma pozostać zaznaczona po zakończeniu operacji.

Edycja zaznaczonych ścieżek Opcja określa, czy narzędzie Pędzel może zmieniać istniejące ścieżki.

W: _ pikseli Opcja określająca, jak blisko istniejącej ścieżki musi znajdować się kursor myszy lub pisaka, aby można było przystąpić do edycji ścieżki za pomocą narzędzia Pędzel. Opcja ta jest dostępna tylko po zaznaczeniu opcji Edycja zaznaczonych ścieżek.

Do góry

Usuwanie pociągnięć pędzlem

1. Zaznacz ścieżkę namalowaną pędzlem.
2. Z menu panelu Pędzle wybierz polecenie Usuń obrys pędzla lub kliknij przycisk Usuń obrys pędzla .
3. Można również usunąć obrys pędzla poprzez zaznaczenie w panelu Pędzle lub panelu sterowania podstawowego pędzla.

Do góry

Konwersja pociągnięć pędzlem na kontury

Pociągnięcia pędzlem mogą być zmieniane na obrysowane ścieżki, aby móc edytować poszczególne elementy pomalowanej ścieżki.

1. Zaznacz ścieżkę namalowaną pędzlem.
2. Wybierz polecenie Obiekt > Rozszerz wygląd.

   Program Illustrator umieszcza składniki ścieżki rozwiniętej w grupie. Grupa zawiera ścieżkę oraz podgrupę z konturami pociągnięć pędzlem.

Do góry

Tworzenie i modyfikowanie pędzli

W zależności od swoich wymagań możesz tworzyć i dostosowywać pędzle: kaligraficzny, rozpraszający, kompozycyjny, wzorka oraz z włosia. Dla pędzli: rozpraszającego, kompozycyjnego i wzorka musisz najpierw utworzyć kompozycję.

Przed przystąpieniem do utworzenia takiej kompozycji warto zapoznać się z następującymi uwagami:

- Grafika nie może zawierać gradientów, przejść, innych efektów pędzla, siatek gradientu, obrazów bitmapowych, wykresów, plików umieszczonych ani masek.
- W przypadku pędzli artystycznego i wzorka kompozycja nie może zawierać tekstu. Można jednak uzyskać efekt pędzla dla napisu, tworząc kontur tekstu, a następnie stosując do niego odpowiedni pędzel.
- W przypadku pędzli wzorka utwórz do pięciu płytek wzorka (w zależności od konfiguracji pędzla) i dodaj te płytki do panelu Próbki.

Uwaga: *Utworzone pędzle można udostępnić dla każdego nowego dokumentu poprzez dodanie definicji*

pędzla do profilu nowego dokumentu. Aby uzyskać więcej informacji na temat profili nowych dokumentów, zobacz sekcję Informacje o profilach nowych dokumentów.

Zobacz także

- Informacje o wzorkach
- Tworzenie płytek narożnych dla wzorków pędzla

Tworzenie pędzla

1. W przypadku pędzli rozpraszających i artystycznych zaznacz wybraną kompozycję. W przypadku pędzli wzorka, możesz zaznaczyć kompozycję dla płytki bocznej, ale niekoniecznie. Aby uzyskać szczegółowe wytyczne dotyczące tworzenia pędzli wzorków, zobacz część Wskazówki dotyczące tworzenia płytek wzorków. Aby dowiedzieć się więcej o opcjach pędzla wzorków, zobacz część Opcje pędzla wzorków.

   Uwaga: *Jeśli nie chcesz widzieć szwu pomiędzy elementami kompozycji użytymi do utworzenia pędzla wzorka, wyłącz opcję Wygładzanie w panelu Edycja > Preferencje > Ogólne (Windows) lub Illustrator > Ogólne > Preferencje (Mac OS).*

2. Przejdź do panelu Pędzle i kliknij przycisk Nowy pędzel. Możesz też przeciągnąć zaznaczoną kompozycję do panelu Pędzle.
3. Zaznacz typ tworzonego pędzla i kliknij przycisk OK.
4. W oknie Opcje pędzla wpisz nazwę pędzla, określ jego opcje i kliknij przycisk OK.

Modyfikowanie pędzla

- Aby zmienić opcje pędzla, kliknij go dwukrotnie w panelu Pędzle. Ustaw opcje pędzla i kliknij przycisk OK. Jeśli bieżący dokument zawiera ścieżki obrysowane pędzlem, które zmodyfikowano, na ekranie pojawi się odpowiedni komunikat: Kliknij przycisk Zastosuj do obrysów, aby zmienić pędzle istniejące wcześniej. Kliknij przycisk Pozostaw bez zmian, aby pozostawić istniejące efekty bez zmian, a zmodyfikowane opcje zastosować tylko do nowych obiektów.
- Aby zmienić kompozycję za pomocą pędzla rozpraszającego, artystycznego lub wzorka, przeciągnij pędzel na kompozycję i wprowadź określone zmiany. Wciśnij klawisz Alt (WIndows) lub Option (Mac OS) i przeciągnij zmieniony pędzel na pędzel oryginalny w panelu Pędzle.
- Aby zmodyfikować namalowaną ścieżkę bez aktualizacji odpowiedniego pędzla, zaznacz tę ścieżkę i w panelu Pędzle kliknij przycisk Opcje zaznaczonego obiektu lub zaznacz opcje wybranego obiektu w menu panelu Pędzle (menu wysuwane).

Do góry

Opcje pędzla

Z różnymi typami pędzli można związać różne opcje. Aby zmienić opcje pędzla, kliknij go dwukrotnie w panelu Pędzle.

Pędzle rozpraszający, artystyczny i wzorka charakteryzują się identycznymi opcjami kolorowania.

Aby dostosować instancję obrysu dla Pędzli artystycznych lub Pędzli wzorka, w panelu Pędzle kliknij ikonę Opcje zaznaczonego obiektu i ustal opcje obrysu. W przypadku pędzla artystycznego wraz z szerokością obrysu możesz też określić opcje odbijania, kolorowania i nakładania. W przypadku pędzla wzorka wraz z opcjami skalowania możesz określić opcje odbijania, dopasowywania i kolorowania.

Opcje pędzla kaligraficznego

Kąt Określa kąt obrotu pędzla. Przeciągnij grot w podglądzie lub wpisz wybraną wartość w polu Kąt.

Zaokrąglenie Określa zaokrąglenie pędzla. Należy przeciągnąć czarny punkt na podglądzie na zewnątrz lub do środka albo wpisać odpowiednią wartość w polu Zaokrąglenie. Im wyższa wartość, tym większe zaokrąglenie.

Średnica Określa średnicę pędzla. Należy użyć suwaka Średnica lub wpisać wybraną wartość w polu Średnica.

Wysuwana lista umieszczona po prawej stronie opcji umożliwia kontrolę zmian kształtu pędzla. Możesz wybrać jedną z następujących opcji:

Stała Tworzy pędzle ze stałym kątem, zaokrągleniem i średnicą.

Losowo Tworzy pędzle z dowolnym kątem, zaokrągleniem lub średnicą. Należy wpisać wartość w polu Wariacje i określić zakres w jakim znajdują się dopuszczalne wielkości. Jeżeli, na przykład, w polu Średnica wpisano 15, a parametr Wariacje ma wartość 5, to średnica pędzla może wynieść 10, 20 lub dowolną wartość między tymi liczbami.

Nacisk Tworzy pędzle różniące się kątem, zaokrągleniem lub średnicą zależnie od nacisku pisaka. Opcja jest najbardziej użyteczna w przypadku średnicy. Opcja ta jest dostępna tylko dla tablic z rysikami. Należy wpisać wartość w polu Wariacje i określić granice, w jakich może się poruszać dana charakterystyka pędzla. Jeżeli, na przykład, w polu Zaokrąglenie wpisano 75%, a parametr Wariacje ma wartość 25%, to najmniejszy nacisk uzyska wartość 50%, a największy 100%. Im mniejszy nacisk, tym bardziej kanciasty będzie efekt pędzla.

Pokrętło pisaka Tworzy pędzle o różnych średnicach zależnie od położenia kółka pisaka. Opcja ta jest przeznaczona do użycia z aerografem mającym pokrętło pisaka i z tabletem graficznym, który potrafi wykryć tego typu aerograf.

Pochylenie Tworzy pędzle różniące się kątem, zaokrągleniem lub średnicą zależnie od nacisku pisaka. Opcja jest najbardziej użyteczna w przypadku zaokrąglenia. Jest dostępna tylko w przypadku korzystania z tabletu, który jest w stanie wykrywać pionowe położenie pisaka.

Azymut Tworzy pędzle różniące się kątem, zaokrągleniem lub średnicą zależnie od azymutu pisaka. Opcja ta jest najbardziej użyteczna, gdy trzeba kontrolować kąt pędzla kaligraficznego, np. pędzla do malowania. Jest dostępna tylko w przypadku korzystania z tabletu, który jest w stanie wykrywać pochylenie pisaka.

Obrót Kąt, zaokrąglenie lub średnica pędzla jest ustalana na podstawie obrotów końcówki pisaka. Opcja ta jest najbardziej użyteczna, gdy trzeba kontrolować kąt pędzla kaligraficznego, np. pędzla płaskiego. Jest dostępna tylko w przypadku korzystania z tabliczki, która jest w stanie wykrywać obroty końcówki pisaka.

Opcje kolorowania pędzli wzorka, rozpraszającego i artystycznego

Kolory, którymi malują pędzle rozpraszające, artystyczne i wzorka są uzależnione od bieżącego koloru obrysu oraz od metody kolorowania danego pędzla. Aby określić metodę kolorowania, zaznacz jedną z opcji w oknie Opcje pędzla:

Brak Wyświetla pędzle w tych samych kolorach, które są pokazane w panelu Pędzle. Opcję Brak wybierz dla zachowania kolorów pędzli z panelu Pędzle.

Tinty Wyświetla efekt pędzla w odcieniach koloru obrysu. Te części rysunku, które są czarne, przyjmują kolor obrysu. Pozostałe, różne od czerni, otrzymują odpowiednie odcienie koloru obrysu. Biel pozostaje bez

zmian. Jeżeli dla obrysu wybrano kolor dodatkowy, to opcja Tinty wygeneruje odcienie tego koloru. Opcja Tinty jest przeznaczona dla pędzli czarno-białych lub efektów pędzla kolorowanych kolorem dodatkowym.

Tinty i cienie Wyświetla efekt pędzla w tintach i cieniach koloru obrysu. Czerń i biel pozostają bez zmian, a wszystkie pozostałe barwy uzyskują przejścia koloru od czerni, przez kolor obrysu, do bieli. Ze względu na dodawanie czerni przy włączonej opcji Tinty i cienie drukowanie na jednej kliszy koloru dodatkowego może być niemożliwe. Opcja powinna być stosowana do pędzli w skali szarości.

Przesunięcie barwy Używa w kompozycji koloru podstawowego, pokazanego w polu Kolor kluczowy. (Zgodnie z zasadą domyślną kolor kluczowy jest to kolor najczęściej występujący w kompozycji). Wszystkie elementy kompozycji w kolorze kluczowym uzyskują kolor obrysu. Pozostałe kolory na rysunku pędzla zmieniają się na barwy związane z kolorem obrysu. Opcja Przesunięcie barwy zachowuje biel, czerń i szarość. Należy z niej korzystać w przypadku pędzli wielokolorowych. Aby zmienić kolor kluczowy, kliknij kroplomierz koloru kluczowego, przeciągnij go na podgląd w oknie dialogowym i kliknij kolor, który ma być kolorem kluczowym. Barwa w polu Kolor kluczowy ulegnie zmianie. Ponownie kliknij kroplomierz, aby usunąć zaznaczenie.

Aby uzyskać opis i przykłady dotyczące każdej z opcji, kliknij pozycję Wskazówki.

Opcje pędzla rozpraszającego

Rozmiar Określa rozmiar obiektów.

Odstępy Określa wielkość pustego miejsca między obiektami.

Rozproszenie Określa indywidualne rozłożenie obiektów po obu stronach ścieżki. Wyższa wartość oddala obiekty od ścieżki.

Obrót Określa kąt obrotu obiektów.

Obrót względem Określa kąt obrotu dla obiektów rozproszonych, względem strony lub ścieżki. Na przykład przy kącie 0°, obiekty są nanoszone w kierunku górnej krawędzi strony. Po zaznaczeniu ścieżki i obrotu 0° obiekty stają się styczne do ścieżki.

Wysuwana lista umieszczona po prawej stronie opcji umożliwia kontrolę zmian kształtu pędzla. Możesz wybrać jedną z następujących opcji:

Stała Tworzy pędzel ze stałym rozmiarem, odstępami, rozproszeniem i obrotem.

Losowo Tworzy pędzel z dowolnym rozmiarem, odstępami, rozproszeniem i obrotem. Należy wpisać wartość w polu Wariacje i określić zakres w jakim znajdują się dopuszczalne wielkości. Jeżeli, na przykład, w polu Średnica wpisano 15, a parametr Wariacje ma wartość 5, to średnica pędzla może wynieść 10, 20 lub dowolną wartość między tymi liczbami.

Nacisk Tworzy pędzle różniące się kątem, zaokrągleniem lub średnicą zależnie od nacisku pisaka. Opcja ta jest dostępna tylko dla tablic z rysikami. Wpisać wartość w polu prawej stronie lub użyć suwaka Maksimum. Najmniejszy nacisk pisaka jest równy wartości Minimum, a największy nacisk pisaka – wartości Maksimum. Przy takim ustawieniu średnicy większe pociągnięcia pędzlem powodują wzrost rozmiarów obiektów.

Pokrętło pisaka Tworzy pędzle o różnych średnicach zależnie od położenia kółka pisaka. Ta opcja dostępna jest tylko wtedy, gdy użytkownik ma tablet graficzny posiadający pokrętło pisaka na kadłubie i może wykrywać nacisk pochodzący z tego pisaka.

Pochylenie Tworzy pędzle różniące się kątem, zaokrągleniem lub średnicą zależnie od nacisku pisaka. Jest dostępna tylko w przypadku korzystania z tabletu, który jest w stanie wykrywać pionowe

położenie pisaka.

Azymut Tworzy pędzle różniące się kątem, zaokrągleniem lub średnicą zależnie od azymutu pisaka. Opcja jest najbardziej użyteczna, gdy stosuje się ją do sterowania kątem pędzla. Jest dostępna tylko w przypadku korzystania z tabletu, który jest w stanie wykrywać pochylenie pisaka.

Obrót Kąt, zaokrąglenie lub średnica pędzla jest ustalana na podstawie obrotów końcówki pisaka. Opcja jest najbardziej użyteczna, gdy stosuje się ją do sterowania kątem pędzla. Jest dostępna tylko w przypadku korzystania z tabliczki, która jest w stanie wykrywać obroty końcówki pisaka.

Opcje pędzla artystycznego

Szerokość Dostosowuje szerokość kompozycji do szerokości oryginalnej. Szerokość można określić przy użyciu suwaka opcji Szerokość. Wyskakujące menu Pędzel artystyczny Szerokość posiada opcje tabletu graficznego do dostosowywania skali wariacji, takich jak Nacisk, Pokrętło pisaka, Pochylenie, Azymut i Obrót. Domyślna szerokość pędzla artystycznego wynosi 100%.

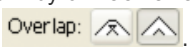
***Uwaga**: w przypadku użycia narzędzia Szerokość na wybranej instancji obrysu pędzla artystycznego wszystkie dane tabletu są przekształcane do punków szerokości. Warto zauważyć, że w ustawieniach wysuwanego menu Szerokość opcja Punkty szerokości/Profile jest zaznaczona.*

Opcje skali pędzla Zachowuje proporcje skalowanej kompozycji. Dostępne opcje to: Skaluj proporcjonalnie, Rozciągnij, aby dopasować długość obrysu, Rozciągnij pomiędzy liniami pomocniczymi.

Kierunek Określa kierunek kompozycji względem danej linii. Kliknij strzałkę, aby ustawić kierunek: umieszcza lewą stronę grafiki na końcu pociągnięcia; umieszcza prawą stronę grafiki na końcu pociągnięcia; umieszcza górną stronę grafiki na końcu pociągnięcia; umieszcza dolną stronę grafiki na końcu pociągnięcia.

Odbij poziomo lub Odbij pionowo Określa kierunek kompozycji względem danej linii.

Kolorowanie Wybierz kolor dla obrysu i metodę kolorowania. Korzystając z tego wysuwanego menu można wybierać różne metody kolorowania. Dostępne opcje to Tinty, Tinty i Cienie oraz Przesunięcie barwy

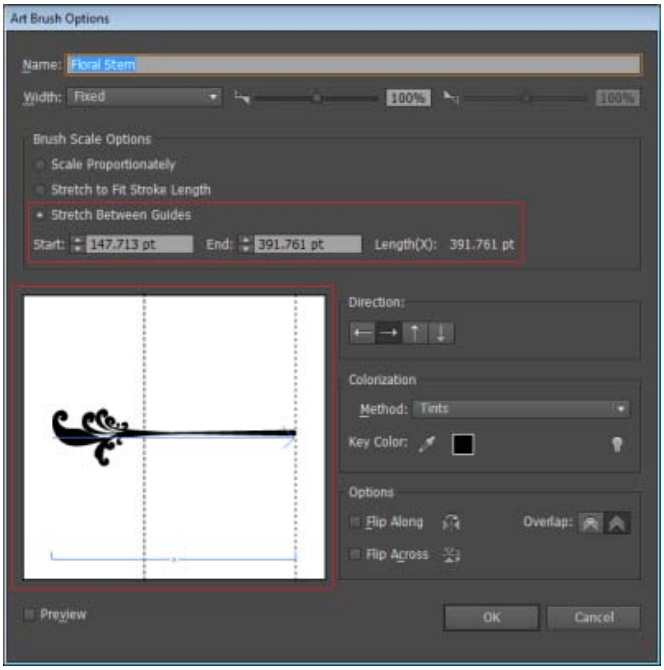
Nakładanie Aby unikać nakładania się połączeń i zgięć krawędzi obiektu, naciśnij przycisk Regulacja nakładania 

.

Film przedstawiający korzystanie z ulepszonych funkcji pędzli artystycznych można znaleźć w artykule Używanie ulepszonych funkcji pędzli artystycznych.

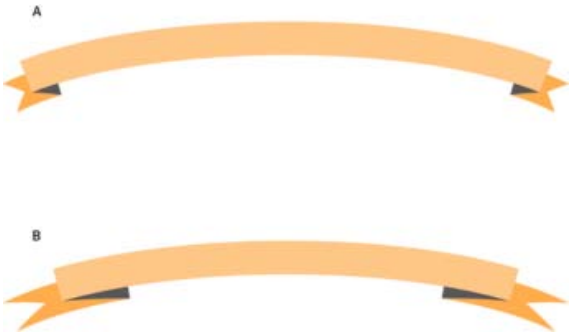
Pędzel artystyczny w postaci segmentów

Dzielony pędzel artystyczny to możliwość zdefiniowania nie dającej się rozciągnąć części na końcu pędzla artystycznego. W oknie dialogowym pędzla artystycznego Opcje pędzla zaznacz opcję Rozciągnij pomiędzy liniami pomocniczymi, aby dostosować linie pomocnicze w sekcji podglądu okna dialogowego.



Opcja Rozciągnij pomiędzy liniami pomocniczymi w oknie dialogowym Opcje pędzla pędzla artystycznego

Kompozycja zawarta pomiędzy liniami pomocniczymi jest jedyną częścią pędzla, która się rozciąga lub kurczy, aby dostosować pędzel artystyczny do długości ścieżki.



Porównanie między pędzlem artystycznym w postaci segmentów, a pędzlem artystycznym, który nie jest w tej postaci

***A.** Pędzel artystyczny w postaci segmentów **B.** Pędzel artystyczny w postaci innej niż segmenty*

Opcje pędzla wzorka

Skaluj Dostosowuje rozmiar płytek określany względem rozmiaru oryginalnego. Określ skalę, korzystając z suwaka opcji Skala. Rozsuwane menu Skala dla narzędzia pędzel wzorka zawiera opcje tabletu graficznego do dostosowywania skali wariacji, takich jak Nacisk, Pokrętło pisaka, Pochylenie, Azymut i Obrót.

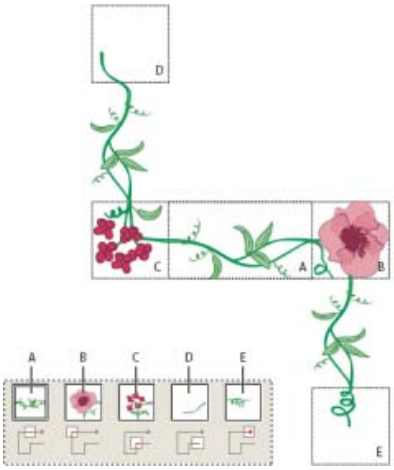
***Uwaga**: w przypadku użycia narzędzia Szerokość na wybranej instancji obrysu pędzla wzorków wszystkie dane tabletu są przekształcane do punków szerokości. Warto zauważyć, że w wysuwanym menu Skala dla opcji obrysu opcja Punkty szerokości/Profile jest zaznaczona.*

Odstępy Dostosowuje odstępy pomiędzy płytkami.

Przyciski płytek Umożliwiają zastosowanie różnych wzorków do różnych części ścieżki. Kliknij przycisk

płytki, która ma być zdefiniowana, i zaznacz próbkę wzorka na przewijanej liście. Powtórz tę operację, aby zastosować próbki wzorka do innych płytek (jeśli jest to konieczne).

***Uwaga**: płytki wzorka trzeba dodać do panelu Próbki przed określeniem opcji pędzla wzorka. Po zdefiniowaniu pędzla wzorka płytki, które nie będą już potrzebne, można usunąć z panelu Próbki.*

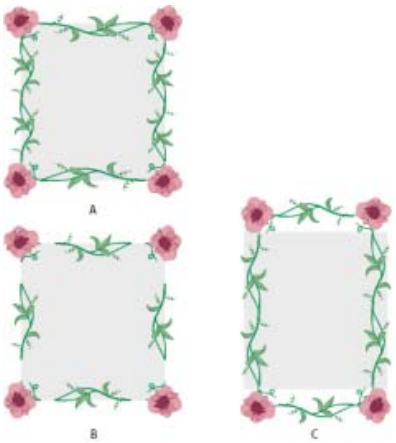


Płytki w pędzlu wzorka

***A.** Płytka boczna **B.** Płytka narożna zewnętrzna **C.** Płytka narożna wewnętrzna **D.** Płytka początkowa **E.** Płytka końcowa*

Odbij poziomo lub Odbij pionowo Zmienia orientację wzorka względem danej linii.

Zmieść Określa zasady dopasowania wzorku do ścieżki: Opcja Rozszerz wydłuża lub skraca płytkę wzorku, tak aby zmieściła się w obiekcie. Opcja ta może powodować nierówne ułożenie płytek. Opcja Dodaj odstęp umieszcza między elementami wzorka puste miejsce, aby rozłożyć je równomiernie na ścieżce. Przybliżona ścieżka umieszcza płytki do najbliższej ścieżki przybliżonej bez zmiany tych płytek. Opcja umieszcza wzorek trochę bardziej na zewnątrz lub wewnątrz ścieżki, zamiast na jej środku, umożliwiając w ten sposób równomierne ich rozmieszczenie.



Opcje Dopasowania

***A.** Rozciągnij, aby dopasować **B.** Dodaj odstęp, aby dopasować **C.** Przybliżona ścieżka*

Kolorowanie Wybierz kolor dla obrysu i metodę kolorowania. Korzystając z tego wysuwanego menu można wybierać różne metody kolorowania. Dostępne opcje to Tinty, Tinty i Cienie oraz Przesunięcie barwy

Film przedstawiający korzystanie z ulepszonych funkcji pędzli artystycznych można znaleźć w artykule Używanie ulepszonych funkcji pędzli artystycznych.

Pędzel z włosia

Pędzel z włosia pozwala tworzyć pociągnięcia pędzlem o wyglądzie naturalnego pędzla z włosia. Za pomocą narzędzia Pędzel z włosia można:

- Tworzyć naturalne i płynne pociągnięcia pędzlem, które naśladują efekt malowania przy użyciu prawdziwego pędzla i techniki takie jak akwarela.
- Wybierać pędzle z predefiniowanej biblioteki lub tworzyć własne pędzle z pomocą gotowych końcówek kształtów, takich jak okrąg, powierzchnia płaska lub wachlarz. Można także określać inne cechy pędzla, takie jak długość włosia, sztywność oraz poziom krycia farbą.

Ilustracja korzystająca z różnych kształtów Pędzla z włosia i cech rysowania

Podczas korzystania z pędzla z włosia w połączeniu z tabletem graficznym program Illustrator aktywnie śledzi ruchy pióra po tablecie. Program interpretuje wszystkie aspekty jego położenia oraz nacisku w każdym punkcie na ścieżce rysowania. Program Illustrator tworzy modele wyjściowe, uwzględniając podstawie położenie pióra na osiach x i y, nacisk, pochylenie, azymut oraz obrót.

W czasie pracy z tabletem i piórem obsługującym obrót wyświetlany jest czytnik kursora, który symuluje końcówkę pędzla. Czytnik ten nie pojawia się, gdy używane jest inne urządzenie, na przykład mysz. Czytnik jest również wyłączony podczas korzystania z precyzyjnych kursorów.

Uwaga: *Aby poznać pełen zakres możliwości Pędzla z włosia, użyj tabletu Intuos 3 firmy Wacom lub nowszego z piórem Art (6D). Program Illustrator potrafi interpretować pełen 6-stopniowy zakres swobody zapewnianej przez kombinację tych urządzeń. Inne urządzenia, w tym również pióro Grip firmy Wacom i pióro artystyczne, mogą nie interpretować pewnych atrybutów jako obrotów. Te niezinterpretowane atrybuty traktowane są w powstałych pociągnięciach pędzla jako stałe.*

Podczas korzystania z myszki rejestrowane są wyłącznie ruchy względem osi x i y. Pozostałe dane dotyczące pochylenia, azymutu i nacisku pozostają stałe, co pozwala uzyskać równe i zwarte pociągnięcia.

W przypadku pociągnięć Pędzla z włosia, w trakcie przeciągania narzędzia wyświetlana jest informacja zwrotna. Przedstawia ona przybliżony wygląd obrysu końcowego.

Uwaga: *Pociągnięcia Pędzla z włosia składają się z kilkunastu nachodzących na siebie przezroczystych ścieżek. Ścieżki te, podobnie jak inne wypełnione ścieżki w programie Illustrator, wchodzą w interakcję z farbą innych obiektów, w tym również z innymi ścieżkami pędzla z włosia. Wypełnienie dla obrysów nie reaguje jednak z samym sobą. Co za tym idzie, pociągnięcia warstwowe, pojedyncze, pędzla z włosia kumulują się i reagują ze sobą, ale pojedyncze pociągnięcie wykonane kilka razy w danym miejscu nie reaguje ze sobą i nie kumuluje się.*

Używanie pędzla z włosia

Aby użyć Pędzel z włosia, należy wykonać następujące czynności:

1. Stworzyć definicję pędzla poprzez kliknięcie ikony nowego pędzla lub wybranie z menu panelu Pędzle polecenia Nowy pędzel.

2. Wybrać opcję Pędzel z włosia, a następnie kliknąć przycisk OK.

Okno dialogowego Opcje pędzla z włosia

3. W oknie dialogowym Opcje pędzla z włosia należy wprowadzić dane w polach:

Nazwa pędzla z włosia. Nazwa pędzla może zawierać maksymalnie 31 znaków.

Kształt Dziesięć różnych modeli pędzla zapewnia różne możliwości rysowania i wyglądu ścieżki pędzla z włosia.

Rozmiar Rozmiar pędzla jest jego średnicą. Podobnie jak w fizycznym pędzlu, średnica pędzla z włosia mierzona jest w miejscu osadzenia włosia w skuwce. Określ rozmiar pędzla przy pomocy suwaka lub bezpośrednio wprowadzając go w dostępnym polu tekstowym. Dostępny zakres wynosi od 1 do 10 mm.

Rozmiar pędzla z oryginalnej definicji pędzla wyświetlony jest w podglądzie pędzla w panelu Pędzle.

***Uwaga**: klawisze nawiasów [i] służą jako skróty klawiaturowe odpowiednio do zmniejszania i zwiększania rozmiaru. Klawisze nawiasów zwiększają i zmniejszają rozmiar o 1 mm.*

Długość włosia Długość włosia mierzy się od miejsca jego osadzenia w skuwce do szpica. Długość włosia można określić w taki sam sposób, co w przypadku pozostałych cech, przesuwając suwak Długość włosia, lub wprowadzając wartość liczbową w polu Długość włosia (od 25 do 300%).

Gęstość włosia Gęstość włosia to liczba włosia na określonym obszarze w szyjce pędzla. Atrybut ten można ustawić w taki sam sposób, co inne opcje pędzla z włosia. Jego wartość może wynosić od 1 do 100% i jest obliczana w oparciu o rozmiar pędzla i długość włosia.

Grubość włosia Grubość włosia może przyjąć wartość od „grube” do „cienkie” (od 1 do 100%). Grubość można określić podobnie, jak w przypadku pozostałych cech, przesuwając suwak lub wprowadzając wartość liczbową w polu tekstowym.

Krycie farby Ta opcja pozwala na określenie poziomu krycia wykorzystywaną w danej chwili farbą. Wartość krycia farbą może wynosić od 1 (Przezroczyste) do 100% (Nieprzezroczyste). Określona wartość krycia oznacza maksymalne krycie dla danego pędzla. Do ustawienia krycia pociągnięć pędzla z włosia możesz użyć klawiszy numerycznych [0-9], których wartość jest następująca:

- 0 = 100
- 1 = 10%
- 9 = 90

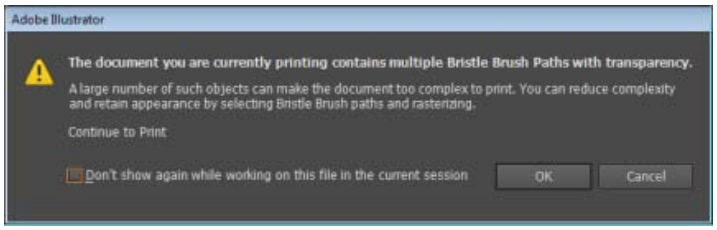
W innych przypadkach, na przykład jeśli podajesz kolejno 35, krycie ustalane jest na 35%, a jeśli podajesz kolejno 356, wartość krycia ustalana jest na 56 (ostatnie dwie cyfry). Każdy ciąg cyfr, który kończy się na 00, ustawiany jest na 100%.

Sztywność Sztywność określa brak elastyczności włosia. Jeśli ustawisz niską wartość sztywności włosia, włosie będzie elastyczne. Stanie się mniej elastyczne, gdy ustawisz wyższą wartość. Sztywność włosia może wynosić od 1 do 100%.

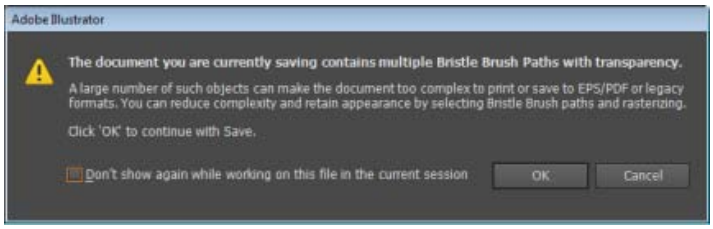
4. Kliknij przycisk OK, aby utworzyć definicję pędzla o określonych ustawieniach.

Mając zaznaczone narzędzie pędzel i wybraną w panelu Pędzle definicję włosia pędzla, można tworzyć kompozycję przy pomocy pędzla z włosia.

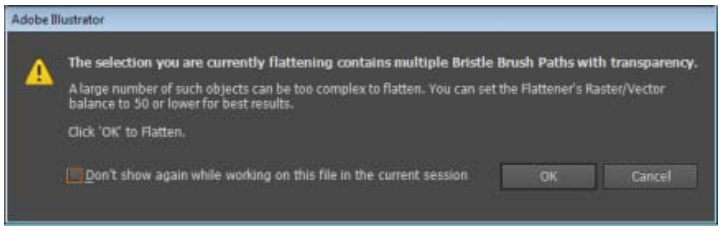
Jeśli spróbujesz wydrukować, zapisać lub spłaszczyć przezroczystość w dokumencie zawierającym więcej niż 30 pociągnięć pędzlem z włosia, pojawi się komunikat ostrzegawczy. Ostrzeżenia te są wyświetlane, gdy próbuje się zapisać, wydrukować lub spłaszczyć zawartość pliku.



Ostrzegawcze okno dialogowe wyświetlane przy próbie wydrukowania dokumentu mającego więcej niż 30 pociągnięć wykonanych pędzlem z włosia



Ostrzegawcze okno dialogowe wyświetlane przy próbie zapisania dokumentu mającego więcej niż 30 pociągnięć wykonanych pędzlem z włosia



Ostrzegawcze okno dialogowe wyświetlane przy próbie spłaszczenia przezroczystości dokumentu mającego więcej niż 30 pociągnięć wykonanych pędzlem z włosia

(cc) BY-NC-SA Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Przezroczystość i tryby mieszania

Informacje o przezroczystości
Omówienie panelu Przezroczystość
Przeglądanie przezroczystych elementów kompozycji
Zmiana stopnia krycia kompozycji
Tworzenie grupy odcinania przezroczystości
Definiowanie przezroczystości za pomocą masek kryjących
Stosowanie przezroczystości do definiowania kształtów odcinania
Informacje o trybach mieszania
Zmiana trybu mieszania kompozycji

Do góry

Informacje o przezroczystości

Przezroczystość stanowi integralny element wszelkich kompozycji tworzonych przy pomocy programu Illustrator, dlatego też w wielu wypadkach możesz nie być świadom istnienia i działania tej funkcji. Aby dodać przezroczystość do kompozycji, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Zmniejsz stopień krycia obiektów, tak by kompozycja umieszczona poniżej stała się widoczna.
- Użyj masek krycia do tworzenia wariacji przezroczystości.
- Zastosuj tryb mieszania do zmiany zasad mieszania kolorów obiektów nakładających się.
- Zastosuj gradienty i siatki z przezroczystością.
- Zastosuj efekty lub style graficzne z przezroczystością (np. cienie).
- Zaimportuj z programu Adobe Photoshop pliki z przezroczystością.

Zobacz także

- Drukowanie i zapisywanie grafiki przezroczystej

Do góry

Omówienie panelu Przezroczystość

Panel Przezroczystość (Okno > Przezroczystość) służy do określania krycia i trybów mieszania, tworzenia masek krycia i wycinania części jednego obiektu przy pomocy nakładającej się części innego obiektu.

Wyświetlanie wszystkich opcji w panelu Przezroczystość

- Wybierz z menu panelu polecenie Pokaż opcje.

Wyświetlanie w panelu Przezroczystość miniaturki wybranego obiektu

- Wybierz z menu panelu polecenie Pokaż miniaturkę. Ten sam efekt można uzyskać,

klikając dwukrotnie na trójkącie umieszczonym na zakładce panelu.

Do góry

Przeglądanie przezroczystych elementów kompozycji

Ponieważ przy zapisywaniu i drukowaniu kompozycji przezroczystych trzeba ustawiać pewne dodatkowe opcje, warto wiedzieć, kiedy są stosowane funkcje przezroczystości. W celu zidentyfikowania przezroczystych obszarów kompozycji, wyświetl w jej tle specjalną siatkę.

1. Wybierz polecenie Widok > Pokaż siatkę przezroczystości.
2. (Opcjonalnie) Wybierz polecenie Plik > Ustawienia dokumentu i dostosuj ustawienia przezroczystości siatki.

   Uwaga: *Można też zmienić kolor obszaru roboczego, aby sprawdzić jak kompozycja będzie wyglądać po wydrukowaniu na kolorowym papierze.*

Do góry

Zmiana stopnia krycia kompozycji

Zmiany krycia mogą dotyczyć jednego obiektu, wszystkich obiektów w grupie lub warstwie lub wypełnienia albo obrysu danego obiektu.

1. Zaznacz obiekt lub grupę (ewentualnie naceluj warstwę w panelu Warstwy).

   Aby zmienić stopień krycia wypełnienia lub obrysu, zaznacz obiekt, przejdź do panelu Wygląd i zaznacz wypełnienie lub obrys.

2. Ustaw opcję Krycie w panelu Przezroczystość lub Sterowanie.

   Aby zaznaczyć wszystkie obiekty z określonym stopniem krycia, zaznacz jeden z nich lub usuń zaznaczenie ze wszystkich obiektów i wprowadź wartość wybranego krycia w panelu Przezroczystość. Następnie wybierz polecenie Zaznacz > Jednakowe > Krycie.

   Jeśli zaznaczysz wiele obiektów na warstwie i zmienisz ustawienie krycia, przezroczystość obszarów przykrytych fragmentami innych obiektów zmieni się proporcjonalnie do tego, ile obiektów i o jakiej przezroczystości zachodzi na nie. W przypadku nacelowania warstwy lub grupy i zmianie ustawienia krycia wszystkie obiekty na warstwie lub w grupie zostaną potraktowane tak samo. Tylko obiekty *poza* i pod warstwą lub grupą są widoczne przez obiekty przezroczyste Jeśli obiekt zostanie przeniesiony na daną warstwę lub do danej grupy, zostanie przypisany mu obowiązujący tam stopień, ale po przeniesieniu poza warstwę lub grupę, jego stopień krycia ulegnie zmianie.

   Efekt zaznaczenia pojedynczych obiektów i ustawienia ich krycia na 50% (po lewej); oraz efekt nacelowania grupy i ustawienia krycia na 50% (po prawej)

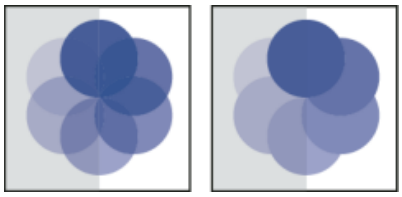
Zobacz także

- Wybieranie pozycji, które uzyskają atrybuty wyglądu
- Omówienie panelu Wygląd
- Drukowanie i zapisywanie grafiki przezroczystej

Do góry

Tworzenie grupy odcinania przezroczystości

W *grupie odcinania przezroczystości* elementy nie są widoczne przez siebie nawzajem.



Grupa z wyłączoną opcją Grupa odcinania (po lewej) oraz grupa z włączoną opcją Grupa odcinania (po prawej)

1. W panelu Warstwy naceluj grupę lub warstwę, która ma się stać grupą odcinania.
2. W panelu Przezroczystość zaznacz opcję Grupa odcinania. Jeśli opcja nie jest widoczna, wybierz z menu panelu polecenie Pokaż opcje.

   Opcja Grupa odcinania ma trzy ustawienia: włączona (znacznik wyboru), wyłączona (brak znacznika) i neutralne (przekreślony kwadrat). Wybór neutralnego ustawienia powoduje grupowanie kompozycji (bez wywierania wpływu na odcinanie zależne od domknięcia warstwy lub grupy). Aby mieć pewność, że obiekty przezroczyste z grupy lub warstwy nie będą się nawzajem wycinały, użyj opcji wyłączenia.

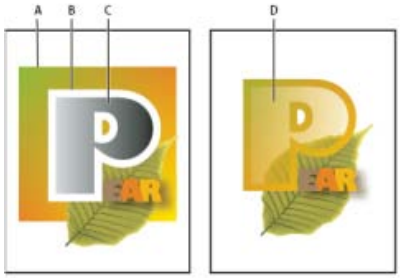
Zobacz także

- Wybieranie pozycji, które uzyskają atrybuty wyglądu
- Drukowanie i zapisywanie grafiki przezroczystej

Do góry

Definiowanie przezroczystości za pomocą masek kryjących

Maska kryjąca i *obiekt maskujący* służą do zmiany ustawień przezroczystości kompozycji. Maska kryjąca (nazywana też kompozycją kryjącą) określa kształt, przez który mają być widoczne inne obiekty. Obiekt maskujący określa obszary, które mają być przezroczyste oraz stopień przezroczystości. Obiektem maskującym może być dowolny obiekt kolorowy lub obraz rastrowy. W obiekcie maskującym są używane nie kolory, lecz odpowiadające im odcienie szarości; każdy z nich określa inny stopień krycia. W tych miejscach, gdzie maska kryjąca jest biała, kompozycja jest widoczna. W tych miejscach, gdzie maska kryjąca jest czarna, kompozycja jest niewidoczna (ukryta). Odcienie szarości natomiast reprezentują różne stopnie przezroczystości kompozycji.



Tworzenie maski kryjącej

***A.** Obiekty umieszczone pod spodem **B.** Maska kryjąca **C.** Obiekt maskujący wypełniony gradientem między czernią i bielą **D.** Obiekt C przesunięty nad obszarem B w celu jego zamaskowania*

Po utworzeniu maski kryjącej w panelu Przezroczystość pojawia się miniaturka obiektu maskującego. Znajduje się ona po prawej stronie miniaturki zamaskowanego obiektu. (Jeśli miniaturki nie są widoczne, wybierz z menu panelu polecenie Pokaż miniaturki). Domyślnie, zamaskowana kompozycja i obiekt maskujący są połączone (wskazuje na to połączenie pomiędzy miniaturkami, widoczne w panelu). Przeniesieniu zamaskowanej kompozycji towarzyszy przeniesienie obiektu maskującego. Ale należy pamiętać, że przeniesienie obiektu maskującego nie powoduje przeniesienia zamaskowanej kompozycji. Aby zablokować maskę w określonym miejscu i umożliwić niezależne przenoszenie zamaskowanej kompozycji, przejdź do panelu Przezroczystość i odłącz maskę.

Miniaturki masek kryjących w panelu Przezroczystość: miniaturka po lewej stronie reprezentuje maskę kryjącą, a miniaturka po prawej – obiekty maskujące

Maski mogą być przenoszone pomiędzy programami Photoshop i Illustrator. Maski kryjące programu Illustrator są konwertowane na maski kryjące programu Photoshop i odwrotnie.

Uwaga: *Z trybu edycji maski nie można przejść do trybu wyodrębniania (i na odwrót).*

Film przedstawiający wykorzystanie masek kryjących można obejrzeć na stronie internetowej Używanie masek kryjących.

Zobacz także

- Wybieranie pozycji, które uzyskają atrybuty wyglądu
- Drukowanie i zapisywanie grafiki przezroczystej

Tworzenie maski kryjącej

1. Zaznacz obiekt lub grupę (ewentualnie naceluj warstwę w panelu Warstwy).
2. Otwórz panel Przeźroczystość i, jeśli to konieczne, z menu panelu wybierz Pokaż opcje, aby zobaczyć miniaturki zdjęć.
3. Dwukrotnie kliknij bezpośrednio po prawej stronie miniaturki w panelu Przezroczystość.

   Zostaje utworzona pusta maska, a program Illustrator automatycznie włącza tryb edycji maski
4. Za pomocą narzędzi do rysowania narysuj kształt maski.
5. Kliknij miniaturkę zamaskowanej kompozycji (miniaturka po lewej stronie) w panelu Przezroczystość i wyjdź z trybu edycji.

Uwaga: *Opcja Przytnij powoduje ustawienie czarnego tła maski. Z tego powodu czarne obiekty (np. czarny tekst), których użyto do utworzenia maski kryjącej z zaznaczoną opcją Przytnij, nie będą widoczne. Aby je wyświetlić, użyj innego koloru lub wyłącz opcję Przytnij.*

Konwersja istniejącego obiektu na maskę kryjącą

- Zaznacz co najmniej dwa obiekty lub dwie grupy, przejdź do menu panelu Przezroczystość i wybierz polecenie Utwórz maskę kryjącą. Funkcję maski pełni obiekt zaznaczony (lub grupa) na wierzchu kompozycji.

Edycja obiektu maskującego

Obiekty maskujące mogą być edytowane w celu zmiany kształtu lub przezroczystości maski kryjącej.

1. Kliknij miniaturkę obiektu maskującego w panelu Przezroczystość (miniaturka po prawej stronie).
2. Kliknij miniaturkę maski z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS), aby w oknie dokumentu została wyświetlona tylko maska. (Jeśli miniaturki nie są widoczne, wybierz z menu panelu polecenie Pokaż miniaturki).
3. Edytuj maskę za pomocą odpowiednich narzędzi i technik programu Illustrator.
4. Kliknij miniaturkę zamaskowanej kompozycji (miniaturka po lewej stronie) w panelu Przezroczystość i wyjdź z trybu edycji.

Odłączanie i ponowne łączenie maski kryjącej

- Aby odłączyć maskę, naceluj zamaskowaną kompozycję w panelu Warstwy i kliknij symbol połączenia pomiędzy miniaturkami w panelu Przezroczystość. Ewentualnie, przejdź do menu panelu Przezroczystość i wybierz polecenie Odłącz maskę kryjącą. Obiekt maskujący zostanie zablokowany (jeśli chodzi o rozmiar i położenie), a obiekty maskowane będzie można przesuwać niezależnie od niego.
- Aby ponownie przyłączyć maskę, naceluj zamaskowaną kompozycję w panelu Warstwy i kliknij pomiędzy miniaturkami w panelu Przezroczystość. Ewentualnie, przejdź do menu panelu Przezroczystość i wybierz polecenie Połącz maskę kryjącą.

Dezaktywacja i ponowna aktywacja maski kryjącej

Dezaktywacja maski powoduje likwidację wywoływanych przez nią efektów przezroczystości.

- Aby dezaktywować maskę, naceluj zamaskowaną kompozycję w panelu Warstwy i następnie kliknij miniaturkę maski z wciśniętym klawiszem Shift (miniaturka po prawej stronie) w panelu Przezroczystość. Ewentualnie, przejdź do menu panelu Przezroczystość i wybierz polecenie Wyłącz maskę kryjącą. Gdy maska kryjąca nie jest aktywna, obok jej miniaturki w panelu Przezroczystość jest wyświetlany czerwony znak x.
- Aby ponownie uaktywnić maskę, naceluj zamaskowaną kompozycję w panelu Warstwy i następnie kliknij miniaturkę obiektu maskującego z wciśniętym klawiszem Shift w panelu Przezroczystość. Ewentualnie, przejdź do menu panelu Przezroczystość i wybierz polecenie Włącz maskę kryjącą.

Usuwanie maski kryjącej

- Naceluj zamaskowaną kompozycję w panelu Warstwy, przejdź do menu panelu Przezroczystość i wybierz polecenie Zwolnij maskę kryjącą.

  Obiekt maskujący pojawi się ponownie na wierzchu maskowanych obiektów.

Przycinanie lub odwracanie maski kryjącej

1. Naceluj zamaskowaną kompozycję w panelu Warstwy.
2. W panelu Przezroczystość zaznacz jedną z następujących opcji:

Przytnij Pozwala dodać do maski czarne tło, które przycina obiekty maskowane do granic obiektów maskujących. Aby wyłączyć funkcję przycinania, usuń zaznaczenie opcji Przytnij. Aby wybrać opcję domyślnego przycinania nowych masek kryjących, zaznacz w menu panelu Przezroczystość opcję Nowe maski kryjące są przycinające.

Odwróć maskę Pozwala odwrócić wartości luminacji obiektów maskujących, co powoduje odwrócenie stopnia krycia obiektów maskowanych. Na przykład po odwróceniu maski, obiekty przezroczyste w 90% staną się przezroczyste w 10%. Aby przywrócić postać maski sprzed inwersji, usuń zaznaczenie opcji Odwróć maskę. Aby domyślnie odwrócić wszystkie maski, zaznacz w menu panelu Przezroczystość opcję Nowe maski kryjące są odwrócone.

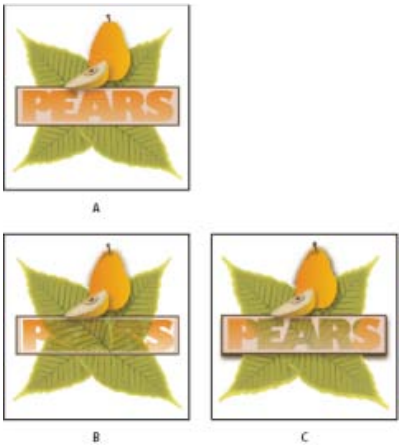
Jeśli wymienione opcje nie są widoczne, wybierz z menu panelu polecenie Pokaż opcje.

Do góry

Stosowanie przezroczystości do definiowania kształtów odcinania

Opcja Kształt odcinania definiuje maskę kryjącą może służyć do tworzenia efektu odcinania zbliżonego do krycia obiektu. W obszarach maski o kryciu zbliżonym do 100% efekt odcinania będzie bardzo silny, a w obszarach z mniejszym kryciem - słabszy. Na przykład, jeśli funkcję kształtu odcinania będzie pełnił obiekt wypełniony gradientem, obiekty pod nim będą odcinane stopniowo (w sposób przypominający wypełnienie ich gradientem). Kształtami odcinania mogą być zarówno obiekty wektorowe, jak i rastrowe. Technika ta jest przeznaczona głównie dla obiektów o innym trybie mieszania niż Normalny.

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby zdefiniować kształt odcinania za pomocą maski kryjącej, zaznacz maskę i umieść ją w jednej grupie z obiektami odcinanymi.
   - Aby zdefiniować kształt odcinania za pomocą kanału alfa obiektu bitmapowego, zaznacz przezroczysty obiekt bitmapowy i umieść go w jednej grupie z obiektami odcinanymi.
2. Zaznacz grupę.
3. Przejść do panelu Przezroczystość i klikaj na opcji Grupa odcinania, aż do pojawienia się znacznika.
4. Pośród zgrupowanych obiektów nacelować obiekty maskujące lub przezroczysty obraz (w panelu Warstwy).
5. W panelu Przezroczystość zaznacz opcję Krycie i Maska definiuje kształt odcinania.



Odcinanie kształtów z wykorzystaniem obiektu bitmapowego

***A.** Oryginalna kompozycja **B.** Tryb mieszania Ciemniej zastosowany do wyrazu „PEARS” oraz zaznaczona opcja Grupa. **C.** Opcja Kształt odcinania definiuje maskę kryjącą zastosowaną do wyrazu*

Zobacz także

- Wybieranie pozycji, które uzyskają atrybuty wyglądu
- Drukowanie i zapisywanie grafiki przezroczystej

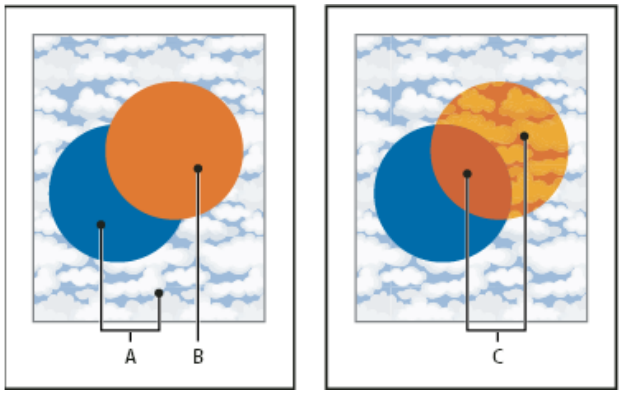
Do góry

Informacje o trybach mieszania

Tryby mieszania umożliwiają mieszanie kolorów obiektów na różne sposoby. Gdy zastosujesz tryb mieszania do pewnego obiektu, efekt tej operacji będzie widoczny we wszystkich obiektach, które znajdują się pod warstwą lub grupą tego obiektu.

Przed przystąpieniem do mieszania kolorów obiektów, zapoznaj się z następującymi terminami:

- *Kolor oryginalny* jest to oryginalny kolor zaznaczonego obiektu, grupy lub warstwy.
- *Kolor bazowy* jest to kolor umieszczony pod spodem.
- *Kolor wynikowy* jest to kolor, który powstaje w wyniku mieszania.



Obiekt na wierzchu ze zwykłym trybem mieszania (po lewej) i obiekt z trybem Ostre światło (po prawej)

W programie Illustrator są dostępne następujące tryby mieszania:

Domyślne Zaznaczenie uzyskuje kolor oryginalny (bez uwzględniania koloru bazowego). Jest to tryb domyślny.

Ciemniej Kolorem wynikowym staje się kolor bazowy lub kolor oryginalny — zależnie od tego, który jest ciemniejszy. Obszary jaśniejsze od koloru oryginalnego zmieniają kolor. Obszary ciemniejsze nie ulegają zmianie.

Mnożenie Kolor bazowy jest mnożony przez kolor oryginalny. Kolor wynikowy jest zawsze ciemniejszy. Mnożenie jakiegokolwiek koloru przez czarny daje czerń. Mnożenie dowolnego koloru przez biały pozostawia ten kolor bez zmian. Otrzymany efekt przypomina rysowanie wieloma magicznymi pisakami.

Ściemnianie Kolor bazowy jest przyciemniany odpowiednio do koloru oryginalnego. Mieszanie z bielą powoduje, że kolor nie zmienia się.

Jaśniej Kolorem wynikowym staje się kolor bazowy lub kolor oryginalny — zależnie od tego, który jest jaśniejszy. Obszary ciemniejsze od koloru oryginalnego zmieniają kolor. Obszary jaśniejsze nie ulegają zmianie.

Mnożenie odwr. Odwrotności koloru oryginalnego i koloru bazowego są mnożone. Wynikowy kolor jest zawsze jaśniejszy. Mieszanie z czernią pozostawia kolor bez zmian. Mieszanie z bielą daje biel. Efekt ten przypomina rzucanie kilku slajdów z projektora jeden na drugi.

Rozjaśnianie Kolor bazowy jest rozjaśniany odpowiednio do koloru oryginalnego. Mieszanie z czernią powoduje, że kolor nie zmienia się.

Nakładka Są mnożone kolory lub ich odwrotności — zależnie od koloru bazowego. Wzory lub kolory nakładające się na istniejącą grafikę zachowują cienie i światła koloru bazowego i dodają kolor oryginalny, odzwierciedlając poziom jasności lub ciemności koloru oryginalnego.

Łagodne światło Kolor jest rozjaśniany lub przyciemniany zależnie od koloru mieszania. Efekt ten jest podobny do oświetlania grafiki rozproszonym światłem.

Jeżeli kolor oryginalny (źródło światła) jest jaśniejszy niż 50% szarości, to grafika jest rozjaśniana, tak jak przy rozcieńczaniu koloru. Jeżeli kolor mieszania jest ciemniejszy niż 50% szarości, grafika jest przyciemniana. Malowanie za pomocą czystej czerni lub czystej bieli prowadzi do obszarów wyraźnie ciemniejszych lub jaśniejszych, ale nie zapewnia czystej czerni ani bieli.

Ostre światło Są mnożone kolory lub ich odwrotności — zależnie od koloru oryginalnego. Efekt ten jest podobny do oświetlania grafiki ostrym reflektorem punktowym.

Jeżeli kolor oryginalny (źródło światła) jest jaśniejszy niż 50% szarości, grafika jest rozjaśniana, tak jak przy mieszaniu typu Mnożenie odwrotności. Jest to przydatne przy dodawaniu świateł do grafiki. Jeżeli kolor oryginalny jest ciemniejszy niż 50% szarości, grafika jest przyciemniana, tak jak przy trybie Mnożenie. Jest to przydatne przy dodawaniu cieni do grafiki. Malowanie czystą czernią lub bielą daje czystą czerń lub biel.

Różnica Kolor oryginalny jest odejmowany od koloru bazowego, albo kolor bazowy od koloru mieszania — w zależności od tego, który ma większą jasność. Mieszanie z białym powoduje inwersję wartości koloru bazowego. Mieszanie z czernią powoduje, że kolor nie zmienia się.

Wykluczenie Powstaje efekt podobny do trybu Różnica, ale bardziej miękki. Mieszanie z białym powoduje inwersję komponentów koloru bazowego. Mieszanie z czernią powoduje, że kolor nie zmienia się.

Barwa Powstaje kolor o jasności i nasyceniu koloru bazowego, a barwie koloru oryginalnego.

Nasycenie Powstaje kolor o jasności i nasyceniu koloru bazowego, a barwie koloru oryginalnego. Malowanie w tym trybie na obszarze o zerowym nasyceniu (szarym) nie powoduje żadnych zmian.

Kolor Powstaje kolor o jasności i nasyceniu koloru bazowego, a barwie koloru oryginalnego. Tryb zachowuje poziom szarości obrazu i jest używany do barwienia obrazów monochromatycznych oraz nadawania odcienia obrazom kolorowym.

Jasność Powstaje kolor o barwie i nasyceniu koloru bazowego, a jasności koloru oryginalnego. Ten tryb pozwala uzyskać efekt odwrotny do wyniku trybu Kolor.

***Uwaga**: tryby Różnica, Wykluczenie, Barwa, Nasycenie, Kolor i Jasność nie powodują mieszania kolorów dodatkowych — w większości trybów mieszania czerń o wartości 100% odcina kolor odpowiedniej warstwy. Zamiast 100% czerni, określ głęboką czerń w modelu CMYK.*

Do góry

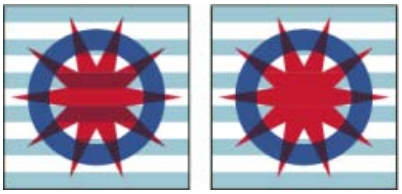
Zmiana trybu mieszania kompozycji

1. Zaznacz obiekt lub grupę (ewentualnie wybierz warstwę w panelu Warstwy).

   Aby zmienić tryb mieszania wypełnienia lub obrysu, zaznacz obiekt, przejdź do panelu Wygląd i zaznacz wypełnienie lub obrys.

2. Przejdź do panelu Przezroczystość i wybierz tryb mieszania z wyskakującego menu.

Tryb mieszania może być przypisany wybranej warstwie lub grupie, tak by pozostałe obiekty nie były zmieniane. Aby przeprowadzić taką operację, przejdź do panelu Warstwy, zaznacz ikonę po prawej stronie grupy, warstwy lub podwarstwy, która zawiera obiekt o danym trybie mieszania. Zaznacz opcję Izoluj mieszanie w panelu Przezroczystość. (Jeżeli opcja ta nie jest widoczna, wybierz z menu panelu Przezroczystość polecenie Pokaż opcje).



Grupa (gwiazda i kółko) z wyłączoną opcją Oddziel mieszanie (po lewej) i włączoną opcją Oddziel mieszanie (po prawej)

Aby zaznaczyć wszystkie obiekty z określonym trybem mieszania, zaznacz jeden z nich lub usuń zaznaczenie ze wszystkich obiektów i wybierz określony tryb mieszania w panelu Przezroczystość. Następnie wybierz polecenie Zaznacz > Jednakowe > Tryb mieszania.

Zobacz także

- Wybieranie pozycji, które uzyskają atrybuty wyglądu
- Drukowanie i zapisywanie grafiki przezroczystej
- Omówienie panelu Wygląd

(cc) BY-NC-SA Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

-->

Gradienty

Metoda zapewnia wypełnienie obiektu stopniowo zmieniającą się mieszanką kolorów. Wypełnienie gradientowe to dobry sposób generowania łagodnej gradacji koloru (w jednym lub kilku obiektach). Gradient może być zapisany jako próbka i stosowany później do innych obiektów.

Uwaga: jeśli chcesz utworzyć pojedynczy, wielobarwny obiekt, na którym kolory przepływają w różnych kierunkach, użyj obiektu siatkowego.

Film przedstawiający korzystanie z gradientów w celu ulepszenia rysunków można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/LRvid4017_ai_pl.

Aby zobaczyć przykłady użycia gradientów, zobacz www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_gradients_pl i www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_elliptical_gradients_pl oraz www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_depth_pl.

Aby zobaczyć przykład użycia gradientów i trybów mieszania, zobacz samouczek dostępny na stronie www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_blendingmode_pl.

Więcej tematów Pomocy
Samouczek o gradientach

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Panel Gradient i omówienie narzędzia Gradient

Panelu Gradient lub narzędzia Gradient możesz użyć (Okno > Gradient) do stosowania, tworzenia i modyfikowania gradientów.

Barwy gradientu definiowane są przez serię punktów na suwaku gradientu. *Punkt przejścia* jest to punkt, w którym gradient zmienia się z jednego koloru na drugi. Jest on oznaczany przez kolorowy kwadracik pod suwakiem koloru. Kwadraty wskazują kolory, które są aktualnie przypisane każdemu punktowi przejścia gradientu. W przypadku gradientu radialnego ustawienie punktu przejścia gradientu po lewej stronie określa kolor środkowego punktu wypełnienia – kolor ten rozchodzi się promieniście od środka, przechodząc stopniowo w kolor ustawiony na punkcie przejścia gradientu po prawej stronie.

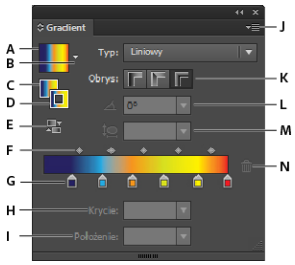
Korzystając z opcji w panelu Gradient lub narzędzia Gradient, możesz określić liczbę i rozmieszczenie punktów przejścia, kąt pod którym mają być wyświetlane kolory, proporcje gradientu eliptycznego i krycie każdego koloru.

Gradient, panel

Pole Wypełnienie gradientu, które znajduje się w panelu Gradient, przedstawia bieżące kolory gradientu i typ gradientu. Po kliknięciu pola Wypełnienie gradientu zaznaczony obiekt jest wypełniany gradientem. Po prawej stronie tego pola jest menu Gradient, w którym znajduje się lista gotowych do użycia domyślnych i zachowanych gradientów. U dołu listy znajduje się przycisk Zapisz gradient , który można kliknąć, aby zapisać bieżące ustawienia gradientu jako próbkę.

Domyślnie w panelu znajdują się pola koloru początkowego i końcowego; klikając w dowolnym miejscu suwaka gradientu, można dodać kolejne pola. Dwukrotne kliknięcie punktu przejścia gradientu otwiera panel koloru punktu przejścia, w którym można wybrać kolor z panelu Kolor lub Próbki.

Podczas korzystania z tego panelu warto wyświetlić wszystkie opcje (z menu panelu wybierz polecenie Pokaż opcje).



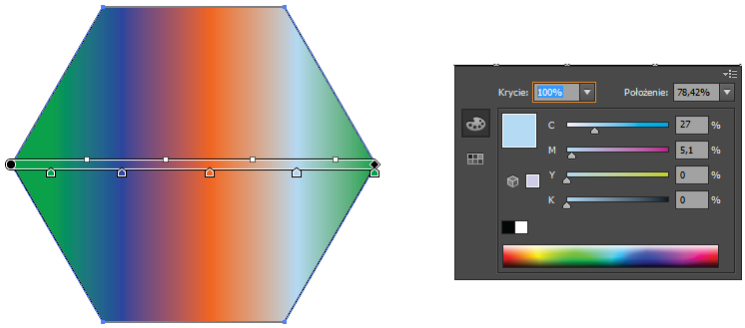
Gradient, panel
***A.** Pole Wypełnianie gradientem **B.** Menu Gradienty **C.** Gradient wypełnienia **D.** Gradient obrysu **E.** Odwróć gradient **F.** Punkty środkowe **G.** Znacznik koloru **H.** Krycie **I.** Położenie **J.** Menu panelu **K.** Typ gradientu obrysu **L.** Kąt **M.** Proporcje **N.** Usuń punkt przejścia*

Narzędzie Gradient

Narzędzia Gradient używa się do dodawania lub edycji gradientów. Gdy klikniesz narzędzie Gradient w niezaznaczonym, wypełnionym obiekcie bez gradientu, wypełni ono ten obiekt ostatnio użytym gradientem. Narzędzie Gradient oferuje mniej więcej te same możliwości, jakie posiada panel Gradient. Jeśli zaznaczysz obiekt wypełniony gradientem i wybierzesz narzędzie Gradient, w obiekcie tym pojawi się czytnik gradientu. Czytnik ten służy do modyfikacji kąta, umiejscowienia i rozszerzenia gradientu linowego lub punktu ogniskowego, początku i rozszerzenia gradientu radialnego. Jeśli umieścisz narzędzie bezpośrednio nad czytnikiem gradientu, zmieni się on w suwak gradientu (taki sam, jak w panelu Gradientu) ze wskaźnikami umiejscowienia i punktami przejścia gradientu. Można kliknąć czytnik, aby dodać nowe punkty przejścia gradientu, dwukrotnie kliknąć punkty przejścia gradientu, aby określić nowe kolory oraz ustawienia krycia lub przeciągnąć punkty przejścia w inne miejsce.

Gdy po umieszczeniu wskaźnika nad czytnikiem pojawi się kursor rotacji , możesz go przeciągnąć, aby zmienić kąt gradientu. Przeciągnięcie okrągłego końca suwaka gradientu zmieni początek gradientu, natomiast przeciągnięcie końcowej strzałki zwiększy lub zmniejszy zakres gradientu.

Aby ukryć lub pokazać czytnik gradientu, wybierz polecenie Widok > Ukryj czytnik gradientu lub Widok > Pokaż czytnik gradientu.



Dwukrotne kliknięcie punktu przejścia gradientu na czytniku gradientu w obiekcie powoduje otworzenie okna dialogowego opcji koloru dla gradientu.

(cc) BY-NC-SA Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

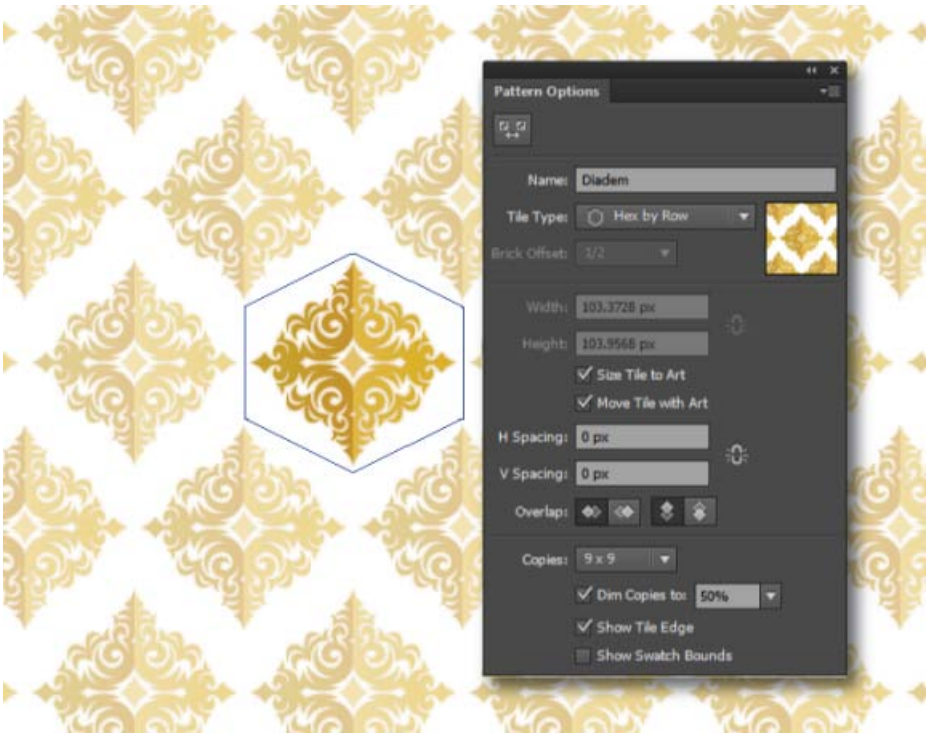
Tworzenie i edycja wzorków

W tym artykule opisano tworzenie wzorków i edytowanie obiegów pracy dostępnych w programie Adobe Illustrator CS6 i nowszych. Aby uzyskać informacje na temat pracy z wzorkami we wcześniejszej wersji programu Illustrator, przejdź na stronę Wzorki.

Do góry

Tworzenie i edytowanie wzorków

1. Wykonaj jedną z następujących czynności.
   - Aby **utworzyć wzorek**, wybierz kompozycję, z której chcesz go utworzyć, a następnie wybierz opcję Obiekt > Wzorek > Utwórz.
   - Aby **edytować istniejący wzorek**, kliknij go dwukrotnie w próbce wzorka lub zaznacz zawierający go obiekt, a następnie wybierz polecenie Obiekt > Wzorek > Edytuj wzorek.
2. (Opcjonalnie) W oknie dialogowym Opcje wzorka wprowadź nową nazwę wzorka lub zmodyfikuj istniejącą.
3. Zmodyfikuj pozostałe opcje dostępne w oknie dialogowym Opcje wzorka:



Panel opcji wzorka

Typ płytki Wybierz sposób układania płytek:

- *Siatka*. Środek każdej płytki jest poziomo i pionowo wyrównany wobec środka sąsiadującej płytki.

- *Cegiełki w rzędach*. Płytki mają kształt prostokątny i są ułożone w rzędach. Środki płytek w rzędach są wyrównane poziomo. Środki płytek w kolejnych kolumnach są wyrównane pionowo.
- *Cegiełki w kolumnach*. Płytki mają kształt prostokątny i są ułożone w kolumnach. Środki płytek w kolumnach są wyrównane pionowo. Środki płytek w kolejnych kolumnach są wyrównane poziomo.
- *Sześciokąty w kolumnach*. Płytki mają kształt sześciokąta i są ułożone w kolumnach. Środki płytek w kolumnach są wyrównane pionowo. Środki płytek w kolejnych kolumnach są wyrównane poziomo.
- *Sześciokąty w rzędach*. Płytki mają kształt sześciokąta i są ułożone w rzędach. Środki płytek w rzędach są wyrównane poziomo. Środki płytek w kolejnych rzędach są wyrównane poziomo.

Przesunięcie ułożenia Zastosuj do:

- *Cegiełki w rzędach*. Określa, o jaką część swojej szerokości środki płytek w przyległych rzędach odbiegają od wyrównania w pionie.
- *Cegiełki w kolumnach*. Określa, o jaką część swojej wysokości środki płytek w przyległych kolumnach odbiegają od wyrównania w poziomie.

Szerokość / Wysokość Określa łączną wysokość i szerokość płytki. Możesz wybrać różne wartości, mniejsze lub większe od wysokości i szerokości kompozycji. Wielkości większe od rozmiaru kompozycji powodują, że płytka staje się większa od kompozycji i między płytki wprowadzana jest pusta przestrzeń. Wielkości mniejsze od rozmiaru kompozycji powodują, że kompozycje w sąsiednich płytkach nakładają się na siebie.

Dostosuj wielkość płytki do kompozycji Wybór tej opcji powoduje, że rozmiar płytki kurczy się do rozmiaru kompozycji wykorzystanej do tworzenia wzorka.

Przesuń płytkę wraz z kompozycją Wybór tej opcji sprawi, że przesuwanie kompozycji powoduje równoczesne przesuwanie płytki.

Odstęp w poziomie / Odstęp w pionie Określa ilość miejsca umieszczanego między sąsiednimi płytkami.

Nakładka Określa płytki wyświetlane na wierzchu w przypadku, gdy sąsiadujące płytki nakładają się na siebie.

Kopie Określa, ile rzędów i kolumn płytek jest widocznych podczas modyfikowania wzorka.

Przyciemnij kopie do Określa krycie kopii płytki kompozycji podglądanej podczas modyfikowania wzorka.

Pokaż krawędź płytki Wybierz tę opcję, aby wyświetlić ramkę wokół płytki.

Pokaż obwiednię próbki Wybierz tę opcję, aby wyświetlić pojedynczą część wzorka powtarzaną w celu jego utworzenia.

4. W pasku poniżej panelu sterowania wybierz opcję zapisu lub odrzucenia wzorka.

   Uwaga: *Jeśli nowy wzorek został utworzony, jest przechowywany w panelu Próbki. Jeśli nowy wzorek był edytowany, jego definicja zostaje zaktualizowana w panelu Próbki.*

Zobacz także

- Samouczek wideo — definiowanie wzorca
- Samouczek wizualny — tworzenie i stosowanie wzorków

- Samouczek wideo — łatwe tworzenie wzorców w programie Illustrator CS6

Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Stosowanie lub edycja gradientu

Stosowanie gradientu na obiekcie
Tworzenie gradientu eliptycznego
Modyfikowanie kolorów w gradiencie
Stosowanie gradientu do wielu obiektów
Zmiana kierunku, promienia i początku gradientu

Po zastosowaniu gradientu na obiekcie możesz szybko i łatwo przenieść lub edytować ten gradient.

Do góry

Stosowanie gradientu na obiekcie

- Zaznacz obiekt i wykonaj jedną z następujących czynności:
  - Aby zastosować ostatnio używany gradient, kliknij pole Gradient w panelu Narzędzia albo pole Wypełnienie gradientem w panelu Gradient.
  - Aby zastosować ostatnio używany gradient na niezaznaczonym obiekcie, który w danej chwili nie ma gradientu, kliknij ten obiekt narzędziem Gradient.
  - Aby zastosować predefiniowany lub uprzednio zapisany gradient, wybierz dany gradient z menu Gradient, które znajduje się w panelu Gradient lub kliknij próbkę gradientu w panelu Próbki.

    ***Wskazówka**: Aby w panelu Próbki były pokazywane tylko gradienty, kliknij przycisk Pokaż typy próbek, a następnie wybierz polecenie Pokaż próbki gradientów.*

Do góry

Tworzenie gradientu eliptycznego

Możesz stworzyć gradienty liniowe, radialne i eliptyczne. Zmiana proporcji gradientu radialnego sprawia, że staje się on gradientem eliptycznym. Możesz zmienić jego kąt i pochylić go.

1. Z menu Typ, które znajduje się w panelu Gradient, wybierz Radialny.
2. Ustaw wartość Proporcje inną niż 100%.
3. Aby pochylić elipsę, ustaw wartość Kąt inną niż 0.

Do góry

Modyfikowanie kolorów w gradiencie

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby zmienić gradient bez wypełniania nim obiektu, odznacz wszystkie obiekty, a następnie kliknij dwukrotnie narzędzie Gradient lub kliknij pole gradientu na dole panelu Narzędzia.
   - Aby zmodyfikować gradient obiektu, wybierz obiekt i otwórz panel Gradient.
   - Aby zmodyfikować gradient predefiniowany, wybierz dany gradient z menu Gradient, które znajduje się w panelu Gradient. Możesz też kliknąć próbkę gradientu w panelu

Próbki, a następnie otworzyć panel Gradient.

2. Aby zmienić kolor w danym punkcie przejścia, wykonaj dowolną z następujących czynności:

   - Kliknij dwukrotnie punkt przejścia gradientu (albo w panelu Gradient, albo w zaznaczonym obiekcie) i w panelu, który pojawi się na ekranie, określ nowy kolor. Możesz zmienić panel, który zostaje wyświetlony na ekranie, klikając ikony Kolor lub Próbki znajdujące się po lewej stronie. Kliknij poza panelem, aby zatwierdzić wybór.
   - Przeciągnij kolor z panelu Kolor lub Próbki na punkt przejścia gradientu.

   Uwaga: *Jeśli gradient jest tworzony pomiędzy kolorami dodatkowymi, wyłącz opcję Konwertuj na podstawowy w oknie Ustawienia rozbarwień, aby wydrukować gradient na osobnych wyciągach kolorów dodatkowych.*

3. Aby dodać do gradientu kolory przejściowe, przeciągnij kolor z panelu Próbki lub Kolor na suwak gradientu w panelu Gradient. Ewentualnie, kliknij w dowolnym miejscu pod suwakiem gradientu i zaznacz kolor, który ma być kolorem początkowym lub końcowym.

4. Aby usunąć kolor pośredni, przeciągnij kwadrat poza suwak gradientu lub wskaż go i kliknij przycisk Usuń, znajdujący się w panelu Gradient.

5. Aby dostosować położenie kolorów w gradiencie, wykonaj dowolną z następujących czynności:

   - Aby dopasować punkty pośrednie gradientu (punkty, w których kolory początkowy i końcowy są ustawione na 50%), przeciągnij ikonę w kształcie rombu (nad suwakiem) lub zaznacz tę ikonę i wprowadź w polu Położenie wartość z zakresu od 0 do 100.
   - Aby dopasować punkty końcowe gradientu, przeciągnij pola wyboru gradientu (pod suwakiem gradientu, po lewej lub prawej stronie).
   - Aby odwrócić kolory w gradiencie, w panelu Gradient kliknij Odwróć gradient.

6. Aby zmienić pokrycie koloru gradientu, w panelu Gradient kliknij punkt przejścia koloru i określ wartość w polu Pokrycie. Jeśli punkt przejścia gradientu ma wartość Krycie niższą niż 100%, przy punkcie tym pojawi się, a kolor na suwaku gradientu zostanie oznaczony szachownicą.

7. Kliknij przycisk Nowa próbka w panelu Próbki, aby zapisać nowy lub zmieniony gradient jako próbkę. Ewentualnie, przeciągnij gradient z panelu Gradient lub Narzędzia do panelu Próbki.

Do góry

Stosowanie gradientu do wielu obiektów

1. Wypełnianie gradientem wszystkich obiektów.

2. Zaznacz wszystkie obiekty, które chcesz wypełnić.

3. Używając narzędzia Gradient, wykonaj jedną z następujących czynności:

   - Aby utworzyć gradient z więcej niż jednym suwakiem, kliknij obszar roboczy w miejscu, w którym ma znaleźć się początek gradientu i przeciągnij do miejsca, w którym ma się kończyć.
   - Aby utworzyć gradient z suwakiem dla każdego zaznaczonego obiektu, kliknij obszar roboczy w miejscu, którym ma znaleźć się początek gradientu, a następnie przeciągnij z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS) do miejsca, w którym ma się kończyć. Następnie będzie można regulować suwaki gradientów dla poszczególnych obiektów. (Większą ilość suwaków można utworzyć tylko dla prostych ścieżek)

Do góry

Zmiana kierunku, promienia i początku gradientu

Po wypełnieniu obiektu gradientem możesz go zmodyfikować, wybierając narzędzie Gradient i czytnik gradientu (suwak) wewnątrz obiektu, i rysując nową ścieżkę wypełnienia. To narzędzie umożliwia zmianę kierunku, początku oraz punktu początkowego i końcowego gradientu.

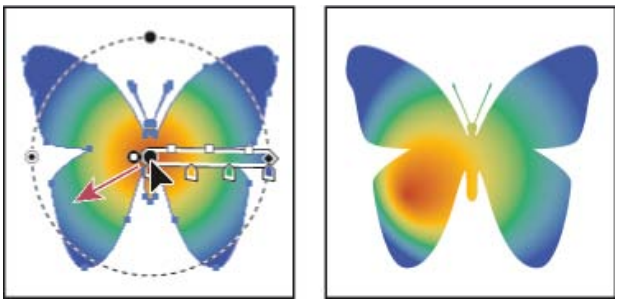
1. Wybierz obiekt wypełniony gradientem.
2. Zaznacz narzędzie Gradient i wykonaj dowolną z następujących czynności:

   - Aby zmienić kierunek gradientu liniowego, kliknij miejsce, w którym chcesz, aby się rozpoczynał i przeciągnij w kierunku, w którym ma być pojawić. Możesz też umieścić narzędzie Gradient nad czytnikiem gradientu w danym obiekcie i gdy kursor zmieni się w ikonę rotacji, przeciągnąć go, aby ustawić kąt gradientu.

     ***uwaga**: Kierunek można także zmienić określając nową wartość w polu Kąt w panelu Gradient.*

   - Aby zmienić promień gradientu radialnego lub eliptycznego, umieść narzędzie Gradient na strzałce czytnika gradientu w danym obiekcie i przeciągnij je, aby ustawić promień.
   - Aby zmienić początek gradientu, umieść narzędzie Gradient na początku czytnika gradientu w danym obiekcie i przeciągnij je w wybrane miejsce.
   - Aby równocześnie zmienić promień i kąt, przytrzymaj wciśnięty klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i kliknij punkt końcowy, a następnie przeciągnij go do nowego miejsca.

     ***uwaga**: Jeśli czytnik gradientu (suwak gradientu) nie pojawi się po umieszczeniu narzędzia Gradient w obiekcie, który ma gradient, wybierz polecenie Widok > Pokaż czytnik gradientu.*



Równoczesna zmiana promienia i kąta gradientu

Zobacz także

- Samouczek wideo — nauka używania gradientów
- Samouczek wideo — używanie narzędzia Gradient
- Panel Gradient i omówienie narzędzia Gradient

BY-NC-SA Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

-->

Wzorki

Informacje o wzorkach
Wskazówki dotyczące tworzenia płytek wzorków
Tworzenie próbek wzorków
Tworzenie wzorków geometrycznych bez szwów
Tworzenie wzorków o nieregularnej strukturze
Tworzenie płytek narożnych dla wzorków pędzla
Modyfikowanie wzorków

Informacje o wzorkach

Do góry

Program Illustrator jest instalowany z wieloma wzorkami, dostępnymi w panelu Próbki oraz w folderze Extras na dysku CD programu. Wzorki można także tworzyć od podstaw lub poprzez edycję innych wzorków. Służą do tego odpowiednie narzędzia programu Illustrator. Wzorki służące do wypełniania obiektów (wzorki wypełnień) różnią się od wzorków stosowanych do ścieżek za pomocą panelu Pędzle (wzorków pędzli). Najlepsze rezultaty uzyskuje się zatem, używając wzorków wypełnień do wypełniania, a wzorków pędzli do obrysowywania obiektów.

Podczas tworzenia wzorków warto pamiętać, w jaki sposób są one układane przez program Adobe Illustrator:

- Wzorki są układane od strony lewej do prawej, począwszy od punktu zerowego miarki (zwykle jest to lewy dolny róg obszaru roboczego) do przeciwległego boku kompozycji. Aby zmienić miejsce początku układania wszystkich wzorków w ilustracji, przenieś punkt zerowy miarki.

  Uwaga: Punkt początkowy miarki w programie CS5 jest inny niż ten w programie CS4. W rezultacie wygląd sąsiadujących wzorków może być inny, gdy będzie kopiował-wklejał obiekty z programu CS4 do CS5. W przypadku takich obiektów wzorki można przekształcić przy użyciu panelu Przekształcanie, tak aby odpowiadały wyglądem tym z programu CS4.

- Wzorki wypełnień zwykle zawierają tylko jedną płytkę.
- Wzorki pędzli mogą zawierać do 5 elementów—elementy boczne, zewnętrzne elementy narożne, wewnętrzne elementy narożne oraz element rozpoczynający i kończący ścieżkę. Dodatkowe elementy narożne umożliwiają właściwe dopasowanie wzorka na zgięciach ścieżek.
- Płytki wzorku wypełnień są umieszczane prostopadle do osi x.
- W przeciwieństwie do nich wzorki pędzli są układane prostopadle do ścieżki (górna część wzorka jest skierowana zawsze na zewnątrz). Przy każdej zmianie kierunku ścieżki elementy narożne są obracane o 90 stopni w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.
- Płytki wzorków wypełnień są umieszczane tylko wewnątrz obwiedni wzorka—na krawędziach prostokąta wokół wzorka. W przypadku wzorków wypełnień obwiednia działa jak maska.
- Płytki wzorków pędzli mogą być umieszczane natomiast wewnątrz i na zewnątrz obwiedni wzorka, jak również w obiektach zgrupowanych z nią.

Wskazówki dotyczące tworzenia płytek wzorków

Do góry

Podczas tworzenia wzorków przestrzegaj następujących zasad ogólnych:

- Aby wzorek był mniej złożony i szybciej się drukował, usuń z ilustracji niepotrzebne szczegóły i zgrupuj obiekty o tym samym kolorze, tak by znalazły się obok siebie w kolejności zamalowywania.
- Tworząc płytkę wzorka, zwiększ stopień powiększenia widoku, zwiększając precyzję układania obiektów. Przed dokonaniem ostatecznego zaznaczenia, zmniejsz powiększenie.
- W przypadku bardziej złożonych wzorków obszary zaznaczenia, z którego powstają, powinny być mniejsze. Ale im mniejsze zaznaczenie (a zatem i powstająca płytka wzorka), tym więcej kopii jest potrzebnych do ułożenia całej mozaiki. Element wielkości 1 cala kwadratowego jest bardziej wydajny niż element wielkości 0,25 cala kwadratowego. Aby utworzyć prosty wzorek, umieść kilka kopii obiektów w granicach zaznaczenia definiującego docelową wielkość wzorka.
- Aby utworzyć prosty wzorek z kresek, ułóż kilka obrysowanych linii o różnych grubościach i kolorach, a następnie umieść za nimi niewypełniony i nieobrysowany prostokąt, który będzie wyznaczał zawartość przyszłej płytki wzorka.

- Aby wzorki o motywach organicznych lub tekturowych nie wyglądały zbyt regularnie, zróżnicuj nieco kompozycję przeznaczoną na wzorek. W tym celu można zastosować opcję Wprowadź nierówności.
- Aby zapewnić właściwe dopasowanie elementów, zamknij ścieżki przed zdefiniowaniem wzorka.
- Przed zdefiniowaniem wzorka warto powiększyć skalę wyświetlania ilustracji i sprawdzić, czy nie zawiera błędów i niedociągnięć.
- Wokół ilustracji przeznaczonej na wzorek możesz narysować obwiednię, ale pamiętaj, że musi ona być prostokątna, znajdować się na samym spodzie ilustracji i nie może być wypełniona lub obrysowana. Aby program Illustrator mógł stosować obwiednię do wzorków pędzli, upewnij się, że nic nie wysuwa się poza obwiednię.

Przy tworzeniu wzorków pędzli pamiętaj o następujących dodatkowych zasadach:

- Jeżeli to możliwe, ogranicz kompozycję niewypełnioną i nieobrysowaną obwiednią, tak aby można było przewidzieć sposób układania wzorka.
- Aby wzorek układał się na ścieżce prawidłowo, płytki narożne muszą być kwadratowe i mieć tę samą wysokość, co elementy boczne. Przy tworzeniu płytek narożnych wzorka pędzla, wyrównaj obiekty płytek narożnych w poziomie względem obiektów płytek bocznych, co zapewni prawidłowe dopasowanie płytek wzorka.
- Dla wzorków pędzli z płytkami narożnymi utwórz specjalne efekty narożników.

Do góry

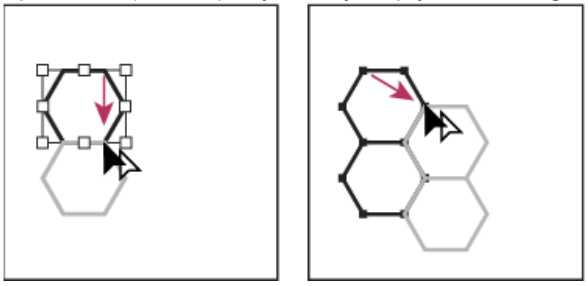
Tworzenie próbek wzorków

1. Utwórz kompozycję przeznaczoną na wzorek.
2. (Opcjonalnie) Odległość między płytkami wzorka może być zmieniana, a same płytki mogą być przycinane przy pomocy obwiedni (niewypełnionego prostokąta) wokół kompozycji przeznaczonej na wzorek. Aby umieścić prostokąt na samym spodzie ilustracji, wybierz polecenie Obiekt > Ułóż > Przesuń na spód. Prostokąt, który ma być obwiednią wzorka wypełnienia lub pędzla musi mieć styl wypełnienia i obrysu Żaden.
3. Zaznacz kompozycję przeznaczoną na wzorek i obwiednię (jeśli istnieje) za pomocą narzędzia Zaznaczanie.
4. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz polecenie Edycja > Definiuj wzorek, wpisz nazwę wzorka w oknie dialogowym Nowa próbka i kliknij przycisk OK. Wzorek zostanie wyświetlony na panelu Próbki.
   - Przeciągnij kompozycję do panelu Próbki.

Do góry

Tworzenie wzorków geometrycznych bez szwów

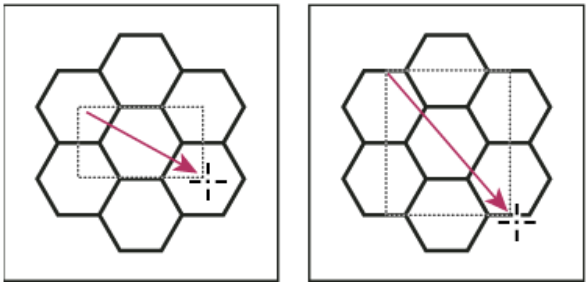
1. Upewnij się, że jest włączona funkcja inteligentnych linii pomocniczych, oraz że w menu Widok jest zaznaczona opcja Przyciągnij do punktu.
2. Zaznacz obiekt geometryczny. Największą precyzję zapewnia narzędzie Zaznaczanie bezpośrednie (które trzeba ustawić na jednym z punktów kontrolnych obiektu).
3. Przeciągnij obiekt pionowo, począwszy od jednego z jego punktów kontrolnych; wciśnij klawisze Alt+Shift (Windows) lub Option+Shift (Mac OS), aby skopiować obiekt i ograniczyć jego ruchy.
4. Po ustawieniu kopii obiektu w wybranym miejscu, zwolnij przycisk myszy i klawisze.
5. Korzystając z narzędzia Zaznaczanie grupowe, kliknij z wciśniętym klawiszem Shift, zaznaczając oba obiekty, a następnie przeciągnij obiekty w poziomie, począwszy od jednego z ich punktów kontrolnych. Wciśnij klawisze Alt+Shift (Windows) lub Option+Shift (Mac OS), aby utworzyć kopię obiektów i ograniczyć ich ruchy.



Zaznacz oba obiekty (po lewej) i przeciągnij w celu utworzenia kopii (po prawej).

6. Po ustawieniu kopii obiektu w wybranym miejscu zwolnij przycisk myszy i klawisze.
7. Powtarzaj kroki od 2 do 6, dopóki nie powstanie oczekiwany wzorek.
8. Za pomocą narzędzia Prostokąt wykonaj jedną z następujących czynności:
   - W przypadku wzorka wypełnienia narysuj obwiednię, począwszy od punktu środkowego lewego górnego obiektu aż do punktu środkowego prawego dolnego obiektu.

- W przypadku wzorka pędzla narysuj obwiednię otaczającą obiekty i zbiegającą się z ich zewnętrznymi granicami. Jeśli wzorek ma być elementem narożnym, wciśnij podczas przeciągania klawisz Shift, aby obwiednia pozostała kwadratem.



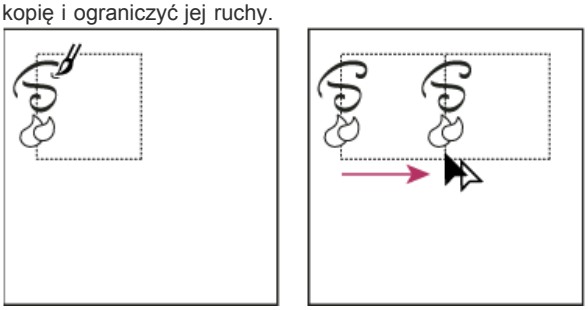
Obwiednia wzorka wypełnienia (po lewej) i obwiednia wzorka pędzla (po prawej)

9. Nadaj obiektom geometrycznym wybrany kolor.
10. Zapisz obiekty geometryczne jako próbki wzorka.

Do góry

Tworzenie wzorków o nieregularnej strukturze

1. Wybierz polecenie Widok > Przyciągaj do punktu.
2. Narysuj obwiednię. Jeśli jest tworzony wzorek pędzla, przejdź do kroku 13.
3. Narysuj teksturę z obiektami i liniami, które przecinają wyłącznie lewy bok prostokąta obwiedni.
4. Korzystając z narzędzia Zaznaczanie bezpośrednie, zaznacz teksturę i prostokąt, a następnie ustaw kursor w lewym dolnym rogu prostokąta.
5. Przeciągnij prostokąt na prawo, a następnie wciśnij klawisze Alt+Shift (Windows) lub Option+Shift (Mac OS), aby utworzyć kopię i ograniczyć jej ruchy.

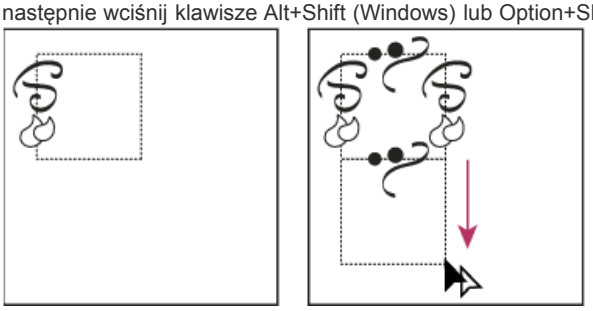


Rysowanie tekstury u góry obwiedni (po lewej), a następnie kopiowanie tekstury i prostokąta (po prawej).

Gdy lewy górny punkt narożny kopii zostanie przyciągnięty do lewego górnego punktu narożnego obwiedni, zwolnij przycisk myszy i klawisze.

Jeśli znane są dokładne wymiary obwiedni, możesz zaznaczyć tylko tekstury, użyć polecenia Przesuń i określić poziome przesunięcie szerokości prostokąta. W oknie dialogowym Przenieś kliknij przycisk Kopiuj, a nie OK.

6. Kliknij na zewnątrz prostokąta, aby usunąć jego zaznaczenie.
7. Zaznacz prawy prostokąt i usuń go.
8. Kontynuuj rysowanie tekstury, ale ogranicz je tylko do tych obiektów i linii, które przecinają górny bok prostokąta.
9. Po zakończeniu operacji na górnym boku, zaznacz wszystkie obiekty oraz linie przecinające i górny bok, i obwiednię, a następnie wciśnij klawisze Alt+Shift (Windows) lub Option+Shift (Mac OS) i przeciągnij w dół w celu utworzenia kopii.



Rysowanie tekstury u góry obwiedni (po lewej), a następnie kopiowanie tekstury i prostokąta (po prawej).

10. Gdy lewy górny punkt narożny kopii zostanie przyciągnięty do lewego dolnego punktu narożnego prostokąta, zwolnij przycisk myszy i klawisze.
11. Usuń zaznaczenie wszystkich elementów.
12. Zaznacz dolny prostokąt i wszystkie obiekty nie przecinające górnego prostokąta, a następnie usuń je.

13. Wybierz narzędzie Ołówek i wypełnij teksturą środek prostokąta. Uważaj, aby nie przeciąć żadnej z krawędzi prostokąta. Namaluj teksturę.
14. Zapisz kompozycję i prostokąt jako próbkę wzorka.

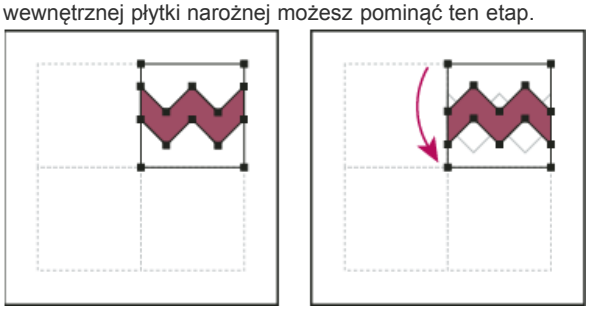
Definiowanie kompozycji i prostokąta jako wzorka (po lewej) i wypełnianie obszaru wzorkiem (po prawej)

Do góry

Tworzenie płytek narożnych dla wzorków pędzla

W przypadku wzorków pędzla płytki narożne pozwalają uzyskiwać specjalne efekty obramowań. Płytki narożne można tworzyć od początku albo wykorzystać do tego celu płytkę boczną wzorka pędzla – przy jej użyciu można utworzyć dopełniające się wewnętrzne i zewnętrzne płytki narożne (odbite o –135°).

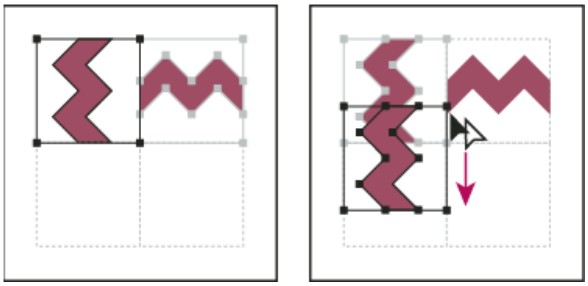
1. Wybierz polecenie Plik > Otwórz, odszukaj odpowiedni (dostarczony razem z programem Adobe Illustrator) plik wzorka pędzla i kliknij przycisk Otwórz.
2. Wybierz polecenie Okno > Pędzle. Zaznacz wybraną płytkę i przeciągnij ją na środek kompozycji.
3. Jeśli płytka nie posiada kwadratowej obwiedni, utwórz ramkę obejmującą całą kompozycję, o tej samej wysokości co płytka boczna. (Płytki boczne mogą być prostokątne). Wypełnij i obrysuj obwiednię, używając opcji Brak. Wybierz polecenie Obiekt > Ułóż > Przesuń na spód, aby obwiednia znalazła się na samym spodzie kompozycji. (Obwiednia jest pomocna w wyrównaniu nowej płytki).
4. Zaznacz płytkę i obwiednię.
5. Aby utworzyć zewnętrzną płytkę narożną, wybierz narzędzie Obrót i obróć płytkę wraz z obwiednią o 180°. Przy tworzeniu wewnętrznej płytki narożnej możesz pominąć ten etap.



Płytka wklejona (po lewej) i ta sama płytka obrócona o 180° (po prawej)

6. Wybierz narzędzie Obrót i kliknij lewy dolny róg obwiedni z wciśniętymi klawiszami Alt+Shift (Windows) lub Option+Shift (Mac OS). Wpisz wartość 90° i kliknij przycisk Kopiuj, aby utworzyć kopię lewego boku pierwszej płytki. Płytka ta stanie się płytką narożną.
7. Za pomocą narzędzia Zaznaczanie, chwyć lewą płytkę za prawy górny punkt kontrolny i przeciągnij ją w dół. Wciśnij klawisze Alt+Shift (Windows) lub Option+Shift (Mac OS), aby utworzyć kopię i ograniczyć jej przesunięcie. Trzecia płytka zostanie utworzona pod drugą. Gdy prawy górny punkt kontrolny kopii będzie przylegał do prawego dolnego punktu kontrolnego płytki narożnej, zwolnij przycisk myszy oraz klawisze Alt+Shift (Windows) lub Option+Shift (Mac OS).

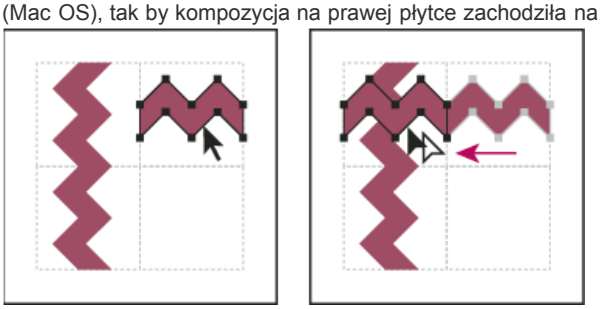
   Trzecia kopia będzie używana do wyrównywania.



Obrót o 90° i skopiowanie płytki lewej (po lewej), a następnie przeciągnięcie płytki narożnej z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS) w celu utworzenia kopii płytki pod spodem (po prawej).

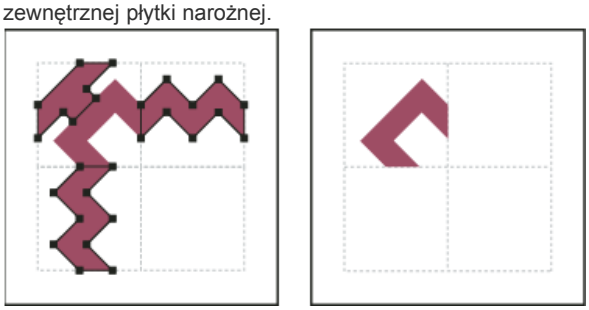
8. Zaznacz kompozycję na prawej płytce. Przeciągnij ją na lewo z wciśniętymi klawiszami Alt+Shift (Windows) lub Option+Shift

(Mac OS), tak by kompozycja na prawej płytce zachodziła na płytkę narożną.



Kopiowanie (po lewej) i przeniesienie prawej górnej płytki nad płytkę narożną (po prawej).

9. Zmodyfikuj płytkę narożną, tak aby jej elementy były wyrównane w pionie i poziomie do płytek sąsiednich. Zaznacz i usuń wszystkie niepotrzebne fragmenty płytki narożnej. Dokonaj edycji pozostałej kompozycji w celu utworzenia ostatecznej zewnętrznej płytki narożnej.



Usunięcie niepotrzebnych elementów (po lewej) skutkuje utworzeniem zewnętrznej płytki narożnej (po prawej).

10. Zaznacz wszystkie części płytki razem z obwiednią.
11. Zapisz nowy wzorek jako próbkę.
12. Kliknij dwukrotnie próbkę nowego wzorka i otwórz okno dialogowe Opcje próbki, przypisz nieco zmienioną nazwę nowej płytce (np. uzupełnić nazwę oryginału o przyrostek „zewn.”) i kliknij przycisk OK.

Do góry

Modyfikowanie wzorków

1. Upewnij się, że nie zaznaczono żadnych elementów kompozycji.
2. W panelu Próbki zaznacz próbki, które mają być zmienione.
3. Przeciągnij próbkę wzorka na kompozycję i przeprowadź edycję płytki wzorka w obszarze roboczym.
4. Zaznacz płytkę wzorka, wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i w panelu Próbki przeciągnij zmieniony wzorek na wierzch próbki starego wzorka.

   Wzorek zostanie zastąpiony w panelu Próbki, a plik zostanie uaktualniony.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

-->

Siatki

Tworzenie obiektów siatkowych

Edycja obiektów siatkowych

Ustawianie przezroczystości dla siatek gradientów

Obiekt siatkowy jest to wielokolorowy obiekt, na którym kolory mogą rozchodzić się w wielu kierunkach, łagodnie zmieniając się z jednego na drugi. Podczas tworzenia obiektu siatkowego są wyświetlane linie siatki, które ułatwiają definiowanie kolorów i przejść między kolorami wewnątrz obiektu. Odpowiednio przesuwając punkty na liniach siatki i zmieniając ich właściwości, można kontrolować intensywności przejść między kolorami oraz rozmiar kolorowych obszarów wewnątrz obiektu.

Na przecięciach linii siatki znajdują się szczególne punkty kontrolne, nazywane punktami siatki. Punkty siatki mają postać rombów i cechują się tymi samymi właściwościami, co zwykłe punkty kontrolne (nie mogą jednak przyjmować koloru). Punkty siatki można dodawać, usuwać, modyfikować i zmieniać związany z nimi kolor.

Na siatce znajdują się również zwykłe punkty kontrolne (w postaci kwadracików). Można je dodawać, usuwać, modyfikować i przenosić tak samo, jak wszystkie inne punkty kontrolne w programie Illustrator. Punkty kontrolne można umieścić na dowolnej linii siatki. Po kliknięciu na punkcie kontrolnym można przeciągać jego linie kierunkowe, modyfikując kształt linii siatki.

Obszar między czterema punktami siatki jest nazywany oczkiem siatki. Kolor oczka siatki można zmieniać takimi samymi metodami, które stosuje się do kolorów punktów siatki.

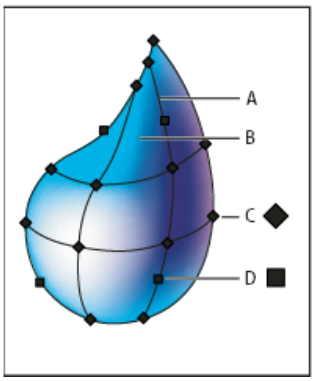


Diagram obiektu siatkowego

A. Linia siatki **B.** Oczko siatki **C.** Punkt siatki **D.** Punkt kontrolny

Do góry

Tworzenie obiektów siatkowych

Obiekty siatkowe mogą być tworzone z obiektów wektorowych, z wyjątkiem ścieżek złożonych i obiektów tekstowych. Obiektów siatkowych nie można tworzyć z importowanych obrazów.

Aby zwiększyć wydajność operacji, w tym szybkość rysowania siatki, stosuj obiekty siatkowe o minimalnych rozmiarach. Złożone obiekty siatkowe istotnie obniżają wydajność programu. Dlatego też, o wiele lepiej jest utworzyć kilka małych obiektów siatkowych niż jeden duży i złożony. Konwersja obiektów złożonych daje najlepsze rezultaty, gdy używa się polecenia Utwórz siatkę.

Uwaga: Podczas drukowania obiektów siatkowych kolory dodatkowe są zachowywane tylko w przypadku wyjścia typu EPS, PDF i PostScript.

Więcej informacji o tworzeniu obiektu siatka gradientu (samouczek pt. Achieve photo realism with Gradient Mesh) można znaleźć na stronie internetowej www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_gradientmesh_pl.

Tworzenie obiektu siatkowego o nieregularnym układzie punktów siatki

1. Wybierz narzędzie Siatka i wybierz kolor wypełniania punktów siatki.
2. Kliknij w miejscu wybranym dla pierwszego punktu siatki.

   Obiekt zostaje przekonwertowany na obiekt siatkowy z minimalną liczbą linii siatki.
3. Dodaj inne punkty siatki za pomocą kliknięć. Aby dodać punkt siatki bez zmiany aktualnego koloru wypełnienia, klikaj z wciśniętym klawiszem Shift.

Tworzenie obiektu siatkowego o regularnym układzie punktów siatki

1. Zaznacz obiekt i wybierz polecenie Obiekt > Utwórz siatkę gradientu.
2. Określ liczbę wierszy i kolumn oraz kierunek odbłysku w menu Wygląd:
   Płaski Oryginalny kolor obiektu jest rozmieszczany równomiernie na całej powierzchni.

   Do środka Kolor jest bardziej intensywny w środku obiektu.

   Do krawędzi Kolor jest bardziej intensywny na krawędziach obiektu.
3. Wpisz procentową intensywność białego odbłysku światła. Wartość 100% zapewnia odbłysk o maksymalnej jasności, a wartość 0% nie powoduje żadnego odbłysku.

Konwersja obiektu wypełnionego gradientem na obiekt siatkowy

1. Zaznacz obiekt i wybierz polecenie Obiekt > Rozwiń.
2. Zaznacz opcję Siatka gradientu i kliknij przycisk OK.

   Zaznaczony obiekt jest konwertowany na obiekt siatkowy, który przyjmie kształt gradientu: okrągły dla gradientu radialnego lub prostokątny dla liniowego.

Konwersja obiektu siatkowego na ścieżkę

❖ Zaznacz obiekt siatkowy, wybierz polecenie Obiekt > Ścieżka > Przesuń ścieżkę i określ zerową wartość przesunięcia.

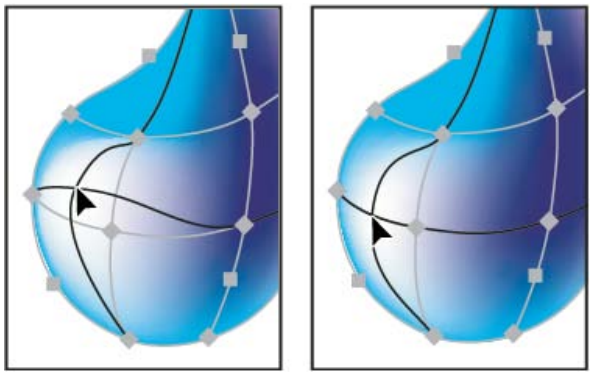
Do góry

Edycja obiektów siatkowych

Obiekt siatkowy może być edytowany poprzez dodawanie, usuwanie i przenoszenie punktów siatki, zmianę koloru punktów i oczek siatki oraz konwersję obiektu siatkowego na regularny.

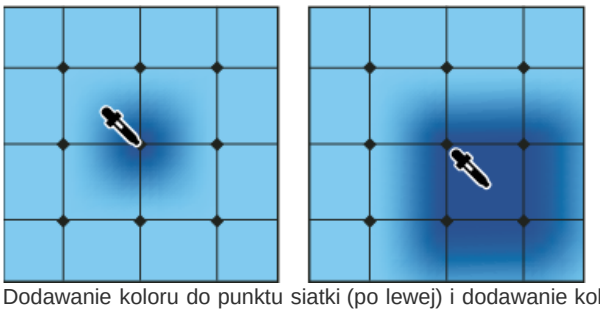
❖ Edytuj obiekt siatkowy wykonując dowolną z następujących czynności:

- Aby dodać punkt siatki, wybierz narzędzie Siatka i wybierz kolor wypełnienia dla nowych punktów siatki. Kliknij w dowolnym miejscu obiektu siatkowego.
- Aby usunąć punkt siatki, przytrzymaj wciśnięty klawisz Alt (Windows) lub Option (Max Os) i kliknij punkt siatki narzędziem Siatka.
- Aby przesunąć punkt siatki, przeciągnij go narzędziem Siatka lub Zaznaczanie bezpośrednie. Przeciąganie punktu siatki z wciśniętym klawiszem Shift powoduje jego utrzymywanie na linii siatki. Jest to wygodny sposób na przesuwanie punktów po krzywej linii siatki bez zmiany jej kształtu.



Przeciąganie punktu siatki (po lewej) i przeciąganie punktu siatki kursorem narzędzia Siatka z wciśniętym klawiszem Shift, po linii siatki (po prawej).

- Aby zmienić kolor punktu siatki lub ścieżki, zaznacz obiekt siatkowy, a następnie przeciągnij kolor z panelu Kolor lub panelu Próbki na dany punkt lub ścieżkę. Możesz też usunąć zaznaczenie wszystkich obiektów i zaznaczyć kolor wypełnienia. Zaznacz obiekt siatkowy i użyj narzędzia Kroplomierz do zastosowania koloru wypełnienia do punktów lub oczek siatki.



Dodawanie koloru do punktu siatki (po lewej) i dodawanie koloru do oczka siatki (po prawej)

Do góry

Ustawianie przezroczystości dla siatek gradientów

Istnieje możliwość ustawiania wartości przezroczystości i krycia na siatkach gradientów. Wartości przezroczystości i krycia mogą zostać przypisane do poszczególnych węzłów siatki. Aby przypisać wartości przezroczystości, należy:

1. Wybrać jeden lub więcej węzłów lub pól siatki.
2. Określić wartość krycia przy pomocy suwaka Krycie w panelu Przezroczystość, Panelu sterowania lub panelu Wygląd.
   Uwaga: W przypadku zapisania pliku w starszym formacie, formacie EPS lub PDF przezroczystość obiektu na siatce zostanie zachowana poprzez utworzenie maski krycia.

Więcej tematów Pomocy

Siatka gradientu

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Tworzenie obrysu obiektu

Stosowanie koloru, grubości i wyrównania obrysu
Tworzenie linii kropkowanej lub przerywanej
Zmiana zakończeń i złączeń linii
Dodawanie strzałek
Dostosowywanie strzałek

Panel Obrys (Okno > Obrys) służy do określania tego, czy linia jest ciągła czy przerywana, czy ciąg kreseczek i innych usprawnień kreseczek jest przerywany, a także grubości obrysu, ułożenia obrysu, progu ścięcia, strzałek, profili szerokości oraz stylów połączeń oraz zakończeń linii.

Panel Obrys

Wybrane opcje obrysu można zastosować do całego obiektu. Przy użyciu grup aktywnego malowania można z kolei określić różne obrysy różnych krawędzi obiektu.

W tym filmie instruktor magazynu Layers, Dave Cross, pokazuje, jak stosować wypełnienie i obrys w programie Illustrator oraz przedstawia przydatne skróty do pracy z wypełnianiem i obrysowywaniem.

Zobacz także

- Grupy aktywnego malowania
- Podstawy pracy z przestrzenią roboczą

Do góry

Stosowanie koloru, grubości i wyrównania obrysu

1. Zaznacz obiekt. (Aby zaznaczyć krawędź grupy aktywnego malowania, użyj narzędzia Zaznaczanie aktywnego malowania).
2. Kliknij pole Obrys w panelu Narzędzia, Kolor lub Sterowanie. Wykonanie tej czynności oznacza, że operacja dotyczy raczej obrysu, niż wypełnienia.

Pole Obrys

3. Zaznacz kolor w panelu Kolor albo próbkę w panelu Próbki lub Sterowanie. Możesz też dwukrotnie kliknąć pole Obrys i wybrać kolor z Próbnika kolorów.

   Jeśli chcesz użyć bieżącego koloru z pola Obrys, możesz po prostu przeciągnąć go z pola Obrys na obiekt. Metody przeciągania nie można stosować do grup aktywnego malowania.

4. Zaznacz wybraną grubość w panelu Obrys lub Sterowanie.

5. Jeśli obiekt jest zamkniętą ścieżką (a nie grupą aktywnego malowania), zaznacz w panelu Obrys opcję odpowiedzialną za wyrównanie obrysu wzdłuż ścieżki:

   - Wyrównaj obrys do środka
   - Wyrównaj obrys do wewnątrz
   - Wyrównaj obrys na zewnątrz

   Uwaga: *Ścieżki o różnych opcjach wyrównania obrysów mogą być wyrównywane niedokładnie. Jeśli zachodzi potrzeba dokładnego wyrównania, upewnić się, że opcje wyrównania ścieżek są identyczne.*

Do góry

Tworzenie linii kropkowanej lub przerywanej

Linie kropkowane lub kreskowane można tworzyć poprzez edycję atrybutów obrysu obiektu.

1. Zaznacz obiekt.

2. W panelu Obrys zaznacz opcję Linia przerywana. Jeśli opcja Linia przerywana nie jest wyświetlona, wybierz z menu panelu Obrys opcję Pokaż opcje.

3. Kliknij ikonę: Wyrównaj kreski do rogów i końcówek ścieżek, dostosowując długość do wymiaru . Opcja ta pozwala ustawiać kreski w narożnikach i zakończeniach ścieżek w jednorodny i przewidywalny sposób. Jeśli musisz zachować wygląd kresek bez ich wyrównywania, wybierz ikonę Zachowaj dokładną długość kresek i odstępów .

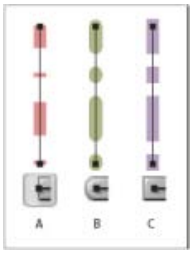
   Udoskonalenia linii na rogach

   A. *Zachowane dokładne długości linii i odstępu* ***B.*** *Wyrównane linie na rogach i końcówkach ścieżek, dostosowując długości do wymiarów*

4. Określ częstość kresek, podając ich długość i odstępy między nimi.

   Wpisane liczby są automatycznie powtarzane w sekwencji, a zatem wystarczy ustalić wzór bez wypełniania wszystkich pól tekstowych.

5. Zaznacz opcję końca, która określa zakończenia kresek. Opcja Kreseczka na styk zapewnia kreski zakończone kwadratowo, opcja Zaokrąglone zakończenie zapewnia zaokrąglone kreski lub kropki, a opcja Koniec wystający zapewnia kreski o wystających końcach.



Linie przerywane o rozmiarze 6 punktów z odstępami 2, 12, 16, 12

***A.** Kreseczka **B.** Koniec zaokrąglony **C.** Koniec wystający*

Film przedstawiający tworzenie idealnych przerywanych obrysów można obejrzeć w artykule Tworzenie linii przerywanych wyrównanych do narożników.

Do góry

Zmiana zakończeń i złączeń linii

Zakończenie jest to koniec linii otwartej; *złączenie* jest to miejsce, w którym linia prosta łączy się z inną linią (albo zmienia kierunek). Końce i zgięcia linii można zmienić poprzez zmianę atrybutów obrysu danego obiektu.

1. Zaznacz obiekt.
2. W panelu Obrys zaznacz odpowiednią opcję zakończenia i złączenia.

   Aby wyświetlić wszystkie opcje, wybierz polecenie Pokaż opcje z menu panelu.

Kreseczka na styk Tworzy obrysowane linie z kwadratowymi końcami.

Zaokrąglone zakończenie Tworzy obrysowane linie z półokrągłymi końcami.

Koniec wystający Tworzy obrysowane linie z kwadratowymi końcami, wystającymi poza koniec ścieżki na połowę grubości linii. Opcja umożliwia równomierne rozłożenie grubości obrysu ze wszystkich stron linii.

Zgięcie ostre Tworzy obrysowane linie z ostro zakończonymi końcami. Wprowadź próg ścięcia, od 1 do 500. Próg ścięcia decyduje o tym, kiedy złączenie ostre ma przechodzić w złączenie fazowane. Domyślnym progiem ścięcia jest 10 (program przechodzi od złączeń ostrych do fazowanych, gdy długość punktu jest ponad dziesięć razy większa od grubości obrysu). Próg ścięcia równy 1 daje narożniki fazowane.

Zaokrąglone złącze Tworzy obrysowane linie z zaokrąglonymi końcami.

Złączenie ukośne Tworzy obrysowane linie z kwadratowymi końcami.

Do góry

Dodawanie strzałek

W programie Illustrator CS5 w panelu Obrys można uzyskać dostęp do strzałek i sterowania wielkością. Domyślne strzałki dostępne są w wysuwanym menu Strzałki w panelu Obrys. Używając panelu Obrys można również łatwo zamieniać strzałki.

Strzałki w panelu Obrys

Możesz zmienić wielkość końcówek i grotów strzałek niezależnie od siebie,

korzystając z polecenia Skaluj. Jeśli chcesz połączyć początek i koniec skali strzałek, kliknij ikonę Połącz początek i koniec skal strzałek, która znajduje się obok opcji Skala.

Korzystając z opcji Wyrównaj, możesz również dostosować ścieżkę, tak aby dokonać wyrównania do końcówki lub końca strzałki. Dostępne opcje to:

- Rozszerz końcówkę grotu strzałki poza koniec ścieżki
- Umieść końcówkę grotu strzałki na końcu ścieżki

  ***Uwaga**: aby usunąć strzałki z obiektów, z wysuwanego menu wybierz opcję Brak strzałki.*

Do góry

Dostosowywanie strzałek

Aby zdefiniować własne strzałki, otwórz plik Arrowheads.ai, znajdujący się w `ShowPackageContent\Required\Resources\<locale>\` (komputery Mac) i `\Support Files\Required\Resources\<locale>\` (Windows). Aby utworzyć własne strzałki, postępuj zgodnie z poleceniami w pliku.

Umieść zaktualizowany plik Arrowheads.ai w: `<Illustrator home>\Plug-ins\`, unikając zastąpienia istniejącego pliku Arrowheads.ai.

(cc) BY-NC-SA Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Obrazy w pędzlach | Illustrator CC

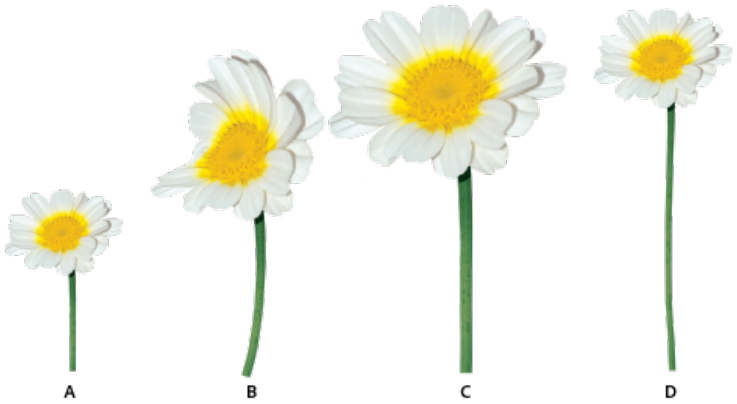
W programie Illustrator CC definicje pędzla mogą teraz zawierać lub obejmować obrazy (kompozycję niewektorową). Użytkownicy mogą teraz definiować pędzle: Rozpraszający, Artystyczny i pędzel Wzorka za pomocą obrazów. Dowolny obraz osadzony w pliku programu Illustrator może być wykorzystany jako definicja pędzla.

Rodzaje pędzli obsługujących obrazy to: Rozpraszający, Artystyczny i pędzel Wzorka. Przeciągnij obraz do panelu Pędzle (F5), a następnie wybierz jeden z typów: Rozpraszający, Artystycznylub pędzel Wzorka, aby stworzyć pędzel. Więcej informacji na temat tworzenia pędzla można znaleźć w artykule Tworzenie lub modyfikacja pędzli.

Obrazy w pędzlu przybierają kształt pociągnięcia, to znaczy obrazy mogą się zginać, skalować i rozciągać zależnie od kształtu i typu pociągnięcia. Ponadto takie pędzle zachowują się i mogą być modyfikowane w ten sam sposób, co pozostałe pędzle, przy wykorzystaniu okna dialogowego Opcje pędzla.

Uwaga: *Korzystanie z dużych obrazów w pędzlach wpływa negatywnie na wydajność. Przy wyborze takiego obrazu Illustrator prosi o zezwolenie na zrasteryzowanie obrazu do niższej rozdzielczości przed rozpoczęciem tworzenia pędzla.*

Przykład: obraz położony najbardziej po lewej (poniżej) to oryginalny obraz. Przy wykorzystaniu go w definicji pędzla można narysować trzy obrazy przedstawione po prawej stronie. Każde pociągnięcie wykorzystuje odmienne opcje skalowania określone w oknie dialogowym Opcje pędzla:



A. *Oryginalny obraz* ***B.*** *Obraz w pędzlu rozciągnięty tak, aby dopasować do długości pociągnięcia* ***C.*** *Obraz w pędzlu przeskalowany proporcjonalnie* ***D.*** *Obraz w pędzlu rozciągnięty między liniami pomocniczymi*

Ograniczenia

Występują pewne ograniczenia dotyczące rodzajów obrazu, których można użyć w obrazach programu Illustrator:

- Wykorzystanie dużych obrazów w pędzlu ma negatywny wpływ na wydajność i prędkość.
- Obrazy bitmapowe nie mogą być wykorzystane bezpośrednio.
  - Jeśli korzystasz z jednego obrazu bitmapowego, program Illustrator przed wykorzystaniem go w pędzlu dokona rasteryzacji do skali szarości.
  - Jeśli obraz bitmapowy występuje wśród wielu obrazów wykorzystywanych do tworzenia pędzla, program Illustrator zasugeruje przekonwertowanie obrazu bitmapowego do skali szarości. Następnie można ponownie spróbować utworzyć pędzel.

Więcej informacji można znaleźć w artykule Pędzle.

(cc) BY-NC-SR Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Zaznaczanie i układanie obiektów

Zaznacz obiekty

Opcje i preferencje zaznaczania
Izolowanie grafik do edycji
Zaznacz obiekty pod spodem
Zaznaczanie następnego obiektu w kolejności układania
Zaznaczanie obiektów za pomocą panelu Warstwy
Zaznaczanie obiektu za pomocą narzędzia Lasso lub Różdżka
Zaznaczanie obiektów wypełnionych
Zaznaczanie grup i obiektów w grupie
Zaznaczanie powierzchni i krawędzi w grupach aktywnego malowania
Zaznaczanie obiektów według ich cech
Powtarzanie, odwracanie lub zapisywanie zaznaczenia

Do organizowania i tworzenia kompozycji należy użyć narzędzi do precyzyjnego zaznaczania, umieszczania i grupowania obiektów. Można dokonywać pomiarów obiektów i wyrównywać je; tworzyć grupy obiektów traktowane jako pojedyncze obiekty; wybiórczo oddzielać, blokować lub ukrywać obiekty.

Do góry

Opcje i preferencje zaznaczania

Opcje zaznaczania obiektów

Przed przystąpieniem do edycji obiektu wyróżnij go spośród innych obiektów. W tym celu obiekt należy *zaznaczyć*. Edycję obiektu można rozpocząć dopiero po zaznaczeniu jego samego lub jego części.

Program Illustrator pozwala korzystać z następujących metod i narzędzi zaznaczania:

Tryb izolacji Umożliwia szybkie wyizolowanie w danym dokumencie warstwy, podwarstwy, ścieżki lub grupy obiektów z innych grafik. W trybie izolacji wszystkie niewyizolowane obiekty w dokumencie są wygaszone. Nie można ich zaznaczać ani edytować.

Panel Warstwy Umożliwia szybkie i precyzyjne zaznaczanie obiektów. Za jej pomocą można zaznaczać pojedyncze obiekty (nawet jeśli nie należą do żadnej grupy), wszystkie obiekty na warstwie oraz całe grupy obiektów.

Narzędzie Zaznaczanie Służy do zaznaczania obiektów i grup przez kliknięcie lub przeciągnięcie nad nimi. Zaznaczanie może obejmować także grupy w grupach lub obiekty w grupach.

Narzędzie Zaznaczanie bezpośrednie Umożliwia zaznaczanie kliknięciem poszczególnych punktów kontrolnych lub segmentów ścieżek oraz zaznaczanie całej ścieżki lub grupy poprzez zaznaczenie dowolnego ich fragmentu. Możesz też zaznaczać jeden lub więcej obiektów umieszczonych w grupach obiektów.

***Uwaga**: w trybie konturu narzędzie Zaznaczanie może bezpośrednio zaznaczyć importowaną grafikę, znajdującą się w pobliżu wskaźnika tego narzędzia. Aby uniknąć zaznaczenia niechcianej grafiki, zablokuj lub ukryj grafikę zanim dokonasz zaznaczenia.*

Narzędzie Zaznaczanie grupowe Pozwala zaznaczać pojedyncze obiekty w grupie, pojedyncze grupy wewnątrz innych grup oraz całe zestawy grup w kompozycji. Każde kolejne kliknięcie powoduje dodanie do zaznaczenia następnego obiektu w hierarchii grupy.

Narzędzie Zaznaczanie perspektywy Pozwala umieszczać obiekty i tekst perspektywicznie, przełączać warstwy aktywne, przenosić obiekty perspektywicznie oraz przemieszczać je prostopadle.

Narzędzie Lasso Pozwala zaznaczać obiekty, punkty kontrolne i segmenty ścieżek poprzez przeciąganie kursora wokół całych obiektów lub ich części.

Narzędzie Różdżka Pozwala zaznaczyć jednym kliknięciem wszystkie obiekty tego samego koloru, o tej samej grubości obrysu, tym samym kolorze obrysu, takiej samej przezroczystości lub takim samym trybie mieszania.

Narzędzie Zaznaczanie aktywnego malowania Umożliwia zaznaczanie powierzchni (obszarów zamkniętych ścieżkami) oraz krawędzi (fragmentów ścieżek między przecięciami) w grupach aktywnego malowania.

Polecenia zaznaczania (dostępne w menu Zaznacz) Pozwalają szybko zaznaczać i usuwać zaznaczenie obiektów, a także wyróżniać je na podstawie ich położenia względem innych obiektów. Za ich pomocą można zaznaczyć wszystkie obiekty danego typy lub o danych atrybutach, a ponadto zapisywać i wczytywać zaznaczenia. Można także zaznaczyć wszystkie obiekty w aktywnym obszarze roboczym.

Aby tymczasowo aktywować ostatnio używane narzędzie zaznaczania (narzędzie Zaznaczanie, narzędzie Zaznaczanie bezpośrednie lub narzędzie Zaznaczanie grupowe), gdy używane jest inne narzędzie, przytrzymaj przycisk Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS).

Zobacz także

- Edycja ścieżek

Określanie preferencji zaznaczania

Zaznaczanie ścieżek i punktów w złożonych obrazach może okazać się niełatwym zadaniem. Za pomocą preferencji zaznaczania i wyświetlania punktów kontrolnych można określić tolerancję zaznaczania pikseli oraz wybrać inne opcje, które ułatwią zaznaczanie obiektów w danym dokumencie.

1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Zaznaczanie i wyświetlanie punktów kontrolnych (Windows) lub Illustrator > Preferencje > Zaznaczanie i wyświetlanie punktów kontrolnych (Mac OS).
2. Ustaw dowolne spośród następujących opcji zaznaczania:

   Tolerancja Określa zakres pikseli, umożliwiający zaznaczenie punktów kontrolnych. Im wyższa wartość tolerancji, tym szerszy jest obszar wokół punktu kontrolnego, który można kliknąć, aby go zaznaczyć.

   Zaznaczenie obiektu tylko po ścieżce Określa, czy można zaznaczyć wypełniony obiekt przez kliknięcie w dowolnym miejscu w obrębie obiektu, czy też trzeba kliknąć ścieżkę.

   Przyciągaj do punktu Przyciąga obiekty do punktów kontrolnych i linii pomocniczych. Określ odległość między obiektem a punktem kontrolnym lub linią pomocniczą, przy jakiej zachodzi przyciąganie.

Zobacz także

- Określanie preferencji rozmiaru punktów kierunkowych

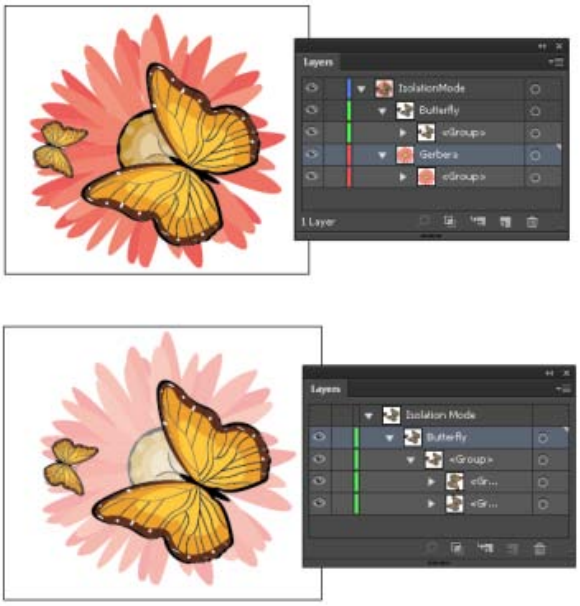
Do góry

Izolowanie grafik do edycji

Tryb izolacji wyróżnia obiekty, ułatwiając zaznaczanie i edycję konkretnych elementów lub ich części. Można wyizolować dowolny z następujących obiektów: warstwy, podwarstwy, grupy, symbole, maski odcinania, ścieżki złożone, siatki gradientu i ścieżki.

W trybie izolacji można usuwać, zastępować i dodawać nową grafikę względem grafiki wyizolowanej. Po wyłączeniu trybu izolacji zastąpiona lub nowa grafika zostanie umieszczana w tym samym miejscu, co oryginalna, wyizolowana grafika. Tryb izolacji automatycznie blokuje wszystkie inne obiekty tak, aby można było edytować tylko obiekty znajdujące się w trybie izolacji— nie trzeba martwić się o to, na jakiej warstwie znajduje się dany obiekt, ani ręcznie blokować lub ukrywać obiekty, które nie mają podlegać edycji.

Uwaga: *Symbol ten wyświetlany jest w trybie izolacji podczas edycji jego definicji. (Zobacz Edycja lub zmiana definicji symbolu).*



Izolowanie grupy z motylkiem

Gdy tryb izolacji jest włączony, izolowany obiekt widoczny jest w pełnych kolorach, natomiast reszta grafiki jest wyszarzona. Nazwa i położenie wyizolowanego obiektu (czasami określanego mianem okruchów) widoczne są w ramce trybu izolacji, zaś panel Warstwy pokazuje tylko grafikę wyizolowanej podwarstwy lub grupy. Po wyłączeniu trybu izolacji, w panelu Warstwy ponownie pojawiają się nazwy pozostałych grup i warstw.

Wyizolowane obiekty można obejrzeć w trybie obrysowania lub w trybie podglądu.

Zobacz wideo Izolowanie grafik do edycji za pomocą trybu izolacji.

Izolowanie ścieżki, obiektu lub grupy

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
  - Dwukrotnie kliknij ścieżkę lub grupę narzędziem Zaznaczanie.
  - Zaznacz grupę, obiekt lub ścieżkę i kliknij przycisk Zaznaczony obiekt znajdujący się w panelu sterowania.
  - Kliknij grupę prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control

(Mac OS), a następnie wybierz z menu polecenie Wydziel zaznaczoną grupę.

- Kliknij plik prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Mac OS), a następnie wybierz z menu polecenie Wydziel zaznaczoną ścieżkę.
- W panelu Warstwy zaznacz grupę, obiekt lub ścieżkę, a następnie wybierz polecenie Wejdź w tryb izolacji z menu panelu Warstwy lub kliknij przycisk Wydziel zaznaczony obiekt, znajdujący się w Panelu sterowania.

Izolowanie ścieżki wewnątrz grupy

1. Zaznacz ścieżkę używając narzędzia Zaznaczanie bezpośrednie lub wybierając ją w panelu Warstwy.
2. Kliknij przycisk Wydziel zaznaczony obiekt w panelu sterowania.

Izolowanie warstwy lub podwarstwy

- Zaznacz warstwę lub podwarstwę w panelu Warstwy. Z menu panelu Warstwy wybierz polecenie Wejdź w tryb izolacji.

Zamykanie trybu izolacji

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
  - Wciśnij klawisz Enter.
  - Kliknij jeden lub więcej razy przycisk Wyjdź z trybu izolacji (jeśli wyizolowałeś podwarstwę, jedno kliknięcie cofnie cię o jeden poziom, dwa kliknięcia spowodują wyjście z trybu izolacji).
  - Kliknij gdziekolwiek na pasku trybu izolacji.
  - W panelu sterowania kliknij przycisk Wyjdź z trybu izolacji .
  - Użyj narzędzia Zaznaczanie i kliknij dwukrotnie poza wyizolowaną grupą.
  - Kliknij plik prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Mac OS), a następnie wybierz z menu polecenie Opuść tryb izolacji.

Do góry

Zaznacz obiekty pod spodem

W programie Illustrator CS5 możliwe jest zaznaczanie obiektów położonych pod innymi obiektami przy pomocy kombinacji Ctrl+kliknięcie (Windows) lub Command+kliknięcie (Mac OS). Po użyciu kombinacji Ctrl+kliknięcie (Windows) lub Command+kliknięcie (Mac OS) wskaźnik zmieni się we wskaźnik Zaznacz pod spodem. Kolejne użycia kombinacji Ctrl+kliknięcie (Windows) lub Cmd+kliknięcie (Mac OS) powodują zaznaczenie kolejnych obiektów znajdujących się bezpośrednio pod miejscem położenia wskaźnika.

Uwaga: *Aby włączyć lub wyłączyć tę opcję, kliknij polecenie Edycja > Preferencje > Zaznaczanie i wyświetlanie punktów kontrolnych (Windows) lub Illustrator > Preferencje > Zaznaczanie i wyświetlanie punktów kontrolnych (Mac OS). Następnie w obszarze Zaznaczanie należy zaznaczyć pole wyboru Kliknięcie z wciśniętym klawiszem Control (Windows) powoduje zaznaczenie obiektu pod spodem lub Kliknięcie z wciśniętym klawiszem Command (Mac OS) powoduje zaznaczenie obiektu pod spodem.*

Do góry

Zaznaczanie następnego obiektu w kolejności układania

Możesz zaznaczyć obiekt powyżej lub poniżej zaznaczonego obiektu. Te polecenia nie działają w trybie

izolacji.

- Aby zaznaczyć najbliższy z obiektów położonych powyżej lub poniżej zaznaczonego obiektu, wybierz polecenie Zaznacz > Następny obiekt powyżej lub Zaznacz > Następny obiekt poniżej.

Do góry

Zaznaczanie obiektów za pomocą panelu Warstwy

1. Przejdź na panel Warstwy i odszukaj wybrany obiekt. Jego wyszukanie może wymagać rozwinięcia warstwy lub grupy (kliknięcia na strzałce), ewentualnie przewinięcia zawartości panelu w górę lub w dół.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby zaznaczyć jeden obiekt, kliknij kolumnę zaznaczania obiektu (pomiędzy przyciskiem docelowym i paskiem przewijania). Aby dodać obiekty do zaznaczenia lub je usunąć, kliknij je z wciśniętym klawiszem Shift.
   - Aby zaznaczyć całą kompozycję na warstwie lub w grupie, kliknij kolumnę zaznaczania danej warstwy lub grupy.
   - Aby zaznaczyć wszystkie kompozycje na warstwie, biorąc pod uwagę aktualnie zaznaczoną kompozycję, wybierz polecenie Zaznacz > Obiekt > Wszystko na jednej warstwie.

     Obok każdego z zaznaczonych obiektów będzie wyświetlany znacznik koloru zaznaczenia.

Zobacz także

- Omówienie panelu Warstwy

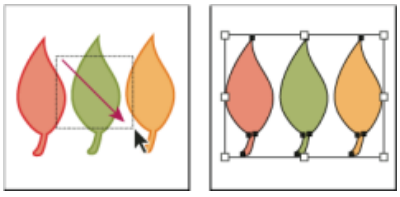
Do góry

Zaznaczanie obiektu za pomocą narzędzia Lasso lub Różdżka

Zaznaczanie obiektów za pomocą narzędzia Zaznaczanie

1. Wybierz narzędzie Zaznaczanie .
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij obiekt.
   - Przeciągnij ramkę zaznaczenia wokół jednego, kilku lub fragmentu obiektu.
3. Aby dodać obiekty do zaznaczenia lub je usunąć, kliknij je z wciśniętym klawiszem Shift.

   ***Wskazówka**: gdy narzędzie Zaznaczanie znajdzie się na niezaznaczonym obiekcie lub grupie, zmienia się na . Gdy znajdzie się nad zaznaczonym obiektem lub zaznaczoną grupą, zmienia się na . Gdy znajdzie się nad punktem kontrolnym lub obiektem niezaznaczonym, obok strzałki pojawi się pusty kwadracik .*



Zaznaczanie obiektów poprzez przeciąganie nad nimi

Zobacz także

- Klawisze umożliwiające zaznaczanie

Zaznaczanie obiektów za pomocą narzędzia Lasso

1. Wybierz narzędzie Lasso .
2. Przeciągnij kursor narzędzia wokół lub przez wybrane obiekty.

Zaznaczanie obiektów za pomocą narzędzia Różdżka

Za pomocą narzędzia Różdżka można zaznaczyć wszystkie obiekty w dokumencie, które mają zbliżone atrybuty wypełnienia (np. kolor i wzór).

Narzędzie Różdżka można również dostosować do zaznaczania obiektów na podstawie grubości ich obrysu, koloru obrysu, stopnia przezroczystości lub trybu mieszania. Możesz zmieniać tolerancję narzędzia Różdżka, określającą stopień podobieństwa obiektów.

Zobacz także

- Podstawy pracy z przestrzenią roboczą

Zaznaczanie obiektu narzędziem Różdżka na podstawie koloru wypełnienia

1. Wybierz narzędzie Różdżka .
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby utworzyć nowe zaznaczenie, kliknij obiekt z żądanym atrybutami. Zostaną zaznaczone wszystkie obiekty o takich samych atrybutach jak obiekt kliknięty.
   - Aby dodać do bieżącego zaznaczenia, wciśnij klawisz Shift i kliknij inny obiekt zawierający atrybuty, które mają zostać dodane. Zostaną zaznaczone również wszystkie inne obiekty o takich samych atrybutach jak obiekt kliknięty.
   - Aby usunąć obiekty z aktualnego zaznaczenia, wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i kliknij obiekt zawierający żądane atrybuty. Z zaznaczenia zostaną usunięte wszystkie obiekty o tych atrybutach.

Dostosowywanie narzędzia Różdżka

1. Otwórz panel Różdżka, wykonując jedną z następujących czynności:
   - Dwukrotnie kliknij narzędzie Różdżka w panelu Narzędzia.
   - Wybierz polecenie Okno > Różdżka.
2. Aby zaznaczyć obiekty o pewnym kolorze wypełnienia, wybierz opcję Kolor wypełnienia i wprowadzić wartość tolerancji (między 0 i 255 pikseli dla kolorów RGB; między 0 i 100 pikseli dla kolorów CMYK).

   Niskie wartości tolerancji powodują zaznaczanie obiektów bardzo podobnych do klikniętego; wyższe własności tolerancji powodują zaznaczanie obiektów mniej podobnych do siebie (pod określonym względem).
3. Z menu panelu Różdżka wybierz polecenie Pokaż opcje obrysu i wykonaj dowolną z następujących czynności:
   - Aby zaznaczyć obiekty ze względu na kolor obrysu, wybierz opcję Kolor obrysu i wprowadź wartość tolerancji (między 0 i 255 pikseli dla kolorów RGB; między 0 i 100 pikseli dla kolorów CMYK).
   - Aby zaznaczyć obiekty ze względu na grubość obrysu, wybierz opcję Grubość obrysu i wprowadź wartość tolerancji (między 0 i 1000 punktów).

4. Z menu panelu Różdżka wybierz polecenie Pokaż opcje przezroczystości i wykonaj dowolną z następujących czynności:

   - Aby zaznaczyć obiekty ze względu na ich przezroczystość lub tryb mieszania, wybierz opcję Krycie i wprowadź wartość tolerancji (między 0 i 100%).
   - Aby zaznaczyć obiekty ze względu na tryb mieszania, wybierz opcję Tryb mieszania.

Zobacz także

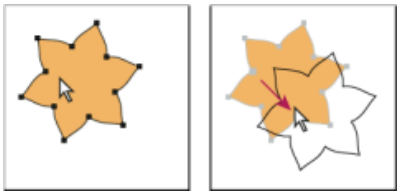
- Samouczek wideo — zaznaczanie narzędziem Różdżka
- Samouczek wideo — zaznaczanie narzędziem Lasso

Do góry

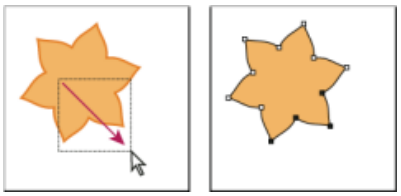
Zaznaczanie obiektów wypełnionych

Opcja Zaznaczanie obiektów tylko wg ścieżek decyduje o tym, czy obiekty mogą być zaznaczane poprzez klikanie w obszarze wypełnienia, gdy jest aktywne narzędzie Zaznaczanie lub Zaznaczanie bezpośrednie, czy też muszą być zaznaczane poprzez klikanie na punktach kontrolnych lub segmentach ścieżek. Opcja ta jest domyślnie wyłączona. Czasami jednak warto ją włączyć—na przykład, aby móc łatwo zaznaczać obiekty zasłonięte częściowo przez inne obiekty.

Uwaga: *Preferencja Zaznaczanie obiektów tylko wg ścieżek nie jest stosowana do obiektów bez wypełnienia lub w trakcie wyświetlania kompozycji w postaci krzywych. W takich przypadkach obiekt nie może być zaznaczony poprzez kliknięcie wewnątrz ścieżki obiektu. (Zobacz Wyświetlanie kompozycji w postaci krzywych).*



Jeśli opcja Zaznaczanie obiektów tylko wg ścieżek nie jest zaznaczona, to kliknięcie wewnątrz obiektu i przeciągnięcie kursora powoduje zaznaczenie obiektu i przesunięcie go.



Jeśli opcja Zaznaczanie obiektów tylko wg ścieżek jest zaznaczona, to przeciągnięcie kursorem narzędzia Zaznaczanie bezpośrednie powoduje zaznaczenie punktów i segmentów wewnątrz ramki zaznaczenia.

- Wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Zaznaczanie i wyświetlanie punktów kontrolnych (Windows) lub Illustrator > Preferencje > Zaznaczanie i wyświetlanie punktów kontrolnych (Mac OS). Zaznacz opcję Zaznaczenie obiektu tylko po ścieżce.

Do góry

Zaznaczanie grup i obiektów w grupie

Po zgrupowaniu obiektów zaznaczenie dowolnej części grupy narzędziem Zaznaczanie lub narzędziem Lasso powoduje zaznaczenie całej grupy. Jeżeli nie wiadomo, czy obiekt jest częścią grupy, można go zaznaczyć narzędziem Zaznaczanie.

Narzędzia Zaznaczanie bezpośrednie oraz Lasso umożliwiają zaznaczanie pojedynczych ścieżek lub obiektów wchodzących w skład jednej lub wielu grup. Jeżeli w danych grupach znajdują się inne grupy obiektów, posługując się narzędziem Zaznaczanie grupowe można zaznaczyć kolejną grupę w hierarchii. Każde kolejne kliknięcie dodaje do zaznaczenia kolejny podzbiór zgrupowanych obiektów.

Zobacz także

- Grupowanie lub rozgrupowywanie obiektów

Zaznaczanie jednej lub kilku grup przy pomocy narzędzia Zaznaczanie

1. Wybierz narzędzie Zaznaczanie .
2. Wykonaj jedną z następujących czynności na obiekcie wchodzącym w skład grupy:
   - Kliknij obiekt.
   - Przeciągnij kursorem wokół części lub całego obiektu.
3. Aby dodać grupę do zaznaczenia lub usunąć ją z niego, kliknij ją z wciśniętym klawiszem Shift.

Zaznaczanie obiektów i grup za pomocą narzędzia Zaznaczanie

1. Wybierz narzędzie Zaznaczanie .
2. Kliknij dwukrotnie grupę. Grupa zostanie wyświetlona w trybie izolacji.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Dwukrotnie kliknij, aby kontynuować zaznaczanie w ramach danej grupy.

     ***Wskazówka**: dwukrotne kliknięcia są wygodnym sposobem zaznaczania obiektów (w odróżnieniu od powierzchni i krawędzi) w grupach aktywnego malowania.*
   - Kliknij, aby zaznaczyć obiekt umieszczony w zaznaczonej grupie.
   - Narysuj obiekt i dodaj go do zaznaczonej grupy.
4. Usuń zaznaczenie grupy dwukrotnym kliknięciem poza tą grupą.

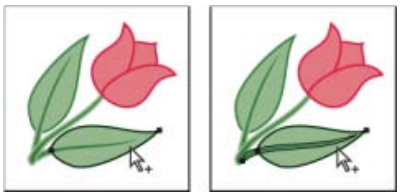
Zaznaczanie pojedynczego obiektu w grupie

1. Wykonaj jedną z następujących czynności.
   - Wybierz narzędzie Zaznaczanie grupowe i kliknij obiekt.
   - Wybierz narzędzie Lasso i przeciągnij wokół lub w poprzek ścieżki obiektu.
   - Wybierz narzędzie Zaznaczanie bezpośrednie i kliknij w wybranym obiekcie lub przeciągnij ramkę zaznaczenia wokół części lub wszystkich ścieżek obiektu.
2. Aby dodać obiekt lub grupę do lub z zaznaczenia (przy aktywnym dowolnym narzędziu do zaznaczania) lub usunąć je z niego, kliknij ten obiekt lub tę grupę z wciśniętym klawiszem Shift.

Zaznaczanie obiektów i grup za pomocą narzędzia Zaznaczanie grupowe

1. Wybierz narzędzie Zaznaczanie grupowe i kliknij obiekt znajdujący się w grupie, którą chcesz zaznaczyć. Obiekt zostanie zaznaczony.
2. Aby zaznaczyć grupę macierzystą obiektu, kliknij go ponownie.
3. Kliknij zaznaczony obiekt, zaznaczając dodatkowe grupy, które są zestawione razem z

grupą zaznaczoną. Powtarzaj tę czynność, aż do zaznaczenia wszystkich potrzebnych grup.



Pierwsze kliknięcie za pomocą narzędzia Zaznaczanie grupowe powoduje zaznaczenie obiektu w grupie (po lewej), drugie – zaznaczenie samej grupy (po prawej).

Trzecie kliknięcie dodaje następną grupę do zaznaczenia (po lewej), a czwarte dodaje trzecią grupę (po prawej).

Zobacz także

- Samouczek wideo — zaznaczanie narzędziami Zaznaczenie bezpośrednie i Zaznaczanie grupowe
- Samouczek wideo — zaznaczanie narzędziem Lasso

Do góry

Zaznaczanie powierzchni i krawędzi w grupach aktywnego malowania

Narzędzie Zaznaczenie aktywnego malowania umożliwia zaznaczanie powierzchni oraz krawędzi aktywnego malowania. Aby zaznaczyć całą grupę aktywnego malowania, kliknij na niej narzędziem Zaznaczanie.

1. Wybierz narzędzie Zaznaczanie aktywnego malowania .
2. Przenieś kursor na grupą aktywnego malowania, aż do podświetlenia krawędzi lub fasady wybranej do zaznaczenia. (Gdy narzędzie Zaznaczanie aktywnego malowania znajdzie się nad krawędzią, kursor zmienia się w).
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij na podświetlonej krawędzi lub fasadzie.
   - Przeciągnij ramkę zaznaczenia wokół wielu powierzchni lub krawędzi. Do zaznaczenia wejdzie każda krawędź lub powierzchnia, która zostanie całkowicie lub częściowo objęta ramką zaznaczenia.
   - Dwukrotnie kliknij na fasadzie lub krawędzi, zaznaczając wszystkie połączone fasady/krawędzie o tym samym kolorze.
   - Trzykrotnie kliknij na fasadzie lub krawędzi, zaznaczając wszystkie fasady/krawędzie o tym samym kolorze.

     ***Wskazówka**: w przypadku wystąpienia kłopotów z zaznaczaniem małych powierzchni lub krawędzi, można powiększyć widok lub zmienić opcje narzędzia Zaznaczanie aktywnego malowania tak, aby zaznaczać wyłącznie wypełnienia albo obrysy.*
4. Aby dodać lub usunąć z zaznaczenia wybrane fasady lub obrysy, kliknij je z wciśniętym klawiszem Shift.

Aby przełączyć się na narzędzie Kroplomierz i pobrać wypełnienie i obrys, kliknij wybrane wypełnienie i obrys z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS).

Zobacz także

- Grupy aktywnego malowania
- Klawisze do pracy z grupami aktywnego malowania

Opcje narzędzia Zaznaczanie aktywnego malowania

Opcje narzędzia Zaznaczanie aktywnego malowania otwiera się po dwukrotnym kliknięciu tego narzędzia w panelu Narzędzia.

Opcja Wypełnienia Zaznaczanie powierzchni (tzn. obszarów wewnątrz krawędzi) w grupach aktywnego malowania.

Opcja Obrysy Zaznacza krawędzie grup Aktywnego malowania.

Podświetl Obrysowuje powierzchnię lub krawędź, nad którą umieszczony jest kursor.

Kolor Określa kolor podświetlenia. Wybrany kolor może pochodzić z menu lub próbki farb umożliwiającej określenie własnego koloru.

Szerokość Określa szerokość podświetlenia zaznaczenia.

Do góry

Zaznaczanie obiektów według ich cech

Zaznaczanie może obejmować obiekty o określonych cechach, takich jak atrybuty formatowania, warstwy lub rodzaj dotyczący pociągnięć pędzla lub masek przycinania.

1. Aby zaznaczyć wszystkie obiekty w pliku, wybierz polecenie Zaznacz > Wszystko. (Aby usunąć zaznaczenie z wszystkich obiektów, wybierz polecenie Zaznacz > Usuń zaznaczenie).

   Uwaga: *Aby usunąć zaznaczenie z wszystkich obiektów, można też kliknąć lub przesunąć kursor narzędzia do zaznaczania o przynajmniej dwa piksele poza obiekt.*

2. Aby zaznaczyć wszystkie obiekty o wybranych atrybutach, wybierz polecenie Zaznacz > Jednakowe i wybierz odpowiedni atrybut z listy: Tryb mieszania, Obrys i wypełnienie, Kolor wypełnienia, Krycie, Kolor obrysu, Grubość obrysu, Styl, Symbol lub Seria połączonych bloków.

   Seria połączonych bloków automatycznie zaznacza pola tekstowe z wątkami. Możesz zaznaczyć jedno z pól tekstowych, a następnie użyć tego polecenia, aby zaznaczyć wszystkie pozostałe pola tekstowe, które są z nim połączone. Aby uzyskać więcej informacji, zobacz Podział tekstu na wątki umieszczane w wielu obiektach.

   Można użyć też narzędzia Różdżka, które pozwala zaznaczyć wszystkie obiekty o takim samym kolorze, grubości obrysu, kolorze obrysu, kryciu bądź trybie mieszania.

3. Aby zaznaczyć wszystkie obiekty określonego rodzaju, usuń zaznaczenie kompozycji, wybierz polecenie Zaznacz > Obiekt, a potem wybierz typ (Pociągnięcia pędzlem, Maski przycinające, Zbłąkane punkty lub Obiekty tekstowe).

Do góry

Powtarzanie, odwracanie lub zapisywanie zaznaczenia

Powtarzanie lub odwracanie zaznaczenia

- Aby powtórzyć ostatnio użyte polecenie zaznaczania, wybierz polecenie Zaznacz > Zaznacz ponownie.
- Aby zaznaczyć wszystkie obiekty, które nie są zaznaczone, a usunąć zaznaczenie ze wszystkich zaznaczonych obiektów, wybierz polecenie Zaznacz > Odwrotność.

Zapisywanie zaznaczenia

1. Zaznacz przynajmniej jeden obiekt i wybierz polecenie Zaznacz > Zapisz zaznaczenie.
2. W oknie dialogowym Zapisz zaznaczenie, w polu Nazwa, wpisz nazwę, a następnie kliknij OK.

   Aby ponownie pobrać zapisane zaznaczenie, wskaż nazwę zaznaczenia w dolnej części menu Zaznacz. Aby usunąć lub zmienić nazwę zaznaczenia, wybierz polecenie Zaznacz > Edycja zaznaczenia.

(cc) BY-NC-SA Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

-->

Grupowanie i rozwijanie obiektów

Grupowanie lub rozgrupowywanie obiektów
Rozwijanie obiektów

Grupowanie lub rozgrupowywanie obiektów

Do góry

Wybrane obiekty mogą być łączone w grupę, dzięki czemu zostaną potraktowane jako jedna całość. Grupę taką można następnie przesuwać lub przekształcać, bez zmieniania atrybutów jej elementów i wzajemnych relacji między nimi. Funkcja może być użyta do zgrupowania wszystkich obiektów stanowiących projekt znaku firmowego, które zostaną przesunięte i przeskalowane jako jedna całość.

Zgrupowane obiekty muszą być ułożone w stos na tej samej warstwie ilustracji, dlatego też grupowanie może zmienić rozmieszczenie obiektów na warstwach i ich kolejność w stosie na danej warstwie. Obiekty pochodzące z różnych warstw są grupowane na warstwie macierzystej obiektu położonego na wierzchu.

Grupy mogą być również zagnieżdżone, czyli zgrupowane wewnątrz innych obiektów lub grup, z którymi tworzą większe grupy. W panelu Warstwy, grupy są oznaczane jako elementy typu <Grupa>. Za pomocą panelu Warstwy można przenosić elementy do grup i z grup.

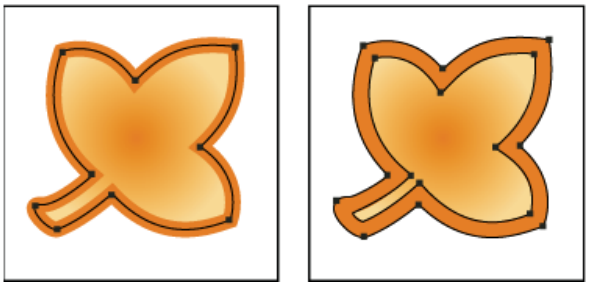
1. Zaznacz obiekty, które mają utworzyć grupę, lub grupę, która ma zostać rozgrupowana.
2. Wybierz polecenie Obiekt > Grupuj albo Obiekt > Rozgrupuj.

Rozwijanie obiektów

Do góry

Rozwijanie obiektów to procedura dzielenia ich na wiele obiektów składowych. Na przykład rozwinięcie okręgu o pewnym wypełnieniu i obrysie powoduje powstanie dwóch oddzielnych obiektów: wypełnienia i obrysu. Rozwijanie kompozycji bardziej złożonych, na przykład obiektów wypełnionych wzorkami, prowadzi do wyodrębnienia wszystkich ścieżek definiujących obiekt.

Obiekt rozwija się przeważnie wtedy, gdy zachodzi potrzeba zmiany wyglądu pewnych jego elementów. Przydaje się ona również wtedy, gdy typowy obiekt programu Illustrator (np. obiekt siatkowy) trzeba przenieść do aplikacji, która go nie rozpoznaje.



Obiekt o wypełnieniu i obrysie przed (po lewej) i po rozwinięciu (po prawej)

Funkcja rozwijania jest szczególnie użyteczna wtedy, gdy występują trudności z drukowaniem efektów przezroczystości, obiektów trójwymiarowych, wzorków, gradientów, obrysów, przejść, flar, kopert i symboli.

1. Zaznacz obiekt.
2. Wybierz polecenie Obiekt > Rozwiń.

   Jeśli obiekt ma przypisane atrybuty wyglądu, polecenie Obiekt > Rozwiń jest wygaszone. W takim przypadku wybierz polecenie Obiekt > Rozwiń wygląd, a następnie polecenie Obiekt > Rozwiń.
3. Ustaw opcje i kliknij OK:

   Obiekt Rozwija obiekty złożone, w tym przejścia, formy, zestawy symboli i flary.

   Wypełnienie Rozwija wypełnienia

   Obrys Rozwija obrysy

   Siatka gradientu Rozwija gradienty do jednego obiektu siatki

   Określ Ustawia tolerancję dla wartości kolorów pomiędzy krokami gradientu. Wartości większe pozwalają zachować ciągłe przejścia między kolorami; wartości mniejsze - przeciwnie.

Wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i wybierz polecenie Obiekt > Rozwiń, aby rozwinąć gradient zgodnie z opcjami ustawionymi ostatnio w oknie dialogowym Rozwiń.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Przesuwanie, wyrównywanie i rozmieszczanie obiektów

Przesuwanie obiektów
Wklejanie obiektu w odniesieniu do innych obiektów
Wklejanie obiektów między warstwami
Wklejanie w miejscu oraz wklejanie we wszystkich obszarach roboczych
Wyrównywanie i rozmieszczanie obiektów

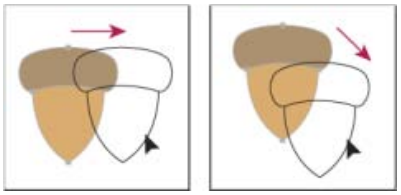
Do góry

Przesuwanie obiektów

Obiekty można przesuwać poprzez przeciąganie kursorami pewnych narzędzi, za pomocą klawiszy strzałek na klawiaturze lub wpisywanie precyzyjnych wartości w panelu lub w oknie dialogowym.

Przyciąganie ułatwia umieszczanie przesuwanych obiektów w odpowiednim miejscu. Na przykład kursor może przeskakiwać na linie siatki pomocniczej lub punkty kontrolne, zaś krawędzie obiektów mogą przeskakiwać na linie siatki. Można też skorzystać z panelu Wyrównanie, aby umieścić obiekty w określonej relacji względem innych obiektów.

Klawisz Shift może służyć do ograniczania ruchów jednego lub kilku obiektów tak, aby przemieszczały się dokładnie w kierunku pionowym, poziomym lub pod kątem 45 stopni w stosunku do bieżącej orientacji osi *X* i *Y*. Klawisz Shift może posłużyć także do obracania obiektów o wielokrotności 45°.



Rysowanie lub przeciąganie z wciśniętym klawiszem Shift ogranicza kierunek ruchu do najbliższej wielokrotności kąta 45°.

Zobacz także

- Używanie siatki
- Obracanie obiektów
- Omówienie panelu Przekształcanie
- Rysowanie wyrównanych do pikseli ścieżek dla obiegu pracy w Internecie

Przesuwanie lub powielanie obiektu przez wklejanie

1. Zaznacz przynajmniej jeden obiekt.
2. Wybierz polecenie Edycja > Wytnij i przenieś zaznaczenie lub wybierz polecenie Edycja > Kopiuj i powiel zaznaczenie.
3. Aby wkleić obiekt w innym pliku, otwórz plik. (Informacje na temat wklejania obiektów między warstwami, znajdują się w części Wklejanie obiektów między warstwami).
4. Wybierz jedno z następujących poleceń:

Edycja > Wklej Wkleja obiekt na środku okna aktywnego.

Edycja > Wklej na wierzch Wkleja obiekt bezpośrednio przed zaznaczonym obiektem.

Edycja > Wklej na spód Wkleja obiekt bezpośrednio pod zaznaczonym obiektem.

Edycja > Wklej w miejscu Wkleja kompozycję na aktywnym obszarze roboczym w tym samym miejscu co na obszarze roboczym, z którego skopiowano kompozycję.

Edycja > Wklej we wszystkich obszarach roboczych Wkleja kompozycję we wszystkich obszarach roboczych w tym samym miejscu, w którym na aktualnym obszarze roboczym znajduje się dana kompozycja.

Przesuwanie obiektów przez przeciąganie

1. Zaznacz przynajmniej jeden obiekt.
2. Przeciągnij obiekt na nowe miejsce.

   Jeśli zaznaczony obiekt jest wypełniony, można go przesuwać umieszczając kursor w dowolnym jego miejscu. Jeśli zaznaczony obiekt nie jest wypełniony, a kompozycja jest wyświetlana w postaci krzywych lub zaznaczona jest preferencja Zaznaczenie obiektu tylko wg ścieżki, przeciągnij go umieszczając kursor na ścieżce. (Zobacz Powielanie zaznaczeń przez przeciąganie i upuszczanie).

   Włączenie polecenia Przyciągaj do punktu w menu Widok powoduje, że kursor przyciągany jest przez obiekt, jeśli ten umieszczony w odległości nie większej niż 2 piksele od punktu kontrolnego lub linii pomocniczej.

Przesuwanie obiektu klawiszami strzałek

1. Zaznacz przynajmniej jeden obiekt.
2. Wciśnij klawisz strzałki odpowiadający kierunkowi przesunięcia. Przytrzymując jednocześnie klawisz Shift można uzyskać efekt przesunięcia na odległość dziesięciokrotnie większą niż wartość parametru Przyrost klawiaturowy (określanego w preferencjach).

   Odległość pokonywana przez obiekt po każdym wciśnięciu klawisza strzałki jest określona w preferencjach Skok klawiatury. Domyślny skok wynosi 1 punkt (1/72 cala lub 0,3528 milimetra). Aby zmienić preferencje skoku klawiatury, wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Ogólne (Windows) lub Illustrator > Preferencje > Ogólne (Mac OS).

Przesuwanie obiektu na zadaną odległość

1. Zaznacz przynajmniej jeden obiekt.
2. Wybierz polecenie Obiekt > Przekształć > Przesuń.

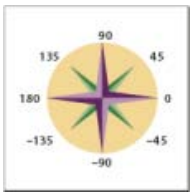
   Po zaznaczeniu obiektu można otworzyć okno dialogowe Przesuń, klikając dwukrotnie narzędzie Zaznaczanie, Zaznaczanie bezpośrednie lub Zaznaczanie grupowe.

3. Wykonaj jedną z następujących czynności:

   - Aby przesunąć obiekt w lewo lub w prawo, wpisz w polu Poziomo wartość ujemną (ruch w lewo) lub dodatnią (ruch w prawo).
   - Aby przesunąć obiekt w górę lub w dół, wpisz w polu Pionowo wartość ujemną (ruch w dół) lub dodatnią (ruch w górę).

- Aby przesunąć obiekt o dany kąt względem osi *x* obiektu, wpisz w polu Odległość lub Kąt wartość dodatnią (przeciwnie do ruchu wskazówek zegara) lub ujemną (zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Można również wpisywać wartości od 180° do 360°; wartości te konwertowane są na odpowiadające im wartości ujemne (np. wartość 270° jest konwertowana na –90°).

4. Jeśli obiekty zawierają wypełnienie wzorkiem, przesuń wzorek zaznaczając opcję Wzorki. Usuń zaznaczenie opcji Obiekty, aby przesunąć sam wzorek bez obiektów.
5. Kliknij OK lub Kopiuj, aby przenieść kopię obiektów.



Kierunki względem osi x.

Przesuwanie obiektów przy użyciu współrzędnych x i y

1. Zaznacz przynajmniej jeden obiekt.
2. W panelu Przekształcanie lub Sterowanie wpisz nowe wartości w polu X lub Y albo w obu.

   Aby zmienić punkt odniesienia, przed wpisaniem wartości kliknij biały kwadrat na mapce punktów odniesienia.

Przesuwanie wielu obiektów na raz

1. Zaznacz przynajmniej jeden obiekt.
2. Wybierz polecenie Obiekt > Przekształć > Przekształć każdy.
3. W części Przesuwanie, określ odległość na jaką mają być przeniesione zaznaczone obiekty.
4. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby przesunąć obiekty na podaną odległość, kliknij OK.
   - Aby przesunąć obiekty losowo, ale na odległość nie większą niż podana, zaznacz opcję Losowo. Na przykład wybranie opcji Losowo przy rysowaniu ceglanego muru spowoduje, że cegły będą nieznacznie od siebie odsunięte, nie zaś równo ułożone. Następnie kliknij OK.

Do góry

Wklejanie obiektu w odniesieniu do innych obiektów

1. Zaznacz obiekt wybrany do wklejenia.
2. Wybierz polecenie Edycja > Kopiuj lub Edycja > Wytnij.
3. Zaznacz obiekt, przed którym lub za którym ma być wklejony dany obiekt.
4. Wybierz polecenie Edycja > Wklej na wierzch lub Edycja > Wklej pod spód.

   Po wklejeniu więcej niż jednego obiektu, wszystkie wklejone obiekty pojawią się nad lub pod zaznaczonymi elementami rysunku. Jednak względna kolejność zamalowywania poszczególnych obiektów wklejonych zostanie zachowana.

Do góry

Wklejanie obiektów między warstwami

Miejsce wklejenia kompozycji w hierarchii warstw jest wyznaczone przez ustawienie opcji Wklejanie pamięta warstwy. Opcja ta jest domyślnie wyłączona, co powoduje, że kompozycje są wklejane na warstwę aktywną w panelu Warstwy. Gdy opcja ta jest włączona, kompozycje są wklejane na warstwy, z których je skopiowano, niezależnie od tego, która warstwa w panelu Warstwy jest aktywna.

Aby ustawić tę opcję, wybierz polecenie Wklejanie pamięta warstwy z menu panelu Warstwy. Włączenie opcji sygnalizuje znacznik wyboru.

> *Opcję Wklejanie pamięta warstwy należy włączyć, jeśli wklejane kompozycje pochodzą z różnych dokumentów i zachodzi konieczność automatycznego umieszczania ich na warstwie o tej samej nazwie, z której pochodzą. Jeśli dokument docelowy nie zawiera warstwy o tej samej nazwie, Illustrator tworzy nową warstwę.*

Zobacz także

- Omówienie panelu Warstwy

Do góry

Wklejanie w miejscu oraz wklejanie we wszystkich obszarach roboczych

Polecenie Wklej w miejscu pozwala wkleić kompozycję w aktywnym obszarze roboczym. Aby skorzystać z tego polecenia, należy kliknąć kolejno polecenia Edycja > Wklej w miejscu. Skrót klawiaturowy: Ctrl+Shift+V (Windows) lub Cmd+Shift+V (Macintosh).

Polecenie Wklej na wszystkich obszarach roboczych pozwala wkleić zaznaczoną kompozycję na wszystkich obszarach roboczych. Przed użyciem polecenia Wklej we wszystkich obszarach roboczych upewnij się, że obszar roboczy, z którego kopiujesz dany obiekt, jest obszarem aktywnym.

Aby użyć polecenia Wklej we wszystkich obszarach roboczych, kliknij polecenie Edycja > Wklej we wszystkich obszarach roboczych, gdy wytniesz lub skopiujesz dany obszar roboczy.

Jeśli kopiujesz kompozycję, a następnie wybierasz opcję Wklej we wszystkich obszarach roboczych, kompozycja ta jest ponownie wklejana do obszaru, z którego została skopiowana. (Zalecane) Wytnij, a następnie wklej obiekty, jeśli przed użyciem polecenia Wklej we wszystkich obszarach roboczych nie musisz modyfikować oryginalnych obiektów.

Uwaga: *Polecenia Wklej w miejscu i Wklej we wszystkich obszarach roboczych wklejają dany obiekt w takim samym położeniu, w jakim znajdował się obiekt wyjściowy na aktywnym obszarze roboczym w momencie kopiowania.*

Do góry

Wyrównywanie i rozmieszczanie obiektów

Za pomocą panelu Wyrównaj (Okno > Wyrównaj) oraz opcji wyrównywania w panelu Sterowanie można wyrównywać i rozmieszczać zaznaczone obiekty na wybranej osi. Jako punktu odniesienia można użyć zarówno krawędzi obiektu, jaki i punktów kontrolnych. Wyrównać można do zaznaczenia, obszaru roboczego lub obiektu głównego. Obiekt główny to jeden, konkretny obiekt zaznaczenia obejmującego wiele obiektów.

Opcje wyrównania widoczne są w panelu Sterowanie po zaznaczeniu obiektów. Jeśli nie są widoczne, wybierz polecenie Wyrównaj z menu panelu Sterowanie.

> *Program Illustrator domyślnie oblicza wyrównanie i rozmieszczanie na podstawie ścieżek obiektu. Warto jednak pamiętać, że podczas pracy z obiektami posiadającymi obrysy różnej grubości można użyć krawędzi obrysu do obliczenia wyrównania lub rozmieszczenia. Aby przeprowadzić taką operację, zaznacz opcję Podgląd obwiedni z menu panelu Wyrównaj.*

Zobacz także

- Podstawy pracy z przestrzenią roboczą
- Używanie wielu obszarów roboczych

Wyrównywanie lub rozmieszczanie względem obwiedni wszystkich wybranych obiektów

1. Zaznacz obiekty, które mają zostać wyrównane lub rozmieszczone.
2. W panelu Wyrównaj lub Sterowanie wybierz polecenie Wyrównaj do zaznaczenia, a następnie kliknij przycisk odpowiadający wyrównaniu lub rozmieszczeniu, którego chcesz użyć.

Wyrównywanie lub rozmieszczanie względem jednego punktu kontrolnego

1. Kliknij narzędzie Bezpośrednie zaznaczanie, przytrzymaj klawisz Shift i wybierz punkty kontrolne, które mają zostać wyrównane lub rozmieszczone. Ostatni wybrany punkt kontrolny stanie się głównym punktem kontrolnym.

   Opcja Wyrównaj do głównego punktu kontrolnego jest automatycznie wybierana w panelu Wyrównaj oraz w Panelu sterowania.
2. W panelu Wyrównaj lub Sterowanie kliknij przycisk odpowiadający wyrównaniu lub rozmieszczeniu, którego chcesz użyć.

Wyrównywanie lub rozmieszczanie względem obiektu głównego

1. Zaznacz obiekty, które mają zostać wyrównane lub rozmieszczone.
2. Kliknij jeszcze raz obiekt, który chcesz użyć jako obiekt główny (tym razem nie trzeba trzymać wciśniętego klawisza Shift).

   Wokół obiektu głównego pojawi się niebieski obrys, a w panelach Sterowanie i Wyrównaj automatycznie wybrane zostanie polecenie Wyrównaj do zaznaczenia.
3. W panelu Wyrównaj lub Sterowanie kliknij przycisk odpowiadający wyrównaniu lub rozmieszczeniu, którego chcesz użyć.

   Uwaga: *Aby przerwać wyrównywanie lub rozmieszczanie względem obiektu, kliknij obiekt jeszcze raz, aby usunąć z niego niebieski obrys lub wybierz polecenie Anuluj obiekt kluczowy z menu panelu Wyrównaj.*

Wyrównywanie lub rozmieszczanie względem obszaru roboczego

1. Zaznacz obiekty, które mają zostać wyrównane lub rozmieszczone.
2. Używając narzędzia Zaznaczanie, kliknij z wciśniętym klawiszem Shift na obszarze roboczym w miejscu, w którym chcesz zastosować opcję. Obrys dookoła aktywnego obszaru roboczego jest ciemniejszy niż w przypadku innych obszarów roboczych.
3. W panelu Wyrównaj lub Sterowanie wybierz polecenie Wyrównaj do obszaru roboczego, a następnie kliknij przycisk odpowiadający wyrównaniu lub rozmieszczeniu, którego chcesz użyć.

Rozmieszczanie obiektów według zadanych wielkości

Obiekty mogą być rozmieszczane zgodnie z podanymi odległościami pomiędzy ich ścieżkami.

1. Zaznacz obiekty do rozmieszczenia.

2. Wybierz narzędzie Zaznaczanie i kliknij ścieżkę obiektu, wokół którego chcesz rozmieścić pozostałe obiekty. Obiekt, który kliknięto, pozostanie na swoim miejscu.
3. W polu Odstępy rozmieszczenia, umieszczonym w panelu Wyrównaj, wpisz zadaną odległość pomiędzy obiektami.

   Jeśli opcje Odstępy rozmieszczenia nie są widoczne, wybierz polecenie Pokaż opcje z menu panelu.
4. Kliknij przycisk Pionowe rozmieszczenie obiektów lub Poziome rozmieszczenie obiektów.

(cc) BY-NC-SA Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

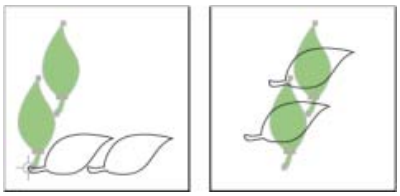
Obracanie i odbijanie obiektów

Obracanie obiektów
Obracanie osi X i Y w dokumencie
Odbijanie lub przekształcanie obiektów

Do góry

Obracanie obiektów

Obracanie obiektu powoduje zmianę jego kąta względem ustalonego punktu odniesienia. Domyślnym punktem odniesienia jest środek obiektu. Jeśli zaznaczenie obejmuje wiele obiektów, wszystkie zaznaczone elementy zostaną obrócone wokół wspólnego punktu odniesienia, którym domyślnie jest środek zaznaczenia lub obwiedni. Aby obrócić każdy z obiektów wokół jego środka, skorzystaj z polecenia Przekształć każdy.



Porównanie wyników zastosowania narzędzia Obrót (po lewej) i polecenia Przekształć każdy (po prawej)

Zobacz także

- Omówienie panelu Przekształcanie
- Przesuwanie obiektów
- Skalowanie obiektów

Obracanie obiektów za pomocą ich obwiedni

1. Zaznacz przynajmniej jeden obiekt.
2. Wybierz narzędzie Zaznaczanie, przesuń kursor poza obwiednię w pobliżu jej uchwytu, tak aby kursor zmienił kształt na . Następnie przeciągnij kursor.

Obracanie obiektów za pomocą narzędzia Przekształcanie swobodne

1. Zaznacz przynajmniej jeden obiekt.
2. Wybierz narzędzie Przekształcanie swobodne .
3. Ustaw kursor na zewnątrz obwiedni (tak by zmienił kształt na) i przeciągnij.

Obracanie obiektów za pomocą narzędzia Obracanie

1. Zaznacz przynajmniej jeden obiekt.

2. Wybierz narzędzie Obracanie .
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
    - Aby obrócić obiekt wokół jego środka, przeciągnij kursor w dowolne miejsce okna dokumentu.
    - Aby obrócić obiekt wokół innego punktu odniesienia, kliknij w dowolnym miejscu okna dokumentu, co spowoduje przeniesienie punktu odniesienia. Następnie przeciągnij kursor z punktu odniesienia w inne miejsce okna.
    - Aby obrócić kopię obiektu, a nie sam obiekt, przeciągaj kursor z naciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS).

Dla zwiększenia precyzji przeciągaj kursor dalej od punktu odniesienia.

Obracanie obiektu o określony kąt

Określenie dokładnego kąta obrotu jest możliwe po wybraniu polecenia Obróć.

1. Zaznacz przynajmniej jeden obiekt.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności.
    - Aby obrócić obiekt wokół innego punktu odniesienia, wybierz narzędzie Obrót. Kliknij w miejscu wybranego punktu odniesienia, umieszczonego w oknie dokumentu, z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS).
    - Aby obrócić obiekt wokół jego środka, wybierz polecenie Obiekt > Przekształć > Obrót lub dwukrotnie kliknij narzędzie Obracanie.
3. Wpisz kąt obrotu w polu tekstowym Kąt. Wartości dodatnie obracają zaznaczone obiekty w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, a wartości ujemne w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.
4. Jeśli obiekty zawierają wypełnienie wzorkiem, obróć wzorek zaznaczając opcję Wzorek. Usuń zaznaczenie opcji Obiekty, aby obrócić sam wzorek bez obiektów.
5. Kliknij OK lub Kopiuj, aby przeskalować kopię obiektów.

    Aby umieścić wiele kopii tego samego obiektu na okręgu wokół punktu odniesienia, odsuń punkt odniesienia od środka obiektu, kliknij Kopiuj, a następnie wybierz polecenie Obiekt > Przekształć > Przekształć ponownie.

Obracanie obiektów za pomocą panelu Przekształcanie

1. Zaznacz przynajmniej jeden obiekt.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności.
    - Aby obrócić obiekt wokół jego środka, wpisz wartość w polu Kąt na panelu.
    - Aby obrócić obiekt wokół innego punktu odniesienia, zaznacz biały kwadrat na mapce punktów odniesienia w panelu, a następnie wpisz wartość w polu Kąt.

      ***Wskazówka**: aby wyświetlić panel Przekształcanie, możesz także kliknąć opcje X, Y, Sz lub W w panelu sterowania.*
3. Symbol możesz obrócić wokół jego punktu rejestracji, korzystając z panelu Przekształcanie. Więcej informacji można znaleźć na stronie Punkt rejestracji symbolu.

Obracanie wielu obiektów indywidualnie

1. Zaznacz obiekty do obrócenia.
2. Wybierz polecenie Obiekt > Przekształć > Przekształć każdy.
3. W obszarze Obróć okna dialogowego, wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij ikonę kąta lub przeciągnij linię kąta wokół ikony.
   - W polu Kąt wprowadzić kąt z przedziału pomiędzy –360° i 360°.
4. Kliknij OK lub Kopiuj, aby obrócić kopię każdego z obiektów.

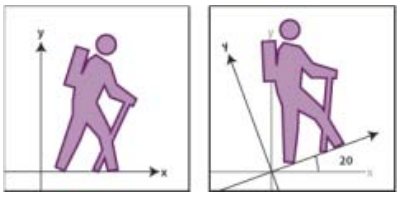
Do góry

Obracanie osi X i Y w dokumencie

Domyślnie, osie *x* i *y* są równoległe do boków okna dokumentu.

1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) > Ogólne lub Illustrator > Preferencje > Ogólne (Mac OS).
2. Wpisz kąt w polu tekstowym Zachowaj kąt. Kąt dodatni wyznacza obrót w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara; kąt ujemny – obrót zgodny z ruchem wskazówek zegara.

   Obracanie osi znajduje zastosowanie w przypadku ilustracji zawierających elementy obrócone o ten sam kąt, jak na przykład logo firmy i tekst wyświetlone pod kątem 20 stopni. Zamiast obracać każdy dodawany do znaku firmy element, można po prostu obrócić osie o 20 stopni. Wszystkie nowe elementy są potem rysowane według nowych osi.



Obiekt wyrównany do osi domyślnych (po lewej) i osi obróconych o 20 stopni (po prawej)

Obrót osi *nie* wpływa na następujące obiekty i czynności:

- Obiekty już istniejące
- Obracanie i ewolucje
- Rysowanie za pomocą narzędzia Ołówek lub Aktywny obrys

Do góry

Odbijanie lub przekształcanie obiektów

Odbijanie przekształca obiekt na jego symetryczny odpowiednik względem określonej przez użytkownika, niewidocznej osi. Odbijanie obiektów można wykonać przy pomocy narzędzia Przekształcanie swobodne, narzędzia Odbicie lub polecenia Odbicie. Jeśli chcesz określić oś odbicia, użyj narzędzia Odbicie.

Aby utworzyć lustrzane odbicie obiektu, skopiuj je podczas wykonywania odbicia.

Odbijanie obiektów za pomocą narzędzia Przekształcanie swobodne

1. Zaznacz obiekt do odbicia.
2. Wybierz narzędzie Przekształcanie swobodne .

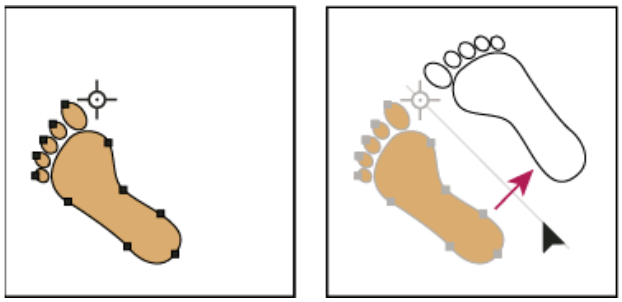
3. Wykonaj jedną z następujących czynności.

   - Przeciągnij uchwyt obwiedni za jej przeciwległy bok lub uchwyt tak, aby obiekt uzyskał pożądane własności.
   - Aby zachować proporcje obiektu, naciśnij klawisz Shift i przytrzymując go, przeciągnij uchwyt narożny w kierunku uchwytu przeciwległego.

Odbijanie obiektów za pomocą narzędzia Odbijanie

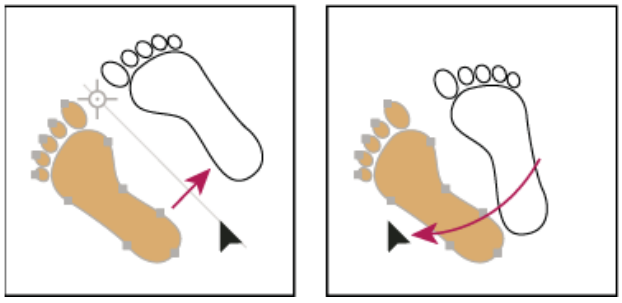
1. Zaznacz obiekt.
2. Wybierz narzędzie Odbijanie .
3. Kliknij w dowolnym miejscu okna dokumentu, aby określić jeden z punktów niewidocznej osi odbicia. Kursor zastąpi strzałka.
4. Ustaw wskaźnik w drugim z wybranych punktów osi odbicia i wykonaj jedną z następujących czynności:

   - Kliknij, aby zdefiniować drugi punkt niewidocznej osi odbicia. Po kliknięciu obiekt zostaje odbity względem zdefiniowanej osi.



Pierwsze kliknięcie powoduje zdefiniowanie pierwszego punktu osi (po lewej), a drugie kliknięcie powoduje zdefiniowanie drugiego punktu i odbicie obiektu względem zdefiniowanej osi (po prawej).

   - Aby utworzyć odbicie kopii obiektu, kliknij po raz drugi z naciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i kliknij, określając drugi punkt niewidocznej osi.
   - Zmodyfikuj oś odbicia, przeciągając kursor bez klikania. Aby kąt osi zmieniał się o wielokrotność 45°, przytrzymaj wciśnięty klawisz Shift. Podczas przeciągania kursora niewidoczna oś odbicia jest obracana wokół punktu wybranego w punkcie 3, a na ekranie jest wyświetlany odbity obrys obiektu. Gdy obrys znajdzie się w pożądanym miejscu, zwolnij przycisk myszy.



Przeciąganie drugiego punktu osi odbicia powoduje jej obrót

Dla zwiększenia precyzji przeciągaj kursor dalej od punktu odniesienia.

Odbijanie obiektów z określeniem osi odbicia

1. Zaznacz obiekt do odbicia.
   - Aby odbić obiekt względem jego środka, wybierz polecenie Obiekt > Przekształć > Odbij lub kliknij dwukrotnie narzędzie Odbijanie .
   - Aby odbić obiekt względem innego punktu odniesienia, kliknij w dowolnym miejscu okna dokumentu z naciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS).
2. W oknie dialogowym Odbicie wybierz oś odbicia obiektu. Wybrana oś może być pionowa, pozioma lub pochylona pod dowolnym kątem.
3. Jeśli obiekt zawiera wzorki, które również mają być odbite, zaznacz opcję Wzorki. (Aby odbić tylko wzorki, usuń zaznaczenie opcji Obiekty).
4. Aby obejrzeć efekt przed zastosowaniem go, zaznacz opcję Podgląd.
5. Wykonaj jedną z następujących czynności.
   - Aby odbić obiekt, kliknij przycisk OK.
   - Aby odbić kopię obiektu, kliknij przycisk Kopiuj.

(cc) BY-NC-SA Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Warstwy

Informacje o warstwach
Omówienie panelu Warstwy
Tworzenie warstwy
Przenoszenie obiektu na inną warstwę
Zwalnianie elementów na oddzielne warstwy
Konsolidacja warstw i grup
Odszukiwanie elementu w panelu Warstwy

Do góry

Informacje o warstwach

W przypadku kompozycji złożonych, śledzenie wszystkich ich elementów w oknie dokumentu nie musi być wcale łatwe. Elementy o małych rozmiarach są często ukryte za elementami dużymi, a to utrudnia ich przeglądanie i zaznaczanie. Dzięki warstwom śledzenie i porządkowanie elementów kompozycji staje się dużo łatwiejsze. Warstwy przypominają foldery wypełnione kompozycjami. Foldery takie można zamieniać miejscami, co dla elementów ilustracji oznacza zmianę kolejności ułożenia na stosie. Poszczególne elementy mogą być przenoszone z folderu do folderu, a w dotychczasowych folderach można tworzyć podfoldery.

Stosownie do decyzji użytkownika struktura warstw w dokumencie może być bardzo prosta lub bardzo skomplikowana. Domyślnie, wszystkie elementy ilustracji są umieszczane na jednej warstwie głównej. Możesz jednak utworzyć nowe warstwy, wypełnić je elementami, a następnie, w zależności od potrzeb, przenosić elementy między warstwami. Do obsługi warstw służy panel Warstwy, która pozwala w łatwy sposób zaznaczać, ukrywać, blokować i zmieniać atrybuty wyglądu kompozycji. Możesz nawet utworzyć warstwy szablonowe, pomocne przy obrysowywaniu grafiki bitmapowej, a także korzystać z warstw utworzonych w programie Photoshop.

Film instruktażowy opisujący sposoby dbania o elastyczność i porządek w kompozycji za pomocą funkcji obsługi warstw można znaleźć na stronie Organizowanie kompozycji za pomocą warstw.

Do góry

Omówienie panelu Warstwy

Panel Warstwy (Okno > Warstwy) służy do tworzenia list obiektów dokumentu, edycji tych obiektów i ich organizacji. Domyślnie, każdy nowy dokument zawiera jedną warstwę i każdy tworzony obiekt zostaje na niej umieszczany. Należy jednak pamiętać, że utworzenie nowych warstw może ułatwić pracę i rozmieszczanie elementów kompozycji.

Program Illustrator domyślnie przypisuje każdej warstwie w panelu Warstwy inny kolor (maksymalnie 9 kolorów). Kolory wyświetlane są obok nazwy warstwy w panelu. W oknie kompozycji natomiast takim samym kolorem oznaczane są elementy zaznaczonego obiektu, takie jak obwiednia, ścieżka, punkty kontrolne i środek. Przypisany kolor ułatwia odnajdywanie warstwy danego obiektu w panelu Warstwy. Można go dowolnie zmieniać stosownie do własnych potrzeb.

Jeśli element panelu Warstwy zawiera inne elementy, to obok jego nazwy jest wyświetlany trójkąt. Kliknij trójkąt, aby wyświetlić lub ukryć zawartość. Jeśli obok nazwy nie ma trójkąta, to dany element nie posiada dodatkowych elementów.

Panel Warstwy

***A.** Kolumna widoczności **B.** Kolumna edycji **C.** Kolumna celu **D.** Kolumna zaznaczeń*

Panel Warstwy zawiera kolumny po lewej i prawej stronie listy. Kliknij kolumnę, aby sprawdzić następujące cechy elementu:

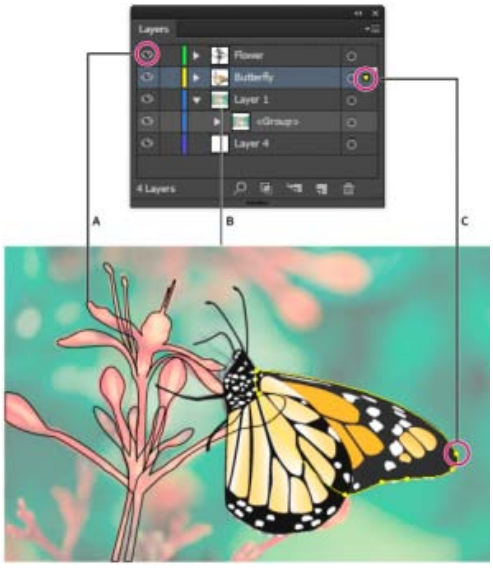
Kolumna widoczności Wskazuje, czy elementy na tej warstwie są widoczne czy ukryte (puste miejsce), lub czy są to warstwy szablonu, czy warstwy konturowe.

Kolumna edycji Wskazuje, czy elementy są zablokowane, czy też są odblokowane. Ikona kłódki wskazuje, że element jest zablokowany i nie może być edytowany, puste pole informuje o tym, że element nie jest zablokowany i może być edytowany.

Kolumna celu Wskazuje, czy elementy są oznaczone jako cel do zastosowania efektów i atrybutów edycji w panelu Wygląd. Gdy przycisk celu ma postać ikony podwójnego pierścienia (lub), dany element jest celem. Ikona w postaci pojedynczego pierścienia oznacza, że element nie jest celem.

Kolumna zaznaczeń Wskazuje, czy elementy są zaznaczone. Gdy element jest zaznaczony, pojawia się kolorowe pole. Jeśli taki element jak warstwa lub grupa zawiera kilka obiektów zaznaczonych i kilka bez zaznaczenia, to obok elementu macierzystego pojawia się mniejsze pole koloru zaznaczenia. Gdy zaznaczone są wszystkie obiekty na warstwie, kolorowe znaczniki wyboru warstwy mają taką samą wielkość, jak znaczniki wyświetlane przy zaznaczonych obiektach.

Panel Warstwy może służyć do wyświetlania kilku obiektów w postaci krzywych i innych, w postaci wybranej dla kompozycji końcowej. Ponadto, istnieje możliwość przyciemnienia obrazków połączonych i obrazków bitmapowych, co ułatwia edycję elementów wierzchnich. Jest to szczególnie przydatne podczas obrysowywania obrazków bitmapowych.



Opcje wyświetlania kompozycji warstwowej

***A.** Obiekt wyświetlany w trybie Kontur **B.** Obiekt bitmapowy wygaszony na 50% **C.** Zaznaczony obiekt*

wyświetlony w trybie Podgląd

Zobacz także

- Podstawy pracy z przestrzenią roboczą
- Wyświetlanie kompozycji w postaci krzywych
- Korzystanie z funkcji obrysu obrazu
- Blokowanie i odblokowywanie obiektów lub warstw
- Wyświetlanie i ukrywanie obiektów lub warstw

Zmiana sposobu wyświetlania panelu Warstwy

1. Wybierz polecenie Opcje z menu panelu Warstwy.
2. Aby ukryć ścieżki, grupy i elementy kolektywne w panelu Warstwy, wybierz polecenie Pokaż tylko warstwy.
3. W polu Wielkość wiersza określ wysokość wierszy. (Dopuszczalne wartości należą do przedziału od 12 do 100).
4. W polu Miniaturki można wybrać kombinację warstw, grup i obiektów, dla których mają być wyświetlane miniaturki.

   Uwaga: *W przypadku pracy z dużymi plikami, wyświetlanie miniaturek może zmniejszyć szybkość działania programu. Wyłączenie funkcji miniaturek warstw zwiększa zatem wydajność programu.*

Ustawianie opcji warstwy i podwarstwy

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Dwukrotnie kliknij nazwę elementu w panelu Warstwy.
   - Kliknij nazwę elementu i wybierz polecenie Opcje dla <*nazwa elementu*> z menu panelu Warstwy.
   - Wybierz polecenie Nowa warstwa lub Nowa podwarstwa z menu panelu Warstwy.
2. Ustaw odpowiednie opcje:

   Nazwa Określa nazwę elementu wyświetlaną w panelu Warstwy.

   Kolor Określa ustawienie koloru warstwy. Aby zaznaczyć wybrany kolor możesz go wybrać z menu lub kliknąć dwukrotnie na próbce koloru.

   Szablon Tworzy z warstwy szablon.

   Zablokuj Chroni obiekt przed wprowadzaniem zmian.

   Pokaż Wyświetla na obszarze kompozycji całą kompozycję umieszczoną na danej warstwie.

   Drukuj Umożliwia drukowanie kompozycji umieszczonej na warstwie.

   Podgląd Wyświetla kompozycję umieszczoną na warstwie w kolorach, a nie w postaci krzywych.

   Przyćmij obrazy Zmniejsza jasność obrazów połączonych i obrazów bitmapowych

umieszczonych na warstwie o podany procent.

Do góry

Tworzenie warstwy

1. W panelu Warstwy kliknij nazwę warstwy, nad którą (lub w której) ma być dodana nowa warstwa.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby dodać nową warstwę nad warstwą zaznaczoną, kliknij przycisk Utwórz nową warstwę, umieszczony w panelu Warstwy.
   - Aby utworzyć nową podwarstwę w warstwie zaznaczonej, kliknij przycisk Utwórz nową podwarstwę, umieszczony w panelu Warstwy.

     ***Wskazówka**: aby określić opcje podczas tworzenia nowej warstwy, wybierz polecenie Nowa warstwa lub Nowa podwarstwa z menu panelu Warstwy.*

   Program Illustrator zapewnia kilkanaście opcji dla różnych trybów rysowania. Obejmują one:

   - Tryb Rysuj za automatycznie tworzy aktywną, nową warstwę za warstwą aktywną.
   - W trybie Rysuj za kompozycja rysowana jest za wszystkimi kompozycjami na danej warstwie, o ile nie została zaznaczona żadna kompozycja.

Do góry

Przenoszenie obiektu na inną warstwę

1. Zaznacz obiekt.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij nazwę wybranej warstwy w panelu Warstwy. Następnie wybierz polecenie Obiekt > Ułóż > Wyślij do bieżącej warstwy.
   - Przeciągnij wskaźnik zaznaczonej kompozycji, umieszczony w panelu po prawej stronie warstwy, na wybraną warstwę.

     ***Wskazówka**: obiekty lub warstwy można przenosić na nową warstwę przez zaznaczenie ich i wybranie polecenia Zbierz w nowej warstwie z menu panelu Warstwy. Naciśnięcie klawisza Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS) pozwala zaznaczyć wiele warstw niesąsiadujących ze sobą, a naciśnięcie klawisza Shift – wielu warstw sąsiadujących ze sobą.*

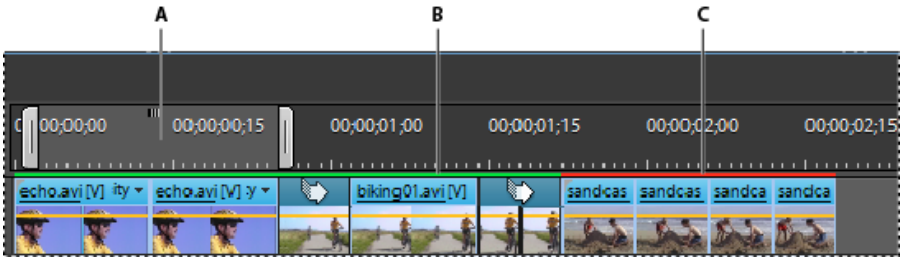
Do góry

Zwalnianie elementów na oddzielne warstwy

Polecenie Zwolnij do warstw pozwala rozłożyć wszystkie elementy danej warstwy na oddzielnych warstwach, a także utworzyć na każdej z warstw nowe obiekty (na podstawie kolejności ich ułożenia na stosie). Stosując je, możesz przygotować pliki do animacji w sieci Web.

1. Otwórz panel Warstwy i kliknij nazwę warstwy lub grupy.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby zwolnić każdy element na nową warstwę, wybierz polecenie Zwolnij do warstw (Seria) z menu panelu Warstwy.
   - Aby zwolnić elementy na warstwy i powielić obiekty w sposób kumulatywny, wybierz polecenie Zwolnij do warstw (Kompilacja) z menu panelu Warstwy. Obiekt znajdujący się na samym spodzie wystąpi na każdej z nowych warstw, a obiekt znajdujący się na wierzchu zostanie umieszczony tylko na warstwie wierzchniej. Załóżmy dla przykładu, że Warstwa1 zawiera okrąg (obiekt na spodzie), kwadrat i trójkąt (obiekt

na wierzchu). Po wykonaniu polecenia zostaną utworzone trzy nowe warstwy—pierwsza z kołem, kwadratem i trójkątem, druga z kołem i kwadratem, trzecia z samym kołem. Rozkład taki może być użyteczny w przypadku niektórych animacji.



Polecenie Zwolnij do warstw (Kompilacja) służy do tworzenia nowych warstw

Do góry

Konsolidacja warstw i grup

Scalanie i spłaszczanie warstw są to operacje podobne, ponieważ każda z nich pozwala konsolidować obiekty, grupy i podwarstwy na jednej warstwie lub w jednej grupie. Scalanie dopuszcza wybór elementów przeznaczonych do konsolidacji; w wyniku spłaszczania natomiast wszystkie widoczne elementy kompozycji są konsolidowane na jednej warstwie nadrzędnej. W obydwu wypadkach kolejność elementów kompozycji pozostaje bez zmian, inne atrybuty natomiast, takie jak maski odcinania, nie są zachowywane.

- Aby złączyć elementy w jedną warstwę lub grupę, wciśnij klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS) i kliknij nazwy warstw lub grup wybranych do złączenia W innym przypadku możesz wcisnąć klawisz Shift i zaznaczyć wszystkie elementy umieszczone pomiędzy nazwami warstw lub grup, na które kliknięto. Następnie z menu panelu Warstwy wybierz polecenie Połącz zaznaczone. Elementy zostaną połączone na ostatnio zaznaczonej warstwie lub w ostatnio zaznaczonej grupie.

  Warstwy można scalać tylko z warstwami tego samego rzędu (jeśli chodzi o hierarchię w panelu Warstwy). Podobnie, podwarstwy mogą być scalone tylko z podwarstwami tej samej warstwy i tego samego rzędu. Obiektów nie można scalać z innymi obiektami.
- Aby spłaszczyć warstwy, kliknij na nazwie warstwy, na której ma być skonsolidowana kompozycja. Następnie wybierz polecenie Spłaszcz kompozycję z menu panelu Warstwy.

Do góry

Odszukiwanie elementu w panelu Warstwy

Po zaznaczeniu elementu w oknie dokumentu można odszukać jego odpowiednik w panelu Warstwy – służy do tego polecenie Ustal położenie obiektu. Polecenie to jest szczególnie pomocne w odnajdywaniu elementów na warstwach zwiniętych.

1. Zaznacz obiekt w oknie dokumentu. Po zaznaczeniu więcej niż jednego obiektu, program odnajdzie obiekt umieszczony na wierzchu.
2. Wybierz polecenie Ustal położenie obiektu z menu panelu Warstwy. Gdy zaznaczona jest opcja Pokaż Tylko warstwy, to polecenie ma postać 'Ustal położenie warstwy'.

(cc) BY-NC-SR Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

-->

Blokowanie, ukrywanie i usuwanie obiektów

Blokowanie i odblokowywanie obiektów lub warstw
Wyświetlanie i ukrywanie obiektów lub warstw
Usuwanie obiektów

Blokowanie i odblokowywanie obiektów lub warstw

Do góry

Blokowanie obiektów chroni je przed zaznaczaniem i edycją. Blokując warstwę nadrzędną, można w jednej operacji zablokować szybko wiele ścieżek, grup i podwarstw.

- Aby zablokować obiekty, kliknij przycisk edycji kolumny w panelu Warstwy (po prawej stronie ikony oka), który odpowiada blokowanemu obiektowi lub warstwie. Przeciągnij przez kilka przycisków edycji kolumn, aby zablokować kilka elementów. Można też zaznaczyć obiekt do zablokowania i wybrać polecenie Obiekt > Zablokuj > Zaznaczenie.
- Aby odblokować obiekty, kliknij ikonę kłódki, umieszczoną obok danego obiektu w panelu Warstwy, albo kliknij warstwę wybraną do odblokowania.

Obiekty mogą być także blokowane i odblokowywane przy pomocy następujących poleceń:

- Aby zablokować wszystkie obiekty, które zachodzą na obiekt zaznaczony i znajdują się na tej samej warstwie, zaznacz obiekt i wybierz polecenie Obiekt > Zablokuj > Całość kompozycji powyżej.
- Aby zablokować wszystkie warstwy oprócz warstwy zawierającej zaznaczony element lub zaznaczoną grupę, wybierz polecenie Obiekt Zablokuj Inne warstwy lub polecenie Zablokuj inne warstwy z menu panelu Warstwy.
- Aby zablokować wszystkie warstwy, zaznacz je w panelu Warstwy, a następnie wybierz polecenie Zablokuj wszystkie warstwy z menu panelu.
- Aby odblokować wszystkie obiekty dokumentu, wybierz polecenie Obiekt > Odblokuj wszystkie.
- Aby odblokować wszystkie obiekty danej grupy, zaznacz niezablokowany i widoczny obiekty danej grupy. Przytrzymaj klawisze Shift+Alt (Windows) lub Shift+Option (Mac OS) i wybierz polecenie Obiekt > Odblokuj wszystkie.
- Jeśli wszystkie warstwy są zablokowane, wybierz polecenie Odblokuj wszystkie warstwy z menu panelu Warstwy.

Uwaga: Menu blokad nie są dostępne w trybie izolacji.

Wyświetlanie i ukrywanie obiektów lub warstw

Do góry

Wybierz jedną z następujących metod:

- Kliknij ikonę oka, umieszczoną w panelu Warstwy obok elementu przeznaczonego do ukrycia. Aby wyświetlić wybrany element, ponownie kliknij tą ikonę. Ukrycie warstwy lub grupy powoduje ukrycie wszystkich jej elementów.
- Przeciągnij kursor nad kilkoma ikonami oka, aby ukryć ich elementy.
- Zaznacz obiekt przeznaczony do ukrycia i wybierz polecenie Obiekt > Ukryj > Zaznaczenie.
- Aby ukryć wszystkie obiekty nad danym obiektem warstwy, zaznacz ten obiekt i wybierz polecenie Obiekt > Ukryj > Całość kompozycji powyżej.
- Aby ukryć wszystkie warstwy niezaznaczone, wybierz polecenie Ukryj inne z menu panelu Warstwy. Możesz też wcisnąć klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i kliknąć ikonę oka obok warstwy, która ma pozostać widoczna. Można również ukryć wszystkie warstwy oprócz warstwy zawierającej zaznaczony obiekt lub zaznaczoną grupę, wybierając polecenie Obiekt > Ukryj > Inne warstwy.
- Aby wyświetlić wszystkie obiekty, wybierz polecenie Obiekt > Pokaż wszystkie. Wszystkie ukryte obiekty zostaną pokazane. Wszystkie obiekty zaznaczone pozostaną zaznaczone.
- Aby wyświetlić wszystkie warstwy i podwarstwy, wybierz polecenie Pokaż wszystkie warstwy z menu panelu Warstwy. Polecenie to pozwala wyświetlić tylko warstwy ukryte i nie ma zastosowania do ukrytych obiektów.
- Aby wyświetlić wszystkie obiekty danej grupy, zaznacz niezablokowany i widoczny obiekty danej grupy. Przytrzymaj klawisze Shift+Alt (Windows) lub Shift+Option (Mac OS) i wybierz polecenie Obiekt > Pokaż wszystkie.

Uwaga: Menu Pokaż wszystko i menu Ukryj nie są dostępne w trybie izolacji.

Do góry

Usuwanie obiektów

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Zaznacz wybrany obiekt i wciśnij klawisz Backspace (Windows) lub Delete.
- Zaznacz obiekty i wybierz polecenie Edycja > Wyczyść lub Edycja > Wytnij.
- Otwórz panel Warstwy, zaznacz obiekty, które chcesz usunąć i kliknij ikonę Usuń. Można też przeciągnąć nazwę elementu z panelu Warstwy na ikonę Usuń (na tym samym panelu), albo wybrać polecenie Usuń „nazwa warstwy” z menu panelu Warstwy.

Usunięcie warstwy powoduje usunięcie całej kompozycji umieszczonej na danej warstwie. Na przykład, jeśli usuwana warstwa zawiera podwarstwy, grupy, ścieżki i zestawy odcinania, to wszystkie te elementy są usuwane razem z nią.

Uwaga: Dokument musi zawierać co najmniej jedną warstwę. Jeśli dokument zawiera tylko jedną warstwę, przycisk Kosz i polecenie Usuń nie są dostępne.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

-->

Powielanie obiektów

Powielanie obiektów przez przeciąganie
Powielanie obiektów za pomocą panelu Warstwy
Powielanie zaznaczeń przez przeciąganie i upuszczanie
Przesunięcie powielanych obiektów

Do góry

Powielanie obiektów przez przeciąganie

1. Zaznacz przynajmniej jeden obiekt.
2. Wybierz narzędzie Zaznaczanie, Zaznaczanie bezpośrednie lub Zaznaczanie grupowe.
3. Wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i przeciągnij zaznaczenie (z wyjątkiem uchwytu).

Do góry

Powielanie obiektów za pomocą panelu Warstwy

Panel Warstwy pozwala sprawnie powielać obiekty, grupy i całe warstwy.

1. W panelu Warstwy zaznacz elementy, które chcesz powielić.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz polecenie Powiel „nazwa warstwy” z menu panelu Warstwy.
   - Przeciągnij element w panelu Warstwy na przycisk Nowa warstwa (na dole panelu).
   - Rozpocznij przeciąganie elementu na nowe miejsce w panelu Warstwy, a następnie wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS). Gdy kursor znajdzie się w wybranym miejscu umieszczenia powielanego elementu, zwolnij przycisk myszy. Jeśli przycisk myszy zostanie zwolniony, gdy kursor będzie wskazywał warstwę lub grupę, powielany element zostanie do niej dodany. Jeśli przycisk myszy zostanie zwolniony, gdy kursor znajdzie się między elementami, powielany element zostanie wstawiony w tym miejscu.

Do góry

Powielanie zaznaczeń przez przeciąganie i upuszczanie

Schowek umożliwia przenoszenie zaznaczonych obiektów między plikami programu Illustrator i innych aplikacji firmy Adobe, takich jak Adobe Photoshop i Adobe InDesign. Schowek jest szczególnie użyteczny w przypadku importowania ścieżek, ponieważ ścieżki są kopiowane do Schowka w postaci opisów w języku PostScript. Kompozycje skopiowane do Schowka są wklejane zwykle w formacie PICT. W przypadku niektórych aplikacji (np. InDesign) jest to format PDF, a w przypadku niektórych format AICB. Format PDF pozwala zachować przezroczystość, a format AICB pozwala zdecydować, czy ma być zachowany ogólny wygląd zaznaczenia, czy też należy go skopiować jako zestaw ścieżek (co może być użyteczne w programie Photoshop).

Aby określić preferencje kopiowania, wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Pliki i schowek (Windows) lub Illustrator > Preferencje > Pliki i schowek (Mac OS). Wybierz opcję PDF, AICB lub obie. Jeśli zaznaczona została opcja AICB, należy wybrać opcję Zachowaj ścieżki, aby usunąć przezroczystość ze skopiowanej kompozycji, lub opcję Zachowuj wygląd i nadruki, aby spłaszczyć wszelkie obszary przezroczyste, zachować wygląd skopiowanej kompozycji i obiekty nadrukowane.

Kopiowanie kompozycji do dokumentu programu Photoshop techniką przeciągania i upuszczania

1. Zaznacz kompozycję wybraną do kopiowania.
2. Otworzyć obrazek programu Photoshop, do którego zaznaczone obiekty mają zostać wklejone.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby skopiować kompozycję w postaci obrazków bitmapowych, przeciągnij je w kierunku okna programu Photoshop, a gdy pojawi się wokół nich czarny obrys, zwolnij przycisk myszy. Aby umieścić zaznaczone obiekty na środku obrazu programu Photoshop, przed przystąpieniem do przeciągania wciśnij klawisz Shift. Domyślnie, zaznaczone obiekty są kopiowane w postaci obrazków bitmapowych i umieszczane na warstwie aktywnej.
   - Aby skopiować kompozycję wektorową w postaci ścieżek, wciśnij klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS) i przytrzymując go, przeciągnij zaznaczenie do dokumentu programu Photoshop. Po zwolnieniu przycisku myszy,

zaznaczenie zostanie przekształcone na ścieżkę programu Photoshop.

Przeciąganie i upuszczanie kompozycji z programu Photoshop do programu Illustrator

1. Otwórz dokument programu Photoshop, z którego mają pochodzić kopiowane elementy.
2. Zaznacz kompozycję wybraną do kopiowania.
3. Wybierz narzędzie Przesuwanie i przeciągnij zaznaczenie z programu Photoshop do pliku programu Illustrator.

Przeciąganie i upuszczanie kompozycji na pulpit (tylko dla Mac OS)

1. Zaznacz kompozycję wybraną do kopiowania.
2. Przeciągnij zaznaczone obiekty na biurko.

   Zaznaczenia są kopiowane na biurko w postaci wycinka rysunkowego, który może być przeciągany i upuszczany do dowolnego dokumentu. Po przeciągnięciu na biurko, wycinki rysunkowe są konwertowane na PICT.

Do góry

Przesunięcie powielanych obiektów

Program Illustrator zawiera polecenie Przesuń ścieżkę oraz efekt Przesunięcie ścieżki, które pozwalają tworzyć kopie zaznaczonego obiektu przesunięte w stosunku do oryginału o podaną odległość. Jest to użyteczne na przykład do tworzenia kształtów koncentrycznych lub generowania wielu równomiernie rozmieszczonych replik pewnego obiektu.

Przesunięcie ścieżki obiektu względem jego ścieżki oryginalnej umożliwia efekt Przesunięcie ścieżki, dostępny w menu Efekt. Efekt jest przeznaczony głównie do konwertowania obiektów siatki na ścieżki regularne. Na przykład, jeśli ktoś chce przekształcić kształt z siatką gradientu dla potrzeb innej aplikacji, powinien zastosować filtr ścieżki przesunięcia z ustawieniem 0, a następnie usunąć ten kształt. Po zakończeniu operacji, możesz przystąpić do edycji pozostałej ścieżki.

Przesuwanie obiektów za pomocą polecenia Przesuń ścieżkę

1. Zaznacz przynajmniej jeden obiekt.
2. Wybierz polecenie Obiekt > Ścieżka > Przesuń ścieżkę.
3. Określ odległość przesunięcia, rodzaj połączenia linii i ścięcie.
4. Kliknij przycisk OK.

Przesuwanie obiektów za pomocą efektu Przesunięcie ścieżki

1. Zaznacz przynajmniej jeden obiekt.
2. Wybierz polecenie Efekt > Ścieżka > Przesuń ścieżkę.
3. Określ odległość przesunięcia, rodzaj połączenia linii i ścięcie.
4. Kliknij przycisk OK.

Przesuwanie obiektów za pomocą klawiatury

1. Zaznacz przynajmniej jeden obiekt.
2. Przytrzymaj wciśnięty klawisz Alt i naciśnij klawisz strzałki.

Utworzony zostanie powielony obiekt, który zostanie przesunięty o wartość Przyrostu klawiaturowego podaną w Preferencjach ogólnych. Umiejscowienie nowego obiektu jest określane przez wybraną strzałkę.

Uwaga: Jeśli obiekt nie został powielony, upewnij się, że wartość Przyrostu klawiaturowego jest inna niż zero.

(cc) BY-NC-SR

Informacje prawne | Zasady prywatności online

-->

Układanie obiektów w stos

Określanie miejsca umieszczenia nowych obiektów w sekwencji układania
Zmiana kolejności układania za pomocą panelu Warstwy
Zmiana kolejności układania za pomocą poleceń

Do góry

Określanie miejsca umieszczenia nowych obiektów w sekwencji układania

Program Illustrator układa kolejno rysowane obiekty w stos, zaczynając od obiektu narysowanego najwcześniej.

Sposób ułożenia obiektów w stos decyduje o sposobie wyświetlania nakładających się elementów. Kolejność układania obiektów zależy od wybranego przez użytkownika trybu rysowania. Gdy w trybie Rysuj normalnie tworzona jest nowa warstwa, umieszczana jest ona tuż nad aktywną warstwą, a wszelkie nowe obiekty rysowane są na górze aktywnej warstwy. W trybie Rysuj za, gdy tworzona jest nowa warstwa, umieszczana jest tuż pod aktywną warstwą, a wszelkie nowe obiekty rysowane są za zaznaczonym obiektem (lub u dołu aktywnej warstwy, jeśli nie zaznaczono żadnego obiektu).

Kolejność układania (zwana także kolejnością malowania) obiektów w kompozycji można w dowolnym momencie zmienić. Służy do tego panel Warstwy oraz polecenia Obiekt > Ułóż.

❖ Otwórz panel Warstwy i wykonaj jedną z następujących czynności:

- W trybie Rysuj za zaznacz obiekt, pod którym chcesz dodać nowy obiekt.
- Aby dodać nowy obiekt na górze warstwy w trybie Rysuj normalnie, kliknij jej nazwę, co pozwoli ją uaktywnić. Aby dodać nowy obiekt u dołu warstwy w trybie Rysuj za, kliknij jej nazwę, co pozwoli ją uaktywnić.

Do góry

Zmiana kolejności układania za pomocą panelu Warstwy

Warstwa na górze panelu znajduje się na wierzchu stosu, a kompozycja z warstwy na dole panelu - na spodzie stosu. W obrębie danej warstwy obiekty również są ułożone hierarchicznie. Sposób wyświetlania nakładających się obiektów można także modyfikować, tworząc dodatkowe warstwy ilustracji.

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Przeciągnij nazwę elementu na palecie i zwolnij przycisk myszy, gdy czarne znaczniki wstawiania znajdą się w pożądanej pozycji. Czarne znaczniki wstawiania pojawią się między dwoma innymi elementami w panelu, albo przy prawej lub lewej krawędzi warstwy lub grupy. Elementy zwolnione nad warstwą lub grupą są przesuwane na wierzch wszystkich pozostałych obiektów.
- Kliknij kolumnę zaznaczenia elementu (między przyciskiem obiektu docelowego a paskiem przewijania), przeciągnij jego pole koloru zaznaczenia na analogiczne pole innego elementu i zwolnij przycisk myszy. Jeśli pole zaznaczenia elementu zostanie przeciągnięte do obiektu, sam element zostanie przesunięty nad obiekt; jeśli zostanie przesunięte do warstwy lub grupy, element zostanie przesunięty nad wszystkie pozostałe obiekty warstwy lub grupy.
- Aby odwrócić kolejność elementów w panelu Warstwy, wciśnij klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS) i kliknij nazwy elementów, których kolejność ma być odwrócona. Elementy muszą znajdować się na tym samym poziomie hierarchii warstw. Na przykład, możesz zaznaczyć dwie warstwy wierzchnie, ale nie możesz zaznaczyć dwóch elementów na różnych warstwach. Następnie wybierz polecenie Odwróć kolejność z menu panelu Warstwy.

  Uwaga: Na pierwszą pozycję hierarchii w panelu Warstwy nie można przenieść ścieżki, grupy ani elementu kolektywnego — tę pozycję mogą zajmować tylko warstwy.

Do góry

Zmiana kolejności układania za pomocą poleceń

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby przenieść obiekt na wierzch lub na spód grupy lub warstwy, zaznacz go i wybierz polecenie Obiekt > Ułóż > Przesuń na wierzch lub Obiekt > Ułóż > Przesuń na spód.
- Aby przenieść obiekt o jeden obiekt wyżej lub niżej, zaznacz wybrany obiekt i wybierz polecenie Obiekt > Ułóż > Przesuń do przodu lub Obiekt > Ułóż > Przesuń do tyłu.

Przykład tego, jak zmiana kolejności ułożenia w danej ilustracji zmienia dany projekt, można znaleźć w sekcji www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_depth_pl. Samouczek ten dostępny jest tylko w języku angielskim.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Przekształcanie obiektów

-->

Przekształcanie obiektów

Przekształcanie
Omówienie panelu Przekształcanie
Przekształcanie wzorków obiektu
Przekształcanie za pomocą obwiedni

Do góry

Przekształcanie

Przekształcanie oznacza przesuwanie, obracanie, odbijanie, skalowanie i ścinanie obiektów. Obiekty można przekształcać za pomocą panelu Przekształcanie, poleceń Obiekt >Przekształć oraz specjalnych narzędzi. Wiele z wymienionych rodzajów przekształceń można wykonywać poprzez przeciąganie obwiedni zaznaczenia.

Niektóre przekształcenia muszą być powtarzane kilka razy, zwłaszcza przy kopiowaniu obiektów. Polecenie Przekształć ponownie w menu Obiekt, umożliwia wielokrotne powtarzanie ostatniego przesunięcia, skalowania, obrotu, odbicia lub pochylenia aż do wykonania innego przekształcenia.

W trakcie przekształcania można odczytać bieżące wymiary i położenie zaznaczonych obiektów z panelu Informacje.

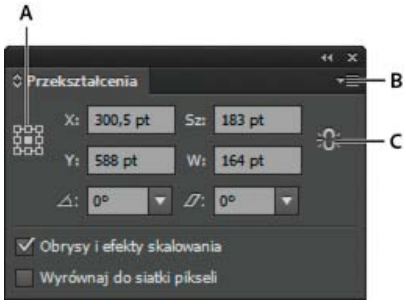
Film przedstawiający skalowanie, pochylanie i obracanie można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0040_pl.

Do góry

Omówienie panelu Przekształcanie

Panel Przekształcanie (Okno > Przekształć) wyświetla informacje o położeniu, rozmiarze i orientacji zaznaczonych obiektów. Wpisując nowe wartości, można modyfikować zarówno same obiekty, jak i ich wypełnienia wzorkami. Można także zmieniać punkt odniesienia przekształcenia oraz blokować proporcje obiektu.

Wszystkie wartości na panelu odnoszą się do obwiedni obiektów. Wyjątek stanowią wartości współrzędnych X i Y, które odnoszą się do wskazanego punktu odniesienia. Aby poszczególne obiekty wyrównać do pikseli względem siatki pikseli, zaznacz pole wyboru Siatka pikseli. Uwaga: Mapka punktu odniesienia na panelu Przekształcanie określa punkt odniesienia obiektu tylko wtedy, gdy przekształca się go, zmieniając wartości na tym panelu. Inne metody przekształcania (np. użycie narzędzia Skalowanie) przyjmują za punkt odniesienia środek obiektu albo położenie kursora.



Panel Przekształcenia

A. Wskaźnik punktu odniesienia **B.** menu panelu **C.** Ikona Zablokuj proporcje

Do góry

Przekształcanie wzorków obiektu

W trakcie przenoszenia, odbijania (flip), skalowania lub pochylania obiektu wypełnionego wzorkiem, można przeprowadzić transformację samego obiektu, samego wzorka lub obu. Zmiana położenia lub rozmiaru wzorka wypełnienia obiektu pociąga za sobą analogiczne przekształcenia wszystkich wzorków, które zostały zastosowane do obiektu później.

- Aby określić zasady transformacji wzorków na panelu Przekształcanie, wybierz odpowiednią opcję z menu panelu: Przekształć tylko obiekt, Przekształć tylko wzorek lub Przekształć obiekt i wzorek.
- Aby określić zasady przekształcenia wzorków przy pomocy polecenia przekształcenie, określ opcje Obiekty i Wzorki, w odpowiednim oknie dialogowym. Na przykład, zaznacz opcję Wzorki i usuń zaznaczenie Obiekty, aby przeprowadzić przekształcenie wzorka bez zmiany obiektu.
- Aby przeprowadzić przekształcenie wzorków bez zmiany obiektów, korzystając z narzędzia przekształcanie, wciśnij klawisz tyldy (~) podczas przeciągania kursora. Podczas przeciągania kursora wydaje się, że krawędzie obiektu również ulegają przekształceniu, ale po zwolnieniu przycisku wracają one na oryginalne pozycje, a przekształcenie dotyczy tylko wzorka.

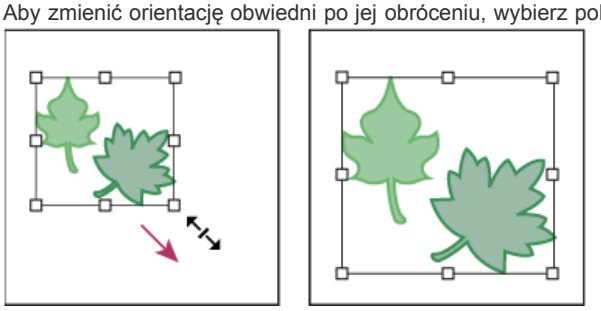
- Aby uchronić wzorki przez zmianami podczas korzystania z narzędzi do przekształcania, wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Ogólne (Windows) lub Illustrator > Preferencje > Ogólne (Mac OS) i usuń zaznaczenie opcji Przekształcanie segmentów wzorku.
- Aby przywrócić oryginalna postać wzorka wypełnienia obiektu, wypełnij obiekt kryjącym kolorem i ponownie zaznacz wybrany wzorek.

Do góry

Przekształcanie za pomocą obwiedni

Po zaznaczeniu obiektów narzędziem Zaznaczanie pojawia się wokół nich obwiednia. Obwiednia umożliwia przesuwanie, obracanie, powielanie i skalowanie obiektów przez przeciąganie obiektu lub uchwytu obwiedni (puste kwadraty wzdłuż obwiedni).

- Aby ukryć obwiednię wybierz polecenie Widok > Ukryj obwiednię.
- Aby wyświetlić obwiednię, wybierz polecenie Widok > Pokaż obwiednię.
- Aby zmienić orientację obwiedni po jej obróceniu, wybierz polecenie Obiekt > Przekształć > Wyzeruj obwiednię.



Zaznaczone obiekty przed operacją skalowania za pomocą obwiedni (po lewej) i te same obiekty po operacji skalowania (po prawej)

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Skalowanie, ścinanie i zniekształcanie obiektów

Skalowanie obiektów
Ścinanie obiektów
Zniekształcanie obiektów

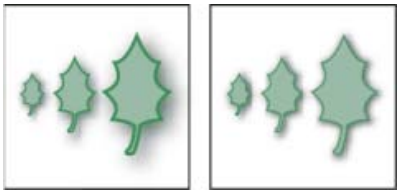
Do góry

Skalowanie obiektów

Skalowanie obiektów polega na ich powiększaniu lub zmniejszaniu w poziomie (wzdłuż osi x), w pionie (wzdłuż osi y) lub w obu kierunkach. Obiekty są skalowane względem punktu odniesienia, który może być różny dla różnych metod skalowania. W przypadku większości metod skalowania istnieje możliwość zmiany domyślnego punktu odniesienia, a także zablokowania proporcji obiektów.

Uwaga: *Po przeskalowaniu obiektu program Illustrator nie zachowuje w pamięci jego oryginalnego rozmiaru. Z tego powodu nie można przywrócić oryginalnego rozmiaru obiektu. Można jednak zobaczyć rozdzielczość obiektu w panelu Informacje o dokumencie i określić skalę, w jakiej ma zostać zmieniony rozmiar obiektu przy zachowaniu jego rozdzielczości.*

Domyślnie, obrysu i efektu nie są skalowane wraz z obiektami. Aby przeskalować obrysu i efekty, wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Ogólne (Windows) lub Illustrator > Preferencje > Ogólne (Mac OS) i zaznacz opcję Skaluj Obrysy i efekty. Jeśli natomiast obrysy i efekty mają być skalowane tylko w wybranych przypadkach, skaluj obiekty za pomocą panelu Przekształcanie lub polecenia Skaluj.



Opcja Skaluj obrysy i efekty skaluje obiekty, efekt cienia i obrys (po lewej); gdy opcja ta jest wyłączona, skalowaniu podlega tylko obiekt (po prawej).

Skalowanie obiektów za pomocą narzędzia Skalowanie

1. Zaznacz przynajmniej jeden obiekt.
2. Wybierz narzędzie Skalowanie .
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby przeskalować obiekt względem jego środka, przeciągaj kursor dotąd, aż obiekt uzyska pożądane wymiary.
   - Aby przeskalować obiekt względem innego punktu odniesienia, kliknij wybrane miejsce w oknie dokumentu, przesuń kursor w inne miejsce i przeciągnij go, aż obiekt uzyska pożądane wymiary.
   - Aby w trakcie skalowania były zachowywane proporcje obiektu, naciśnij klawisz Shift w czasie przeciągania kursora.

***Wskazówka**: korzystając z narzędzia Skalowanie i klawisza Shift, zacznij przeciągać pod kątem 45° poziomo lub pionowo.*

- Aby przeskalować obiekt wzdłuż jednej osi, przeciągaj kursor w poziomie lub w pionie z wciśniętym klawiszem Shift.

Aby zwiększyć precyzję skalowania, zacznij przeciąganie dalej od punktu odniesienia.

Skalowanie obiektów za pomocą obwiedni

1. Zaznacz przynajmniej jeden obiekt.
2. Wybierz narzędzie Zaznaczenie albo narzędzie Przekształcanie swobodne .
3. Przeciągać uchwyt obwiedni, aż obiekt uzyska wybrany rozmiar.

   Obiekty są skalowane względem uchwytu na przeciw obwiedni.
4. Aby umożliwić kontrolę sposobu skalowania, wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby zachować proporcje obiektu, wciśnij klawisz Shift w czasie przeciągania kursora.
   - Aby przeskalować obiekt względem środka, wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) w trakcie przeciągania kursora.

Skalowanie obiektów do zadanej wysokości i szerokości

1. Zaznacz przynajmniej jeden obiekt.
2. Na panelu Przekształcanie lub Sterowanie wpisz nowe wartości w polu Szerokość lub Wysokość, albo w obu polach.

   Przed wpisaniem wartości określających stopień powiększenia możesz wykonać następujące czynności:
   - Aby zachować proporcje obiektu, kliknij przycisk blokady proporcji .
   - Aby zmienić punkt odniesienia, kliknij biały kwadrat na mapce punktu odniesienia .
   - Aby przeskalować obrysowane ścieżki i wszelkie efekty odnoszące się do rozmiaru wraz z obiektami, wybierz opcję Skaluj obrysy i efekty z menu panelu.

Aby utrzymać stałe proporcje obiektu, można również wpisać wartości w pola Szerokość lub Wysokość, a następnie przytrzymać klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS) i nacisnąć Enter.

Skalowanie obiektów o zadaną wartość procentową

1. Zaznacz przynajmniej jeden obiekt.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby przeskalować obiekt względem jego środka, wybierz polecenie Obiekt > Przekształć > Skaluj lub kliknij dwukrotnie narzędzie Skalowanie .
   - Aby przeskalować obiekt względem innego punktu odniesienia, zaznacz narzędzie Skalowanie, przesuń kursor w wybrane miejsce okna dokumentu i kliknij z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS).
3. W oknie dialogowym Skalowanie wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby zachować proporcje obiektu, zaznacz opcję Jednolite i wpisz odpowiednią wartość procentową w polu Skalowanie.
   - Aby przeskalować osobno wysokość, a osobno szerokość, zaznacz opcję Niejednolite i wpisz odpowiednie wartości procentowe w polach Poziomo i Pionowo.

Współczynniki skalowania mogą być ujemne lub dodatnie, a określają przekształcenie względem punktu odniesienia.

4. Aby przeskalować obrysowane ścieżki i wszelkie efekty odnoszące się do rozmiaru wraz z obiektami, wybierz opcję Skaluj obrysy i efekty.
5. Jeśli obiekty zawierają wypełnienie wzorkiem, zaznacz opcję Wzorki i przeskaluj je. Usuń zaznaczenie opcji Obiekty, aby przeskalować sam wzorek bez obiektów.
6. Kliknij OK lub Kopiuj, aby przeskalować kopię obiektów.

Skalowanie wielu obiektów

1. Zaznacz obiekty.
2. Wybierz polecenie Obiekt > Przekształć > Przekształć każdy.

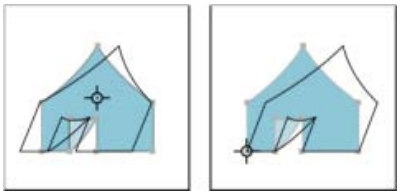
   Uwaga: *Nie można podać określonej szerokości przy skalowaniu wielu obiektów. W programie Illustrator można skalować obiekty jedynie przy pomiarze procentowym.*
3. Określ procent skalowania w poziomie i pionie, wpisując je w części Skalowanie, w oknie dialogowym.
4. Aby zmienić punkt odniesienia, kliknij biały kwadrat na mapce punktu odniesienia .
5. Kliknij OK lub Kopiuj, aby przeskalować kopię każdego obiektu.

Do góry

Ścinanie obiektów

Ścinanie obiektów polega na pochylaniu obiektów wzdłuż osi poziomej lub pionowej, o kąt mierzony względem osi pochylenia. Obiekty są ścinane względem punktu odniesienia, różniącego się w zależności od wybranej metody ścinania i możliwości zmiany w większości tych metod. W trakcie pochylania, jeden z wymiarów może być zablokowany, w innych przypadkach, pochylenie może dotyczyć jednego lub kilku obiektów jednocześnie.

Ścinanie służy m.in. do tworzenia efektu cienia padającego na powierzchnię pod obiektem.



Ścinanie względem środka (po lewej) i ścinanie względem punktu odniesienia określonego przez użytkownika (po prawej).

Ścinanie obiektów za pomocą narzędzia Ścinanie

1. Zaznacz przynajmniej jeden obiekt.
2. Wybierz narzędzie Ścinanie .
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby ściąć obiekt względem jego środka, przeciągnij kursor w wybrane miejsce okna dokumentu.
   - Aby ściąć obiekt względem innego punktu odniesienia , kliknij w wybranym miejscu

w oknie dokumentu, przesuń kursor w inne miejsce i przeciągaj go dotąd, aż obiekt uzyska pożądane pochylenie.

- Aby ściąć obiekt wzdłuż osi pionowej, przeciągnij kursor pionowo, w górę lub w dół. Aby zachować oryginalną szerokość obiektu, wciśnij klawisz Shift.
- Aby ściąć obiekt wzdłuż osi poziomej, przeciągnij kursor poziomo, w prawo lub w lewo. Aby zachować oryginalną wysokość obiektu, wciśnij klawisz Shift.

Ścinanie obiektów za pomocą polecenia Ścinaj

1. Zaznacz przynajmniej jeden obiekt.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby ścinać obiekt względem jego środka, wybierz polecenie Obiekt > Przekształć > Ścinaj lub dwukrotnie kliknij narzędzie Ścinanie .
   - Aby pochylić obiekt względem innego punktu odniesienia, wybierz narzędzie Ścinanie , przesuń kursor w wybrane miejsce w oknie dokumentu i kliknij przytrzymując klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS).
3. W oknie dialogowym Ścinanie wpisz kąt ścinania od -359 do 359. Kąt ścinania to wielkość pochylenia obiektu w prawo względem linii prostopadłej do osi ścinania.
4. Zaznacz oś pochylenia.

   Jeśli oś ma być pochylona względem osi poziomej, wprowadź wartość kąta pochylenia (między –359 i 359).
5. Jeśli obiekty zawierają wypełnienie wzorkiem, przesuń wzorek zaznaczając opcję Wzorki. Usuń zaznaczenie opcji Obiekty, aby przesunąć sam wzorek bez obiektów.
6. Kliknij OK lub Kopiuj, aby pochylić kopię obiektów.

Ścinanie obiektów za pomocą narzędzia Przekształcanie swobodne

1. Zaznacz przynajmniej jeden obiekt.
2. Wybierz narzędzie Przekształcanie swobodne .
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby ściąć obiekt wzdłuż jego osi pionowej, chwyć lewy środkowy lub prawy środkowy uchwyt obwiedni i przeciągnij go w górę lub w dół z wciśniętymi klawiszami Ctrl+Alt (Windows) lub Option+Command (Mac OS). Aby zachować oryginalną szerokość obiektu, wciśnij klawisz Shift.
   - Aby pochylić obiekt wzdłuż jego osi poziomej, chwyć dolny środkowy lub górny środkowy uchwyt obwiedni i przeciągnij go w prawo lub w lewo z wciśniętymi klawiszami Ctrl+Alt (Windows) lub Option+Command (Mac OS). Aby zachować oryginalną wysokość obiektu, wciśnij klawisz Shift.

Ścinanie obiektów za pomocą panelu Przekształcanie

1. Zaznacz przynajmniej jeden obiekt.
2. Na panelu Przekształcanie wpisz żądaną wartość w pole tekstowe Ścinanie.

   Aby zmienić punkt odniesienia, kliknij biały kwadrat na mapce punktów odniesienia, zanim wpiszesz wartość.

   Aby wyświetlić panel Przekształcanie, możesz także kliknąć opcje X, Y, Sz lub W w panelu sterowania.

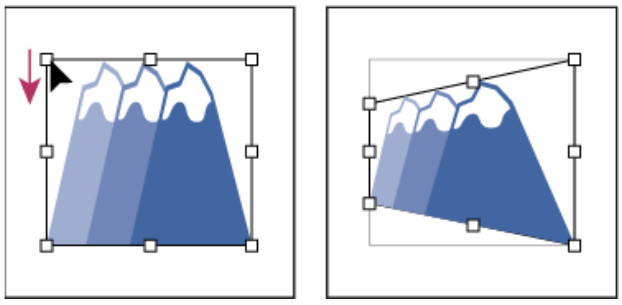
Zniekształcanie obiektów

Obiekty można zniekształcać za pomocą narzędzia Przekształcanie swobodne albo narzędzia do deformowania. Narzędzie Przekształcanie swobodne służy do swobodnego zniekształcania obiektu. Natomiast narzędzie Deformowanie pozwala wykorzystać precyzyjne, predefiniowane zniekształcenia, takie jak wiry, wklęśnięcia czy zmarszczki.

Zniekształcanie obiektów za pomocą narzędzia Przekształcanie swobodne

1. Zaznacz przynajmniej jeden obiekt.
2. Wybierz narzędzie Przekształcanie swobodne .
3. Rozpocznij przeciąganie uchwytu narożnego obwiedni (nie uchwytów bocznych), a następnie wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wciśnij klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS), aż zaznaczony obiekt uzyska odpowiedni stopień zniekształcenia.
   - Wciśnij klawisze Shift+Alt+Ctrl (Windows) lub Shift+Option+Command (Mac OS), aby zastosować zniekształcanie perspektywiczne.

   Zniekształcanie perspektywiczne



Zniekształcanie perspektywiczne

Zniekształcanie obiektów za pomocą narzędzia deformacyjnego

Narzędzia deformujące nie mogą być stosowane do plików połączonych lub obiektów zawierających tekst, wykresy lub symbole.

Aby znaleźć narzędzia deformacji w panelu Narzędzia, zobacz Omówienie panelu Narzędzia i Galeria narzędzia Przekształcanie.

1. Wybierz jedno z narzędzi do deformacji. Kliknij i przeciągnij nad obiektami, które chcesz zniekształcić.
2. (Opcjonalnie) Aby zastosować zniekształcenie tylko do konkretnych obiektów, zaznacz te obiekty, zanim użyjesz narzędzia.
3. (Opcjonalnie) Aby zmienić rozmiar kursora narzędzia i określić inne opcje narzędzia, dwukrotnie kliknij to narzędzie i określ opcje:

   Szerokość i wysokość Określa rozmiar kursora narzędzia.

Kąt Określa orientację kursora narzędzia.

Intensywność Określa stopień zmian zniekształcania. Wyższe wartości oznaczają szybsze zmiany.

Nacisk pisaka Używa nacisku pobranego z tabliczki lub pisaka, zamiast wartości Intensywność. Jeśli rysik nie jest używany, opcja jest wyszarzona.

Złożoność (narzędzi Ścieg ozdobny, Krystalizacja i Marszczenie) Określa stopień zagęszczenia efektów określonego pędzla na obrysie obiektu. Wartość ta jest związana ściśle z ustawieniem Szczegół.

Szczegół Określa odstępy między punktami umieszczanymi na konturze obiektu (im większa wartość, tym bliżej będą umieszczane punkty).

Uproszczenie (narzędzia Wypaczenie, Wirówka, Wklęśnięcie i Wybrzuszanie) Określa stopień zmniejszenia liczby zbędnych punktów, które nie wpływają znacząco na wygląd kształtu.

Szybkość wirówki (tylko dla narzędzia Wirówka). Określa zakres, do jakiego jest stosowane narzędzie Wirówka. Wpisz wartość z przedziału od –180° do 180°. Wartości ujemne wymuszają wirowanie w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, a wartości dodatnie – w kierunku przeciwnym. Obiekt wiruje tym szybciej, im podana wartość jest bliższa –180 lub 180. Aby obiekt wirował wolno, określ szybkość bliską 0°.

Poziome i Pionowe (tylko dla narzędzia Marszczenie) Określa odległości, na jakich rozmieszczane są punkty kontrolne.

Pędzel wpływa na punkty kontrolne, Pędzel wpływa na stykające się gałki lub Pędzel ma wpływ poza stykającymi się gałkami (narzędzia Ścieg ozdobny, Krystalizacja, Marszczenie).
Umożliwia wprowadzanie zmian do tych atrybutów.

Zobacz także

- Omówienie panelu Przekształcanie
- Przesuwanie obiektów
- Obracanie obiektów
- Odbijanie lub przekształcanie obiektów
- Galeria narzędzi do przekształcania
- Przekształcanie za pomocą obwiedni

(cc) BY-NC-SA Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

-->

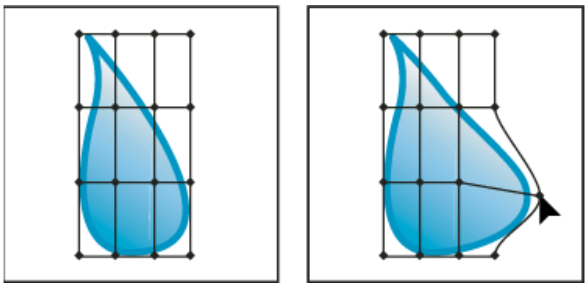
Zmiana kształtu za pomocą form

Informacje o formach
Zniekształcanie obiektów za pomocą formy
Edytowanie zawartości formy
Zerowanie formy
Usuwanie formy
Opcje formy

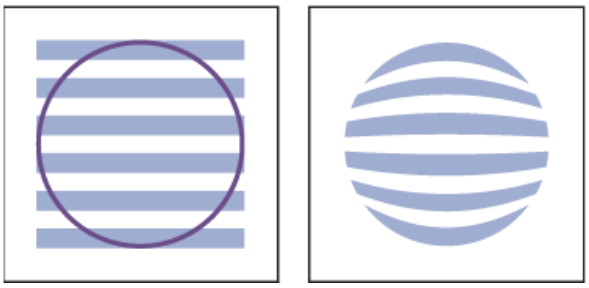
Do góry

Informacje o formach

Formy są to obiekty służące do zmiany kształtu zaznaczonych obiektów. Formy mogą być tworzone na podstawie obiektów z danej kompozycji, kształtów wstępnie zdefiniowanych lub obiektów z siatką. Formy można zastosować do każdego obiektu z wyjątkiem wykresów, linii pomocniczych i obiektów połączonych.



Forma z siatką



Forma tworzona z innego obiektu

Na panelu Warstwy, formy są opatrywane etykietą <Forma>. Po zastosowaniu formy, edycja oryginalnych obiektów może być kontynuowana. Samą formę można poddać edycji, usunąć lub rozwinąć w dowolnym momencie. Edycja może dotyczyć albo formy, albo kompozycji, ale nigdy obu na raz.

Do góry

Zniekształcanie obiektów za pomocą formy

1. Zaznacz przynajmniej jeden obiekt.
2. Utwórz formę przy pomocy jednej z następujących metod:
   - Aby użyć gotowego kształtu wypaczania jako formy, wybierz polecenie Obiekt > Zniekształcenie z wykorzystaniem formy > Ze zniekształceniem. W oknie Opcje wykrzywiania, zaznacz styl wykrzywiania i określ jego opcje.
   - Aby przygotować prostokątna siatkę dla formy, wybierz polecenie Obiekt > Zniekształcenie z wykorzystaniem formy > Z siatką. W oknie Siatka formy określ liczbę wierszy i kolumn.
   - Aby użyć obiektu jako kształtu dla formy, upewnij się, że obiekt jest na wierzchu danej grupy. Jeśli nie, przesuń go na wierzch za pomocą panelu Warstwy lub polecenia Ułóż i ponownie zaznacz wszystkie obiekty. Następnie wybierz polecenie Obiekt > Zniekształcenie z wykorzystaniem formy > Z obiektem na wierzchu.
3. Przekształć formę przy pomocy jednej z następujących metod:
   - Przeciągnij dowolny punkt kontrolny na formie za pomocą narzędzia Zaznaczanie bezpośrednie lub Siatka.

- Aby usunąć z siatki punkty kontrolne, zaznacz punkt kontrolny za pomocą narzędzia Zaznaczanie bezpośrednie lub Siatka i naciśnij klawisz Delete.
- Aby dodać punkty kontrolne do siatki, kliknij na siatce kursorem narzędzia Siatka.

Aby zastosować do formy obrys lub wypełnienie, użyj panelu Wygląd.

Do góry

Edytowanie zawartości formy

1. Zaznacz formę i wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij przycisk Edytuj zawartość na panelu sterowania.
   - Wybierz polecenie Obiekt > Zniekształcenie z wykorzystaniem formy > Edycja zawartości.

     Uwaga: Jeżeli forma zawiera zgrupowane ścieżki, kliknij trójkąt po lewej stronie odpowiedniej pozycji <Forma> na panelu Warstwy. Pozwoli to wyświetlić ścieżki i wybrać tę, którą chcesz edytować.
2. Przeprowadź edycję.
   Uwaga: Podczas modyfikacji zawartości formy, forma jest przesuwana, tak aby wyśrodkować wyniki z oryginalną zawartością.
3. Aby ponownie nałożyć formę na obiekt, wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij przycisk Edytuj formę na panelu sterowania.
   - Wybierz polecenie Obiekt > Zniekształcenie z wykorzystaniem formy > Edycja formy.

Do góry

Zerowanie formy

1. Zaznacz formę.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby wyzerować formę lub wybrać predefiniowany styl wypaczania, wybierz nowy styl wypaczania i ustaw opcje na panelu sterowania. Możesz również kliknąć przycisk Opcje formy, aby otworzyć okno dialogowe i ustawić dodatkowe opcje.
   - Aby wyzerować lub przełączyć na formę z siatką, wybierz polecenie Obiekt > Zniekształcenie z wykorzystaniem formy > Wyzeruj z siatką. Na koniec określ liczbę wierszy i kolumn siatki. Aby zachować dotychczasowy kształt wypaczenia, zaznacz opcję Utrzymaj kształt formy.

Do góry

Usuwanie formy

Formy usuwa się, zwalniając je lub rozwijając. W wyniku zwolnienia formy powstają dwa oddzielne obiekty: obiekt oryginalny i kształt formy. Rozwinięcie obiektu przekształconego za pomocą formy powoduje usunięcie formy z jednoczesnym zachowaniem obiektu zniekształconego.

- Aby zwolnić formę, zaznacz ją i wybierz polecenie Obiekt > Zniekształcenie z wykorzystaniem formy > Zwolnij.
- Aby rozwinąć formę, zaznacz ją i wybierz polecenie Obiekt > Zniekształcenie z wykorzystaniem formy > Rozwiń.

Do góry

Opcje formy

Opcje formy określają zasady zniekształcania kompozycji tak, by pasowały do formy. Aby ustawić opcje formy, zaznacz obiekt z formą i kliknij przycisk Opcje formy na panelu sterowania, albo wybierz polecenie Obiekt > Zniekształcenie z wykorzystaniem formy > Opcje formy.

Wygładzanie Wygładza rastry podczas zniekształcania z formą. Usunięcie zaznaczenie tej opcji może zmniejszyć czas zniekształcania obrazków rastrowych.

Zachowaj kształt używając Określa zasady zachowywania kształtów podczas zniekształcania przez formy nieprostokątne. Zaznacz opcję Maska przycinająca i zastosuj maskę przycinająca do obrazka rastrowego lub opcję Przezroczystość i zastosuj do niego kanał alfa.

Dokładność Określa stopień dokładności dopasowania obiektu do formy. Zwiększenie procentu dokładności może spowodować dodanie większej liczby punktów do zniekształcanych ścieżek, a tym samym zwiększyć całkowity czas zniekształcania.

Zniekształć wygląd Zniekształca atrybut wyglądu (np. zastosowane efekty lub style graficzne) wraz z kształtem obiektu.

Zniekształć gradienty liniowe Zniekształca gradienty liniowe wraz z kształtem obiektu.

Zniekształć wypełnienie wzorkami Zniekształca wzorki wraz z kształtem obiektu.
Uwaga: Jeśli forma jest rozwijana przy zaznaczonej opcji Zniekształć, odpowiednia właściwość jest rozwijana oddzielnie.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Łączenie obiektów

Metody łączenia obiektów
Łączenie obiektów za pomocą efektów odnajdywania ścieżek
Łączenie obiektów przy użyciu kształtów złożonych
Łączenie obiektów za pomocą ścieżek złożonych

Do góry

Metody łączenia obiektów

Program Illustrator zapewnia wiele metod łączenia ścieżek i obiektów w kształty. Uzyskiwane kształty i ścieżki zależą istotnie od wybranej metody łączenia.

Efekty odnajdywania ścieżek

Efekty odnajdywania ścieżek umożliwiają łączenie wielu obiektów w interaktywnych trybach pracy. Podczas korzystania z efektów odnajdywania ścieżek nie można edytować interakcji między obiektami. Zobacz Łączenie obiektów za pomocą efektów Odnajdywanie ścieżek.

Kształty złożone

Kształty złożone umożliwiają łączenie kilku obiektów i określanie zasad ich współwystępowania. Kształty złożone są bardziej uniwersalne niż ścieżki złożone, ponieważ zapewniają cztery rodzaje funkcji: dodawanie, odejmowanie, przecinanie i wydzielanie. Co więcej, same obiekty nie ulegają zmianie. Dlatego każdy obiekt w kształcie złożonym można zaznaczać i edytować albo zmieniać jego tryb interakcji. Zobacz Łączenie obiektów przy użyciu kształtów złożonych.

Ścieżki złożone

ścieżki złożone umożliwiają stosowanie obiektu do wycinania dziury w innym obiekcie. Na przykład można utworzyć kształt obwarzanka z dwóch zagnieżdżonych kółek. Po utworzeniu ścieżki złożonej, ścieżka taka zachowuje się jak obiekty zgrupowane. Poszczególne obiekty można zaznaczać i manipulować nimi z osobna za pomocą narzędzia Zaznaczanie bezpośrednie albo Zaznaczanie grupowe. Można także zaznaczyć i edytować połączoną ścieżkę. Zobacz Łączenie obiektów za pomocą ścieżek złożonych.

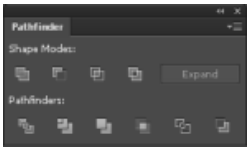
Uwaga: *Do obiektu można dodać element, używając narzędzia Kropla. Gdy korzystasz z tego pędzla, nanoszone ścieżki dodawane są do przyległych ścieżek o identycznych atrybutach wypełnienia. Zobacz Rysowanie i łączenie ścieżek przy użyciu narzędzia Kropla oraz Tworzenie nowych kształtów przy użyciu narzędzia Generator kształtów.*

Do góry

Łączenie obiektów za pomocą efektów odnajdywania ścieżek

Przejdź do panelu Odnajdywanie ścieżek

Panel Odnajdywanie ścieżek (Okno > Odnajdywanie ścieżek) umożliwia łączenie obiektów w nowe kształty.



Filtry ścieżek, panel

Aby utworzyć ścieżki proste lub złożone, użyj przycisków umieszczonych w górnym rzędzie panelu. Aby utworzyć kształty złożone, należy użyć przycisków w tych wierszach, trzymając naciśnięty klawisz Alt lub Option.

Do wyboru są następujące tryby kształtów:

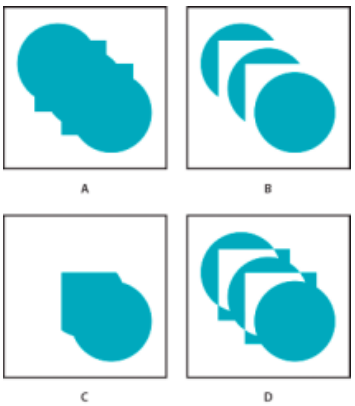
Dodaj do obszaru kształtu Dodaje obszar składnika do obszaru o pewnej geometrii.

Odejmij od obszaru kształtu Wycina obszar składnika z obszaru o pewnej geometrii.

Przetnij obszary kształtu Wykorzystuje obszar składnika w celu odcięcia dotychczasowej geometrii (podobnie działa maska).

Wyłącz nakładające się obszary kształtu Wykorzystuje obszar składnika w celu odwrócenia dotychczasowej geometrii. Fragmenty wypełnione są zamieniane na puste i na odwrót.

Dolny rząd przycisków na panelu, zwanych efektami odnajdywania ścieżek, umożliwia utworzenie ostatecznej kombinacji kształtu jednym kliknięciem. (Zobacz Stosowanie efektów odnajdywania ścieżek).



Tryby kształtu

***A.** Wszystkie składniki w trybie dodawania **B.** Tryb odejmowania zastosowany do kwadratów **C.** Tryb przecięcia zastosowany do kwadratów **D.** Tryb wyłączania zastosowany do kwadratów*

Określanie opcji funkcji Odnajdywanie ścieżek

Opcje funkcji Odnajdywanie ścieżek można ustawiać w menu panelu Odnajdywanie ścieżek lub po dwukrotnym kliknięciu efektu Odnajdywanie ścieżek na panelu Wygląd.

Precyzja Określa jak dokładnie efekty Odnajdywania ścieżek wpływają na ścieżkę obiektu. Im większa wartość, tym większa precyzja rysowania i tym więcej czasu potrzeba do wygenerowania ścieżki wynikowej.

Usuń zbędne punkty Usuwa niepotrzebne punkty po kliknięciu przycisku Odnajdywanie ścieżek.

Dzielenie i obrysowanie usunie niepomalowaną kompozycję Usuwa wszelkie niewypełnione obiekty w zaznaczonej kompozycji po kliknięciu na przycisku Dzielenie lub Obrysowanie.

Stosowanie efektów Odnajdywanie ścieżek

Efekty odnajdywania ścieżek umożliwiają tworzenie nowych kształtów z obiektów nakładających się. Efekty odnajdywania ścieżek stosuje się za pomocą menu Efekty albo panelu Odnajdywanie ścieżek.

- **Efekty odnajdywania ścieżek w menu Efekty** mogą być tylko stosowane do grup, warstw i obiektów tekstowych. Po zastosowaniu efektu obiekty oryginalne mogą być nadal zaznaczane i edytowane. Do zmiany lub usunięcia efektu można użyć także panelu Wygląd. Zobacz Stosowanie efektu odnajdywania ścieżek za pomocą menu Efekty.
- **Efekty odnajdywania ścieżek na panelu Odnajdywanie ścieżek** można stosować do dowolnej kombinacji obiektów, grup i warstw. Ostateczny kształt jest tworzony po kliknięciu przycisku odnajdywania ścieżek; na tym etapie obiekty oryginalne nie mogą być już edytowane. Utworzenie kilku obiektów powoduje automatyczne ich połączenie w grupę. Zobacz Stosowanie efektu odnajdywania ścieżek za pomocą panelu Filtr ścieżek.

Stosowanie efektu Odnajdywanie ścieżek za pomocą menu Efekty.

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Zgrupuj wybrane obiektu i zaznacz grupę.

     -lub-
   - Przenieś wybrane obiekty na oddzielną warstwę i naceluj ją.
2. Wybierz polecenie Efekt > Odnajdywanie ścieżek. Wybierz jakiś efekt.

   Aby szybko zastosować powtórnie ten sam efekt, wybierz polecenie Efekt > Zastosuj [efekt].

Stosowanie efektu Odnajdywanie ścieżek za pomocą panelu Odnajdywanie ścieżek

1. Zaznacz obiekty, do których ma zostać nadany efekt.

   Aby zastosować efekt Odnajdywanie ścieżek do grupy lub warstwy, naceluj ją.
2. Otwórz panel Odnajdywanie ścieżek. Przytrzymując klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS), kliknij przycisk odnajdywania ścieżek (w dolnym rzędzie) lub przycisk Tryb kształtu (w górnym rzędzie).

Podsumowanie efektów Odnajdywanie ścieżek

Dodawanie Obrysowuje kontury wszystkich zaznaczonych obiektów w taki sposób, jakby były pojedynczym, złączonym obiektem. Powstały kształt przyjmuje atrybuty koloru obiektu na górze zaznaczenia.

Przecięcie Obrysowuje kontur nakładających się części zaznaczonych obiektów.

Wyłączenie Obrysowuje kontur nie nakładających się części obiektów i czyni obszary nakładające się przezroczystymi. Miejsce nakładania się parzystej liczby obiektów staje się przezroczyste. Miejsce nakładania się nieparzystej liczby obiektów jest zamalowywane.

Odjęcie Odejmuje obiekt znajdujący się na samym wierzchu od obiektu znajdującego się na samym spodzie. Polecenia można używać do usuwania obszarów ilustracji przez zmianę kolejności ułożenia na stosie.

Odejmij spód Odejmuje obiekt znajdujący się na spodzie od obiektu znajdującego się na samym wierzchu. Polecenia można używać do usuwania obszarów ilustracji przez zmianę kolejności ułożenia na stosie.

Podzielenie Rozdziela kompozycję na jej składowe powierzchnie (*powierzchnia* to obszar nieprzedzielony odcinkiem linii).

***Uwaga**: po użyciu przycisku Podziel z panelu Odnajdywanie ścieżek można zaznaczać poszczególne powierzchnie za pomocą narzędzi Zaznaczanie bezpośrednie i Zaznaczanie grupowe. Po zastosowaniu polecenia Podzielenie, obiekty niewypełnione mogą być usunięte lub zachowane.*

Przycięcie Usuwa ukrytą część wypełnionego obiektu. Wszelkie obrysy są usuwane, a obiekty w tym samym kolorze nie są łączone.

Połączenie Usuwa ukrytą część wypełnionego obiektu. Wszelkie obrysy są usuwane, a nakładające się lub przylegające do siebie obiekty wypełnione tym samym kolorem są łączone.

Kadrowanie Dzieli zaznaczone obiekty na niewypełnione powierzchnie, a następnie usuwa te części zaznaczenia, które znajdą się poza granicami obiektu na wierzchu. Obrys jest usuwany.

Kontur Dzieli obiekt na odcinki linii lub *krawędzie*. Polecenie jest używane do ilustracji wymagającej zalewek przy nadrukowywaniu obiektów. Zobacz Tworzenie zalewki.

***Uwaga**: po użyciu przycisku Kontur z panelu Odnajdywanie ścieżek można zaznaczać poszczególne krawędzie za pomocą narzędzi Zaznaczanie bezpośrednie i Zaznaczanie grupowe. Po zastosowaniu polecenia Kontur, obiekty niewypełnione mogą być usunięte lub zachowane.*

Mieszanie twarde Program łączy kolory, wybierając najwyższe wartości poszczególnych składowych. Jeżeli na przykład kolor 1 zawiera 20% niebieskozielonego, 66% karmazynowego, 40% żółci i 0% czerni, a kolor 2 – 40% niebieskozielonego, 20% karmazynowego, 30% żółci i 10% czerni, to kolor powstały po użyciu polecenia Mieszanie twarde będzie miał 40% niebieskozielonego, 66% karmazynowego, 40% żółci i 10% czerni.

Mieszanie miękkie Efekt ten pozwala zmienić kolor na wierzchu na półprzezroczysty i podzielić obraz na fasetki. Można określić stopień przezroczystości nakładających się kolorów.

Zlewki Zapobiega powstawaniu przerw między kolorami, tworząc między sąsiadującymi kolorami niewielki obszar nałożenia zwany zlewką.

Do góry

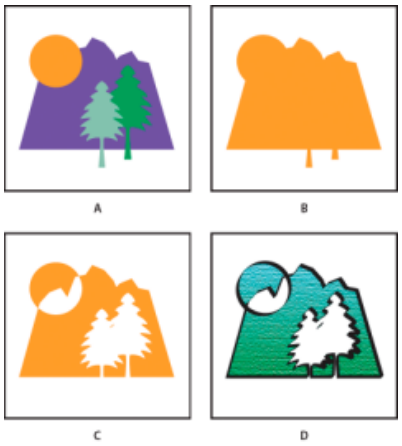
Łączenie obiektów przy użyciu kształtów złożonych

Kształt złożony to edytowalna kompozycja, składająca się z co najmniej dwóch obiektów, z którymi skojarzono odpowiednie tryby kształtu. Kompozycje takie można łączyć z łatwością w naprawdę skomplikowane kształty - program pozwala manipulować precyzyjnie trybem kształtów, kolejnością na stosie, kształtem i położeniem każdej ze ścieżek składowych kompozycji.

Kształty złożone zachowują się jak grupy obiektów. Na panelu Warstwy są oznaczane etykietą <Kształt złożony>. Za pomocą panelu Warstwy można wyświetlać i zaznaczać składniki kształtów złożonych i np. zmieniać ich kolejność układania na stosie. Składniki kształtu złożonego zaznacza się za pomocą narzędzia Zaznaczanie bezpośrednie lub Zaznaczanie grupowe.

Tworzony kształt złożony uzyskuje atrybuty farby i przezroczystości tego składnika, który znajduje się najwyżej na stosie i jest trybie dodawania, przecinania lub wykluczania. Następnie możesz zmieniać atrybuty wypełnienia, stylu i przezroczystości kształtu. Program Illustrator ułatwia tę operację. W momencie

zaznaczenia któregokolwiek ze składników kształtu zaznacza cały kształt (chyba że użytkownik specjalnie wskazał jakiś składnik za pomocą panelu Warstwy).



Używanie kształtów złożonych

***A.** Oryginalne obiekty **B.** Utworzony kształt złożony **C.** Indywidualne tryby kształtu zastosowane do każdego składnika **D.** Styl zastosowany do całego kształtu złożonego*

Tworzenie kształtu złożonego

1. Zaznacz wszystkie obiekty, które mają wejść w skład kształtu złożonego.

   W kształcie złożonym mogą znajdować się ścieżki, ścieżki złożone, grupy, inne kształty złożone, przejścia, tekst, formy i zniekształcenia. Każda otwarta ścieżka, która została zaznaczone, jest automatycznie zamykana.

2. Wykonaj jedną z następujących czynności:

   - Przejdź do panelu Odnajdywanie ścieżek i kliknij wraz z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS) przycisk Trybu kształtu. Każdy element kształtu złożonego posiada przypisany tryb kształtu, który został właśnie przypisany.

     -lub-

   - Wybierz polecenie Utwórz kształt złożony z menu panelu Odnajdywanie ścieżek. Każdy element kształtu złożonego posiada domyślnie przypisany tryb Dodaj.

3. Zmień tryb kształtu składnika, zaznaczając go za pomocą narzędzia Zaznaczanie bezpośrednie lub panelu Warstwy i klikając przycisk Tryb kształtu.

   ***Uwaga:** pamiętaj, że tryb elementu umieszczonego na samym dole nie musi być zmieniany, ponieważ jego tryb nie odnosi się do kształtu złożonego.*

   Aby utrzymać maksymalną szybkość działania programu, skomplikowane kształty złożone należy tworzyć poprzez zagnieżdżanie innych kształtów złożonych (zawierających nie więcej niż 10 składników), a nie wykorzystywanie wielu pojedynczych składników.

Modyfikowanie kształtu złożonego

1. Wybierz narzędzie Zaznaczanie bezpośrednie i zaznacz pojedynczy składnik kształtu złożonego.

2. Sprawdź, który z przycisków trybów kształtu na panelu Odnajdywanie ścieżek jest wyróżniony. Przycisk ten wskazuje tryb zastosowany do zaznaczonego składnika.

   ***Uwaga:** Jeśli zaznaczono dwa lub więcej składników, które używają różnych trybów, na przyciskach trybów kształtu są wyświetlane znaki zapytania.*

3. Kliknij inny przycisk trybu kształtu na panelu Odnajdywanie ścieżek.

Zwalnianie i rozwijanie kształtu złożonego

Zwolnienie złożonego kształtu rozdziela go na oddzielne obiekty. Rozwijanie kształtu złożonego zachowuje kształt obiektu złożonego, ale jego poszczególne komponenty nie mogą być już zaznaczane.

1. Zaznacz kształt złożony za pomocą narzędzia Zaznaczanie lub panelu Warstwy.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij opcję Rozwiń na panelu Odnajdywanie ścieżek.

     -lub-
   - Wybierz polecenie Rozwiń kształt złożony z menu panelu Odnajdywanie ścieżek.

     W zależności od wybranego trybu, kształt złożony zostanie przekonwertowany na pozycję typu <Ścieżka> lub <Ścieżka złożona> na panelu Warstwy.

     -lub-
   - Wybierz polecenie Zwolnij kształt złożony z menu panelu Odnajdywanie ścieżek.

Przenoszenie kształtów złożonych pomiędzy programami Illustrator i Photoshop

W programie Adobe Photoshop warstwy kształtów i ścieżki odcinania warstw (maski wektorowe) są typami kształtów złożonych. Warstwy takie i ścieżki można zaimportować do programu Illustrator jako kształty złożone, a następnie manipulować nimi w tym programie. Kształty złożone można też eksportować do programu Photoshop. Korzystając z tego programu, zwróć uwagę na następujące kwestie:

- Jedynie kształty złożone z najwyższego poziomu hierarchii warstw są eksportowane do programu Photoshop jako warstwy kształtów.
- Jeśli do formatu PSD jest eksportowany kształt złożony o obrysie niezaokrąglonym lub obrysie o grubości wyrażającej się liczbą punktów inną niż całkowita, kształt ten jest rasteryzowany.

Do góry

Łączenie obiektów za pomocą ścieżek złożonych

Ścieżka złożona zawiera co najmniej dwie ścieżki namalowane w taki sposób, że po nałożeniu się ścieżek powstają „dziury”. Wszystkie obiekty tworzonej ścieżki złożonej uzyskują atrybuty wypełnienia i stylu obiektu położonego na samym dole stosu.

Ścieżki złożone zachowują się jak grupy obiektów. Na panelu Warstwy są oznaczane etykietą <Ścieżka złożona>. Składniki kształtu złożonego zaznacza się za pomocą narzędzia Zaznaczanie bezpośrednie lub Zaznaczanie grupowe. Program pozwala manipulować kształtami pojedynczych składników ścieżki złożonej, ale nie umożliwia zmiany atrybutów wyglądu, stylów i efektów pojedynczych składników. Ponadto nie można manipulować nimi za pomocą panelu Warstwy.

Większą swobodę tworzenia ścieżki złożonej zapewnia metoda polegająca na utworzeniu kształtu złożonego i rozwinięciu go.

Wycinanie dziur w obiekcie za pomocą ścieżki złożonej

1. Zaznacz obiekt, który ma pełnić funkcję sztancy (szablonu), i ustaw go tak, aby nakładał się na obiekt wycinany. Powtórzyć operacją dla innych obiektów, pełniących rolę

szablonu do wycinania.

2. Zaznacz obiekty, które mają wejść w skład ścieżki złożonej.
3. Wybierz polecenie Obiekt > Ścieżka złożona > Utwórz.

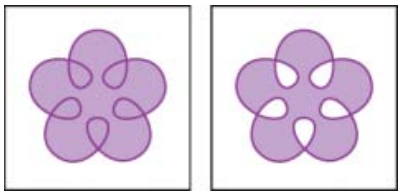
Stosowanie zasad wypełniania do ścieżek złożonych

Możesz określić, czy dana ścieżka ma być ścieżką parzystą-nieparzystą czy ścieżką o niezerowym wypełnieniu.

Zasada niezerowego wypełniania krętego Stosuje równania matematyczne, aby określić, czy punkt znajduje się wewnątrz kształtu, czy na zewnątrz. Program Illustrator używa domyślnie reguły wypełniania niezerowego.

Parzysta-nieparzysta zasada wypełniania Stosuje równania matematyczne, aby określić, czy punkt znajduje się wewnątrz kształtu, czy na zewnątrz. Ta zasada jest bardziej przewidywalna, gdyż co drugi obszar ścieżki złożonej (parzysty-nieparzysty) jest pusty, niezależnie od kierunku ścieżki. Niektóre aplikacje, takie jak Photoshop, używają domyślnie metody wypełniania parzystego-nieparzystego, dlatego też ścieżki importowane z tych aplikacji będą miały tę zasadę wypełniania.

Przecinające się ścieżki to ścieżki, które przecinają się same ze sobą. W zależności od potrzeb ścieżek, można je określić jako parzyste-nieparzyste lub ścieżki o niezerowym wypełnieniu.



Ścieżka samoprzecinająca się o niezerowym wypełnieniu (po lewej) i ścieżka o wypełnieniu parzystym-nieparzystym (po prawej)

Gdy jest tworzona ścieżka złożona o niezerowym wypełnieniu, można określić, czy ścieżki nakładające się mają być wyświetlane jako puste czy wypełnione. Służy do tego przycisk Odwróć kierunek ścieżki na panelu Atrybuty.

Reguły wypełniania

***A.** Cztery ścieżki koliste **B.** Konwersja zaznaczonych ścieżek kolistych na ścieżkę złożoną **C.** Zastosowanie polecenia Odwróć kierunek ścieżki do ścieżki najbardziej w środku*

Zmiana zasad wypełniania ścieżki złożonej

1. Zaznacz ścieżkę złożoną za pomocą narzędzia Zaznaczanie lub panelu Warstwy.
2. Otwórz panel Atrybuty i kliknij przycisk Użyj wypełniania niezerowego lub przycisk Użyj wypełniania parzystego-nieparzystego.

Zmiana dziury w ścieżce złożonej na obszar wypełniony

1. Upewnij się, że ścieżka złożona używa wypełnienia niezerowego.
2. Za pomocą narzędzia Zaznaczanie bezpośrednie zaznacz wybrany do odwrócenia fragment ścieżki złożonej. Nie zaznaczaj całej ścieżki złożonej.
3. Kliknij przycisk Odwróć kierunek ścieżki – wył. lub Odwróć kierunek ścieżki – zał. na panelu Atrybuty.

Przywracanie oryginalnego kształtu ścieżki złożonej

1. Zaznacz ścieżkę złożoną za pomocą narzędzia Zaznaczanie lub panelu Warstwy.
2. Wybierz polecenie Obiekt > Ścieżka złożona > Zwolnij.

Zobacz także

- Grupowanie lub rozgrupowywanie obiektów
- Przenoszenie obiektu na inną warstwę
- Wybieranie pozycji, które uzyskają atrybuty wyglądu
- Tworzenie nowych kształtów przy użyciu narzędzia Shape Builder
- Mieszanie kolorów nakładających się
- Zalewkowanie

(cc) BY-NC-SA Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Wycinanie i dzielenie obiektów

Metody wycinania, dzielenia i przycinania obiektów
Rozcinanie obiektów za pomocą polecenia Podziel obiekty poniżej
Rozcinanie obiektów za pomocą narzędzia Nóż
Dzielenie obiektu na siatkę

Do góry

Metody wycinania, dzielenia i przycinania obiektów

Program Illustrator dysponuje następującymi metodami wycinania, dzielenia i przycinania obiektów:

Polecenie Podziel obiekty poniżej Działa jak foremka do ciastek: zaznaczony obiekt, niczym sztanca, wycina pewne fragmenty innych obiektów. Aby użyć tej funkcji, wybierz polecenie Obiekt > Ścieżka > Podziel obiekty poniżej. Zobacz Rozcinanie obiektów za pomocą polecenia Podziel obiekty poniżej.

Przycisk Przetnij ścieżkę na zaznaczonych punktach kontrolnych

Rozcina ścieżkę w punkcie kontrolnym. Z jednego punktu kontrolnego powstają dwa, położone jeden na drugim. Aby skorzystać z tego przycisku, zaznacz przynajmniej jeden punkt kontrolny narzędziem Zaznaczanie bezpośrednie. Przycisk znajduje się na panelu sterowania. Zobacz Rozdzielanie ścieżki.

Narzędzie Nóż

Rozcina obiekty wzdłuż ścieżki swobodnej, rysowanej tym narzędziem. Obiekty są dzielone na wypełnione powierzchnie składowe (*powierzchnia* to obszar nieprzedzielony odcinkiem linii). Kliknij i przytrzymaj narzędzie Gumka, aby zobaczyć i wybrać narzędzie Nóż. Zobacz Rozcinanie obiektów za pomocą narzędzia Nóż.

Narzędzie Nożyczki

Dzieli ścieżkę, ramkę graficzną lub pustą ramkę tekstową w punkcie kontrolnym lub wzdłuż segmentu. Kliknij i przytrzymaj narzędzie Gumka, aby zobaczyć i wybrać narzędzie Nożyczki. Zobacz Dzielenie ścieżki.

Polecenie Podziel na siatkę Umożliwia podzielenie obiektu na prostokątne obiekty ułożone w rzędach i kolumnach. Możesz określić precyzyjnie wysokość i szerokość pól siatki, a także odstępy między nimi. Możesz też zdefiniować linie pomocnicze ułatwiające rozmieszczanie obiektów kompozycji w siatce. Aby użyć tej funkcji, wybierz polecenie Obiekt > Ścieżka > Podziel na siatkę. Zobacz Dzielenie obiektu na siatkę.

Złożone ścieżki i złożone kształty Umożliwiają stosowanie obiektu do wycinania dziury w innym obiekcie. Zobacz Kształty złożone i Ścieżki złożone.

Efekty Odnajdywanie ścieżek Dostarczają metod dzielenia i przycinania obiektów nakładających się. Zobacz Filtr ścieżek.

Maska przycinająca Umożliwiają zastosowanie obiektu do ukrycia części innych obiektów. Zobacz Maski przycinające.

Do góry

Rozcinanie obiektów za pomocą polecenia Podziel obiekty poniżej

1. Zaznacz obiekt, który ma pełnić funkcję sztancy (szablonu), i ustaw go tak, aby nakładał się na obiekt wycinany.
2. Wybierz polecenie Obiekt > Ścieżka > Podziel obiekty poniżej.

Do góry

Rozcinanie obiektów za pomocą narzędzia Nóż

1. Wybierz narzędzie Nóż . Kliknij i przytrzymaj narzędzie Gumka, aby zobaczyć i wybrać narzędzie Nóż. Zobacz Wybieranie narzędzia, aby uzyskać dostęp do innych metod wyboru narzędzi.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby rozciąć obiekty wzdłuż ścieżki zakrzywionej, przeciągnij kursor nad obiektem.
   - Aby rozciąć obiekty wzdłuż ścieżki prostej, naciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i przytrzymując go, przeciągnij kursor narzędzia Nóż.

Zobacz także

- Galeria narzędzia odcięć i wycinania
- Omówienie panelu narzędzi

Do góry

Dzielenie obiektu na siatkę

1. Zaznacz obiekt.

   Jeśli zaznaczysz więcej niż jeden obiekt, powstała siatka obiektów będzie korzystała z atrybutów najwyżej położonego obiektu.
2. Wybierz polecenie Obiekt > Ścieżka > Podziel na siatkę.
3. Podaj liczbę wierszy i kolumn.
4. (Opcjonalnie) Wykonaj dowolną z następujących czynności:
   - Określ wielkość pól siatki, wpisując wybrane wartości w polach Wysokość i Szerokość.
   - Określ odstępy między wierszami i kolumnami, wpisując wybrane wartości w polach Odstęp.
   - Zmień wymiary całej siatki, wpisując wartości w polu Razem.
   - Dodaj linie pomocnicze ścieżki wzdłuż krawędzi wiersza lub kolumny, zaznaczając opcję Dodaj linie pomocnicze.
5. Kliknij przycisk OK.

Zobacz także

- Rysowanie siatek
- Galeria narzędzia do tworzenia odcięć i wycinania

(cc) BY-NC-SA Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Edytowanie maski przycinającej

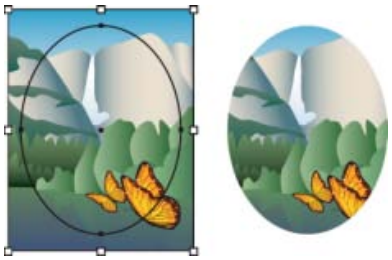
Informacje o maskach przycinających
Samouczek wideo: tworzenie podstawowej maski przycinającej
Ukrywanie części obiektów za pomocą maski przycinającej
Tworzenie maski przycinającej dla grupy lub warstwy
Edytowanie maski przycinającej
Edytowanie ścieżek wewnątrz zestawu przycinania
Dodawanie lub usuwanie obiektu z maskowanej kompozycji
Zwalnianie obiektów z maski przycinającej

Do góry

Informacje o maskach przycinających

Maski przycinające są obiektami, których kształty maskują inne kompozycje tak, by widoczne były tylko te obszary, które zostały objęte kształtem maski. Innymi słowy, jest to przycinanie kompozycji do kształtu maski. Maska przycinania oraz obiekty zamaskowane nazywane są *zestawem przycinania.* Zestaw przycinania może być utworzony z zaznaczenia dwóch lub więcej obiektów lub wszystkich obiektów w grupie lub na warstwie.

Zestawy przycinania na poziomie obiektu są łączone w grupę w panelu Warstwy. Jeżeli tworzysz zestawy przycinania na poziomie warstwy, obiekt znajdujący się na wierzchu warstwy przycina wszystkie obiekty znajdujące się pod nim. Wszystkie operacje na zestawie przycinania na poziomie obiektu, takie jak przekształcenia i wyrównanie, wykonywane są nie w oparciu o niezamaskowaną granicę, lecz o granicę przycinania maski. Po utworzeniu maski odcinania na poziomie obiektu odciętą zawartość można zaznaczyć za pomocą panelu Warstwy, narzędzia Bezpośrednie zaznaczanie oraz izolując odcięty zbiór.



Kompozycja przed maskowaniem (po lewej) i po maskowaniu (po prawej)

Pracując z maskami przycinającymi, stosuj się do następujących zasad:

- Maskowane obiekty są przenoszone do grupy maski przycinającej w panelu Warstwy (jeśli jeszcze się tam nie znajdują).
- Maskami przycinającymi mogą być tylko obiekty wektorowe, ale maskowanie może dotyczyć wszystkich rodzajów obiektów.
- Jeśli maska przycinająca jest tworzona z warstwy lub grupy, pierwszy jej obiekt maskuje wszystko, co znajduje się na warstwie lub w grupie.
- Bez względu na wcześniejsze atrybuty obiekt maski przycinającej zmienia się na obiekt bez wypełnienia i obrysu.

***Wskazówka**: aby uzyskać półprzezroczystą maskę, utwórz maskę kryjącą, używając panelu Przezroczystość.*

Do góry

Ukrywanie części obiektów za pomocą maski przycinającej

1. Utwórz obiekt, który będzie maską.

   Obiekt taki jest nazywany *ścieżką przycinającą*. Ścieżkami przycinającymi mogą być tylko obiekty wektorowe.

2. Przesuń ścieżkę przycinającą nad obiektami wybranymi do zamaskowania.
3. Zaznacz ścieżkę przycinania i obiekty wybrane do zamaskowania.
4. Wybierz polecenie Obiekt > Maska przycinająca > Utwórz.

   Aby utworzyć ścieżkę przycinającą z obszaru, na którym nakładają się przynajmniej dwa obiekty, najpierw zgrupuj te obiekty.

Do góry

Tworzenie maski przycinającej dla grupy lub warstwy

1. Utwórz obiekt, który będzie maską.

   Obiekt taki jest nazywany *ścieżką przycinającą*. Ścieżkami przycinającymi mogą być tylko obiekty wektorowe.

2. Przenieś ścieżkę przycinającą i obiekty wybrane do zamaskowania na warstwę lub do grupy.
3. Sprawdź na panelu Warstwy, czy obiekt maskujący jest na wierzchu grupy lub warstwy. Kliknij nazwę warstwy lub grupy.
4. Kliknij przycisk Utwórz/Zwolnij maskę przycinającą (w dolnej części panelu Warstwy) lub wybierz polecenie Utwórz maskę przycinającą z menu panelu Warstwy.

Do góry

Edytowanie maski przycinającej

1. Zaznacz i wybierz ścieżkę przycinającą na panelu Warstwy. Można również zaznaczyć zestaw przycinania i wybrać polecenie Obiekt > Maska przycinania > Edycja maski.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:

   - Przesuń ścieżkę przycinającą przeciągając centralny punkt odniesienia obiektu za pomocą narzędzia Zaznaczanie bezpośrednie.
   - Zmień kształt ścieżki przycinającej za pomocą narzędzia Zaznaczanie bezpośrednie.
   - Zastosuj wypełnienie i obrys wobec ścieżki przycinającej.

   Aby zaznaczyć wszystkie ścieżki przycinające w dokumencie, usuń zaznaczenie całej kompozycji. Następnie wybierz polecenie Zaznacz > Obiekt > Maski przycinające.

Do góry

Edytowanie ścieżek wewnątrz zestawu przycinania

Aby dokonać edycji tej części ścieżki, która leży poza maską przycinającą, należy najpierw zaznaczyć określoną ścieżkę leżącą w granicach maski przycinającej, a następnie dokonać edycji tej ścieżki.

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Naceluj ścieżkę w panelu Warstwy.
   - Umieść kursor Narzędzia Zaznaczanie bezpośrednie nad fragmentem ścieżki, który jest widoczny wewnątrz maski. Kiedy pojawi się kontur ścieżki, kliknij go.

   Uwaga: *Aby zaznaczyć przyciętą ścieżkę za pomocą kliknięcia, musisz kliknąć fragment ścieżki, który jest widoczny wewnątrz maski.*
2. Edytuj ścieżkę.

Do góry

Dodawanie lub usuwanie obiektu z maskowanej kompozycji

- Przejdź na panel Warstwy i przeciągnij obiekt na lub poza grupę lub warstwę zawierającą ścieżkę przycinającą.

Do góry

Zwalnianie obiektów z maski przycinającej

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
  - Zaznacz grupę z maską przycinającą i wybierz polecenie Obiekt > Maska przycinająca > Zwolnij.
  - Przejdź na panel Warstwy i kliknij nazwę grupy lub warstwy z maską przycinającą. Kliknij przycisk Utwórz/Zwolnij maski przycinające na dole panelu lub wybierz polecenie Zwolnij maskę przycinającą z menu panelu.

  Z uwagi na to, że maska ma wypełnienie i obrys z atrybutem Brak, nie będzie widoczna, aż do jej zaznaczenia lub zmiany atrybutów koloru.

Zobacz także:

- Samouczek dotyczący efektów wizualnych — tworzenie maski
- Samouczek wideo — tworzenie podstawowej maski przycinającej
- Omówienie panelu Warstwy
- Samouczek wideo: korzystanie z masek kryjących
- Układanie obiektów w stos

Słowa kluczowe: Ilustrator, przycinanie, kadrowanie, kadrowanie obrazu, kadrowanie zdjęcia

Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Praca z aktywnymi narożnikami

Wprowadzono w programie Illustrator 17.1

Aktywne narożniki
Preferencje widżetu Aktywne narożniki

Do góry

Aktywne narożniki

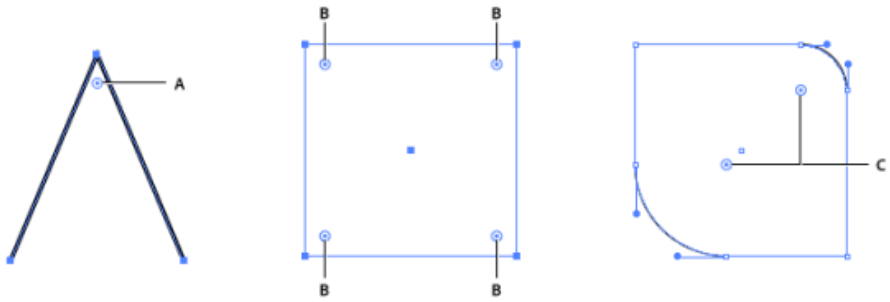
Możesz wybrać jeden lub więcej punktów kontrolnych narożnika na prostej ścieżce lub wiele punktów kontrolnych na kilku ścieżkach kompozycji. Po wybraniu punktów kontrolnych przy każdym z nich pojawi się Widżet aktywnych narożników. Przeciąganie widżetu powoduje zmianę kształtu punktu narożnika na jeden z trzech dostępnych typów narożnika. Dostępne są trzy typy narożników: zaokrąglony, odwrócony, zaokrąglony oraz faza.

*Więcej informacji można znaleźć w artykule **Aktywne prostokąty i zaokrąglone prostokąty**.*

Widżet Aktywne narożniki

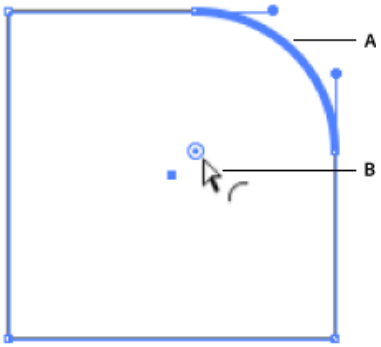
Widżet Aktywne narożniki jest aktywny, kiedy wybierzesz narzędzie Zaznaczanie bezpośrednie, a zaznaczenie ścieżki zawiera punkty narożne. Widżet Aktywne narożniki pojawia się obok narożnika po zaznaczeniu:

- jednej lub kilku ścieżek, które mają narożniki;
- jednego lub kilku zaokrąglonych narożników.



***A.** Widżet Aktywne narożniki, gdy ścieżka zawiera tylko jeden punkt narożny **B.** Widżet Aktywne narożniki, gdy zaznaczono kilka narożników **C.** Widżet Aktywne narożniki, gdy zaznaczono ścieżki (w tym przypadku dwie przeciwne zaokrąglone ścieżki)*

Najłatwiejszym sposobem na zaokrąglenie narożników jest przeciągnięcie widżetu Aktywne narożniki za pomocą narzędzia Zaznaczanie bezpośrednie. Po umieszczeniu wskaźnika myszy na widżecie Aktywne narożniki, zaznaczony zostanie odpowiedni zaokrąglony narożnik (patrz poniżej).



***A.** Zaokrąglony narożnik zostaje zaznaczony, kiedy wskaźnik myszy znajduje się nad widżetem Aktywne narożniki lub w jego pobliżu **B.** Kursor myszy w pobliżu widżetu Aktywne narożniki*

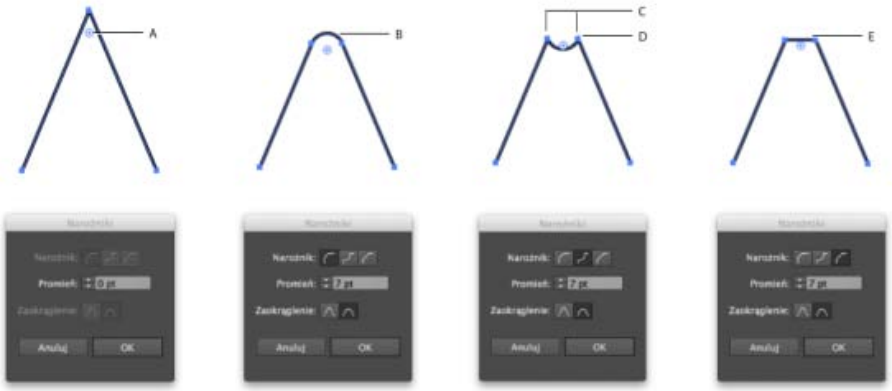
> *Jeśli wolisz, aby widżet Aktywne narożniki był niewidoczny, kiedy wybierzesz narzędzie Zaznaczanie bezpośrednie, możesz go wyłączyć, wybierając opcję Widok >Ukryj widżet narożnika.*

Okno dialogowe Narożniki

Okno dialogowe Narożniki pozwala zmieniać ustawienia narożników. W oknie dialogowym Narożniki możesz ustawić styl, promień i typ zaokrąglenia narożnika.

Aby uzyskać dostęp do ustawień narożnika:

- kliknij dwukrotnie widżet Aktywne narożniki lub
- wybierz narożnik, a następnie kliknij łącze Narożniki widoczne w Panelu sterowania.



Modyfikacja ustawień w oknie dialogowym Narożniki powoduje zmianę sposobu wyświetlania narożnika.

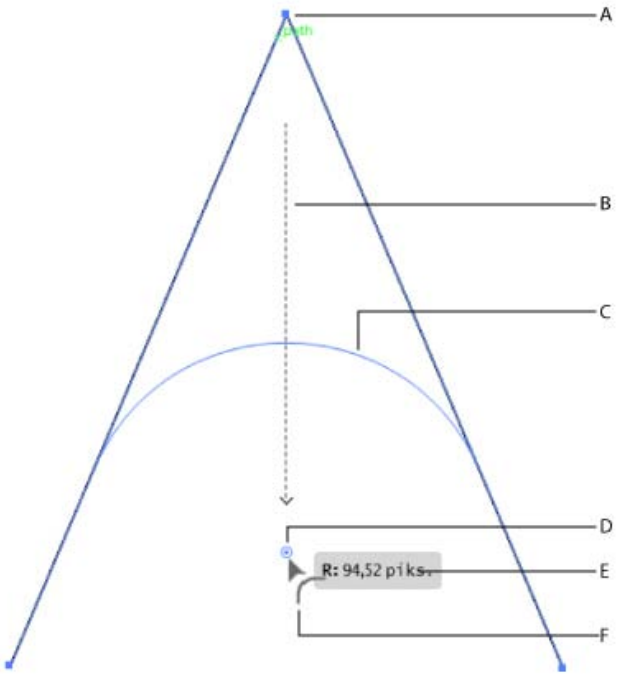
***A.** Widżet Aktywne narożniki **B.** Zaokrąglony narożnik **C.** Powiązane punkty kontrolne **D.** Odwrócony zaokrąglony narożnik **E.** Narożnik z fazowaniem*

Jak korzystać z widżetu Aktywne narożniki

1. Aby zaznaczyć jeden lub kilka punktów narożnych, przy otwartej kompozycji użyj narzędzia Zaznaczanie bezpośrednie (A). Możesz wybrać:
   - jeden lub kilka punktów narożnych na ścieżce,
   - więcej niż jeden punkt narożny na różnych ścieżkach.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności.
   - Przeciągnij widżet Aktywne narożniki.

Kliknij łącze Narożniki widoczne w Panelu sterowania i ustaw dostępne opcje.

- Kliknij dwukrotnie widżet Aktywne narożniki, a następnie zmodyfikuj opcje w oknie dialogowym Narożniki.



***A.** Oryginalny narożnik **B.** Kierunek, w którym przeciągana jest mysz **C.** Podgląd zaokrąglonego narożnika **D.** Widżet Aktywne narożniki **E.** Promień zastosowanego narożnika **F.** Wskaźnik pokazujący styl zastosowanego narożnika*

Zmiana stylu narożnika

Aby zmienić styl narożnika, wykonaj jedną z następujących czynności.

- Podczas przeciągania widżetu Aktywne narożniki kliknij klawisz strzałki w górę lub w dół. Kursor zmienia się, wyświetlając aktualny styl narożnika.
- Aby otworzyć podręczny panel Narożniki, kliknij łącze Narożniki widoczne w Panelu sterowania. Wybierz styl narożnika, który chcesz zastosować.
- Kliknij dwukrotnie widżet Aktywne narożniki w celu wyświetlenia okna dialogowego Narożniki, a następnie wybierz styl Narożnika.
- Przytrzymanie klawisza Alt/Option i kliknięcie widżetu skutkuje wyświetleniem kolejnych stylów narożnika.

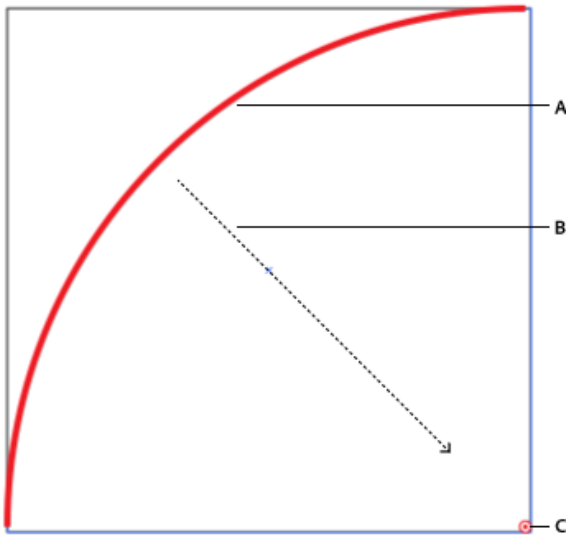
***A.** Zaokrąglony narożnik **B.** Odwrócony zaokrąglony narożnik **C.** Narożnik z fazowaniem*

Ograniczenia

- Opcji Aktywne narożniki można używać wielokrotnie na narożniku — umożliwia ona

zmianę stylu promienia i narożnika. Jednakże, jeśli przeciągniesz lub zmienisz powiązany punkt kontrolny na narożniku w taki sposób, że utraci zaokrąglenie, widżet już się nie wyświetli dla takiego narożnika.

- Narożnika nie można zaokrąglić poza punkt, w którym zaokrąglony narożnik:
  - osiągnął koniec ścieżki;
  - osiągnął przyległy punkt kontrolny;
  - osiągnął punkt kontrolny, który został utworzony podczas modyfikowania przyległego narożnika.
- Kiedy przeciągniesz widżet Aktywne narożniki do maksymalnego punktu, zaokrąglony narożnik wyświetli się jako czerwona ścieżka.



***A.** Czerwona ścieżka oznacza, że uzyskano maksymalny promień dla wybranego narożnika **B.** Kierunek, w którym przeciągany jest widżet Aktywne narożniki **C.** Widżet Aktywne narożniki*

Do góry

Preferencje widżetu Aktywne narożniki

Ukryj widżet narożnika

- Jeśli wolisz, aby widżet Aktywne narożniki był niewidoczny, kiedy wybierzesz narzędzie Zaznaczanie bezpośrednie, możesz go wyłączyć, wybierając opcję Widok >Ukryj widżet narożnika.
- Jeśli wolisz, aby widżet Aktywne narożniki pozostał widoczny, po wybraniu narzędzia Zaznaczanie bezpośrednie kliknij opcję Widok > Pokaż widżet narożnika.

Maksymalny kąt

Jeśli kąty narożnika są większe niż określona wartość, możesz skorzystać z opcji ukrycia widżetu Aktywne narożniki. Możesz określić tę wartość dla kątów większych od pola, wybierając polecenie Preferencje > Zaznaczanie i wyświetlanie punktów > Ukryj widżet narożnika.

(cc) BY-NC-SA Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Kształty aktywne

Udoskonalone w programie Illustrator CC 2015 (elipsy, wielokąty i linie)

Po utworzeniu kształtu aktywnego za pomocą narzędzia Kształt można zmodyfikować jego właściwości, takie jak szerokość, narożniki, kąty, liczba boków i wiele innych. Właściwości kształtów można teraz edytować zarówno za pomocą opcji wyświetlanych na obrazie, jak i przy użyciu pól numerycznych w panelu Przekształcenia, w którym znajduje się teraz oddzielna sekcja Właściwości.

*Dodatkową pomoc można znaleźć w artykule **Praca z aktywnymi narożnikami**.*

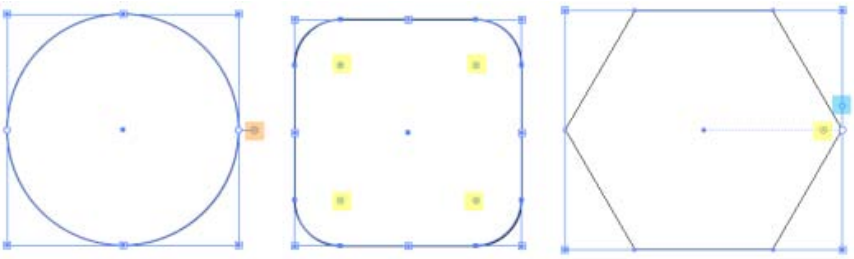
Cechy kształtów aktywnych
Dostęp do właściwości kształtów aktywnych
Zaznaczanie kształtów aktywnych
Maksymalny promień
Konwertowanie kształtów
Właściwości kształtów aktywnych

Cechy kształtów aktywnych

***Uwaga:** Aby obwiednia była wyświetlana przy zaznaczaniu obiektu, należy sprawdzić, czy w menu Widok (Widok > Pokaż obwiednię) została wybrana odpowiednia opcja.*

1. Narysuj kształt aktywny za pomocą narzędzia Kształt.

   Wokół krawędzi kształtów aktywnych są wyświetlane dodatkowe widżety zapewniające dodatkowe funkcje graficzne.



   (Z lewej) Widżet Wycinek aktywnego okręgu
   (w środku) Widżety Promień kąta aktywnego prostokąta o zaokrąglonych narożnikach, a także
   (z prawej) widżety Promień kąta i Boki aktywnego wielokąta.

2. Zostaje wyświetlony panel Przekształcenia (jeśli był wcześniej otwarty, zostanie przeniesiony na pierwszy plan). Jeśli panel Przekształcenia nie zostanie otwarty:
   - Naciśnij Shift + F8 lub
   - Kliknij menu Okno > Przekształcenia.

   ***Uwaga:** Aby wybrać, czy panel Przekształcenia zostanie wyświetlony po utworzeniu prostokąta lub zaokrąglonego prostokąta, użyj opcji **Pokaż przy tworzeniu kształtu** w wysuwanym menu panelu Przekształcenia.*

3. Jeśli jest zaznaczonych wiele kształtów:

- Po wybraniu odpowiedniego narzędzia można modyfikować właściwości poszczególnych kształtów za pomocą widżetów ekranowych.
- Panel Przekształcenia umożliwia modyfikowanie właściwości wielu kształtów.

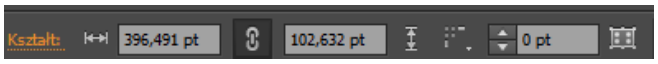
4. Aby zmienić właściwości kształtu, użyj myszki na kształcie aktywnym lub polach w panelu Przekształcenia (sekcja Właściwości kształtu).

   Uwaga: *Niezależnie od wybranego narzędzia po wybraniu kształtów tego samego typu modyfikowanie właściwości w panelu Przekształcenia będzie miało wpływ na zaznaczoną kompozycję.*

Dostęp do właściwości kształtów aktywnych

Dostęp do właściwości kształtów aktywnych w programie Illustrator CC można uzyskać w kilku miejscach. W następującym przykładzie mamy do czynienia z aktywnym prostokątem.

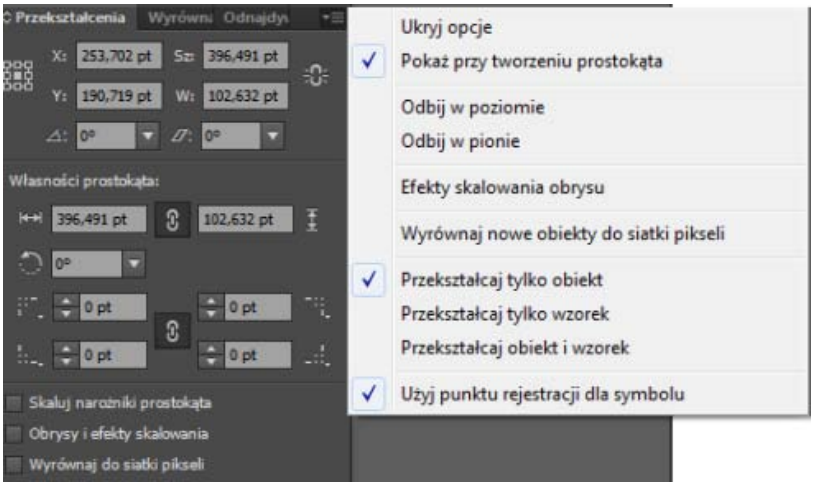
Panel sterowania



W panelu sterowania ulepszono dostęp do właściwości prostokąta aktywnego i prostokąta zaokrąglonego

Panel Przekształcenia

Panel Przekształcenia ma ulepszony stan, umożliwiający wyświetlanie dodatkowych właściwości

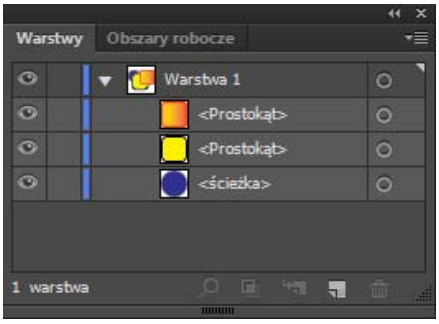


Panel Przekształcenia ma nową opcję w menu wysuwanym (Pokaż przy tworzeniu prostokąta). Opcja ta uruchamia panel Przekształcenia natychmiast po rozpoczęciu rysowania prostokąta lub prostokąta zaokrąglonego.

Zaznaczanie kształtów aktywnych

Panel Warstwy

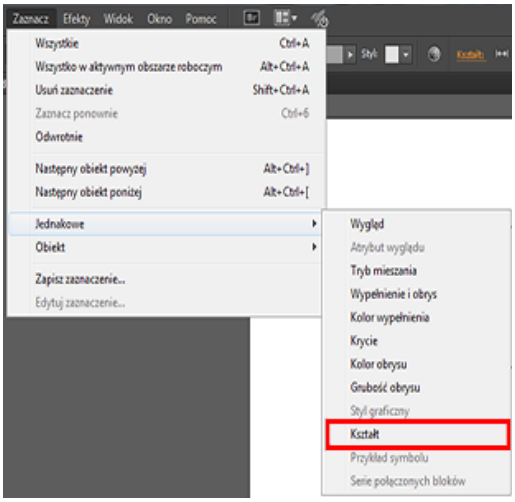
Kształty aktywne są wyświetlane jako obiekty różnego typu w panelu Warstwy. Na przykład podczas rysowania aktywnego prostokąta warstwa otrzymuje nazwę <*Prostokąt*> w panelu Warstwy. Pomaga to w identyfikowaniu dostępnych aktywnych kształtów podczas zaznaczania i modyfikowania.



Wygląd prostokątów aktywnych i zaokrąglonych <Prostokąt> w panelu Warstwy

Opcja Zaznacz

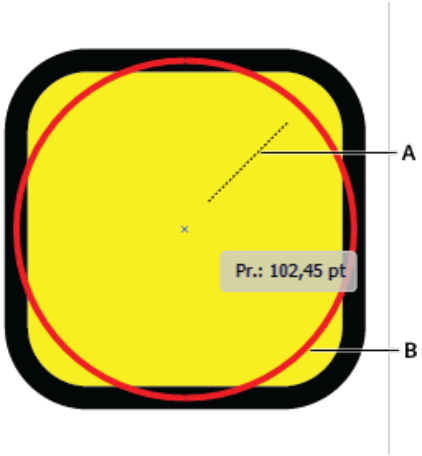
Nowa pozycja menu, Kształt, została dodana do menu Zaznacz > Jednakowe. Wybór opcji Zaznacz > Jednakowe > Kształt powoduje zaznaczenie wszystkich dostępnych kształtów aktywnych.



Zaznacz wiele aktywnych kształtów za pomocą nowej opcji menu

Maksymalny promień

Podczas przeciągania narożników aktywnego prostokąta lub zaokrąglonego prostokąta do maksymalnej możliwej wielkości podgląd zaokrąglonych narożników jest wyświetlany na czerwono.



***A.** Przeciąganie narożnika do środka **B.** Podgląd kształtu jest wyświetlany na czerwono po osiągnięciu maksymalnego możliwego promienia*

Konwertowanie kształtów

- Kształty znajdujące się w plikach utworzonych w starszych wersjach programu Illustrator nie będą automatycznie edytowalne jako kształty aktywne. Aby przekonwertować prostokąt na kształt aktywny, zaznacz wybrany prostokąt i kliknij Obiekt > Kształt > Konwertuj na kształt.
- Aby przekonwertować Kształt aktywny na kształt zwykły, zaznacz kształt aktywny i wybierz kolejno Obiekt > Kształt > Rozwiń kształt.

Właściwości kształtów aktywnych

Właściwości prostokąta/prostokąta zaokrąglonego

- **Szerokość/wysokość**: określa wysokość lub szerokość prostokąta. Narożniki i ich promienie nie ulegają zmianie.
- **Kąt prostokąta**: obracanie prostokąta za pomocą widżetu Skaluj/obróć.
- **Ogranicz proporcje szerokości i wysokości**: zaznaczyć opcję Przeskaluj promienie narożnika w kształtach, aby wartość promieni narożnika była modyfikowana proporcjonalnie do przekształcenia obiektu.
- **Typ narożnika**: określa typ narożnika dla dowolnych narożników prostokąta.
- **Promienie kątów**: umożliwia zmianę wartości dla poszczególnych narożników prostokąta za pomocą strzałek lub przez wpisanie żądanej wartości w panelu Przekształcenia.

Właściwości elipsy

- **Szerokość**/**wysokość**: określa szerokość i wysokość elipsy. Gdy obie wartości są równe, elipsa jest okręgiem.
- **Kąt elipsy**: określa kąt, pod którym elipsa jest umieszczana na obszarze roboczym.
- **Kąt początkowy i końcowy wycinka**: za pomocą widżetu Wycinek (na prawo od nowo utworzonej elipsy) można zaprezentować kształt jako wykres kołowy.
- **Ogranicz kąt wycinka**: określa, czy różnica między kątem początkowym i końcowym wycinka musi zostać zachowana podczas modyfikowania ich wartości za pomocą panelu Przekształcenia.
- **Odwróć wycinek**: określa, kiedy kąt początkowy i końcowy wycinka należy zamienić miejscami. Dzięki temu można utworzyć graficzną reprezentację wycinka koła.

Właściwości wielokąta

- **Promień wielokąta**: określa dokładny promień rysowanego wielokąta.
- **Długość boku wielokąta**: określa długość poszczególnych boków wielokąta.
- **Liczba boków wielokąta**: określa liczbę boków rysowanego wielokąta. Za pomocą widżetu ekranowego można wybrać liczbę boków od 3 do 10. Suwak umożliwia wybór wartości od 3 do 20. Jeśli liczba boków ma mieścić się w zakresie od 3 do 1000, należy wpisać ją ręcznie.
- **Kąt**: określa wartość kąta, pod którym zostanie narysowany lub umieszczony wielokąt względem obszaru roboczego.
- **Typ narożnika**: określa typ narożnika dla wielokąta (zaokrąglony, zaokrąglony odwrócony lub fazowany)
- **Promień kąta**: określa promienie kątów w wielokącie.

Właściwości linii

- **Długość linii**: określa długość rysowanej linii.
- **Kąt linii**: określa kąt, pod którym linia jest rysowana względem obszaru roboczego.

(cc) BY-NC-SA Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

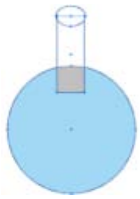
Tworzenie kształtów przy użyciu narzędzia Shape Builder

Aby utworzyć kształt przy pomocy narzędzia Shape Builder, wykonaj następujące czynności:

1. Utwórz kształt, na którym chcesz zastosować narzędzie Shape Builder.
2. Używając narzędzia Zaznaczanie, zaznacz ścieżki, które chcesz scalić, aby utworzyć dany kształt.

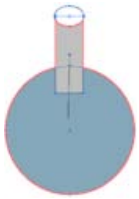
   Uwaga: *Upewnij się, że zaznaczone są tylko te ścieżki, na których chcesz zastosować to narzędzie. Jeśli przed scalaniem zaznaczysz wszystkie ścieżki, operacja będzie miała charakter ogólny.*
3. Z panelu Narzędzia wybierz narzędzie Shape Builder lub naciśnij Shift+M. Domyślnie narzędzie to pracuje w trybie scalania, w którym można scalać różne ścieżki. Wskaźnik w tym trybie wygląda tak: .
4. Określ strefę, którą chcesz wyciągnąć lub scalić.
5. Aby rozbić lub wyciągnąć daną strefę z reszty kształtu, przesuń wskaźnik i kliknij zaznaczoną strefę.

   Wprowadzone zostaną dodatkowe punkty zakotwiczenia, w których kształty zostaną rozbite.



Scalanie zamkniętych stref przy użyciu narzędzie Shape Builder. Ramka zaznaczenia pojawia się, gdy wskaźnik przesuwany jest nad zamkniętą strefę.

6. Aby scalić ścieżki, przeciągnij daną strefę i puść przycisk myszy; dwie strefy zostaną scalone, tworząc nowy kształt.



Przeciąganie wzdłuż strefy w celu scalenia

Nowy kształt po scaleniu

Styl kompozycji dziedziczony przez nowy kształt zależy od następujących reguł:

- Scalanym kształtom nadawany jest styl kompozycji obiektu, z którego rozpoczęto przeciąganie.
- Jeśli żaden styl kompozycji nie jest dostępny po naciśnięciu przycisku myszy, to scalanym kształtom nadawany jest styl kompozycji dostępny po zwolnieniu przycisku myszy.
- Jeśli żaden styl kompozycji nie jest dostępny ani po naciśnięciu przycisku myszy, ani po jego zwolnieniu, to wówczas nadawany jest styl najwyżej zaznaczonego obiektu w panelu Warstwy.

W przypadku kolorowania, reguły te można tymczasowo zmienić, zaznaczając opcję Próbki kolorów w wysuwanym menu Pobierz kolor z, w oknie dialogowym Opcje narzędzia Shape Builder. Aby uzyskać dokładniejsze informacje, zobacz Ustawianie opcji narzędzia Shape Builder.

Naciśnięcie klawisza Shift+kliknięcie+przeciągnięcie powoduje wyświetlenie prostokątnej ramki zaznaczenia, która pozwala w łatwy sposób scalać wiele ścieżek.

7. Aby użyć trybu Wymaż narzędzia Shape Builder, naciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i kliknij zamkniętą strefę, którą chcesz usunąć. Po naciśnięciu klawisza Alt (Windows) lub Option (Mac OS) wskaźnik zmieni się w .

   W trybie Wymaż można usuwać strefy w zaznaczonych kształtach. Jeśli usuniesz strefę współdzieloną przez wiele obiektów, kształty zostaną rozbite w taki sposób, że z kształtów zostaną usunięte strefy zaznaczone przez ramkę zaznaczenia.

   W trybie usuwania można również usuwać krawędzie. Opcja ta jest przydatna, gdy chcesz oczyścić pozostałą część po utworzeniu wymaganego kształtu.

(cc) BY-NC-SR Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Tworzenie nowych kształtów za pomocą narzędzia Shaper i Generatora kształtów

Udoskonalone w programie Illustrator CC 2015 (nowe narzędzie Shaper)

Informacje o narzędziu Shaper
Korzystanie z narzędzia Shaper (rysowanie kształtów)
Korzystanie z narzędzia Shaper (tworzenie kształtów)
Zaznaczanie kształtów w Shaper Group
Usuwanie kształtu z Shaper Group
Informacje o narzędziu Generator kształtów
Ustawianie opcji narzędzia Generator kształtów

Do góry

Informacje o narzędziu Shaper

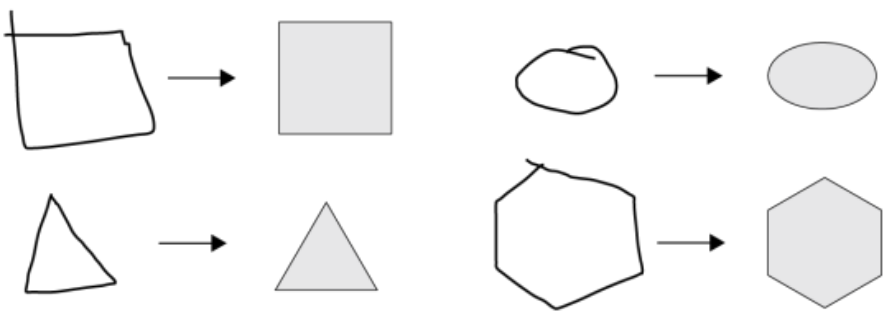
Narzędzie Shaper ułatwia tworzenie złożonych i atrakcyjnych wizualnie kształtów z wykorzystaniem rysowania, tworzenia stosów i umieszczania kształtów, a następnie ich łączenia, scalania, usuwania i przesuwania. Za pomocą prostych i intuicyjnych gestów można osiągać efekty, wykonując operacje wymagające wcześniej wielu działań.

Za pomocą narzędzia Shaper można tworzyć kształty wektorowe przy użyciu gestów. Za pomocą myszki lub urządzenia dotykowego można tworzyć wielokąty, prostokąty lub okręgi. Rysowane kształty są kształtami aktywnymi. Ta funkcja jest włączona dla tradycyjnych obszarów roboczych, dotykowego obszaru roboczego oraz w urządzeniu mobilnym z zainstalowaną aplikacją Illustrator Draw.

Do góry

Korzystanie z narzędzia Shaper (rysowanie kształtów)

1. W przyborniku programu Illustrator kliknij narzędzie Shaper (Shift+N).
2. Narysuj kształt w dokumencie. Może to być surowy prostokąt, okrąg, elipsa, trójkąt lub inny wielokąt.
3. Geometria narysowanego kształtu zostanie automatycznie skorygowana. Narysowany kształt jest aktywny i w pełni edytowalny.



Konwertowanie swobodnych gestów na kształty wektorowe

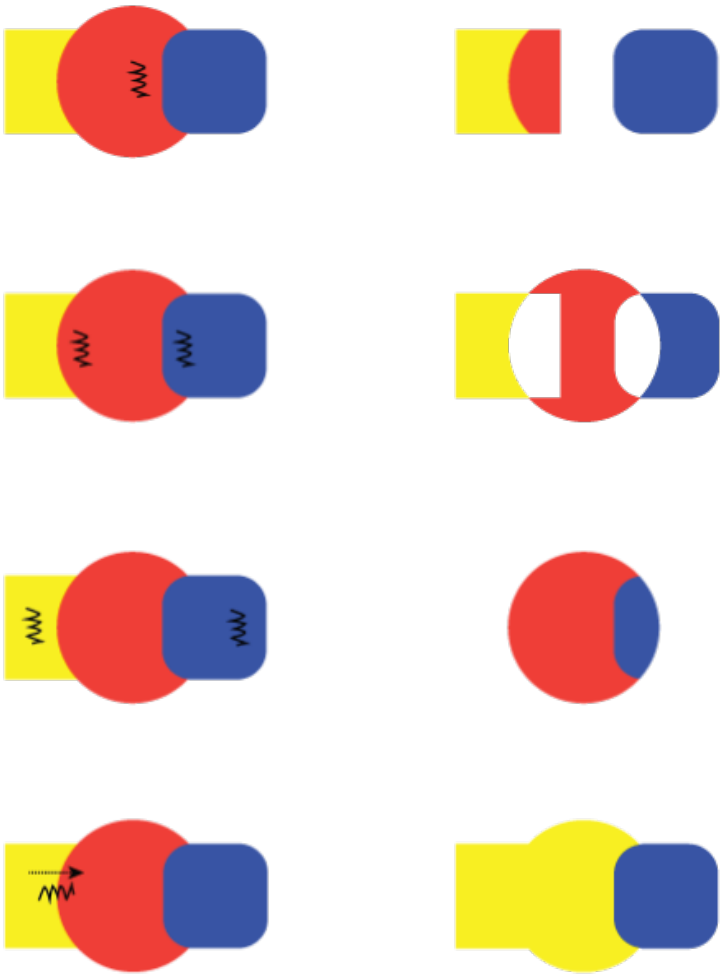
Do góry

Korzystanie z narzędzia Shaper (tworzenie kształtów)

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Zaznacz w dokumencie kilka nachodzących na siebie kształtów.
   - Za pomocą jednego z narzędzi narysuj nachodzące na siebie kształty.
   - Za pomocą narzędzia Shaper (Shift + N) możesz szybko narysować prostokąt, okrąg lub wielokąt.
2. Wybierz narzędzie Shaper (Shift + N), jeśli nie jest aktywne.
3. Przy użyciu myszy (podłączonej do urządzenia bez interfejsu dotykowego) lub palca rysuj odręcznie na obszarze, który chcesz scalić, usunąć lub wykroić.

   Następujące zasady dotyczą wykrawania lub scalania kształtów i decydują o ich kolorze:
   - Jeśli rysunek odręczny mieści się w jednym kształcie, zostanie wykrojony jego obszar.
   - Jeśli rysunek odręczny nachodzi na dwa lub więcej przecinających się kształtów, zostaną wykrojone przecinające się obszary.
   - Jeśli rysunek odręczny zaczyna się od kształtu znajdującego się z przodu:
     - kształt z przodu zostanie wykrojony od obszaru nienachodzącego do nachodzącego;
     - kształty zostaną scalone od obszaru nachodzącego do nienachodzącego, przy czym obszar scalony będzie mieć kolor punktu wyjściowego rysunku odręcznego.
   - Jeśli rysunek odręczny zaczyna się od kształtu znajdującego się z tyłu:
     - kształty zostaną scalone od obszaru nienachodzącego do nachodzącego, przy czym obszar scalony będzie mieć kolor punktu wyjściowego rysunku odręcznego.

   Przykłady rysunków odręcznych stworzonych za pomocą narzędzia Shaper



Rysowanie (z lewej) Shaper Groups (z prawej)

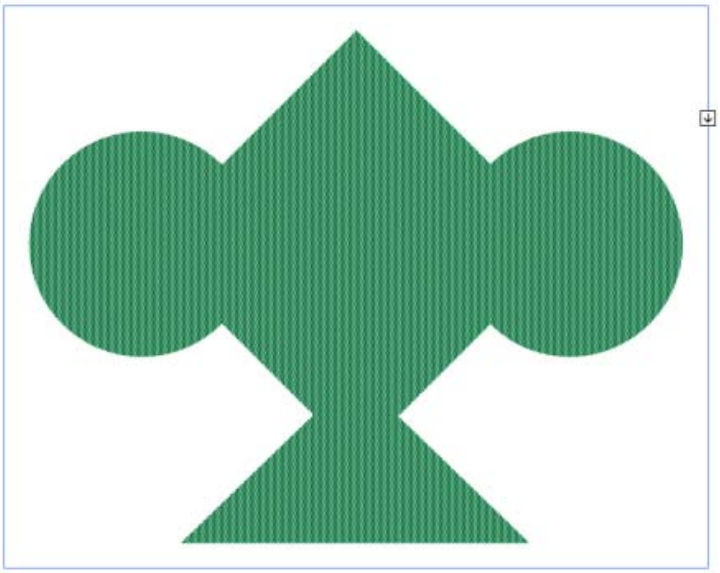
Do góry

Zaznaczanie kształtów w Shaper Group

Kształty należące do Shaper Group pozostają edytowalne, nawet jeśli ich fragmenty zostały wykrojone lub scalone. Następujące działania umożliwiają zaznaczenie poszczególnych kształtów lub grupy:

Tryb wyboru frontu

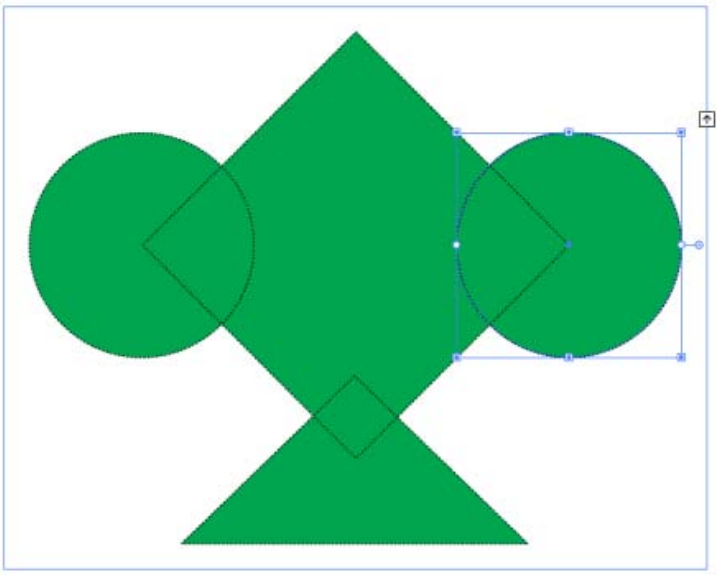
1. Wybierz narzędzie Shaper.
2. Dotknij lub kliknij Shaper Group. Shaper Group zostanie zaznaczona i pojawi się obwiednia z widżetem Strzałka.
3. Dotknij kształtu ponownie (także pojedynczego, jeśli istniej). Zostanie włączony tryb wyboru frontu.
4. Jeśli Shaper Group zawiera kształty scalone, front kształtu jest matowy. Użytkownik może zmienić kolor wypełnienia kształtów.



Tryb wyboru frontu

Tryb konstruowania

1. Po zaznaczeniu Shaper Group wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Dotknij lub kliknij widżet Strzałka, aby wskazywał kierunek do góry .
   - Kliknij dwukrotnie kształt.
   - Kliknij raz obrys kształtu.
2. Po zaznaczeniu obiektu składowego można zmodyfikować dowolną z właściwości jego wyglądu.



Tryb konstruowania

Do góry

Usuwanie kształtu z Shaper Group

1. Wykonaj kroki niezbędne do włączenia trybu konstruowania.
2. Przeciągnij i upuść kształt poza obwiednię.

Do góry

Informacje o narzędziu Generator kształtów

Narzędzie Generator kształtów to interaktywne narzędzie służące do tworzenia złożonych kształtów poprzez łączenie i wymazywanie prostszych kształtów. Działa na prostych i złożonych ścieżkach.

W intuicyjny sposób podświetla krawędzie i strefy wybranej kompozycji, które można scalić w celu utworzenia nowego kształtu. Krawędź definiowana jest jako sekcja ścieżki, która nie krzyżuje się z żadną inną ścieżką zaznaczonych obiektów. Strefa to zamknięty obszar otoczony krawędziami.

Domyślnie narzędzie to działa w trybie scalania, co pozwala łączyć ścieżki i strefy. Możesz również przełączyć się do trybu wymazywania, aby usunąć wszelkie niechciane krawędzie lub strefy, naciskając Alt (Windows) lub Option (Mac).

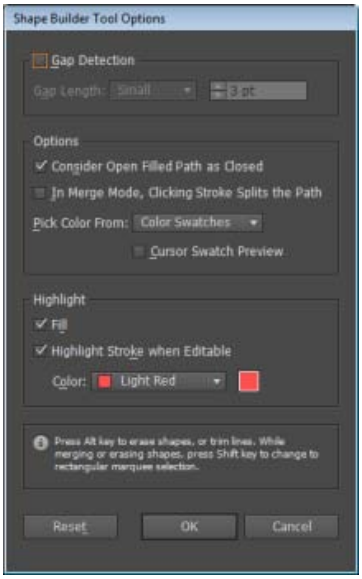
Film poświęcony tworzeniu nowych kształtów przy użyciu narzędzia Generator kształtów można obejrzeć od adresem www.adobe.com/go/lrvid5203_ai_pl.

Do góry

Ustawianie opcji narzędzia Generator kształtów

Aby uzyskać możliwość łączenia i lepszy dostęp do informacji graficznych, możesz skonfigurować i dostosować różne opcje, takie jak wykrywanie odstępów, oznaczanie źródła kolorem i podświetlanie.

Aby ustawić te opcje w oknie dialogowym Opcje narzędzia Generator kształtów, w panelu Narzędzia dwukrotnie kliknij ikonę narzędzia Generator kształtów.



Okno dialogowe opcji narzędzia Generator kształtów

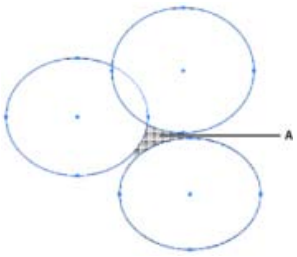
Wyszukiwanie odstępów Ustaw długość odstępu korzystając z wysuwanego menu Długość odstępu. Dostępne wartości to Mała (3 punkty), Średnia (6 punktów) i Duża (12 punktów).

Zaznacz pole wyboru Własne, jeśli chcesz podać dokładną długość odstępu.

Po zaznaczeniu danej długości odstępu program Illustrator wyszukuje tylko odstępy o wartości zbliżonej do podanej. Upewnij się, że wartość długości odstępu jest zbliżona (mniej więcej) do faktycznej długości odstępu kompozycji. Możesz sprawdzić, czy odstępy są wykrywane, podając inne wartości długości odstępu tak

długo, aż odstępy w kompozycji zaczną być wykrywane.

Na przykład, jeśli ustawisz długość odstępu na 12 punktów, podczas gdy kształt, który musisz scalić, zawiera odstępy 3-punktowe, program Illustrator może ich nie wykryć.



Podświetlony obszar wskazuje, że odstęp został zlokalizowany i że uważany jest za strefę

Otwarte, wypełnione ścieżki traktuj jako zamknięte Jeśli opcja ta jest zaznaczona, to dla otwartej ścieżki tworzona jest niewidzialna krawędź, tworząca pewną strefę. Po kliknięciu wewnątrz strefy tworzony jest kształt.

W trybie scalania kliknięcie obrysu dzieli ścieżkę Zaznacz pole wyboru W trybie scalania kliknięcie obrysu dzieli ścieżkę. Opcja ta pozwala podzielić ścieżkę nadrzędną na dwie ścieżki. Pierwsza ścieżka tworzona jest z krawędzi, którą kliknąłeś, druga jest pozostałą częścią ścieżki nadrzędnej z wyłączeniem pierwszej ścieżki. Jeśli opcja ta jest zaznaczona, wskaźnik zmienia się na podczas dzielenia ścieżki.

Pobierz kolor z Możesz nadać obiektom kolor, korzystając z próbek kolorów lub kolorów użytych w istniejącej kompozycji. Aby zaznaczyć opcję Próbki kolorów lub Kompozycja z wysuwanego menu, wybierz opcję Pobierz kolor z.

Jeśli wybierzesz opcję Próbki kolorów, otrzymasz opcję Kursor podglądu próbki. Aby uzyskać podgląd i wybierać kolory, możesz zaznaczyć pole wyboru Kursor podglądu próbki. Wybór tej opcji zapewnia dostęp do kursora Aktywnego malowania. Zezwala on na iteracje (przy użyciu klawiszy strzałek) i wybieranie koloru z panelu próbek.

***Uwaga**: iterację można wykonywać przy pomocy klawiszy strzałek, nawet jeśli opcja Kursor podglądu próbki jest wyłączona.*

Aby zmienić kolor obrysu, przesuń wskaźnik nad krawędź obiektu, aby podświetlić i zmienić kolor obrysu. Opcja ta działa tylko, jeśli zaznaczona jest opcja W trybie scalania, Kliknięcie obrysu dzieli ścieżkę.

Kolor wypełnienia strefy można wybrać, klikając dowolne miejsce dokumentu.

***Uwaga**: kursor podglądu próbki nie jest wyświetlany podczas scalania, aby zapewnić dobrą widoczność kształtów.*

Jeśli zaznaczysz opcję Kompozycja, program Illustrator użyje tych samych reguł, które użyte zostały dla innych stylów kompozycji w scalanych obiektach. Więcej informacji można znaleźć w kroku 6 w sekcji Tworzenie kształtów przy użyciu narzędzia Generator kształtów.

Wypełnienie Pole wyboru Wypełnienie jest domyślnie zaznaczone. Jeśli opcja ta jest zaznaczona, ścieżka lub strefa, które możesz scalić, są podświetlane na szaro po najechaniu kursorem na wybraną ścieżkę. Jeśli opcja ta nie jest zaznaczona, wygląd wybranej strefy lub ścieżki pozostaje normalny.

Podświetlić obrys, gdy jest edytowalny Jeśli opcja ta jest zaznaczona, program Illustrator podświetla obrysy, które można edytować. Edytowalny obrys zaznaczany jest kolorem wybranym z wysuwanego menu Kolor.

(cc) BY-NC-SA Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Tworzenie obiektów trójwymiarowych

Tworzenie obiektów trójwymiarowych
Ustawianie opcji
Dodawanie własnej ścieżki fazy
Obracanie obiektu w trzech wymiarach
Odwzorowanie kompozycji na obiekcie 3D

Uwaga: *Narzędzia 3D są niezależne od narzędzi Siatka w perspektywie, a obiekty 3D traktowane są jak inne obiekty w perspektywie.*

Do góry

Tworzenie obiektów trójwymiarowych

Efekty 3D umożliwiają tworzenie obiektów trójwymiarowych (3D) z kompozycji dwuwymiarowych (2D). Na wygląd wynikowych efektów mają wpływ opcje oświetlenia, cieniowania, obrotów i inne. Oryginalną kompozycję można rzutować na każdą z powierzchni obiektu 3D.

Obiekty 3D można tworzyć trzema metodami: poprzez stosowanie brył 3D lub brył obrotowych 3D. Oprócz tego, obiekty 2D i 3D mogą być obracane w trzech wymiarach. Aby zastosować lub zmienić efekty trójwymiarowe istniejącego obiektu trójwymiarowego, zaznacz ten obiekt i dwukrotnie kliknij wybrany efekt na panelu Wygląd.

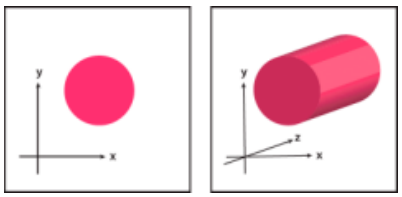
Uwaga: *Gdy obiekty trójwymiarowe są wyświetlane na ekranie mogą towarzyszyć im jakieś sztuczne elementy związane z wygładzaniem. Elementy te nie będą jednak ani drukowane, ani widoczne podczas prezentowania kompozycji w Internecie.*

Film instruktażowy dotyczący pracy z obiektami 3D w programie Illustrator można obejrzeć na stronie internetowej Wprowadzenie do świata 3D.

Tworzenie obiektu trójwymiarowego przez wyciąganie

Wyciąganie powoduje rozszerzenie obiektu dwuwymiarowego wzdłuż jego osi *z*, co nadaje mu głębię. Na przykład wyciągnięcie elipsy powoduje powstanie walca.

Uwaga: *Oś z obiektu jest to linia prostopadła do przedniej powierzchni obiektu; jej położenie ulega zmianom wraz ze zmianami położenia całego obiektu (np. gdy obiekt zostaje obrócony za pomocą poleceń z okna dialogowego Opcje 3D).*



Wyciąganie obiektu

1. Zaznacz obiekt.

2. Wybierz polecenie Efekt > Wyciągnięcie i fazowanie.
3. Kliknij Więcej opcji, aby wyświetlić pełną listę opcji; kliknij na Mniej opcji, aby ukryć opcje dodatkowe.
4. Aby obejrzeć efekt zastosowania polecenia w oknie dokumentu, zaznacz opcję Podgląd.
5. Określ opcje:

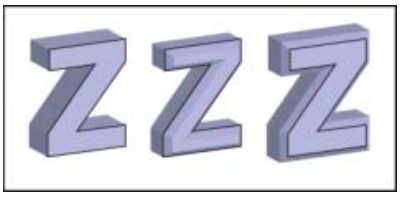
   Położenie Określa zasady obrotu obiektu i perspektywę patrzącego. (Zobacz Określanie opcji położenia obrotu 3D).

   Wyciągnięcie i fazowanie Określa głębię obiektu i zakres profilowania dodanego lub wyciętego z niego. (Zobacz Opcje wyciągnięcia i fazowania).

   Powierzchnia Tworzy wiele rodzajów powierzchni, od matowych do błyszczących. (Zobacz Opcje cieniowania powierzchni).

   Oświetlenie Dodaje jedno lub więcej świateł z różną intensywnością, zmienia kolor cienia obiektu i przenosi światło wokół obiektu. (Zobacz Opcje oświetlenia).

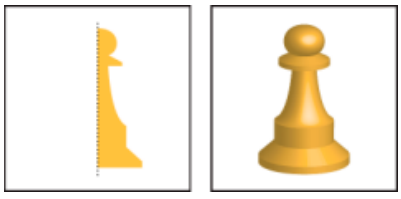
   Mapa Tworzy mapę kompozycji na powierzchni obiektu 3D. (Zobacz Odwzorowanie kompozycji na obiekcie 3D).
6. Kliknij przycisk OK.



Obiekt wyciągnięty bez brzegów profilowanych (po lewej), ten sam obiekt po zastosowaniu opcji Faza do wewnątrz (w środku) i ten sam obiekt po zastosowaniu opcji Faza na zewnątrz (po prawej)

Tworzenie obiektu trójwymiarowego przez obracanie

Obracanie tworzy bryłę trójwymiarową, określaną przez obwód zatoczony przez ścieżkę, czyli *profil* obiektu wzdłuż globalnej osi *y* (osi obracania). Ponieważ oś obrotu jest stała, utworzenie bryły trzeba poprzedzić ustawieniem obracanego kształtu obok tej osi (jest to rzut przyszłej bryły na płaszczyznę zawierającą oś); tak ustawioną ścieżkę otwartą lub zamkniętą można obrócić przy użyciu opcji z okna dialogowego efektów.



Obracanie obiektu

1. Zaznacz obiekt.

   Uwaga: *Zastosowanie efektu Tworzenia bryły obrotowej 3D do wielu obiektów powoduje*

jednoczesne obrócenie każdego z obiektów wokół jego własnej osi. Każdy z obiektów jest zdefiniowany w swojej własnej przestrzeni 3D i nie może przecinać się z pozostałymi obiektami. Z drugiej strony, zastosowanie efektu tworzenia bryły obrotowej do nacelowanej warstwy lub grupy powoduje obrócenie wszystkich obiektów wokół jednej osi.

Obracanie wypełnionej ścieżki bez obrysu trwa znacznie krócej, niż ścieżki wypełnionej.

2. Wybierz polecenie Efekt > 3D > Stwórz bryłę obrotową.
3. Aby obejrzeć efekt zastosowania polecenia w oknie dokumentu, zaznacz opcję Podgląd.
4. Kliknij Więcej opcji, aby wyświetlić pełną listę opcji; kliknij na Mniej opcji, aby ukryć opcje dodatkowe.

Położenie Określa zasady obrotu obiektu i perspektywę patrzącego. (Zobacz Określanie opcji położenia obrotu 3D).

Bryła obrotowa Określa zasady zamiatania ścieżki wokół obiektu dla otrzymania efektu trzech wymiarów. (Zobacz Opcje tworzenia brył obrotowych).

Powierzchnia Tworzy wiele rodzajów powierzchni, od matowych do błyszczących. (Zobacz Opcje cieniowania powierzchni).

Oświetlenie Dodaje jedno lub więcej świateł z różną intensywnością, zmienia kolor cienia obiektu i przenosi światło wokół obiektu. (Zobacz Opcje oświetlenia).

Mapa Tworzy mapę kompozycji na powierzchni obiektu 3D. (Zobacz Odwzorowanie kompozycji na obiekcie 3D).

5. Kliknij przycisk OK.

Do góry

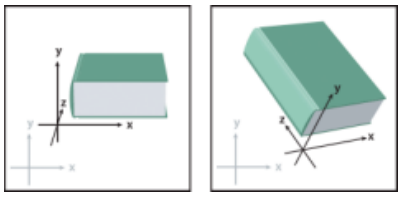
Ustawianie opcji

Określanie opcji położenia obrotu 3D

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
  - Wybierz położenie z menu Położenie.
  - Aby obrócić obiekt bez żadnych ograniczeń, przeciągnij jeden z jego sześciennych uchwytów. Przód obiektu jest reprezentowany przez uchwyt w kolorze niebieskim, ścianki górna i dolna przez uchwyt w kolorze jasnoszarym, ściankom bocznym odpowiada kolor szary, a ściance tylnej kolor ciemnoszary.
  - Aby wymusić obrót wokół osi globalnej, wciśnij klawisz Shift i przytrzymując, go przeciągnij kursor poziomo (globalna oś *y*) lub pionowo (globalna oś *x*). Aby obrócić obiekt wokół globalnej osi *z* przeciągnij kursor w niebieskim obszarze otaczającym sześcienny uchwyt.
  - Aby ograniczyć obrót obiektu wokół jego osi (a nie osi globalnej), przeciągnij krawędź sześciennego uchwytu. Wskaźnik myszy zmienia kształt na dwustronną strzałkę, a krawędzie sześcianu zmieniają kolor, wskazując oś, wokół której będzie obracany obiekt. Kolor czerwony odpowiada osi *x* obiektu, kolor zielony – osi *y, a kolor niebieski – osi z.*
  - Wprowadź wartości z zakresu od -180 do 180 w polach tekstowych odpowiadających osi poziomej (*x*), osi pionowej (*y*) i osi głębokości (*z*).

Aby dopasować perspektywę, wpisz wartości z przedziału od 0 do 160 w polu Perspektywa. Mniejszy kąt soczewki przypomina efekt teleobiektywu, większy kąt jest zbliżony do efektu obiektywu szerokokątnego.

Uwaga: *Kąty większe od 150 mogą powodować nadmierne rozciągnięcie obiektu, a nawet jego zniekształcenie. Pamiętaj także, że osie x, y i z obiektu są globalnymi osiami x, y i z. Kierunek osi obiektu jest zależny od jego położenia – można powiedzieć, że z każdym obiektem jest związany jego układ współrzędnych. Osie globalne są natomiast ustawione na stałe, względem ekranu komputera; oś x biegnie poziomo, oś y pionowo, a oś z prostopadle do ekranu komputera.*



Osie obiektu (czarne) zmieniają położenie wraz z obiektem; osie globalne (szare) mają stałe położenie.

Wyciągnięcie i fazowanie

Głębokość wyciągnięcia Określa głębię obiektu, przy pomocy wartości z przedziału od 0 do 2000.

Zakończenie Określa, czy obiekt jest wypełniony (Pokrywa bryły włączona) czy też pusty (Pokrywa bryły wyłączona).

Faza Stosuje rodzaj wybranej fazy względem osi głębi (oś *z*) obiektu.

Wysokość Ustawia wysokość z przedziału od 1 do 100. Wysokości fazy zbyt duże w stosunku do obiektu mogą powodować, że obiekt będzie przecinał się sam ze sobą, co daje nieoczekiwane rezultaty.

Faza na zewnątrz

Dodaje fazę do oryginalnego kształtu obiektu.

Faza do wewnątrz

Wycina fazę z oryginalnego kształtu obiektu.

Obiekt wyciągnięty ze ścianką przednią (u góry, po lewej) i obiekt bez ścianki (u góry, po prawej); obiekt o brzegach profilowanych (u dołu, po lewej) i obiekt o brzegach nie profilowanych (u dołu, po prawej)

Opcje funkcji Bryły obrotowe

Kąt Określa kąt, o jaki zostanie obrócona ścieżka (od 0 do 360).

Zakończenie Określa, czy obiekt jest wypełniony (Pokrywa bryły włączona) czy też pusty (Pokrywa bryły wyłączona).

Przesunięcie Dodaje przestrzeń pomiędzy osiami obrotu a ścieżką (np. przy tworzeniu obiektów w kształcie pierścienia). Wpisane wartości muszą pochodzić z przedziału od 0 do 1000.

Od Określa oś obrotu (Lewa krawędź lub Prawa krawędź).

Opcje cieniowania powierzchni

Powierzchnia Umożliwia wybranie opcji dla powierzchni cieniowania:

> **Szkielet** Szkielet obrysowujący kontury obiektu, który zamienia wszystkie powierzchnie na przezroczyste.
>
> **Brak cieniowania** Nie dodaje nowych atrybutów powierzchni do obiektu. Obiekt 3D będzie miał ten sam kolor co oryginalny obiekt 2D.
>
> **Cieniowanie dyfuzyjne** Odbija obiekt w jasnym, miękkim wzorku dyfuzyjnym.
>
> **Cieniowanie plastyczne** Tworzy efekt jasnego, mocno błyszczącego materiału.
>
> ***Uwaga**: w zależności od wybranej opcji dostępne są różne możliwości oświetlenia. Jeśli obiekt korzysta tylko z efektu Bryły obrotowe 3D, jedyną możliwością wyboru Powierzchni będą opcje Cieniowanie dyfuzyjne oraz Brak cieniowania.*

Intensywność światła Określa intensywność światła, nadając jej wartość od 0 do 100%.

Światło otoczenia Określa ogólne oświetlenie, które w jednakowym stopniu zmienia jasność wszystkich powierzchni obiektu. Wpisz wartość z przedziału od 0% do 100%.

Intensywność podświetlenia Określa stopień odbijania światła przez obiekt, wyrażony poprzez wartość z przedziału od 0% do 100%. Niższe wartości tworzą powierzchnie bardziej matowe, a wyższe - błyszczące.

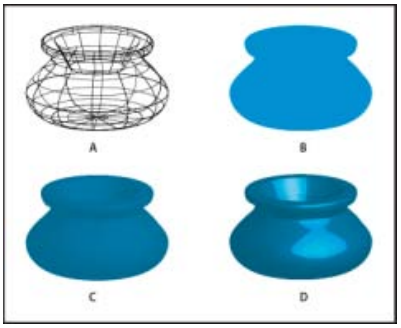
Rozmiar podświetlenia Reguluje procent podświetlenia: od dużego (100%) do małego (0%).

Etapy mieszania Reguluje rozkład cieniowania na powierzchniach obiektu. Wpisz wartość z przedziału od 1 do 256. Im wyższa liczba, tym płynniejsze cieniowanie i tym więcej ścieżek.

Rysuj powierzchnie ukryte Rysuje ukryte tylne ścianki obiektu. Tylnie ścianki są widoczne, gdy obiekt jest przezroczysty lub mocno rozciągnięty.

***Uwaga**: jeśli obiekt jest przezroczysty, a chcesz, aby ukryte powierzchnie spodnie były widoczne przez przezroczyste powierzchnie z przodu, to przed zastosowaniem efektu 3D wybierz polecenie Obiekt > Grupuj.*

Zachowaj kolory dodatkowe (efekty Wyciągnięcie i fazowanie, Tworzenie bryły obrotowej oraz Obrót). Umożliwia zachowane kolorów dodatkowych w obiekcie. Kolory dodatkowe nie mogą być zachowane po wybraniu opcji Własne dla koloru cieniowania.



Przykłady zastosowań różnych opcji cieniowania

***A.** Szkielet **B.** Brak cieniowania **C.** Cieniowanie dyfuzyjne **D.** Cieniowanie plastyczne*

Opcje oświetlenia

Światło ◻
Definiuje położenie światła. Przeciągnij światło w wybrane miejsce sfery.

Przycisk Przenieś światło do tyłu
Przenosi zaznaczone światło za obiekt.

Przycisk Przenieś światło do przodu
Przenosi zaznaczone światło przed obiekt.

Przycisk Nowe światło
Dodaje światło. Domyślnie źródło światła znajduje się z przodu sfery, na jej środku.

Przycisk Usuń światło Usuwa zaznaczone światło.
***Uwaga**: według ustawień domyślnych funkcja Efekty 3D przypisuje jedno źródło światła do każdego obiektu. Dodając i usuwając źródła światła, pamiętaj, że każdy obiekt musi być oświetlony co najmniej z jednego źródła.*

Intensywność światła Zmienia intensywność zaznaczonego światła (od 0 do 100%).

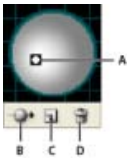
Kolor cieniowania Określa kolor cieniowania obiektu, w zależności od wybranego polecenia:

Brak Nie dodaje koloru do cienia.

Własny Umożliwia wybranie koloru specjalnego. Po zaznaczeniu tej opcji, kliknij polu Kolor cienia i zaznacz kolor w Próbniku kolorów. Kolory dodatkowe są zamieniane na podstawowe.

Nadruk czarnego Jeśli projekt zawiera kolory dodatkowe, unikaj stosowania kolorów podstawowych. Cienie zostaną nadrukowane, a kolor wypełnienia zostanie zamieniony na czarny. Aby obejrzeć cieniowanie, wybierz polecenie Widok > Podgląd nadruku.

Zachowaj kolory dodatkowe Umożliwia zachowane kolorów dodatkowych w obiekcie. Kolory dodatkowe nie mogą być zachowane po wybraniu opcji Własne dla koloru cieniowania.



Sfera definiująca oświetlenie

***A.** Zaznaczone światło z przodu **B.** Przenieś zaznaczone światło na przycisk z tyłu lub z przodu **C.** Przycisk Nowe światło **D.** Przycisk Usuń światło*

Do góry

Dodawanie własnej ścieżki fazy

1. Otwórz plik Bevels.ai, który znajduje się w katalogu Illustrator [*wersja*]\Support Files\Required\Resources\en_US\ folder (Windows) lub Adobe Illustrator [*wersja*]\Required\Resources\en_US folder ((Mac OS).
2. Utwórz w pliku Fazy.ai pojedynczą ścieżkę otwartą.
3. Wybierz polecenie Okno > Symbole i przekształć ścieżkę w symbol, wykonując jedną z następujących czynności:
   - Przeciągnij ścieżkę na panel Symbole.
   - Zaznacz ścieżkę i kliknij przycisk Nowy symbol na panelu Symbole lub wybierz polecenie Nowy symbol z menu panelu.
4. Aby zmienić nazwę symbolu, kliknij go dwukrotnie na panelu Symbole, wpisz nową nazwę w oknie dialogowym Opcje symboli i kliknij OK.
5. Wybierz polecenie Plik > Zapisz.
6. Zamknij i ponownie uruchom program Illustrator.

   Faza będzie wyświetlana w menu Faza, w oknie dialogowym Wyciągnięcie i fazowanie 3D.
7. Aby wyprofilować obiekt w sposób niestandardowy, wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby zastosować fazę do obiektu 3D, zaznacz ten obiekt, po czym kliknij dwukrotnie efekt Wyciągnięcie i fazowanie 3D na panelu Wygląd. W oknie dialogowym Wyciągnięcie i fazowanie 3D wybierz odpowiednią fazę z menu Faza.
   - Aby zastosować własną fazę do obiektu 2D, zaznacz ten obiekt, po czym wybierz polecenie Efekt > 3D > Wyciągnięcie i fazowanie. W oknie dialogowym Wyciągnięcie i fazowanie 3D wybierz własną fazę z menu Faza.

Do góry

Obracanie obiektu w trzech wymiarach

1. Zaznacz obiekt.
2. Wybierz polecenie Efekt > 3D > Obróć.
3. Aby obejrzeć efekt zastosowania polecenia w oknie dokumentu, zaznacz opcję Podgląd.
4. Kliknij Więcej opcji, aby wyświetlić pełną listę opcji; kliknij na Mniej opcji, aby ukryć opcje dodatkowe.
5. Określ opcje:

   Położenie Określa zasady obrotu obiektu i perspektywę patrzącego. (Zobacz Określanie

opcji położenia obrotu 3D).

Powierzchnia Tworzy wiele rodzajów powierzchni, od matowych do błyszczących. (Zobacz Opcje cieniowania powierzchni).

6. Kliknij przycisk OK.

Do góry

Odwzorowanie kompozycji na obiekcie 3D

Każdy obiekt trójwymiarowy składa się z wielu powierzchni. Sześcian posiada na przykład sześć powierzchni: przednią, tylnią i cztery boczne. Na każdej z powierzchni obiektu 3D można odwzorować kompozycję dwuwymiarową (2D). Na przykład, na powierzchni boczną butelki można odwzorować wybraną etykietkę lub jakiś tekst. Odwzorowaniem kompozycji nazywa się też zwykłe dodawanie tekstur do poszczególnych boków obiektu 3D.

Obiekt 3D z kompozycjami odwzorowanymi na każdym z boków

***A.** Kompozycja zapisana jako symbol **B.** Kompozycja zapisana jako symbol **C.** A i B odwzorowane na obiekcie 3D.*

Na powierzchniach obiektów trójwymiarowych można odwzorować wyłącznie kompozycje dwuwymiarowe, zapisane w panelu Symbole. Symbole można tworzyć z dowolnych obiektów rysunkowych programu Ilustrator, w tym ze ścieżek, ścieżek złożonych, tekstów, obrazków rastrowych, obiektów siatki i grup obiektów.

Odwzorowując kompozycje na obiektach 3D, pamiętaj o następujących rzeczach:

- Ponieważ na powierzchniach są odwzorowywane symbole, można edytować ich przykłady – po wprowadzeniu zmian można uaktualnić wszystkie powierzchnie, na których odwzorowano dany symbol.
- Symbole można przekształcać w oknie dialogowym Odwzorowanie kompozycji – na przykład można je przesuwać, skalować i obracać za pomocą obwiedni.
- Efekt 3D zapamiętuje każdą powierzchnię odwzorowaną na obiekcie jako numer. Jeśli ten sam efekt zostanie zastosowany do nowego obiektu lub zmienionego obiektu oryginalnego, powierzchnia rzutowania może się zmienić. Jeśli powierzchnia odwzorowania zmniejszyła się, to część kompozycji zostanie pominięta.
- Położenie symbolu jest określane względem środka powierzchni obiektu, więc zmiana geometrii powierzchni powoduje ponowne odwzorowanie symbolu zgodnie z nowym punktem środkowym.
- Kompozycje można odwzorować na obiektach, z którymi skojarzono efekt Wyciągnięcie i fazowanie lub Bryła obrotowa. Nie można ich natomiast odwzorować na obiektach powstałych w wyniku użycia efektu Obrót.

1. Zaznacz obiekt 3D.
2. Przejdź do panelu Wygląd i dwukrotnie kliknij efekt Wyciągnięcie i fazowanie 3D lub Bryły obrotowe 3D.

3. Kliknij Odwzorowanie kompozycji.
4. Wybierz kompozycję do odwzorowania na zaznaczonej powierzchni, umieszczonej w wyskakującym menu Symbol.
5. Zaznacz powierzchnię przyszłego rzutu, korzystając z przycisków wyboru powierzchni (pierwsza ⏮, poprzednia ◀, następna ▶ i ostatnia ⏭), lub wprowadzając numer powierzchni w polu tekstowym.

   Powierzchnie, które są widoczne, mają kolor jasnoszary. Powierzchnie ukryte, ze względu na aktualne położenie obiektu, mają kolor ciemnoszary. Powierzchnie zaznaczone są wyróżniane w oknie dokumentu za pomocą czerwonego obrysu.
6. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby przesunąć symbol, ustaw kursor wewnątrz obwiedni i przeciągnij go; aby przeskalować symbol, przeciągnij jego uchwyt narożny; aby obrócić go, przeciągnij kursor poza obwiednię, w pobliże jej brzegu.
   - Aby dopasować wielkość odwzorowanej kompozycji do wielkości zaznaczonej powierzchni, kliknij opcję Skaluj, aby zmieścić.
   - Aby usunąć kompozycję z pojedynczej powierzchni, zaznacz powierzchnię i kliknij przycisk Wyczyść lub wybierz polecenie Brak, z menu Symbol.
   - Aby usunąć wszystkie odwzorowane kompozycje ze wszystkich powierzchni obiektu 3D, kliknij Wyczyść wszystkie.
   - Aby do odwzorowanej kompozycji zastosować opcje oświetlenia i cieniowania obiektu, zaznacz opcję Cieniowanie kompozycji.
   - Aby wyświetlić tylko odwzorowaną kompozycję bez obiektu 3D, zaznacz opcję Niewidoczny kształt obiektu. Operacja jest używana w przypadku odwzorowania kompozycji, w celu wypaczania obiektów trójwymiarowych. Na przykład, jeśli na wyciągniętą linię falistą zostanie zrzutowany pewien tekst, powstanie ciekawy efekt przypominający “powiewanie“ tekstu na fladze.
   - Aby obejrzeć efekty, włącz opcję Podgląd.
7. Kliknij OK w oknie dialogowym Odwzorowanie kompozycji.

   Uwaga: *Narzędzia 3D są niezależne od narzędzi Siatka w perspektywie programu Illustrator. Obiekty 3D traktowane są tak, jak wszystkie inne kompozycje w siatce w perspektywie.*

(cc) BY-NC-SA Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

-->

Tworzenie przejść między obiektami

Informacje o obiektach z przejściami
Tworzenie przejść
Opcje przejść
Zmiana kręgosłupa obiektu objętego przejściem
Odwracanie kolejności układania obiektów przejściowych
Zwalnianie lub rozwijanie obiektu z przejściami

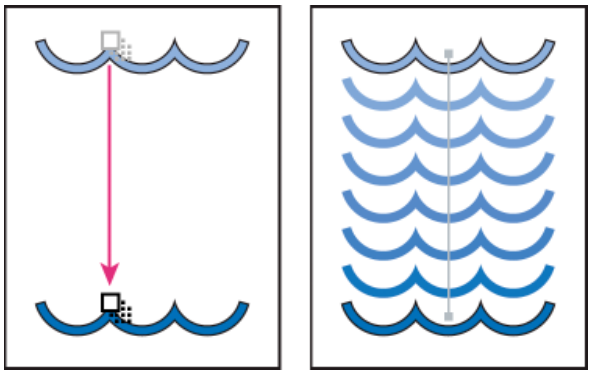
Do góry

Informacje o obiektach z przejściami

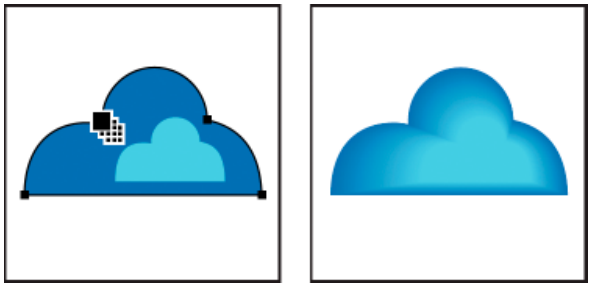
Przejścia między obiektami umożliwiają tworzenie i równomierne rozmieszczanie kształtów pomiędzy dwoma obiektami. Przejścia można tworzyć między dwiema ścieżkami otwartymi w celu uzyskania gładkiego przejścia między obiektami. Inną możliwością jest połączenie przejścia koloru i kształtu w celu utworzenia przejść koloru w granicach jednego obiektu.

Uwaga: Tworzenie przejść między obiektami nie ma nic wspólnego z nadawaniem obiektom trybów mieszania albo przezroczystości. Informacje o trybach mieszania i przezroczystości zawiera sekcja Informacje o trybach mieszania.

Utworzone przejścia są traktowane jak jeden obiekt. Każde przesunięcie oryginalnego obiektu i każda zmiana jego punktów kontrolnych pociągają za sobą odpowiednie zmiany przejścia. Co więcej, wygenerowane obiekty, czyli elementy przejścia, nie mają swoich własnych punktów kontrolnych. Przejście może być rozwinięte w celu podzielenia go na odrębne obiekty.



Przykład zastosowania przejścia do równomiernego rozmieszczania kształtów pomiędzy dwoma obiektami



Przykład zastosowania przejścia do równomiernego rozmieszczania koloru pomiędzy dwoma obiektami

Tworząc przejścia obiektów i skojarzonych z nimi kolorów, pamiętaj o następujących zasadach:

- Nie można tworzyć przejścia między obiektami z siatką gradientu.
- Przejście między obiektami, z których jeden jest pomalowany kolorem standardowym, a drugi dodatkowym powoduje, że kształty pośrednie w przejściu są kolorowane odpowiednim do stopnia przejścia kolorem standardowym. Przejście między dwoma obiektami pokolorowanymi dwoma różnymi kolorami dodatkowymi powoduje, że kroki pośrednie otrzymają odpowiednie kolory standardowe. Przejście między dwoma odcieniami tego samego koloru dodatkowego powoduje, że kroki pośrednie również otrzymają odpowiedni odcień tego koloru.
- Przejście między dwoma obiektami z wzorkiem powoduje, że kroki pośrednie otrzymają wyłącznie wypełnienie obiektu na najwyższej warstwie.
- Jeśli przejście dotyczy obiektów z różnymi trybami mieszania określonymi na panelu Przezroczystość, to etapy przejściowe

będą używały tylko trybu mieszania obiektu wierzchniego.

- Przejście między obiektami z wieloma atrybutami wyglądu (efekty, wypełnienia lub obrysy) powoduje, że program Illustrator będzie próbował zastosować przejście także do tych atrybutów.
- Przejście między dwoma wystąpieniami tego samego symbolu powoduje, że kroki pośrednie przejścia będą wystąpieniami tego symbolu. Jeśli jednak przejście będzie dotyczyć dwóch wystąpień różnych symboli, powyższy efekt nie wystąpi.
- Domyślnie, przejścia są tworzone jako grupy odcinania przezroczystości tak, że jeśli dowolne etapy przejścia składają się z nakładających się obiektów przezroczystych, to nie będą one widoczne spod pozostałych przejść. Ustawienie to można zmienić, zaznaczając wybrane przejście i usuwając zaznaczenie opcji Grupa odcinania na panelu Przezroczystość.

Do góry

Tworzenie przejść

Narzędzie Tworzenie przejść oraz polecenie Utwórz przejścia pozwalają tworzyć serie kolorów i obiektów o wyglądzie pośrednim w stosunku do dwóch (lub większej liczby) zaznaczonych obiektów.

Tworzenie przejść za pomocą narzędzia Tworzenie przejść

1. Wybierz narzędzie Tworzenie przejść .
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby utworzyć przejście sekwencyjne bez efektu obrotu, kliknij jakichkolwiek punkt obiektów poza punktami kontrolnymi.
   - Jeżeli przejście ma dotyczyć konkretnych punktów kontrolnych obiektu, kliknij je narzędziem Tworzenie przejść. Kursor umieszczony nad punktem kontrolnym, zmienia kształt z białego kwadratu na kwadrat przezroczysty z czarną kropką w środku.
   - Aby utworzyć przejścia ścieżek otwartych, zaznacz na każdej ze ścieżek punkty końcowe.
3. Po zakończeniu dodawania obiektów do przejścia, ponownie kliknij narzędzie Tworzenie przejść.
   Domyślnie, program Illustrator oblicza optymalną liczbę etapów przejściowych, potrzebnych do utworzenia płynnego przejścia kolorów. Aby samemu wybrać liczbę tych etapów lub odległość pomiędzy nimi, określ opcje przejścia. (Zobacz Opcje przejść).

Tworzenie przejść za pomocą polecenia Utwórz przejścia

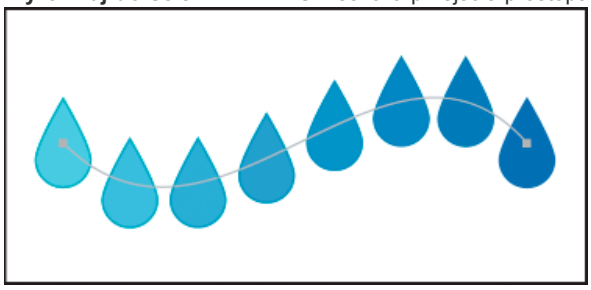
1. Zaznacz wybrane obiekty.
2. Wybierz polecenie Obiekt > Przejścia > Utwórz.
   Domyślnie, program Illustrator oblicza optymalną liczbę etapów przejściowych, potrzebnych do utworzenia płynnego przejścia kolorów. Aby samemu wybrać liczbę tych etapów lub odległość pomiędzy nimi, określ opcje przejścia.

Do góry

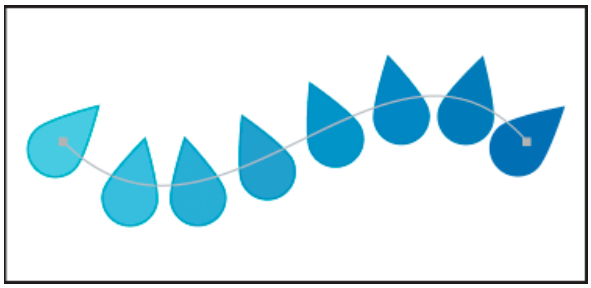
Opcje przejść

Aby określić opcje przejść, dwukrotnie kliknij narzędzie Tworzenie przejść lub wybierz polecenie Obiekt > Przejścia > Opcje przejść. Aby zmienić opcje dla istniejącego przejścia, zaznacz najpierw element przejścia.

Odstępy Określają liczbę etapów dodanych do przejścia.
Kolor jednolity Umożliwia obliczenie liczby etapów przejścia. Jeżeli obiekty są wypełnione lub obrysowane różnymi kolorami, wybierana jest taka liczba elementów przejścia, która zapewni gładkie przejścia między kolorami. Jeżeli obiekty zawierają takie same kolory lub jeżeli zawierają gradienty czy wzorki, liczba elementów przejścia zależy od maksymalnej odległości między krawędziami obwiedni tych dwóch obiektów.
Określona liczba przejść Określa liczbę przejść między początkiem i końcem przejścia.
Określona odległość Określa odległość pomiędzy etapami przejścia. Podana odległość jest mierzona od krawędzi jednego obiektu do odpowiedniej krawędzi następnego (np. od prawej krawędzi jednego obiektu do prawej krawędzi obiektu następującego za nim).
Orientacja Określa orientację obiektów przejścia.
Wyrównaj do strony Układa przejście prostopadle do osi x strony.
Wyrównaj do ścieżki Umieszcza przejście prostopadle do ścieżki.



Wynik zastosowania do przejścia opcji Wyrównaj do strony



Wynik zastosowania do przejścia opcji Wyrównaj do ścieżki

Do góry

Zmiana kręgosłupa obiektu objętego przejściem

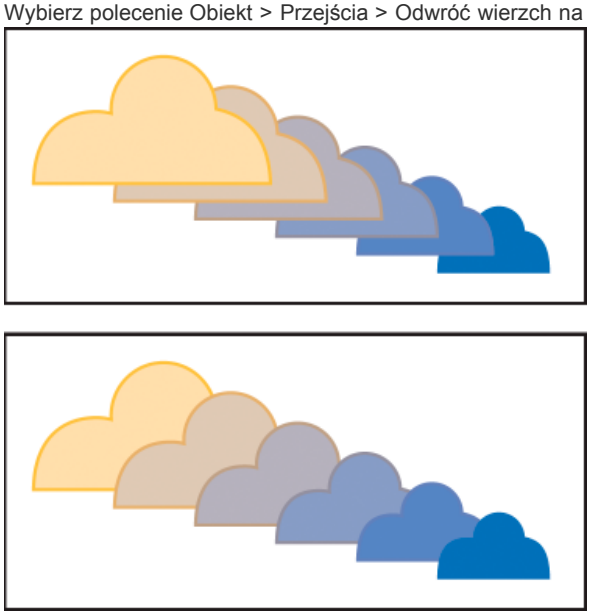
Kręgosłup jest ścieżką, do której są wyrównywane etapy przejściowe obiektu. Domyślnie, grzbiet jest linią prostą.

- Aby zmienić kształt grzbietu, przeciągnij jego punkty kontrolne i segmenty ścieżki przy pomocy narzędzia Zaznaczanie bezpośrednie.
- Aby zastąpić grzbiet inną ścieżką, narysuj obiekt, który będzie używany jako nowy grzbiet. Zaznacz kręgosłup i obiekt przejścia. Wybierz polecenie Obiekt > Przejścia > Zastąp kręgosłup.
- Aby odwrócić kolejność przejść na kręgosłupie, zaznacz obiekt objęty przejściami i wybierz polecenie Obiekt > Przejścia > Odwróć kręgosłup.

Do góry

Odwracanie kolejności układania obiektów przejściowych

1. Zaznacz obiekt przejścia.
2. Wybierz polecenie Obiekt > Przejścia > Odwróć wierzch na spód.



Początkowa kolejność ułożenia na stosie (u góry) i kolejność po zastosowaniu polecenia Odwróć wierzch na spód (u dołu)

Do góry

Zwalnianie lub rozwijanie obiektu z przejściami

Zwolnienie przejścia powoduje usunięcie wszystkich jego elementów oraz przywrócenie oryginalnych obiektów. Rozwinięcie przejścia dzieli je na oddzielne obiekty, które mogą być edytowane indywidualnie jak inne obiekty.

1. Zaznacz obiekt przejścia.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz polecenie Obiekt > Przejścia > Zwolnij.
   - Wybierz polecenie Obiekt > Przejścia > Rozwiń.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

-->

Zmiana kształtu obiektów z efektami

Zmiana kształtu obiektów z efektami
Zaokrąglanie narożników obiektów

Zmiana kształtu obiektów z efektami

Do góry

Efekty stanowią wygodną metodę przekształcania obiektów bez wprowadzania stałych zmian do ich wewnętrznej geometrii. Efekty są aktywne, co oznacza, że mogą być zmieniane lub usuwane w dowolnym momencie.

Wymienione niżej efekty mogą służyć do zmiany kształtu obiektów:

Konwersja na kształt Konwertuje kształt obiektów wektorowych na prostokąt, prostokąt zaokrąglony lub elipsę. Określane wymiary mogą być w wartościach bezwzględnych lub względnych. W przypadku prostokątów zaokrąglonych, określ promień narożnika, określającego stopień jego zaokrąglenia.

Zniekształć i przekształć Umożliwia szybkie zmiany kształtów obiektów wektorowych.

Zniekształcanie swobodne Umożliwia zmianę kształtu zaznaczenia przy pomocy przeciągania jednego z jego punktów narożnych.

Wklęśnięcie i wybrzuszanie Wyciąga punkty kontrolne obiektu wektorowego na zewnątrz przy jednoczesnym zaginaniu segmentów do środka (Wklęsły) lub do wewnątrz przy jednoczesnym zaginaniu segmentów na zewnątrz (Wybrzuszony). W obydwu wypadkach punkty kontrolne są przesuwane względem środka obiektu.

Wprowadź nierówności Pozwala przekształcić segmenty ścieżki obiektu wektorowego w postrzępioną linię o wielu, nierównych punktach przegięcia. Określ maksymalną długość ścieżki segmentu, posługując się wartością bezwzględną lub względną. Określ zagęszczenie nierównych krawędzi na cal (Szczegół) i pomiędzy gładkimi krawędziami (Miękkie) lub ostrymi (Narożne).

Przekształć Zmienia kształt obiektu poprzez zmianę jego rozmiaru, przeniesienie, obrót, odbicie (flip) lub kopiowanie.

Wykręcanie Losowo zakrzywia i zniekształca segmentu ścieżki do środka i na zewnątrz. Określ zniekształcenie pionowe i poziome przy pomocy wartości bezwzględnych i względnych. Określ zasady zmiany punktów kontrolnych, przenoszenia punktów kontrolnych prowadzących do punktów na ścieżce (punkty kontrolne „wewnątrz”) i przenoszenia punktów kontrolnych wyprowadzających punkty na ścieżce (punkty kontrolne „na zewnątrz”).

Wirowanie Obraca obiekt bardziej w środku, mniej na brzegach. Wartości dodatnie powodują ruch w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, wartości ujemne – ruch w kierunku przeciwnym.

Zygzak Przekształca segmenty ścieżek obiektu w linie postrzępione lub faliste o równych załamaniach. Określ odległość pomiędzy wierzchołkami i załamaniami w wartościach bezwzględnych lub względnych. Określ liczbę nierówności w segmencie ścieżki i wybierz krawędzie faliste (Miękkie) i nierówne (Narożna).

Wypaczenie Zniekształca lub deformuje obiekty, na przykład ścieżki, tekst, obiekty siatkowe, przejścia i obrazki rastrowe. Wybierz jeden z gotowych kształtów wypaczania. Zaznacz która oś będzie wpływała na opcję zginania i określ stopień stosowanego zginania i zniekształcania.

Zaokrąglanie narożników obiektów

Do góry

Polecenie Zaokrąglone rogi powala przekonwertować punkty narożne na obiekty wektorowe, zdefiniowane za pomocą krzywych gładkich.

1. Na panelu Warstwy zaznacz elementy, które mają zostać zaokrąglone.

   Aby zastosować zaokrąglenie do konkretnego atrybutu obiektu (np. wypełnienia lub obrysu), wybierz obiekt jako cel na panelu Warstwy i zaznacz odpowiedni atrybut na panelu Wygląd.

2. Wybierz polecenie Efekty > Stylizacja > Zaokrąglone rogi. (Polecenie znajduje się w pierwszym podmenu Stylizacja).
3. Aby zdefiniować krzywiznę zaokrąglenia, wpisz odpowiednią wartość w polu Promień i kliknij OK.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SR

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Usprawnione przekształcanie obiegów pracy z obsługą dotykową

Wprowadzono w wersji 17.1

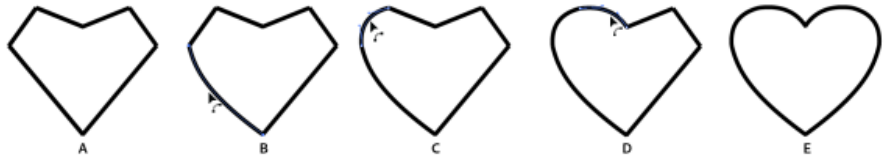
Przekształcanie segmentu obiegów pracy i obsługa dotykowa

Aby umożliwić przekształcanie ścieżek na urządzeniach dotykowych, usprawniono przekształcanie segmentu ścieżki obiegu pracy.

W poprzedniej wersji programu Illustrator zakrzywione segmenty ścieżek mogły być przekształcone za pomocą narzędzia Zaznaczanie bezpośrednie, lecz kąty ich uchwytów zawsze pozostawały bez zmian. Teraz możliwości przekształcania segmentów są nieograniczone. Możliwe jest również przekształcanie prostych segmentów w zakrzywione ścieżki poprzez przeciąganie samego segmentu. Istnieją trzy sposoby przekształcania segmentów ścieżek.

Narzędzie Pióro

1. Używając narzędzia Pióro, naciśnij klawisz Alt/Option.
2. Po umieszczeniu wskaźnika myszy na segmencie ścieżki zmieni się on we wskaźnik przekształcenia segmentu.
3. Przekształcenie segmentu ścieżki następuje po przeciągnięciu segmentu



Połączone segmenty ścieżki można przekształcać za pomocą narzędzia Pióro

***A.** Oryginalny kształt **B.** Wskaźnik przekształcenia segmentu wskazuje segment gotowy do przekształcania **C.** Gdy widoczny jest kursor Przekształć segment, zmodyfikuj kształt segmentu klikając i przeciągając go. **D.** Możesz przekształcić tyle segmentów, ile potrzeba **E.** Ostateczny kształt po przekształceniu*

4. Aby kontynuować rysowanie za pomocą narzędzia Pióro, zwolnij klawisz Alt/Option.
5. Aby utworzyć półkolisty segment, podczas przekształcania segmentu przytrzymaj klawisz Shift. Przytrzymanie klawisza Shift utrzymuje uchwyty w kierunku prostopadłym i zapewnia ich jednakową długość.

Narzędzie Konwertowanie punktów kontrolnych

1. Wybierz narzędzie Konwertowanie punktów kontrolnych, a następnie umieść wskaźnik na segmencie ścieżki.
2. Gdy pojawi się wskaźnik przekształcania segmentu, przeciągnij segment ścieżki, aby go przekształcić.

Zmiana kompozycji przez przekształcenie linii za pomocą narzędzia Punkt kontrolny

***A.** Oryginalna kompozycja **B.** Przekształcanie segmentu z użyciem narzędzia Punkt kontrolny **C.** Zmodyfikowany kształt*

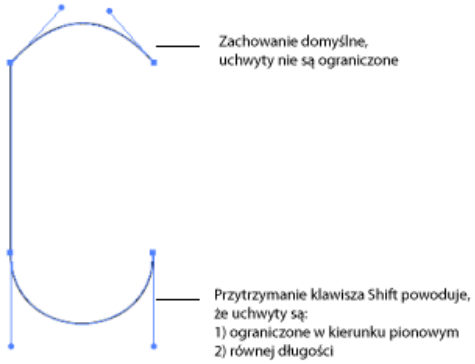
3. Aby utworzyć kopię segmentu ścieżki, podczas wykonywania drugiego kroku naciśnij klawisz Alt/Option.

4. Aby utworzyć półkolisty segment, podczas przekształcania segmentu przytrzymaj klawisz Shift. Przytrzymanie klawisza Shift utrzymuje uchwyty w kierunku prostopadłym i zapewnia ich jednakową długość.

Narzędzie Zaznaczanie bezpośrednie

Segment prosty przemieszczamy za pomocą narzędzia Zaznaczanie bezpośrednie. Jednakże w przypadku użycia narzędzia na zakrzywionych segmentach przekształcanie jest nieograniczone, podobnie jak w przypadku narzędzi Konwertowanie punktów kontrolnych i Pióro.

Ograniczanie uchwytów do kierunków prostopadłych



Przytrzymanie klawisza Shift podczas przekształcania za pomocą narzędzi Pióro, Konwertowanie punktów kontrolnych i Zaznaczanie bezpośrednie ogranicza uchwyty do kierunków prostopadłych. Dzięki temu możesz nadawać krzywym półkoliste kształty. Zapewnia to również równą długość uchwytów.

(cc) BY-NC-SA Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Narzędzia dotykowe i ulepszenia | Illustrator CC

Dotykowe modyfikowanie tekstu (narzędzie Tekst dotykowy)
Dotykowe modyfikowanie kształtów (narzędzie Przekształcanie swobodne)
Gesty obsługiwane przez system operacyjny

Dzięki programowi Illustrator CC można łatwiej korzystać z urządzeń dotykowych przy pracy z tekstem i z obiektami. Aby uwzględnić różne style interakcji z programem Illustrator, ulepszenia objęły także korzystanie z myszy. Możesz korzystać z myszy do pracy z obiektami i do manipulowania nimi tak łatwo, jak z urządzenia dotykowego.

Ponadto wiele gestów dotykowych jest dostępnych w samych systemach operacyjnych. Możesz korzystać z interfejsu użytkownika programu Illustrator do panoramowania, przeglądania i przemieszczania obiektów powiązanych z systemem operacyjnym.

Do korzystania z opcji dotykowych programu Illustrator będą potrzebne:

- Komputer z ekranem dotykowym z systemem Windows 7 lub 8, lub
- Urządzenie z ekranem dotykowym, takie jak Wacom Cintiq 24HD Touch

Do panoramowania i przybliżania przy pomocy gestów potrzebne będą:

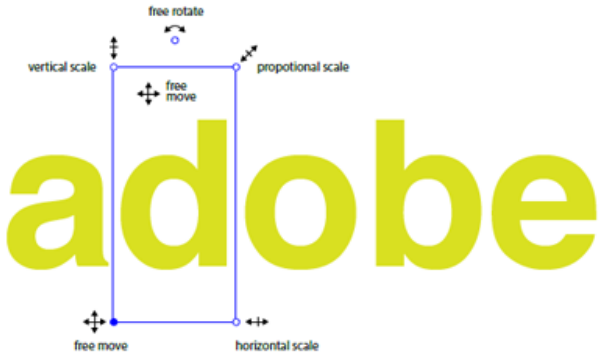
- Urządzenie obsługiwane bezpośrednio dotykiem. Np. urządzenie z ekranem dotykowym.
- Urządzenie pośredniczące w obsłudze dotykiem. Na przykład trackpad na komputerze Mac, panele dotykowe, lub urządzenie Wacom Intuos5.

Do góry

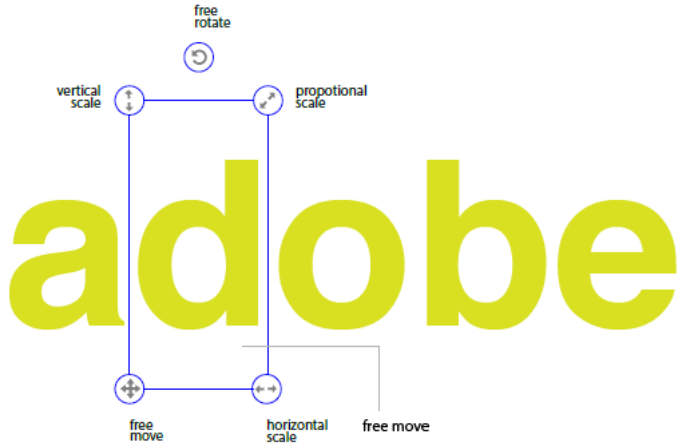
Korzystanie z dotyku do modyfikacji tekstu (narzędzie Tekst dotykowy)

Modyfikuj właściwości tekstu, korzystając z narzędzia Tekst dotykowy przy pomocy kursora myszy lub urządzenia dotykowego (na przykład urządzenia z ekranem dotykowym).

1. Wybierz narzędzie Tekst dotykowy (Shift + T) z paska narzędzi lub panelu sterowania.
2. Zaznacz ciąg znaków lub pojedynczy znak w tekście.
3. Aby zmodyfikować znak (obrócić, przeskalować, lub przemieścić) za pomocą dotyku lub myszy, posłuż się uchwytami sterującymi, które pojawią się wokół tekstu.



Użyj myszy i ulepszonych uchwytów sterujących wokół obiektu do łatwego manipulowania obiektem



Użyj urządzenia dotykowego i ulepszonych uchwytów sterujących wokół obiektu do łatwego manipulowania obiektem

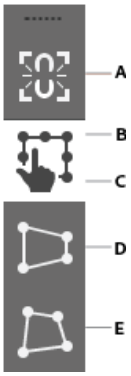
Do góry

Korzystanie z dotyku do modyfikowania kształtów (narzędzie Przekształcanie swobodne)

Przemieszczaj, ścinaj, obracaj, lub zniekształcaj obiekt, korzystając z myszy lub urządzenia dotykowego (na przykład urządzenia z ekranem dotykowym).

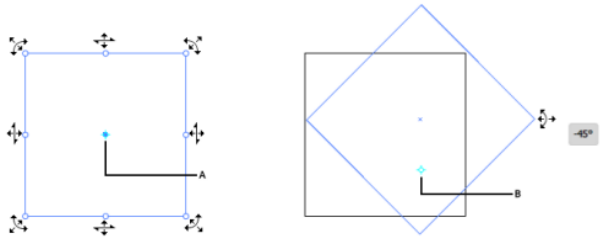
1. Zaznacz obiekt, a następnie wybierz narzędziePrzekształcanie swobodne.

2. W widżecie narzędzia Przekształcanie swobodne wybierz działanie, które chcesz wykonać na zaznaczonym obiekcie. Użyj uchwytów sterujących w celu przesuwania, skalowania, obracania, ścinania lub zniekształcania (z zachowaniem perspektywy lub swobodnego).



Widżet dotykowy narzędzia Przekształcanie swobodne
***A.** Ograniczenie **B.** Przekształcanie swobodne **C.** Wybierz działanie **D.** Zniekształcenie perspektywiczne **E.** Zniekształcenie swobodne*

3. Gdy widżet Przekształcanie swobodne jest aktywny, zaznaczony obiekt ma ruchomy punkt odniesienia:
   - Kliknij i przeciągnij punkt odniesienia do dowolnego punktu na obszarze roboczym, aby przemieścić obiekt względem punktu odniesienia.
   - Możesz też kliknąć dwa razy dowolny z ośmiu uchwytów sterujących, aby ustawić ten uchwyt jako punkt odniesienia. Obracanie będzie się teraz odbywało względem nowego punktu odniesienia.
   - Kliknij dwukrotnie punkt odniesienia, aby przywrócić jego położenie.



***(z lewej)** Kursory narzędzia Przekształcanie swobodne **(z prawej)** Ilustracja punktu odniesienia*
***A.** Punkt odniesienia **B.** W przypadku przesunięcia, obraz obraca się względem nowej lokalizacji punktu odniesienia*

- Najazd wskaźnikiem myszy na uchwyty sterowania wyświetla dostępne ikony oraz wskazuje punkt odniesienia dla obiektu.
- Punkt odniesienia można przeciągnąć w inne miejsce, a następnie użyć uchwytów sterowania, aby obrócić wybraną kompozycję względem nowego punktu odniesienia.

Do góry

Gesty systemu operacyjnego

Gesty dotykowe: Korzystaj ze standardowych gestów dotykowych do panoramowania i przybliżania. Gesty te działają na urządzeniach obsługujących polecenia dotykowe:

- Wykonaj gest uszczypnięcia do wewnątrz lub na zewnątrz (np. za pomocą kciuka i palca wskazującego), aby powiększać i zmniejszać
- Umieść dwa palce na dokumencie i przesuwaj je jednocześnie, aby panoramować w ramach dokumentu
- Wykonaj gest machnięcia lub pstryknięcia, aby przeglądać obszary robocze
- W trybie edycji obszaru roboczego użyj dwóch palców, aby obrócić obszar roboczy o 90º

(cc) BY-NC-SA Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Importowanie, eksportowanie i zapisywanie

Importowanie plików kompozycji

Informacje o kompozycjach osadzonych i połączonych
Umieszczanie (importowanie) plików
Osadzone i połączone kompozycje w panelu Łącza
Edycja oryginalnej kompozycji

Nie musisz tworzyć kompozycji w programie Adobe Illustrator od nowa — możesz zaimportować zarówno rysunki wektorowe jak i bitmapowe utworzone w innych aplikacjach. Program Illustrator rozpoznaje wszystkie powszechne formaty plików. Ścisła integracja pomiędzy produktami Adobe i obsługa wielu rodzajów formatów plików, ułatwia przenoszenie kompozycji z jednej aplikacji do innej z wykorzystaniem importu, eksportu lub kopiowania i wklejania.

Do góry

Informacje o kompozycjach osadzonych i połączonych

Po umieszczeniu grafiki, w układzie pojawi się jej wersja w małej rozdzielczości. Pozwala to na oglądanie i przesuwanie grafiki. Jednak sam plik graficzny może być *połączony* z dokumentem lub *osadzony* w dokumencie.

- Kompozycja połączona z dokumentem pozostaje od niego niezależna. Dzięki temu dokument ma mniejszy rozmiar. Kompozycję taką możesz modyfikować za pomocą narzędzi do przekształcania oraz efektów; nie możesz jednak zaznaczać i edytować jej elementów. Jednego połączonego elementu graficznego można użyć wiele razy, nie powiększając zbytnio wielkości pliku dokumentu. Można również jednocześnie uaktualnić wszystkie łącza. Podczas eksportowania lub drukowania dokumentu, program pobiera oryginalny plik graficzny. Dzięki temu ostateczny wydruk lub eksportowany materiał jest tworzony przy użyciu grafiki w pełnej rozdzielczości.
- Grafika osadzona jest kopiowana do dokumentu z pełną rozdzielczością, Zwiększa to rozmiar dokumentu. Dokument można uaktualniać w dowolnym momencie. Dopóki grafika pozostaje w nim osadzona, dokument taki jest samowystarczalny.

Aby sprawdzić, czy kompozycja jest połączona, czy osadzona, albo zmienić jej stan z jednego na drugi, można posłużyć się panelem Łącza.

Jeśli osadzona kompozycja zawiera wiele elementów, można edytować je indywidualnie. Na przykład, jeśli kompozycja zawiera obiekt wektorowy, Illustrator konwertuje go na ścieżki, które w dalszej kolejności można będzie modyfikować za pomocą narzędzi i efektów programu. Program Illustrator zachowuje też obowiązującą w osadzonej kompozycji hierarchię obiektów, np. grup i warstw (dotyczy to tylko niektórych formatów).

Do góry

Umieszczanie (importowanie) plików

Polecenie Umieść jest podstawową metodą importu, ponieważ zapewnia najwyższy poziom obsługi formatów plików, opcji rozmieszczania i koloru. Po umieszczeniu pliku, można go zidentyfikować, zaznaczyć, monitorować i uaktualniać za pomocą panelu Łącza.

1. Otworzyć dokument programu Ilustrator, w którym ma być umieszczona kompozycja.
2. Wybierz polecenie Plik > Umieść i zaznacz plik, który ma zostać umieszczony.
3. Zaznacz opcję Połącz, aby utworzyć połączenie z plikiem lub usunąć zaznaczenie opcją Połącz i osadzić kompozycję w dokumencie programu Illustrator.
4. Kliknij Umieść.
5. Jeżeli trzeba, wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Jeśli jest umieszczany wielostronicowy plik PDF, możesz wybrać stronę do umieszczenia i sposób kadrowania kompozycji.
   - Jeśli osadzany jest plik programu Adobe® Photoshop, możesz określić sposób konwersji warstw. Jeśli plik zawiera kompozycje warstw, możesz wybrać wersję obrazka, która zostanie zaimportowana.

Zobacz także

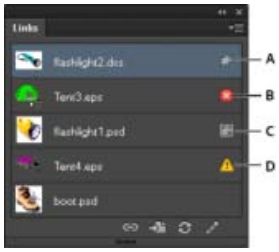
- Opcje umieszczania AdobePDF
- Opcje importowania plików Photoshop
- Umieszczanie wielu plików

Do góry

Osadzone i połączone kompozycje w panelu Łącza

Omówienie panelu Łącza

Panel Łącza służy do wyświetlania wszystkich kompozycji połączonych i osadzonych oraz do zarządzania nimi. Na panelu wyświetlane są miniaturki kompozycji oraz ikony obrazujące ich stan.



Panel Łącza

***A.** Interakcje przezroczystości **B.** Brakująca kompozycja **C.** Kompozycja osadzona **D.** Kompozycja zmieniona **E.** Kompozycja połączona*

Opcje statusu pliku na panelu Łącza

Plik połączony może być wyświetlany na panelu Łącza na kilka sposobów:

Aktualny W przypadku pliku aktualnego wyświetlana jest tylko nazwa pliku oraz numer strony w dokumencie (dotyczy programu Adobe® InDesign®).

Zmieniony Plik zmodyfikowany to taki, którego wersja na dysku jest nowsza, niż wersja w dokumencie. Może się to zdarzyć np. wówczas, gdy ktoś zmodyfikuje grafikę programu Photoshop, która została już umieszczona w programie Illustrator.

Brakujący Plik brakujący to taki, którego nie ma już w miejscu, z którego została zaimportowana grafika. Jednak taki plik może istnieć w innym miejscu. Może się to zdarzyć, gdy ktoś przeniesie oryginalny plik do innego folderu lub na inny serwer po tym, gdy został on zaimportowany do dokumentu. Nie wiadomo, czy brakujący plik jest aktualny, dopóki nie odszuka się oryginału. Drukując lub eksportując dokument, w którym wyświetlona jest taka ikona należy pamiętać, że brakujący plik może nie zostać wydrukowany lub wyeksportowany w pełnej rozdzielczości.

Osadzony Osadzenie zawartości połączonego pliku powoduje zawieszenie operacji zarządzania danym łączem.

Posługiwanie się panelem Łącza

- Aby wyświetlić ten panel, wybierz polecenie Okno > Łącza. Panel podaje nazwę każdego pliku połączonego i pliku osadzonego.
- Aby zaznaczyć i wyświetlić grafikę połączoną, zaznacz łącze i kliknij przycisk Przejdź do łącza, albo wybierz polecenie Przejdź do łącza z menu panelu Łącza. Obszar wyświetlania zostanie wyśrodkowany wokół zaznaczonej grafiki.
- Aby zmienić rozmiar miniaturek, wybierz panel Opcje z menu panelu Łącza i zaznacz opcję wyświetlania miniaturek.
- Aby posortować łącza w innej kolejności, wybierz pożądane polecenie typu 'Sortuj' z menu panelu.
- Aby ukryć miniaturki, wybierz panel Opcje z menu panelu Łącza. Wybierz opcję Brak.
- Aby zapoznać się z Informacjami przeźroczystości DCS, wybierz panel Opcje z menu panelu Łącza i wybierz polecenie Pokaż interakcje przeźroczystości DCS.

Wyświetlanie i zapisywanie metadanych za pomocą panelu Łącza

Jeżeli plik połączony lub umieszczony, zawiera metadane, można je wyświetlać za pomocą panelu Łącza. Nie można edytować ani zastępować metadanych związanych z przyłączonym plikiem; można jednak zachować ich kopię w szablonie i zastosować je do innych plików.

1. Z menu panelu Łącza wybierz polecenie Informacje o pliku łącza.
2. Aby zapisać metadane w postaci szablonu, wybierz polecenie Zapisz szablon metadanych z wyskakującego menu u góry okna dialogowego Informacje o pliku.

Wyświetlanie pliku informacji o kompozycji połączonej lub osadzonej

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
  - Dwukrotnie kliknij łącze w panelu Łącza. Możesz również zaznaczyć łącze i z menu panelu wybrać Informacja łącza.

    ***Uwaga**: w menu panelu Łącze nie pomyl pozycji „Informacji łącza” z „Plikiem informacji łącza”; pozycja „Plik informacji” dotyczy metadanych.*
  - Zaznacz połączoną kompozycję w oknie ilustracji. Otwórz panel Sterowanie i kliknij nazwę pliku. Wybierz polecenie Informacja łącza.

Aby zlokalizować połączoną lub osadzoną kompozycję w oknie dokumentu, zaznacz łącze i kliknij przycisk Przejdź do łącza. Przycisk ten możesz również wybrać w menu panelu.

Uaktualnianie łączy zmodyfikowanych

- Aby uaktualnić określone łącza, zaznacz jedno lub więcej zmodyfikowanych łączy w

panelu Łącze, a następnie kliknij przycisk Uaktualnij łącze lub wybierz pozycję Uaktualnij łącze z menu panelu Łącze.

- Aby uaktualnić określone łącza, zaznacz połączoną kompozycję w oknie ilustracji. Otwórz panel Sterowanie i kliknij nazwę pliku. Następnie wybierz Uaktualnij łącze.

Uwaga: *Domyślnie Illustrator będzie prosił o aktualizację łącza, jeśli plik źródłowy zmieni się. Aby określić, czy łącza mają być aktualizowane automatycznie, czy ręcznie, wybierz Edycja > Preferencje > Obsługa plików i schowek (Windows) lub Illustrator > Preferencje > Obsługa plików i schowek (Mac Os) i włącz opcję Aktualizacja łączy.*

Odtwarzanie pojedynczego, brakującego łącza lub zastępowanie łącza innym plikiem źródłowym

Możesz odtworzyć lub zastąpić brakujące łącze – takie, które w panelu Łącza oznaczone jest ikoną brakującego łącza – lub jakikolwiek plik połączony z innym plikiem źródłowym.

1. Zaznacz połączoną kompozycję na danej stronie lub zaznacz nazwę łącza w panelu Łącza.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności.
   - Kliknij przycisk Łącz ponownie znajdujący się w panelu Łącza lub wybierz Łącz ponownie z menu panelu.
   - Kliknij połączoną nazwę pliku w panelu Sterowanie, a następnie wybierz Łącz ponownie. (Aby uzyskać dostęp do tej opcji, musisz zaznaczyć obraz w kompozycji).
3. W kolejnym oknie dialogowym wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Znajdź i wskaż plik do zamiany.
   - By zlokalizować ten plik, wpisz jego pierwszą lub pierwsze litery nazwy.
4. Kliknij Umieść.

Uwaga: *Jeśli wszystkie brakujące łącza danego dokumentu znajdują się w tym samym folderze, można odtworzyć je wszystkie jednocześnie. W panelu Łącze zaznacz brakujące łącza, a następnie odtwórz jedno z nich; okno dialogowe Umieść pozostanie otwarte, byś mógł ponownie zaznaczyć każde z nich.*

Określanie opcji umieszczania połączonej kompozycji

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Zaznacz połączoną kompozycję w oknie ilustracji. Otwórz panel Sterowanie i kliknij nazwę pliku. Wybierz Opcje rozmieszczania.
   - Otwórz panel Łącza, zaznacz wybrane łącze i wybierz polecenie Opcje umieszczania z menu panelu.
2. Zaznacz opcję dla atrybutu Zachowaj.

   Dla wszystkich opcji z wyjątkiem Transformacje lub Obwiednie możesz wybrać punkt na ikonie Wyrównania, od której będzie wyrównywana kompozycja do obwiedni. Aby zapobiec efektowi zachodzenia kompozycji na obwiednię, zaznacz opcję Przytnij do obwiedni.

Osadzenie połączonego pliku

Zamiast tworzyć połączenie do umieszczonego pliku, można taki plik osadzić (czyli zapisać) w dokumencie. Osadzenie pliku powoduje zerwanie łącza z oryginałem. Panel Łącza nie ostrzega wówczas, że oryginał uległ zmianie. Nie można też automatycznie uaktualnić pliku.

Pamiętaj, że poza łączeniem z oryginałem osadzenie pliku zwiększa też rozmiar pliku dokumentu.

1. W panelu Łącze zaznacz plik i wybierz Osadzony obraz z menu panelu.
2. Zaznacz połączoną kompozycję w oknie ilustracji. Kliknij przycisk Osadzony w panelu Sterowanie.

Plik pozostanie w panelu Łącza, oznaczony ikoną pliku osadzonego .

Cofanie osadzania lub ponowne łączenie osadzonego pliku

1. Zaznacz przynajmniej jeden osadzony plik w panelu Łącza.
2. Kliknij przycisk Łącz ponownie lub wybierz polecenie Łącz ponownie z menu panelu Łącza. Znajdź i zaznacz oryginalny plik i kliknij przycisk Umieść.

Do góry

Edycja oryginalnej kompozycji

Polecenie Edytuj oryginał umożliwia edytowanie większości obrazów w aplikacji, w której powstały. Po zapisaniu oryginalnego pliku, dokument w którym jest on osadzony, zostanie uaktualniony nową wersją pliku.

1. Wykonaj jedną z następujących czynności.
   - Zaznacz łącze w panelu sterowania i kliknij przycisk Edytuj oryginał . Możesz też wybrać polecenie z menu panelu Edytuj oryginał.
   - Zaznacz połączoną kompozycję na stronie i wybierz polecenie Edycja > Edytuj oryginał.
   - Zaznacz połączoną kompozycję i w panelu Sterowanie kliknij przycisk Edytuj oryginał.
2. Po wprowadzeniu zmian w oryginalnej aplikacji, zapisz plik.

Zobacz także

- Importowanie obrazów bitmapowych
- Importowanie plików Adobe PDF
- Importowanie plików EPS, DCS i AutoCAD
- Importowanie kompozycji z programu Photoshop
- Zapisywanie kompozycji
- Samouczek wideo — projektowanie pocztówki: Umieść obrazy

(cc) BY-NC-SA Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

-->

Importowanie obrazów bitmapowych

Informacje o obrazach bitmapowych

Wskazówki dotyczące rozdzielczości obrazów przy sporządzaniu ostatecznego materiału wyjściowego

Informacje o obrazach bitmapowych

Do góry

Obrazy bitmapowe - o technicznej nazwie obrazy rastrowe - używają prostokątnej siatki elementów obrazu (pikseli), aby stworzyć jego odwzorowanie. Każdy piksel ma określone położenie i określony kolor. Podczas pracy z obrazami bitmapowymi edytuje się piksele, a nie obiekty czy kształty. Ponieważ przy pomocy pikseli można bardziej efektywnie odwzorować subtelne gradacje cieni i kolorów, obrazy bitmapowe są najczęściej stosowanym nośnikiem elektronicznym służącym do przedstawiania tzw. obrazów ciągłotonowych (takich jak fotografie czy obrazy cyfrowe).

Obrazy bitmapowe są zależne od rozdzielczości. Oznacza to, że reprezentują stałą liczbę pikseli. W rezultacie, obrazy bitmapowe po ich dużym powiększeniu na ekranie lub wydrukowaniu przy rozdzielczości niższej niż ta, dla której zostały utworzone mogą utracić szczegóły i mieć zniekształcone linie.

Przykład obrazu bitmapowego w różnych powiększeniach

Czasami obrazy bitmapowe zajmują bardzo dużo miejsca na dysku i trzeba je kompresować, aby ograniczyć rozmiary pliku używanego w niektórych aplikacjach pakietu Creative Suite. Na przykład, można skompresować plik obrazu w oryginalnej aplikacji przed zaimportowaniem go do układu.

Uwaga: W programie Adobe Illustrator efekty bitmapowe w pracy graficznej można uzyskiwać przy pomocy efektów specjalnych i stylów graficznych.

Wskazówki dotyczące rozdzielczości obrazów przy sporządzaniu ostatecznego materiału wyjściowego

Do góry

Obrazy bitmapowe zawierają zawsze stałą liczbę pikseli, wyrażaną zwykle jako liczba pikseli na cal (ppi). Obraz o dużej rozdzielczości zawiera więcej pikseli, są one zatem mniejsze niż piksele obrazu tych samych rozmiarów wydrukowanego przy niskiej rozdzielczości. Na przykład, obraz o wymiarach 1 na 1 cal o rozdzielczości 72 ppi zawiera w sumie 5184 piksele (72 piksele wszerz na 72 piksele wzwyż, co daje 5184 pikseli). Ten sam obraz o wymiarach 1 na 1 cal przy rozdzielczości 300 ppi zawierałby w sumie 90000 pikseli.

Gdy obrazy bitmapowe są importowane, ich rozdzielczość jest określona w pliku źródłowym. Natomiast efektom bitmapowym można przypisywać własną rozdzielczość. Aby wybrać odpowiednią rozdzielczość dla obrazu, należy zastanowić się nad miejscem jego rozmieszczenia docelowego. Poniższe wskazówki mogą pomóc w określeniu potrzebnej rozdzielczości obrazu:

Druk komercyjny Druk komercyjny wymaga obrazów o rozdzielczości od 150 do 300 ppi (lub więcej), w zależności od używanej maszyny drukarskiej (dpi) lub liniatury rastra (lpi). Przed podjęciem decyzji należy zawsze skonsultować się z drukarzem. Ponieważ druk komercyjny wymaga dużych obrazów o wysokiej rozdzielczości, które podczas pracy bardzo powoli się wyświetlają, można zastosować w układzie całości wersje o małej rozdzielczości, a następnie zastąpić je podczas druku wersjami o wysokiej rozdzielczości.

W programach Illustrator i InDesign można pracować z wersjami obrazów o niskiej rozdzielczości poprzez użycie panelu Łącza. W programie InDesign można wybrać albo Typowe, albo Szybkie wyświetlanie z menu Widok > Wydajność wyświetlania; w programie Illustrator można wybrać Widok > Szkic. Jeżeli usługodawca obsługuje standard Open Prepress Interface (OPI), to może również dostarczyć użytkownikowi obrazy o małej rozdzielczości.

Druk na urządzeniach biurkowych Do druku na urządzeniach biurkowych potrzebne są na ogół obrazy o rozdzielczości od 72 ppi (w przypadku fotografii drukowanych na drukarce 300 ppi) do 150 ppi (w przypadku fotografii drukowanych na urządzeniach do 1000 ppi). W przypadku grafiki liniowej (obrazów 1-bitowych) należy pamiętać, że rozdzielczość grafiki musi odpowiadać rozdzielczości drukarki.

Publikacje w Internecie Ponieważ do publikacji w formie elektronicznej potrzebne są na ogół obrazy o wymiarach (w pikselach) pasujących do

monitora, to przeważnie grafika ta nie jest szersza niż 500 pikseli i wyższa niż 400 pikseli. Pozostawia to miejsce w oknie przeglądarki na elementy sterujące albo takie elementy układu jak podpisy. Aby zobaczyć, jak obraz będzie wyglądał w typowej przeglądarce internetowej, należy utworzyć jego wersję w rozdzielczości ekranowej — 96 ppi dla obrazów do systemu Windows oraz 72 ppi dla obrazów do systemu Mac OS. Przy publikacji w Internecie, wyższa rozdzielczość może być potrzebna tylko po to, by zapewnić możliwość powiększania obrazu w dokumencie PDF w celu wyświetlenia większej liczby szczegółów albo w przypadku, gdy tworzy się dokument do druku na żądanie.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Importowanie plików Adobe PDF

Importowanie pliku Adobe PDF
Opcje umieszczania Adobe PDF
Importowanie obrazów monochromatycznych, bichromii i trichromii z plików Adobe PDF

Do góry

Importowanie pliku Adobe PDF

Format dokumentów Adobe PDF (Portable Document Format) jest formatem uniwersalnym, przy użyciu którego można reprezentować zarówno dane wektorowe, jak i bitmapowe. Przenoszenie kompozycji zawartych w plikach PDF do dokumentów programu Ilustrator umożliwiają polecenia Otwórz, Umieść i Wklej, a także metoda przeciągania i upuszczania.

- Za pomocą polecenia Umieść z zaznaczoną opcją Połącz, można zaimportować plik PDF (lub jedną stronę z wielostronicowego dokumentu) jako pojedynczy obraz. Obrazy połączone możesz modyfikować za pomocą narzędzi do przekształcania oraz efektów; nie możesz jednak zaznaczać i edytować ich elementów.
- Aby dokonać edycji pliku PDF, użyj polecenia Otwórz lub Umieść bez uprzedniego zaznaczenia opcji Łącze. Program Illustrator rozpoznaje poszczególne składniki kompozycji PDF i pozwala edytować je osobno.
- Aby zaimportować wybrane składniki pliku PDF, w tym obiekty wektorowe, mapy bitowe i tekst, użyj polecenia Wklej lub metody przeciągania i upuszczania.

  ***Uwaga**: przy zarządzaniu kolorem kompozycji należy pamiętać, że osadzone rysunki PDF stanowią część dokumentu i również podlegają zmianom koloru przy wysyłaniu na urządzenie wyjściowe. Natomiast obrazki połączone PDF nie podlegają zmianom barw, nawet jeżeli proces zarządzania kolorem został włączony dla całego dokumentu.*

Zobacz także

- Informacje o kompozycjach osadzonych i połączonych

Do góry

Opcje umieszczania Adobe PDF

Umieszczając plik Adobe PDF wskaż, która strona ma zostać zaimportowana. Można także wybrać sposób wykadrowania kompozycji, wybierając jedną z opcji kadrowania:

Obwiednia Opcja ta umieszcza obwiednię strony PDF, czyli minimalny obszar obejmujący obiekty na tej stronie, w tym znaczniki strony.

Grafika Opcja ta umieszcza tylko te obszary PDF, które przypadają wewnątrz prostokąta zdefiniowanego przez autora pliku jako grafika do umieszczania (np. rysunek).

Kadrowanie Opcja ta umieszcza tylko te obszary pliku PDF, które są wyświetlane lub drukowane przez program Adobe Acrobat.

Przycięcie Opcja ta rozpoznaje miejsce, w którym wydrukowana strona zostanie fizycznie odcięta, jeżeli obecne są linie cięcia.

Spad Opcja ta umieszcza tylko obszary reprezentujące miejsce przycinania całej zawartości strony, o ile obecny jest obszar spadu. Informacje te są użyteczne, jeżeli strona ma zostać wydrukowana w środowisku drukarni. Należy zauważyć, że wydrukowana strona może zawierać znaczniki strony leżące poza obszarem spadu.

Nośnik Opcja ta umieszcza obszary odpowiadające rzeczywistej wielkości papieru oryginalnego dokumentu PDF (np. wymiary arkusza A4), łącznie ze znacznikami stron.

Zobacz także

- Umieszczanie (importowanie) plików

Do góry

Importowanie obrazów monochromatycznych, bichromii i trichromii z plików Adobe PDF

Kompozycja importowana z pliku PDF może zawierać dane, które nie mogłyby zostać utworzone w programie Illustrator. Noszą one nazwę *kompozycji obcej* i mogą obejmować obrazy monochromatyczne, bichromatyczne i trichromatyczne. Kompozycje obce można wygenerować także w programie Illustrator, gdy stosuje się polecenie Spłaszcz przezroczystość z zachowaniem kolorów dodatkowych.

> *Funkcja zachowywania kompozycji obcych programu Illustrator przydaje się w wielu sytuacjach. Na przykład, gdy są tworzone wyciągi barwne, pozwala ona zachować w połączonych plikach PDF informacje o kolorach dodatkowych.*

Na panelach Wygląd i Warstwy kompozycje obce są domyślnie wyróżniane specjalnymi etykietami <Kompozycja obca>. Kompozycje obce można zaznaczać, przesuwać i zapisywać oraz wykonywać na nich podstawowe przekształcenia (np. skalowanie, obracanie i pochylanie). Nie można jednak zaznaczać i edytować poszczególnych elementów składowych tych kompozycji. Przed rozpoczęciem ewentualnej edycji za pomocą narzędzi do skraplania kompozycje obce trzeba poddać rasteryzacji.

Aby przekonwertować kompozycję obcą na obiekt programu Illustrator, wybierz polecenie Obiekt > Rasteryzuj.

Zobacz także

- Importowanie plików EPS, DCS i AutoCAD
- Importowanie kompozycji z programu Photoshop
- Importowanie plików kompozycji

(cc) BY-NC-SA Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

-->

Importowanie plików EPS, DCS i AutoCAD

Importowanie plików EPS
Importowanie plików DCS
Importowanie plików AutoCAD

Do góry

Importowanie plików EPS

Format EPS (Encapsulated PostScript) jest wykorzystywany najczęściej do przenoszenia między aplikacjami kompozycji wektorowych. Przenoszenie kompozycji zawartych w plikach EPS do dokumentów programu Ilustrator umożliwiają polecenia Otwórz, Umieść i Wklej, a także metoda przeciągania i upuszczania.

Pracując z kompozycjami w formacie EPS, należy pamiętać o następujących sprawach:

- Przy otwieraniu lub osadzaniu pliku EPS, utworzonego w innej aplikacji, program Illustrator konwertuje wszystkie jego obiekty na obiekty rodzime. Jeśli jednak w pliku znajdują się jakieś dane nierozpoznawalne przez program Illustrator, niektóre z nich mogą zostać utracone. Dlatego też, o ile nie zachodzi potrzeba edycji indywidualnych obiektów w pliku EPS, najlepiej plik połączyć (a nie otwierać go czy osadzać).
- Format EPS nie obsługuje przezroczystości; dlatego też przezroczyste kompozycje pochodzące z innych aplikacji nie powinny być umieszczane w dokumentach programu Ilustrator. Do tego celu można wykorzystać format PDF 1.4.
- Podczas drukowania lub zapisywania kompozycji, która zawiera połączone pliki EPS w formacie binarnym (np. w domyślnym formacie EPS programu Photoshop), może pojawić się komunikat o błędzie. W takiej sytuacji albo zapisz pliki EPS w formacie ASCII, osadź pliki połączone w kompozycji, i skieruj wydruk do portu binarnego (a nie do portu ASCII), albo zapisz kompozycję w formacie AI lub PDF (a nie EPS).
- Przy zarządzaniu kolorem ilustracji pamiętaj, że osadzone rysunki EPS stanowią część dokumentu i również podlegają zmianom koloru przy wysyłaniu na urządzenie wyjściowe. Natomiast obrazki połączone EPS nie podlegają zmianom barw, nawet jeżeli proces zarządzania kolorem został włączony dla całego dokumentu.
- Przy importowaniu z pliku EPS koloru o tej samej nazwie, ale o innej definicji niż kolor istniejący w dokumencie, na ekranie pojawi się ostrzeżenie. Aby zastąpić kolor w dokumencie kolorem dołączonego pliku EPS, wybierz opcję Korzystaj z połączonych plików koloru. Wszystkie obiekty w dokumencie, które używają tego koloru, zostaną odpowiednio zmienione. Aby pozostawić próbkę bez zmian i zlikwidować konflikt poprzez użycie kolorów dokumentu, wybierz Korzystaj z koloru dokumentu. Podgląd pliku EPS nie zostanie zmieniony, może więc wyświetlać nieprawidłowe barwy, ale plik zostanie wydrukowany na właściwych separacjach. Po wybraniu opcji Zastosuj dla wszystkich, konflikty koloru zostaną rozwiązane przez użycie definicji z dokumentu lub pliku dołączonego, w zależności od dokonanego wyboru.
- Niekiedy podczas drukowania dokumentów zawierających osadzone obrazki EPS może się pojawić komunikat ostrzegawczy. Jeżeli program Illustrator nie może odnaleźć oryginalnego obrazka EPS, poprosi użytkownika o wyciągnięcie go z dokumentu. Włącz opcję Rozłożone w tym oknie dialogowym, która powoduje wyciągnięcie obrazka do katalogu, w którym znajduje się dokument. Chociaż plik osadzony nie będzie wyświetlany w dokumencie, to zostanie prawidłowo wydrukowany.
- Podgląd połączonych plików EPS prezentowany jest domyślnie w wysokiej rozdzielczości. Jeśli połączony plik EPS nie jest widoczny w oknie dokumentu, mogło się zdarzyć, że zaginął podgląd pliku. (Tego rodzaju utrata danych występuje niekiedy podczas przesyłania plików EPS z podglądami PICT z systemu Mac OS do systemu Windows). Aby przywrócić podgląd, ponownie zapisz plik EPS z podglądem TIFF. Jeśli po umieszczeniu pliku EPS wydajność spada, zmniejsz rozdzielczość podglądu: wybierz Edycja > Preferencje > Obsługa plików i schowka (Windows) lub Illustrator > Preferencje > Obsługa plików i schowka (Mac OS) i wybierz polecenie Użyj niskiej rozdzielczości podglądu połączonych plików EPS.

Do góry

Importowanie plików DCS

Format Desktop Color Separations (DCS) jest wersją standardowego formatu EPS. Format DCS 1.0 obsługuje tylko obrazki CMYK, podczas gdy format DCS 2.0 obsługuje wielokanałowe pliki CMYK. (Farby dodatkowe pojawiają się na panelu Próbki programu Illustrator jako kolory dodatkowe). Program Illustrator rozpoznaje ścieżki odcinania w plikach DCS 1.0 i DCS 2.0 utworzonych w programie Photoshop. Pliki DCS można połączyć z dokumentem programu Illustrator, ale nie można ich osadzać ani otwierać.

Aby w panelu Łącza zobaczyć Interakcje przeźroczystości DCS, wybierz Opcje panelu z menu panelu Łącza i wybierz polecenie Pokaż interakcje przeźroczystości DCS.

Do góry

Importowanie plików AutoCAD

Uwaga: Pliki AutoCAD zapisane w wersji nowszej niż AutoCAD 2007 nie zostaną otwarte w programie Illustrator.

Pliki AutoCAD mogą mieć format DXF lub DWG. Importować można pliki AutoCAD z wersji od 2.5 do 2007. Podczas importowania można określić skalę, odwzorowanie jednostek (niestandardowa jednostka do interpretacji wszystkich danych o długości z pliku AutoCAD), czy skalować grubości linii, które układy mają zostać zaimportowane oraz czy kompozycja ma zostać wyśrodkowana.

Program Illustrator obsługuje większość danych AutoCAD, w tym obiekty trójwymiarowe, kształty i ścieżki, odniesienia zewnętrzne, obiekty-regiony, obiekty łącznikowe (przypisane do obiektów typu krzywe Beziera, które zachowują swój oryginalny kształt), obiekty rastrowe oraz obiekty tekstowe. Importując plik AutoCAD, który zawiera odniesienia zewnętrzne, program Illustrator wczytuje zawartość takiego odniesienia i umieszcza je w odpowiednim miejscu w dokumencie programu Illustrator. Jeżeli odniesienia zewnętrznego nie znaleziono, otworzy się okno dialogowe Brakujące łącze, które pozwala wyszukać i pobrać ten plik.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Importowanie kompozycji z programu Photoshop

Opcje importowania z programu Photoshop
Przenoszenie fragmentu obrazu z programu Photoshop do programu Illustrator
Przenoszenie ścieżek z programu Photoshop do programu Illustrator

Przenoszenie kompozycji z plików PSD do programu Ilustrator umożliwiają polecenia Otwórz, Umieść i Wklej oraz funkcja przeciągania i upuszczania.

Program Illustrator obsługuje większość danych programu Photoshop, w tym kompozycje warstw, warstwy, tekst edytowalny i ścieżki. Dzięki temu pliki mogą być przesyłane z programu Photoshop do programu Illustrator bez utraty jakichkolwiek funkcji edytowania kompozycji. Dla ułatwienia przenoszenia plików między obiema aplikacjami, do programu Illustrator importowane są warstwy dopasowania z wyłączoną widocznością (nie są dostępne do edycji w tym programie). Po wyeksportowaniu z powrotem do programu Photoshop, warstwy te są przywracane.

Kolory dodatkowe (maks. 31 kanałów dodatkowych w jednym pliku) importowane są jako pojedynczy obraz typu N-Channel (wielokanałowy), umieszczany nad obrazem w kolorach podstawowych. Kolory dodatkowe są dodawane do panelu Próbki jako kolory własne o takich samych nazwach, jakie miały w programie Photoshop. Zaimportowane kolory dodatkowe rozbarwiają się prawidłowo.

Bichromie z plików PSD importowane są jako spłaszczone obrazy rastrowe z indeksowaną przestrzenią 256 kolorów oraz z przestrzenią kolorów N-Channel (wielokanałową) zawierającą wszystkie farby występujące w bichromii. Ponieważ program Illustrator używa przestrzeni N-Channel, interakcje trybów mieszania ustawione w programie Photoshop mogą wyglądać inaczej w programie Illustrator. Kolory farb ze starych bibliotek kolorów są ustawiane na barwę szarą.

Gdy program Illustrator musi dokonać konwersji danych programu Photoshop, pojawia się komunikat ostrzegawczy. Na przykład, gdy importowany jest 16-bitowy plik programu Photoshop, Illustrator ostrzega, że obraz ten zostanie zaimportowany jako płaski, 8-bitowy obraz kompozytowy.

Do góry

Opcje importowania z programu Photoshop

Podczas otwierania lub umieszczania pliku programu Photoshop z kilkoma warstwami można określić następujące opcje:

Kompozycja warstw Jeśli plik programu Photoshop zawiera kompozycje warstw, opcja umożliwia wybranie wersji obrazka do importu. Opcja Pokaż podgląd umożliwia wyświetlenie podglądu zaznaczonej kompozycji warstw. W polu tekstowym Komentarze są wyświetlane komentarze z pliku programu Photoshop.

Przy uaktualnianiu łącza Określa zasady obsługi ustawień widoczności warstw podczas uaktualniania połączonego pliku programu Photoshop z kompozycją warstw.

> **Zachowaj przesłonięcia widoczności warstw** Uaktualnia obraz połączony na podstawie stanu widoczności warstw z kompozycji warstw przy pierwotnym umieszczeniu pliku.
>
> **Użyj opcji widoczności warstwy w programie Photoshop** Uaktualnia obrazek połączony na podstawie bieżącego stanu widoczności warstw w pliku programu Photoshop.

Konwertuj warstwy programu Photoshop na obiekty i dopuszczaj edytowanie tekstu tam, gdzie to

możliwe
Zachowuje w stopniu maksymalnym strukturę warstw i możliwości edytorskie tekstu bez pogarszania wyglądu warstwy. Jeśli jednak plik zawiera funkcje nie obsługiwane przez program Illustrator, program ten stara się zachować wygląd kompozycji scalając i rasteryzując warstwy. Na przykład:

- Zestawy warstw używające trybu mieszania Rozpuszczanie oraz wszystkie warstwy w maskach odcinania zostają scalone w pojedyncze warstwy.
- Warstwy dopasowania i warstwy używające opcji Odcinanie zostają połączone z warstwami umieszczonymi niżej, tak samo jak warstwy z pikselami przezroczystymi, oraz warstwy używające trybów Rozjaśnianie, Ściemnianie, Różnica, Ściemnianie liniowe, Rozjaśnianie liniowe, Światło jaskrawe, Światło liniowe lub Światło punktowe.
- Warstwy zawierające efekty mogą zostać scalone, jednak sposób scalania zależy od trybu mieszania danej warstwy, obecności pikseli przezroczystych i opcji mieszania.
- Warstwy ukryte, które wymagają scalania, są pomijane.

***Uwaga**: opcja Konwertuj warstwy programu Photoshop na obiekty i dopuszczaj edytowanie tekstu tam, gdzie to możliwe nie jest dostępna przy dołączaniu pliku programu Photoshop.*

Spłaszcz warstwy programu Photoshop w pojedynczy obrazek i zachowaj wygląd tekstu Importuje pliku jako pojedynczy obrazek bitmapowy. W przekonwertowanym pliku nie są zachowywane żadne odrębne obiekty poza ścieżką odcinania dokumentu (jeśli taka istnieje). Krycie pozostaje zachowane jako część głównego obrazka, ale nie jest edytowalne.

Importuj ukryte warstwy Importuje wszystkie warstwy z pliku programu Photoshop, nawet ukryte. Opcja nie jest dostępna przy dołączaniu pliku programu Photoshop.

Importuj odcięcia Zachowuje wszelkie odcięcia umieszczone w pliku programu Photoshop. Opcja jest dostępna tylko przy otwieraniu lub osadzaniu pliku z odcięciami.

Do góry

Przenoszenie fragmentu obrazu z programu Photoshop do programu Illustrator

1. W programie Photoshop zaznacz piksele, które mają być przeniesione. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w systemie pomocy do programu Photoshop.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Skopiować zaznaczenie w programie Photoshop i wkleić je w programie Illustrator. Jeśli podczas uaktywniania polecenia Kopiuj jest aktywna maska warstwy, program Photoshop kopiuje maskę, a nie główną warstwę.
   - Zaznacz w programie Photoshop narzędzie Przesuwanie i przeciągnij zaznaczenie do okna programu Illustrator. Piksele przezroczyste staną się białe.

Do góry

Przenoszenie ścieżek z programu Photoshop do programu Illustrator

1. W programie Photoshop zaznacz ścieżki do przeniesienia za pomocą narzędzia Zaznaczanie składników ścieżki lub Zaznaczanie bezpośrednie.

   Użytkownik może zaznaczać dowolne ścieżki i segmenty ścieżek widoczne na panelu Ścieżki, w tym maski wektorowe kształtów, ścieżki robocze i ścieżki zapisane. Więcej informacji o zaznaczaniu ścieżek znajduje się w Pomocy programu Photoshop.
2. Albo skopiuj i wklej albo przeciągnij ścieżkę do okna programu Illustrator.
3. W oknie dialogowym Opcje wklejania zdecyduj, czy ścieżka ma być wklejona jako kształt złożony, czy jako ścieżka złożona. Wklejenie ścieżki złożonej trwa dużo krócej, ale może skutkować utratą pewnych funkcji edycji.

   Aby zaimportować wszystkie ścieżki (ale bez pikseli) z dokumentu programu

Photoshop, wybierz polecenie Plik > Eksport > Ścieżek do programu Ilustrator (w programie Photoshop). Następnie otwórz otrzymany plik w programie Illustrator.

Zobacz także

- Importowanie obrazów bitmapowych
- Importowanie plików Adobe PDF
- Importowanie plików EPS, DCS i AutoCAD
- Importowanie plików kompozycji

(cc) BY-NC-SA Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Zapisywanie kompozycji

Zapisywanie w formacie programu Illustrator
Zapisywanie w formacie EPS
Zapisywanie w formacie SVG
Zapisz kompozycję dla Microsoft Office
Przekształcanie grafiki wektorowej w obrazy bitmapowe

Gdy użytkownik zapisuje lub eksportuje kompozycję, program Illustrator umieszcza jej dane w pliku. Struktura danych zależy od wybranego przez użytkownika formatu pliku.

Dostępnych jest pięć podstawowych formatów plików (AI, PDF, EPS, FXG oraz SVG), w których można zapisać kompozycje. Formaty te nazywa się *rodzimymi*, ponieważ zachowują wszystkie dane programu Illustrator, w tym informacje o wielu obszarach roboczych. (W przypadku formatów PDF i SVG trzeba w tym celu zaznaczyć opcję Zachowaj możliwości edycyjne programu Ilustrator). Pliki EPS oraz FXG dają możliwość zapisania pojedynczych obszarów roboczych jako osobne pliki. W plikach SVG zapisywany jest wyłącznie aktywny obszar roboczy, lecz wyświetlana jest zawartość wszystkich obszarów roboczych.

Program Illustrator pozwala eksportować kompozycje do wielu formatów zewnętrznych, właściwych innym aplikacjom. Takie formaty nazywa się *obcymi*, ponieważ program Illustrator nie będzie mógł odzyskać wszystkich danych, gdy ponownie otworzy się plik w programie Illustrator. Z tego powodu zaleca się, aby podczas pracy nad kompozycją w programie Illustrator zapisywać ją w formacie AI, a dopiero po zakończeniu pracy wyeksportować ją do żądanego formatu.

Uwaga: *Podczas zapisywania kompozycji zawierającej połączone pliki EPS, które zapisano w formacie binarnym (np. w domyślnym formacie EPS programu Photoshop), może pojawić się komunikat o błędzie. W takich sytuacjach, zapisz pliki EPS w formacie ASCII, osadź je w kompozycji albo zapisz kompozycję w formacie AI lub PDF, a nie EPS.*

Film przedstawiający zapisywanie prac w formacie odpowiednim do publikacji w Internecie można zobaczyć w artykule Zapisywanie kompozycji dla Internetu.

Do góry

Zapisywanie w formacie programu Illustrator

Jeśli dokument zawiera więcej niż jeden obszar roboczy, a użytkownik chce dokonać zapisu do wcześniejszej wersji programu Illustrator, istnieje możliwość zapisania każdej warstwy jako osobnego pliku lub połączenia zawartości wszystkich obszarów w pojedynczym pliku.

1. Wybierz polecenie Plik > Zapisz jako lub Plik > Zapisz kopię.
2. Wpisz nazwę pliku i wybierz jego położenie.
3. Wybierz format plików programu Ilustrator (*.AI) i kliknij Zapisz.
4. W oknie dialogowym Opcje, ustaw wybrane opcje i kliknij OK.

Wersja Określa wersję programu Illustrator, z którą ma być zgodny dany plik. Przestarzałe formaty nie obsługują wszystkich funkcji bieżącej wersji programu Illustrator. Dlatego też, po wybraniu wersji innej niż bieżąca, niektóre opcje zapisywania nie są dostępne i określone rodzaje danych zostaną zmienione. Zasady zmiany danych są opisywane w ostrzeżeniach wyświetlanych w dolnej części okna dialogowego.

Podstaw osadzone czcionki, jeśli procent używanych znaków jest mniejszy od Opcja pozwala określić, ile znaków danej czcionki musi być używanych w dokumencie, aby można było osadzić całą czcionkę (a nie tylko jej wykorzystywane znaki). Na przykład, jeśli czcionka obejmuje 1000 znaków, a w dokumencie występuje tylko dziesięć z nich, użytkownik może zrezygnować z osadzania czcionki (zwłaszcza, że zwiększa to rozmiar pliku).

Utwórz plik zgodny z formatem PDF Plik jest zapisywany w formacie programu Ilustrator zgodnym z formatem PDF. Wybierz tę opcję, aby plik był zgodny z innymi aplikacjami firmy Adobe.

Dołącz połączone pliki Pliki połączone z kompozycją są osadzane.

Osadź profile ICC Tworzy dokument z zarządzanymi kolorami.

Użyj kompresji Dane PDF w pliku programu Illustrator są kompresowane. Gdy jest przeprowadzana kompresja, wydłuża się czas zapisywania pliku, dlatego też możesz zaobserwować bardzo długie czasy zapisu (od 8 do 15 minut).

Zapisywanie każdego obszaru roboczego do osobnego pliku Każdy obszar roboczy jest zapisywany jako osobny plik. Tworzony jest także plik wzorcowy zawierający wszystkie obszary robocze. Cała zawartość mająca związek z danym obszarem roboczym jest zawarta w pliku tego obszaru. Jeśli trzeba zmienić położenie kompozycji, tak aby pasowała do pojedynczego obszaru roboczego, wyświetlone zostanie ostrzeżenie. Jeśli nie wybierzesz tej opcji, obszary robocze zostaną połączone w pojedynczy dokument i skonwertowane na linie pomocnicze obiektów i (w programie Illustrator CS3) obszary kadrowania. Obszar roboczy użyty dla zapisanego pliku bazuje na rozmiarze domyślnego profilu startowego dokumentu.

Opcje przezroczystości Opcje pozwalają określić sposób traktowania obiektów przezroczystych w przypadku, gdy wybrano format programu Illustrator w wersji wcześniejszej niż 9.0. Zaznaczenie opcji Zachowaj ścieżki powoduje pominięcie wszystkich efektów przezroczystości, ustawienie 100-procentowego krycia i zwykłego trybu mieszania. Zaznaczenie opcji Zachowaj wygląd i nadruki powoduje zachowanie nadruków, które nie stykają się z obiektami przezroczystymi. Nadruki wchodzące w interakcje z obiektami przezroczystymi są spłaszczane.

***Uwaga**: jeśli kompozycja zawiera złożone, nakładające się obszary, a zachodzi potrzeba korzystania z wysokiej rozdzielczości, kliknij Anuluj i określ ustawienia rasteryzacji.*

Zobacz także

- Opcje rasteryzacji

Do góry

Zapisywanie w formacie EPS

Praktycznie wszystkie programy DTP, edytory tekstu i edytory grafiki obsługują importowane lub umieszczane pliki EPS (Encapsulated PostScript). Format EPS zachowuje wiele elementów graficznych, które tworzy się w programie Adobe Illustrator. Znaczy to, że pliki EPS mogą być ponownie otwierane i edytowane jako pliki programu Illustrator. Ponieważ są one oparte na języku PostScript, pliki EPS mogą zawierać zarówno grafikę wektorową jak i bitmapową. Jeśli kompozycja zawiera wiele obszarów roboczych, obszary te są zachowane podczas zapisywania do pliku EPS.

1. Jeśli kompozycja zawiera obszary przezroczyste (wraz z nadrukami), a materiał wyjściowy musi być w wysokiej rozdzielczości, sprawdź efekty spłaszczenia, wybierając polecenie Okno > Podgląd spłaszczania.
2. Wybierz polecenie Plik > Zapisz jako lub Plik > Zapisz kopię.

3. Wpisz nazwę pliku i wybierz jego położenie.
4. Wybierz format EPS programu Illustrator (*.EPS) i kliknij Zapisz.
5. Jeśli dla każdego obszaru roboczego zostanie utworzony osobny plik, kliknij opcję Użyj obszarów roboczych lub określ zakres. Osobne pliki są zapisywane wraz z głównym plikiem EPS, który zawiera wszystkie obszary robocze. Jeśli nie zaznaczysz tej opcji, utworzony zostanie pojedynczy plik EPS zawierający wszystkie obszary robocze.
6. W oknie dialogowym Opcje EPS ustaw pożądane opcje i kliknij OK:

Wersja Określa wersję programu Illustrator, z którą ma być zgodny dany plik. Przestarzałe formaty nie obsługują wszystkich funkcji bieżącej wersji programu Illustrator. Dlatego też, po wybraniu wersji innej niż bieżąca, niektóre opcje zapisywania nie są dostępne i określone rodzaje danych zostaną zmienione. Zasady zmiany danych są opisywane w ostrzeżeniach wyświetlanych w dolnej części okna dialogowego.

Format Określa właściwości obrazu podglądu zapisywanego w pliku. Obrazek podglądu wyświetlany jest w aplikacjach, które nie mogą prawidłowo wyświetlać grafiki EPS. Jeśli nie ma potrzeby tworzenia obrazka podglądu, wybierz z menu Format polecenie Brak. W przeciwnym wypadku wybierz format kolorowy lub czarno-biały.

Dla formatu TIFF (kolor 8-bitowy), wybierz opcję tła podglądu:

Przezroczysty Daje przezroczyste tło.

Kryjący Daje jednolite tło. (Jeśli dokument EPS będzie używany w aplikacji pakietu Microsoft Office, wybierz opcję Nieprzezroczyste).

Opcje przezroczystości Określają zasady obsługi obiektów przezroczystych i nadruków. Dostępne opcje zmieniają się w zależności od wersji formatu wybranej w górnej części okna dialogowego.

Po wybraniu formatu CS, określ zasady zapisywania nakładających się kolorów wybranych do nadruku oraz wybierz gotowy zestaw opcji dla spłaszczania przezroczystości. Kliknij Własny i utwórz własny zestaw ustawień spłaszczania.

Po wybraniu formatu dziedziczonego wcześniejszego niż 8.0, wybierz opcję Zachowaj ścieżki dla usunięcia efektów przezroczystości i wyzerowania kompozycji przezroczystej do 100% krycia i trybu mieszania Normalny. Zaznaczenie opcji Zachowaj wygląd i nadruki powoduje zachowanie nadruków, które nie stykają się z obiektami przezroczystymi. Nadruki wchodzące w interakcje z obiektami przezroczystymi są spłaszczane.

Odsadź czcionki (dla potrzeb innych aplikacji) Wszystkie czcionki o odpowiednich uprawnieniach są osadzane. Osadzanie czcionek daje pewność, że mimo przeniesienia pliku do innej aplikacji (np. Adobe InDesign), będą wyświetlane i drukowane oryginalne czcionki. Jeśli jednak plik zostanie otwarty na komputerze, na którym nie zainstalowano odpowiedniej czcionki, czcionka zostanie podstawiona. Zasada ta zapobiega nielegalnemu używaniu czcionek.

***Uwaga**: wybór opcji Osadź czcionki zwiększa rozmiar zapisywanego pliku.*

Dołącz połączone pliki Pliki połączone z kompozycją są osadzane.

Dołącz miniatury dokumentu Tworzona jest miniaturka kompozycji. Miniaturka ta jest wyświetlana w oknach dialogowych Otwórz i Umieść.

Uwzględnij tryb CMYK PostScript w plikach RGB Umożliwia drukowanie dokumentów zapisanych z trybem koloru RGB za pomocą aplikacji, które nie obsługują tego trybu. Przy ponownym otwarciu pliku EPS w programie Illustrator kolory RGB są zachowywane.

Drukowanie gradientów w trybie kompatybilności Opcja umożliwia drukowanie gradientów i obiektów z siatkami gradientu na starszych drukarkach i urządzeniach PostScript – gradienty są konwertowane na format JPEG. Jeśli opcja jest używana do drukarek bezbłędnie drukujących gradienty, może niepotrzebnie zwolnić proces drukowania.

Adobe PostScript® Określa używany przy zapisywaniu pliku poziom języka Postscript. Język PostScript Language Level 2 (poziom 2) umożliwia opis zarówno obrazów wektorowych, jak i bitmapowych, niezależnie od tego, czy są to obrazy kolorowe, czy w skali szarości, i czy są zdefiniowane w modelu kolorów RGB, CMYK, czy CIE. W porównaniu z poziomem 2, język PostScript poziomu 3 udostępnia dodatkowe możliwości, na przykład możliwość drukowania obiektów siatkowych na drukarce PostScript® 3™. Ponieważ drukowanie na urządzeniach zgodnych z językiem PostScript Level 2 jest poprzedzane konwersją siatek gradientów na obrazy bitmapowe, zaleca się, by kompozycje zawierające siatki gradientów były drukowane na drukarkach PostScript 3.

Zobacz także

- Drukowanie i zapisywanie grafiki przezroczystej
- Informacje o nadrukowywaniu

Do góry

Zapisywanie w formacie SVG

Format SVG jest formatem wektorowym, przeznaczonym do tworzenia wysokiej jakości, interaktywnej grafiki internetowej. Format SVG występuje w dwóch odmianach: SVG i Skompresowany SVG (SVGZ). Format SVGZ pozwala zmniejszyć rozmiary plików o 50% do 80%, niemniej uzyskanych plików nie można edytować za pomocą edytorów tekstowych.

Zapisywanie grafiki w formacie SVG powoduje rasteryzację obiektów z siatką gradientu. Co więcej obrazki kompozycji, które nie zawierają kanału alfa, są konwertowane do formatu JPEG. Obrazki z kanałem alfa są konwertowane do formatu PNG. Jeśli dokument zawiera więcej niż jeden obszar roboczy i zapiszesz go jako plik SVG, zachowany zostanie aktywny obszar roboczy. Nie można zapisać pojedynczych obszarów roboczych jako plików SVG.

1. Jeśli kompozycja zawiera jakiekolwiek efekty SVG, zaznacz wszystkie elementy, do których zastosowano takie efekty i przenieś je na dół panelu Wygląd (tuż nad pozycję Krycie). Jeśli inne efekty następują po efekcie filtra SVG, plik SVG będzie zawierał obiekt rastrowy. Ponadto, jeśli kompozycja zawiera wiele obszarów roboczych, zaznacz ten obszar, który chcesz wyeksportować.
2. Wybierz polecenie Plik > Zapisz jako lub Plik > Zapisz kopię.
3. Wpisz nazwę pliku i wybierz jego położenie.
4. Wybierz format SVG lub Skompresowany SVG (SVGZ) i kliknij Zapisz.
5. W oknie dialogowym Opcje SVG ustaw wybrane opcje i kliknij OK:

Profile SVG Określa wymagany typ definicji dokumentu SVG XML dla eksportowanego pliku.

SVG 1.0 i SVG 1.1 Odpowiedni dla plików SVG przeznaczonych do wyświetlania na komputerach. SVG 1.1 jest pełną wersją specyfikacji SVG, której podzestawami są SVG Tiny 1.1, SVG Tiny 1.1 Plus i SVG Basic 1.1.

SVG Basic 1.1 Odpowiednie dla plików SVG przeznaczonych do wyświetlania na urządzeniach typu palmtop. Należy jednak pamiętać, że nie wszystkie urządzenia tego typu obsługują profil SVG Basic. Co za tym idzie, nie zawsze wybranie tej opcji gwarantuje, że plik SVG będzie widoczny na wszystkich urządzeniach tego typu. SVG Basic nie obsługuje nieprostokątnego odcinania i

niektórych efektów filtrów SVG.

SVG Tiny 1.1 oraz SVG Tiny 1.1+ Odpowiednie dla plików SVG przeznaczonych do wyświetlania na małych urządzeniach (np. telefonach komórkowych). Należy jednak pamiętać, że nie wszystkie telefony obsługują profile SVG Tiny i SVG Tiny Plus. Co za tym idzie, nie zawsze wybranie jednej z tych opcji gwarantuje, że plik SVG będzie widoczny na wszystkich małych urządzeniach.

SVG Tiny 1.2 Odpowiedni dla plików SVG przeznaczonych do wyświetlania na różnorodnych urządzeniach, od przenośnych organizatorów cyfrowych i telefonów komórkowych, do laptopów i komputerów biurkowych.

Format SVG Tiny nie obsługuje gradientów, przezroczystości, odcinania, masek, symboli, wzorków, podkreślenia i przekreślenia tekstu, tekstu pionowego oraz efektów filtrów SVG. Format SVG Tiny Plus posiada możliwość wyświetlania gradientów i przezroczystości, ale nie obsługuje odcinania, masek, symboli i efektów filtrów SVG.

***Wskazówka:** dodatkowe informacje na temat profilów SVG znajdują się w specyfikacji SVG na stronie World Wide Web Consortium (www.w3.org).*

Typ czcionki Określa zasady eksportu czcionek:

Adobe CEF Używa hintingu czcionek do lepszego renderingu małych czcionek. Ten typ czcionki jest obsługiwany przez Adobe SVG Viewer, ale może być nieobsługiwany przez inne przeglądarki SVG.

SVG Nie używa hintingu czcionek. Ten typ czcionki jest obsługiwany przez wszystkie przeglądarki SVG.

Konwertuj na kontury Konwertuje tekst na ścieżki wektorowe. Opcja jest przeznaczona do zachowania wyglądu tekstu we wszystkich przeglądarkach SVG.

Podstawianie czcionek Określa, które *glify* (znaki danej czcionki) zostaną osadzone w eksportowanym pliku SVG. Aby używać wyłącznie czcionek zainstalowanych w systemie użytkownika, wybierz ustawienie Brak. Aby osadzić tylko te glify, które występują w tekście bieżącej kompozycji, wybierz ustawienie Tylko używane glify. Pozostałe ustawienia (Typowe angielskie, Typowe angielskie + Glify, Typowe łacińskie, Typowe łacińskie + Glify, Wszystkie glify) są przydatne, gdy tekstowa zawartość pliku SVG ma charakter dynamiczny (np. jest to tekst generowany przez serwer lub tekst zmieniany w interakcji z użytkownikiem).

Położenie obrazów Opcja Położenie obrazów decyduje o tym, czy obrazy rastrowe są osadzane bezpośrednio w pliku, czy są dołączane do eksportowanych obrazków JPEG lub PNG z oryginalnego pliku programu Illustrator. Osadzanie obrazów powoduje zwiększenie rozmiarów pliku, ale zapewnia ich dostępność.

Zachowaj możliwości edycyjne programu Ilustrator Zachowuje dane charakterystyczne dla programu Ilustrator poprzez osadzenie pliku AI w pliku SVG (operacja zwiększa rozmiar pliku). Opcję tę wybierz, jeśli plik SVG ma być ponownie otwierany i edytowany w programie Illustrator. Należy pamiętać, że zmiany odręcznie wprowadzane do danych SVG nie są odtwarzane po powtórnym otwarciu pliku. Dzieje się tak, ponieważ program Illustrator odczytuje część AI danego pliku, pomijając część SVG.

Właściwości CSS Opcja określa sposób zapisu atrybutów stylu w kodzie SVG. Metoda domyślna, Atrybuty prezentacji, polega na zastosowaniu własności w najwyższym punkcie hierarchii. Opcja zapewnia najwyższy stopień swobody konkretnych

przekształceń i czynności edycyjnych. Metoda Atrybuty stylu pozwala tworzyć pliki najbardziej czytelne, ale może zwiększyć rozmiar pliku. Metodę tę wybierz, jeśli kod SVG będzie używany w przekształceniach (np. XSLT, czyli Extensible Stylesheet Language Transformation). Metoda Atrybuty stylu <Entity References> zapewnia szybszy rendering i mniejszy rozmiar wynikowego pliku SVG. Metoda Elementy stylu jest przeznaczona dla plików używanych wspólnie z dokumentami HTML. Po wybraniu opcji Elementy stylu można zmodyfikować plik SVG. Przenieść element stylu do zewnętrznego pliku arkusza stylów, który jest również wywoływany w pliku HTML. Opcja Elementy stylu wydłuża czas renderingu.

Liczba miejsc po przecinku Określa dokładność danych wektorowych w pliku SVG. Można wybrać od 1 do 7 miejsc po przecinku. Wyższe wartości powodują zwiększenie rozmiarów pliku i jakości obrazu.

Kodowanie Określa sposób kodowania znaków w pliku SVG. Kodowanie UTF (Unicode Transformation Format) jest obsługiwane przez wszystkie procesory XML. (Kodowanie UTF8 stosuje format 8-bitowy; kodowanie UTF16 stosuje format 16-bitowy). Kodowanie ISO 8859-1 i UTF-16 nie zachowuje metadanych pliku.

Optymalizuj dla przeglądarki Adobe SVG Zachowuje najwyższy poziom danych programu Ilustrator, a jednocześnie zapewnia ręczną edycję pliku SVG. Opcja ta pozwala korzystać z zalet szybszego renderingu dla takich funkcji jak efekty filtra SVG.

Dołącz dane serwera grafik Adobe Dołącza wszelkie informacje niezbędne do podstawiania zmiennych w pliku SVG.

Dołącz dane odcinania Dołącza położenia odcięć i ustawienia optymalizacji.

Dołącz XMP Dołącza metadane XMP w pliku SVG. Aby wpisać metadane, wybierz polecenie Plik > Informacje lub użyj przeglądarki Bridge.

Generuj mniej elementów <tspan> Umożliwia pominięcie ustawień autokerningu podczas eksportu w programie Illustrator, co powoduje tworzenie pliku z mniejszą liczbą elementów <tspan>. Opcja jest przeznaczona do tworzenia bardziej edytowalnego i mniejszego pliku SVG. Opcja nie powinna być zaznaczona, jeśli istotne jest zachowanie wyglądu tekstu z autokerningiem.

Użyj elementu <textPath> dla tekstu na ścieżce Eksportuje tekst na ścieżce w postaci elementu <textPath>. Należy jednak pamiętać, że tekst może być wyświetlony inaczej w przeglądarce SVG, niż w programie Illustrator, ponieważ dany tryb eksportu nie zawsze zachowuje wygląd. Należy zwrócić szczególną uwagę na wyświetlanie w przeglądarce SVG tekstu wylewającego się.

Pokaż kod SVG Wyświetla kod dla pliku SVG w przeglądarce internetowej.

Podgląd WWW Wyświetla plik SVG w przeglądarce internetowej.

Device Central Otwiera plik w programie Device Central, umożliwiając podgląd na konkretnym telefonie komórkowym albo urządzeniu przenośnym.

Zobacz także

- Informacje o SVG
- Korzystanie z Adobe Device Central przy pomocy programu Illustrator
- Grafika na bazie danych w szablonach i zmiennych

Do góry

Zapisz kompozycję dla Microsoft Office

Polecenie Zapisz dla Microsoft Office pozwala utworzyć plik PNG, który będzie można wykorzystać w aplikacjach z pakietu Microsoft Office.

1. Wybierz polecenie Plik > Zapisz dla Microsoft Office.
2. W oknie dialogowym Zapisz dla Office wybierz miejsce zapisania pliku, wpisz jego nazwę i kliknij Zapisz.

   Jeśli chcesz dostosować ustawienia PNG (np. rozdzielczość, przezroczystość i kolor tła), użyj polecenia Eksportuj, a nie polecenia Zapisz dla Microsoft Office. Zapis kompozycji w formacie PNG umożliwia również polecenie Zapisz dla Internetu i urządzeń.

Do góry

Przekształcanie grafiki wektorowej w obrazy bitmapowe

Informacje o rasteryzacji

Rasteryzacja jest procesem przekształcania grafiki wektorowej na obrazy bitmapowe. W jego wyniku ścieżki graficzne są konwertowane na piksele. Wielkość pikseli oraz inne ich własności są wyznaczone przez opcje rasteryzacji.

Pojedyncze obiekty wektorowe mogą być rasteryzowane przy pomocy polecenia Obiekt > Rasteryzacja lub efektu Rasteryzacja. Rasteryzacja całego dokumentu jest możliwa poprzez wyeksportowanie go do formatu bitmapy (JPEG, GIF lub TIFF).

Zobacz także

- Informacje o efektach rastrowych
- Opcje rasteryzacji

Rasteryzowanie obiektu wektorowego

1. Zaznacz przynajmniej jeden obiekt.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby wykonać rzeczywistą rasteryzację obiektów na stałe, wybierz polecenie Obiekt > Rasteryzacja.
   - Aby utworzyć wzrokowe wrażenie rasteryzacji bez zmiany struktury obiektu, wybierz polecenie Efekt > Rasteryzacja.
3. Ustaw opcje rasteryzacji i kliknij przycisk OK.

Zobacz także

- Samouczek wideo — zapisywanie plików do druku
- Samouczek wideo — zapisywanie kompozycji dla Internetu
- Eksportowanie kompozycji

(cc) BY-NC-SA Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

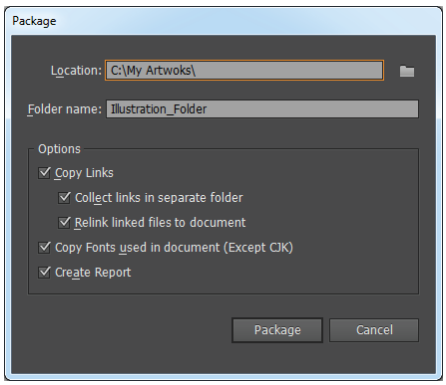
Informacje prawne | Zasady prywatności online

Pliki pakietów

Funkcja ta jest dostępna w programie Adobe Illustrator CS6, CC i nowszych. Aby dołączyć do grona użytkowników Adobe Creative Cloud, zajrzyj na stronę Adobe Creative Cloud.

Użyte pliki, czcionki (z wyjątkiem chińskich, koreańskich i japońskich) oraz połączoną grafikę można spakować do wygodnej postaci. Po spakowaniu pliku utworzony zostaje folder zawierający dokument programu Illustrator, niezbędne czcionki, połączoną grafikę oraz raport dotyczący pakietu. Raport ten, który jest zapisywany w postaci pliku tekstowego, zawiera informacje dotyczące spakowanej zawartości.

1. Wybierz polecenie Plik > Pakiet.



Okno dialogowe tworzenia pakietu

2. Wskaż lokalizację i podaj nazwę folderu:

   Lokalizacja Wskaż lokalizację, w której ma zostać utworzony spakowany folder.

   Nazwa folderu Podaj nazwę pakietu. Domyślnie, nazwa folderu jest pochodną nazwy dokumentu programu Illustrator.

3. Określ następujące opcje:

   Kopiuj łącza Kopiuje połączoną grafikę oraz pliki do folderu pakietu.

   Gromadź łącza w oddzielnym folderze Tworzy folder Links (Łącza) i umieszcza w nim wszystkie zasoby powiązane łączami. Jeśli opcja ta nie jest zaznaczona, zasoby są kopiowane do tego samego folderu, co plik .ai.

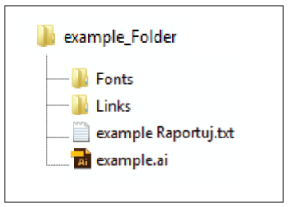
   Połącz ponownie pliki z dokumentem Zmienia łącza do folderu pakietu. Jeśli opcja ta nie jest zaznaczona, spakowany dokument programu Illustrator zachowuje łącza do zasobów w ich źródłowych lokalizacjach, a zasoby zostają mimo wszystko zgromadzone w pakiecie.

   Skopiuj czcionki użyte w dokumencie (z wyjątkiem CJK) Kopiuje wszystkie niezbędne pliki czcionek, a nie całą rodzinę czcionek.

   Uwaga: *Podczas pakowania czcionek wyświetlane jest ostrzeżenie. Informacje na temat możliwości kopiowania czcionek można znaleźć w umowie licencyjnej.*

   Utwórz raport Tworzy podsumowanie, które zostaje dołączone do pakietu. Zawiera ono informacje dotyczące obiektów w kolorach punktowych, użytych i brakujących czcionek, brakujących łączy oraz szczegóły połączonych i osadzonych obrazów.

4. Kliknij Pakiet. Utworzona zostanie poniższa struktura folderów wraz z odpowiednio rozmieszczonymi zasobami.



Struktura folderów w pakiecie

BY-NC-SA Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Cofanie osadzenia plików

Funkcja ta jest dostępna w programie Adobe Illustrator CS6, CC i nowszych. Aby dołączyć do grona użytkowników Adobe Creative Cloud, zajrzyj na stronę Adobe Creative Cloud.

Po osadzeniu obrazu w dokumencie programu Illustrator jego plik zostaje w nim zapisany. Osadzone obrazy można wyodrębnić, cofając osadzenie i zastąpić je odpowiednimi, wyodrębnionymi plikami PSD lub TIFF. Wyodrębnione pliki można wykorzystywać i edytować poza programem Illustrator.

1. Zaznacz obraz osadzony w dokumencie i wykonaj jedną z następujących czynności:
   - W panelu sterowania kliknij pozycję Cofnij osadzenie.
   - Z menu panelu Łącza wybierz polecenie Cofnij osadzenie.

2. W oknie dialogowym cofania osadzania należy podać nazwę i lokalizację nowego pliku (tylko PSD lub TIFF), a następnie kliknąć Zapisz.

   Osadzenie kompozycji zostaje cofnięte i zostaje ona połączona z dokumentem programu Illustrator.

Więcej informacji na temat plików połączonych i osadzonych można znaleźć w sekcji Importowanie plików kompozycji.

(cc) BY-NC-SA Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Udostępnianie w serwisie Behance

Ustawienia programu Illustrator – obieg pracy udostępniania w serwisie Behance
Uruchamianie okna dialogowego Udostępnij w serwisie Behance
Konfiguracja kont Illustrator i Behance
Przesyłanie nowej kompozycji do serwisu Behance
Przesyłanie nowej wersji (korekty) do serwisu Behance

Do góry

Ustawienia programu Illustrator – obieg pracy udostępniania w serwisie Behance

Uwaga! *Aby korzystać z udostępniania w serwisie Behance z poziomu programu Illustrator, użytkownik musi być zalogowany za pomocą ważnego identyfikatora Adobe ID.*

Nową kompozycję można przesłać do serwisu Behance bezpośrednio z programu Adobe Illustrator. W serwisie Behance może zostać udostępniona dowolna kompozycja z aktualnie wybranego obszaru roboczego. Tworzony jest obraz JPEG, który zostaje wysłany na konto użytkownika w serwisie Behance, powiązane z jego identyfikatorem Adobe ID.

Uruchamianie okna dialogowego Udostępnij w serwisie Behance

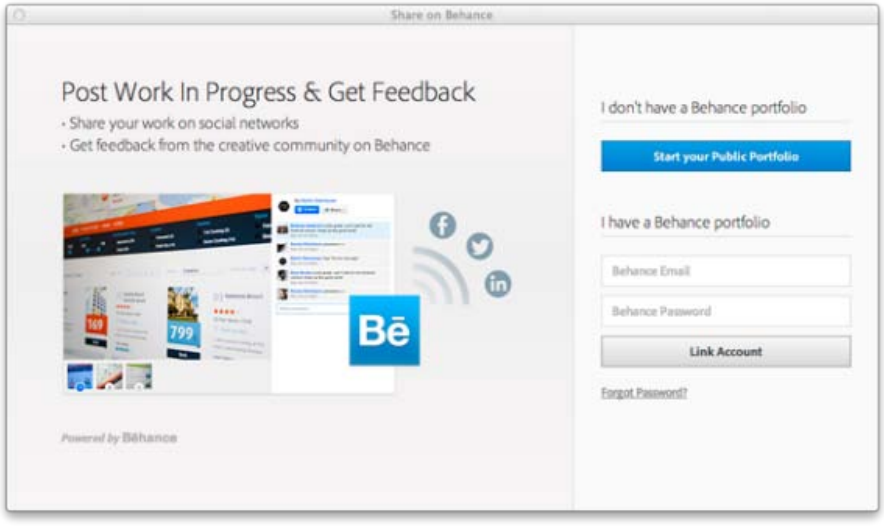
Interfejs serwisu Behance można uruchomić z poziomu programu Illustrator na dwa sposoby.

- Kliknij polecenie Plik > Udostępnij w serwisie Behance.
- Kliknij ikonę w lewym dolnym rogu aktywnego okna programu Illustrator.

Konfiguracja kont Illustrator i Behance

Obieg pracy można skonfigurować na dwa sposoby. Po zainicjowaniu obiegu pracy Illustrator Behance zostaje wyświetlone okno dialogowe Udostępnij w serwisie Behance.

- Jeśli nie masz konta w serwisie Behance, utwórz nowe konto w oknie dialogowym poprzez kliknięcie opcji zakładania portfolio publicznego. Spowoduje to powiązanie twojego identyfikatora Adobe ID z serwisem Behance.
- Jeśli masz konto Behance, ale nie zostało ono dotąd powiązane z twoim identyfikatorem Adobe ID, wprowadź swoje dane logowania w celu powiązania obu kont.



Zarejestruj konto w serwisie Behance lub skonfiguruj program Illustrator do współpracy z istniejącym kontem w serwisie Behance.

Uwaga! *Wylogowanie się z programu Illustrator powoduje także wylogowanie się z serwisu Behance. Aby kontynuować współpracę za pośrednictwem serwisu Behance, uruchom ponownie program illustrator, zaloguj się przy pomocy identyfikatora Adobe ID i spróbuj korzystać z serwisu Behance.*

Do góry

Przesyłanie nowej kompozycji do serwisu Behance

1. Wybierz obszar roboczy, który chcesz pokazać, lub do którego chcesz uzyskać komentarze z serwisu Behance.

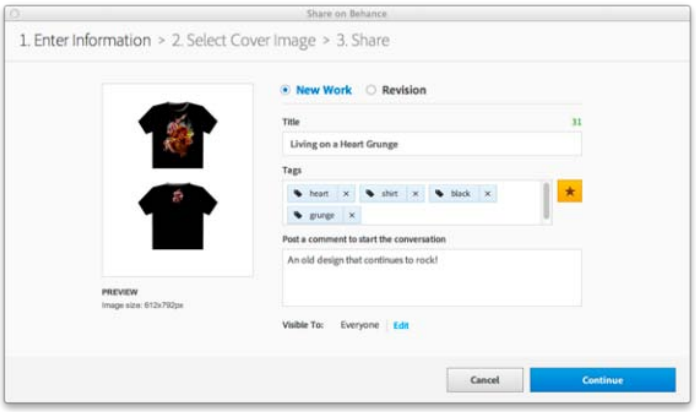
   > ***Uwaga!*** *Obszary robocze o szerokości 10 razy większej niż wysokość (lub odwrotnie) nie zostaną przesłane.*

2. Kliknij ikonę Behance lub kliknij polecenie Plik > Udostępnij w serwisie Behance.

3. W oknie dialogowym Udostępnij w serwisie Behance (Wprowadź informacje) wybierz opcję tworzenia nowej pracy, a następnie uzupełnij pozostałe informacje.

   - **Znacznik.** Kliknij przycisk znaczników, aby zobaczyć istniejące znaczniki lub wpisać nowe. Do oddzielania kolejnych znaczników użyj przecinków.
   - **Komentarze.** Dodaj komentarz, aby rozpocząć konwersację
   - **Widoczność.** Określ zakres udostępniania – wszyscy lub krąg komentujących

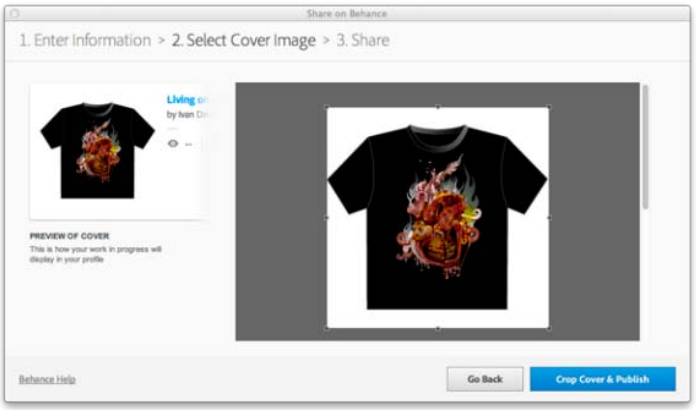
   Kliknij Kontynuuj.



Wybierz opcję tworzenia nowej pracy, aby przesłać nową kompozycję.

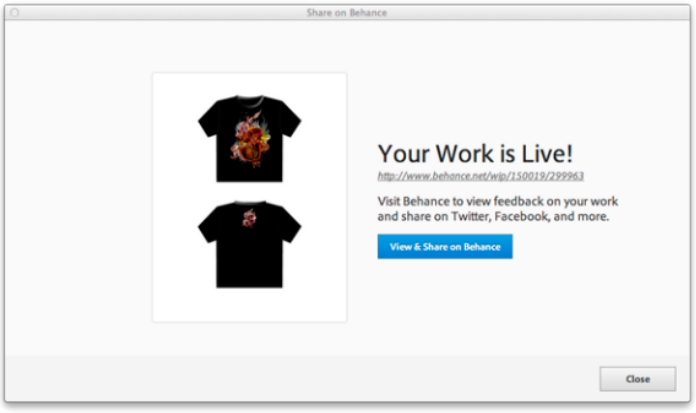
4. W oknie dialogowym Udostępnij w serwisie Behance (Wybierz okładkę) wybierz część swojej kompozycji, która będzie wykorzystana jako miniaturka identyfikująca kompozycję.

   Kliknij przycisk przycinania okładki i publikowania.



Wybierz część kompozycji, która ma być wykorzystana jako miniaturka.

5. Na ekranie końcowym możesz kliknąć łącze lub przycisk, aby przejść na stronę internetową Behance i obejrzeć przesłaną kompozycję.



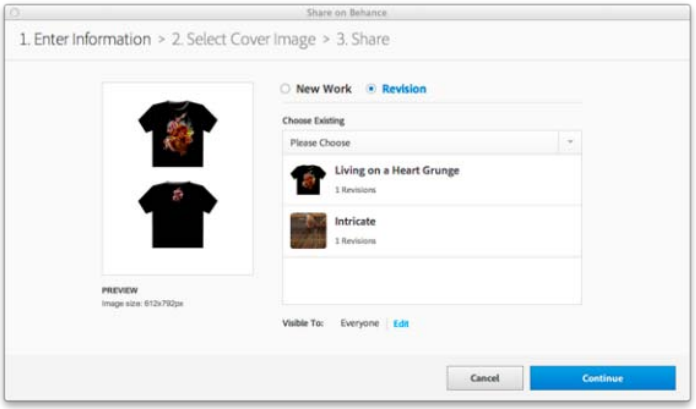
Kliknij łącze lub przycisk, aby otworzyć serwis Behance.

Do góry

Przesyłanie nowej wersji (korekty) do serwisu Behance

1. Wybierz obszar roboczy, który chcesz pokazać, lub do którego chcesz uzyskać komentarze z serwisu Behance.
2. Kliknij ikonę Behance lub kliknij polecenie Plik > Udostępnij w serwisie Behance.
3. W oknie dialogowym Udostępnij w serwisie Behance (Wprowadź informacje) wybierz opcję korekty.
4. Z menu rozwijanego służącego do wybierania istniejących kompozycji wybierz poprzednią wersję przesyłanej kompozycji. Po wybraniu kompozycji opcje znaczników i widoczności dla poprzedniej kompozycji zostaną uzupełnione automatycznie.

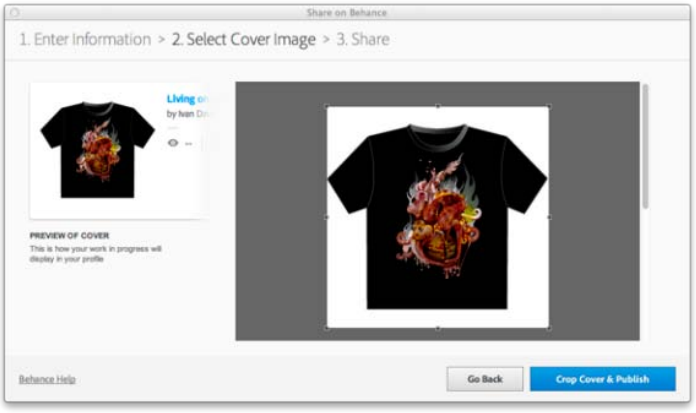
   Kliknij Kontynuuj.



Wybierz opcję korekty, a następnie wybierz ostatnią wersję kompozycji z menu rozwijanego do wybierania istniejących kompozycji.

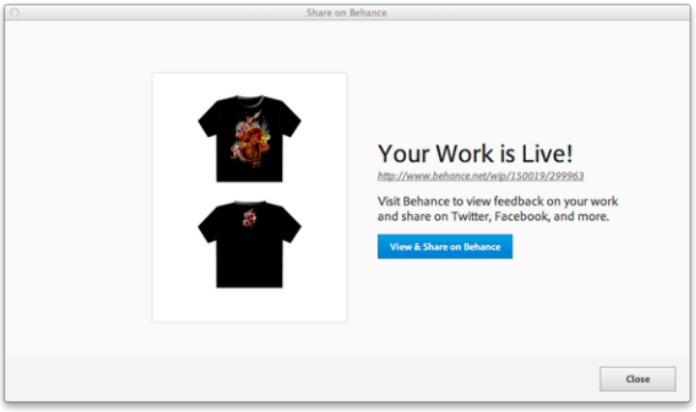
5. W oknie dialogowym Udostępnij w serwisie Behance (Wybierz okładkę) wybierz część swojej kompozycji, która będzie wykorzystana jako miniaturka identyfikująca kompozycję.

   Kliknij przycisk przycinania okładki i publikowania.



Wybierz część kompozycji, która ma być wykorzystana jako miniaturka.

6. Na ekranie końcowym możesz kliknąć łącze lub przycisk, aby przejść na stronę internetową Behance i obejrzeć przesłaną kompozycję.



Kliknij łącze lub przycisk, aby otworzyć serwis Behance.

(cc) BY-NC-SR Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

-->

Tworzenie plików Adobe PDF

Informacje o Adobe PDF
Tworzenie plików Adobe PDF
Style predefiniowanych ustawień Adobe PDF
Dostosowywanie predefiniowanych ustawień PDF
Wczytywanie predefiniowanych ustawień PDF

Do góry

Informacje o Adobe PDF

PDF (Portable Document Format) jest uniwersalnym formatem plików, który zachowuje czcionki, obrazy oraz układy dokumentów źródłowych utworzonych przez wiele różnych programów na różnych platformach. Adobe PDF jest standardem dla bezpiecznego, niezawodnego rozpowszechniania i wymiany elektronicznych dokumentów i formularzy na całym świecie. Pliki Adobe PDF są małe i kompletne, mogą być współdzielone, wyświetlane i drukowane przez wszystkich użytkowników darmowego programu Adobe Reader®.

Format Adobe PDF jest bardzo wydajny w procesie drukowania i publikacji. Zapisując swoją kompozycję w formacie Adobe PDF, tworzysz mały, niezawodny plik, który może być z łatwością wyświetlany, edytowany, organizowany i zatwierdzany. Następnie, na odpowiednim etapie procesu, plik Adobe PDF może być drukowany lub przetwarzany za pomocą narzędzi służących do przetwarzania końcowego, np. Inspekcja wstępna, zalewkowanie, łamanie stron czy rozbarwienie.

Podczas zapisywania Adobe PDF, można wybrać tworzenie pliku zgodnego z formatem PDF/X. PDF/X (Portable Document Format Exchange) jest podzbiorem Adobe PDF częściowo eliminującym kolor, czcionki i zmienne zalewkowania, które prowadzą do problemów z drukowaniem. Format PDF/X może być używany wszędzie, gdzie pliki PDF są wymieniane jako cyfrowe wzorce do druku—czy podczas etapu tworzenia lub drukowania; tak długo, jak długo aplikacje i urządzenia wyjściowe obsługują format PDF/X.

Adobe PDF rozwiązuje następujące problemy powiązane z dokumentami elektronicznymi:

Często występujący problem	Rozwiązanie Adobe PDF
Odbiorcy nie mogą otworzyć plików, ponieważ nie posiadają aplikacji używanych do ich utworzenia.	Każdy, wszędzie może otworzyć plik PDF. Wystarczy posiadać darmowy program Adobe Reader.
Łączone archiwa dokumentów drukowanych i elektronicznych są trudne do przeszukiwania, zajmują dużo miejsca i wymagają aplikacji w których zostały utworzone.	Pliki PDF są plikami małymi i umożliwiają przeszukiwanie treści oraz co ważne, z łatwością mogą być wyświetlane w programie Reader. Pliki PDF posiadają łącza, co ułatwia ich przeglądanie.
Dokumenty są niepoprawnie wyświetlane na urządzeniach przenośnych.	Dokumenty PDF mogą zawierać znaczniki, które umożliwiają odpowiednie zawijanie tekstu na ekranach urządzeń przenośnych z systemami Palm OS®, Symbian™ i Pocket PC®.
Dokumenty nietypowo sformatowane będą niedostępne dla użytkowników niewidomych i słabo widzących.	Oznakowane pliki PDF zawierają dodatkowe informacje, które czynią je dostępnymi dla czytników ekranu.

Do góry

Tworzenie plików Adobe PDF

Za pomocą programu Illustrator można tworzyć różne rodzaje plików PDF. Mogą to być pliki wielostronicowe, pliki z warstwami oraz pliki zgodne ze standardem PDF/x. Pliki PDF z warstwami umożliwiają zapisanie jednego dokumentu PDF, zawierającego warstwy używane w różnych kontekstach. Pliki zgodne ze standardem PDF/x ułatwiają rozwiązywanie problemów z kolorami, czcionkami i zalewkowaniem.

Film przedstawiający tworzenie plików PDF w aplikacjach Creative Suite można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0209. Film przedstawiający eksportowanie do PDF 1.7 do celów recenzji i przygotowania do druku można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0210_pl. Film przedstawiający tworzenie interaktywnych plików PDF można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0211_pl.

Zobacz także

Tworzenie pliku Adobe PDF

1. Wybierz polecenie Plik > Zapisz jako lub Plik > Zapisz kopię.
2. Wpisz nazwę pliku i wybierz jego lokalizację.
3. Wybierz format Adobe PDF (*.PDF) i kliknij Zapisz.
4. Wybierz gotowe ustawienia z menu Style ustawień Adobe PDF lub zaznacz wybraną kategorię z listy po lewej stronie okna dialogowego i odpowiednio dostosuj określone opcje.
5. Kliknij Zapisz PDF.

   Aby przywrócić domyślne wartości opcji, wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i kliknij przycisk Wyzeruj.

Tworzenie wielostronicowego pliku Adobe PDF

1. Utwórz wiele obszarów roboczych w danym dokumencie.
2. Wybierz Plik > Zapisz jako i w Zapisz jako typ wybierz Adobe PDF.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby zapisać wszystkie obszary robocze w jednym pliku PDF, wybierz Wszystkie.
   - Aby zapisać podzbiór obszarów roboczych w jednym pliku PDF, wybierz Zakres i typ zakresu obszarów roboczych.
4. Kliknij Zapisz i ustaw dodatkowe opcje PDF w oknie dialogowym Zapisz Adobe PDF.
5. Kliknij Zapisz PDF.

Tworzenie pliku Adobe PDF z warstwami

Programy Adobe InDesign i Adobe Acrobat posiadają funkcje zmiany zasad wyświetlania warstw w pliku Adobe PDF. Zapisanie pliku PDF a warstwami w programie Illustrator umożliwia używanie ilustracji w różnych kontekstach. Na przykład zamiast tworzenia kilku wersji tej samej ilustracji dla publikacji w kilku językach, można utworzyć plik PDF z tekstem dla wszystkich wersji językowych.

1. Przygotuj ilustrację tak, by dostosowywane elementy (wyświetlane lub ukrywane) były na oddzielnych warstwach najwyższych, a nie zagnieżdżone na podwarstwach.

   Na przykład, jeśli tworzona ilustracja jest przeznaczona dla kilku wersji językowych, umieść tekst każdego języka na oddzielnej warstwie wierzchniej.
2. Zapisz plik w formacie Adobe PDF.
3. W oknie dialogowym Zapisz Adobe PDF wybierz ustawienie Acrobat 8 (1.7) lub Acrobat 7 (1.6) z menu Zgodność.
4. Zaznacz opcję Utwórz warstwy programu Acrobat z warstw na najwyższym poziomie, ustaw dodatkowe opcje PDF i kliknij Zapisz PDF.

Tworzenie pliku zgodnego z formatem Adobe PDF/X

PDF/X (Portable Document Format Exchange), standard ISO dla wymiany treści graficznych, który eliminuje wiele zmiennych związanych z kolorami, czcionkami i zalewkowaniem, które mogą prowadzić do problemów podczas druku. Program Illustrator obsługuje PDF/X-1a (dla przetwarzania kolorów CMYK), PDF/X-3 (dla przetwarzaniu zarządzania kolorem) i PDF/X-4 (dla przetwarzaniu zarządzania kolorem z dodatkową obsługą zachowania przeźroczystości aktywnej, a nie spłaszczonej).

Plik zgodny z PDF/X można tworzyć podczas zapisywania pliku PDF.

1. W oknie Zapisz Adobe PDF, zaznacz zestaw PDF/X lub format PDF/X z menu Standard.
2. Kliknij opcję Wyjście, umieszczoną po lewej stronie okna Zapisz Adobe PDF i określ opcje PDF/X.

Tworzenie kompaktowych dokumentów PDF

Program Illustrator CS5 oferuje opcję zapisu dokumentu w postaci pliku o najmniejszym możliwym rozmiarze. Aby w programie Illustrator wygenerować kompaktowy dokument PDF, należy wykonać następujące czynności:

1. Kliknij polecenie Plik > Zapisz jako i wybierz PDF.
2. W oknie dialogowym Zapisywanie pliku Adobe PDF należy w polu Predefiniowane ustawienie Adobe PDF wybrać opcję Najmniejszy rozmiar pliku.

   Należy przy tym odznaczyć pole wyboru Zachowaj możliwości edytowania programu Illustrator w celu uniknięcia zapisania wraz z dokumentem zasobów programu Illustrator.

Do góry

Style predefiniowanych ustawień Adobe PDF

Predefiniowane ustawienie PDF to grupa ustawień wpływających na proces tworzenia pliku PDF. Ustawienia te zapewniają odpowiednią równowagę między wielkością pliku a jego jakością, w zależności od przeznaczenia danego pliku PDF. Większość ustawień predefiniowanych jest wykorzystywana przez różne składniki pakietu Adobe Creative Suite, w tym programy InDesign, Illustrator, Photoshop oraz Acrobat. Można też tworzyć i udostępniać własne predefiniowane ustawienia, dostosowane do wymagań konkretnego materiału wyjściowego.

Niektóre z wymienionych poniżej ustawień nie będą dostępne, dopóki nie przeniesie się ich z miejsca domyślnej instalacji — z folderu Extras (Dodatki) — do folderu Settings (Ustawienia). Foldery dodatków (Extras) i ustawień (Settings) znajdują się na ogół w następujących folderach: (Windows Vista i Windows 7) ProgramData\Adobe\AdobePDF; (Windows XP) Documents and Settings\All Users\Application Data\Adobe\Adobe PDF; (Mac OS) Library/Application Support/Adobe PDF. Pewne ustawienia nie są dostępne w niektórych składnikach pakietu Creative Suite.

Ustawienia własne znajdują się w następujących folderach: (Windows XP) Documents and Settings/[nazwa użytkownika]/Application Data/Adobe/Adobe PDF/Settings; (Windows Vista i Windows 7) Users/[nazwa użytkownika]/AppData/Roaming/Adobe/Adobe PDF/Settings; (Mac OS) Users/[nazwa użytkownika]/Library/Application Support/Adobe/Adobe PDF/Settings.

> *Przeglądaj okresowo swoje ustawienia PDF. Ustawienia te nie są automatycznie przywracane do opcji domyślnych. Aplikacje i narzędzia do tworzenia plików PDF korzystają z tego zestawu ustawień, który był zdefiniowany lub zaznaczony ostatnio.*

Druk o wysokiej jakości Tworzy pliki PDF do drukowania na drukarkach biurkowych jak i w drukarniach. To ustawienie używa wersji PDF 1.4; próbkuje obrazy kolorowe i w skali szarości w dół do rozdzielczości 300 ppi, a obrazy monochromatyczne — do rozdzielczości 1200 ppi; osadza podzbiory wszystkich czcionek; pozostawia kolor bez zmian i nie spłaszcza przezroczystości (dotyczy tych typów plików, które obsługują przezroczystość). Takie pliki PDF można otwierać w programie Acrobat 5.0 i Acrobat Reader 5.0 (oraz ich nowszych wersjach). W programie InDesign ustawienie to tworzy też pliki PDF ze znacznikami.

Domyślne ustawienia programu Illustrator (tylko Illustrator) Tworzy plik PDF z zachowaniem wszystkich danych programu Illustrator. Pliki PDF utworzone na podstawie tego ustawienia można ponownie otwierać w programie Illustrator bez straty jakichkolwiek danych.

Za duże strony (tylko program Acrobat) Tworzy pliki PDF przeznaczone do wyświetlania i drukowania rysunków technicznych większych niż 200 x 200 cali (508 x 508 cm). Takie pliki PDF można otwierać w programach Acrobat i Reader 7.0 (oraz ich nowszych wersjach).

PDF/A-1b: 2005 (CMYK i RGB) (tylko program Acrobat) Używane do dłuższego przechowywania dokumentów elektronicznych (archiwizacja). PDF/A-1b używa PDF 1.4 i konwertuje wszystkie kolory na CMYK lub RGB, zależnie od wybranego standardu. Pliki PDF utworzone z wykorzystaniem tego zestawu mogą być otwierane w programie Acrobat i Reader 5.0 (oraz ich nowszych wersjach).

PDF/X-1a (2001 i 2003) Standard PDF/X-1 wymaga osadzenia wszystkich czcionek, określenia odpowiednich znaczników i spadów oraz użycia kolorów z przestrzeni CMYK, kolorów dodatkowych lub obydwu tych rodzajów kolorów. Pliki zgodne z tym standardem muszą zawierać informacje o planowanych warunkach wydruku. Pliki PDF zgodne ze standardem PDF/X-1a mogą być otwierane w programie Acrobat 4.0 i Acrobat Reader 4.0 (oraz ich nowszych wersjach).

Ustawienie PDF/X1a używa wersji PDF 1.3; próbkuje obrazy kolorowe i w skali szarości w dół do rozdzielczości 300 ppi, a obrazy monochromatyczne do rozdzielczości 1200 ppi; osadza podzbiory wszystkich czcionek; tworzy nieoznakowane pliki PDF i spłaszcza przezroczystość, używając ustawień wysokiej rozdzielczości.

Uwaga: Ustawienia predefiniowane dla standardów PDF/X1-a:2003 i PDF/X-3 (2003) są umieszczane na komputerze podczas instalacji, ale nie będą dostępne, dopóki nie przeniesie się ich z folderu Extras do folderu Settings.

PDF/X-3 To ustawienie predefiniowane tworzy plik PDF oparty na standardzie ISO PDF/X-3:2002. Plik PDF utworzony z wykorzystaniem tego ustawienia można otwierać w programie Acrobat 4.0 i Acrobat Reader 4.0 (oraz ich nowszych wersjach).

PDF/X-4 (2008) Ustawienie predefiniowane do tworzenia plików zgodnych ze standardem ISO PDF/X-4:2008 obsługuje aktywną przezroczystość (obszary przezroczyste nie są spłaszczane) oraz zarządzanie kolorami w standardzie ICC. Pliki PDF wyeksportowane z użyciem tego ustawienia predefiniowanego mają format PDF 1.4. Obrazy są próbkowane w dół i kompresowane, a czcionki są osadzane w taki sam sposób, jak w przypadku ustawień PDF/X-1a oraz PDF/X-3. Pliki zgodne ze standardem PDF/X-4:2008 można tworzyć bezpośrednio w aplikacjach pakietu Creative Suite 4 i 5, takich jak programy Illustrator, InDesign i Photoshop. Program Acrobat 9 Pro zawiera funkcje walidacji i inspekcji wstępnej plików PDF pod kątem zgodności ze standardem PDF/X-4:2008. Pozwala również na konwertowanie plików w formacie innym niż PDF/X na format PDF/X-4:2008 (o ile taka konwersja jest możliwa).

Firma Adobe zaleca stosowanie standardu PDF/X-4:2008 jako optymalnego formatu pliku PDF w obiegu dokumentów przeznaczonych do druku.

Jakość drukarska Tworzy pliki PDF, które będą stanowić podstawę profesjonalnego wydruku wysokiej jakości (np. do druku cyfrowego albo jako rozbarwienia dla naświetlarni). Pliki wynikowe nie są jednak zgodne ze standardem PDF/X. W tym przypadku najważniejsza jest jakość zawartości. Celem jest zachowanie w pliku PDF wszystkich informacji, które będą potrzebne drukarni do prawidłowego wykonania usługi. Ten zestaw opcji korzysta z wersji PDF 1.4; konwertuje kolory na przestrzeń CMYK; próbkuje obrazy kolorowe i w skali szarości w dół do rozdzielczości 300 ppi, a obrazy monochromatyczne — do rozdzielczości 1200 ppi; osadza podzbiory wszystkich czcionek i zachowuje przezroczystość (dla tych typów plików, które ją obsługują).

Takie pliki PDF można otwierać w programach Acrobat 5.0 i Acrobat Reader 5.0 (oraz ich nowszych wersjach).

Uwaga: Zanim utworzysz plik Adobe PDF przeznaczony do druku w profesjonalnej drukarni, dowiedz się, jakie należy wprowadzić ustawienia i rozdzielczości. Możesz poprosić o udostępnienie pliku opcji pracy — .joboptions — z zalecanymi ustawieniami. Niekiedy trzeba dostosować ustawienia pliku Adobe PDF do wymagań konkretnego usługodawcy, a plik .joboptions (opcje pracy) utworzyć samodzielnie.

Plik PDF z bogatą treścią Tworzy pliki PDF z ułatwieniami dostępu, zawierające znaczniki, hiperłącza, zakładki, elementy interaktywne i warstwy. Ten zestaw opcji używa wersji PDF 1.5 i osadza podzbiory wszystkich czcionek. Pliki są ponadto optymalizowane do pobierania stopniowego (byte serving). Takie pliki PDF można otwierać w programach Acrobat 6.0 i Adobe Reader 6.0 (oraz ich nowszych wersjach). (Predefiniowane ustawienie PDF z bogatą treścią znajduje się w folderze Dodatki.)

Uwaga: Ustawienie we wcześniejszych wersjach niektórych aplikacji nazywane było eBook.

Najmniejszy rozmiar pliku Tworzy pliki PDF, które mają być wyświetlane na stronach internetowych, w intranecie oraz przesyłane w wiadomościach e-mail. Ten zestaw opcji stosuje kompresję, próbkowanie w dół i stosunkowo małą rozdzielczość obrazu. Wszystkie kolory konwertowane są na format sRGB, a czcionki osadzane. Pliki są ponadto optymalizowane pod kątem szybkości transmisji. Nie należy stosować tego ustawienia predefiniowanego do plików PDF, które mają być drukowane.

Takie pliki PDF można otwierać w programach Acrobat 5.0 i Acrobat Reader 5.0 (oraz ich nowszych wersjach).

Standardowy (tylko Acrobat) Tworzy pliki PDF, które będą drukowane na zwykłych drukarkach lub kopiarkach cyfrowych, publikowane na dyskach CD lub wysyłane do klientów jako wersje próbne. Ten zestaw opcji stosuje kompresję i próbkowanie w dół, aby zmniejszyć rozmiar pliku; osadza podzbiory wszystkich czcionek użytych w pliku, których osadzenie jest dozwolone; konwertuje wszystkie kolory na przestrzeń sRGB; a przy wydruku używana jest średnia rozdzielczość. Uwaga: Podzbiory czcionek systemu Windows nie są domyślnie osadzane. Pliki PDF utworzone za pomocą tego zestawu opcji można otwierać w programach Acrobat 5.0 i Acrobat Reader 5.0 (oraz ich nowszych wersjach).

Więcej informacji na temat ustawień predefiniowanych PDF wspólnych dla programów pakietu Creative Suite można znaleźć w podręczniku „PDF Integration Guide" na dysku DVD pakietu Creative Suite.

Do góry

Dostosowywanie predefiniowanych ustawień PDF

Chociaż domyślne ustawienia predefiniowane PDF oparto na najlepszych procedurach postępowania, może się okazać, że obieg pracy konkretnego użytkownika lub drukarni wymaga specjalnych opcji PDF, których nie ma we wbudowanych ustawieniach. W takim przypadku użytkownik lub usługodawca może stworzyć własne style ustawień.

1. Wybierz polecenie Edycja > Predefiniowane ustawienia Adobe PDF.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby utworzyć nowy styl ustawień, kliknij Nowy. Aby oprzeć nowy styl na istniejącym stylu ustawień, zaznacz ten istniejący styl.
   - Aby zmodyfikować istniejący styl własnych ustawień, zaznacz go i kliknij Edycja. (Stylów ustawień domyślnych nie można edytować).
   - Aby usunąć ustawienie predefiniowane, zaznacz je i kliknij przycisk Usuń.
   - Aby zapisać ustawienie wstępne w innym miejscu niż domyślny podfolder Ustawienia w folderze Adobe PDF, zaznacz to ustawienie i kliknij przycisk Zapisz jako. Określ położenie i kliknij przycisk Zapisz.
3. Ustawić opcje PDF i kliknąć na OK.

Własny styl ustawień możesz zapisać podczas zapisywania pliku PDF, naciskając przycisk Zapisz ustawienia, który znajduje się na dole okna dialogowego Zapisz Adobe PDF.

Aby udostępnić te zestawy współpracownikom, zaznacz wybrane pozycje i kliknij Eksportuj. Zestawy są zapisane w oddzielnym pliku .joboptions, który można przekazać innym osobom e-mailem lub udostępnić w sieci.

Do góry

Wczytywanie predefiniowanych ustawień PDF

Do programu Illustrator dołączone są dodatkowe pliki (.joboptions) predefiniowanych ustawień PDF. Własne style ustawień PDF można także uzyskać od usługodawcy albo od kolegów.

❖ Aby wczytać style ustawień PDF do wszystkich aplikacji Creative Suite, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Dwukrotnie kliknij plik .joboptions.
- Wybierz polecenie Edycja > Predefiniowane ustawienia Adobe PDF. Kliknij Import i wybierz pożądany plik .joboptions.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

-->

Opcje Adobe PDF

Określanie opcji Adobe PDF
Informacje o standardach PDF/X
Poziomy zgodności PDF
Ogólne opcje formatu PDF
Opcje kompresji i próbkowania dla plików PDF
Opcje znaczników i spadów dla formatu PDF
Zarządzanie kolorami i opcje PDF/X dla plików PDF
Opcje czcionek i spłaszczania dla PDF
Wprowadzanie zabezpieczeń plików PDF
Opcje zabezpieczeń

Opcje Adobe PDF podzielone są na kategorie. Zmiana opcji w dowolnej kategorii powoduje zmianę nazwy stylu na Własny. Kategorie te są wymienione po lewej stronie okna dialogowego Zapisz Adobe PDF; wyjątek stanowią opcje Standard i Zgodność, które znajdują się na górze okna dialogowego.

Do góry

Określanie opcji Adobe PDF

Opcje Adobe PDF podzielone są na kategorie. Zmiana opcji w dowolnej kategorii powoduje zmianę nazwy stylu na Własny. Kategorie te są wymienione po lewej stronie okna dialogowego Zapisz Adobe PDF; wyjątek stanowią opcje Standard i Zgodność, które znajdują się na górze okna dialogowego.

Standard Określa standard PDF dla pliku.
Zgodność Określa wersję PDF dla pliku.
Ogólne Określa podstawowe opcje plików.
Kompresja Kategoria Kompresja umożliwia określenie, czy grafika powinna być kompresowana, a jeżeli tak, to jaką metodą i z jakimi ustawieniami.
Znaczniki i spady Definiowanie znaczników drukarskich oraz obszaru spadu i informacji o pracy w plikach PDF Chociaż opcje te są takie same, jak w oknie dialogowym Drukuj, to obliczenia różnią się nieco, ponieważ PDF nie jest wysyłany na znany rozmiar strony.
Wyjście Określa zasady zapisywanie kolorów i profili wyjścia PDF/X dla pliku PDF.
Zaawansowany Określa zasady zapisywania czcionek, nadrukowywania i przezroczystości w pliku PDF.
Zabezpieczenie Zabezpieczenie pliku PDF
Podsumowanie Wyświetla podsumowanie dla bieżących ustawień PDF. Aby zapisać podsumowanie w pliku tekstowym ASCII, kliknij Zapisz podsumowanie.

Do góry

Informacje o standardach PDF/X

Standardy PDF/X są definiowane przez międzynarodową organizację standaryzacyjną ISO. Dotyczą wymiany materiałów graficznych. Podczas konwersji na PDF, przetwarzany plik jest weryfikowany pod kątem zgodności ze wskazanym standardem. Jeżeli plik PDF nie spełnia wymogów wybranego standardu ISO, pojawia się komunikat dający do wyboru dwie opcje. Można anulować konwersję, albo kontynuować i utworzyć plik pozbawiony zgodności ze standardem. W obiegu pracy związanym z drukiem używa się najczęściej następujących standardów PDF/X: PDF/X-1a, PDF/X-3 oraz PDF/X-4.

Uwaga: Więcej informacji o standardzie PDF/X można znaleźć na stronie ISO oraz w serwisie WWW firmy Adobe.

Do góry

Poziomy zgodności PDF

Przystępując do tworzenia plików PDF, należy wybrać odpowiednią wersję tego formatu. Wersję PDF można zmienić przełączając ustawienia lub wybierając opcję zgodności, podczas zapisywania pliku PDF lub edycji predefiniowanego ustawienia PDF.

Zazwyczaj, jeśli nie ma szczególnej potrzeby zapewniania zgodności ze starszymi wersjami, powinno używać się najnowszej wersji (w tym przypadku wersji 1.7). Najnowsza wersja zawiera wszystkie ostatnio wprowadzone funkcje i możliwości. Jeśli jednak tworzy się dokumenty, które mają być dystrybuowane na szeroką skalę, warto wybrać ustawienie Acrobat 5.0 (PDF 1.4) lub Acrobat 6.0 (PDF 1.5). Zagwarantuje to, że dokument będą mogli wyświetlić i wydrukować wszyscy użytkownicy.

W poniższej tabeli zestawiono różnice między plikami PDF o różnych ustawieniach zgodności.

Uwaga: Program Acrobat w wersji 8.0 i 9.0 również używa formatu PDF 1.7.

Acrobat 3.0 (PDF 1.3)	Acrobat 5.0 (PDF 1.4)	Acrobat 6.0 (PDF 1.5)	Acrobat 7.0 (PDF 1.6) oraz Acrobat X (PDF 1.7)
Pliki PDF można otwierać w programie Acrobat 3.0 i Acrobat Reader 3.0 oraz ich nowszych wersjach.	Pliki PDF można otwierać w programie Acrobat 3.0 i Acrobat Reader 3.0 oraz ich nowszych wersjach. Funkcje wprowadzone w późniejszych wersjach mogą jednak zostać utracone lub nie będą wyświetlane.	Większość plików PDF można otwierać w programie Acrobat 4.0 i Acrobat Reader 4.0 oraz w ich nowszych wersjach. Funkcje wprowadzone w późniejszych wersjach mogą jednak zostać utracone lub nie będą wyświetlane.	Większość plików PDF można otwierać w programie Acrobat 4.0 i Acrobat Reader 4.0 oraz w ich nowszych wersjach. Funkcje wprowadzone w późniejszych wersjach mogą jednak zostać utracone lub nie będą wyświetlane.
Pliki nie mogą zawierać żadnych kompozycji z efektami przezroczystości. Przed konwersją pliku na format PDF 1.3 wszelkie obiekty przezroczyste muszą zostać spłaszczone.	Kompozycje z obiektami przezroczystymi są obsługiwane. (Funkcja Acrobat Distiller spłaszcza przezroczystość.)	Kompozycje z obiektami przezroczystymi są obsługiwane. (Funkcja Acrobat Distiller spłaszcza przezroczystość.)	Kompozycje z obiektami przezroczystymi są obsługiwane. (Funkcja Acrobat Distiller spłaszcza przezroczystość.)
Warstwy nie są obsługiwane.	Warstwy nie są obsługiwane.	Jeśli pliki PDF są tworzone w aplikacjach obsługujących generowanie warstw, takich jak Illustrator CS i InDesign CS (oraz ich nowsze wersje), wszelkie oryginalne warstwy są zachowywane.	Jeśli pliki PDF są tworzone w aplikacjach obsługujących generowanie warstw, takich jak Illustrator CS i InDesign CS, wszelkie oryginalne warstwy są zachowywane.
Obsługiwana jest przestrzeń kolorów DeviceN o 8 składowych.	Obsługiwana jest przestrzeń kolorów DeviceN o 8 składowych.	Obsługiwana jest przestrzeń kolorów DeviceN o 31 składowych.	Obsługiwana jest przestrzeń kolorów DeviceN o 31 składowych.
Czcionki wielobajtowe mogą być osadzane. (Podczas osadzania program Distiller konwertuje czcionki.)	Czcionki wielobajtowe mogą być osadzane.	Czcionki wielobajtowe mogą być osadzane.	Czcionki wielobajtowe mogą być osadzane.
Obsługiwane są 40-bitowe zabezpieczenia RC4.	Obsługiwane są 128-bitowe zabezpieczenia RC4.	Obsługiwane są 128-bitowe zabezpieczenia RC4.	Obsługiwane są 128-bitowe zabezpieczenia RC4 i 128-bitowe zabezpieczenia AES (Advanced Encryption Standard).

Do góry

Ogólne opcje formatu PDF

W sekcji Ogólne, okna dialogowego Zapisz Adobe PDF można ustawić następujące opcje:

Opis Wyświetla opis z wybranego zestawu i umożliwia edycję tego opisu. Opis może być wklejony ze schowka. Edycja opisu zestawu powoduje dodanie wyrazu “(zmodyfikowany)” do nazwy tego zestawu. Natomiast zmiana ustawień w konfiguracji predefiniowanej zmienia opis na “[Oparty na <Nazwa aktualnego ustawienia predefiniowanego>]”.

Zachowaj możliwości edycyjne programu Ilustrator W pliku PDF są zapisywane wszystkie dane specyficzne dla programu Illustrator. Zaznacz tę opcję, jeśli plik PDF będzie w przyszłości otwierany i edytowany w programie Adobe Illustrator.

Ważne: Opcja Zachowaj możliwości edycyjne programu Ilustrator przeciwdziała intensywnej kompresji i próbkowaniu. Opcji nie należy zaznaczać, gdy istotna jest wielkość pliku.

Osadzaj miniaturki stron Osadza miniaturowy podgląd każdej ze stron dokumentu PDF, co zwiększa objętość pliku. Usuń zaznaczenie tego ustawienia, jeśli plik PDF będzie otwierany i drukowany przez użytkowników programu Acrobat 5.0 oraz jego nowszych wersji. Wersje te generują miniatury w sposób dynamiczny przy każdorazowym kliknięciu panelu Strony danego pliku PDF.

Optymalizuj do szybkiego wyświetlania w Internecie Plik PDF jest optymalizowany pod kątem szybkiego wyświetlania w przeglądarkach internetowych.

Wyświetl PDF po zapisaniu Otwiera nowo utworzony plik PDF w domyślnej przeglądarce plików tego typu.

Utwórz warstwy programu Acrobat Warstwy z najwyższego poziomu Warstwy najwyższego poziomu są zapisywane w pliku PDF jako warstwy

programu Acrobat. Dzięki temu użytkownicy programu Adobe Acrobat 6, 7 i 8 mogą generować na podstawie pojedynczego pliku różne wersje dokumentu.
Uwaga: Opcja ta jest dostępna tylko pod warunkiem ustawienia opcji Zgodność na Acrobat 6 (1.5), Acrobat 7 (1.6) lub Acrobat 8 (1.7).

Do góry

Opcje kompresji i próbkowania dla plików PDF

Podczas zapisywania kompozycji w formacie Adobe PDF, możesz skompresować tekst i grafikę liniową, a także skompresować i pobrać próbki obrazków bitmapowych. W zależności od wybranych ustawień, kompresja i ponowne próbkowanie mogą znacznie zmniejszyć rozmiar pliku Adobe PDF, przy niewielkiej lub żadnej utracie szczegółów i dokładności.

Obszar odpowiadający opcji Kompresja w oknie dialogowym Zapisz Adobe PDF jest podzielony na trzy części. Każda sekcja zawiera następujące opcje kompresji i ponownego próbkowania występujących w dokumencie obrazków w kolorze, skali szarości i monochromatycznych.

Ważne: Opcja Zachowaj możliwości edycyjne programu Illustrator (dostępna w obszarze preferencji ogólnych) przeciwdziała intensywnej kompresji i próbkowaniu. Opcji nie należy zaznaczać, gdy istotna jest wielkość pliku.
Próbkowanie Jeśli plik PDF ma być wykorzystywany w sieci Web, można zastosować próbkowanie, które stanowi pewną metodę kompresji. Jeżeli plik ma być drukowany w wysokiej rozdzielczości, nie należy stosować próbkowania. Wyłączenie tej opcji powoduje wyłączenie wszystkich funkcji próbkowania.
Próbkowanie w dół oznacza redukcję liczby pikseli w obrazie. Aby przeprowadzić próbkowanie w dół obrazów kolorowych, w skali szarości lub monochromatycznych, wybierz metodę interpolacji — uśredniające próbkowanie w dół, próbkowanie dwusześcienne lub podpróbkowanie — oraz podaj pożądaną rozdzielczość (w pikselach na cal). Wpisz wartość w polu Dla obrazów powyżej. Wszystkie obrazki o rozdzielczości większej niż podana wartość graniczna będą próbkowane.

O sposobie usuwania pikseli decyduje wybrana metoda interpolacji:

Uśredniające próbkowanie w dół Oblicza średnią z pikseli w obszarze próbki, a następnie zastępuje cały obszar pikselem w uśrednionym kolorze o zadanej rozdzielczości.
Podpróbkowanie Wybiera piksel na środku obszaru próbki i zastępuje cały obszar kolorem tego piksela. Podpróbkowanie znacznie skraca czas przetwarzania w porównaniu z próbkowaniem w dół, ale jego rezultaty są mniej płynne.
Próbkowanie dwusześcienne Określa kolor piksela na podstawie średniej ważonej i na ogół daje lepsze rezultaty niż prosta metoda próbkowania uśrednianego. Metoda ta jest wolniejsza, ale zapewnia większą precyzję i łagodniejsze przejścia między kolorami.
Kompresja Opcja określa typ kompresji. Wybór ustawienia Automatyczna powoduje, że do kompozycji zawartej w pliku będzie stosowany najlepszy możliwy rodzaj i stopień kompresji. W przypadku większości plików Adobe PDF, opcja ta daje zadowalające rezultaty. Ustawienie Automatyczna (JPEG) zapewnia najwyższy stopień zgodności. Ustawienie Automatyczna (JPEG2000) zapewnia najwyższy stopień kompresji.
Kompresja ZIP Kompresja ZIP dobrze nadaje się do obrazów zawierających duże obszary jednolitego koloru albo powtarzające się wzory, a także do obrazów czarno-białych zawierających powtarzające się wzory. W zależności od ustawienia jakości, kompresja ZIP może mieć charakter stratny lub bezstratny.
Kompresja JPEG JPEG nadaje się do obrazów kolorowych i w skali szarości. Kompresja formatu JPEG jest stratna, co oznacza, że usuwa dane obrazu. Może to negatywnie wpłynąć na jego jakość. Z drugiej strony, metoda ta dąży do redukcji rozmiaru pliku przy minimalnej utracie informacji. Ponieważ kompresja JPEG dopuszcza usuwanie danych, uzyskane w jej wyniku rozmiary plików mogą być dużo mniejsze niż w przypadku kompresji ZIP.
JPEG2000 to nowy, międzynarodowy standard kompresji danych obrazków. Podobnie jak kompresja typu JPEG metoda JPEG2000 jest użyteczna w przypadku obrazów kolorowych i w skali szarości. Standard ten ma także dodatkowe zalety, takie jak wyświetlanie postępowe.
Kompresja CCITT and Run Length Dostępna tylko dla obrazów bitmapowych monochromatycznych. Kompresja CCITT (Consultative Committee on International Telegraphy and Telephony) jest odpowiednia dla obrazków czarno-białych i obrazków skanowanych z głębokością 1 bita. Group 4 to metoda do zastosowań ogólnych, która zapewnia dobrą kompresję większości obrazków monochromatycznych. Metoda Group 3, używana przez większość faksów, kompresuje obrazy monochromatyczne po jednym wierszu na raz. Kompresja Run Length daje najlepsze rezultaty dla obrazków, które zawierają duże obszary jednolitej czerni lub bieli.
Jakość obrazu Określa stopień zastosowanej kompresji. Dostępne opcje zależą od metody kompresji. W przypadku kompresji JPEG są dostępne ustawienia Minimalna, Niska, Średnia, Wysoka i Maksymalna. W przypadku kompresji ZIP, dostępne są ustawienia jakości 4-bitowej i 8-bitowej. Gdy używa się kompresji 4-bitowej ZIP dla 4-bitowych obrazów, albo kompresji 8-bitowej ZIP dla 4- lub 8-bitowych obrazów, metoda kompresji jest bezstratna. Oznacza to, że z obrazu nie są usuwane żadne dane, aby zmniejszyć rozmiar pliku. Jakość obrazu nie ulega więc zmianie. Jednak użycie 4-bitowej kompresji ZIP do 8-bitowych danych może wpłynąć na jakość, ponieważ dochodzi do utraty danych.
Rozmiar segmentu Opcja ta jest włączona dla kompresji JPEG2000. Określa rozmiar płytek pokazywanych podczas progresywnego wyświetlania obrazów.
Kompresuj tekst i grafikę liniową Powoduje zastosowanie kompresji do całego tekstu i całej grafiki w pliku. Metoda nie powoduje żadnej utraty szczegółów ani jakości.

Do góry

Opcje znaczników i spadów dla formatu PDF

Spad jest obszarem kompozycji wychodzącym poza obwiednię drukowania lub poza linie cięcia i znaczniki przycięcia. Spad może pełnić w kompozycji funkcję tzw. marginesu błędu—zapewnia, że po przycięciu strony farba będzie dochodzić do samych jej brzegów.

W obszarze Znaczniki i spad okna dialogowego Zapisz Adobe PDF można określić rozciągnięcie spadu, a także ustawić różne opcje znaczników drukarskich.

Wszystkie znaczniki drukarskie W pliku PDF są uaktywniane wszystkie znaczniki drukarki (znaczniki przycięcia, pasery, paski kolorów i

informacje o stronie).

Rodzaj znaczników drukarki Możesz wybrać łacińskie znaczniki lub znaczniki japońskie (używane w przypadku tekstów w językach azjatyckich).

Znaczniki przycięcia W każdym narożniku obszaru przycinania jest umieszczany znacznik określający obwiednię pola przycięcia.

Grubość znaczników przycięcia Opcja pozwala określić grubość obrysu znaczników przycięcia.

Pasery Na zewnątrz obszaru roboczego są umieszczane znaczniki pozwalające wyrównać różne rozbarwienia.

Przesunięcie Opcja pozwala określić odległość znaczników drukarki od brzegu obszaru roboczego. Najbliżej obszaru ilustracji są umieszczane znaczniki przycięcia.

Paski koloru Dla każdego koloru dodatkowego i podstawowego jest umieszczany na stronie mały kwadracik. Kolory dodatkowe, które przekonwertowano na kolory podstawowe, są przedstawiane przy użyciu kolorów podstawowych. Usługodawca używa tych znaczników do dostosowania gęstości farby na maszynie drukarskiej.

Informacje o stronie Informacje te są umieszczane poza obszarem roboczym strony. Informacje te obejmują: nazwę pliku, numer strony, bieżącą datę i godzinę, nazwę rozbarwienia.

Ustawienia polecenia Użyj spadów dokumentu Używa ustawień spadów tego dokumentu, a nie ustawień spadów podanych w tym oknie dialogowym.

Górna, dolna, lewa i prawa krawędź spadu Opcja reguluje wielkość spadu. Gdy przycisk jest zaznaczony, wszystkie cztery wartości są współzależne—zmiana jednej z nich powoduje zmianę trzech pozostałych.

Do góry

Zarządzanie kolorami i opcje PDF/X dla plików PDF

W sekcji Wyjście, okna dialogowego Zapisz Adobe PDF można ustawić następujące opcje: Wzajemne oddziaływanie opcji wyjściowych zależy od tego, czy jest włączone zarządzanie kolorem oraz od tego, jaki wybrano standard PDF.

Konwersja kolorów Ustawienia w sekcji Kolor określają sposób, w jaki w pliku Adobe PDF mają być odwzorowane informacje o kolorze. Przy konwersji obiektów kolorowych na RGB lub CMYK, wybierz również z menu profil docelowy. Konwersja zachowuje wszystkie informacje o kolorach dodatkowych; a zmiany dotyczą tylko przekształcania odpowiedników kolorów podstawowych na określoną przestrzeń docelową.

Brak konwersji Zachowuje dane kolorów w niezmienionej postaci. Jest to opcja domyślna dla standardu PDF/X3.

Konwertuj na profil docelowy (zachowaj wartości) Zachowuje wartości kolorów dla zawartości bez znaczników w tej samej przestrzeni kolorów, co profil docelowy (poprzez przypisanie profilu docelowego, a nie konwersje na niego). Reszta zawartości jest konwertowana na przestrzeń docelową. Opcja ta nie jest dostępna, jeżeli zarządzanie kolorem jest wyłączone. Profil jest osadzany lub nie, w zależności od zasady dołączania profilu.

Konwertuj na profil docelowy Konwertuje wszystkie kolory na profil zaznaczony w części Docelowy. Profil jest osadzany lub nie, w zależności od zasady dołączania profilu.

Uwaga: Jeśli opcja Konwertuj na profil docelowy jest zaznaczona i profil docelowy nie pokrywa się w profilem dokumentu, to obok opcji jest wyświetlona ikona ostrzeżenia.

Cel Definiuje przestrzeń docelowego urządzenia RGB lub CMYK, np. monitor lub standard SWOP. Za pomocą tego profilu program Illustrator konwertuje informacje o kolorach dokumentu (zdefiniowane przez profil źródłowy w sekcji Przestrzenie robocze, w oknie dialogowym Ustawienia kolorów) na przestrzeń koloru docelowego urządzenia wyjściowego.

Zasada dołączania profilów Określa zasady dołączania profilu koloru do pliku.

Nazwa profilu wyjściowego Określa charakterystyczne warunki druku dokumentu. Profil wyjściowy jest wymagany przy tworzeniu plików zgodnych z PDF/X. Menu jest dostępne tylko po wybraniu standardu lub zestawu ustawień PDF/X w oknie dialogowym Zapisz Adobe PDF. Dostępność opcji jest uzależniona od włączenia lub wyłączenia zarządzania kolorem. Na przykład, jeżeli zarządzanie kolorem jest wyłączone, to menu wyświetla dostępne profile drukarek. Jeżeli zarządzanie kolorem jest włączone, to menu wyświetla profil wybrany jako Profil docelowy (w przypadku wyjścia na urządzenie CMYK), a także inne gotowe profile drukarek.

Warunek wyjściowy Nazwa Opcja pozwala określić warunek drukowania. Ustawia się go z myślą o odbiorcy dokumentu PDF.

Identyfikator warunku wyjściowego Wskazówka do innych informacji na temat planowanych warunków druku. Identyfikator jest automatycznie wprowadzany dla warunków druku dołączonych do rejestru ICC.

Nazwa rejestru Podaje adresy internetowe zawierające dodatkowe informacje na temat rejestru. Adres URL jest wprowadzany automatycznie w przypadku nazw rejestrów ICC.

Oznacz jako zalewki Pozwala określić stan zalewkowania w dokumencie. Warunkiem koniecznym zgodności pliku ze standardem PDF/X jest wartość Tak lub Nie. Dokumenty nie spełniające powyższego wymagania są oznaczane jako niezgodne.

Do góry

Opcje czcionek i spłaszczania dla PDF

W sekcji Zaawansowane, okna dialogowego Zapisz Adobe PDF można ustawić następujące opcje:

Podstaw osadzone czcionki, jeśli procent używanych znaków jest mniejszy od Opcja pozwala określić, ile znaków danej czcionki musi być używanych w dokumencie, aby można było osadzić całą czcionkę (a nie tylko jej wykorzystywane znaki). Na przykład, jeśli czcionka obejmuje 1000 znaków, a w dokumencie występuje tylko dziesięć z nich, użytkownik może zrezygnować z osadzania czcionki (zwłaszcza, że zwiększa to rozmiar pliku).

Nadruki Opcja pozwala określić sposób zapisu kolorów nakładających się, które ustawiono do nadrukowywania. Użytkownik może zachować nadruki lub zrezygnować z nich. Jeśli opcja Zgodność (w górnej części okna dialogowego) jest ustawiona jako Acrobat 4 (PDF 1.3), można symulować nadruki przy użyciu spłaszczania.

Predefiniowane ustawienie Jeśli opcja Zgodność (w górnej części okna dialogowego) jest ustawiona jako Acrobat 4 (PDF 1.3), a kompozycja

zawiera obiekty przezroczyste, użytkownik może określić gotowy zestaw opcji spłaszczania przezroczystości. Kliknij Własny i utwórz własny zestaw ustawień spłaszczania.
Uwaga: Formaty Acrobat 5 (PDF 1.4), Acrobat 6 (PDF 1.5) i Acrobat 7 (PDF 1.6) automatycznie zachowują przezroczystość grafiki. Dlatego też dla tych poziomów zgodności opcje Predefiniowane ustawienie i Własny nie są dostępne.

Do góry

Wprowadzanie zabezpieczeń plików PDF

Zapisując plik w formacie PDF można zabezpieczyć go hasłem i wprowadzić ograniczenia dostępu. Ograniczenia mogą dotyczyć nie tylko otwierania pliku, ale także kopiowania i wydzielania zawartości, drukowania dokumentu oraz innych funkcji.

Plik PDF może wymagać hasła do otwarcia dokumentu (hasło otwierania dokumentu) i do zmiany ustawień zabezpieczenia (hasło przyzwolenia). Jeśli w pliku ustawiane są ograniczenia dostępu, powinny zostać ustawione obydwa hasła; w innym przypadku, każdy kto otworzy plik będzie mógł usunąć ograniczenia. Jeśli plik zostanie otwarty z hasłem przyzwolenia, ograniczenia dostępu są tymczasowo wyłączane.

Metoda zabezpieczania RC4 z RSA Corporation jest używana do plików PDF chronionych hasłem. Zależnie od ustawień zgodności (w kategorii Ogólne), poziom szyfrowania może być wysoki lub niski.

Uwaga: Predefiniowane ustawienia Adobe PDF nie obsługują haseł ani ustawień zabezpieczenia. Jeśli w oknie dialogowym Eksport Adobe PDF, wybierzesz hasła i ustawienia zabezpieczeń, następnie klikniesz Zapisz ustawienie, to hasła ani ustawienia zabezpieczenia nie zostaną zachowane.

Do góry

Opcje zabezpieczeń

Tworząc plik PDF lub nadając hasło ochrony dokumentowi PDF, można korzystać z następujących opcji. Dostępne opcje zależą od ustawienia opcji Zgodność. Dla standardów i ustawień predefiniowanych PDF/X opcje zabezpieczeń nie są dostępne.

Zgodność Określa typ szyfrowania, które będzie stosowane przy otwieraniu dokumentu chronionego hasłem. Wartość 'Acrobat 6 i nowszy' umożliwia uwzględnianie metadanych w wyszukiwaniu.
Należy jednak pamiętać, że użytkownicy wcześniejszych wersji programu Acrobat nie będą mogli otwierać dokumentów PDF, którym nadano wyższe ustawienie zgodności. Na przykład, wybranie opcji Acrobat 8 powoduje, że nie będzie można otworzyć dokumentu w programie Acrobat 6.0 i starszych wersjach.

Wymagaj hasła do otwarcia tego dokumentu Zaznacz tę opcję, jeśli użytkownicy powinni znać hasło, aby móc otwierać ten dokument.
Hasło otwierania dokumentu Podaj hasło, które trzeba będzie wpisać, aby otworzyć ten plik PDF.
Uwaga: Jeżeli zapomni się hasła, nie ma sposobu na odzyskanie go z dokumentu. Na wypadek takiej sytuacji warto przechowywać hasła w innym, bezpiecznym miejscu.
Skorzystaj z hasła, aby zaostrzyć zabezpieczenia przed edycją oraz ustawienia przyzwoleń Ogranicza dostęp do ustawień bezpieczeństwa pliku PDF. Po otwarciu pliku w programie Adobe Acrobat, użytkownik będzie mógł wyświetlić dokument, ale w celu zmiany ustawień zabezpieczenia i przyzwoleń niezbędne będzie podanie hasła przyzwoleń. Do otwarcia tego pliku w programie Illustrator, Photoshop lub InDesign użytkownik będzie musiał podać hasło przyzwoleń, gdyż w aplikacjach tych nie można otworzyć pliku w trybie tylko do przeglądania.
Hasło przyzwolenia Podaj hasło, które będzie wymagane do zmiany przyzwoleń. Opcja jest dostępna tylko po zaznaczeniu poprzedniej opcji.
Dopuszczalne drukowanie Określa poziom drukowania dopuszczalnego dla dokumentów PDF.
Brak Nie zezwala użytkownikom na drukowanie dokumentu.
Niska rozdzielczość (150 dpi) Użytkownicy nie mogą drukować z rozdzielczością większą niż 150 dpi. Drukowanie może trwać dłużej, ponieważ każda strona jest drukowana jako obraz bitmapowy. Opcja ta jest dostępna tylko pod warunkiem ustawienia opcji Zgodność na Acrobat 5 (PDF 1.4) i nowszy.
Wysoka rozdzielczość Umożliwia druk w dowolnej rozdzielczości oraz kierowanie materiałów wektorowych o wysokiej jakości na wyjście PostScript i inne drukarki obsługujące zaawansowane funkcje druku w wysokiej rozdzielczości.
Dopuszczalne zmiany Definiuje rodzaje czynności edycyjnych dozwolonych w danym pliku PDF.
Brak Ustawienie Brak powoduje, że użytkownicy nie mogą wprowadzać w dokumencie żadnych zmian uwzględnionych na liście Dopuszczalne zmiany (np. nie mogą wypełniać pól formularzy i dodawać komentarzy).
Wstawianie, usuwanie i obracanie stron Umożliwia umieszczanie, usuwanie i obracanie stron oraz tworzenie zakładek i miniaturek. Opcja jest dostępna tylko dla wysokiego poziomu kodowania (128-bitowy RC4 lub AES).
Wypełnianie pól formularzy i podpisywanie Umożliwia wypełnianie formularzy i dodawanie podpisów elektronicznych. Opcja nie daje możliwości tworzenia pól formularzy ani dodawania komentarzy. Opcja jest dostępna tylko dla wysokiego poziomu kodowania (128-bitowy RC4 lub AES).
Komentowanie, wypełnianie pól formularzy i podpisywanie Umożliwia dodawanie komentarzy, wypełnianie formularzy i dodawanie podpisów elektronicznych. Opcja nie daje możliwości tworzenia pól formularzy ani przesuwania obiektów na stronie.
Każde z wyjątkiem wydzielania stron Umożliwia edytowanie dokumentu, tworzenie i wypełnianie pól formularzy, dodawanie komentarzy i podpisów elektronicznych.
Włącz kopiowanie tekstu, obrazów oraz innych treści Użytkownicy będą mogli zaznaczać i kopiować zawartość pliku PDF.
Włącz dostęp tekstu urządzeń do czytania ekranu dla niedowidzących Użytkownicy niedowidzący będą mogli korzystać z czytników ekranu, aby odczytać ten dokument. Jednak nie będzie można kopiować ani wydzielać zawartości dokumentu. Opcja jest dostępna tylko dla plików z wysokim poziomem szyfrowania (128-bitowe RC4 lub AES).
Włącz metadane dla zwykłego tekstu Umożliwia kopiowanie i wyciąganie treści z pliku PDF. Opcja ta jest dostępna tylko pod warunkiem ustawienia opcji Zgodność na Acrobat 6 lub nowszy. Zaznaczenie tej opcji umożliwi systemom pamięci masowej i wyszukiwania korzystanie z

metadanych dokumentu.

Więcej tematów Pomocy

Zarządzanie kolorami w plikach PDF przeznaczonych do drukowania

---

BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Eksportowanie kompozycji

Eksportowanie kompozycji
Formaty plików do eksportu kompozycji
Opcje eksportowania formatu AutoCAD
Opcje eksportowania formatu Flash
Opcje eksportu JPEG
Opcje eksportu programu Photoshop
Opcje eksportu PNG
Opcje eksportu TIFF

Do góry

Eksportowanie kompozycji

1. Wybierz polecenie Plik > Eksport.
2. Wybierz położenie dla pliku i wpisz nazwę pliku.
3. Wybierz format z rozwijanego menu Zapisz jako typ (Windows) lub Format (Mac OS).
4. Kliknij przycisk Zapisz (Windows) lub Eksportuj (Mac OS).

Film przedstawiający eksportowanie zawartości z programu Illustrator można obejrzeć w artykule Zapisywanie plików do druku.

Zobacz także

- Zapisywanie kompozycji — informacje

Do góry

Formaty plików do eksportu kompozycji

Uwaga: *Większą ilość obszarów roboczych można wyeksportować tylko do następujących formatów: SWF, JPEG, PSD, PNG i TIFF.*

Formaty Rysunek AutoCAD oraz Plik wymiany AutoCAD (DWG i DXF) Rysunek AutoCAD jest standardowym formatem do zapisywania grafiki wektorowej, utworzonej w programie AutoCAD. AutoCAD jest formatem przeznaczonym do eksportowania rysunków AutoCAD lub importowania rysunków w innych aplikacji. Więcej informacji można znaleźć w opisie opcji eksportowania AutoCAD.

Uwaga*: białe obrysy i wypełnienia w programie Illustrator są domyślnie eksportowane do formatów AutoCAD jako czarne obrysy i wypełnienia. Natomiast czarne obrysy i wypełnienia programu Illustrator są eksportowane do formatu AutoCAD jako białe.*

BMP Standardowy format obrazów Windows. Możesz określić model kolorów, rozdzielczość i ustawienie wygładzania przy rasteryzacji kompozycji oraz format (Windows lub OS/2) i głębię bitów dla określenia liczby kolorów (lub odcieni szarego) dopuszczalnej w danym obrazie. Dla obrazów 4-bitowych i 8-bitowych w formacie Windows można również wybrać kompresję RLE.

Metaplik wzbogacony (EMF) Szeroko stosowany przez aplikacje Windows jako format do eksportu danych graficznych. Podczas eksportowania kompozycji do formatu EMF Illustrator może zmienić niektóre dane

wektorowe na rastry.

JPEG (Joint Photographic Experts Group) Używany często do zapisu zdjęć. W przeciwieństwie do formatu GIF, JPEG zachowuje wszystkie informacje o kolorze, ale kompresuje plik przez selektywne odrzucanie danych. JPEG jest standardowym formatem przeznaczonym do wyświetlania obrazów w sieci. Więcej informacji można znaleźć w opisie opcji eksportowania JPEG. Obraz można zapisać w pliku JPEG także za pomocą polecenia Zapisz dla Internetu i urządzeń.

***Uwaga**: każdorazowe zapisanie pliku do formatu JPEG skutkuje wprowadzeniem do niego zakłóceń wynikających z kompresji, takich jak faliste wzory lub mozaikopodobne linie. Dlatego też w formacie JPEG zawsze zapisuj oryginalne obrazy (a nie obrazy już zapisane w formacie JPEG).*

PICT Macintosh Używany przez aplikacje graficzne i układu stron systemu Mac OS, do transferu obrazków pomiędzy aplikacjami. Format PICT szczególnie wydajnie kompresuje obrazy z dużymi obszarami jednolitego koloru.

Flash (SWF) Format graficzny oparty na wektorach i przeznaczony dla interaktywnych, animowanych grafik internetowych. Kompozycje wyeksportowane w formacie Flash (SWF) można wykorzystać podczas projektowania stron WWW i wyświetlać za pomocą dowolnych przeglądarek wyposażonych w wtyczkę Flash Player. Więcej informacji można znaleźć w opisie opcji eksportowania formatu Flash. Obraz można też zapisać w pliku SWF za pomocą polecenia Zapisz dla Internetu i urządzeń. Tekst można eksportować w formacie Dynamic Flash lub Input (zobacz Oznaczanie tekstu do wyeksportowania w formacie Flash). Oprócz eksportowania kompozycji w formacie Flash, możesz także skopiować kompozycję w programie Illustrator, po czym wkleić ją w programie Flash. W schowku zachowywana jest dokładność kompozycji.

Możesz utworzyć kompozycję wektorową dla karnacji Flex w programie Adobe Illustrator i wyeksportować ją używając skryptu Stwórz karnację Flex. Więcej informacji o karnacjach Flex i programie Flex Builder można znaleźć w zasobach przewodników dotyczących Flex.

Photoshop (PSD) Standardowy format programu Photoshop. Jeśli kompozycja zawiera dane, które nie mogą być eksportowane do formatu programu Photoshop, Illustrator zachowuje wygląd kompozycji poprzez połączenie warstw w dokumencie lub rasteryzację kompozycji. Z tego powodu, mimo wyboru odpowiedniej opcji eksportu, mogą zdarzyć się sytuacje, w których wymienione wyżej elementy nie zostaną zachowane. Więcej informacji można znaleźć w opisie opcji eksportowania formatu Photoshop.

PNG (Portable Network Graphics) Używany do kompresji bezstratnej i wyświetlania obrazów w sieci. W odróżnieniu od formatu GIF, format PNG obsługuje obrazy 24-bitowe i pozwala uzyskać przezroczyste tło bez postrzępionych krawędzi. Niestety, niektóre przeglądarki WWW nie obsługują tego formatu. PNG zachowuje przezroczystość w obrazach w skali szarości i kolorze RGB. Więcej informacji można znaleźć w opisie opcji eksportowania formatu PNG. Obraz można zapisać w pliku PNG także za pomocą polecenia Zapisz dla Internetu i urządzeń.

Targa (TGA) Przeznaczony do systemów używających karty graficznej Truevision®. Możesz określić model kolorów, rozdzielczość i ustawienie wygładzania przy rasteryzacji kompozycji oraz głębię bitów dla określenia liczby kolorów (lub odcieni szarego) dopuszczalnej w danym obrazie.

Format tekstowy (TXT) Używany do eksportu tekstu w ilustracji do pliku tekstowego. (Zobacz Eksport tekstu do pliku tekstowego).

TIFF (Tagged-Image File Format) Używany jest do wymiany plików między aplikacjami i różnymi platformami sprzętowymi. TIFF to elastyczny format obrazów rastrowych, obsługiwany przez praktycznie wszystkie programy graficzne i aplikacje DTP. Większość skanerów biurkowych może tworzyć pliki TIFF. Więcej informacji można znaleźć w opisie opcji eksportowania formatu TIFF.

Metaplik Windows (WMF) Bezpośredni format wymiany danych dla 16-bitowych aplikacji systemu Windows. Format WMF jest obsługiwany przez prawie wszystkie aplikacje graficzne systemu Windows. Ponieważ jednak tylko w ograniczonym stopniu obsługuje grafikę wektorową, wszędzie gdzie jest to możliwe, należy zastępować go formatem EMF.

Do góry

Opcje eksportowania formatu AutoCAD

Podczas eksportowania kompozycji do formatu DXF lub DWG można ustawić następujące opcje:

Wersja AutoCAD Określa wersję programu AutoCAD, która będzie obsługiwać eksportowany plik.

Skaluj Wpisz wartości w pola Jednostki skali, aby określić, jak program Illustrator ma interpretować dane o długości podczas zapisywania pliku AutoCAD.

Skaluj grubości linii Skaluje grubości linii wraz z resztą rysunku.

Liczba kolorów Określa głębię koloru eksportowanego pliku.

Format pliku rastra Określa, czy obrazy i obiekty rasteryzowane podczas eksportowania mają zostać zapisane w formacie PNG, czy JPEG. Tylko format PNG obsługuje przezroczystość. Jeżeli trzeba jak najwierniej zachować wygląd kompozycji, wybierz format PNG.

Zachowaj wygląd Zaznacz tę opcję, jeśli trzeba zachować wygląd kompozycji i nie zamierzasz edytować eksportowanego pliku. Zaznaczenie tej opcji może bowiem znacznie utrudnić edycję. Na przykład, tekst może być obrysowany i efekty zostaną zrasteryzowane. Możesz zaznaczyć albo tę opcję, albo opcję Maksymalne możliwości edycji, ale nie obie na raz.

Maksymalne możliwości edycji Zaznacz tę opcję, jeśli konieczność zachowania możliwości edycji pliku w programie AutoCAD jest ważniejsza, niż zachowanie jego wyglądu. Zastosowanie tej opcji może spowodować znaczną utratę wyglądu, zwłaszcza jeśli zastosowano efekty stylów. Można zaznaczyć albo tę opcję, albo opcję Zachowaj wygląd, ale nie obie na raz.

Eksportuj tylko zaznaczone grafiki Eksportuje tylko te kompozycje, które podczas eksportowania były zaznaczone. Jeżeli nie zaznaczono żadnej kompozycji, to eksportowany jest pusty plik.

Zmień ścieżki do wyświetlania W razie potrzeby zmienia ścieżki w programie AutoCAD, aby zachować oryginalny wygląd. Na przykład, jeżeli podczas eksportowania ścieżka nachodzi na inne obiekty i zmienia ich wygląd, to po włączeniu tej opcji, ścieżka zostanie zmodyfikowana tak, aby zachować wygląd obiektów.

Kontur tekstu Przed eksportowaniem konwertuje cały tekst na ścieżki, aby zachować jego wygląd. Illustrator i AutoCAD mogą w różny sposób interpretować atrybuty tekstu. Zaznacz tę opcję, jeśli chcesz zachować maksymalną wierność wizualną kosztem utraty możliwości edycji. Jeśli tekst trzeba będzie edytować w programie AutoCAD, nie zaznaczaj tej opcji.

Do góry

Opcje eksportowania formatu Flash

Podczas eksportowania kompozycji do formatu SWF można ustawić następujące opcje podstawowe i zaawansowane. Do formatu SWF można wyeksportować wiele obszarów roboczych.

W dowolnym momencie możesz kliknąć Podgląd WWW, aby obejrzeć plik w domyślnej przeglądarce WWW (w przeglądarce musi być zainstalowana wtyczka Flash Player), lub możesz kliknąć Device Central, aby obejrzeć podgląd pliku w programie Flash Player dla konkretnego telefonu komórkowego lub urządzenia przenośnego.

***Uwaga**: jeśli chcesz przenieść kompozycję z programu Illustrator do dokumentu Flash, możesz ją po prostu wkleić. Zachowane zostaną wówczas wszystkie ścieżki, obrysy i gradienty, tekst (określony jako Flash Text), maski, efekty (np. cienie tekstu) i symbole. Co więcej, można określić sposób importowania warstw przy wklejaniu: mogą być importowane jako warstwy Flash, klatki albo symbole graficzne.*

Przed kliknięciem przycisku Zapisz (Windows) lub Eksportuj (Mac OS) w oknie dialogowym Eksport, określ

sposób eksportowania większej ilości obszarów roboczych. Jeśli chcesz eksportować obszary robocze jako osobne pliki SWF, wybierz opcję Użyj obszarów roboczych w oknie dialogowym Eksport. Aby wyeksportować tylko pewien przedział obszarów roboczych, określ ten przedział. Następnie kliknij przycisk Zapisz (Windows) lub Eksportuj (Mac OS) i określ następujące opcje:

Predefiniowane ustawienie Określa plik z konfiguracją ustawień predefiniowanych, który ma zostać użyty podczas eksportowania. Jeśli zmieni się ustawienia domyślne, to opcja ta przybiera postać 'Niestandardowe'. Niestandardowe ustawienia opcji można zapisać jako nowe ustawienie predefiniowane, aby w przyszłości wykorzystać je dla innych plików. Aby zapisać ustawienia opcji jako ustawienie predefiniowane, kliknij przycisk Zapisz predefiniowane ustawienie.

Eksportuj jako Określa, jak konwertować warstwy programu Illustrator:

Plik AI do pliku SWF Eksportuje kompozycję do pojedynczej ramki. Zaznacz tą opcji, aby zachować maskę przycinającą warstwy.

Warstwy AI do ramek SWF Eksportuje kompozycję każdej warstwy do oddzielnej ramki SWF, tworząc animowany SWF.

Warstwy AI do plików SWF Eksportuje kompozycję każdej warstwy do oddzielnego pliku SWF. W rezultacie powstaje wiele plików SWF, z których każdy zawiera jedną ramkę z kompozycją pojedynczej warstwy programu Illustrator.

Warstwy AI na symbole SWF Konwertuje kompozycje na poszczególnych warstwach na symbole i eksportuje do pojedynczego pliku SWF. Warstwy AI są eksportowane jako symbole klipu filmowego SWF. Nazwy symboli pochodzą od nazw warstw.

Obszary robocze AI do plików SWF Eksportuje każdy z wybranych obszarów roboczych do osobnego pliku SWF. Jest to jedyna dostępna opcja, jeśli chcesz zachować wiele obszarów roboczych w oknie dialogowym Zapisz jako. Jeśli zapisujesz gotowe ustawienia z zaznaczeniem tej opcji, możesz użyć tych gotowych ustawień tylko na plikach mających wiele obszarów roboczych.

Wersja Określa wersję programu Flash Player do wyszukiwania zaimportowanych plików. Opcja Kompresuj plik jest niedostępna w wersjach Flash 5 i wcześniejszych. Opcje tekstu dynamicznego i tekstu wprowadzanego nie są dostępne w wersji 3 i wcześniejszych.

Przytnij do wielkości obszaru roboczego Eksportuje kompozycję Illustratora w zaznaczonych granicach obszaru roboczego do pliku SWF. Fragmenty kompozycji wychodzące poza granice strony są obcinane. Ta opcja jest zaznaczona i wyłączona, gdy eksportowana jest większa ilość obszarów roboczych.

Zachowaj wygląd Zaznaczenie tej opcji powoduje spłaszczenie kompozycji do pojedynczej warstwy. Ogranicza to możliwości edytowania pliku.

Kompresja pliku Kompresuje dane SWF, zmniejszając rozmiar pliku. Pamiętaj o tym, że odtwarzacze Flash sprzed wersji Flash Player 6 nie mogą otwierać i wyświetlać plików skompresowanych. Opcja ta nie powinna być używana, jeśli nieznana jest wersja odtwarzacza Flash dla danego pliku.

Eksportuj symbole na panelu Eksportuje wszystkie symbole na panelu Symbole. Jeśli symbol nie ma aktywnej instancji w kompozycji, to nie jest dołączany do eksportowanych klatek. Będzie jednak dostępny w bibliotece symboli Flash i będzie można go używać w środowisku produkcyjnym Flash.

Eksportuj tekst jako kontury Konwertuje tekst na ścieżki wektorowe. Opcja jest przeznaczona do zachowania wyglądu tekstu we wszystkich odtwarzaczach Flash. Jeśli preferujesz maksymalne zachowanie możliwości edycyjnych, usuń zaznaczenie tej opcji.

Ignoruj dane kerningu tekstu Eksportuje tekst bez wartości kerningu.

Dołącz metadane Eksportuje metadane związane z plikiem. Eksportowane informacje XMP są ograniczane do minimum, aby zachować mały rozmiar pliku. Np. nie są dołączane miniaturki.

Chroń przed importem Powoduje, że użytkownicy nie będą mogli modyfikować eksportowanego pliku SWF.

Hasło Wpisz hasło chroniące pliki przed otwarciem przez niepowołane osoby w aplikacjach innych niż Adobe Flash.

Jakość krzywej Określa dokładność krzywych Beziera. Mniejsze wartości powodują zmniejszenie rozmiarów eksportowanych plików, przy niewielkiej utracie jakości krzywej. Wyższe wartości powodują zwiększenie dokładności odtwarzania krzywych Beziera, ale również zwiększenie rozmiarów pliku.

Kolor tła Określa kolor tła dla eksportowanego pliku SWF.

Zabezpieczenie odtwarzania lokalnego Określa, czy ten plik ma podczas odtwarzania korzystać tylko z plików lokalnych, czy z plików sieciowych.

Aby określić zaawansowane opcje, kliknij pozycję Zaawansowane i określ następujące opcje:

Format obrazu Określa sposób kompresji kompozycji. Zastosowanie kompresji bezstratnej pozwala utrzymać najwyższą jakość obrazu, ale zwiększa rozmiar wynikowego pliku SWF. Kompresja stratna (JPEG) prowadzi do mniejszego pliku SWF, ale dodaje do obrazu pewne sztuczne elementy. Jeśli plik będzie nadal opracowywany w programie Flash, wybierz kompresję bezstratną. Jeśli eksportujesz ostateczną wersję pliku SWF, wybierz kompresję stratną.

Jakość JPEG Określa liczbę szczegółów w eksportowanym obrazie. Im wyższa jakość, tym większy rozmiar pliku. (Opcja ta jest dostępna tylko wtedy, gdy wybrano kompresję stratną).

Metoda Określa rodzaj kompresji JPEG. Ustawienie Linia bazowa (Standard) powoduje zastosowanie standardowej kompresji. Ustawienie Linia bazowa optymalizowana powoduje dodatkowo zastosowanie optymalizacji. (Opcja te są dostępne tylko wtedy, gdy wybrano kompresję stratną).

Rozdzielczość Określa rozdzielczość obrazów bitmapowych. Rozdzielczość eksportowanych plików SWF może zawierać się w przedziale od 72 do 600 ppi. Wyższe rozdzielczości zapewniają większą jakość obrazów, ale zwiększają też rozmiary plików.

Szybkość odtwarzania Określa częstotliwość odtwarzania animacji w przeglądarce Flash Player. (Opcja jest dostępna tylko dla opcji Warstwy AI do klatek SWF).

Zapętlanie Powoduje odtwarzanie animacji w przeglądarce Flash Player w sposób ciągły. (Opcja jest dostępna tylko dla Warstwy AI na klatki SWF).

Animacja przejść Określa status animacji dla obiektów z przejściami. Efekt tej opcji jest taki sam, jak odręczne przeniesienie obiektów z mieszaniem do warstw, przed wykonaniem eksportu. Elementy mieszania są zawsze animowane od początku do końca, bez względu na kolejność warstw.

Po zaznaczeniu opcji Animacja przejść, wybierz metodę eksportowania przejść:

W kolejności Eksportuje każdy obiekt mieszania na oddzielną klatkę animacji.

W projekcie Tworzy złożoną sekwencję obiektów w klatkach animacji. Na przykład, najniższy obiekt w mieszaniu jest wyświetlany w każdej klatce, a obiekt najwyżej położony w mieszaniu pojawia się tylko w klatce ostatniej.

Kolejność warstw Decyduje o odtwarzaniu animacji. Opcja Odwróć kolejność umożliwia eksportowanie warstw poczynając od warstwy najniżej umieszczonej na panelu Warstwy. Opcja Z góry na dół umożliwia eksportowanie warstw poczynając od warstwy najwyżej umieszczonej na panelu Warstwy. (Opcja jest dostępna tylko dla Warstwy AI na klatki SWF).

Eksportuj warstwy statyczne Określa jedną lub kilka warstw lub podwarstw, które będą używane w eksportowanych ramkach SWF jako zawartość statyczna. Zawartość z zaznaczonych warstw lub podwarstw będzie obecna w formie tła w każdej eksportowanej ramce SWF. (Opcja jest dostępna pod warunkiem zaznaczenia pozycji Warstwy AI na klatki SWF).

Zobacz także

- Tworzenie animacji
- Używanie wielu obszarów roboczych
- Praca w programach Illustrator i Flash

Do góry

Opcje eksportu JPEG

Jeśli dokument zawiera większą ilość obszarów roboczych, określ sposób eksportowania większej ilości obszarów roboczych zanim klikniesz przycisk Zapisz (Windows) lub Eksportuj (Mac OS). Aby wyeksportować każdy obszar roboczy jako osobny plik JPEG, zaznacz opcję Użyj obszarów roboczych w polu dialogowym Eksport. Aby wyeksportować tylko pewien przedział obszarów roboczych, określ ten przedział. Następnie kliknij przycisk Zapisz (Windows) lub Eksportuj (Mac OS) i określ następujące opcje:

Jakość Określa jakość i rozmiar pliku JPEG. Wybierz opcję z menu Jakość lub wpisz w polu Jakość wartość z przedziału od 0 do 10.

Model kolorów Określa model kolorów pliku JPEG.

Metoda i skany Opcja Standardowy powoduje, że użyty zostanie format rozpoznawany przez większość przeglądarek internetowych. Opcja Standardowy zoptymalizowany powoduje zapisanie obrazu ze zoptymalizowanymi kolorami i w pliku o nieco mniejszym rozmiarze. Opcja Progresywny powoduje wyświetlanie podczas pobierania obrazu serii przejść o coraz wyższej jakości (liczbę przejść można podać). Nie wszystkie przeglądarki obsługują obrazki JPEG zapisane z opcją Standardowy optymalizowany i Progresywny.

Głębia Określa rozdzielczość obrazu JPEG. Aby podać własną rozdzielczość, wybierz opcję Własny.

Wygładzanie Usuwa z kompozycji postrzępione krawędzie poprzez jej próbkowanie. Brak zaznaczenia tej opcji pomaga w utrzymaniu prostych krawędzi grafiki liniowej, gdy jest ona rasteryzowana.

Mapa obrazu Opcja generuje kod map obrazków. Typ generowanego pliku można określić, zaznaczając opcję Po stronie klienta (.html) lub Po stronie serwera (.map).

Osadź profile ICC Zapisuje profile ICC w pliku JPEG.

Zobacz także

- Kolory w grafice cyfrowej

Do góry

Opcje eksportu programu Photoshop

Jeśli dokument zawiera większą ilość obszarów roboczych, określ sposób eksportowania większej ilości obszarów roboczych zanim klikniesz przycisk Zapisz (Windows) lub Eksportuj (Mac OS). Aby wyeksportować każdy obszar roboczy jako osobny plik PSD, zaznacz opcję Użyj obszarów roboczych w polu dialogowym Eksport. Aby wyeksportować tylko pewien przedział obszarów roboczych, określ ten przedział. Następnie kliknij przycisk Zapisz (Windows) lub Eksportuj (Mac OS) i określ następujące opcje:

Model kolorów Określa model koloru eksportowanego pliku. Eksportowanie dokumentu CMYK w postaci RGB (i odwrotnie) może spowodować nieoczekiwane zmiany wyglądu obszarów przezroczystych, zwłaszcza tych, które zawierają tryby ewolucji. Jeśli zmieni się model kolorów, kompozycję można wyeksportować wyłącznie w postaci obrazu spłaszczonego (opcja Zapisz warstwy jest niedostępna).

Rozdzielczość Określa rozdzielczość eksportowanego pliku.

Płaski obraz Wszystkie warstwy są scalane, a kompozycja jest eksportowana w postaci obrazka zrasteryzowanego. Wybranie tej opcji umożliwia zachowanie wizualnego wyglądu kompozycji.

Zapisuj warstwy Eksportuje grupy, kształty złożone, warstwy zagnieżdżone i plasterki jako odrębne, edytowalne warstwy programu Photoshop. Warstwy zagnieżdżone o głębokości ponad pięciu warstw są scalane w jedną warstwę programu Photoshop. Wybierz opcję 'Maksymalne możliwości edycji', jeżeli chcesz wyeksportować obiekty przezroczyste (tzn. obiekty z maską kryjącą, z kryciem stałym mniejszym niż 100% albo z trybem mieszania innym niż normalny) jako aktywne i edytowalne warstwy programu Photoshop.

Zachowaj możliwość edycji tekstu Eksportuje tekst poziomy i pionowy na warstwach (w tym warstwach zagnieżdżonych do pięciu poziomów głębokości) jako tekst edytowalny w programie Photoshop. Jeśli taka procedura źle wpływa na wygląd kompozycji, można wyłączyć tę opcję i eksportować tekst zrasteryzowany.

Maksymalne możliwości edycji Powoduje, że każda podwarstwa najwyższego poziomu jest zapisywana w postaci oddzielnej warstwy programu Photoshop, jeśli tylko nie pogorszy to wyglądu kompozycji. Warstwy najwyższego poziomu stają się zestawami warstw programu Photoshop. Obiekty przezroczyste pozostają edytowalnymi obiektami przezroczystymi. Dla każdego kształtu złożonego w warstwie najwyższego poziomu powstaje oddzielna warstwa kształtu w programie Photoshop, jeśli tylko nie pogorszy to wyglądu kompozycji. Aby zapisać kształty złożone o z ciągłymi obrysami, zmień typ Złącze na Zaokrąglenie. Niezależnie od zaznaczenia tej opcji, wszystkie warstwy mające ponad 5 poziomów głębokości są scalane w jedną warstwę programu Photoshop.

***Uwaga**: program Illustrator nie może eksportować kształtów złożonych, do których zastosowano style grafiki, obrysy kreskowe i pędzle. Takie kształty złożone są rasteryzowane.*

Wygładzanie Usuwa z kompozycji postrzępione krawędzie poprzez jej próbkowanie. Wyłączenie tej opcji pomaga w utrzymaniu prostych krawędzi grafiki liniowej, gdy jest ona rasteryzowana.

Osadź profile ICC Tworzy dokument z zarządzanymi kolorami.

Zobacz także

- Wskazówki dotyczące rozdzielczości obrazów przy sporządzaniu ostatecznego materiału wyjściowego
- Kolory w grafice cyfrowej
- Tworzenie obrysu obiektu

Do góry

Opcje eksportu PNG

Jeśli dokument zawiera większą ilość obszarów roboczych, określ sposób eksportowania większej ilości obszarów roboczych zanim klikniesz przycisk Zapisz (Windows) lub Eksportuj (Mac OS). Aby wyeksportować każdy obszar roboczy jako osobny plik PNG, zaznacz opcję Użyj obszarów roboczych w polu dialogowym Eksport. Aby wyeksportować tylko pewien przedział obszarów roboczych, określ ten przedział. Następnie kliknij przycisk Zapisz (Windows) lub Eksportuj (Mac OS) i określ następujące opcje:

Rozdzielczość Określa rozdzielczość obrazu zrasteryzowanego. Wyższe rozdzielczości zapewniają większą jakość obrazów, ale zwiększają też rozmiary plików.

***Uwaga**: w niektórych aplikacjach pliki PNG są otwierane z rozdzielczością 72 ppi, niezależnie od rozdzielczości podanej przez użytkownika. W aplikacjach takich zmieniają się wymiary obrazów. (Na przykład, kompozycja zapisana z rozdzielczością 150 ppi jest dwa razy większa od kompozycji zapisanej z rozdzielczością 72 ppi). Rozdzielczość zmieniaj więc tylko wtedy, gdy wiadomo, że aplikacja docelowa obsługuje inne rozdzielczości niż 72 ppi.*

Kolor Opcja pozwala określić kolor wypełniający obiekty przezroczyste. Aby zachować obiekty przezroczyste, wybierz ustawienie Przezroczystość, aby wypełnić je bielą – ustawienie Biały, aby wypełnić je czernią – ustawienie Czarny, aby użyć innego koloru wypełnienia – ustawienie Inny.

Wygładzanie Usuwa z kompozycji postrzępione krawędzie poprzez jej próbkowanie. Brak zaznaczenia tej opcji pomaga w utrzymaniu prostych krawędzi grafiki liniowej, gdy jest ona rasteryzowana.

Z przeplotem Powoduje, że podczas wczytywania obrazka w przeglądarce jest wyświetlana jego wersja uproszczona (w niskiej rozdzielczości). Przeplot powoduje, że pobieranie obrazka wydaje się szybsze, ale też zwiększa rozmiar pliku.

Zobacz także

- Wskazówki dotyczące rozdzielczości obrazów przy sporządzaniu ostatecznego materiału wyjściowego

Do góry

Opcje eksportu TIFF

Jeśli dokument zawiera większą ilość obszarów roboczych, określ sposób eksportowania większej ilości obszarów roboczych zanim klikniesz przycisk Zapisz (Windows) lub Eksportuj (Mac OS). Aby wyeksportować każdy obszar roboczy jako osobny plik TIFF, zaznacz opcję Użyj obszarów roboczych w polu dialogowym Eksport. Aby wyeksportować tylko pewien przedział obszarów roboczych, określ ten przedział. Następnie kliknij przycisk Zapisz (Windows) lub Eksportuj (Mac OS) i określ następujące opcje:

Model kolorów Określa model koloru eksportowanego pliku.

Rozdzielczość Określa rozdzielczość obrazu zrasteryzowanego. Wyższe rozdzielczości zapewniają większą jakość obrazów, ale zwiększają też rozmiary plików.

Wygładzanie Usuwa z kompozycji postrzępione krawędzie poprzez jej próbkowanie. Brak zaznaczenia tej opcji pomaga w utrzymaniu prostych krawędzi grafiki liniowej, gdy jest ona rasteryzowana.

Kompresja LZW Powoduje zastosowanie kompresji bezstratnej LZW, która nie prowadzi do utraty szczegółów obrazka. Zaznaczenie tej opcji zapewnia mniejszy rozmiar pliku niż w przypadku innych opcji.

Kolejność bitów Opcja decyduje o wyborze odpowiedniej kolejności zapisu bajtów obrazu – odpowiedniej ze względu na używany system. Program Illustrator i większość nowszych aplikacji może odczytywać pliki z dowolną kolejnością bajtów. Jeżeli jednak nie wiadomo, w jakim programie plik będzie otwierany, wybierz platformę używaną do odczytywania tego pliku.

Osadź profile ICC Tworzy dokument z zarządzanymi kolorami.

Zobacz także

- Wskazówki dotyczące rozdzielczości obrazów przy sporządzaniu ostatecznego materiału wyjściowego
- Kolory w grafice cyfrowej

(cc) BY-NC-SA Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

-->

Używanie informacji o pliku i metadanych

Informacje o metadanych

Omówienie panelu Informacje o dokumencie

Metadane to zbiór standardowych informacji o pliku, np. o jego autorze, rozdzielczości, przestrzeni kolorów, prawach autorskich i wprowadzonych dla niego słowach kluczowych.

W panelu Informacje o dokumencie dostępne są informacje ogólne o pliku oraz zawartych w nim obiektach, a także dane o liczbie i nazwach stylów graficznych, kolorach własnych, gradientach, czcionkach i kompozycjach umieszczonych.

Do góry

Informacje o metadanych

Metadane to zbiór standardowych informacji o pliku, np. o jego autorze, rozdzielczości, przestrzeni kolorów, prawach autorskich i wprowadzonych dla niego słowach kluczowych. Większość aparatów cyfrowych na przykład dołącza podstawowe informacje do pliku zdjęciowego. Są to wysokość, szerokość, format pliku i czas w jakim zdjęcie zostało wykonane. Za pomocą metadanych można zoptymalizować przepływ pracy i zorganizować pliki.

Informacje o standardzie XMP

Informacje obejmujące metadane są przetrzymywane dzięki standardowi Extensible Metadata Platform (XMP), przy pomocy którego programy Adobe Bridge, Adobe Illustrator, Adobe InDesign i Adobe Photoshop są stworzone. Poprawki do zdjęć wykonanych przy pomocy Photoshop® Camera Raw są zapisane jako metadane XMP. XMP jest stworzony przy pomocy XML i w większości przypadków metadane są zapisane w pliku. Jeżeli nie można zapisać informacji bezpośrednio w pliku, to metadane zostaną zapisane w osobnym pliku, tak zwanym pliku pomocniczym Technologia XMP ułatwia wymianę metadanych między aplikacjami Adobe oraz między przepływami pracy w procesie wydawniczym. Można na przykład zapisać metadane z jednego pliku jako szablon, a następnie zaimportować je do innych plików.

Metadane zapisane w innych formatach, np. EXIF, IPTC (IIM), GPS i TIFF, są synchronizowane i opisywane zgodnie ze standardem XMP, co ułatwia ich przeglądanie i zarządzanie nimi. Również inne aplikacje i narzędzia (np. Adobe Drive) przechowują i przekazują informacje w metadanych XMP. Przykładem takich informacji są komentarze do wersji, które można wyszukiwać za pomocą programu Adobe Bridge.

W większości przypadków, metadane pozostają związane z plikiem nawet po zmianie formatu, np. z PSD na JPG). Metadane pozostają związane również po umieszczeniu tych plików w dokumencie lub projekcie Adobe.

> *Jeśli jesteś programistą C++ lub Java, użyj zestawu narzędzi pakietu SDK XMP, aby dostosować przetwarzanie i wymianę metadanych. Programiści używający technologii Adobe Flash lub Flex mogą dostosować okno dialogowe Informacje o pliku za pomocą pakietu SDK File Info (Informacje o pliku) platformy XMP. Więcej informacji można znaleźć w serwisie WWW firmy Adobe.*

Praca za pomocą metadanych w programie Adobe Bridge i składnikach Adobe Creative Suite

Program Adobe Bridge udostępnia wiele rozbudowanych funkcji służących do organizowania, przeszukiwania oraz monitorowania plików i ich wersji. Działanie tych funkcji często opiera się na wykorzystaniu metadanych XMP z plików. Program Adobe Bridge udostępnia dwie metody obsługi metadanych: panel Metadane i okno dialogowe Informacje o pliku.

W niektórych przypadkach istnieje wiele widoków z powodu tej samej własności metadanych. Właściwość może na przykład nazywać się Autor w jednym widoku i Twórca - w innym widoku, ale obydwa widoki odnoszą się do tej samej cechy. Nawet jeżeli dostosuje się te widoki do konkretnych przepływów pracy, to platforma XMP umożliwi zachowanie standardu obsługi metadanych.

Do góry

Omówienie panelu Informacje o dokumencie

Na panelu Informacje o dokumencie dostępne są informacje ogólne o pliku oraz zawartych w nim obiektach, a także dane o liczbie i nazwach stylów graficznych, kolorach własnych, wzorkach, gradientach, czcionkach i kompozycjach umieszczonych. Aby wyświetlić ten panel, wybierz polecenie Okno > Informacje o dokumencie.

- Aby wyświetlić inny rodzaj informacji, zaznacz odpowiednią opcję w menu panelu: Dokument, Obiekty, Style grafiki, Pędzle, Kolory dodatkowe, Wzorki, Gradienty, Czcionki, Obrazy połączone, Osadzone obrazy, Szczegóły o czcionkach.
- Aby wyświetlić informacje tylko o zaznaczonym obiekcie, wybierz z menu panelu opcję Tylko zaznaczenie. Brak zaznaczenia tej opcji powoduje wyświetlanie informacji o całym dokumencie.
- Aby zapisać kopię informacji o pliku w postaci tekstowej, wybierz z menu panelu polecenie Zapisz. Podaj nazwę i położenie, a następnie kliknij Zapisz.
- Aby obejrzeć rozmiary obszaru roboczego, kliknij narzędzie Obszar roboczy, wybierz polecenie Dokument z menu panelu, a

następnie kliknij, aby wskazać obszar roboczy, który chcesz obejrzeć.

Więcej tematów Pomocy

- Dodawanie metadanych za pomocą okna dialogowego Informacje o pliku
- Praca z szablonami metadanych
- Importowanie metadanych do dokumentu

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

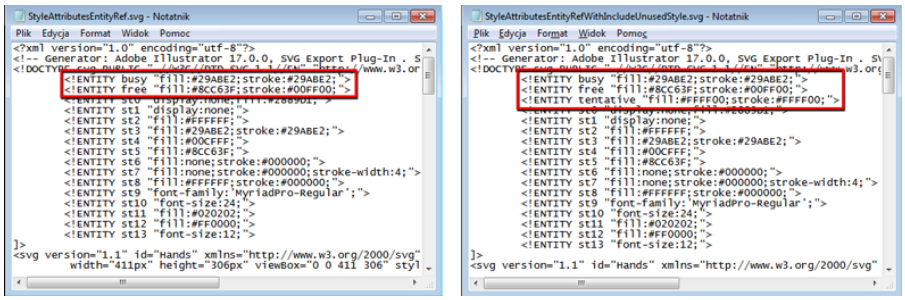
Eksportowanie stylów graficznych SVG do CSS | Illustrator CC

Podczas projektowania pracy graficznej zawierającej wiele elementów projektanci starają się zachować jednolitą kompozycję. Na przykład — w procesie projektowania witryny internetowej zwykle tworzy się zasoby, które cechują się podobnym stylem i wyglądem. Gdy jeden projektant używa konkretnych stylów, inny projektant może tworzyć swoje zasoby, korzystając z innych stylów, które zostały zdefiniowanie, ale nie zostały dotychczas wykorzystane.

Funkcja Zapisz jako SVG w programie Illustrator CC umożliwia:

Eksportowanie nieużywanych stylów. Podczas eksportowania elementu graficznego w formacie SVG użytkownik może eksportować również te style, które nie są używane w tej konkretnej pracy graficznej. W ten sposób inny projektant lub programista, który zaimportuje te style, będzie mógł skorzystać z nieużywanych stylów graficznych w innych pracach.

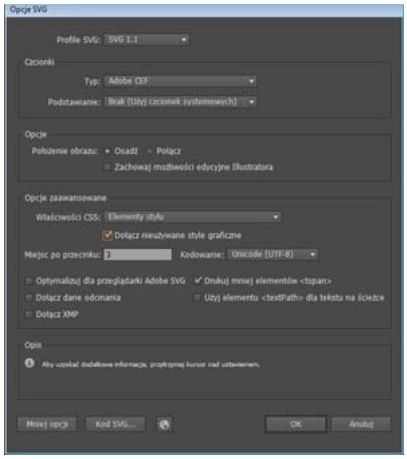
Eksportowanie nazw stylów graficznych Style graficzne otrzymują teraz nazwy w eksportowanym kodzie CSS, co ułatwia określenie właściwego stylu graficznego.



W eksportowanym kodzie CSS można teraz umieszczać nazwy stylów graficznych (po lewej), a także zapisywać nieużywane style (po prawej)

Eksportowanie nieużywanych stylów:

1. Aby zapisać plik z formacie SVG, kliknij pozycję Plik > Zapisz jako.
2. Z listy rozwijanej Zapisz jako typ wybierz pozycję SVG, wprowadź nazwę pliku i kliknij pozycję Zapisz.
3. W oknie dialogowym Opcje SVG kliknij pozycję Więcej opcji, po czym w obszarze Opcje zaawansowane kliknij opcję Dołącz nieużywane style graficzne i przycisk OK.



Opcja umożliwiająca dołączanie nieużywanych stylów graficznych przy zapisywaniu plików w formacie SVG

(cc) BY-NC-SR Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

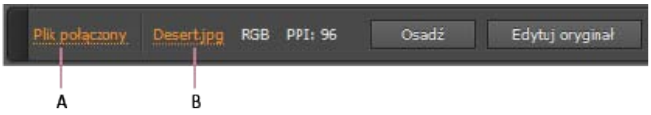
Informacje prawne | Zasady prywatności online

Informacje o łączach

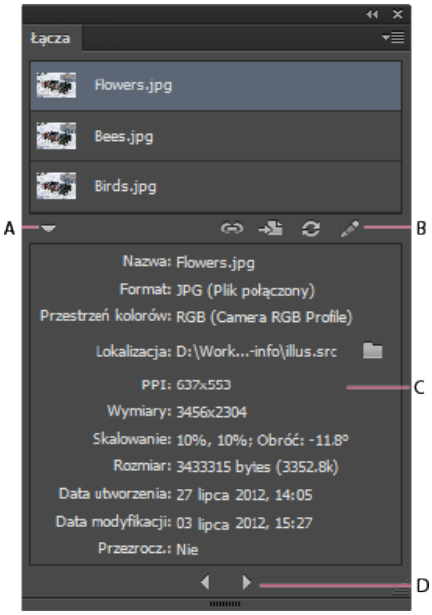
Funkcja ta jest dostępna w programie Adobe Illustrator CS6, CC i nowszych. Aby dołączyć do grona użytkowników Adobe Creative Cloud, zajrzyj na stronę Adobe Creative Cloud.

Panel Łącza (Okno > Łącza) zawiera listę wszystkich kompozycji umieszczonych (osadzonych lub połączonych) w dokumencie programu Illustrator. W panelu Łącza wyświetlana jest sekcja informacji o łączach. Aby wyświetlić informacje dotyczące łączy, wykonaj jedną z poniższych czynności:

- W panelu Łącza kliknij dwukrotnie wybrane łącze.
- W panelu Łącza zaznacz łącze i kliknij przycisk Pokaż informacje o łączu.
- Zaznacz połączony obiekt i kliknij hiperłącze typu obiektu w panelu sterowania, aby otworzyć panel Łącza, a następnie kliknij przycisk Informacje o łączu.



Kliknij hiperłącze typu obiektu, aby otworzyć panel informacji o łączu dla zaznaczonego obiektu
***A.** Typ obiektu **B.** Szczegóły połączonego pliku*



Panel Łącza z otwartą sekcją informacji dodatkowych
***A.** Pokaż informacje o łączu **B.** Operacje łączy **C.** Sekcja informacji o łączu **D.** Ikony nawigacyjne Dalej/Wstecz*

Użyj opcji Łącz ponownie, Przejdź do łącza, Uaktualnij łącze oraz Edytuj oryginał. Opcje te są tradycyjnie dostępne także w menu panelu.

W panelu Informacje o łączu wyświetlane są następujące dane:

Nazwa Wyświetla nazwę połączonego pliku

Format Wyświetla typ połączonego pliku oraz rodzaj łącza: zwykłe łącze lub osadzenie.

Przestrzeń kolorów Wyświetla informacje o przestrzeni i profilu kolorów połączonego pliku. Dla plików osadzonych pole to jest puste.

Lokalizacja Wyświetla lokalizację folderu połączonego pliku. Kliknij ikonę folderu, aby otworzyć folder w Eksploratorze (Windows) lub Finderze (Mac OS).

PPI Wyświetla wymiary połączonego pliku w pikselach na cal (PPI).

Wymiary Wyświetla źródłowe wymiary połączonego pliku. Wartość ta nie ulega zmianie nawet w przypadku przekształcenia połączonego pliku (np. przez zmianę wielkości lub obrót).

Skalowanie Wyświetla wartości skalowania i obrotu kompozycji.

Data utworzenia Wyświetla datę utworzenia pliku.

Data modyfikacji Wyświetla datę ostatniej modyfikacji pliku.

Przezroczystość Informuje o tym, czy obraz zawiera przezroczystość.

Więcej informacji na temat panelu Łącza można znaleźć w sekcji Omówienie panelu Łącza.

Aby wyświetlić informacje o łączach w starszych wersjach programu Illustrator, wybierz polecenie Okno > Informacje o dokumencie, a następnie z menu panelu wybierz pozycję Połączone obrazy. Więcej informacji można znaleźć w sekcji Omówienie panelu Informacje o dokumencie.

(cc) BY-NC-SA Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

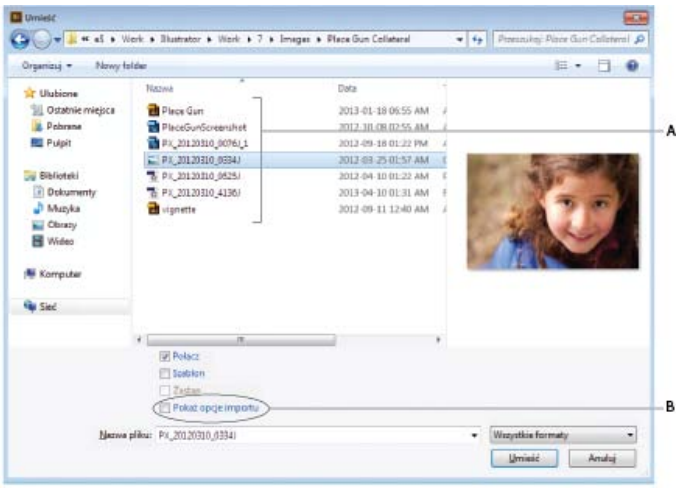
Umieszczanie wielu plików | Illustrator CC

Polecenie Umieść to podstawowy sposób importowania plików zewnętrznych do dokumentu programu Illustrator. Funkcja Umieść zapewnia najpełniejszą obsługę różnych formatów plików, opcji umieszczania oraz kolorów. Po umieszczeniu pliku można go zidentyfikować, zaznaczyć, monitorować i aktualizować za pomocą panelu Łącza.

Za jednym razem można umieścić jeden lub więcej plików. Funkcja umożliwia zaznaczenie wielu obrazów, a następnie umieszczanie ich kolejno w dokumencie programu Illustrator.

Jednoczesne umieszczanie wielu plików

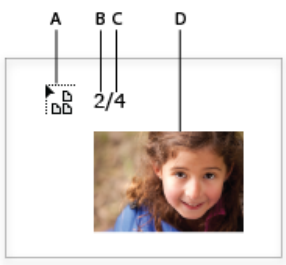
1. Otwórz plik programu Illustrator, w którym chcesz umieszczać obrazy zewnętrzne, a następnie kliknij polecenie Plik > Umieść.
2. W oknie dialogowym Umieść możesz zaznaczyć wiele plików, naciskając klawisz Ctrl (Cmd) lub Shift (Opt).



Zaznacz jeden lub więcej plików z dostępnych zasobów, a następnie wybierz wyświetlanie opcji importu (jeśli to konieczne)
***A.** Zaznaczanie jednego lub więcej plików **B.** Pole wyboru Pokaż opcje importu*

3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij Umieść. W dokumencie programu Illustrator wskaźnik zmienia się w ikonę załadowanych grafik.
   - Zaznacz pole wyboru Pokaż opcje importu, a następnie kliknij Umieść Okno dialogowe Opcje importu wyświetla się dla zasobów mających w programie Illustrator ustawienia importu. Po zakończeniu wybierania opcji dla każdego zasobu wskaźnik zmienia się w ikonę załadowanych grafik.

***Uwaga:** Ustawienia w oknie dialogowym Opcje importu określają obraz podglądu zasobu, który jest wyświetlany obok wskaźnika załadowanych grafik.*



Wskaźnik zmienia się, jeśli załadowano więcej niż jedną grafikę.
***A.** Wskaźnik załadowanych grafik **B.** Położenie aktualnie wyświetlanego zasobu na liście załadowanych grafik **C.** Całkowita liczba załadowanych zasobów **D.** Miniaturka podglądu aktualnego zasobu*

4. Użyj klawiszy strzałki w prawo lub w lewo, aby przejrzeć załadowane zasoby. Miniaturka podglądu aktualnego zasobu zostaje

wyświetlona po naciśnięciu klawisza strzałki w lewo lub w prawo.

5. Aby umieścić obraz, wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Umieść wskaźnik załadowanej grafiki w wybranym położeniu, a następnie kliknij dokładne położenie w pliku programu Illustrator. Aktualny zasób zostaje umieszczony w oryginalnych wymiarach.
   - Umieść wskaźnik załadowanych grafik w wybranym położeniu, a następnie przeciągnij go. Aktualny zasób zostaje umieszczony w prostokątnej obwiedni. Wymiary prostokąta są proporcjonalne do rozmiaru oryginalnego zasobu.
6. Aby szybko przejrzeć i zmodyfikować opcje importu zasobu:
   - Naciśnij klawisz strzałki w lewo lub w prawo, aby przejrzeć załadowane zasoby.
   - Po pojawieniu się podglądu zasobu, którego opcje importu chcesz zmodyfikować, naciśnij klawisz Shift i kliknij myszą.
   - Zmodyfikuj żądane opcje i kliknij OK.
7. Aby odrzucić załadowany i gotowy do wstawienia zasób, użyj klawiszy strzałek, aby odszukać zasób, a następnie naciśnij klawisz Esc.

(cc) BY-NC-SA Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Tekst

-->

Importowanie i eksportowanie tekstu

Importowanie tekstu
Eksportowanie tekstu

Importowanie tekstu

Do góry

Program Illustrator pozwala importować do kompozycji teksty utworzone w innych aplikacjach. Illustrator obsługuje następujące formaty plików tekstowych:

- Microsoft® Word dla systemów 97, 98, 2000, 2002, 2003 oraz 2007
- Microsoft Word dla Mac OS X, 2004 oraz 2008
- RTF (Rich Text Format)
- Zwykły tekst (ASCII) z kodowaniem ANSI, Unicode, Shift JIS, GB2312, Chińskim Big 5, Cyrylica, GB18030, Greckim, Tureckim, Bałtyckim i Środkowoeuropejskim.

  Jedna z zalet importowania tekstu, w odróżnieniu od jego kopiowania i wklejania , polega na tym, że operacja pozwala zachować oryginalne formatowanie znaków i akapitów. Na przykład tekst zaimportowany z pliku RTF zachowuje w programie Illustrator te same specyfikacje czcionek i stylów. Importując tekst ze zwykłych plików tekstowych, można natomiast wybrać własne opcje kodowania i formatowania.

  Ważne: Importując tekst z plików RTF i plików utworzonych w programie Microsoft Word, należy upewnić się, że w używanym systemie są dostępne wszystkie oryginalne czcionki. Brakujące czcionki i style (wraz z czcionkami o takiej samej nazwie, ale innym formacie: Type 1, TrueType lub CID) mogą wywołać nieoczekiwane rezultaty. W systemach japońskich, różnice pomiędzy zestawami znaków mogą wstrzymać w systemie Mac OS wyświetlanie tekstu wpisanego w systemie Windows.

Importowanie tekstu do nowego pliku

1. Wybierz polecenie Plik > Otwórz.
2. Zaznacz wybrany plik tekstowy, a następnie kliknij opcję Otwórz.

Importowanie tekstu do istniejącego pliku

1. Wybierz polecenie Plik > Umieść. Zaznacz plik tekstowy wybrany do importu i kliknij opcję Umieść.
2. Jeśli umieszczany jest zwykły plik tekstowy (.txt), wykonaj opisane dalej czynności i kliknij OK:
   - Określ zestaw znaków i platformę, na której utworzono plik.
   - Zaznacz opcję Dodatkowe znaki nowego wiersza, aby określić sposób traktowania importowanych dodatkowych znaków nowego wiersza.
   - Zaznacz opcję Odstępy dodatkowe, aby Illustrator zastępował ciągi spacji znakami tabulacji. Wpisz liczbę spacji, która będzie zastępowana jednym znakiem tabulacji.

Eksportowanie tekstu

Do góry

Eksport tekstu do pliku tekstowego

1. Zaznacz tekst przeznaczony do eksportu narzędziem tekstowym.
2. Wybierz polecenie Plik > Eksport.
3. W oknie dialogowym Eksportuj, wybierz miejsce zapisania pliku i podaj jego nazwę.
4. W polu formatu pliku, wybierz format tekstowy (TXT).
5. Wpisz nazwę nowego pliku tekstowego w polu przeznaczonym na nazwę i kliknij Zapisz (Windows) lub Eksportuj (Mac OS).
6. Wybierz platformę i metodę kodowania, po czym kliknij Eksportuj.

Znakowanie tekstu przed eksportem do Flash

Tekst może być eksportowany z programu Illustrator do programu Adobe Flash na różne sposoby. Tekst można eksportować w postaci statycznej,

dynamicznej lub jako tekst wejściowy. Tekst dynamiczny umożliwia określenie URL-a dla witryny otwieranej po kliknięciu tego tekstu. Aby uzyskać dodatkowe informacje na temat tekstu dynamicznego i tekstu wejściowego zobacz Pomoc dla programu Flash.

Tekst Flash może zawierać tekst punktowy, tekst akapitowy lub tekst na ścieżce; tekst tego typu jest konwertowany na tekst w formacie SWF. Obwiednie pozostają bez zmian, a wszelkie zastosowane przekształcenia zostają zachowane w formacie SWF. Obiekty tekstu powątkowanego są eksportowane oddzielnie; przed oznakowaniem i wyeksportowaniem wszystkich obiektów w wątku, zaznacz i oznacz każdy z nich. Niemieszczący się tekst jest importowany do Flash Player bez zmian.

Po oznakowaniu tekstu można zaimportować go do programu Flash poprzez wyeksportowanie tekstu z programu Illustrator lub skopiowanie i wklejenie.

Film przedstawiający efektywne używanie tekstu między programami Illustrator i Flash można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0199_pl.

Uwaga: Znakowanie i usuwanie znakowania tekstu nie zmienia tekstu oryginalnego w programie Illustrator. Znacznik może być zmieniany w dowolnym czasie bez wprowadzania zmian do oryginału.

1. Zaznacz obiekt tekstowy i kliknij opcję Tekst Flash w panelu sterowania.
2. W panelu Tekst Flash zaznacz jedną z opcji menu Rodzaj:
   Tekst statyczny Eksportuje tekst do Flash Player w postaci zwykłego obiektu tekstowego, który nie może być zmieniony dynamicznie lub na drodze programowania w programie Flash. Zawartość i wygląd tekstu statycznego jest określana przy autoryzacji tekstu.

   Tekst dynamiczny Eksportuje tekst w postaci Tekstu dynamicznego, który może być uaktualniany na drodze programowania przy pomocy poleceń i znaczników skryptu Operacja. Tekst dynamiczny może być używany do zapisywania wyników meczów, indeksów giełdowych, wiadomości i innych informacji często uaktualnianych.

   Tekst wejściowy Eksportuje tekst w postaci Tekstu wejściowego, który posiada funkcje Tekstu dynamicznego, ale dodatkowo umożliwia edycję tekstu w programie Flash Player. Tekst wejściowy może być używany w formularzach, ankietach i innych dokumentach wymagających wprowadzania lub edycji tekstu.
3. (Opcjonalnie) Wpisz nazwę dla obiektu tekstowego. Brak nazwy obiektu spowoduje zastosowanie domyślnej nazwy w panelu Warstwy, która będzie stosowana do opracowywania obiektu w programie Flash.
4. Określanie rodzaju renderingu. Opcja Użyj czcionek urządzenia konwertuje glify na czcionki urządzenia (wygładzanie nie jest dostępne dla czcionek urządzenia).
   Uwaga: Nazwy czcionek są zwykle używane dosłownie i przekazywane bezpośrednio do systemu odtwarzania czcionek platformy w celu wyszukania tych czcionek. Istnieje jednak kilka specjalnych nazw niebezpośrednich, które są mapowane na inne nazwy czcionek stosowanie do platformy odtwarzającej je. Takie niebezpośrednie mapowanie stanowi sztywne kodowanie dla każdego portu Flash Player dla danej platformy; czcionki dla każdej platformy są wybierane z domyślnych czcionek systemowych lub innych czcionek, które mogą być dostępne. Po drugie, mapowanie niebezpośrednie jest nastawione na maksymalizację podobieństwa czcionek niebezpośrednich na różnych platformach.
   Animacja Optymalizuje tekst dla wyjścia do animacji.

   Czytelność Optymalizuje tekst dla czytelności.

   Własny Pozwala podać własne wartości parametrów tekstu Grubość i Ostrość.

   Użyj czcionek urządzenia Konwertuje glify na czcionki urządzenia. Wygładzanie nie jest dostępne dla czcionek urządzenia.

   _sans, _serif oraz _typewriter Mapuje łacińskie czcionki niebezpośrednie na różnych platformach dla zapewnienia podobieństwa wyglądu.

   Gothic, Tohaba (Gothic Mono) oraz Mincho Mapuje japońskie czcionki niebezpośrednie na różnych platformach dla zapewnienia podobieństwa wyglądu.

   Uwaga: Dodatkowe informacje na temat czcionek niebezpośrednich znajdują się specyfikacji programu Flash, dostępnej na Adobe.com.
5. (Opcjonalnie) Zaznacz dowolną z następujących opcji:
   Zaznaczalny Umożliwia zaznaczanie tekstu eksportowanego w programie Flash.

   Pokaż ramkę dookoła tekstu Umożliwia wyświetlenie obwiedni tekstu w programie Flash.

   Edit opcje typografii Otwiera okno Osadzanie znaków, które umożliwia osadzenie określonych znaków w obiekcie tekstowym. Znaki wybrane do osadzenia mogą być zaznaczone na podanej liście, wpisane w polu Dołącz te znaki, wybrane automatycznie po kliknięciu opcji Auto-wypełnianie lub poprzez połączenie tych opcji.
6. (Opcjonalnie) Oznakowanie tekstu jako Tekstu dynamicznego umożliwia określenie URL-a strony, która będzie otwierana po kliknięciu danego tekstu i wybranie docelowego okna dla wczytywanej strony:
   _self Określa bieżącą ramką w oknie bieżącym.

   _blank Określa nowe okno.

   _parent Określa ramkę nadrzędną dla bieżącej.

   _top Określa ramkę najwyżej umieszczoną w oknie bieżącym.

7. Jeśli tekst został określony jako Tekst wejściowy, to podaj Maksymalną liczbę znaków, dopuszczalną w obiekcie tekstowym.

   Po oznakowaniu tekstu jako Flash można zaznaczyć cały tekst wybierając polecenie Zaznacz > Obiekt > Dynamiczny tekst Flash lub Tekst wejściowy Flash.

Więcej tematów Pomocy

Film przedstawiający stosowanie tekstu w programie Flash

Opcje optymalizacji SWF (Illustrator)

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Tworzenie tekstu

Wpisywanie tekstu od punktu
Wpisywanie tekstu w danym obszarze
Zarządzanie obszarem tekstu
Tworzenie rzędów i kolumn tekstu
Dopasowywanie tytułu do całej szerokości obszaru tekstu
Podział tekstu na wątki umieszczane w wielu obiektach
Oblewanie obiektu tekstem
Wyrównywanie tekstu do obiektu
Usuwanie pustych obiektów tekstowych z kompozycji

Do góry

Wpisywanie tekstu od punktu

Tekst punktowy jest poziomym lub pionowym wierszem tekstu rozpoczynającym się od miejsca kliknięcia i rozwijanym w trakcie wpisywania kolejnych znaków. Każdy wiersz tekstu jest niezależny; jego długość rośnie lub maleje w trakcie edycji, ale znaki nie przechodzą do następnego wiersza. Metoda ta sprawdza się najlepiej w przypadku tekstów krótkich, kilkuwyrazowych.

1. Wybierz narzędzie Tekst T lub narzędzie Tekst pionowy T.

   Kursor zamieni się na kursor tekstowy w wykropkowanej, prostokątnej otoczce. Mała pozioma kreska u dołu kursora tekstowego wskazuje położenie *linii bazowej*, na której jest umieszczony tekst.

2. (Opcjonalnie) Określ opcje formatowania tekstu w panelu sterowania, Typografia lub Akapit.

3. Kliknij miejsce rozpoczęcia tekstu.

   Uwaga: *Należy uważnie klikać poza istniejącymi obiektami, ponieważ w takim wypadku obiekt zostałby przekonwertowany na obszar tekstowy lub ścieżkę tekstową. Jeśli istniejący obiekt znajduje się w miejscu wybranym dla tekstu, należy go zablokować lub ukryć.*

4. Wpisz tekst. Aby w tym samym obiekcie tekstowym rozpocząć nowy wiersz tekstu, wciśnij Enter lub Return .

5. Po zakończeniu wpisywania tekstu kliknij narzędzie Zaznaczanie i zaznacz wybrany obiekt tekstowy. Ewentualnie kliknij wybrany tekst z naciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS).

Uwaga: *Więcej informacji na temat pracy z tekstem w programie Illustrator znajduje się w tym materiale wideo.*

Do góry

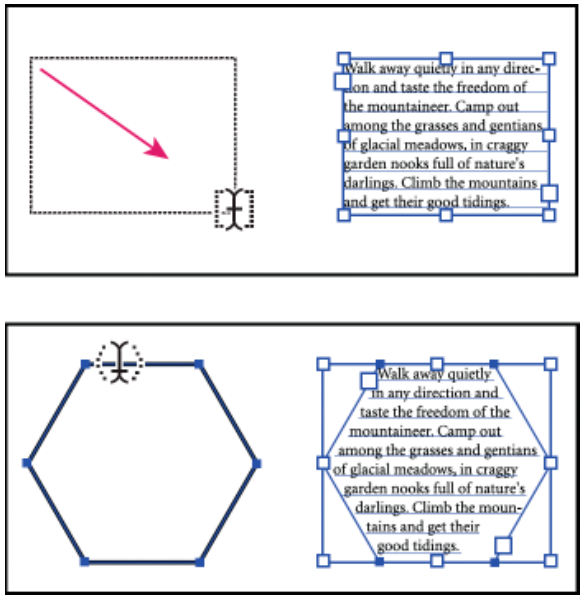
Wpisywanie tekstu w danym obszarze

Tekst akapitowy (zwany także *akapitem*) używa krawędzi obiektu do określenia przepływu znaków w poziomie lub pionie. Gdy kolejny z wpisywanych znaków nie mieści się w granicach obszaru, tekst jest

automatycznie zawijany. Metoda ta sprawdza się najlepiej w przypadku tekstów dłuższych, umieszczanych w kilku akapitach (np. broszurach).

1. Definiowanie obszaru ograniczającego tekst:

   - Wybierz narzędzie Tekst lub Tekst pionowy i przeciągnij kursor po przekątnej, definiując prostokątny obszar tekstu.
   - Narysuj obiekt, który będzie ograniczał tekst. (Ponieważ program Illustrator automatycznie usuwa wszelkie atrybuty obrysu i wypełnienia, elementy te nie są istotne). Wybierz narzędzie Tekst , Tekst pionowy , Tekst akapitowy lub Pionowy tekst akapitowy i kliknij dowolne miejsce ścieżki obiektu.

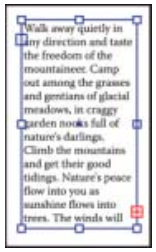


Tworzenie tekstu metodą przeciągania (u góry) i tworzenie tekstu poprzez konwersję istniejącego kształtu na tekst akapitowy (u dołu)

Uwaga: *Jeśli obiekt jest ścieżką otwartą, trzeba skorzystać z narzędzia Tekst akapitowy. Illustrator narysuje wtedy linię łączącą końce ścieżki, a obszar wewnątrz ścieżki stanie się obszarem.*

2. (Opcjonalnie) Określ opcje formatowania tekstu w panelu sterowania, Typografia lub Akapit.
3. Wpisz tekst. Aby rozpocząć nowy akapit, wciśnij klawisz Enter lub Return.
4. Po zakończeniu wpisywania tekstu kliknij narzędzie Zaznaczanie i zaznacz wybrany obiekt tekstowy. Ewentualnie kliknij wybrany tekst z naciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS).

   Wpisanie tekstu przekraczającego pojemność ścieżki powoduje wyświetlenie małego pola ze znakiem plusa (+), u dołu obszaru tekstu.



Przykład niemieszczącego się tekstu

Aby zmieścić nadmiar tekstu, można zmienić wielkość obszaru tekstu lub wydłużyć ścieżkę. Ewentualnie, przenieść wątek do innego obiektu.

Uwaga: *Więcej informacji na temat pracy z tekstem w programie Illustrator znajduje się w tym materiale wideo.*

Do góry

Zarządzanie obszarem tekstu

Zmiana rozmiaru ramki tekstowej

Możesz zmieniać rozmiar tekstu na różne sposoby w zależności od tego, czy tworzysz tekst punktowy, tekst akapitowy, czy tekst wzdłuż ścieżki.

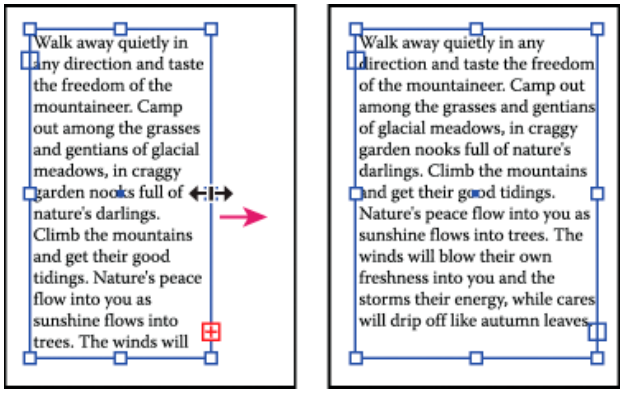
Nie ma ograniczeń co do ilości tekstu, jaki można wpisać przy użyciu tekstu punktowego, zatem zmiana rozmiaru pola tekstowego w tym przypadku nie jest wymagana.

Podczas korzystania z narzędzia tekstu akapitowego, przeciąga się dany obiekt i pisze wewnątrz zaznaczonego obszaru. W tym przypadku tekst zmienia rozmiar, gdy zmieniasz rozmiar obiektu przy pomocy narzędzia Zaznaczanie bezpośrednie.

Wpisując tekst wzdłuż ścieżki, można dzielić go na wątki między obiekty (zobacz Podział tekstu na wątki umieszczane w wielu obiektach), jeśli nie mieści się on w zaznaczonej ścieżce. Także w tym przypadku tekst zmienia rozmiar, jeśli zmieniasz rozmiar ścieżki przy pomocy narzędzia Zaznaczanie bezpośrednie.

Upewnij się, że ustawienie obwiedni ustawione jest na Pokaż obwiednię. Jeśli nie widzisz obwiedni, kliknij Widok > Pokaż obwiednię.

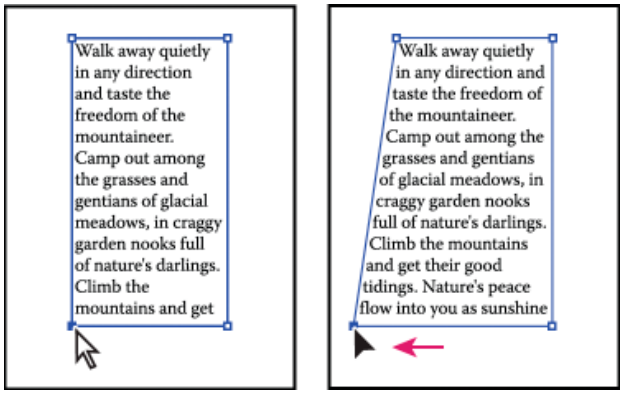
- Aby zmienić rozmiar, wykonaj jedną z następujących czynności:
  - Zaznacz obiekt tekstowy za pomocą narzędzia Zaznaczanie lub panelu Warstwy i przeciągnij uchwyt obwiedni.



Zmiana rozmiaru obszaru tekstowego za pomocą narzędzia Zaznaczanie

  - Zaznacz krawędź lub narożnik ścieżki tekstowej za pomocą narzędzia Zaznaczanie bezpośrednie . Dostosuj kształt ścieżki metodą przeciągania.

    Wskazówka*: dostosowywanie ścieżki tekstu przy pomocy narzędzia Zaznaczanie bezpośrednie jest łatwiejsze w widoku Szkic.*



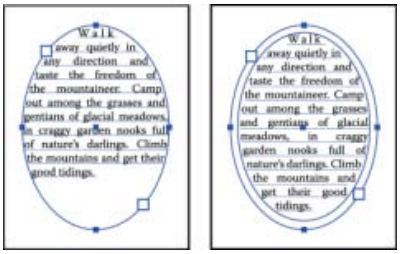
Zmiana rozmiaru obszaru tekstowego za pomocą narzędzia Zaznaczanie bezpośrednie

- Zaznacz obiekt tekstowy za pomocą narzędzia Zaznaczanie lub panelu Warstwy, a następnie wybierz polecenie Tekst > Opcje tekstu akapitowego. Wprowadź wartości w polach Szerokość i Wysokość i kliknij OK. Jeśli obszar tekstu nie ma kształtu prostokątnego, wprowadzone wartość określają wymiary obwiedni.

Zmiana marginesów wokół tekstu akapitowego

Pracując z obiektem tekstowym, można dostosować do swoich potrzeb wielkość odstępu (marginesu) między tekstem i ścieżką obwiedni. Odstęp ten jest określany jako *odstęp krawędziowy*.

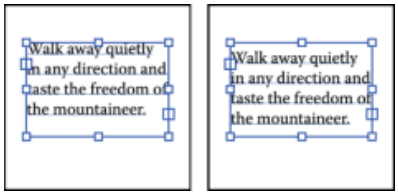
1. Zaznacz obiekt z tekstem akapitowym.
2. Wybierz polecenie Tekst > Opcje tekstu akapitowego.
3. Określ wielkość odstępu krawędziowego i kliknij OK.



Tekst bez odstępu krawędziowego (po lewej) i tekst z odstępem krawędziowym (po prawej)

Podnoszenie lub obniżanie pierwszej linii bazowej obszaru tekstu

Pracując z obiektem tekstowym, można dostosować do swoich potrzeb wyrównanie pierwszego wiersza tekstu względem górnej krawędzi obiektu. Wyrównanie takie jest określane jako *przesunięcie pierwszej linii bazowej*. Na przykład, tekst może wystawać nad górną krawędź obiektu lub znajdować się w określonej odległości pod nią.



Tekst z opcją Pierwsza linia bazowa i ustawieniem Wysokość wielkich liter (po lewej) i tekst z opcją Pierwsza linia bazowa i ustawieniem Interlinia (po prawej)

1. Zaznacz obiekt z tekstem akapitowym.
2. Wybierz polecenie Tekst > Opcje tekstu akapitowego.
3. W obszarze Pierwsza linia bazowa, wybierz jedno z następujących ustawień:

   Rosnąca Wysokość znaku „d” znajduje się pod górną częścią obiektu tekstowego.

   Wysokość wielkich liter Górne części wielkich liter dotykają górnej krawędzi obiektu tekstowego.

   Interlinia Odległość między górną krawędzią obiektu a linią bazową pierwszego wiersza tekstu jest równa wartości interlinii.

   Wysokość x Wysokość znaku „x” znajduje się pod górną częścią obiektu tekstowego.

   Wysokość pola znaku Górna część pola znaku w czcionkach azjatyckich dotyka górnej krawędzi obiektu tekstowego. Opcja ta jest dostępna bez względu na preferencje polecenia Pokaż opcje azjatyckie.

   Stała Określa odległość między linią bazową pierwszego wiersza tekstu a górną krawędzią obiektu ustawioną w polu Min.

   Starsza wersja Wykorzystuje pierwsze domyślne ustawienie linii bazowej, jakie używane było w programie Adobe Illustrator 10 lub starszych wersjach.
4. W polu Min należy określić wartość przesunięcia linii bazowej.

Zobacz także

- Przesunięcie linii bazowej
- Wyświetlanie opcji tekstu azjatyckiego

Do góry

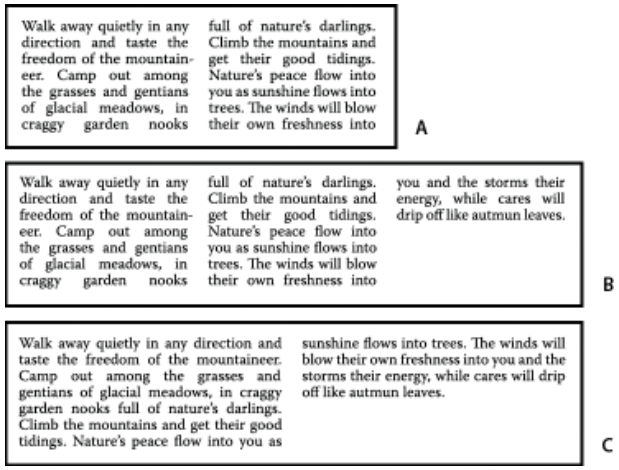
Tworzenie rzędów i kolumn tekstu

1. Zaznacz obiekt z tekstem akapitowym.
2. Wybierz polecenie Tekst > Opcje tekstu akapitowego.
3. W sekcjach Rzędy i kolumny okna dialogowego ustaw następujące opcje:

   Liczba Opcja określa liczbę planowanych rzędów i kolumn w danym obiekcie.

   Wymiary Opcja określa wysokość pojedynczych rzędów i szerokość pojedynczych kolumn.

   Stała Opcja określa zależność między zmianą rozmiaru obszaru tekstowego a zmianą wielkości rzędów i kolumn. Jeśli opcja ta jest zaznaczona, zmiana rozmiaru obszaru może powodować zmianę liczby rzędów i kolumn, ale nie ich szerokość. Aby wraz ze zmianą rozmiaru obszaru tekstowego były zmieniane szerokości rzędów i kolumn, opcję należy pozostawić bez zaznaczenia.



Opcje dotyczące zmian wielkości rzędów i kolumn

Odstęp Opcja określa odległość między rzędami lub kolumnami.

4. W obszarze Opcje okna dialogowego, należy zaznaczyć opcję Przepływ tekstu. Opcja ta określa przepływ tekstu Wg rzędów lub Wg kolumn .
5. Kliknij przycisk OK.

Do góry

Dopasowywanie tytułu do całej szerokości obszaru tekstu

1. Wybierz narzędzie tekstowe i kliknij akapit, który ma być dopasowany.
2. Wybierz polecenie Tekst > Zmieść tytuł.

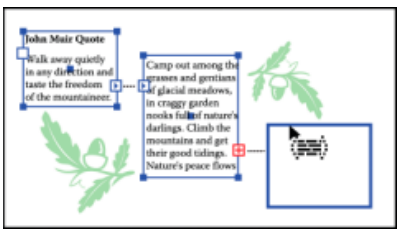
   Uwaga: *Po zmianie formatowania tekstu należy ponownie zastosować polecenie Zmieść tytuł.*

Do góry

Podział tekstu na wątki umieszczane w wielu obiektach

Aby rozmieścić tekst tak, by przechodzić z jednego obiektu do następnego, należy najpierw połączyć wybrane obiekty. Połączone obiekty tekstowe mogą być dowolnego kształtu, ale tekst musi być pisywany w obszarze lub wzdłuż ścieżki (nie w punkcie).

Każdy obiekt tekstu akapitowego zawiera *port wejściowy* i *port wyjściowy*, który umożliwia połączenie z innymi obiektami i utworzenie połączonej kopii obiektu tekstowego. Pusty port pokazuje, że cały tekst jest widoczny i obiekt nie jest połączony. Gdy port zawiera strzałkę, znaczy to, że obiekt jest połączony z innym obiektem. Jeśli na porcie zewnętrznym jest wyświetlany czerwony znak plus, wskazuje to, że obiekt zawiera tekst dodatkowy. Ten pozostały tekst nazywa się *tekstem niemieszczącym się*.



Porty na połączonych obiektach tekstowych

Możesz przerywać wątki i przelewać tekst do pierwszego lub następnego obiektu lub usunąć wszystkie wątki i pozostawić tekst na miejscu.

Uwaga: *Podczas pracy z tekstem powątkowanym pomocne może być wyświetlenie wątków. Aby wyświetlić wątki, wybierz polecenie Widok > Pokaż wątki tekstu i zaznacz połączony obiekt.*

Tworzenie wątku

1. Zaznacz obiekt tekstowy za pomocą narzędzia Zaznaczanie.
2. Kliknij port wejściowy lub wyjściowy zaznaczonego obiektu tekstowego. Kursor przybierze kształt ikony wczytywanego tekstu .
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby połączyć obiekt z innym obiektem (już utworzonym), ustaw kursor na jego ścieżce. Kursor zmieni kształt na . Kliknij ścieżkę i połącz obiekty.
   - Aby połączyć obiekt z nowym obiektem (jeszcze nie utworzonym), przeciągnij kursor w puste miejsce kompozycji. Kliknięcie spowoduje utworzenie obiektu o tym samym kształcie i rozmiarze co oryginał; przeciągając kursor, będzie można utworzyć obiekt prostokątny o dowolnej wielkości.

     Inną metodą tworzenia wątków pomiędzy obiektami jest zaznaczenie obiektu obszaru tekstu, zaznaczenie wybranego obiektu (lub obiektów) i wybranie polecenia Tekst > Tekst powątkowany > Utwórz.

Usuwanie lub przerywanie wątków

1. Zaznacz obiekt połączony.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby przerwać wątek pomiędzy dwoma obiektami, należy dwukrotnie kliknąć na porcie jednego z końców wątku. Tekst przepłynie do pierwszego obiektu.
   - Aby zwolnić obiekt z wątku tekstu, wybierz polecenie Tekst > Tekst powątkowany > Zwolnij zaznaczenie. Tekst przepływnie do następnego obiektu.
   - Aby usunąć wszystkie wątki, wybierz polecenie Tekst > Tekst powątkowany > Usuń wątki. Tekst pozostaje na swoim miejscu.

Do góry

Oblewanie obiektu tekstem

Tekst akapitowy może oblewać wokół dowolnego obiektu (także obiektu tekstowego), zaimportowanych obrazów lub obiektów narysowanych w programie Illustrator. Jeśli *oblewany obiekt* jest osadzonym obrazem bitmapowym, tekst oblewa wokół pikseli nieprzezroczystych lub częściowo nieprzezroczystych (piksele przezroczyste są ignorowane).

Sposób oblewania obiektów jest zdeterminowany przez kolejność ich ułożenia na stosie, która jest widoczna w panelu Warstwy po kliknięciu trójkąta obok nazwy warstwy. Aby oblać tekstem wokół obiektu, upewnij się, że wybrany obiekt i tekst są na tej samej warstwie i obiekt jest umieszczony bezpośrednio nad nim. Zawartość warstwy może być przesuwana w górę lub dół hierarchii.

Oblewanie obiektów tekstem

***A.** Oblewane obiekty **B.** Oblewający tekst*

Zobacz także

- Układanie obiektów w stos
- Tworzenie tekstu na ścieżce

Oblewanie tekstem

1. Przed rozpoczęciem oblewania upewnij się, że wybrany tekst spełnia następujące warunki:
   - Jest to tekst akapitowy (wpisany w polu).
   - Tekst jest umieszczony na tej samej warstwie, co obiekt wybrany do oblania.
   - Tekst jest umieszczony w hierarchii warstwy bezpośrednio pod obiektem do oblania.

   ***Uwaga:** Jeśli warstwa zawiera wiele obiektów tekstowych, obiekty które mają być zignorowane podczas oblewania, należy przenieść albo na inną warstwę, albo nad obiekt oblewany.*
2. Zaznacz obiekt lub obiekty, które mają być oblane tekstem.
3. Wybierz polecenie Obiekt > Oblewanie tekstem > Utwórz.

Ustawianie opcji oblewania

Opcje oblewania można określić przed lub po oblaniu tekstem.

1. Zaznacz obiekt oblewany.
2. Wybierz polecenie Obiekt > Oblewanie tekstem > Opcje oblewania tekstem i określ następujące opcje:

   Przesunięcie Określa ilość wolnego miejsca między tekstem i obiektem oblewanym. Wpisane wartości mogą być dodatnie lub ujemne.

   Odwróć oblewanie Oblewa tekst wokół odwrotnej strony obiektu.

Usuwanie oblewania obiektu tekstem

1. Zaznacz obiekt oblewany.

2. Wybierz polecenie Obiekt > Oblewanie tekstem > Zwolnij.

Do góry

Wyrównywanie tekstu do obiektu

Aby wyrównać tekst zgodnie z obwiednią glifów zamiast z metryką czcionek:

1. Zastosuj efekt aktywny Kontur obiektu dla obiektu tekstowego przy użyciu polecenia Efekt > Ścieżka > Kontur obiektu.
2. Ustaw panel Wyrównaj, tak aby wyświetlał podgląd obwiedni, zaznaczając opcję Używaj podglądu Obwiedni dostępnej w menu panelu Wyrównaj (rozwijanym).

Po zastosowaniu tych ustawień możliwe będzie uzyskanie takiego samego wyrównania dla konturu tekstu przy zachowaniu jego aktywności.

Do góry

Usuwanie pustych obiektów tekstowych z kompozycji

Ich usunięcie sprawia, że kompozycja staje się bardziej przejrzysta i zajmuje mniej miejsca. Puste obiekty tekstowe są często tworzone poprzez nieumyślne kliknięcie kursorem tekstowym na kompozycji i wybranie innego narzędzia.

1. Wybierz polecenie Obiekt > Ścieżka > Wyczyść.
2. Zaznacz opcję Usuń puste ścieżki tekstowe i kliknij OK.

(cc) BY-NC-SA Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Utwórz tekst na ścieżce

Wprowadzanie tekstu na ścieżce
Przesuwanie lub odbijanie tekstu na ścieżce
Stosowanie efektów do tekstu na ścieżce
Dopasowywanie pionowego wyrównania tekstu na ścieżce
Dopasowanie odstępów między znakami w miejscach gwałtownych załamań

Tekst na ścieżce przepływa wzdłuż krawędzi otwartej lub zamkniętej ścieżki. Tekst tego rodzaju wpisywany w poziomie jest układany równolegle do linii bazowej. Wpisywany w pionie, jest układany prostopadle do linii bazowej. W obydwu wypadkach tekst biegnie w kierunku ścieżki, czyli kierunku wyznaczonym przez kolejno dodawane punkty ścieżki.

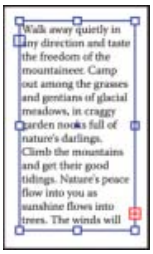
Do góry

Wprowadzanie tekstu na ścieżce

1. Wykonaj jedną z następujących czynności.
   - Aby utworzyć tekst poziomy wzdłuż ścieżki, wybierz narzędzie Tekst lub Tekst na ścieżce.
   - Aby utworzyć tekst pionowy wzdłuż ścieżki, wybierz narzędzie Tekst pionowy lub Tekst pionowy na ścieżce.
2. (Opcjonalnie) Określ opcje formatowania tekstu w panelu sterowania, Typografia lub Akapit.
3. Umieść kursor nad ścieżką i kliknij. (Atrybuty wypełnienia i obrysu ścieżki są usuwane automatycznie przez program Illustrator i nie są istotne na tym etapie pracy).

   Uwaga: *Jeśli ścieżka jest zamknięta, a nie otwarta, użyj narzędzia Tekst na ścieżce.*
4. Wpisz tekst.
5. Po zakończeniu wpisywania tekstu kliknij narzędzie Zaznaczanie i zaznacz wybrany obiekt tekstowy. Ewentualnie kliknij wybrany tekst z naciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS).

Wpisanie tekstu przekraczającego pojemność ścieżki powoduje wyświetlenie małego pola ze znakiem plusa (+), u dołu obszaru tekstu.



Przykład niemieszczącego się tekstu

Aby zmieścić nadmiar tekstu, można zmienić wielkość obszaru tekstu lub wydłużyć ścieżkę. Ewentualnie, przenieść wątek do innego obiektu.

Film przedstawiający tworzenie tekstu na ścieżce można obejrzeć na stronie internetowej Wprowadzanie tekstu na ścieżce.

Do góry

Przesuwanie lub odbijanie tekstu na ścieżce

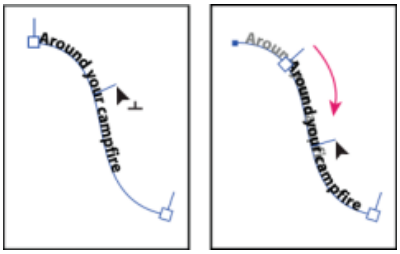
1. Zaznacz obiekt tekstowy ścieżki.

   Na początku tekstu, na końcu ścieżki i w jej punkcie środkowym są wyświetlane specjalne uchwyty.

2. Umieść kursor na środkowym uchwycie tekstu i poczekaj do pojawienia się małej ikony ⊥ .

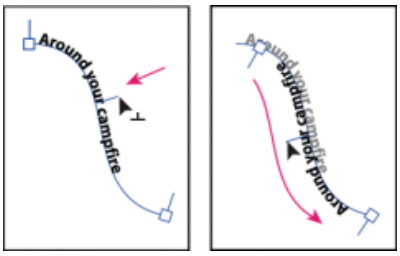
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:

   - Aby przesunąć tekst wzdłuż ścieżki, należy przeciągnąć środkowy nawias po ścieżce. Aby uniknąć przerzucenia tekstu na drugą stronę ścieżki, należy przytrzymywać klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS).



Przesuwanie tekstu wzdłuż ścieżki

   - Aby odwrócić kierunek tekstu wzdłuż ścieżki, należy przeciągnąć nawias przez ścieżkę. Wybierz polecenie Tekst > Tekst na ścieżce > Opcje tekstu na ścieżce, zaznacz opcję Odbij i kliknij OK.



Odbijanie tekstu wzdłuż ścieżki

> ***Wskazówka**: aby przenieść tekst na drugą stronę ścieżki bez zmiany kierunku, skorzystaj z opcji Przesunięcie linii bazowej z panelu Typografia. Jeśli na przykład pewien tekst biegnie od lewej strony do prawej po górnej krawędzi koła, to aby przenieść go bez zmiany orientacji w kierunku wnętrza koła, w polu Przesunięcie linii bazowej należy wpisać wartość ujemną.*
>
> *Film przedstawiający tworzenie tekstu na ścieżce można obejrzeć w sekcji Wprowadzanie tekstu na ścieżce.*

Zobacz także

- Przesunięcie linii bazowej

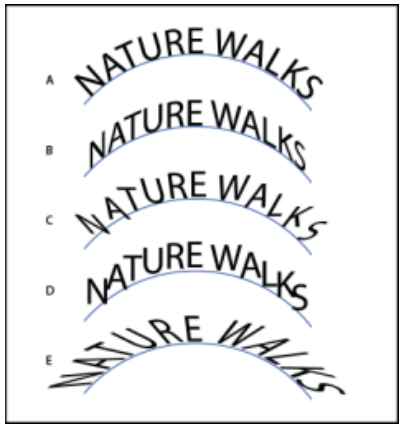
Do góry

Stosowanie efektów do tekstu na ścieżce

Efekty dotyczące tekstu na ścieżce pozwalają zmieniać orientację znaków względem ścieżki. Przed zastosowaniem tych efektów musisz najpierw stworzyć tekst na ścieżce.

1. Zaznacz obiekt tekstowy ścieżki.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz polecenie Tekst > Tekst na ścieżce i zaznacz w menu wybrany efekt.
   - Wybierz polecenie Tekst > Tekst na ścieżce > Opcje tekstu na ścieżce. Wybierz określoną opcję z menu Efekt i kliknij OK.

     ***Uwaga**: zastosowanie efektu Grawitacja do idealnie okrągłej ścieżki da rezultat wyglądający jak domyślnie zastosowany efekt Tęcza. Efekt ten działa zgodnie z oczekiwaniami w przypadku ścieżek owalnych, kwadratowych, prostokątnych lub o innych nieregularnych kształtach.*



Efekty dotyczące tekstu na ścieżce

Do góry

Dopasowywanie pionowego wyrównania tekstu na ścieżce

1. Zaznacz obiekt tekstowy.
2. Wybierz polecenie Tekst > Tekst na ścieżce > Opcje tekstu na ścieżce.
3. Przejdź do menu Wyrównaj do ścieżki i wybierz opcję określającą sposób wyrównania znaków do ścieżki (przy uwzględnieniu rozmiaru czcionki):

Wydłużenie górne Wyrównuje wzdłuż górnej krawędzi czcionki.

Wydłużenie dolne Wyrównuje wzdłuż dolnej krawędzi czcionki.

Wyśrodkowanie Wyrównuje odcinki leżące w połowie drogi między krawędziami dolnymi i górnymi.

Linia bazowa Wyrównuje wzdłuż linii bazowej. Jest to ustawienie domyślne.

***Uwaga**: znaki bez wydłużenia dolnego i górnego (takie jak litera e) lub bez linii bazowej (takie jak apostrof) będą wyrównywane w pionie wraz ze znakami mającymi wydłużenia*

górne i dolne oraz linie bazowe. Te wymiary czcionek są na stałe określane przez producenta czcionki.

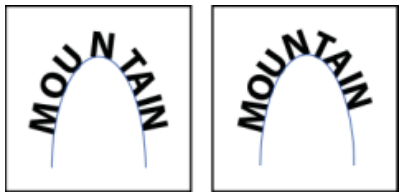
***Wskazówka**: w celu zwiększenia precyzji wyrównania w pionie można posłużyć się opcją Przesunięcie linii bazowej z panelu Typografia. Na przykład wpisanie wartości ujemnej w polu Przesunięcie linii bazowej powoduje opuszczenie tekstu.*

Do góry

Dopasowanie odstępów między znakami w miejscach gwałtownych załamań

Znaki rozmieszczane wokół zagięć mogą sprawiać wrażenie nieproporcjonalnie rozsuniętych. Chcąc zmniejszyć odstępy między nimi, można przejść do okna dialogowego Opcje tekstu na ścieżce i skorzystać z opcji Odstępy.

1. Zaznacz obiekt tekstowy.
2. Wybierz polecenie Tekst > Tekst na ścieżce > Opcje tekstu na ścieżce.
3. W polu Odstępy wpisz wartość w punktach. Wyższe wartości powodują usunięcie dodatkowego odstępu między znakami znajdującymi się na ostrych zgięciach i kątach.



Tekst bez dopasowanych odstępów (po lewej) i tekst z dopasowanymi odstępami (po prawej)

***Uwaga:** Opcja Odstępy nie ma żadnego wpływu na znaki rozmieszczone wokół segmentów prostoliniowych. Aby zmienić odstępy znaków w dowolnym miejscu ścieżki, należy je zaznaczyć, a następnie zastosować kerning lub światło.*

(cc) BY-NC-SA Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

-->

Skalowanie i obracanie tekstu

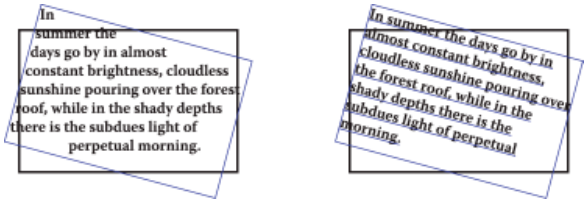
Zaznaczanie tekstu dla przekształceń
Skalowanie tekstu
Obracanie tekstu

Zaznaczanie tekstu dla przekształceń

Do góry

Obiekty tekstowe mogą być obracane, odbijane, skalowane i pochylane tak jak obiekty innego typu. Niemniej, wyniki konkretnych przekształceń zależą od sposobu zaznaczenia tekstu:

- Aby przekształcić i tekst, i jego obwiednię, zaznacz obiekt tekstowy i zastosuj narzędzie Obrót do obrócenia obiektu wraz z tekstem.
- Aby przekształcić tylko obwiednię, bez zawartego w niej tekstu, zaznacz obiekt tekstowy i przeciągnij do przy pomocy narzędzia Zaznaczanie.



Obrócona ścieżka tekstu (po lewej) oraz obrócona ścieżka wraz z tekstem (po prawej)

Skalowanie tekstu

Do góry

Skalowanie umożliwia określanie proporcji między szerokością a wysokością czcionki względem jej szerokości i wysokości oryginalnej. Nieprzeskalowane znaki mają wartość 100%. Niektóre rodziny czcionek zawierają prawdziwą czcionkę rozstrzeloną, która została zaprojektowana z większym rozciągnięciem w poziomie niż w stylu zwykłym. Skalowanie zniekształca czcionkę, dlatego też, o ile to tylko możliwe, lepiej jest użyć czcionki zaprojektowanej w postaci zagęszczonej lub rozstrzelonej.

1. Zaznacz znaki lub obiekty tekstowe, które mają zostać zmienione. Jeśli nie zostanie zaznaczony żaden tekst, skalowanie będzie stosowane do każdego nowego tekstu.
2. W panelu Typografia ustaw opcję Skalowanie pionowe lub Skalowanie poziome .

Obracanie tekstu

Do góry

- Aby obrócić znaki w obiekcie tekstowym o określony kąt, należy zaznaczyć wybrane znaki lub obiekty tekstowe. (Jeśli nie zostanie zaznaczony żaden tekst, obrót będzie stosowany do każdego nowego tekstu). W panelu Typografia określ wartość opcji Obrót znaku .
- Aby zmienić tekst poziomy na pionowy i odwrotnie, zaznacz wybrany obiekt tekstowy i wybierz polecenie Tekst > Orientacja tekstu > Pozioma lub Tekst > Orientacja tekstu > Pionowa.
- Aby obrócić cały obiekt tekstowy (znaki i obwiednię), zaznacz wybrany obiekt tekstowy i użyj obwiedni, narzędzia Przekształcanie swobodne, narzędzia Obrót, polecenia Obrót lub panelu Przekształć.
- Aby obrócić znaki w pionowym tekście azjatyckim, należy użyć opcji tate-chu-yoko.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

-->

Słowniki ortograficzne i językowe

Sprawdzanie pisowni
Edycja słownika ortograficznego
Przypisywanie języków do tekstu
Informacje o Unicode

Do góry

Sprawdzanie pisowni

1. Wybierz polecenie Edycja > Sprawdź pisownię.
2. Aby określić opcje dotyczące znajdywania i pomijania wyrazów, należy kliknąć na strzałce u dołu okna dialogowego.
3. Naciśnij przycisk Rozpocznij, aby rozpocząć sprawdzanie pisowni.
4. Gdy program wyświetli błędne wyrazy lub dane o innych błędach, wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij Pomiń lub Pomiń wszystkie, aby kontynuować sprawdzanie pisowni bez zmian pewnych wyrazów.
   - Wybierz wyraz z listy Sugestie lub wpisz poprawny wyraz w polu u góry, a następnie kliknij przycisk Zmień, aby poprawić tylko to wystąpienie błędnego wyrazu. Możesz także kliknąć przycisk Zamień wszystkie, aby zmienić wszystkie wystąpienia błędnie napisanego słowa w dokumencie.
   - Kliknij Dodaj, aby bieżący wyraz został zapisany w słowniku, kolejne wystąpienia tego wyrazu nie będą już traktowane jako błędy.
5. Po zakończeniu sprawdzania pisowni, kliknij Gotowe.
   Program Illustrator pozwala sprawdzać pisownię w bardzo wielu językach, zgodnie z językiem przypisanym do danego tekstu.

Do góry

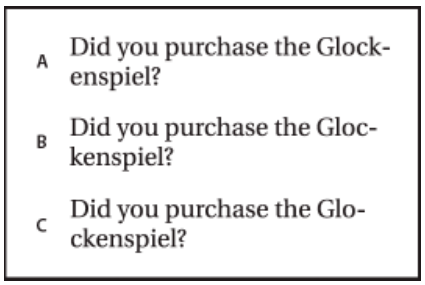
Edycja słownika ortograficznego

1. Wybierz polecenie Edycja > Edytuj słownik własny.
2. Wykonaj dowolną z następujących czynności i kliknij Gotowe:
   - Aby dodać wyraz do słownika, wpisz je w polu Pozycja i kliknij Dodaj.
   - Aby usunąć wyraz ze słownika, zaznacz wyraz na liście i kliknij Usuń.
   - Aby zmienić wyraz w słowniku, zaznacz go na liście. Wpisz nowy wyraz w polu Pozycja i kliknij Zmień.

Do góry

Przypisywanie języków do tekstu

Program Illustrator sprawdza pisownię i dzieli wyrazy na podstawie słowników firmy Proximity. Każdy słownik zawiera tysiące słów ze standardowym podziałem na sylaby. Dany słownik (język) można przypisać do całego dokumentu lub zastosować go tylko do zaznaczonego tekstu.



Przykłady dzielenia wyrazów w różnych językach
A. “Glockenspiel” w języku angielskim **B.** “Glockenspiel” w niemieckim tradycyjnym **C.** "Glockenspiel" w niemieckim zreformowanym

Przypisywanie języka do całego tekstu

1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Dzielenie wyrazów (Windows) lub Illustrator > Preferencje > Dzielenie wyrazów

(Mac OS).

2. Zaznacz język w wysuwanym menu Język domyślny i kliknij OK.

Przypisywanie języka do tekstu zaznaczonego

1. Zaznacz tekst.
2. Przejdź na panel Typografia i wybierz odpowiedni słownik z menu Język. Jeśli menu Język nie jest wyświetlone, wybierz z menu panelu Typografia, opcję Pokaż opcje.

Do góry

Informacje o Unicode

Program Illustrator obsługuje Unicode, standard przypisujący niepowtarzalne liczby do każdego pojedynczego znaku, bez względu na używany język lub rodzaj komputera. Unicode to:

Litery i liczby nie zmienią się po przeniesieniu pliku z jednego stanowiska na inne. Dodanie obcego języka do dokumentu nie spowoduje błędów, ponieważ posiada on swoje własne zaszeregowania, które nie powodują konfliktów z kodowaniem innego języka w tym samym projekcie.

Nie jest uzależniony od platformy Ponieważ systemy operacyjne Windows i Macintosh obsługują Unicode, przenoszenie plików pomiędzy tymi platformami jest łatwiejsze. Plik programu Illustrator nie będzie musiał już być sprawdzany po przeniesieniu z Windows do systemu komputera Macintosh lub odwrotnie.

Solidny Ponieważ czcionki zgodne z Unicode oferują większą liczbę potencjalnych znaków.

Plastyczny Obsługa Unicode oznacza, że podstawianie kroju pisma w projekcie nie spowoduje podstawienia znaków. W przypadku czcionki zgodnej z Unicode, znak g pozostanie znakiem g bez względu na używany krój czcionki.

Wszystkie te operacje umożliwiają np. francuskiemu projektantowi tworzenie pracy dla klienta w Korei i przekazywanie je do USA bez niepotrzebnych kłopotów z tekstem. W takiej sytuacji, projektant w USA musi jedynie uruchomić odpowiedni język w swoim systemie operacyjnym, wczytać czcionkę w tym języku i kontynuować pracę.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

-->

Czcionki

Informacje o czcionkach
Czcionki OpenType
Przeglądanie czcionek
Wybieranie rodziny czcionek i stylu
Określanie rozmiaru kroju pisma
Wyszukiwanie i zastępowanie czcionek
Praca z brakującymi czcionkami

Do góry

Informacje o czcionkach

Czcionka to pełny zestaw znaków — liter, cyfr i symboli — które mają tę samą grubość, szerokość i styl, np. 10-punktowa pogrubiona czcionka Adobe Garamond Bold.

Kroje pisma (eng. Typefaces zwane też rodzinami czcionek) to zestawy czcionek o podobnym wyglądzie i przeznaczonych do użytku obok siebie. Przykładem jest Adobe Garamond.

Styl czcionki to wariant jednej z czcionek w rodzinie. Na ogół podstawową czcionką jest czcionka Łacińska lub Zwykła (nazwy te są różne w różnych rodzinach czcionek). Oprócz tego rodzina może zawierać takie style, jak zwykła, pogrubiona, półgruba, kursywa i pogrubiona kursywa.

Oprócz czcionek zainstalowanych w systemie można też utworzyć następujące foldery i używać zainstalowanych w nich czcionek:

Windows Program Files/Common Files/Adobe/Fonts
Mac OS Library/Application Support/Adobe/Fonts
Czcionki Type 1, TrueType, OpenType i CID zainstalowane w lokalnym folderze Czcionki pojawiają się tylko w aplikacjach Adobe.

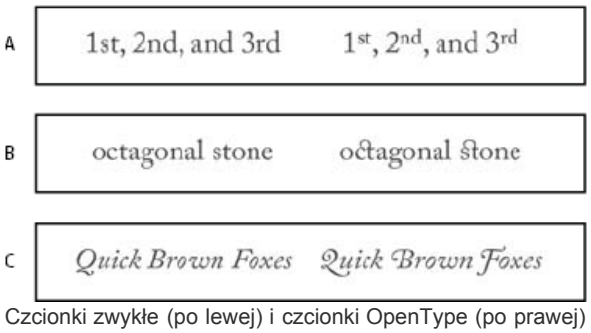
Do góry

Czcionki OpenType

Każda z czcionek OpenType jest zdefiniowana w pliku zgodnym zarówno z systemem Windows®, jak i Macintosh®, dzięki czemu pliki takich czcionek mogą być przenoszone między różnymi platformami systemowymi bez obaw o niepożądane podstawienia czcionek. Mogą one zawierać wiele różnych elementów, takich jak znaki kaligraficzne i ligatury specjalne, które nie są dostępne w tworzonych obecnie czcionkach PostScript i TrueType.

Czcionki OpenType wyświetla ikonę .

W trakcie pracy z czcionkami OpenType użytkownik może zautomatyzować wstawianie w tekście różnych glifów, takich jak ligatury, kapitaliki, ułamki i antykwy.



Czcionki zwykłe (po lewej) i czcionki OpenType (po prawej)
A. Liczebniki porządkowe **B.** Ligatury ozdobne **C.** Znaki kaligraficzne

Czcionki OpenType mogą obejmować znaki z zestawu rozszerzonego, mogą też obsługiwać pewne funkcje układu — funkcje zapewniające większą kontrolę lingwistyczną i typograficzną nad tekstem. Czcionki OpenType od firmy Adobe, które obsługują języki Europy środkowej (CE), do nazwy wyświetlanej w menu czcionek aplikacji mają dołączony wyraz „Pro”. Czcionki OpenType, które nie obsługują języków europejskich, są oznaczone etykietą „Standard,” i posiadają przyrostek „Std”. Wszystkie czcionki OpenType mogą być instalowane i używane razem z czcionkami PostScript Type 1 i TrueType.

Więcej informacji na temat czcionek OpenType, znajduje się na stronie internetowej www.adobe.com/go/opentype_pl.

Przeglądanie czcionek

Do góry

Przykłady czcionki są dostępne w menu rodziny czcionek i stylu czcionki w palecie Typografia oraz innych obszarach aplikacji, skąd można wybierać czcionki. Ponadto różne rodzaje czcionek są oznaczane przez specjalne ikony:

- OpenType
- Type 1
- TrueType
- Multiple Master
- Kompozytowe

  Funkcje podglądu lub zmiana rozmiaru punktu nazw lub przykładów czcionek mogą być wyłączone w preferencjach Tekst.

Wybieranie rodziny czcionek i stylu

Do góry

1. Zaznacz znaki lub obiekty tekstowe, które mają zostać zmienione. Jeśli nie zostanie zaznaczony żaden tekst, czcionka będzie stosowana do każdego nowego tekstu.
2. Zaznacz wybraną rodzinę czcionek i styl w panelu sterowania, menu Tekst lub panelu Typografia:
   - W panelu sterowania, zaznacz opcje Czcionka i Styl czcionki.
   - W menu Tekst, zaznacz nazwę wybranej czcionki w podmenu Czcionka lub Ostatnie czcionki. Używanie menu Czcionka jest wygodne, ponieważ wyświetla podgląd dostępnych czcionek.
   - W panelu Typografia, określ opcje Rodziny czcionki i Stylu czcionki. Oprócz zaznaczania nazwy w menu, możesz też kliknąć bieżącą nazwę i wpisać kilka pierwszych znaków nazwy wybranej czcionki.

     Aby zmienić liczbę czcionek wyświetlanych w podmenu Ostatnie czcionki, wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Tekst (Windows) lub Illustrator > Preferencje > Tekst (Mac OS) i określ opcję Liczba ostatnich czcionek.

Określanie rozmiaru kroju pisma

Do góry

Domyślnie, rozmiar kroju pisma mierzony jest w punktach (1 punkt wynosi 1/72 cala). Można podać dowolny rozmiar czcionki od 0,1 do 1296 punktów, w skokach co 0,001 punktu.

Uwaga: W programie Fireworks rozmiar tekstu jest domyślnie mierzony w pikselach.

1. Zaznacz znaki lub obiekty tekstowe, które mają zostać zmienione. Jeśli nie zostanie zaznaczony żaden tekst, czcionka będzie stosowana do każdego nowego tekstu.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Określ opcję Rozmiar czcionki w panelu sterowania lub w panelu Typografia.
   - Wybierz rozmiar z menu Tekst > Rozmiar. Wybranie opcji Inne pozwala wpisać nową wartość rozmiaru w panelu Typografia.

     W oknie dialogowym Preferencje można zmienić jednostki miary dla tekstu. Opcja ta nie jest dostępna w programie Fireworks.

Wyszukiwanie i zastępowanie czcionek

Do góry

1. Wybierz polecenie Tekst > Znajdź czcionkę.
   Przesuń okno dialogowe Znajdź czcionkę, tak aby stał się widoczny cały tekst dokumentu.
2. W górnej części okna dialogowego zaznacz nazwę czcionki do odszukania. W oknie dokumentu zostanie podświetlone pierwsze wystąpienie czcionki.
3. W dolnej części okna dialogowego zaznacz czcionkę zastępczą. Listę czcionek zastępczych można dostosować do swoich potrzeb wykonując, co następuje:
   - Wybierając opcję z menu Zastąp czcionką z: Dokument – aby były wyświetlane tylko czcionki używane w dokumencie, System – aby były wyświetlane wszystkie czcionki zainstalowane na komputerze .
   - Zaznacz typy czcionek, które mają znajdować się na liście i odznacz czcionki pozostałe.
4. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Naciśnij przycisk Zamień, aby zmienić tylko jedno wystąpienie zaznaczonej czcionki.
   - Kliknij na Zastąp wszystkie, aby zmienić czcionkę we wszystkich miejscach.

Jeśli w dokumencie nie odnotowano dalszych wystąpień czcionki, jej nazwa zostaje usunięta z listy Czcionki w dokumencie.

5. Jeśli zachodzi potrzeba odszukania i zastąpienia innej czcionki, powtórz kroki od 2 do 4.
6. Naciśnij przycisk Gotowe, aby zamknąć okno dialogowe.
   Uwaga: Zastąpienie czcionki za pomocą polecenia Znajdź czcionkę nie powoduje zmiany żadnych innych atrybutów tekstu.

Do góry

Praca z brakującymi czcionkami

Jeśli w dokumencie są używane czcionki, których nie zainstalowano w systemie, to przy otwieraniu takiego dokumentu na ekranie pojawia się komunikat ostrzegawczy. Program Illustrator zgłasza wszystkie czcionki brakujące, a w ich miejsce podstawia czcionki podobne.

- Aby zastąpić brakujące czcionki inną czcionką, zaznacz tekst używający brakującej czcionki i zastosuj inną dostępną czcionkę.
- Aby udostępnić brakujące czcionki w programie Illustrator, zainstaluj je w systemie lub aktywuj przy pomocy aplikacji zarządzającej czcionkami.
- Aby podświetlić zamienione czcionki na różowo, wybierz polecenie Plik > Ustawienia dokumentu i zaznacz opcję Podświetlaj podstawione czcionki (oraz, jeśli to konieczne, Podświetlaj podstawione glify), a następnie kliknij OK.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Znajdź brakujące czcionki (obieg pracy Typekit)

Wprowadzono w wydaniu 2014 programu Illustrator CC

W wydaniu 2014 programu Illustrator CC, gdy podczas otwierania pliku wykryty zostanie brak czcionki, program podejmie próbę wyszukania tej czcionki w bibliotece Typekit. Jeżeli czcionki są dostępne na stronie Typekit, można je szybko zsynchronizować z komputerem, aby przywrócić wygląd kompozycji.

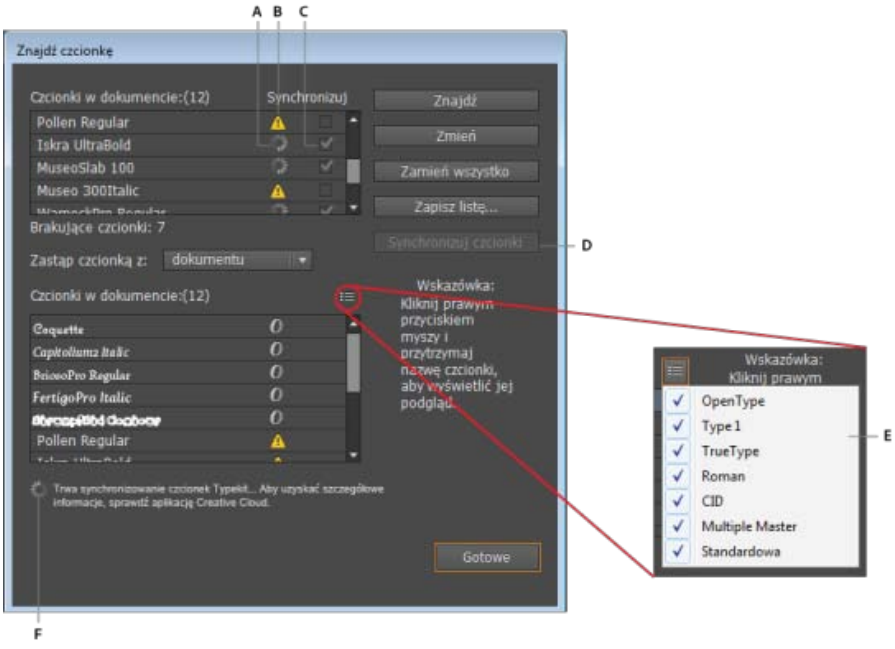
> *Więcej informacji ogólnych na temat pracy z czcionkami dostępnymi w witrynie Typekit (dzięki subskrypcji Typekit) można znaleźć w artykule* ***Praca z czcionkami Typekit****.*

Ulepszone okno dialogowe Znajdź czcionkę
Znajdź brakujące czcionki używając Typekit
Preferowana czcionka podstawiona

Do góry

Ulepszone okno dialogowe Znajdź czcionkę

Okno dialogowe Znajdź czcionkę zostało ulepszone, by zapewnić więcej informacji i lepiej pasować do nowoczesnego interfejsu.



***A.** Ikona Synchronizacja w toku **B.** Ikona Brak czcionki **C.** Pole wyboru Synchronizuj **D.** Przycisk Synchronizuj czcionki **E.** Wysuwane menu **F.** Stan*

Ulepszenia obejmują:

Ikona Synchronizacja w toku Sygnalizuje proces synchronizacji brakującej czcionki z biblioteki Typekit.

Ikona Brak czcionki Sygnalizuje brak czcionki.

Pole wyboru Synchronizuj Zaznacz to pole, aby zsynchronizować brakującą czcionkę.

Przycisk Synchronizuj czcionki Kliknij, aby zsynchronizować brakujące czcionki z biblioteki Typekit do komputera lokalnego.

Wysuwane menu Kliknij, aby wybrać sposoby filtrowania listy wyświetlonych czcionek.

Stan Wyświetla obecnie wykonywaną akcję.

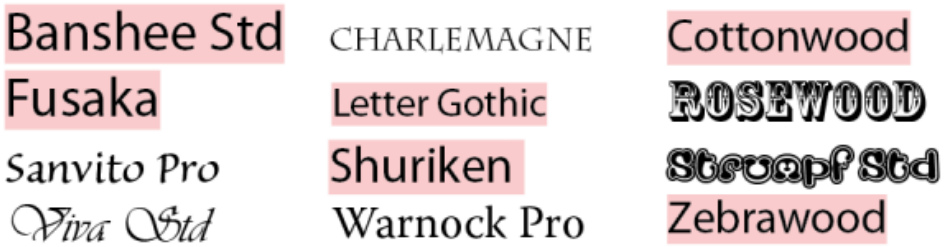
Do góry

Znajdź brakujące czcionki używając Typekit

***Ważne**: Aby ta opcja zadziałała, musisz:*

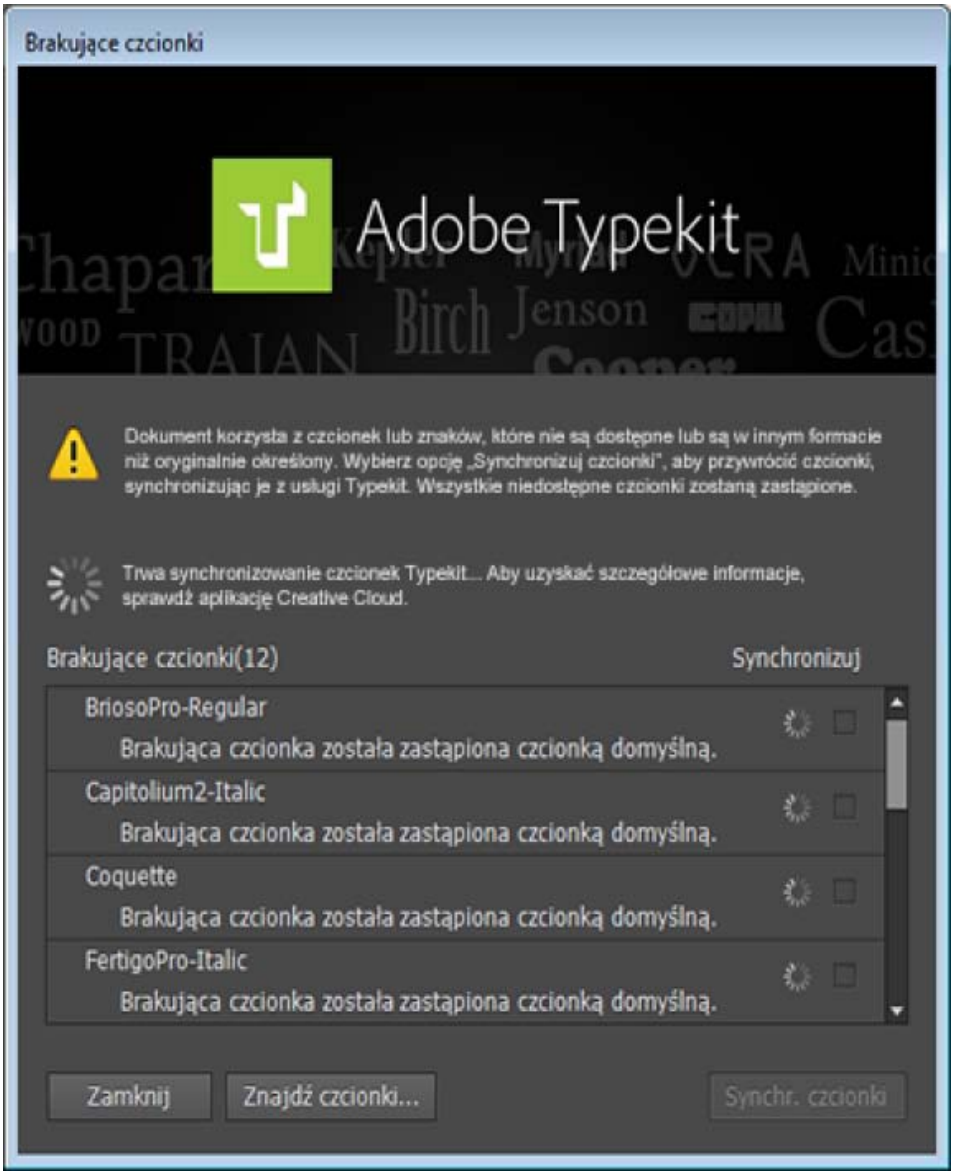
1. *Zalogować się do usługi Creative Cloud.*
2. *Włączyć Synchronizację czcionek w usłudze Creative Cloud (Creative Cloud > Preferencje > zakładka Czcionki > Opcja Synchronizuj Wł./Wył.).*

1. Otwórz plik z kompozycją zawierający tekst. Jeżeli tekst korzysta z czcionki niedostępnej na komputerze lokalnym, zostanie podświetlony na różowo.



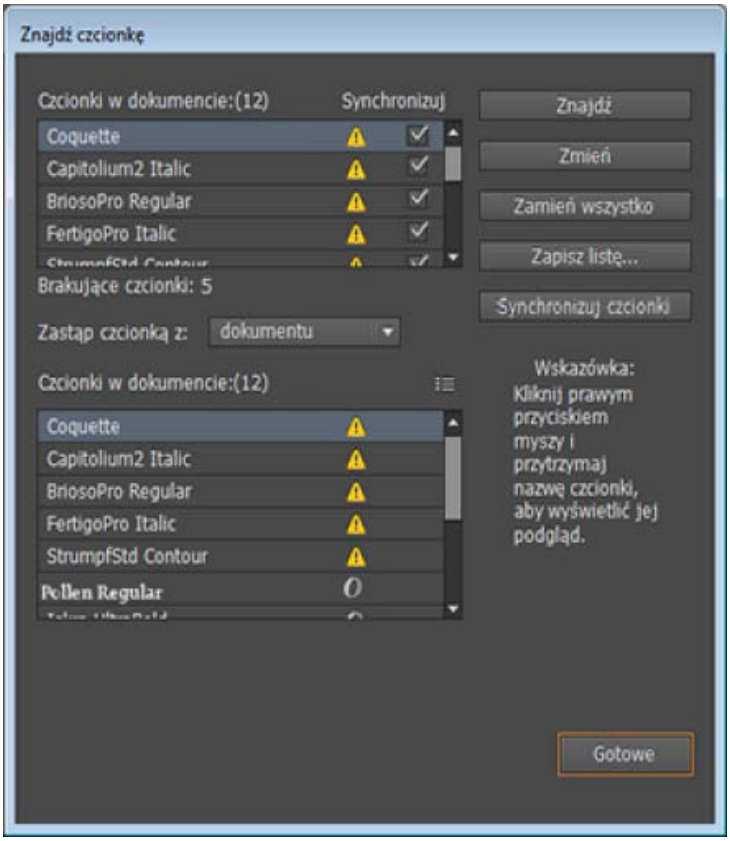
Brakujące czcionki zostają zasygnalizowane przez podświetlenie tekstu na różowo.

2. Okno dialogowe Brakujące czcionki wyświetla listę brakujących czcionek. Obracające się kółko przy nazwie czcionki sygnalizuje, że sprawdzanie dostępności czcionki w bibliotece Typekit jest w toku.
   - Zaznaczone pole wyboru przy nazwie czcionki sygnalizuje, że czcionka jest dostępna w bibliotece Typekit. Aby zsynchronizować te czcionki, należy kliknąć polecenie Zsynchronizuj czcionki Typekit.
   - Puste pole wyboru przy nazwie czcionki sygnalizuje, że czcionka nie jest dostępna na stronie Typekit. Aby znaleźć i zastąpić czcionki, należy kliknąć polecenie Znajdź czcionki.



Okno dialogowe Brakujące czcionki sprawdza dostępność czcionek na stronie Typekit.

3. (Opcjonalnie) W oknie dialogowym Brakujące czcionki kliknij polecenie Znajdź czcionki, aby uzyskać więcej szczegółów na temat brakujących czcionek oraz:
   - Zaznacz pola wyboru dla brakujących czcionek na liście Czcionki w dokumencie i kliknij polecenie Synchronizuj czcionki lub
   - użyj menu rozwijanego Zastąp czcionką z, aby zastąpić czcionki niedostępne na stronie Typekit innymi czcionkami.



Użyj okna dialogowego Znajdź czcionkę, aby zsynchronizować brakujące czcionki lub zastąpić je czcionkami dostępnymi w danym pliku lub na komputerze.

4. W oknie dialogowym Brakujące czcionki kliknij polecenie Zamknij.

   Kiedy synchronizacja brakujących czcionek zostanie zakończona, aplikacja Creative Cloud wyświetli informację z ilością pobranych czcionek (lub nazwą pojedynczej czcionki). Dokument jest zaktualizowany, a elementy tekstowe są wyświetlane przy użyciu poprawnych czcionek.

Kiedy wszystkie brakujące czcionki zostaną zsynchronizowane ze strony Typekit, elementy tekstowe przestaną być podświetlane na różowo.

Do góry

Preferowana czcionka podstawiona

Gdy plik programu Illustrator zawiera tekst napisany czcionką niedostępną na komputerze, zostaje ona zamieniona na czcionkę podstawioną, a tekst zostaje podświetlony na różowo.

- W oknie dialogowym Preferencje (Ctrl/Cmd + K > zakładka Tekst > pole wyboru Podświetl podstawione czcionki) istnieje możliwość ustawienia preferencji wyświetlania czcionek podstawionych.

- Preferencja ta jest domyślnie WŁĄCZONA.
- To ustawienie jest globalne i dotyczy wszystkich plików otwieranych w programie.

Uwaga: *W starszych wersjach preferencja Podświetl podstawione czcionki była dostępna w oknie dialogowym Ustawienia dokumentu i dotyczyła tylko danego pliku. Począwszy od wydania 2014 programu Illustrator CC, opcja ta jest ustawieniem na poziomie aplikacji.*

(cc) BY-NC-SA Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Ulepszenia dotyczące tekstu

Wprowadzono w programie Illustrator CC 2014

W programie Illustrator CC 2014 poprawiono funkcje wprowadzania tekstu oraz układ narzędzi związanych z tekstem:

- Dodano dodatkowe ukryte znaki (Tekst > Pokaż ukryte znaki) oznaczające notacje typograficzną (patrz tabela poniżej)
- Znak końca akapitu i znak końca linii to teraz dwa różne glify.
- Czcionkę służącą do wyświetlania ukrytych znaków zmieniono na Adobe Sans MM.
- Edytor tekstu w programie Illustrator uznaje teraz justowanie linii zakończonych miękkim enterem (Shift + Enter)
- Edytor tekstu programu Illustrator posiada teraz obsługę IVS (Ideographic Variation Sequence). Dzięki temu wprowadzono dwa istotne ulepszenia.
  1. Dowolny importowany lub kopiowany tekst będzie w dalszym ciągu wyświetlał poprawną wariację glifu, zgodną z oryginalnie wpisaną w źródle.
  2. Przy wpisywaniu z użyciem czcionki obsługiwanej przez IVS wariacje glifów są wyświetlane w oczekiwany sposób.

Oryginalny znak	Oryginalny znak Unicode	Alternatywny glif	Nazwa alternatywnego glifu	Alternatywny znak Unicode
Spacja	0020	·	Kropka środkowa	00B7
Powrót karetki	000D	¶	Znak końca akapitu	00B6
Tab	0009	»	Prawy podwójny cudzysłów ostrokątny	00BB
Miękki koniec wiersza	0003	¬	Znak negacji	00AC
Separator akapitu	2029	¬	Znak negacji	00AC
Koniec tekstu		#	Znak cyfry	0023
Dywiz miękki	00AD	-	Minus/dywiz	002D
NEW Spacja firetowa	2003	_	Pauza	2014
NEW Spacja półfiretowa	2002	-	Półpauza	2013
NEW Spacja włoskowa	200A		Diereza	00A8
NEW Chuda spacja	2009		Haczek	02C7

(cc) BY-NC-SA Wiadomości serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Praca z czcionkami Typekit

Aktualizacja w programie Illustrator CC 2014 (czerwiec 2014 r.)

Praca z czcionkami Typekit

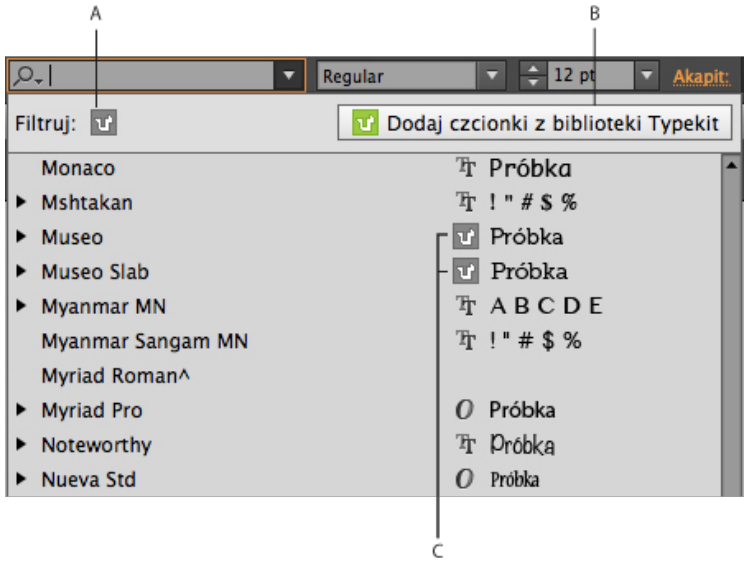
Użytkownicy usługi Creative Cloud mogą korzystać z czcionek Typekit zsynchronizowanych z komputerem. Pojawiają się one obok innych zainstalowanych lokalnie czcionek. W nowej wersji dodano możliwość wyświetlenia wyłącznie czcionek Typekit na liście Czcionki. Ułatwia to pracę z ulubionymi czcionkami Typekit.

Uwaga: *Czcionki Typekit są zabezpieczone. Nie można ich spakować razem z innymi czcionkami podczas tworzenia pakietu pliku programu Illustrator. W przypadku spakowania pliku z czcionkami Typekit po otwarciu pliku programu Illustrator na innym komputerze za pomocą programu Illustrator CC lub nowszego wyświetli się powiadomienie o niedostępnych czcionkach. W takim przypadku można użyć okna dialogowego Znajdź czcionkę, aby zidentyfikować i pobrać brakujące czcionki z witryny Typekit.*

Więcej informacji można znaleźć w artykule ***Znajdź brakujące czcionki****.*

Filtrowanie czcionek Typekit

1. Aby wyświetlić listę czcionek dostępnych w programie Illustrator, wykonaj jedną z następujących czynności.
   - Przejdź do panelu Typografia (Ctrl + T) > menu rozwijanego Rodzina czcionek.
   - Przejdź do panelu sterowania > menu rozwijanego Rodzina czcionek.
2. W menu rozwijanym Rodzina czcionek kliknij ikonę filtru czcionek Typekit.



A. *Filtr czcionek Typekit* ***B.*** *Witryna Typekit* ***C.*** *Ikona wskaźnika czcionek Typekit*

W widoku niefiltrowanym czcionki Typekit są oznaczone ikoną czcionki Typekit.

3. Aby zobaczyć ulubione czcionki lub dodać więcej czcionek Typekit, w menu rozwijanym kliknij ikonę strony internetowej Typekit.

Dostęp do filtru czcionek Typekit można uzyskać w dwóch lokalizacjach.

- Panel Typografia (Ctrl + T) > menu rozwijane czcionek.
- Panel sterowania > menu rozwijane czcionek.

Filtrowanie czcionek Typekit:

- Aby wyświetlić wyłącznie czcionki Typekit, kliknij filtr czcionek Typekit (element A na ilustracji powyżej).
- Aby w domyślnej przeglądarce otworzyć stronę internetową Typekit, kliknij ikonę witryny Typekit (element B na ilustracji powyżej).
- W widoku niefiltrowanym wszystkie czcionki Typekit są oznaczone ikoną czcionki Typekit.
- Wyszukuj czcionki, wpisując w menu rozwijanym pełną lub częściową nazwę czcionki.

Dostęp do witryny Typekit z programu Illustrator.

Przejście do witryny Typekit z programu Illustrator powoduje również automatyczne zalogowanie. Aby przejść do witryny Typekit, wykonaj jedną z następujących czynności.

- W panelu sterowania kliknij menu rozwijane Rodzina czcionek, a następnie kliknij ikonę witryny Typekit.
- W panelu Typografia (Ctrl/Cmd + T) kliknij menu rozwijane Rodzina czcionek, a następnie kliknij ikonę witryny Typekit.

Obieg pracy przy brakujących czcionkach (Illustrator CC 2014)

Możesz otwierać pliki programu Illustrator zawierające czcionki Typekit na komputerze, na którym czcionki te są niedostępne. Ulepszona funkcja Znajdź czcionkę w programie Illustrator CC 2014 wykrywa czcionki dostępne w witrynie Typekit i udostępnia opcje synchronizacji brakujących czcionek na komputerze lokalnym.

*Więcej informacji można znaleźć w artykule na temat **wyszukiwania brakujących czcionek z użyciem obiegu pracy Typekit**.*

(cc) BY-NC-SA Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

-->

Korzystanie ze stylów znaków i akapitów

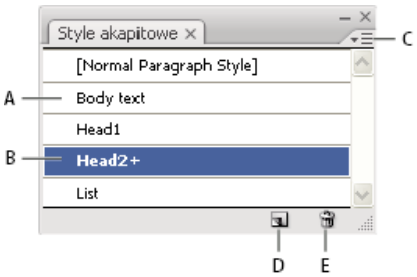
Informacje o stylach znaków i akapitowych
Tworzenie stylów znaków lub akapitowych
Edycja stylów znaków lub akapitowych
Usuwanie przesłaniania stylów
Usuwanie stylów znaków lub akapitowych
Wczytywanie stylów znaków i akapitowych z innego dokumentu programu Illustrator

Do góry

Informacje o stylach znaków i akapitowych

Styl znakowy to zestaw atrybutów formatowania znaków, które można zastosować do zaznaczonego fragmentu tekstu. Styl akapitowy zawiera zarówno atrybuty formatowania znaków, jak i akapitów; można go zastosować do akapitu lub serii akapitów. Używanie stylów znaków i akapitowych skraca czas wykonywanych czynności i zapewnia stałość formatowania.

Panele Style znakowe i Style akapitowe są przeznaczone do tworzenia, stosowania i zarządzania stylami znakowymi i akapitowymi. Aby zastosować styl, należy zaznaczyć wybrany tekst i kliknąć na nazwie stylu w jednym z tych paneli. Jeśli nie zostanie zaznaczony żaden tekst, styl będzie stosowany do każdego nowego tekstu.



Panel Style akapitowe
A. Nazwa stylu **B.** Styl o dodatkowych elementach formatu (poprawkach) **C.** Menu panelu **D.** Przycisk Nowy styl **E.** Ikona Usuń

Po zaznaczeniu tekstu lub ustawieniu w tekście kursora, w panelach Style znakowe i Style akapitowe są podświetlane style aktywne. Domyślnie, wszystkie znaki w dokumencie mają Zwykły styl znakowy, a wszystkie akapity Zwykły styl akapitowy Style te stanowią punkty wyjścia do definiowania innych stylów.

Znak plusa obok nazwy stylu oznacza, że styl został nadpisany. Poprawka jest to dowolny element formatu, który nie zgadza się z atrybutami definiującymi styl. Każda zmiana ustawień w panelu Typografia i OpenType powoduje poprawienie bieżącego stylu znaków; podobnie każda zmiana ustawień w panelu Akapit powoduje poprawienie bieżącego stylu akapitowego.

Film przedstawiający wykorzystanie stylów znakowych i akapitowych w programie Illustrator, można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0047_pl.

Do góry

Tworzenie stylów znaków lub akapitowych

1. Jeśli nowy styl ma opierać się na formacie istniejącego tekstu, zaznacz ten tekst.
2. Przejdź na panel Style znakowe lub Style akapitowe i wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby utworzyć styl z domyślną nazwą, kliknij przycisk Utwórz nowy styl.
   - Aby utworzyć styl o nazwie własnej, wybierz z menu panelu polecenie Nowy styl. Wpisz nazwę i kliknij OK.

     Aby utworzyć kopię stylu znakowego lub akapitowego, przeciągnij go na przycisk Nowy styl.

Do góry

Edycja stylów znaków lub akapitowych

Możesz zmieniać zarówno style domyślne, jak i style utworzone samodzielnie. Po zmianie definicji stylu cały tekst sformatowany tym stylem jest uaktualniany zgodnie z nowymi atrybutami.

1. Przejdź na panel Style znakowe lub Style akapitowe i wykonaj jedną z następujących czynności:

- Zaznacz styl na panelu, a następnie wybierz z menu panelu Style znakowe polecenie Opcje stylów znakowych albo z menu panelu Style akapitowe, polecenie Opcje stylów akapitowych.
- Dwukrotnie kliknij nazwę stylu.

  Uwaga: Dwukrotne kliknięcie na nazwie stylu powoduje zastosowanie stylu do zaznaczanego- tekstu, a jeśli nie zaznaczono żadnego tekstu, przyjęcie zasady, że styl będzie stosowany do tekstu wprowadzanego. Aby styl nie był stosowany, podczas kliknięcia na jego nazwie przytrzymuj klawisze Shift+Ctrl (Windows) lub Shift+Command (Mac OS).

2. Po lewej stronie okna dialogowego, zaznacz kategorię opcji formatowania i określ wybrane opcje. Zaznaczenie innej kategorii umożliwia przełączenie do innej grupy opcji formatowania.

   Dodatkowe informacje na temat opcji formatowania znajdują się w systemie pomocy pod nazwami poszczególnych opcji.

3. Po określeniu wszystkich opcji, kliknij OK.

Do góry

Usuwanie przesłaniania stylów

Znak plusa obok nazwy stylu w panelu Style znakowe lub akapitowe oznacza, że styl został nadpisany. Poprawka jest to dowolny element formatu, który nie zgadza się z atrybutami definiującymi styl. Istnieje kilka metod usuwania poprawek:

- Aby wyczyścić poprawki i przywrócić zgodny ze stylem wygląd tekstu, należy zastosować ten sam styl lub użyć polecenia Wyczyść poprawki.
- Aby wyczyścić poprawki przy stosowaniu innego stylu, należy kliknąć na nazwie tego stylu z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS).
- Aby przedefiniować styl i zachować istniejący wygląd tekstu, należy zaznaczyć przynajmniej jeden znak wybranego tekstu i wybrać polecenie Przedefiniuj styl, z menu panelu.

  Jeśli style są używane do zachowania ciągłości formatowania, należy prawdopodobnie unikać poprawek. Jeśli formatowanie jest jednorazowe, to nadpisania tego typu nie stanowią problemu.

Do góry

Usuwanie stylów znaków lub akapitowych

Usunięcie stylu powoduje, że atrybuty stylu przestają być skojarzone ze znakami, ale nie powoduje zmiany wyglądu tekstu.

1. Przejdź do panelu Style znakowe lub Style akapitowe i zaznacz nazwy wybranych stylów.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Z menu panelu, wybierz polecenie Usuń styl znakowy lub Usuń styl akapitowy.
   - Kliknij ikonę Usuń w dolnej części panelu.
   - Przeciągnij styl na przycisk Kosz, w dolnej części panelu.

     Aby usunąć wszystkie nieużywane style, wybierz polecenie Zaznacz wszystkie nieużywane z menu panelu, a następnie kliknij ikonę Usuń.

Do góry

Wczytywanie stylów znaków i akapitowych z innego dokumentu programu Illustrator

1. Przejdź na panel Style znakowe lub Style akapitowe i wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz z menu panelu polecenie Wczytaj style znakowe lub Wczytaj style akapitowe.
   - Aby wczytać wszystkie style, zarówno znakowe jak i akapitowe, wybierz polecenie Wczytaj wszystkie style.
2. Kliknij dwukrotnie dokument programu Illustrator, który zawiera style do zaimportowania.

Więcej tematów Pomocy
Film przedstawiający wykorzystanie stylów w programie Illustrator

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Tworzenie czcionek kompozytowych

Tworzenie czcionki kompozytowej
Dopasowanie znaków czcionki kompozytowej
Usuwanie czcionki kompozytowej
Eksport czcionki kompozytowej

Łącząc ze sobą fragmenty różnych czcionek, uzyskuje się czcionkę kompozytową. Czcionki te są wyświetlane zawsze na początku listy czcionek.

Czcionki kompozytowe muszą opierać się na czcionkach japońskich. Na przykład, nie można utworzyć czcionek kompozytowych zawierających czcionki chińskie lub koreańskie lub stosować czcionek kompozytowych opartych na czcionkach chińskich lun koreańskich, pochodzących z innej aplikacji.

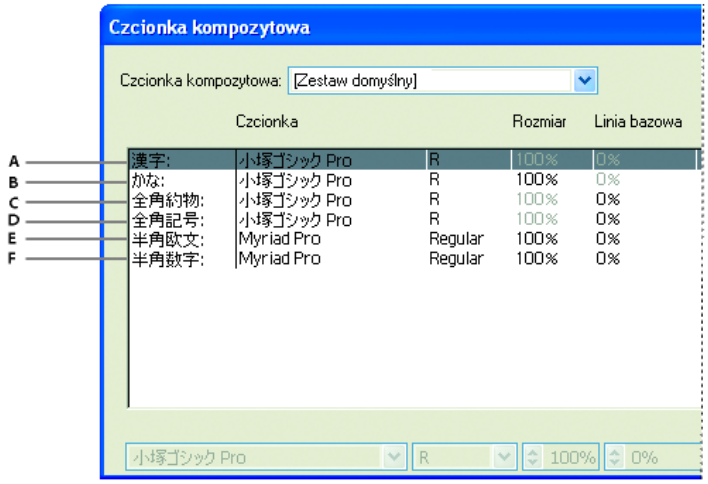
Do góry

Tworzenie czcionki kompozytowej

Łącząc ze sobą fragmenty różnych czcionek, uzyskuje się czcionkę kompozytową. Czcionki te są wyświetlane zawsze na początku listy czcionek.

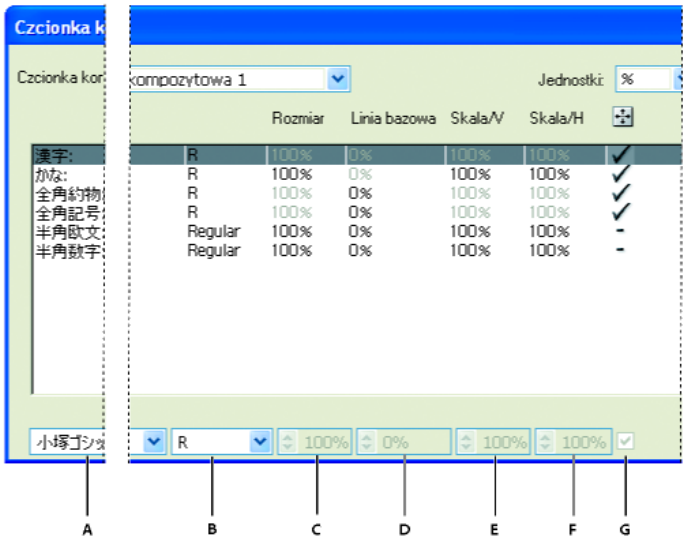
Ważne: Czcionki kompozytowe muszą opierać się na czcionkach japońskich. Na przykład, nie można utworzyć czcionek kompozytowych zawierających czcionki chińskie lub koreańskie lub stosować czcionek kompozytowych opartych na czcionkach chińskich lun koreańskich, pochodzących z innej aplikacji.

1. Wybierz polecenie Tekst > Czcionki kompozytowe. Jeśli opcje nie są widoczne, zaznacz opcję Pokaż opcje azjatyckie, w preferencjach Tekst.
2. Kliknij przycisk Nowy, wpisz nazwę czcionki kompozytowej i kliknij OK.
3. Jeśli wcześniej zapisano pewne czcionki kompozytowe, można wybrać spośród nich czcionkę, na której będzie oparta nowa czcionka.
4. Zaznacz kategorię znaków:



Kategorie znaków
A. Kanji **B.** Kana **C.** Interpunkcja **D.** Symbole **E.** Znaki łacińskie **F.** Cyfry

5. Wybierz opcję z menu Jednostki i określ jednostkę używaną dla atrybutów czcionki: % lub Q.
6. Ustawić atrybuty wybranej kategorii znaków. Niektóre atrybuty nie są dostępne w pewnych kategoriach:



Atrybuty czcionki
A. Rodzina czcionek **B.** Styl czcionki **C.** Rozmiar **D.** Linia bazowa **E.** Skalowanie w pionie: **F.** Skalowanie w poziomie **G.** Skalowanie od środka

7. Aby obejrzeć próbkę czcionki kompozytowej, kliknij Pokaż próbkę.

   Próbkę można zmienić na następujące sposoby:

   - Kliknij przyciski po prawej stronie próbki, aby wyświetlić lub ukryć linie określające Pole ICF 字, Pole znaku 字, Linię bazową Ba, Wysokość wielkich liter CH, Maks. wydłużenie górne/dolne Äp, Maks. wydłużenie górne d i x-wysokość x.
   - Wybierz z menu poziom powiększenia/zmniejszenia.
8. Kliknij przycisk Zapisz, aby zapisać ustawienia czcionki kompozytowej, a następnie kliknij OK.

Kategorie znaków w czcionkach kompozytowych

Kanji Czcionka podstawowa czcionki kompozytowej. Rozmiar i linia bazowa innych znaków są ustawiane zgodnie z rozmiarem i linią bazową tej właśnie czcionki.

Kana Czcionka użyta do znaków hiragana i katakana.

Interpunkcja Czcionka użyta do znaków interpunkcyjnych.

Symbole Czcionka użyta dla symboli.

Znaki łacińskie Czcionka użyta dla znaków łacińskich połowy szerokości.

Numeracja Czcionka użyta dla cyfr połowy szerokości. Zwykle jest to czcionka łacińska.

Atrybuty czcionek dla czcionek kompozytowych

Rodzina czcionek i styl Czcionka użyta dla znaków.

Rozmiar Rozmiar znaków w stosunku do rozmiaru znaków kanji. Dla różnych czcionek, nawet o tej samej wielkości, rozmiar ten może być różny.

Linia bazowa Położenie linii bazowej w stosunku do linii bazowej znaków kanji.

Skalowanie w pionie i poziomie Stopień skalowania znaków. Skalowane mogą być znaki kana, znaki katakana o połówkowej szerokości, znaki gaiji, znaki łacińskie o połówkowej szerokości i cyfry.

Skaluj na środku Skalowanie dla znaków kana. Gdy opcja ta jest zaznaczona, znaki są skalowane od środka. Gdy opcja ta nie jest zaznaczona, znaki są skalowane od linii bazowej znaków łacińskich.

Aby określić tę samą skalę przekształcenia dla wszystkich znaków, podaj wartość w polu Rozmiar i ustaw skalowanie na 100%. Aby wybrać różne skale przekształcenia znaków poziomych i pionowych, ustaw Rozmiar na 100% i określ skalowanie.

Do góry

Dopasowanie znaków czcionki kompozytowej

1. Wybierz polecenie Tekst > Czcionki kompozytowe. Jeśli opcje nie są widoczne, zaznacz opcję Pokaż opcje azjatyckie, w preferencjach Tekst.
2. W oknie dialogowym Czcionka kompozytowa, kliknij Własne.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:

   - Jeśli wcześniej zapisano własny zestaw znaków, możesz wybrać zestaw do edycji.
   - Aby utworzyć zestaw własny, należy kliknąć opcję Nowy, wpisać nazwę zestawu i kliknąć na OK. Jeśli są już zapisane pewne zestawy własne, można wybrać zestaw bazowy nowego zestawu.
4. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby dodać znak bezpośrednio, należy wybrać z menu Znak opcję Wpis bezpośredni, wpisać znaki w polu i kliknąć Dodaj.
- Aby dodać znaki przy użyciu kodu, wybierz z menu Znak rodzaj kodowania, podaj kod i kliknij opcję Dodaj.

  Uwaga: Do zestawu własnego nie można dodawać znaków 32-bitowych.
- Aby usunąć znak, zaznacz go w polu listy i kliknij Usuń.

5. Po zakończeniu dostosowywania zestawu znaków, kliknij Zapisz, a następnie kliknij OK.
   Uwaga: Jeśli czcionka kompozytowa zawiera kilka znaków niestandardowych, zestaw u dołu ma pierwszeństwo nad zestawami u góry (nad nim).

Do góry

Usuwanie czcionki kompozytowej

1. Wybierz polecenie Tekst > Czcionki kompozytowe. Jeśli opcje nie są widoczne, zaznacz opcję Pokaż opcje azjatyckie, w preferencjach Tekst.
2. Zaznacz wybraną czcionkę kompozytową w oknie Czcionka kompozytowa.
3. Kliknij Usuń czcionkę, a następnie kliknij Tak.

Do góry

Eksport czcionki kompozytowej

Czcionki kompozytowe eksportowane z programu Illustrator mogą być importowane do japońskiej wersji programu Adobe InDesign w wersji 2 lub nowszej.

1. Wybierz polecenie Tekst > Czcionki kompozytowe. Jeśli opcje nie są widoczne, zaznacz opcję Pokaż opcje azjatyckie, w preferencjach Tekst.
2. W oknie dialogowym Czcionka kompozytowa kliknij Eksportuj.
3. Wybierz miejsce zapisania pliku, podaj jego nazwę i kliknij Zapisz.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

-->

Uaktualnianie tekstu z programu Illustrator 10

Uaktualnianie tekstu utworzonego w programie Illustrator 10
Uaktualnianie całego tekstu dziedziczonego w dokumencie
Uaktualnij zaznaczony tekst dziedziczony

Obiekty tekstowe utworzone w programie Illustrator 10 i wersjach wcześniejszych podlegają edycji dopiero po uaktualnieniu ich do wersji nowszych. Po wykonaniu uaktualnienia, dostępne są wszystkie funkcje tekstu programu Illustrator CS5 (np. style akapitowe i znaków, kerning optyczny i pełna obsługa OpenType®).

Do góry

Uaktualnianie tekstu utworzonego w programie Illustrator 10

Obiekty tekstowe utworzone w programie Illustrator 10 i wersjach wcześniejszych podlegają edycji dopiero po uaktualnieniu ich do wersji nowszych. Po wykonaniu uaktualnienia, dostępne są wszystkie funkcje tekstu programu Illustrator CS5 (np. style akapitowe i znaków, kerning optyczny i pełna obsługa OpenType®).

Tekst, który nie będzie edytowany, nie musi być uaktualniany. Tekst, którego nie zaktualizowano, jest nazywany tekstem dziedziczonym. Tekst taki można wyświetlać, przenosić i drukować, ale nie można go edytować. Obwiednia tekstu dziedziczonego (wyświetlana po jego zaznaczeniu) jest w odróżnieniu od obwiedni tekstu uaktualnionego, przekreślona.

Po uaktualnieniu tekstu dziedziczonego, zauważalne mogą być niewielkie zmiany. Tekst może być dopasowany odręcznie lub przy pomocy kopii tekstu oryginalnego. Domyślnie, Illustrator dołącza wyraz „[Przekonwertowany]” do nazwy pliku, którego tekst uaktualniono, tworząc kopię dokumentu dla zachowania związku z plikiem oryginalnym. W takiej sytuacji można uaktualnić oryginalny tekst później lub (jeśli został już uaktualniony) powrócić do wersji oryginalnej.
Uwaga: Aby uniknąć dołączania opisu do nazwy pliku, wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Ogólne (Windows) lub Illustrator > Preferencje > Ogólne (Mac OS) i usuń zaznaczenie opcji Dołącz [Przekonwertowany] przy otwieraniu plików dziedziczonych.

Do góry

Uaktualnianie całego tekstu dziedziczonego w dokumencie

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Podczas otwierania dokumentu, kliknij Uaktualnij po ukazaniu się odpowiedniego komunikatu.
- Po otwarciu dokumentu, wybierz polecenie Tekst > Tekst dziedziczony > Uaktualnij cały tekst dziedziczony.

Do góry

Uaktualnij zaznaczony tekst dziedziczony

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby uaktualnić tekst bez tworzenia jego kopii, zaznacz obiekt tekstowy i wybierz polecenie Tekst > Tekst dziedziczony > Uaktualnij zaznaczony tekst dziedziczony. Ewentualnie, możesz zaznaczyć narzędzie tekstowe i kliknąć na wybranym tekście, albo uaktywnić narzędzie Zaznaczanie i dwukrotnie kliknąć na wybranym tekście. Kliknij opcję Uaktualnij.
- Aby zachować tekst dziedziczony na warstwie, pod tekstem uaktualnionym, wybierz narzędzie tekstowe i kliknij tekst, który ma być uaktualniony. Ewentualnie, dwukrotnie kliknij wybrany tekst kursorem narzędzia Zaznaczanie. Kliknij przycisk Kopiuj warstwę tekstu. Dzięki temu będzie można porównać układ tekstu dziedziczonego i uaktualnionego.

W przypadku tworzenia kopii uaktualnianego tekstu dziedziczonego, możesz skorzystać z następujących poleceń:

- Tekst > Tekst dziedziczony > Pokaż kopie lub Ukryj kopie, aby skopiowane obiekty tekstowe były wyświetlane lub ukrywane.
- Tekst > Tekst dziedziczony > Zaznacz kopie, aby zaznaczyć skopiowane obiekty tekstowe.
- Tekst > Tekst dziedziczony > Usuń kopie, aby usunąć skopiowane obiekty tekstowe.

(cc) BY-NC-SR

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Odstępy pomiędzy wierszami i znakami

Ustawianie interlinii
Przesunięcie linii bazowej
Regulacja kerningu i światła
Włączanie i wyłączanie szerokości ułamkowych

Do góry

Ustawianie interlinii

Pionowy odstęp między wierszami tekstu nazywany jest *interlinią* (odstęp między *linijkami tekstu*). Interlinię mierzy się od linii bazowej jednego wiersza tekstu do linii bazowej wiersza ponad nim. *Linia bazowa* to niewidoczna linia wyznaczająca położenie większości liter.

Domyślna opcja automatycznej interlinii ustawia ją na 120% rozmiaru kroju czcionki (na przykład, 12-punktowa interlinia dla 10-punktowej czcionki). Jeśli używana jest funkcja automatycznej interlinii, jej wartość – ujęta w nawiasy – jest wyświetlana w menu Interlinia, w panelu Typografia. Aby zmienić domyślną interlinię, wybierz opcję Justowanie w panelu Akapit i wpisz wartość procentową z przedziału od 0 do 500.

Domyślnie interlinia jest atrybutem znaku, co oznacza, że w jednym akapicie można zastosować różne wartość interlinii. Największa wartość interlinii w danym wierszu tekstu określa interlinię całego tego wiersza.

Uwaga: *W przypadku poziomego tekstu azjatyckiego możesz określić sposób pomiaru interlinii: od linii bazowej do linii bazowej albo od górnej krawędzi jednego wiersza do górnej krawędzi drugiego.*

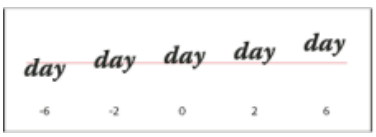
1. Zaznacz znaki lub obiekty tekstowe, które mają zostać zmienione. Jeśli nie zostanie zaznaczony żaden tekst, interlinia będzie stosowana do każdego nowego tekstu.
2. W panelu Typografia określ wartość opcji Interlinia (dla tekstu pionowego).

Do góry

Przesunięcie linii bazowej

Przesunięcie linii bazowej umożliwia przeniesienie zaznaczonego znaku w górę lub w dół w odniesieniu do linii bazowej otaczającego tekstu. Opcja ta jest szczególnie użyteczna w przypadku ręcznego definiowania ułamków lub zmiany położenia znaków graficznych.

1. Zaznacz znaki lub obiekty tekstowe, które mają zostać zmienione. Jeśli nie zostanie zaznaczony żaden tekst, przesunięcie będzie stosowane do każdego nowego tekstu.
2. W panelu Typografia, ustaw opcję Przesunięcie linii bazowej. Wartości dodatnie przesuwają linię bazową znaku powyżej linii bazowej reszty wiersza. Wartości ujemne przesuwają ją poniżej linii bazowej wiersza.



Tekst przy różnych wartościach opcji Przesunięcie linii bazowej

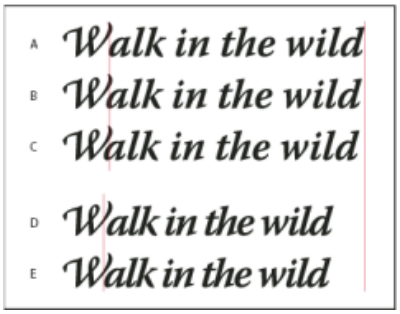
Regulacja kerningu i światła

Kerning to proces zwiększania lub zmniejszania odstępu między konkretnymi parami znaków. *Światło* jest to procedura zmniejszania lub zwiększania odstępów między wszystkimi znakami w zaznaczonym tekście lub bloku tekstowym.

Uwaga: *Wartości kerningu i światła mają wpływ na tekst w języku japońskim, ale standardowo służą one do dopasowania elementów „aki" między znakami łacińskimi.*

Procedurę kerningu można zautomatyzować na bazie kerningu metrycznego lub kerningu optycznego. *Kerning metryczny* (zwany także *Auto-kerningiem*) używa par kerningu, obecnych w większości czcionek. Pary kerningowe zawierają informacje o odstępach między poszczególnymi parami znaków. Niektóre z nich to: LA, P., To, Try, Ta, Tu, Te, Ty, Wa, WA, We, Wo, Ya i Yo. Program Photoshop domyślnie wykorzystuje kerning metryczny, a zatem podczas importowania lub wpisywania tekstu odstępy między powyższymi parami liter są określane automatycznie.

Niektóre czcionki zawierają wyczerpujące specyfikacje par kerningu. Jeżeli jednak czcionka zawiera tylko minimalne wbudowane funkcje kerningu, albo nie zawiera ich w ogóle, albo też jeżeli stosuje się dwa różne kroje lub rozmiary czcionki w słowach w jednym wierszu, przydatne może być zastosowanie opcji *kerningu optycznego*. Kerning optyczny polega na dostosowywaniu odstępów między sąsiednimi znakami na podstawie ich kształtów.



Opcje kerningu i światła

A. *Tekst oryginalny* ***B.*** *Tekst po przeprowadzeniu kerningu optycznego* ***C.*** *Tekst z odręcznym kerningiem pomiędzy znakami W i a* ***D.*** *Tekst ze światłem* ***E.*** *Efekt zastosowania kerningu i światła*

Można także używać *kerningu ręcznego,* który doskonale nadaje się do regulowania odstępów między dwiema literami. Efekty światła i kerningu ręcznego kumulują się, można więc najpierw wyregulować odstępy między poszczególnymi parami liter, a następnie zagęścić lub rozszerzyć blok tekstu, nie naruszając względnych odstępów (efektów kerningu) między tymi literami.

Gdy umieścisz punkt wstawiania między dwoma literami, na palecie Typografia zostaną wyświetlone wartości kerningu. Wartości kerningu metrykowego i optycznego (albo zdefiniowane pary kerningu) pojawiają się w nawiasach. Podobnie, gdy zaznaczysz pewien wyraz lub pewną partię tekstu, na palecie Typografia zostaną wyświetlone wartości światła.

Kerning i światło mierzy się w 1/1000 fireta, jednostce miary względnej w stosunku do bieżącego rozmiaru pisma. W przypadku czcionki 6-punktowej 1 firet ma 6 punktów. W przypadku czcionki 10-punktowej jeden firet ma 10 punktów. Kerning i światło są ściśle powiązane z bieżącym rozmiarem kroju pisma.

Uwaga: *Wartości kerningu i światła mają wpływ na tekst w języku japońskim, ale standardowo służą one dopasowaniu elementów „aki" między znakami łacińskimi.*

Dostosowywanie kerningu

- Wykonaj jedną z następujących czynności.
  - Aby użyć wbudowanej w czcionce informacji o kerningu dla zaznaczonych znaków, w

panelu Typografia wybierz opcję kerningu: Automatyczny lub Metryczny.

- Aby automatycznie dostosować odstępy między zaznaczonymi znakami na podstawie ich kształtów, przejdź do opcji Kerning w panelu Typografia i wybierz polecenie Optyczny.
- Aby dostosować kerning odręcznie, umieść kursor pomiędzy dwoma znakami i podaj wybraną wartość dla opcji Kerning, w panelu Typografia. (Jeżeli zaznaczony jest zakres tekstu, ręczny kerning tekstu jest niewykonalny. Zamiast kerningu można użyć światła).

  ***Wskazówka**: naciśnij klawisze Alt+strzałka w lewo/w prawo (Windows) lub Option+strzałka w lewo/w prawo (Mac OS), aby zmniejszyć lub zwiększyć kerning między dwoma znakami.*
- Aby wyłączyć kerning dla wybranych znaków, wybierz wartość 0 (zero) dla opcji Kerning w panelu Typografia.

  ***Inne**: lista szybkich technik zaznaczania znajduje się w części „Skróty klawiaturowe" w sekcji Pomocy.*

Dostosowywanie światła

1. Zaznacz wybrany zakres znaków lub obiekt tekstowy.
2. W panelu Typografia określ wartość opcji Światło.

Do góry

Włączanie i wyłączanie szerokości ułamkowych

Domyślnie, między znakami oprogramowanie używa *ułamkowych szerokości znaków*. Znaczy to, że odległości między znakami są zmienne, a czasami stanowią jedynie ułamki pikseli.

W większości przypadków ułamkowe szerokości znaków poprawiają wygląd tekstu (jego czytelność). Należy jednak pamiętać, że dla tekstów o wielkości poniżej 20 punktów, wyświetlanych na monitorach, ułamkowe szerokości znaków mogą powodować zlewanie się tekstu lub nadmierne odstępy utrudniające czytanie.

Wyłączenie ułamkowych szerokości znaków powoduje korektę odstępów (stają się one wielokrotnościami całych pikseli), a ponadto zapobiega zlewaniu się małych znaków. Ustawienie ułamkowej szerokości znaków dotyczy wszystkich znaków na warstwie tekstowej — nie można wybrać tej opcji tylko dla zaznaczonych znaków.

- Wykonaj jedną z następujących czynności.
  - Aby określić odstępy dla całego dokumentu w postaci wielokrotności pikseli, wybierz opcję Układ systemu, z menu panelu Typografia.
  - Aby włączyć lub wyłączyć ułamkowe szerokości znaków, należy przejść do panelu Typografia i wybrać opcję Szerokości ułamkowe.

Zobacz także

- Tworzenie tekstu
- Samouczek wideo — praca z tekstem
- 8 wskazówek dotyczących pracy z tekstem (Inspire)

(cc) BY-NC-SA Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

-->

Tabulatory

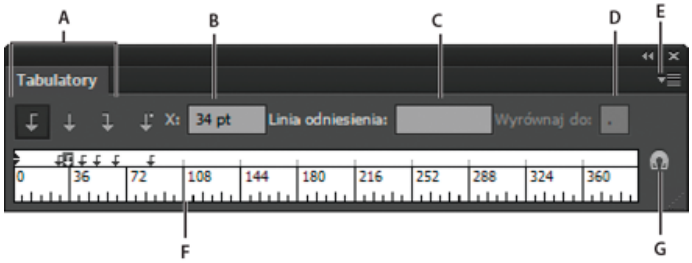
Omówienie panelu Tabulatory
Ustawianie tabulatorów
Powtarzanie tabulatorów
Przenoszenie tabulatorów
Usuwanie tabulatorów
Określanie znaków dla tabulatorów dziesiętnych
Dodawanie linii odniesienia tabulatora

Panel Tabulatory (Okno > Tekst > Tabulatory) jest używany do rozmieszczania tabulatorów dla akapitu lub obiektu tekstowego. Więcej informacji o używaniu i ustawianiu zakładek znajduje się w pomocy w Internecie.

Do góry

Omówienie panelu Tabulatory

Panel Tabulatory (Okno > Tekst > Tabulatory) jest używany do rozmieszczania tabulatorów dla akapitu lub obiektu tekstowego.



Panel Tabulatory
A. Przyciski wyrównania tabulatorów **B.** Położenie tabulatora **C.** Pole znaku wiodącego **D.** Pole Wyrównaj do **E.** menu panelu **F.** Miarka tabulatorów **G.** Przyciąganie panelu do ramki

W menu panelu Tabulatory są dostępne dodatkowe polecenia i opcje. Aby użyć tego menu, kliknij trójkąt, w prawym górnym rogu panelu.

Wyrównywanie panelu Tabulatory z zaznaczonym obiektem tekstowym

Panel Tabulatory może być umieszczony w dowolnym miejscu obszaru pracy, ale najwygodniej jest wyrównać go z obiektem tekstowym.

❖ Kliknij ikonę magnesu . Panel Tabulatory przesunie się bezpośrednio nad zaznaczony obiekt tekstowy, z wyrównaniem punktu zerowego do lewego marginesu. Jeśli jest taka potrzeba, przeciągnij przycisk zmiany rozmiaru, w prawym dolnym rogu panelu i rozwiń lub zwiń miarkę.

Przesuwanie punktów tabulacji na jednostki miarki

Domyślnie, tabulatory mogą być ustawione w dowolnym miejscu miarki.

❖ Wybierz polecenie Przyciągnij do jednostki w menu panelu lub wciśnij klawisz Shift w trakcie przeciągania tabulatora.

Zmiana jednostek miary dla miarki tabulatorów

Jednostki miary na miarce tabulatorów są określone poprzez ustawienia Jednostki ogólne w oknie dialogowym preferencji Jednostek i (dla wszystkich plików) i w oknie Ustawienia dokumentu (dla bieżącego pliku).

- Aby zmienić jednostki miary dla wszystkich plików, określ nową wartość dla opcji Jednostki ogólne w preferencjach Jednostek.
- Aby zmienić jednostki miary dla pliku bieżącego, określ nową wartość w oknie Ustawienia dokumentu.

Do góry

Ustawianie tabulatorów

Tabulatory stosują się do całego akapitu. Po umieszczeniu pierwszego tabulatora, Illustrator usuwa wszystkie domyślne tabulatory na lewo od tego tabulatora. Po umieszczeniu dalszych tabulatorów, Illustrator usuwa wszystkie domyśle tabulatory pomiędzy wstawionymi tabulatorami.

1. Umieść kursor w akapicie lub zaznacz obiekt tekstowy i wstaw tabulatory dla wszystkich akapitów w obiekcie.
2. Przejdź na panel Tabulatory i kliknij przycisk do wyrównywania tabulatorów w celu określenia sposobu wyrównywania tekstu do tabulatora:

Tabulator justowany do lewej wyrównuje tekst poziomy do lewej, pozostawiając prawy margines nierówny.

Tabulator wyśrodkowany wyrównuje tekst centralnie względem tabulatora.

Tabulator justowany do prawej wyrównuje tekst poziomy do prawej, pozostawiając lewy margines nierówny.

Tabulator dolny wyrównuje tekst pionowy do dolnego marginesu, pozostawiając górny margines nierówny.

Tabulator górny wyrównuje tekst pionowy do górnego marginesu, pozostawiając dolny margines nierówny.

Tabulator dziesiętny rozmieszcza tekst wyrównany do określonego znaku (np. przecinka lub symbolu dolara). Opcja jest przeznaczona do tworzenia kolumn liczb.

Aby zmienić wyrównanie dowolnego tabulatora, zaznacz go kliknięciem jednego z tych przycisków.

3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij w wybranym miejscu miarki, aby ustawić nowy tabulator.
   - Wpisz współrzędną w polu X (dla tekstu poziomego) lub Y (dla tekstu pionowego), po czym wciśnij Enter lub Return. Jeśli wartość X lub Y jest zaznaczona, można skorzystać z klawiszy Strzałka w górę i Strzałka w dół (które powodują odpowiednio zwiększanie i zmniejszanie wartości o 1 punkt).

     Uwaga: Stosowanie miarki tabulatorów uniemożliwia określanie tabulatorów w odstępach mniejszych niż 1. Jeśli natomiast położenie zostanie określone w polu X lub Y, to tabulatory mogą być rozmieszczane do 0,01 punktu.
4. Dodać kolejne tabulatory, powtarzając kroki 2 i 3.

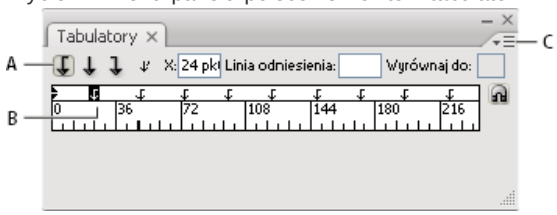
Uwaga: Aby uzyskać więcej informacji o ustawianiu wcięć za pomocą panelu Tabulatory zobacz Wcięcia tekstu.

Do góry

Powtarzanie tabulatorów

Polecenie Powtórz tabulator tworzy wielokrotności tabulatorów na podstawie odległości między danym tabulatorem a lewym wcięciem lub poprzednim punktem tabulacji.

1. Kliknij punkt wstawiania w akapicie.
2. W panelu Tabulatory zaznacz tabulator na miarce.
3. Wybierz z menu panelu polecenie Powtórz tabulator.



Tabulatory powtórzone
A. Przyciski wyrównania tabulatorów **B.** Punkt tabulacji na miarce **C.** Menu panelu

Do góry

Przenoszenie tabulatorów

1. Przejdź na panel Tabulatory i zaznacz tabulator na miarce.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Określ nowe położenie tabulatora w polu X (dla tekstu poziomego) lub Y (dla tekstu pionowego), po czym wciśnij Enter lub Return.
   - Przeciągnij tabulator na nowe miejsce.
   - Aby przesunąć wszystkie tabulatory jednocześnie, przeciągnij je z wciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS).

     Podczas przesuwania tabulatora, w zaznaczonym tekście jest wyświetlany specjalny znacznik.

Do góry

Usuwanie tabulatorów

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

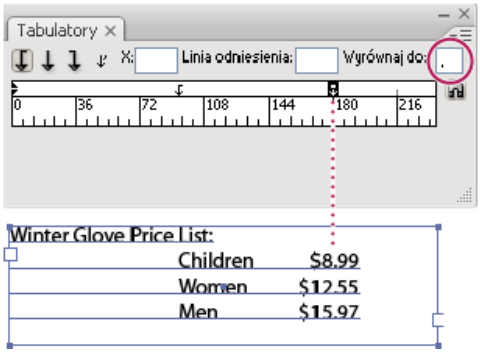
- Przeciągnij tabulator poza miarkę.
- Zaznacz tabulator i wybierz z menu panelu polecenie Usuń tabulator.
- Aby przywrócić domyślne ustawienia tabulatorów, wybierz z menu panelu polecenie Wyczyść wszystkie.

Do góry

Określanie znaków dla tabulatorów dziesiętnych

Tabulatory dziesiętne mogą być używane do wyrównania tekstu względem określonego znaku (np. przecinka lub symbolu dolara).

1. Utwórz lub zaznacz tabulator dziesiętny na miarce w panelu Tabulatory.
2. W polu Wyrównaj do wpisać znak, do którego ma być wyrównywany tekst. Można wpisać lub wkleić dowolny znak. Wyrównywany akapit musi zawierać podany w tym polu znak.



Tekst wyrównany przy pomocy tabulatora dziesiętnego

Do góry

Dodawanie linii odniesienia tabulatora

Linie odniesienia to powtarzająca się sekwencja znaków, np. seria kropek lub linii, między tabulatorem a następującym za nim tekstem.

1. W panelu Tabulatory zaznacz tabulator na miarce.
2. Wpisz serię znaków (maksymalnie osiem) w pole Linia odniesienia, a następnie kliknij Enter lub Return. Wpisane znaki będą powtarzane na całej szerokości tabulatora.
3. Aby zmienić czcionkę i inne atrybuty formatu znaku prowadzącego, zaznacz znak tabulatora w ramce tekstowej i nadaj format za pomocą panelu Typografia lub menu Tekst.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SR

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Znaki specjalne

Informacje o zestawach znaków i glifach
Omówienie panelu Glify
Umieszczanie lub zastępowanie znaków przy pomocy panelu Glify
Omówienie panelu OpenType
Podświetlanie alternatywnych glifów w tekście
Korzystanie z ligatur i alternatywnych znaków kontekstowych
Używanie znaków kaligraficznych, znaków tytułowych lub znaków stylizowanych
Wyświetlanie lub ukrywanie znaków niedrukowalnych

Do góry

Informacje o zestawach znaków i glifach

Kroje czcionek obejmują dużo więcej znaków niż te, które są widoczne na klawiaturze. Choć znaki te są różne dla różnych czcionek, obejmują między innymi: ligatury, ułamki, znaki kaligraficzne, ornamenty, liczebniki porządkowe, znaki tytułowe, warianty stylistyczne, indeksy górne i dolne, cyfry nautyczne. *Glif* to specyficzna forma znaku. Na przykład, w niektórych czcionkach wielka litera A jest dostępna w kilku formach, np. jako znaku kaligraficzny albo kapitalik.

Istnieją dwa sposoby stosowania alternatywnych glifów:

- *Panel Glify* umożliwia wyświetlanie i umieszczanie glifów z dowolnego kroju czcionki.
- *Panel OpenType* umożliwia określanie zasad stosowania glifów. Na przykład, można zrezygnować ze stosowania ligatur, znaków tytułów i ułamków w podanym bloku tekstowym. Stosowanie panelu OpenType jest łatwiejsze od umieszczania pojedynczych glifów i zapewnia wysokiej jakości wyniki. Warto jednak pamiętać, że panel działa tylko z czcionkami OpenType.

Do góry

Omówienie panelu Glify

Panel Glify (Okno > Tekst > Glify) może być używany do wyświetlania glifów w czcionce i umieszczania specjalnych glifów w dokumencie.

Domyślnie, panel Glify wyświetla wszystkie glify dla czcionki bieżącej. Aby zmienić czcionkę, zaznacz inną rodziną czcionek i styl w dolnej części panelu. Jeśli w dokumencie są zaznaczone jakieś znaki, to można wyświetlić znaki alternatywne wybierając polecenie Warianty dla bieżącego zaznaczenia, z menu Pokaż, w górnej części panelu.

Glify, panel

***A.** Menu Pokaż **B.** Rodzina czcionek **C.** Styl czcionki **D.** Przyciski powiększania*

Po zaznaczeniu czcionki OpenType w panelu Glify, możesz zastrzec wyświetlanie w palecie określonych rodzajów glifów, wybierając odpowiednią kategorię w menu Pokaż. Lub wyświetlać menu z glifami alternatywnymi, poprzez kliknięcie na trójkącie w prawym dolnym rogu pola glifu.

Menu z glifami alternatywnymi

Do góry

Umieszczanie lub zastępowanie znaków przy pomocy panelu Glify

1. Aby wstawić znak, kliknij narzędziem tekstowym, aby umieścić punkt wstawiania w miejscu, gdzie ma zostać umieszczony znak specjalny i dwukrotnie kliknij znak w panelu Glify.
2. Aby zastąpić znak, z wyskakującego menu Pokaż, wybierz opcję Warianty dla bieżącego zaznaczenia i używając narzędzia tekstowego zaznacz znak w dokumencie. Dwukrotnie kliknij jeden z dostępnych glifów w panelu Glify.

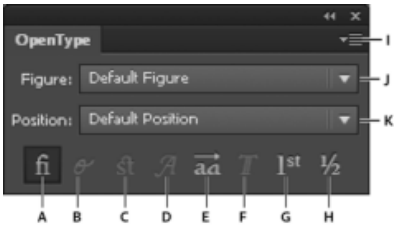
   ***Uwaga:** W przypadku glifów azjatyckich są dostępne dodatkowe opcje zastępowania.*

Do góry

Omówienie panelu OpenType

Sposób stosowania znaków alternatywnych dla czcionek typu OpenType określa się w panelu OpenType (Okno > Tekst > OpenType). Za jej pomocą można określić na przykład, że w nowym lub istniejącym tekście mają być używane ligatury.

Trzeba pamiętać o tym, że czcionki typu OpenType różnią się między sobą co do efektów typograficznych; nie dla każdej czcionki są dostępne wszystkie opcje panelu OpenType. Znaki danej czcionki można obejrzeć, korzystając z panelu Glify.



Panel OpenType

***A.** Ligatury zwykłe **B.** Warianty kontekstowe **C.** Ligatury ozdobne **D.** Znak kaligraficzny **E.** Warianty stylistyczne **F.** Warianty nagłówkowe **G.** Liczebniki porządkowe **H.** Ułamki **I.** Menu panelu **J.** Typ znaku **K.** Położenie znaku*

***Uwaga:** W przypadku czcionek OpenType dla języków azjatyckich mogą być dostępne pewne dodatkowe funkcje.*

W menu panelu OpenType w prawym górnym rogu są dostępne dodatkowe polecenia i opcje.

Zobacz także

- Ustawianie atrybutów azjatyckich czcionek OpenType

Do góry

Podświetlanie alternatywnych glifów w tekście

1. Wybierz polecenie Plik > Ustawienia dokumentu.
2. Zaznacz opcję Podświetl podstawione glify i kliknij OK. Podstawione glify zostaną podświetlone.

Do góry

Korzystanie z ligatur i alternatywnych znaków kontekstowych

Ligatury to znaki typograficzne używane zamiast określonych par liter. Większość czcionek zawiera ligatury dla standardowych par liter takich, jak fi, fl, ff, ffi i ffl. Dodatkowo niektóre czcionki zawierają nieobowiązkowe ligatury dla takich par, jak ct, st i ft. Chociaż znaki ligatur wyglądają na połączone, są one w pełni edytowalne i nie powodują błędów podczas sprawdzania pisowni.

Warianty kontekstowe to znaki alternatywne, używane w niektórych tylko krojach czcionek, a zapewniające lepszy wygląd niektórych połączeń znakowych. Na przykład gdy jest używana czcionka Caflisch Script Pro, opcja warianty kontekstowe zapewnia, że para liter „bl” w słowie „bloom” jest łączona, a dzięki temu przypomina bardziej pismo odręczne.

1. Zaznacz znaki lub obiekty, wobec których ma zostać zastosowane ustawienie. Jeśli nie jest zaznaczony żaden tekst, bieżące ustawienie będzie stosowana do nowych tekstów.
2. Upewnij się, że zaznaczono czcionkę OpenType.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności w panelu OpenType:
   - Kliknij przycisk Ligatury standardowe, aby włączyć lub wyłączyć ligatury standardowych par znaków (np. fi, fl, ff, ffi i ffl).
   - Kliknij przycisk Ligatury specjalne, aby włączyć lub wyłączyć ligatury opcjonalne (jeśli są one dostępne w aktualnej czcionce).
   - Kliknij przycisk Kontekstowe znaki alternatywne, aby włączyć lub wyłączyć kontekstowe znaki alternatywne (jeśli są one dostępne w aktualnej czcionce).

Do góry

Używanie znaków kaligraficznych, znaków tytułowych lub znaków stylizowanych

Wiele czcionek typu OpenType zawiera znaki stylizowane, które pozwalają przyozdobić tekst. Znaki kaligraficzne mają charakterystyczne “zawijasy”. Znaki tytułowe (na ogół wersaliki) są przeznaczone do dużych napisów, np. tytułów. Stylizowane znaki spełniają wyłącznie funkcje estetyczne.

1. Zaznacz znaki lub obiekty, wobec których ma zostać zastosowane ustawienie. Jeśli nie jest zaznaczony żaden tekst, bieżące ustawienie będzie stosowana do nowych tekstów.
2. Upewnij się, że zaznaczono czcionkę OpenType.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności w panelu OpenType:
   - Kliknij przycisk Znaki kaligraficzne, aby włączyć lub wyłączyć znaki kaligraficzne (jeśli są one dostępne w aktualnej czcionce).
   - Kliknij przycisk Alternatywne stylizowane, aby włączyć lub wyłączyć znaki stylizowane (jeśli są one dostępne w aktualnej czcionce).
   - Kliknij przycisk Alternatywne tytułowe, aby włączyć lub wyłączyć znaki tytułowe (jeśli są one dostępne w aktualnej czcionce).

Do góry

Wyświetlanie lub ukrywanie znaków niedrukowalnych

Znaki niedrukowalne to na przykład znaki końca wiersza (miękkie i twarde), tabulatory, spacje, spacje specjalne (nie przenoszone), znaki dwubajtowe i dywizy.

Aby wyświetlić te znaki na przykład w trakcie formatowania lub edycji tekstu, wybierz polecenie Tekst > Pokaż znaki ukryte. Znak wyboru wskazuje, że znaki niedrukowalne są widoczne.

Zobacz także

- Czcionki OpenType

(cc) BY-NC-SA Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

-->

Formatowanie znaków azjatyckich

Wyświetlanie opcji tekstu azjatyckiego
Ustawianie atrybutów azjatyckich czcionek OpenType
Zastępowanie znaków azjatyckich glifami o innej formie
Określanie sposobu pomiaru interlinii w tekście azjatyckim
Obracanie znaków o szerokości połówkowej w tekście pionowym
Korzystanie z bloków tate-chu-yoko
Stosowanie Aki
Stosowanie Warichu
Wyrównywanie znaków azjatyckich z mojisoroe
Stosowanie mojikumi
Stosowanie kinsoku
Określanie opcji burasagari
Stosowanie opcji kurikaeshi moji shori

Program Illustrator zapewnie wiele opcji służących do formatowania znaków azjatyckich. Użytkownik może na przykład ustawić atrybuty czcionki Asian Open Type, użyć tate-chu-yoko, aki, warichu, mojisoroe, mojikumi, kinsoku, burasagari i kurikaeshi moji shori. Dodatkowo można również łączyć czcionki azjatyckie oraz romańskie i tworzyć czcionki kompozytowe.

Uwaga: Informacje o włączaniu obsługi czcionek GB18030 w systemie Windows XP można znaleźć w pliku readme, który znajduje się w folderze Illustrator CS5\Simplified Chinese\Goodies\Optional Extensions\GB18030.

Do góry

Wyświetlanie opcji tekstu azjatyckiego

Przy domyślnej konfiguracji programu Illustrator, w panelach Typografia, Akapit, OpenType i menu Tekst wszystkie opcje tekstu azjatyckiego są ukryte.

1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Tekst (Windows) albo Illustrator > Preferencje > Tekst (Mac OS).
2. Zaznacz opcję Pokaż opcje azjatyckie i kliknij OK.

   Możesz również kontrolować, która nazwa czcionki ma być wyświetlana — angielska lub oryginalna (azjatycka), wybierając polecenie Pokaż nazwy czcionek po angielsku.

Uwaga: System operacyjny musi obsługiwać języki, które mają być używane. Dodatkowymi informacjami dysponują producenci oprogramowania systemowego.

Do góry

Ustawianie atrybutów azjatyckich czcionek OpenType

Czcionki azjatyckie typu OpenType mogą zawierać wiele elementów, które nie są dostępne w tradycyjnych czcionkach typu PostScript i TrueType. Oprócz tego, azjatyckie czcionki OpenType posiadają alternatywne glify dla wielu znaków.

1. Zaznacz znaki lub obiekty, wobec których ma zostać zastosowane ustawienie. Jeśli nie jest zaznaczony żaden tekst, bieżące ustawienie będzie stosowana do nowych tekstów.
2. Upewnij się, że zaznaczono czcionkę OpenType.

   Sprawdź w menu Tekst > Czcionka; czcionki OpenType wyświetlają ikonę .
3. W panelu OpenType, określ wybrane opcje:
   Proporcjonalne metryki Kerning zgodny z metryką proporcjonalną czcionki.

   Styl poziomy lub pionowy Włączenie czcionek hiragana, które zawierają różne glify znaków pionowych lub poziomych odpowiadające na przykład podwójnym spółgłoskom i indeksom fonetycznym.

   Łacińskie - kursywa Połówkowe znaki alfanumeryczne są zamieniane na kursywę.

Do góry

Zastępowanie znaków azjatyckich glifami o innej formie

1. Zaznacz znaki, które mają być zastąpione.

2. Wybierz opcję z menu panelu Glify. Jeśli opcje nie są widoczne, zaznacz opcję Pokaż opcje azjatyckie, w preferencjach Tekst. Jeśli opcja jest wygaszona, odpowiadająca jej forma glifu nie jest dostępna:
Formularze tradycyjne Zastępuje zaznaczone znaki tradycyjnymi formami.

   Kształty eksperckie Zastępuje zaznaczone znaki formami eksperckimi.

   Formularze JIS 04 Zastępuje zaznaczone znaki formami JIS 04.

   Formularze JIS 90 Zastępuje zaznaczone znaki formami JIS 90.

   Formularze JIS 78 Zastępuje zaznaczone znaki formami JIS 78.

   Formularze JIS 83 Zastępuje zaznaczone znaki formami JIS 83.

   Formularze półfiretowe z czcionką o stałej szerokości Zamieni glify zaznaczonych znaków łacińskich na hankaku o stałej szerokości (półfiretowe).

   Formularze 1/3 firetu z czcionką o stałej szerokości Zamienia glify zaznaczonych znaków łacińskich na znaki o stałej szerokości (1/3 firetu).

   Formularze 1/4 firetu z czcionką o stałej szerokości Zamienia glify zaznaczonych znaków łacińskich na znaki o stałej szerokości (1/4 firetu).

   Aby odwrócić alternatywne glify na formy domyślne, zaznacz je i wybierz polecenie Przywróć domyślne formularze, w menu panelu Glify. Metody tej nie można zastosować do glifów alternatywnych, które uzyskano za pomocą stylu znaków.

Do góry

Określanie sposobu pomiaru interlinii w tekście azjatyckim

1. Zaznacz akapit do dostosowania.
2. W menu panelu Akapit zaznacz opcję interlinii.
Interlinia od górnych wydłużeń liter Interlinia jest mierzona od górnej krawędzi jednego wiersza do górnej krawędzi następnego wiersza. Gdy jest używana opcja interlinii typu góra-do-góry, pierwsza linia tekstu w akapicie jest wyrównywana do górnej krawędzi obwiedni.

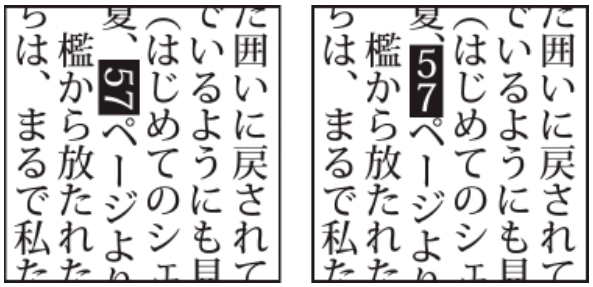
   Interlinia od linii bazowych W przypadku tekstu poziomego mierzy odległość pomiędzy wierszami tekstu od linii bazowej tekstu. Gdy jest używana opcja interlinii typu dół-do-dołu, pierwsza linia tekstu jest odsunięta od obwiedni. Symbol zaznaczania określa wybraną opcję.
   Uwaga: Opcje interlinii nie mają wpływu na liczbę interlinii między wierszami, tylko na sposób ich poprowadzenia.

Do góry

Obracanie znaków o szerokości połówkowej w tekście pionowym

Orientację znaków o szerokości połówkowej, np. znaków łacińskich i liczb, w tekście pionowym należy zmienić. Domyślnie, znaki o szerokości połówkowej są obracane indywidualnie.

Aby wyłączyć obracanie znaków o szerokości połówkowej, usuń zaznaczenie opcji Standardowe wyrównanie znaków łacińskich w pionie, w menu panelu Typografia.



Znaki łacińskie przed obróceniem i po obróceniu

Do góry

Korzystanie z bloków tate-chu-yoko

Tate-chu-yoko (nazywana również kumimoji i renmoji) jest schematem tekstu poziomego nałożonego na wiersz tekstu pionowego. Bloki tate-chu-yoko ułatwiają czytanie znaków o połówkowej szerokości, takich jak liczby, daty i krótkie słowa obce.

Liczebniki bez zastosowania tate-chu-yoko (po lewej) i liczebniki po zastosowaniu tate-chu-yoko (po prawej)

1. Zaznacz znaki i wybierz opcję Tate-Chu-Yoko z menu panelu Typografia. (Zaznacz opcję ponownie, aby wyłączyć Tate-chu-yoko).
2. Zaznacz dowolne ustawienia tate-chu-yoko z menu panelu Typografia:
   Góra/Dół Określa dodatnie wartości przesunięcia w górę i ujemne dla przesunięcia w dół.

   Od lewej do prawej Określa dodatnie wartości przesunięcia na prawo i ujemne dla przesunięcia w lewo.
   Aby dopasować odstępy między znakami w blokach tate-chu-yoko, przejdź na panel Typografia i zastosuj odstępy tsume, bądź światło.

   Uwaga: Jeśli nie pokazuje się opcja Tate-chu-yoko, zaznacz opcję Pokaż opcje azjatyckie w preferencjach Tekst.

Do góry

Stosowanie Aki

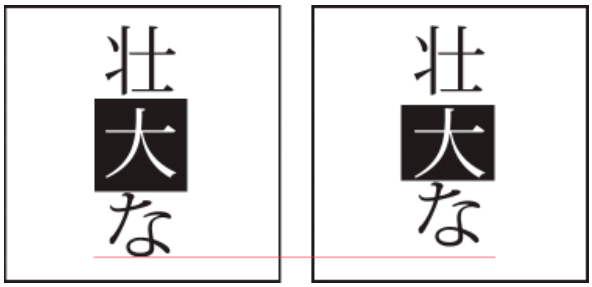
Aki jest białą przestrzenią przed lub za znakiem. Zwykle, pomiędzy znakami umieszczana jest określona stała przestrzeń, zgodna z ustawieniem mojikumi dla akapitu. W przypadku znaków specjalnych, ustawienie mojikumi można zmienić przy pomocy opcji Wstaw Aki, dostępnych w panelu Typografia. Na przykład, aby dodać puste miejsce przed nawiasem otwierającym, użyj opcji Wstaw Aki (z lewej).

Nawias bez odstępu aki (po lewej) i nawias z odstępem aki (po prawej)

❖ Wybierz narzędzie Tekst i zaznacz wybrane znaki, a następnie wykonaj dowolne czynności w panelu Typografia:

- Aby dodać aki przed lub po znaku, określ wielkość aki w menu Wstaw Aki (po lewej) lub Wstaw Aki (po prawej), w panelu Typografia. Na przykład, wybór opcji 2bu spowoduje ustawienie odstępu na pół szerokości spacji, a wybór opcji 4bu – na ćwierć szerokości spacji.
- Aby zmniejszyć aki pomiędzy znakami, określ procent Tsume. Im wyższy będzie procent, tym węższe będą odstępy aki między znakami.

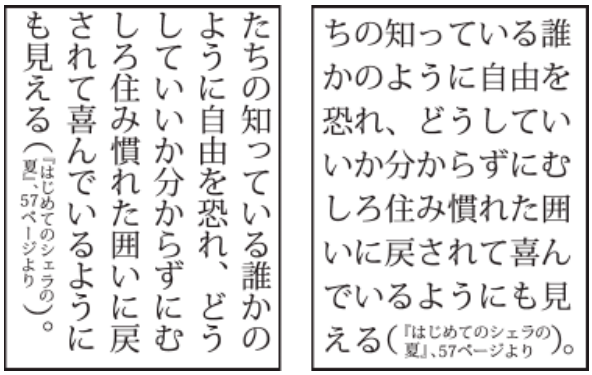
  Jeśli opcje Wstaw aki lub Tsume nie są widoczne, zaznacz opcję Pokaż opcje azjatyckie, w preferencjach Tekst.


Znak bez zastosowania tsume (po lewej) i znak po zastosowaniu tsume (po prawej)

Do góry

Stosowanie Warichu

Opcja Warichu, w panelu Typografia umożliwia zmniejszenie rozmiaru kroju czcionki danego tekstu do określonego ułamka wielkości kroju czcionki oryginału i umieszczenie go w dwóch liniach w poziomie lub pionie, w zależności od orientacji tekstu.



Tekst pionowy i poziomy z warichu

1. Wybierz polecenie Warichu, w menu panelu Typografia. (Zaznacz opcję ponownie, aby ją wyłączyć).
2. Zaznacz dowolne ustawienia warichu, z menu panelu Typografia:
   Linie Opcja określająca liczbę linii (wierszy lub kolumn) zawierających znaki warichu.

   Odstęp wiersza Określa odległość pomiędzy wierszami ze znakami warichu.

   Skaluj Określa rozmiar znaków warichu jako pewien procent tekstu podstawowego.

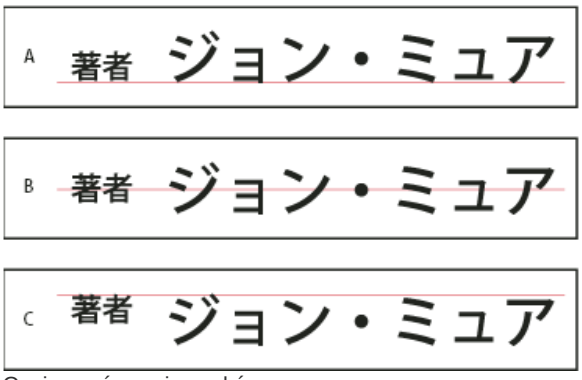
   Wyrównanie Określa wyrównanie znaków warichu. Na przykład, gdy tekst znajduje się w ramce pionowej, wybór wyrównania do góry spowoduje wyrównanie początku znaków warichu do górnej krawędzi ramki. Wyrównywanie tekstu warichu jest przeprowadzane w odniesieniu do tekstu podstawowego.

   Opcje łamania wiersza Określa minimalną liczbę znaków, które muszą poprzedzać podział linii i minimalną liczbę znaków, które mają następować po nim.

Do góry

Wyrównywanie znaków azjatyckich z mojisoroe

Mojisoroe jest wyrównaniem znaków w tekście azjatyckim. Gdy linia (wiersz lub kolumna) tekstu zawiera znaki o różnych rozmiarach, możesz określić sposób wyrównania tekstu do znaków największych: do górnej, dolnej lub środkowej krawędzi ramki pola znaku, do linii bazowej znaków łacińskich, do górnej lub dolnej krawędzi pola ICF (prawej lub dolnej w przypadku ramek pionowych). ICF (Ideographic Character Face) to średnia wysokość i szerokość używana przez autorów czcionek do projektowania znaków idiograficznych, które składają się na czcionkę.



Opcje wyrównania znaków
A. Małe znaki wyrównane do dołu **B.** Małe znaki wyrównane do środka **C.** Małe znaki wyrównane do góry

❖ Przejdź do menu panelu Typografia i wybierz jedną z opcji podmenu Wyrównanie znaków:
Linia bazowa znaków łacińskich Małe znaki są wyrównywane do znaków dużych.
Prawe górne pole znaku, Środkowe pole znaku, Dolne lewe pole znaku Małe znaki są wyrównywane względem określonego położenia dużego pola znaku. W przypadku pionowych ramek tekstowych opcja Prawe górne pole znaku powoduje wyrównanie tekstu do prawej krawędzi ramki pola znaku, a opcja Dolne lewe pole znaku powoduje wyrównanie tekstu do lewej krawędzi ramki pola znaku.
Górna/Prawa krawędź pola ICF i Dolna/Lewa krawędź pola ICF Małe znaki są wyrównywane do pola ICF dużych znaków. W przypadku pionowych ramek tekstowych opcja Górna/Prawa krawędź pola ICF powoduje wyrównanie tekstu do prawej krawędzi pola ICF, a opcja Dolna/Lewa krawędź pola ICF powoduje wyrównanie tekstu do lewej krawędzi pola ICF.

Do góry

Stosowanie mojikumi

Mojikumi jest to zbiór reguł odpowiedzialnych za odstępy między znakami, znakami łacińskimi, przestankowymi, specjalnymi, początku i końca, numerami i innymi kategoriami znaków w piśmie japońskim. Zestaw pozwala też określić wcięcia akapitów.

Istniejące w programie Illustrator zasady odstępów między znakami są zgodne ze specyfikacją JIS (Japanese Industrial Standards), JISx4051-1995. Program Illustrator zawiera gotowe zestawy mojikumi.

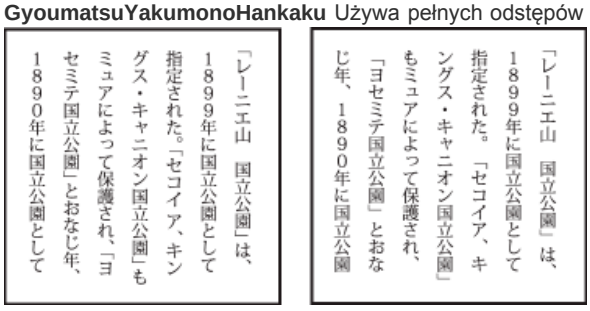
Co więcej, można tworzyć swoje zestawy mojikumi. W zestawie tym będzie można zmienić ustawienia niektórych odstępów, np. odstępu między kropką i nawiasem otwierającym. Można też utworzyć zestaw do celów specjalnych, np. zestaw, w którym pytania będą poprzedzane myślnikami, a odpowiedzi będą ujmowane w nawiasy.

Zaznaczanie ustawienia mojikumi dla akapitu

1. W panelu Typografia określ wartość opcji Światło na zero.
2. Przejdź na panel Akapit i wybierz opcję z menu wysuwanego Zestaw Mojikumi:
   Brak Funkcja mojikumi jest wyłączana.

   YakumonoHankaku Używa odstępów połówkowych.

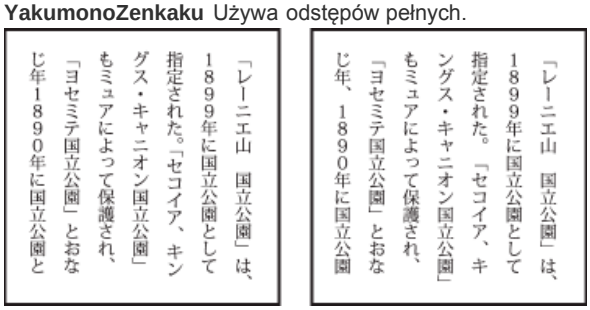
   GyoumatsuYakumonoHankaku Używa pełnych odstępów (nie dotyczy to ostatniego znaku w wierszu)



YakumonoHankaku (po lewej) i GyoumatsuYakumonoHankaku (po prawej)

   GyoumatsuYakumonoZenkaku Używa pełnych odstępów (również w przypadku ostatniego znaku w wierszu)

   YakumonoZenkaku Używa odstępów pełnych.



GyoumatsuYakumonoZenkaku (po lewej) i YakumonoZenkaku (po prawej)

Tworzenie zestawu mojikumi

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz polecenie Tekst > Ustawienia Mojikumi.
   - Przejdź na panel Akapit i wybierz z menu wysuwanego zestawów mojikumi polecenie Ustawienia Mojikumi.
2. W oknie dialogowym Ustawienia Mojikumi kliknij Nowy.
3. Wprowadź nazwę nowego zestawu mojikumi, określ jego zestaw bazowy i kliknij OK.
4. Z menu Jednostki wybierz polecenie Użyj procentów (%) lub Bu.
5. Dla każdej opcji określ wartości pożądane, minimalne i maksymalne. Wartość minimalna jest używana do kompresji linii kinsoku (określ wartość mniejszą od pożądanej). Wartość maksymalna jest wykorzystywana przy justowaniu (określ wartość większą od pożądanej).
   Aby pozostawić odstępy między znakami bez zmian, podaj takie same wartości pożądane, maksymalne i minimalne.
6. Zapisz ustawienia, klikając na Zapisz lub OK. Aby nie zapisywać ustawień, kliknij Anuluj.
   Jeśli w tej tekście japońskim występuje dużo spacji połówkowych lub nawiasów łacińskich, mogą nasilić się problemy ze składaniem tekstu. Z tego względu nie należy ich używać. Nawiasów łacińskich należy używać tylko wtedy, gdy w tekście japońskim występują dość długie zdania japońskie lub jeśli ich brak powoduje problemy jeszcze poważniejsze.

Korzystanie z zestawów mojikumi

❖ W oknie dialogowym Ustawienia Mojikumi, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby wyeksportować zestaw, kliknij Eksportuj, określ położenie pliku, wpisz nazwę pliku i kliknij Zapisz. Program Illustrator zapisze plik w formacie MJK.
- Aby zaimportować zestaw, kliknij Importuj, zaznacz plik MJK i kliknij Otwórz.
- Aby usunąć zestaw, zaznacz go w menu Mojikumi i kliknij Usuń. Wszystkim znakom, do których stosował się zestaw mojikumi, zostaną przywrócone ustawienia domyślne.

Uwaga: Nie można usuwać gotowych (predefiniowanych) zestawów mojikumi.

Do góry

Stosowanie kinsoku

Kinsoku to zestaw reguł odpowiedzialnych za łamanie wierszy w tekście japońskim. Znaki, których nie można umieszczać ani na początku, ani na końcu linii, są nazywane znakami kinsoku. Program Illustrator zawiera twarde i miękkie zestawy kinsoku, a program Photoshop posiada zestawy słabe i maksymalne. W miękkich zestawach kinsoku nie występują symbole długich samogłosek i małych znaków hiragana. Możesz skorzystać z istniejących zestawów lub utworzyć nowe.

Możesz także definiować znaki wiszące dla japońskiej interpunkcji wiszącej i znaki, które nie mogą być rozdzielane przy przekraczaniu pojemności wiersza.

Kolejna możliwość to określenie, czy tekst ma być ściągany, czy wypychany.

Wybieranie ustawień kinsoku dotyczących akapitów

❖ Przejdź na panel Akapit i wybierz opcję z menu wysuwanego Zestaw Kinsoku:
Brak Funkcja kinsoku shori jest wyłączana.
Miękki lub twardy Opcja zapobiega umieszczaniu następujących znaków na początku lub na końcu wiersza:

Tworzenie zestawu kinsoku

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz polecenie Tekst > Ustawienia Kinsoku Shori.
   - Z menu Zestaw Kinsoku, w panelu Akapit, wybierz polecenie Ustawienia Kinsoku.
2. W oknie dialogowym Ustawienia Kinsoku Shori, kliknij Nowy zestaw.
3. Wprowadź nazwę zestawu kinsoku, określ jego zestaw bazowy i kliknij OK.
4. Zaznacz pole, w którym ma być dodany znak, i wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wprowadź znak w polu Wejście i kliknij Dodaj.
   - Określ system kodowania (Shift JIS, JIS, Kuten lub Unicode), wprowadź kod i kliknij Dodaj.
5. Aby usunąć znak z pola, zaznacz znak i kliknij Usuń. Ten sam efekt daje wciśnięcie klawisza Backspace (Windows) lub Delete (Mac OS).
6. Aby sprawdzić kod zaznaczonego znaku, wybierz opcję Shift JIS, JIS, Kuten lub Unicode i wyświetl system kodowania.
7. Zapisz ustawienia, klikając na Zapisz lub OK. Aby nie zapisywać ustawień, kliknij Anuluj.

Stosowanie zestawów kinsoku

❖ W oknie dialogowym Ustawienia Kinsoku Shori wykonaj dowolne operacje:

- Aby wyeksportować zestaw kinsoku, kliknij Eksportuj. Wybierz miejsce zapisania pliku, podaj jego nazwę i kliknij Zapisz.

  Program Illustrator zapisze plik w formacie KSK.
- Aby zaimportować zestaw kinsoku, kliknij Importuj. Zaznacz plik KSK i kliknij Otwórz.
- Aby usunąć zestaw kinsoku, zaznacz wybrany zestaw w menu. Następnie kliknij Usuń zestaw.

  Uwaga: Nie można usuwać gotowych (predefiniowanych) zestawów kinsoku.

Określanie opcji łamania wiersza kinsoku

Aby użyć tych opcji zakończenia wierszy, zaznacz wcześniej opcję kinsoku shori lub mojikumi.

❖ W menu panelu Akapit, zaznacz opcję Tekst kinsoku shori i wybierz jedną z następujących metod:
Umieść najpierw wewnątrz Przenosi znaki do wcześniejszego wiersza tak, by na końcu lub początku wiersza nie zostawić zakazanych znaków.
Umieść najpierw na zewnątrz Przenosi znaki do następnego wiersza tak, by na końcu lub początku wiersza nie zostawić zakazanych znaków.
Umieść tylko na zewnątrz Zawsze przenosi znaki do następnego wiersza tak, by na końcu lub początku wiersza nie zostawić zakazanych znaków. Umieszczanie wewnątrz nie jest wykonywane.
Symbol zaznaczania określa wybraną opcję.

Włączanie lub wyłączanie zestawu bunri-kinshi

Gdy zaznaczona jest funkcja Bunri-kinshi, znaki określone w obszarze Bunri-Kinshi okna dialogowego Ustawienia Kinsoku Shori nie będą dzielone.

❖ Przejdź na panel Akapit i wybierz z jej menu opcję Bunri-kinshi.
Uwaga: Opcja ta jest dostępna tylko wtedy, gdy jest włączona funkcja kinsoku shori.

Do góry

Określanie opcji burasagari

Burasagari zezwala na postawienie jednobajtowych i dwubajtowych kropek, a także jednobajtowych i dwubajtowych przecinków na zewnątrz obwiedni akapitu.

1. Z menu panelu Akapit, wybierz opcję Burasagari.
2. Wybierz jedną z opcji podmenu:
   Brak Wyłącza wiszącą interpunkcję.

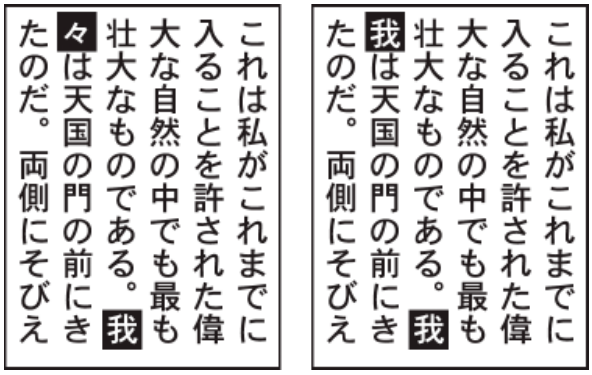
   Zwykły Włącza wiszącą interpunkcję, ale bez przyciągania linii do krawędzi obwiedni.

   Wymuszony Wymusza wiszącą interpunkcję. Linie, które znajdują się wewnątrz obwiedni i kończą się jednym z wyróżnionych znaków interpunkcyjnych.
   Uwaga: Opcje Burasagari nie są dostępne, gdy opcja Kinsoku Shori jest ustawiona na Brak.

Do góry

Stosowanie opcji kurikaeshi moji shori

Powtarzające się znaki w tekście zapisanym w języku japońskim są obsługiwane przez opcję Kurikaeshi Moji Shori, umieszczoną w panelu Akapit. Domyślnie, drugi z powtarzających się znaków jest zastępowany w tekście głównym odpowiednim znakiem. Jeśli opcja jest zaznaczona, to oba znaki są wyświetlane, jeśli zostały rozdzielone pomiędzy dwa wiersze.



Tekst bez zaznaczonej opcji Kurikaeshi Moji Shori (po lewej) i tekst z zaznaczoną opcją Kurikaeshi Moji Shori (po prawej)

1. Zaznacz narzędziem tekstowym akapit, do którego będzie stosowana obsługa powtarzających się znaków. Jeśli plik nie zawiera jeszcze tekstu, opcja będzie zastosowana do nowego tekstu.
2. Z menu panelu Akapit wybierz opcję Kurikaeshi Moji Shori.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Formatowanie tekstu

Zaznaczanie tekstu
Wyszukiwanie i zastępowanie tekstu
Zmiana koloru i wyglądu znaków
Omówienie panelu Typografia
Podkreślanie lub przekreślanie tekstu
Stosowanie wersalików i kapitalików
Zmiana wielkości liter
Określanie typu cudzysłowów
Określanie opcji wygładzania dla tekstu
Tworzenie indeksu górnego i indeksu dolnego
Konwertowanie tekstu na kontury
Wybieranie stylu cyfr w czcionkach OpenType
Formatowanie ułamków i liczb porządkowych w czcionkach OpenType
Używanie Inteligentnej interpunkcji

Do góry

Zaznaczanie tekstu

Zaznaczone znaki mogą być edytowane, formatowane za pomocą panelu Typografia, zmieniane pod kątem przezroczystości, a także uzupełniane o wypełnienia i obrysy. Wymienione zmiany mogą dotyczyć jednego znaku, pewnego zakresu znaków lub wszystkich znaków w pewnym obiekcie tekstowym. Zaznaczone znaki są podświetlane w oknie dokumentu, a w panelu Wygląd pojawia się wyraz „Znaki”.

Zaznaczenie obiektu tekstowego umożliwia zastosowanie do wszystkich zawartych w nim znaków tych samych, globalnych opcji formatujących. Są to na przykład opcje z paneli Typografia i Akapit, atrybuty wypełnień i obrysów oraz ustawienia przezroczystości. Oprócz tego do zaznaczonego obiektu można stosować efekty, wieloczęściowe obrysy i wypełnienia oraz maski krycia. (W przypadku znaków zaznaczanych pojedynczo nie jest to możliwe). Po zaznaczeniu obiektu tekstowego, w oknie dokumentu pojawia się jego obwiednia, a w panelu Wygląd wyraz „Tekst”.

Ścieżki takie można zaznaczać, a następnie zmieniać jej kształt oraz stosować do niej nowe atrybuty wypełnienia i obrysu. Czynności te nie są wykonalne w przypadku tekstu, który został wprowadzony w punkcie (a nie na ścieżce). Po zaznaczeniu ścieżki tekstowej, w panelu Wygląd pojawia się wyraz „Ścieżka”.

Zaznaczanie znaków

- Zaznacz narzędzie tekstowe i wykonaj jedną z następujących czynności:
  - Przeciągnij kursor, zaznaczając jeden lub kilka znaków. (Przeciąganie z wciśniętym klawiszem Shift zwiększa lub zmniejsza zaznaczenie).
  - Aby zaznaczyć wyraz, umieść nad nim kursor i dwukrotnie kliknij.
  - Aby zaznaczyć cały akapit, umieść na nim kursor i trzykrotnie kliknij.
  - Zaznacz znak lub znaki i wybierz polecenie Zaznacz > Wszystkie, które spowoduje zaznaczenie wszystkich znaków w obiekcie tekstowym.

Zaznaczanie obiektów tekstowych

Zaznaczenie obiektu tekstowego umożliwia zastosowanie do wszystkich zawartych w nim znaków tych samych, globalnych opcji formatujących. Są to na przykład opcje z paneli Typografia i Akapit, atrybuty wypełnień i obrysów oraz ustawienia przezroczystości. Oprócz tego do zaznaczonego obiektu można stosować efekty, wieloczęściowe obrysy i wypełnienia oraz maski krycia. (W przypadku znaków zaznaczanych pojedynczo nie jest to możliwe). Po zaznaczeniu obiektu tekstowego, w oknie dokumentu pojawia się jego obwiednia, a w panelu Wygląd wyraz „Tekst”.

- Wykonaj jedną z następujących czynności.
  - W oknie dokumentu kliknij tekst kursorem narzędzia Zaznaczanie lub Zaznaczanie bezpośrednie. Aby zaznaczyć dodatkowe obiekty tekstowe, kliknij je z wciśniętym klawiszem Shift.
  - Przejdź na panel Warstwy, odszukaj obiekt tekstowy do zaznaczenia i kliknij jego prawą krawędź, między przyciskiem docelowym i paskiem przewijania. Aby dodać lub usunąć z zaznaczenia wybrany obiekt, kliknij w panelu Warstwy jego prawą krawędź z wciśniętym klawiszem Shift.
  - Aby zaznaczyć wszystkie obiekty tekstowe w dokumencie, wybierz polecenie Zaznacz > Obiekt > Obiekty tekstowe.

Zaznaczanie ścieżki tekstowej

Ścieżki takie można zaznaczać, a następnie zmieniać jej kształt oraz stosować do niej nowe atrybuty wypełnienia i obrysu. Czynności te nie są wykonalne w przypadku tekstu, który został wprowadzony w punkcie (a nie na ścieżce). Po zaznaczeniu ścieżki tekstowej, w panelu Wygląd pojawia się wyraz „Ścieżka”.

Ścieżki tekstowe zaznacza się najłatwiej podczas pracy w widoku Szkic.

1. Wybierz narzędzie Zaznaczanie bezpośrednie lub Zaznaczanie grupowe.
2. Jeśli obiekt tekstowy jest zaznaczony, zrezygnuj z jego zaznaczenia klikając na zewnątrz jego obwiedni.
3. Kliknij ścieżkę tekstową, uważając na to, aby nie kliknąć żadnego znaku. (Kliknięcie znaku spowoduje zaznaczenie obiektu tekstowego, a nie ścieżki tekstowej).

Uwaga: *Czułość narzędzi do zaznaczania obiektów tekstowych jest wyznaczona przez ustawienie preferencji Zaznaczanie obiektów tekstowych tylko poprzez ich ścieżki. Gdy preferencja ta jest zaznaczona, użytkownik musi kliknąć dokładnie na ścieżce zaznaczanego tekstu. Aby zaznaczyć tekst, gdy ta preferencja jest odznaczona, możesz kliknąć tekst lub ścieżkę. Aby określić tę preferencję, wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Tekst (Windows) lub Illustrator > Preferencje > Tekst (Mac OS).*

Do góry

Wyszukiwanie i zastępowanie tekstu

1. Wybierz polecenie Edycja > Znajdź i zastąp.
2. Wpisz ciąg znaków, który ma być odnaleziony i — jeśli zachodzi taka potrzeba — ciąg znaków, który ma go zastąpić.

   Po prawej stronie opcji wyszukiwania i zastępowania pojawi się menu wysuwane, w którym można wybrać różne znaki specjalne.
3. Dostosuj sposób wyszukiwania podanego ciągu znaków, zaznaczając dowolną spośród następujących opcji:

   Uwzględniaj wielkość liter Wyszukuje tylko ciągi znaków zachowujące pisownię wielkich liter wyrazów zapisanych w polu Znajdź.

Całe słowo Znajduje tylko całe wyrazy, jeśli poszukiwane mają być tylko takie wyrazy, które pokrywają się z ciągami zapisanymi w polu Znajdź.

Do tyłu Przeszukuje plik od dołu do góry (chodzi o układ warstwowy pliku).

Sprawdź ukryte warstwy Szuka tekstu na warstwach ukrytych. Nie zaznaczenie tej opcji powoduje, że Illustrator pomija warstwy ukryte.

Sprawdź warstwy zablokowane Szuka tekstu na warstwach zablokowanych. Nie zaznaczenie tej opcji powoduje, że Illustrator pomija warstwy zablokowane.

4. Kliknij Znajdź, aby rozpocząć przeszukiwanie.
5. Gdy program Illustrator znajdzie pewne wystąpienie poszukiwanego ciągu znaków, wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij Zastąp, aby zastąpić znaleziony ciąg, po czym kliknij Znajdź następny, aby poszukiwać kolejnego wystąpienia ciągu.
   - Kliknij opcję Zastąp i zmień, aby zastąpić znaleziony ciąg znaków i wyszukać jego kolejne wystąpienie.
   - Kliknij Zastąp wszystkie, aby zastąpić wszystkie wystąpienia ciągu w całym dokumencie.
6. Naciśnij przycisk Gotowe, aby zamknąć okno dialogowe.

   Aby odnaleźć następny przykład ciągu znaków, jeśli zamknięte jest okno Znajdź i zastąp, wybierz polecenie Edycja > Znajdź następny.

Do góry

Zmiana koloru i wyglądu znaków

Jeśli chodzi o zmianę wyglądu i kolorów obiektów tekstowych nie różnią się one od innych obiektów - można stosować do nich wypełnienia, obrysy, ustawienia przezroczystości, efekty i style graficzne. Tekst może być edytowany dopóki nie zostanie zrasteryzowany.

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby zmienić wygląd wybranych znaków wewnątrz obiektu tekstowego, zaznacz je.
   - Aby zmienić wygląd wszystkich znaków wewnątrz obiektu tekstowego lub zastosować wiele obrysów i wypełnień, zaznacz obiekt tekstowy.
   - Aby wypełnić lub obrysować ścieżkę tekstową, zaznacz ją.
2. Zastosować wybrane wypełnienia, obrysy, ustawienia przezroczystości, efekty i style graficzne.

   Zmiana koloru obiektu tekstowego powoduje zastąpienie dotychczasowych atrybutów znaków nowymi.

   Użyj panelu sterowania do szybkiej zmiany koloru zaznaczonego tekstu.

Zobacz także

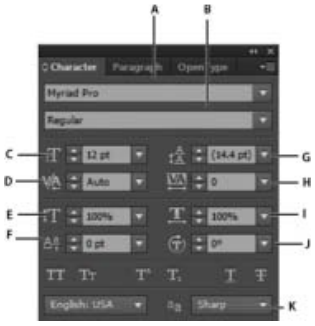
- Informacje o atrybutach wyglądu

Do góry

Omówienie panelu Typografia

Panel Typografia (Okno > Tekst > Typografia) pozwala stosować opcje formatujące do pojedynczych znaków

w dokumencie. Opcje panelu sterowania są dostępne dla formatowania znaków po zaznaczeniu wybranego tekstu lub włączeniu narzędzia Tekst.



Panel Typografia

***A.** Czcionka **B.** Styl czcionki **C.** Rozmiar czcionki **D.** Kerning **E.** Skalowanie w poziomie **F.** Przesunięcie linii bazowej **G.** Interlinia **H.** Światło **I.** Skalowanie w pionie: **J.** Obrót znaku **K.** Język*

***A.** Czcionka **B.** Styl czcionki **C.** Rozmiar czcionki **D.** Wyrównaj do lewej **E.** Wyśrodkuj **F.** Wyrównaj do prawej*

Domyślnie, w panelu Typografia widoczne są tylko najczęściej używane opcje. Aby pokazać wszystkie opcje, wybierz z menu panelu polecenie Pokaż opcje. Ten sam efekt możesz uzyskać klikając dwukrotnie trójkąt umieszczony na zakładce panelu.

Zobacz także

- Korzystanie ze stylów znakowych i akapitowych

Do góry

Podkreślanie lub przekreślanie tekstu

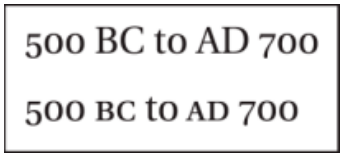
1. Zaznacz tekst, który ma zostać podkreślony lub przekreślony. Jeśli nie jest zaznaczony żaden tekst, bieżące ustawienie będzie stosowana do nowych tekstów.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby zastosować podkreślenie pod tekstem, kliknij przycisk Podkreśl T w panelu Typografia.
   - Aby zastosować przekreślenie tekstu, kliknij przycisk Przekreśl T w panelu Typografia.

Domyślna grubość podkreślenia lub przekreślenia zależy od rozmiaru czcionki.

Do góry

Stosowanie wersalików i kapitalików

Podczas formatowania tekstu na wersaliki, Illustrator zmienia zaznaczone znaki na wersaliki jeśli tylko jest to możliwe dla danej czcionki. W przeciwnym wypadku Illustrator *zsyntetyzuje* kapitaliki, używając zmniejszonych wersji zwykłych wielkich liter.



Zwykłe wielkie litery (u góry) i kapitaliki (u dołu)

1. Zaznacz znaki lub obiekty tekstowe, które mają zostać zmienione. Jeśli nie jest zaznaczony żaden tekst, bieżące ustawienie będzie stosowana do nowych tekstów.
2. Wybierz Wersaliki lub Kapitaliki z menu panelu Typografia.

Aby określić rozmiar wersalików wybierz polecenie Plik > Ustawienia dokumentu. W polu Kapitaliki wpisz wartość procentową oryginalnej wielkości czcionki, jaka ma być zastosowana do formatowania kapitalików. (Wartość domyślna to 70%).

Aby zmienić styl na Wielkie litery, Małe litery, Jak Nazwy Własne lub Tak jak w zdaniu, wybierz polecenie Tekst > Zmień wielkość liter.

Do góry

Zmiana wielkości liter

1. Zaznacz znaki lub obiekty tekstowe, które mają zostać zmienione.
2. Wybierz jedno z następujących poleceń z podmenu Tekst > Zmień wielkość liter:

WIELKIE LITERY aby zmienić wszystkie znaki na wielkie litery.

***Uwaga**: polecenie WIELKIE LITERY powoduje, że niewidoczne ligatury są zamieniane na zwykły tekst. Ta sama uwaga dotyczy poleceń Jak Nazwy Własne i Jak w zdaniu, które mają wpływ na ligatury na początku tekstu.*

małe litery w celu zmiany wszystkich znaków na małe litery.

Jak Nazwy Własne w celu umieszczenia małej litery na początku każdego wyrazu.

Jak w zdaniu w celu umieszczenia wielkiej litery na początku każdego zdania.

***Uwaga**: polecenie Jak w zdaniu zakłada, że znaki kropki (.), wykrzyknika (!) i pytajnika (?) sygnalizują koniec zdania. Zastosowanie polecenia Jak w zdaniu może przynieść nieoczekiwane rezultaty, jeżeli znaki te zostały użyte w tekście w inny sposób, np. w skrótach, nazwach plików lub adresach URL. Oprócz tego, pamiętaj, że nazwy własne mogą być także zapisywane małymi literami.*

***Wskazówka**: w przypadku czcionki OpenType możesz wykorzystać formatowanie kapitalikami, które daje bardziej elegancki efekt.*

Do góry

Określanie typu cudzysłowów

Cudzysłów typograficzny, zwany często ozdobnym, jest lekko wyokrąglony. Cudzysłowy typograficzne stosuje się najczęściej jako znaki apostrofów i znaki otaczające cytaty. *Cudzysłowy proste* są używane tradycyjnie jako skróty jednostek miary, stóp i cali.

- Wybierz polecenie Plik > Ustawienia dokumentu, wykonaj jedną z poniższych czynności i kliknij OK:
  - Aby użyć cudzysłowów prostych, wyłącz opcję Użyj cudzysłowów typograficznych.

- Aby użyć cudzysłowów typograficznych, zaznacz opcję Użyj cudzysłowów typograficznych, wybierz język, po czym ustaw opcje Cudzysłowy pojedyncze i Cudzysłowy podwójne.

  ***Uwaga**: z różnymi językami można skojarzyć różne opcje cudzysłowów. W takim wypadku cudzysłowy są stosowane w zależności od języka określonego w panelu Typografia lub za pomocą preferencji Język domyślny.*

  ***Wskazówka**: cudzysłowy proste można zamienić na typograficzne poleceniem Inteligentna interpunkcja.*

Do góry

Określanie opcji wygładzania dla tekstu

Jeśli kompozycja jest zapisywana w formacie bitmapowym—np. JPEG, GIF lub PNG—Illustrator przeprowadza rasteryzację wszystkich obiektów (przy rozdzielczości 72 pikseli na cal) i wygładza je. Jeśli jednak kompozycja zawiera tekst, domyślne ustawienia wygładzania mogą nie dawać oczekiwanych wyników. W takim wypadku warto skorzystać ze specjalnych opcji programu Illustrator dotyczących rasteryzacji tekstu. Aby odniosły one skutek, przed zapisaniem kompozycji należy dokonać rasteryzacji obiektów tekstowych.

1. Zaznacz obiekt tekstowy i wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby wykonać ostateczną rasteryzację tekstu, wybierz polecenie Obiekt > Rasteryzacja.
   - Aby utworzyć wzrokowe wrażenie rasteryzacji bez zmiany struktury obiektu, wybierz polecenie Efekt > Rasteryzacja.
2. Wybierz opcję wygładzania:

   Brak Nie stosuje wygładzania i zachowuje wygląd krawędzi po rasteryzacji.

   Kompozycja zoptymalizowana (Nadpróbkowanie) Domyślną opcją jest rasteryzowanie wszystkich obiektów, w tym tekstowych, z określoną rozdzielczością i zastosowanie do nich anty-aliasingu. Domyślną rozdzielczością jest 300 pikseli na cal.

   Tekst zoptymalizowany (Wyostrzony) Stosuje metodę wygładzania optymalną dla tekstu. Wygładzanie likwiduje efekt postrzępionych krawędzi i nadaje rasteryzowanym obrazom bardziej naturalny wygląd. W jego wyniku jednak teksty pisane małą czcionką mogą stać się nieczytelne.

Do góry

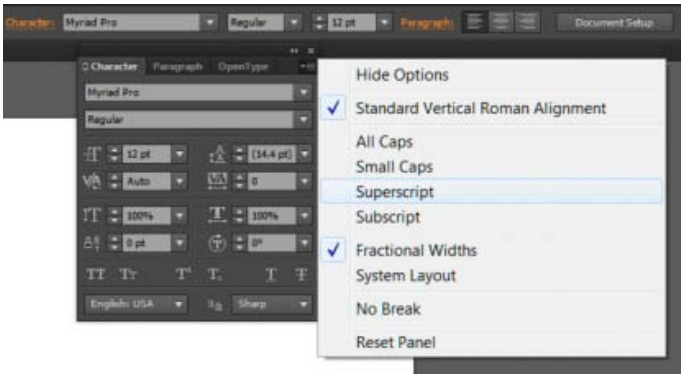
Tworzenie indeksu górnego i indeksu dolnego

Tekst w *indeksie górnym* i *indeksie dolnym* (zwany także *podniesieniem* i *opuszczeniem*) jest tekstem mniejszej wielkości niż zwykły tekst, podniesionym lub opuszczonym względem linii bazowej czcionki.

Podczas tworzenia indeksu górnego lub dolnego, Illustrator stosuje gotową wartość przesunięcia linii bazowej i rozmiaru kroju czcionek. Wartość określająca wielkość indeksów stanowi procent aktualnego rozmiaru czcionki i interlinii, a jest ona ustawiana w obszarze Tekst okna dialogowego Ustawienia dokumentu.

Tworzenie indeksu górnego i dolnego w czcionkach regularnych

1. Zaznacz tekst, który ma być zmieniony. Jeśli żaden tekst nie zostanie zaznaczony, to każdy nowy tekst zostanie zrenderowany jako indeks górny lub dolny.
2. Wybierz polecenie Indeks górny lub Indeks dolny w menu panelu Typografia. Dostęp do panelu Typografia zapewnia panel Sterowanie.



Opcje Indeks górny i Indeks dolny w menu panelu Typografia

***A.** CALLOUT_DEFINITION **B.** CALLOUT_DEFINITION **C.** CALLOUT_DEFINITION*

Tworzenie indeksu górnego i dolnego w czcionkach OpenType

1. Zaznacz znaki, których będzie dotyczyć zmiana. Jeśli nie jest zaznaczony żaden tekst, bieżące ustawienie będzie stosowana do nowych tekstów.
2. Upewnij się, że zaznaczono czcionkę OpenType. Jednym ze sposobów sprawdzenia, czy zaznaczona czcionka należy do grupy OpenType, jest sprawdzenie menu Tekst > Czcionka; czcionki OpenType wyświetlają ikonę .
3. Przejdź do panelu OpenType i wybierz jedną z opcji menu Położenie:

Położenie domyślne Używa domyślnego położenia dla czcionki bieżącej.

Indeks górny/podniesienie Używa znaków podniesionych (jeśli są dostępne w aktualnej czcionce).

Indeks dolny/opuszczenie Używa znaków obniżonych (jeśli są dostępne w aktualnej czcionce).

Licznik Używa znaków zarezerwowanych dla liczników ułamków (jeśli są dostępne w aktualnej czcionce).

Mianownik Używa znaków zarezerwowanych dla mianowników ułamków (jeśli są dostępne w aktualnej czcionce).

Zmiana wielkości i położenia indeksu górnego lub dolnego

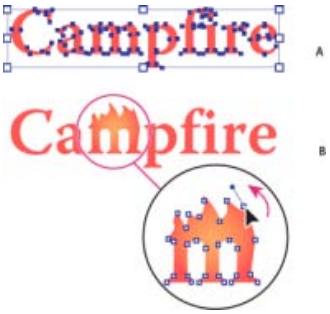
- Wybierz polecenie Plik > Ustawienia dokumentu, określ poniższe wartości dla pól Indeks górny oraz Indeks dolny, a następnie kliknij OK.
  - W polu Rozmiar wpisz wartość procentową zmiany rozmiaru czcionki dla tekstu w indeksie dolnym lub górnym.
  - W polu Położenie wpisz wartość procentową zmiany normalnej interlinii, aby określić odległość przesunięcia indeksu dolnego i górnego.

Do góry

Konwertowanie tekstu na kontury

Tekst możesz zmienić w zestaw ścieżek złożonych lub kontury, które z kolei możesz edytować i poddawać manipulacjom tak samo, jak każdy inny obiekt graficzny. Tekst jako krzywe przydaje się, gdy chcesz zmienić wygląd tekstu dużej wielkości. Rzadko przydaje się do pracy z tekstem podstawowym lub innego rodzaju tekstem małej wielkości.

Informacje o konturze czcionki pochodzą z plików czcionek zainstalowanych w twoim systemie. Podczas tworzenia konturów z tekstu znaki są konwertowane w ich bieżącym położeniu i zachowują wszystkie atrybuty graficzne, takie jak obrys i wypełnienie.



Modyfikowanie kształtu litery

***A.** Obiekt oryginalnej czcionki **B.** Tekst przekonwertowany na kontury, rozgrupowany i zmodyfikowany*

***Uwaga:** Czcionek bitmapowych lub czcionek z blokadą konturu nie można konwertować na kontury.*

Po konwersji na kontury tekst traci *hinting* - wbudowane w czcionki instrukcje dopasowywania ich kształtów, tak aby system prawidłowo wyświetlał i drukował je w różnych rozmiarach. Jeśli planujesz skalować tekst, przed konwersją dostosuj rozmiar jego punktu.

Musisz skonwertować cały zaznaczony tekst; nie można skonwertować pojedynczej litery znajdującej się w ciągu znaków. Aby skonwertować na kontur pojedynczą literę, stwórz osobny obiekt tekstowy zawierający tylko tą literę.

1. Zaznacz obiekt tekstowy.
2. Wybierz polecenie Tekst > Zamień na krzywe.

Do góry

Wybieranie stylu cyfr w czcionkach OpenType

1. Aby zmienić styl istniejących cyfr, zaznacz wybrane znaki lub obiekty tekstowe. Jeśli nie jest zaznaczony żaden tekst, bieżące ustawienie będzie stosowana do nowych tekstów.
2. Upewnij się, że zaznaczono czcionkę OpenType.
3. Przejdź na panel OpenType i wybierz jedną z opcji menu Cyfry:

Cyfry domyślne Używa domyślnego stylu dla czcionki bieżącej.

Cyfry zwykłe o stałej szerokości Używa stałej szerokości znaków, aby cyfry miały stałą szerokość i maksymalną wysokość (dla danej czcionki). Opcja ta jest przydatna w sytuacjach, gdzie liczby muszą być równo ustawione w kolejnych wierszach, tak jak np. w tabelach.

Układanie liczb — układanie proporcjonalne Używa układania proporcjonalnego, aby cyfry miały różną szerokość, ale maksymalną wysokość (dla danej czcionki). Opcja ta jest zalecana dla tekstu, który używa samych wersalików.

Cyfry w starym stylu — proporcjonalny w starym stylu Używa układania

proporcjonalnego, aby cyfry miały różną szerokość, ale maksymalną wysokość (dla danej czcionki). Opcja ta jest zalecana dla klasycznego, wyrafinowanego stylu tekstu, który nie używa samych wersalików.

Cyfry nautyczne o stałej szerokości Używa układania proporcjonalnego, aby cyfry miały stałą szerokość (dla danej czcionki). Opcja ta jest zalecana w sytuacjach, gdy pożądany jest klasyczny wygląd cyfr typu antykwa, ale muszą się one układać w kolumny, jak np. w raporcie rocznym.

Do góry

Formatowanie ułamków i liczb porządkowych w czcionkach OpenType

W trakcie używania czcionki OpenType można automatycznie formatować liczby porządkowe ze znakami w indeksie górnym (na przykład 2nd). Znaki takie jak indeks górny „a” i „o” w hiszpańskim wyrazie *segunda* (2ª) oraz *segundo (2º) są także poprawnie zapisane. Konwertowane mogą być liczby oddzielane ukośnikiem (np. 1/2) na ułamki zwykłe (np. ½).*

1. Zaznacz znaki lub obiekty, wobec których ma zostać zastosowane ustawienie. Jeśli nie jest zaznaczony żaden tekst, bieżące ustawienie będzie stosowana do nowych tekstów.
2. Upewnij się, że zaznaczono czcionkę OpenType.
3. W panelu OpenType, kliknij przycisk Liczebniki porządkowe, aby włączyć lub wyłączyć liczebniki porządkowe lub przycisk Ułamki, włączając lub wyłączając ułamki. Przyciski te są stosowane tylko dla czcionek posiadających liczby porządkowe lub ułamki.

Do góry

Używanie Inteligentnej interpunkcji

Polecenie Inteligentna interpunkcja wyszukuje znaki interpunkcji na klawiaturze i zastępuje je odpowiednikami typograficznymi. Oprócz tego, polecenie Inteligentna interpunkcja może posłużyć do ogólnego umieszczania ligatur i ułamków, jeśli czcionka nie zawiera takich znaków.

Jeśli jest używana czcionka typu OpenType, zamiast okna dialogowego Inteligentna interpunkcja, skorzystaj z panelu OpenType.

1. Jeśli trzeba zastąpić znaki tylko w pewnym fragmencie tekstu, a nie w całym dokumencie, zaznacz wybrane znaki lub obiekty tekstowe.
2. Wybierz polecenie Tekst > Inteligentna interpunkcja.
3. Wybierz jedną lub więcej opcji:

Ligatury ff, fi, ffi Renderuje kombinacje znaków ff, fi lub ffi jako ligatury.

Ligatury ff, fl, ffl Renderuje kombinacje znaków ff, fl lub ffl jako ligatury.

cudzysłowy prosteCudzysłowy inteligentne Zmienia proste cudzysłowy z klawiatury na cudzysłowy zaokrąglone.

***Uwaga**: opcja Inteligentne cudzysłowy powoduje zastępowanie cudzysłowów prostych niezależnie od ustawienia opcji Podwójne cudzysłowy i Pojedyncze cudzysłowy (w oknie dialogowym Ustawienia dokumentu).*

dodatkowe spacje, eliminowanieSpacje inteligentne Eliminuje powielane spacje po kropce.

półpauzy i pauzy, opcja inteligentnej interpunkcji, półpauzy i pauzyPółpauzy i pauzy
Zastępuje dwukrotną kreskę półpauzą trzykrotną kreską pauzą.

Wielokropek Zastępuje trzy kropki wielokropkiem.

Ułamki eksperta Zastępuje oddzielne znaki użyte do zapisania ułamków, na ich jedno-symbolowe odpowiedniki.

4. Zaznaczenie opcji Cały dokument umożliwia zastąpienie symboli tekstowych w całym pliku; opcja Tylko tekst oznacza zastępowanie symboli tylko w zaznaczonym tekście.
5. (Opcjonalnie) Zaznacz opcję Raportuj wyniki, aby wyświetlić ilość zastąpień.
6. Kliknij OK, aby wyszukać i zastąpić znaki.

Zobacz także

- Klawisze do pracy z tekstem
- Czcionki OpenType
- Omówienie panelu OpenType
- Korzystanie z ligatur i alternatywnych znaków kontekstowych
- Tworzenie tekstu
- Samouczek wideo — praca z tekstem

(cc) BY-NC-SA Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

-->

Formatowanie akapitów

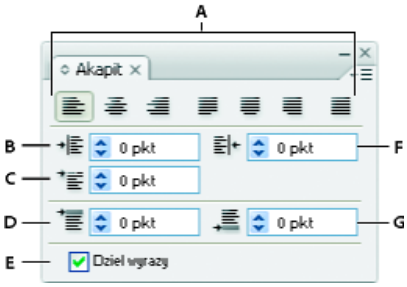
Omówienie panelu Akapit
Wyrównywanie tekstu
Justowanie tekstu
Dopasowanie odstępów między wyrazami i literami w wyjustowanym tekście
Wcięcia tekstu
Dostosowywanie odstępów w akapicie
Wisząca interpunkcja

Do góry

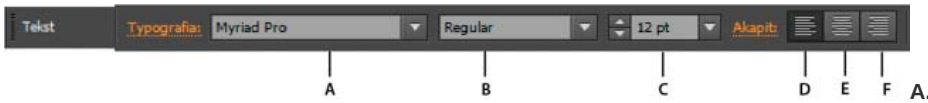
Omówienie panelu Akapit

Panel Akapit (Okno > Tekst > Akapit) służy do formatowania kolumn i akapitów. Opcje panelu sterowania są dostępne dla formatowania akapitów po zaznaczeniu wybranego tekstu lub włączeniu narzędzia Tekst.

Film przedstawiający wykorzystanie stylów znakowych i akapitowych można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0047_pl.



Panel Akapit (pokazane wszystkie opcje)
A. Wyrównanie i Justowanie **B.** Wcięcie z lewej **C.** Wcięcie z lewej pierwszego wiersza **D.** Odstęp przed akapitem **E.** Dzielenie wyrazów **F.** Wcięcie z prawej **G.** Odstęp po akapicie



A. Czcionka **B.** Styl czcionki **C.** Rozmiar czcionki **D.** Panel Wyrównywanie **E.** Wyśrodkuj **F.** Wyrównaj do prawej

Domyślnie, w panelu Akapit widoczne są tylko najczęściej używane opcje. Aby pokazać wszystkie opcje, wybierz z menu panelu polecenie Pokaż opcje. Ten sam efekt możesz uzyskać klikając dwukrotnie trójkąt umieszczony na zakładce panelu.

Do góry

Wyrównywanie tekstu

Tekst akapitowy i tekst na ścieżce mogą być wyrównywane do jednej lub obu krawędzi ścieżki tekstowej.

1. Aby wyrównać istniejący tekst, zaznacz wybrany obiekt tekstowy lub umieść kursor w wybranym akapicie.

   Brak zaznaczenia obiektu tekstowego lub kursora w akapicie oznacza stosowanie wyrównania do nowego tekstu.

2. Kliknij odpowiednim przycisku wyrównania na panelu sterowania lub Akapit.

Do góry

Justowanie tekstu

Tekst jest justowany jeśli jest wyrównany do obu krawędzi akapitu. Możesz justować cały tekst w akapicie włączając lub nie ostatnią linię.

1. Aby wyrównać istniejący tekst, zaznacz wybrany obiekt tekstowy lub umieść kursor w wybranym akapicie.

   Brak zaznaczenia obiektu tekstowego lub kursora w akapicie oznacza stosowanie justowania do nowego tekstu.

2. Przejdź do panelu Akapit i kliknij przycisk justowania.

Do góry

Dopasowanie odstępów między wyrazami i literami w wyjustowanym tekście

Program Photoshop zapewnia precyzyjną kontrolę odstępów między literami i wyrazami, między innymi poprzez skalowanie znaków. Dostosowywanie odstępów jest przeznaczone do pracy z tekstem wyjustowanym, ale można go używać dla tekstu niewyjustowanego.

1. Umieść kursor w wybranym akapicie lub zaznacz obiekt tekstowy, lub ramkę z wszystkimi wybranymi akapitami.
2. Wybierz polecenie Justowanie, z menu panelu Akapit.
3. Wprowadź wartości dla opcji Odstępy między wyrazami, Odstępy między literami i Odstępy między glifami. Wartości Maksymalna i Minimalna definiują zakres dopuszczalnych odstępów tylko dla justowanych akapitów. Wartość Wymagany definiuje optymalny odstęp dla akapitów wyjustowanych i niewyjustowanych:
   Odstępy między wyrazami Odstęp między wyrazami wprowadzany jest poprzez wciśnięcie klawisza spacji. Wartości odstępu międzywyrazowego mają zakres od 0% do1000%; przy 100% nie ma dodatkowego odstępu między wyrazami.

   Odstępy między literami Są to odległości między poszczególnymi literami, obejmujące także wartości kerningu i światła. Wartości odstępów między literami mogą pochodzić z zakresu od 100% do 500%: wartość 0% oznacza brak odstępu między literami; wartość 100% oznacza całkowitą szerokość między literami.

   Skalowanie glifu Szerokość znaków (glif opisuje każdą czcionkę). Wartości odstępów między glifami mogą wahać się od 50% do 200%.

   Opcje odstępów są zawsze stosowane do całego akapitu. Aby zmienić odstępy między pojedynczymi znakami (lecz nie w całym akapicie), należy zastosować raczej opcję Światło.
4. Aby wprowadzić justowanie do akapitu składającego się z jednego wyrazu, należy zastosować raczej opcję Justowanie jednego wyrazu.

   W wąskich kolumnach zdarza się czasami, że w wierszu pojawia się tylko jedno słowo. Jeżeli w danym akapicie ustawiono pełne wyjustowanie, to takie pojedyncze słowo w wierszu może wyglądać na nadmiernie rozciągnięte. Zamiast pełnego justowania takich słów można je wyśrodkować lub wyrównać do lewego lub prawego marginesu.

Do góry

Wcięcia tekstu

Wcięcia to odległość pomiędzy tekstem i krawędzią obiektu tekstowego. Wcięcia obejmują tylko zaznaczony akapit lub akapity; dlatego też, dla różnych akapitów można określać różne wcięcia.

Wcięcia można ustawiać za pomocą panelu Tabulatory, panelu sterowania lub Akapit. W przypadku obiektów tekstowych wcięcia można określić za pomocą tabulatorów i odstępów wewnętrznych.

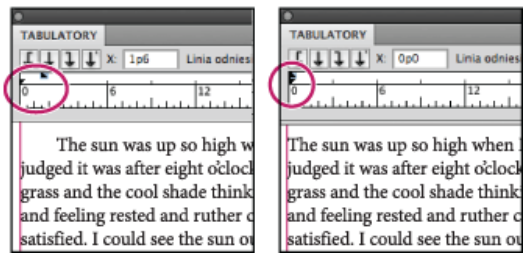
W przypadku tekstu japońskiego wcięcie pierwszego wiersza określa się za pomocą ustawienia mojikumi, a nie w panelu Akapit. Zdefiniowanie wcięcia w panelu Akapit i za pomocą ustawienia mojikumi spowoduje kumulację wcięć.

Określanie wcięć przy pomocy panelu Akapit

1. Wybierz narzędzie Tekst T i kliknij akapit, w którym ma się pojawić wcięcie.
2. Dostosować odpowiednie wartości wcięć w panelu Akapit. Na przykład, wykonaj następujące czynności:
   - Aby wciąć cały akapit o wartość 1 pica, wpisz wartość (w tym przykładzie **1p**) w pole Wcięcie z lewej .
   - Aby wciąć o 1 pica tylko pierwszy wiersz akapitu, wpisz wartość (w tym przykładzie **1p**) w pole Wcięcie z lewej pierwszego wiersza .
   - Aby utworzyć wcięcie wiszące (wysunięcie) o szerokości 1 pica, wpisz wartość dodatnią (w tym przykładzie **1p**) w pole Wcięcie z lewej oraz wartość ujemną (w tym przykładzie -**1p**) w pole Wcięcie z lewej pierwszego wiersza.

Określanie wcięcia przy pomocy panelu Tabulatory

1. Wybierz narzędzie Tekst T i kliknij akapit, w którym ma się pojawić wcięcie.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności w panelu Tabulatory, odnoszącą się do znaczników wcięć :
   - Przeciągnij górny znacznik, aby wciąć pierwszy wiersz tekstu. Przeciągnij dolny znacznik, aby wciąć wszystkie wiersze z wyjątkiem pierwszego. Przeciągnij dolny znacznik z wciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS), aby przesunąć obydwa znaczniki i wciąć cały akapit.

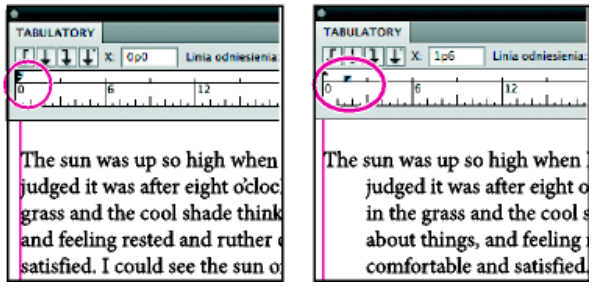


Wcięcie pierwszego wiersza (po lewej) i bez wcięcia (po prawej)

- Zaznacz górny znacznik i wpisz wartość w pole X, aby wciąć pierwszy wiersz tekstu. Zaznacz dolny znacznik i wpisz wartość w pole X, aby przesunąć wszystkie zdania z wyjątkiem pierwszego.

Tworzenie wcięcia wiszącego

Przy wcięciu wiszącym (wysunięciu), wcięte są wszystkie wiersze akapitu poza pierwszym. Wcięcia wiszące są szczególnie przydatne, gdy chce się dodać na początku akapitu grafikę w wierszu albo utworzyć wypunktowaną listę.



Bez wcięcia (po lewej) oraz wcięcie wiszące (po prawej)

1. Wybierz narzędzie Tekst T i kliknij akapit, w którym ma się pojawić wcięcie.
2. Za pomocą panelu sterowania lub Tabulatory ustaw wartość wcięcia z lewej na większą niż zero.
3. Aby podać ujemną wartość dla wcięcia pierwszego wiersza, wykonaj jedną z następujących czynności:
   - W panelu Akapit, wpisz ujemną wartość dla lewego wcięcia pierwszego wiersza.
   - W panelu Tabulatory, przeciągnij górny znacznik do lewej lub dolny znacznik do prawej.

Do góry

Dostosowywanie odstępów w akapicie

1. Umieść kursor w wybranym akapicie lub zaznacz obiekt tekstowy z wszystkimi wybranymi akapitami. Brak zaznaczenia obiektu tekstowego lub kursora w akapicie oznacza stosowanie ustawienia do nowego tekstu.
2. W panelu Akapit, dopasuj wartości w polu Odstęp przed akapitem(lub) i Odstęp po akapicie (lub).
   Uwaga: Jeśli akapit rozpoczyna się na górze kolumny, to przed nim nie jest umieszczana dodatkowa przestrzeń. W takim przypadku, ustaw odpowiednio interlinię pierwszego wiersza akapitu lub zmień wewnętrzny margines obiektu tekstowego.

Do góry

Wisząca interpunkcja

Wisząca interpunkcja to funkcja umożliwiająca wysuwanie znaków interpunkcji poza margines akapitu, dzięki czemu sprawia wrażenie bardziej wyrównanego.

Akapit bez wiszącej interpunkcji (po lewej) i akapit z wiszącą interpunkcją (po prawej)

W programie Illustrator są dostępne następujące opcje wiszącej interpunkcji:

Łacińskie wiszące znaki interpunkcyjne Określa wyrównanie znaków interpunkcyjnych w określonym akapicie. Gdy jest zaznaczona, następujące znaki są wysuwane całkowicie poza margines akapitu: pojedyncze cudzysłowy, podwójne cudzysłowy, dywizy, kropki i przecinki; inne znaki są wysuwane tylko na 50%: gwiazdki, tyldy, wielokropki, pauzy i półpauzy, dwukropki i średniki. Aby zastosować to ustawienie, umieść kursor w wybranym akapicie i zaznacz opcję Wisząca interpunkcja w znakach łacińskich, w menu panelu Akapit.

Optyczne wyrównanie marginesu Pozwala kontrolować wyrównanie znaków interpunkcyjnych we wszystkich akapitach obiektu tekstowego. Gdy opcja ta jest włączona, poza marginesy tekstu są wysuwane zarówno łacińskie znaki interpunkcyjne, jak i krawędzie niektórych liter (np. W i A). Aby zastosować to ustawienie, zaznacz wybrany obiekt tekstowy i wybierz polecenie Tekst > Optyczne wyrównanie marginesów.

Opcja burasagari Pozwala kontrolować wyrównanie dwubajtowych znaków interpunkcyjnych (wchodzących w skład czcionek chińskich, japońskich i koreańskich). Znaki te znajdują się poza zasięgiem opcji Wiszące znaki interpunkcyjne w znakach łacińskich i opcji Optyczne

wyrównanie marginesów.

Pamiętaj, że marginesy, poza które mają być wysuwane znaki interpunkcyjne, są wyznaczone przez opcje wyrównania akapitów. W przypadku akapitów wyrównanych do lewej i do prawej znaki interpunkcyjne są wysuwane odpowiednio poza marginesy lewe i prawe. W przypadku akapitów wyrównanych do góry i do dołu znaki interpunkcyjne są wysuwane odpowiednio poza marginesy górne i dolne. W przypadku akapitów justowanych i wyrównanych do środka, znaki interpunkcyjne są wysuwane poza oba marginesy.

Uwaga: Jeśli po znaku przestankowym następuje cudzysłów, obydwa znaki zostają wysunięte.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

-->

Opcje dzielenia wyrazów i łamania wierszy

Automatyczne dostosowywanie dzielenia wyrazów
Stosowanie słownika dzielenia
Ochrona wyrazów przed dzieleniem
Metody składu

Można określić, w jaki sposób słowa i linie mają być łamane, poprzez automatyczne dostosowanie ustawień dzielenia wyrazów lub użycie słownika dzielenia.

Program Illustrator używa takich samych metod łamania linii i słów, z jakich korzysta także program Adobe InDesign. Więcej informacji o korzystaniu z tych funkcji znajduje się w pomocy w Internecie.

Do góry

Automatyczne dostosowywanie dzielenia wyrazów

Ustawienia dzielenia wyrazów mają wpływ na poziome odstępy między wierszami i ogólny wygląd tekstu na stronie. Opcje dzielenia określają, czy słowa mogą być dzielone, a jeśli tak, to w jakich miejscach.

1. Aby zastosować automatyczne dzielenie wyrazów, wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby włączyć lub wyłączyć automatyczne dzielenie wyrazów, zaznacz lub usuń zaznaczenie opcji Dziel wyrazy, w panelu Akapit.
   - Dzielenie wyrazów można stosować w wybranych akapitach. W tym celu zaznacz tylko te akapity na warstwie tekstowej, które mają zostać objęte dzieleniem.
   - Aby wybrać słownik dotyczący dzielenia wyrazów, przejdź na panel Typografia, wysuń menu Języki i wybierz język.
2. Aby określić opcje, wybierz polecenie Dziel wyrazy, w menu palety Akapit i określ następujące opcje:
   Wyrazy dłuższe niż Minimalna długość wyrazów objętych dzieleniem.

   Po pierwszych _ literach i Przed ostatnimi _ literami Minimalną liczbę znaków na początku lub na końcu słowa, które może zostać podzielone. Na przykład, jeśli obie opcje będą miały wartość 3, wyraz **aromaty** zostanie podzielony na **aro- maty**, a nie **ar- omaty** lub **aroma- ty**.

   Ograniczenie dzielenia wyrazów Określa maksymalną liczbę następujących po sobie wierszy, w których mogą wystąpić dzielone wyrazy. Wartość 0 oznacza nieograniczoną liczbę występujących po sobie wierszy z dzielonymi wyrazami.

   Strefa dzielenia wyrazów Określa odległość od prawej krawędzi akapitu, oddzielającą część wiersza, w której nie może być dzielonego wyrazu. Wartość zerowa zezwala na dzielenie w każdym miejscu. Opcję tą można stosować tylko wtedy, kiedy jest używany układacz jednowierszowy.

   Dzielenie wyrazów zapisanych wielkimi literami Zaznaczenie opcji chroni przed dzieleniem wyrazy zapisane wielką literą.

Uwaga: Ustawienia dzielenia stosują się tylko do znaków łacińskich; znaki dwubajtowe, dostępne w czcionkach chińskich, japońskich i koreańskich, nie podlegają im.

Do góry

Stosowanie słownika dzielenia

Decyzje co do sposobu dzielenia wyrazów są podejmowane na podstawie słowników. Słowniki te umożliwiają wybranie innego języka nawet dla pojedynczego znaku w tekście. Jeśli nie zadecydujesz inaczej, obowiązuje słownik domyślny. Aktualny słownik można dostosować do swoich potrzeb za pomocą okna dialogowego Preferencje.

1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Dzielenie wyrazów (Windows) lub Illustrator > Preferencje > Dzielenie wyrazów (Mac OS).
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby wybrać domyślny słownik dzielenia, zaznacz opcję Język domyślny i kliknij OK.
   - Aby dodać wyraz do listy wyjątków, wpisz je w polu Nowa pozycja i kliknij Dodaj.
   - Aby usunąć wyraz z listy wyjątków, zaznacz go i kliknij Usuń.

Do góry

Ochrona wyrazów przed dzieleniem

Użytkownik ma możliwość zabezpieczenia słów przed dzieleniem na końcu wiersza. Dotyczy to na przykład nazw własnych lub słów, których podział spowoduje utratę ich sensu. Po pierwsze, gdy na końcu wiersza stoi pewien szczególny wyraz, np. nazwa własna, po drugie, kiedy w tekście występuje grupa wyrazów tworzących jedną niepodzielną całość, np. czyjeś imię i nazwisko.

1. Zaznaczyć te znaki, które nie mogą być podzielone.
2. Z menu panelu Typografia wybierz polecenie Bez dzielenia.
   Uwaga: Jeśli zastosujesz opcję Bez dzielenia do zbyt wielu znaków sąsiadujących ze sobą, może wystąpić zawinięcie tekstu w środku któregoś z wyrazów. Jeśli jednak zastosujesz opcję Bez dzielenia do więcej niż jednej linijki tekstu, tekst nie pojawi się.

Do góry

Metody składu

Wygląd tekstu na stronie zależy od złożonych oddziaływań procesów nazywanych składem. Na podstawie wybranych przez użytkownika opcji odstępów (między wyrazami, literami i glifami) oraz opcji dzielenia wyrazów, Illustrator wyznacza zbiór możliwych podziałów wierszy i wybiera podział optymalny.

Możesz wybrać spośród dwóch metod składu: Układacz wielowierszowy i Układacz jednowierszowy. Oba narzędzia wyznaczają zbiór możliwych podziałów wierszy i wybierają z niego taki podział, który jest najbardziej zgodny z wybranymi opcjami justowania akapitu i dzielenia wyrazów. Metoda składu obejmuje tylko zaznaczony akapit lub akapity; dlatego też, dla różnych akapitów można określać różne metody kompozycji.

Układacz wielowierszowy

Określony zakres wierszy jest analizowany pod kątem możliwych punktów podziału. Analiza ta stanowi podstawę do optymalizacji podziałów wcześniejszych wierszy akapitu.

Narzędzie Układacz wielowierszowy proponuje najlepszy układ tekstu na podstawie wcześniejszego zidentyfikowania punktów podziału wierszy i przypisaniu tym punktom pewnych wag (będących tak naprawdę punktami karnymi):

- W przypadku tekstów wyrównanych do lewej, do prawej lub do środka, wiersze bliższe prawej krawędzi akapitu są faworyzowane i uzyskują mniej punktów karnych.
- W przypadku tekstów justowanych, największa waga jest przywiązywana do równomiernego rozmieszczenia liter i równomiernych odstępów.
- Liczba podziałów wyrazów powinna być jak najmniejsza.

Układacz jednowierszowy

Narzędzie to układa tekst w sposób tradycyjny, wiersz po wierszu. Opcja ta jest użyteczna, jeśli trzeba ręcznie kontrolować miejsca łamania wierszy. Układacz jednowierszowy wyznacza punkty podziału wierszy na podstawie następujących zasad:

- Wiersze dłuższe są przedkładane nad wiersze krótsze.
- W przypadku tekstów justowanych, zmniejszanie lub zwiększanie odstępów między wyrazami jest przedkładane nad dzielenie wyrazów.
- W tekście bez justowania, dzielenie wyrazów jest bardziej pożądane niż zwiększanie lub zmniejszanie odstępów między literami.
- Jeśli odstęp musi być dostosowany, jego zmniejszenie jest lepsze niż zwiększenie.

  Aby wybrać jedną z tych metod, należy zaznaczyć jej opcję w menu panelu Akapit. Aby zastosować metodę do wszystkich akapitów, najpierw należy zaznaczyć obiekt tekstowy; aby zastosować metodę tylko do bieżącego akapitu, najpierw należy umieścić kursor w tym akapicie.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Tekst arabski i hebrajski

Układacze wielojęzyczne firmy Adobe
Kierunek tekstu
Typy cyfr
Obsługa czcionek starszych typów
Czcionki domyślne
Automatyczne wstawianie znaków kashida
Ligatury
Kopiowanie i wklejanie z programu Microsoft Word
Dzielenie wyrazów
Wyszukiwanie i zastępowanie
Znaki diakrytyczne
Glify

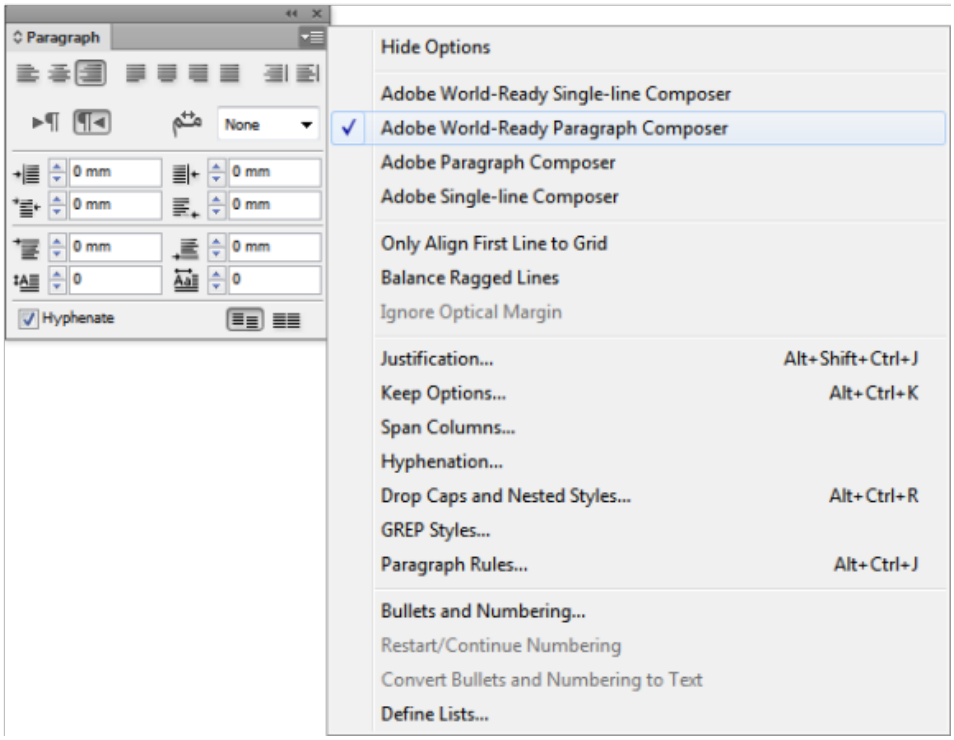
Do środkowowschodniej i północnoafrykańskiej wersji językowej oprogramowania wprowadzono nowe i ulepszone funkcje ułatwiające pracę z językami arabskim i hebrajskim.

Do góry

Układacze wielojęzyczne firmy Adobe

Dzięki układaczom wielojęzycznym firmy Adobe można tworzyć materiały w językach bliskowschodnich. Oprogramowanie pozwala pisać w językach arabskim, hebrajskim, angielskim, francuskim, niemieckim, rosyjskim (i innych językach z alfabetem łacińskim) oraz łączyć różne języki w tekście.

Dostępne układacze można wybrać z menu panelu Akapit (Okna > Akapit > menu panelu). W programie InDesign jest na przykład dostępny wielojęzyczny układacz akapitowy firmy Adobe. Program Illustrator pozwala stosować środkowowschodni układacz jednowierszowy.



Układacze wielojęzyczne firmy Adobe

Można nawet zapisywać pliki przy użyciu nazw arabskich i hebrajskich.

Zobacz też

- Składanie tekstu
- Formatowanie akapitów

Do góry

Kierunek tekstu

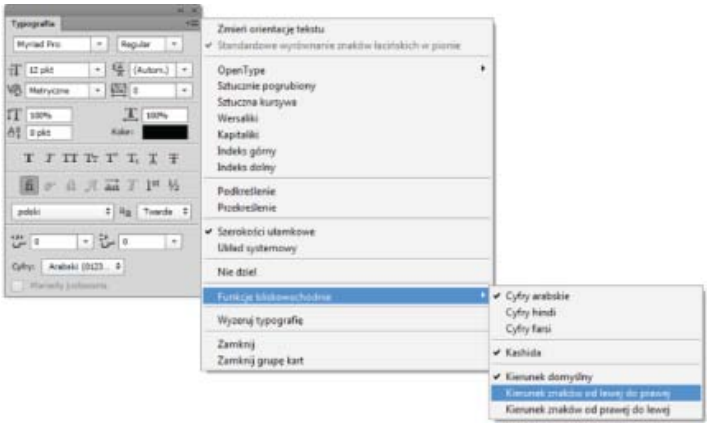
Aby stworzyć zawartość w języku arabskim lub hebrajskim, można zmienić domyślny kierunek tekstu na tekst od prawej do lewej. W przypadku dokumentów opartych na tekście tworzonym od lewej do prawej strony można teraz bez przeszkód przełączać się między kierunkami.

Wybierz kierunek akapitu w panelu Akapit.

Wybieranie kierunku akapitu

Jeśli akapit zawiera tekst w różnych językach, można określić kierunek tekstu dla każdego znaku. Podczas wstawiania dat i liczb również można podać kierunek każdego ze znaków.

Wybierz opcję Kierunek znaków z menu panelu Typografia, a następnie wybierz kierunek.



Kierunek znaków

Do góry

Typy cyfr

Podczas pracy w języku arabskim lub hebrajskim można wybrać typ cyfr, jakie mają być używane. Są dostępne cyfry arabskie, hindi i farsi.

W przypadku języka arabskiego jest automatycznie wybierana wersja hindi, a w przypadku hebrajskiego — arabska. W razie potrzeby można zmienić cyfry na arabskie.

1. Zaznacz cyfry we wpisanym tekście.
2. W panelu Typografia (Ctrl+T) wybierz czcionkę cyfr z listy Cyfry.

Włączenie opcji Używaj cyfr natywnych podczas pisania w językach arabskich gwarantuje używanie cyfr arabskich. Aby użyć tej opcji, wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Typografia zaawansowana.

Wybieranie typu cyfr

Do góry

Obsługa czcionek starszych typów

W tej wersji oprogramowania można nadal korzystać z czcionek tradycyjnych, na przykład w formacie AXT. Zalecane jest jednak stosowanie nowszych czcionek OpenType w elementach tekstowych.

Domyślnie jest włączona ochrona przed brakującymi glifami (Edycja > Preferencje > Zaawansowana typografia). Gdy używana czcionka nie zawiera wprowadzonych glifów, tekst jest obsługiwany automatycznie.

Do góry

Czcionki domyślne

Po zainstalowaniu wersji środkowowschodniej lub północnoafrykańskiej jest domyślnie ustawiana czcionka odpowiadająca językowi instalacji. Na przykład po zainstalowaniu angielskiej wersji językowej z obsługą języka arabskiego zostanie ustawiona czcionka domyślna Adobe Arabic. Analogicznie po zainstalowaniu angielskiej wersji językowej z obsługą języka hebrajskiego zostanie ustawiona czcionka domyślna Adobe Hebrew (lub Myriad Hebrew w przypadku Photoshopa).

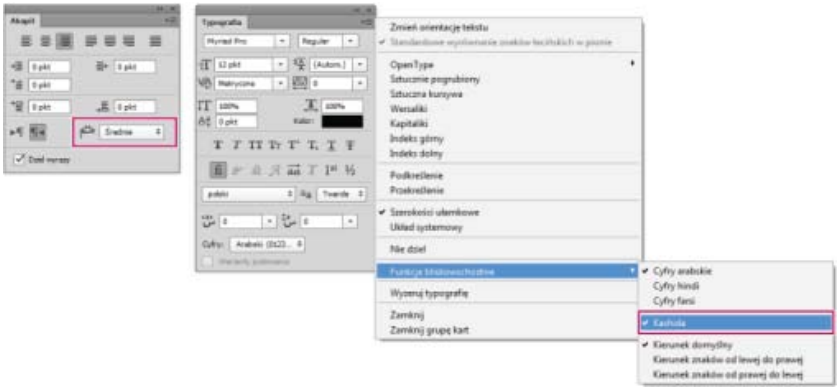
Do góry

Automatyczne wstawianie znaków kashida

W języku arabskim justowanie tekstu polega na dodawaniu odstępów kashida. Odstępy kashida są dodawane do znaków pisma arabskiego w celu ich wydłużenia. Puste miejsce nie jest modyfikowane. Aby wyjustować akapit z tekstem arabskim, użyj funkcji automatycznego wstawiania odstępów kashida.

Zaznacz akapit i w panelu Akapit (Okno > Typografia i tabele > Akapit) wybierz ustawienie z listy rozwijanej Wstaw odstępy kashida. Są dostępne opcje: Brak, Krótkie, Średnie, Długie i Stylistyczne. Odstępy kashida są wstawiane tylko w przypadku justowania akapitu. To ustawienie nie ma wpływu na akapity z ustawieniami wyrównania.

Aby zastosować odstępy kashida do grupy znaków, zaznacz je i wybierz opcję Kashida z menu panelu Typografia.



Automatyczne odstępy kashida

Do góry

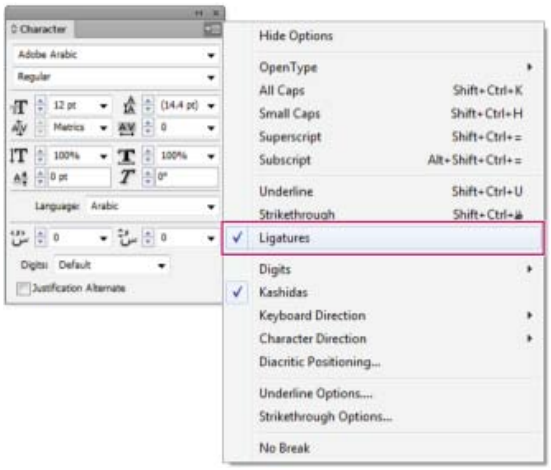
Ligatury

Do par znaków w językach arabskim i hebrajskim można automatycznie stosować ligatury. W typografii ligatura to symbol zastępujący niektóre pary liter. Są dostępne w niektórych czcionkach OpenType.

Wybranie opcji Ligatury z menu panelu Typografia lub panelu Sterowanie powoduje utworzenie standardowej ligatury zdefiniowanej w czcionce.

1. Zaznacz tekst.
2. Wybierz polecenie Ligatury z menu panelu Typografia lub panelu Sterowanie.

Niektóre czcionki OpenType zawierają fantazyjne, opcjonalne ligatury, których można użyć po wybraniu polecenia Ligatury ozdobne. Te ligatury są dostępne po wybraniu w panelu Typografia opcji OpenType > Ligatury ozdobne.



Włączanie automatycznych ligatur

Do góry

Kopiowanie i wklejanie z programu Microsoft Word

Tekst można skopiować z programu Microsoft Word i wkleić bezpośrednio do dokumentu. Wklejony tekst zostanie wyrównany, a jego kierunek zostanie automatycznie ustawiony zależnie od użytego języka — arabskiego lub hebrajskiego.

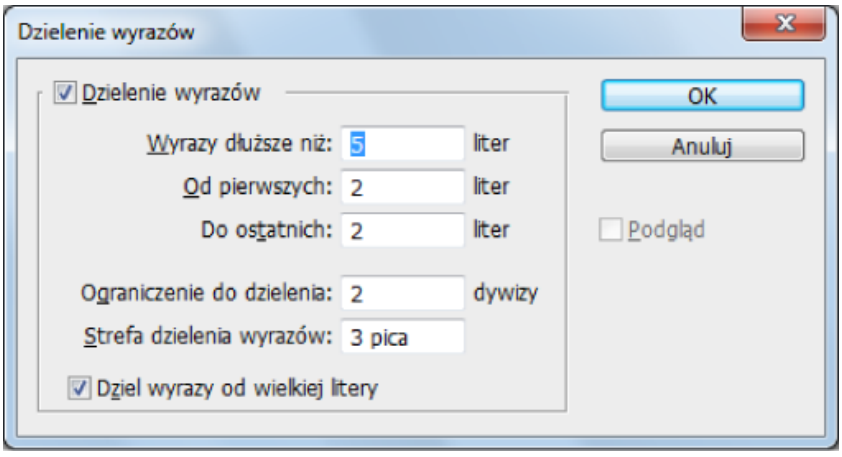
Do góry

Dzielenie wyrazów

Zdania zawierające więcej niż dwa wyrazy, które mieszczą się w jednym wierszu tekstu, są automatycznie zawijane do następnego wiersza. Podczas zawijania następuje justowanie tekstu, co niekiedy skutkuje niepotrzebnymi spacjami w wierszu, które nie wyglądają estetycznie ani nie są poprawne językowo. Funkcja dzielenia wyrazów umożliwia podzielenie słowa na końcu wiersza za pomocą dywizu. Taki podział pozwala na lepsze zawinięcie zdania do kolejnego wiersza.

Tekst mieszany: Funkcja wstawiania odstępów kashida ma wpływ na dzielenie wyrazów w tekście mieszanym. Gdy ta funkcja jest włączona, w odpowiednich miejscach są wstawiane odstępy kashida, a tekst inny niż arabski nie podlega dzieleniu wyrazów. Gdy funkcja wstawiania odstępów kashida jest wyłączona, dzielenie wyrazów obejmuje tylko tekst inny niż arabski.

Tekst hebrajski: Dzielenie wyrazów jest dozwolone. Aby włączyć dzielenie wyrazów i dostosować ustawienia, w panelu Akapit uaktywnij menu panelu i wybierz opcję Ustawienia dzielenia wyrazów.



Do góry

Wyszukiwanie i zastępowanie

Użytkownicy pracujący z językiem arabskim i hebrajskim mają do dyspozycji pełnoprawną funkcję wyszukiwania i zastępowania tekstu. Funkcja ta umożliwia wyszukiwanie i zastąpienie zwykłych ciągów tekstowych lub ciągów o konkretnych cechach. Obsługiwane cechy to m.in.: znaki diakrytyczne, znaki kashida, znaki specjalne (np. Alef), cyfry różnorodnych języków (np. znaki cyfr w skrypcie języka hindi) itd.

Wyszukiwanie i zastępowanie tekstu:

- **InDesign**: Edycja > Znajdź/zastąp
- **Illustrator**: Edycja > Znajdź i zastąp

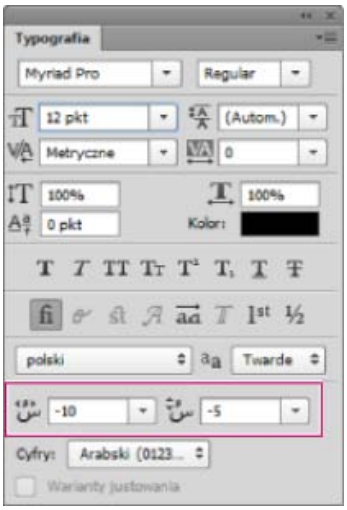
Program InDesign umożliwia wyszukanie i zastąpienie cyfr między skryptami języka arabskiego, hindi i farsi. W tym celu należy kliknąć kartę Transliteracja (Edycja > Znajdź/zastąp), w której można wyszukać i zastąpić cyfry między skryptami języka arabskiego, hindi i farsi. To narzędzie umożliwia np. wyszukanie cyfr napisanych w skrypcie hindi i skonwertowanie ich na znaki skryptu arabskiego.

Do góry

Znaki diakrytyczne

W tekście arabskim znak diakrytyczny to glif określający długość spółgłoski lub krótką samogłoskę. Znak diakrytyczny jest dodawany ponad lub pod tekstem. Aby uzyskać stylizowany tekst lub poprawić czytelność niektórych czcionek, można sterować położeniem znaków diakrytycznych w pionie lub poziomie.

1. Zaznacz tekst ze znakami diakrytycznymi.
2. W panelu Typografia zmodyfikuj położenie znaków diakrytycznych względem tekstu. Można zmieniać wartości Dopasuj położenie znaków diakrytycznych w poziomie i Dopasuj położenie znaków diakrytycznych w pionie.



Dopasowywanie położenia znaków diakrytycznych

Do góry

Glify

Użytkownicy pracujący z językiem arabskim lub hebrajskim mogą stosować glify z domyślnego zestawu znaków. Czynności przeglądania, wybierania lub stosowania glifu z domyślnego zestawu znaków lub innych zestawów znaków wykonuje się z panelu Glify:

- InDesign: Okno > Typ i tabele > Glify
- Illustrator: Okno > Typ > Glify

Przeglądanie, wybieranie i stosowanie glifów

Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Narzędzia dotykowe i ulepszenia | Illustrator CC

Dotykowe modyfikowanie tekstu (narzędzie Tekst dotykowy)
Dotykowe modyfikowanie kształtów (narzędzie Przekształcanie swobodne)
Gesty obsługiwane przez system operacyjny

Dzięki programowi Illustrator CC można łatwiej korzystać z urządzeń dotykowych przy pracy z tekstem i z obiektami. Aby uwzględnić różne style interakcji z programem Illustrator, ulepszenia objęły także korzystanie z myszy. Możesz korzystać z myszy do pracy z obiektami i do manipulowania nimi tak łatwo, jak z urządzenia dotykowego.

Ponadto wiele gestów dotykowych jest dostępnych w samych systemach operacyjnych. Możesz korzystać z interfejsu użytkownika programu Illustrator do panoramowania, przeglądania i przemieszczania obiektów powiązanych z systemem operacyjnym.

Do korzystania z opcji dotykowych programu Illustrator będą potrzebne:

- Komputer z ekranem dotykowym z systemem Windows 7 lub 8, lub
- Urządzenie z ekranem dotykowym, takie jak Wacom Cintiq 24HD Touch

Do panoramowania i przybliżania przy pomocy gestów potrzebne będą:

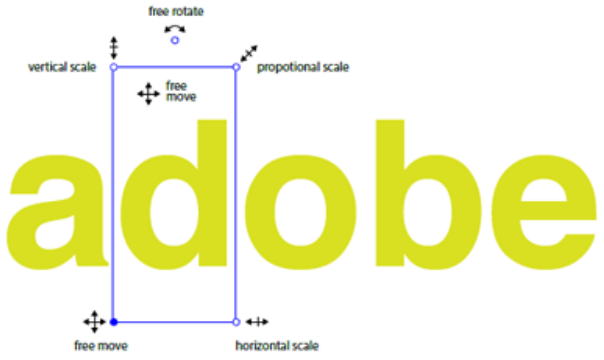
- Urządzenie obsługiwane bezpośrednio dotykiem. Np. urządzenie z ekranem dotykowym.
- Urządzenie pośredniczące w obsłudze dotykiem. Na przykład trackpad na komputerze Mac, panele dotykowe, lub urządzenie Wacom Intuos5.

Do góry

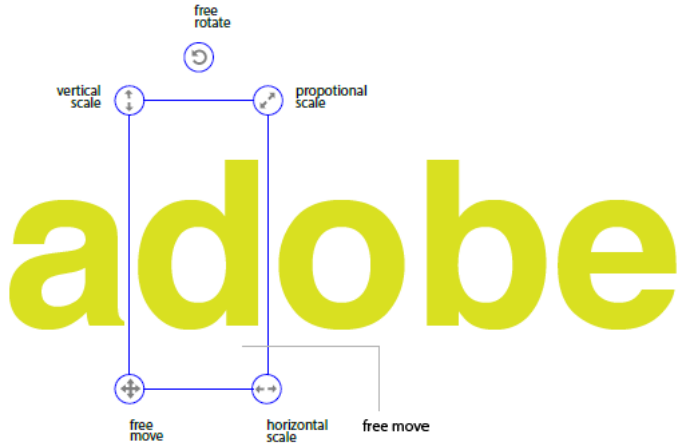
Korzystanie z dotyku do modyfikacji tekstu (narzędzie Tekst dotykowy)

Modyfikuj właściwości tekstu, korzystając z narzędzia Tekst dotykowy przy pomocy kursora myszy lub urządzenia dotykowego (na przykład urządzenia z ekranem dotykowym).

1. Wybierz narzędzie Tekst dotykowy (Shift + T) z paska narzędzi lub panelu sterowania.
2. Zaznacz ciąg znaków lub pojedynczy znak w tekście.
3. Aby zmodyfikować znak (obrócić, przeskalować, lub przemieścić) za pomocą dotyku lub myszy, posłuż się uchwytami sterującymi, które pojawią się wokół tekstu.



Użyj myszy i ulepszonych uchwytów sterujących wokół obiektu do łatwego manipulowania obiektem



Użyj urządzenia dotykowego i ulepszonych uchwytów sterujących wokół obiektu do łatwego manipulowania obiektem

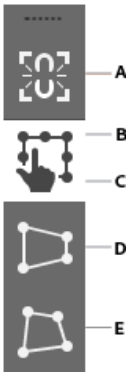
Do góry

Korzystanie z dotyku do modyfikowania kształtów (narzędzie Przekształcanie swobodne)

Przemieszczaj, ścinaj, obracaj, lub zniekształcaj obiekt, korzystając z myszy lub urządzenia dotykowego (na przykład urządzenia z ekranem dotykowym).

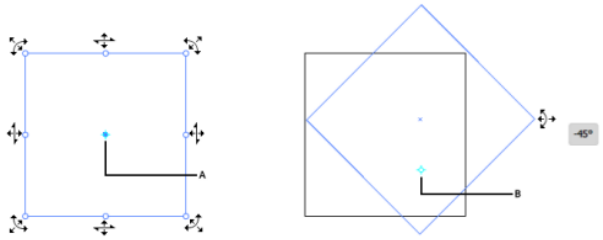
1. Zaznacz obiekt, a następnie wybierz narzędziePrzekształcanie swobodne.

2. W widżecie narzędzia Przekształcanie swobodne wybierz działanie, które chcesz wykonać na zaznaczonym obiekcie. Użyj uchwytów sterujących w celu przesuwania, skalowania, obracania, ścinania lub zniekształcania (z zachowaniem perspektywy lub swobodnego).



Widżet dotykowy narzędzia Przekształcanie swobodne
***A.** Ograniczenie **B.** Przekształcanie swobodne **C.** Wybierz działanie **D.** Zniekształcenie perspektywiczne **E.** Zniekształcenie swobodne*

3. Gdy widżet Przekształcanie swobodne jest aktywny, zaznaczony obiekt ma ruchomy punkt odniesienia:
   - Kliknij i przeciągnij punkt odniesienia do dowolnego punktu na obszarze roboczym, aby przemieścić obiekt względem punktu odniesienia.
   - Możesz też kliknąć dwa razy dowolny z ośmiu uchwytów sterujących, aby ustawić ten uchwyt jako punkt odniesienia. Obracanie będzie się teraz odbywało względem nowego punktu odniesienia.
   - Kliknij dwukrotnie punkt odniesienia, aby przywrócić jego położenie.



***(z lewej)** Kursory narzędzia Przekształcanie swobodne **(z prawej)** Ilustracja punktu odniesienia*
***A.** Punkt odniesienia **B.** W przypadku przesunięcia, obraz obraca się względem nowej lokalizacji punktu odniesienia*

- Najazd wskaźnikiem myszy na uchwyty sterowania wyświetla dostępne ikony oraz wskazuje punkt odniesienia dla obiektu.
- Punkt odniesienia można przeciągnąć w inne miejsce, a następnie użyć uchwytów sterowania, aby obrócić wybraną kompozycję względem nowego punktu odniesienia.

Do góry

Gesty systemu operacyjnego

Gesty dotykowe: Korzystaj ze standardowych gestów dotykowych do panoramowania i przybliżania. Gesty te działają na urządzeniach obsługujących polecenia dotykowe:

- Wykonaj gest uszczypnięcia do wewnątrz lub na zewnątrz (np. za pomocą kciuka i palca wskazującego), aby powiększać i zmniejszać
- Umieść dwa palce na dokumencie i przesuwaj je jednocześnie, aby panoramować w ramach dokumentu
- Wykonaj gest machnięcia lub pstryknięcia, aby przeglądać obszary robocze
- W trybie edycji obszaru roboczego użyj dwóch palców, aby obrócić obszar roboczy o 90º

(cc) BY-NC-SA Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Nowe kompozytory obsługujące języki indyjskie | Illustrator CC

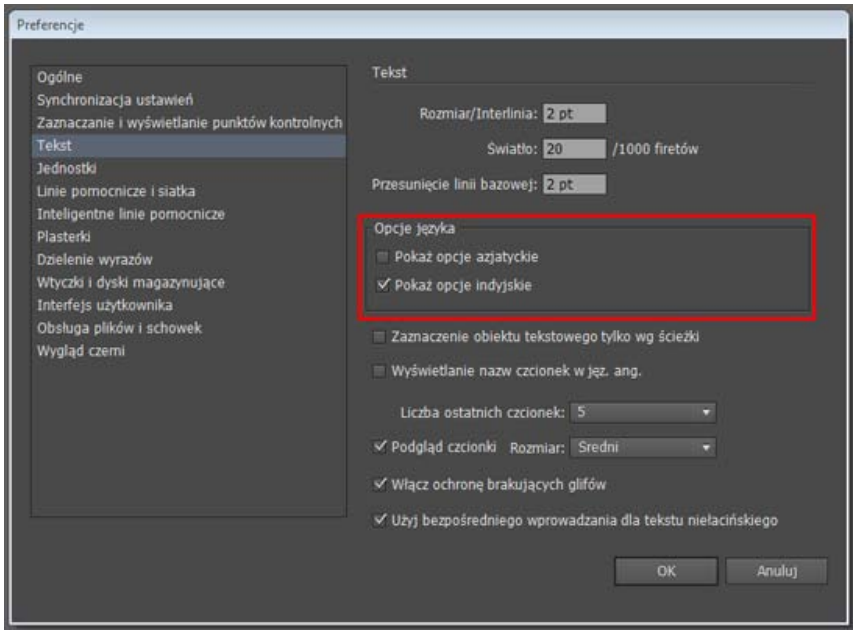
Program Illustrator CC zawiera usprawnioną obsługę języków indyjskich Dzięki temu użytkownik może tworzyć dokumenty używając alfabetu indyjskiego. Dodatkowy kompozytor języków bliskowschodnich i południowoazjatyckich umożliwia tworzenie poprawnych form słownych w wielu skryptach, które nie należą do języków zachodnich.

Kompozytory języków bliskowschodnich i południowoazjatyckich obsługują języki indyjskie:

- Bengali
- Gudżarati
- Hindi
- Kannada
- Malayalam
- Marathi
- Oriya
- Pendżabski
- Tamilski
- Telugu

Tę funkcję należy włączyć w menu Preferencje (Ctrl + K). Ta opcja jest dostępna w menu Preferencje > Typ > Pokaż opcje indyjskie

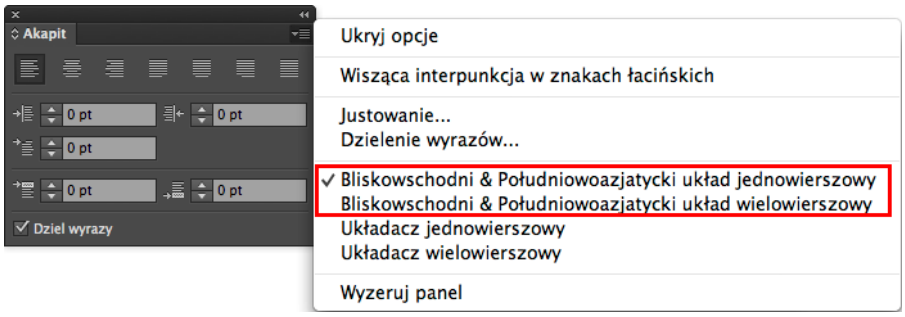
Uwaga: *Nazwa opcji Pokaż opcje azjatyckie z poprzednich wersji programu Illustrator została zmieniona na Pokaż opcje południowoazjatyckie.*



Przywoływanie opcji indyjskich w menu Preferencje

Po włączeniu opcji indyjskich w menu rozwijanym panelu Akapit zostaną włączone dwa dodatkowe kompozytory (dostępnym w Panelu sterowania lub po naciśnięciu skrótu klawiaturowego Ctrl + T). Są to:

- Kompozytor jednoliniowy języków bliskowschodnich i południowoazjatyckich
- Kompozytor wieloliniowy języków bliskowschodnich i południowoazjatyckich



Dwa nowe kompozytory są udostępniane po włączeniu obsługi języków indyjskich

Uwaga: *W oknie Preferencje > Typ można wybrać tylko jedną z opcji obsługi języków indyjskich i azjatyckich jednocześnie. Możesz wybrać jedną z nich lub wyłączyć obydwie.*

(cc) BY-NC-SA Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Tworzenie efektów specjalnych

-->

Atrybuty wyglądu

Informacje o atrybutach wyglądu
Omówienie panelu Wygląd
Określanie sposobu stosowania atrybutów do nowych obiektów
Wybieranie pozycji, które otrzymają atrybuty wyglądu
Zarządzanie atrybutami wyglądu

Możesz zmieniać wygląd dowolnego obiektu, grupy lub warstwy w programie Adobe Illustrator, korzystając z efektów oraz paneli Wygląd i Style grafiki. Ponadto, możesz podzielić obiekt na części podstawowe, aby niezależnie zmieniać elementy każdej z nich.

Do góry

Informacje o atrybutach wyglądu

Atrybuty wyglądu wpływają na wygląd obiektu, nie zmieniając jego struktury. Do atrybutów wyglądu należą: wypełnienia, obrysy, ustawienia przezroczystości i efekty. Zastosowanie atrybutu wyglądu do obiektu i następująca po tej operacji edycja lub usunięcie atrybutu z obiektu nie powodują zmiany samego obiektu oraz innych jego atrybutów.

Atrybuty wyglądu mogą być określane na dowolnym poziomie hierarchii warstw. Na przykład, zastosowanie efektu cienia do wybranej warstwy oznacza zastosowanie go do wszystkich obiektów na tej warstwie. Jeśli jednak jeden z obiektów zostanie przeniesiony poza warstwę, to efekt cienia przestanie go dotyczyć, ponieważ jest przypisany do warstwy, a nie do poszczególnych obiektów na warstwie.

Panel Wygląd stanowi punkt wyjścia do pracy z atrybutami wyglądu. Ponieważ atrybuty wyglądu mogą być stosowane do warstw, grup i obiektów oraz wypełnień i obrysów, hierarchia atrybutów kompozycji może stać się bardzo złożona. Na przykład, jeśli pewien efekt został zastosowany do warstwy, a inny do obiektu na warstwie, dość trudno jest rozstrzygnąć, który z nich spowodował zmianę kompozycji. Panel Wygląd umożliwia dokładne identyfikowanie i przeglądanie wypełnień, obrysów, stylów grafiki i efektów zastosowanych do danego obiektu, grupy lub warstwy.

Film przedstawiający korzystanie z panelu Wygląd oraz panelu Style grafiki można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/lrvid4022_ai_pl.

Do góry

Omówienie panelu Wygląd

Panel Wygląd (Okno > Wygląd) może być używany do wyświetlania i dostosowywania atrybutów wyglądu obiektów, grup lub warstw. Wypełnienia i obrysy są zestawiane zgodnie z ich kolejnością ułożenia na stosie (nakładania się); kolejność z “góry do dołu” w panelu odpowiada kolejności z “wierzchu na spód” na kompozycji. Efekty są zestawiane w takiej kolejności, w jakiej były stosowane.

Film przedstawiający korzystanie z panelu Wygląd oraz panelu Style grafiki można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/lrvid4022_ai_pl.

Panel Wygląd z listą atrybutów grupy obiektów
A. Ścieżka z wypełnieniem, obrysem i efektem cienia **B.** Ścieżka z efektem **C.** Dodaj nowy obrys, przycisk **D.** Dodaj nowe wypełnienie, przycisk **E.** Dodaj efekt, przycisk **F.** Przycisk Wyczyść wygląd **G.** Przycisk Powiel zaznaczony element

Odsłanianie dodatkowych elementów w panelu Wygląd

Jeśli zaznaczysz elementy zawierające inne elementy, np. warstwę lub grupę, w panelu Wygląd pojawi się element Zawartość.

❖ Dwukrotnie kliknij element Zawartość.

Wyświetlanie listy atrybutów znaków obiektu tekstowego w panelu Wygląd

Po zaznaczeniu obiektu tekstowego w panelu pojawi się element Znaki.

1. Dwukrotnie kliknij element Znaki w panelu Wygląd.

   Uwaga: Aby zobaczyć atrybuty pojedynczych znaków w tekście o mieszanym wyglądzie, wybierz pojedynczy znak.

2. Kliknij Typ na górze panelu, aby wrócić do głównego widoku.

Włączanie lub wyłączanie atrybutu dla wybranego obiektu

- Aby włączyć lub wyłączyć pojedynczy atrybut, kliknij ikonę oka znajdującą się obok atrybutu.
- Aby włączyć wszystkie ukryte atrybuty, wybierz polecenie Pokaż wszystkie ukryte atrybuty z menu panelu Wygląd.

Edytowanie atrybutu

- Kliknij wiersz atrybutu, aby wyświetlić i ustawić wartości.
- Kliknij podkreślony tekst i w oknie dialogowym, które ukaże się na ekranie, określ nowe wartości.

Wyświetlanie lub ukrywanie dodatkowych miniaturek w panelu Wygląd

❖ Z menu panelu Wygląd wybierz polecenie Pokaż miniaturkę lub Ukryj miniaturkę.

Do góry

Określanie sposobu stosowania atrybutów do nowych obiektów

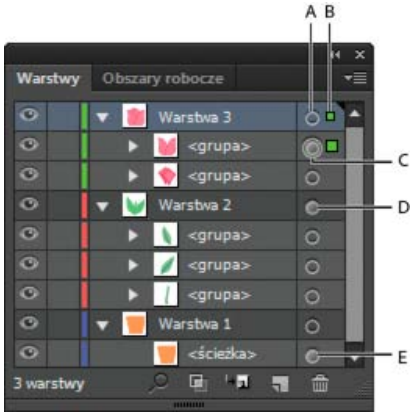
Możesz określić, czy nowe obiekty mają dziedziczyć atrybuty wyglądu, czy charakteryzować się tylko atrybutami podstawowymi.

- Aby w nowym obiekcie zastosować tylko pojedyncze wypełnienie i obrys, wybierz opcję Nowa kompozycja z wyglądem podstawowym z menu panelu.
- Aby w nowym obiekcie zastosować wszystkie atrybuty wyglądu, odznacz Nowa kompozycja z wyglądem podstawowym z menu panelu.

Do góry

Wybieranie pozycji, które otrzymają atrybuty wyglądu

Przed określeniem atrybutu wyglądu oraz przed zastosowaniem stylu lub efektu do warstwy, grupy lub obiektu, naceluj odpowiedni element w panelu Warstwy. Zaznaczenie obiektu lub grupy (jakąkolwiek metodą) powoduje nacelowanie tego obiektu lub tej grupy w panelu Warstwy. Warstwy muszą być nacelowane bezpośrednio w panelu.



Zacienione ikony nacelowania w panelu Warstwy oznaczają elementy zawierające atrybuty wyglądu.
A. Nacelowywanie i kolumna wyglądu **B.** Kolumna zaznaczeń **C.** Grupa z atrybutami wyglądu **D.** Warstwa z atrybutami wyglądu **E.** Obiekt z atrybutami wyglądu

Ikony nacelowania w hierarchii warstwy wskazują atrybuty wyglądu lub nacelowanie:

- ○ wskazuje, że element nie jest nacelowany i nie posiada żadnych atrybutów wyglądu poza pojedynczym wypełnieniem i obrysem.
- ◉ wskazuje, że element nie jest nacelowany, ale posiada atrybuty wyglądu.
- ◎ wskazuje, że element jest nacelowany, ale nie posiada żadnych atrybutów wyglądu poza pojedynczym wypełnieniem i obrysem.
- ◉ wskazuje, że element jest nacelowany i posiada atrybuty wyglądu.

Aby nacelować element w panelu Warstwy, kliknij jego ikonę nacelowania. Podwójny pierścień lub wskazuje, że element jest nacelowany. Aby nacelować dodatkowe elementy, klikaj je z wciśniętym klawiszem Shift.

Uwaga: Zaznaczenie obiektu lub grupy (jakąkolwiek metodą) powoduje nacelowanie tego obiektu lub tej grupy w panelu Warstwy. Warstwy muszą być nacelowywane kliknięciem na ikonie nacelowywania, bezpośrednio w panelu Warstwy.

Do góry

Zarządzanie atrybutami wyglądu

Edytowanie lub dodawanie atrybutu wyglądu

W dowolnym czasie można otworzyć atrybut wyglądu, taki jak efekt, i zmienić jego ustawienia.

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności w panelu Wygląd:

- Aby edytować atrybut, kliknij niebieską, podkreśloną nazwę atrybutu i w oknie dialogowym, które ukaże się na ekranie, wprowadź zmiany.
- Aby edytować kolor wypełnienia, kliknij wiersz wypełnienia i wybierz nowy kolor z okna koloru.
- Aby dodać nowy efekt, kliknij polecenie Dodaj nowy efekt .
- Aby usunąć atrybut, kliknij wiersz atrybutu, a następnie kliknij ikonę Usuń .

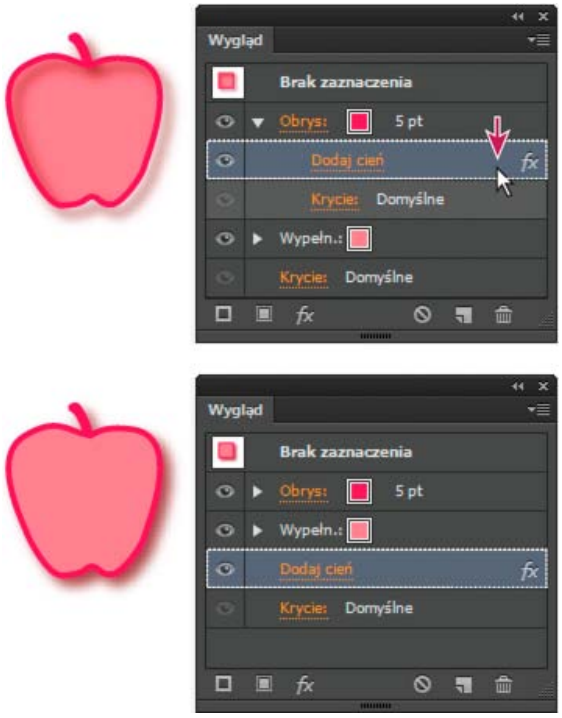
Powielanie atrybutu wyglądu

❖ Zaznacz atrybut w panelu Wygląd i wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij w panelu przycisk Powiel zaznaczony element lub wybierz z menu panelu polecenie Powiel element.
- Przeciągnij atrybut wyglądu na przycisk Powiel zaznaczony element w panelu.

Zmiana kolejności atrybutów wyglądu

❖ Przeciągnij atrybut wyglądu w górę lub na dół panelu Wygląd. (Jeśli jest taka potrzeba, kliknij trójkąt obok elementu i rozwiń jego zawartość). Po umieszczeniu obwiedni przeciąganego atrybutu wyglądu w wybranym miejscu zwolnij przycisk myszy.



Efekt Dodaj cień zastosowany do obrysu (góra) w porównaniu z tym samym efektem użytym na wypełnieniu (dół).

Usuwanie lub ukrywanie atrybutów wyglądu

1. Zaznacz obiekt lub grupę (ewentualnie naceluj warstwę w panelu Warstwy).
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby chwilowo ukryć atrybut użyty w kompozycji, kliknij ikonę Widoczność w panelu Wygląd. Kliknij ją jeszcze raz, aby ponowne zobaczyć zastosowany atrybut.
   - Aby usunąć określony atrybut, zaznacz go w panelu Wygląd i kliknij ikonę Usuń . Możesz też zaznaczyć w menu panelu

polecenie Usuń element albo przeciągnąć atrybut na ikonę Usuń.

- Aby usunąć wszystkie atrybuty wyglądu za wyjątkiem pojedynczego wypełnienia i obrysu, w menu panelu wybierz polecenie Redukcja do wyglądu podstawowego. Możesz też przeciągnąć ikonę nacelowania elementu z panelu Warstwy na ikonę Usuń w panelu Warstwy.
- Aby usunąć wszystkie atrybuty wyglądu, w tym dotyczące obrysu i wypełnienia, wybierz z menu panelu Wygląd polecenie Wyczyść wygląd lub kliknij przycisk Wyczyść wygląd .

Kopiowanie atrybutów wyglądu między obiektami

Atrybuty wyglądu można przenosić lub kopiować metodą przeciągania lub za pomocą narzędzia Kroplomierz.

Kopiowanie atrybutów wyglądu metodą przeciągania

1. Zaznacz obiekt lub grupę (ewentualnie naceluj warstwę w panelu Warstwy), której wygląd chcesz skopiować.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Przeciągnij miniaturkę z górnej części panelu Wygląd na obiekt w oknie dokumentu. Jeżeli miniaturka nie została wyświetlona, wybierz z menu panelu polecenie Pokaż miniaturki.
   - Aby skopiować wszystkie atrybuty wyglądu, wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i przeciągnij ikonę nacelowania (w panelu Warstwy) z elementu o wybranych atrybutach na jakikolwiek inny element (w panelu Warstwy).
   - Aby przenieść atrybuty wyglądu (zamiast kopiowania), przeciągnij ikonę nacelowania z elementu o określonych atrybutach w panelu Warstwy na element, do którego mają być zastosowane.

Kopiowanie atrybutów wyglądu za pomocą narzędzia Kroplomierz

Narzędzie Kroplomierz może być używane do kopiowani atrybutów wyglądu z jednego obiektu na inny. Kopiowanie może obejmować atrybuty znaków, akapitu, wypełnienia i obrysu i może być stosowane do obiektów tekstowych. Domyślnie, narzędzie Kroplomierz kopiuje wszystkie atrybuty zaznaczenia. Aby określić zakres atrybutów, zaznacz je w oknie Kroplomierz.

1. Zaznacz obiekt, obiekt tekstowy lub znaki, których atrybuty mają być zmienione.
2. Wybierz narzędzie Kroplomierz .
3. Przesuń narzędzie Kroplomierz na obiekt z wybranymi atrybutach. (Kursor poprawnie umieszczony nad tekstem wyświetla mały znak T).
4. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij narzędzie Kroplomierz, aby pobrać wszystkie atrybuty wyglądu i zastosować je do zaznaczonego obiektu.
   - Kliknij z wciśniętym klawiszem Shift, aby pobrać sam kolor gradientu, wzorka, obiektu siatkowego lub obrazu umieszczonego i zastosować go do zaznaczonego wypełnienia lub obrysu.
   - Wciśnij klawisz Shift, a następnie klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS), po czym kliknij, aby dodać atrybuty wyglądu do atrybutów wyglądu zaznaczonego obiektu. Możesz także najpierw kliknąć, a następnie wcisnąć klawisze Shift+Alt (Windows) lub Shift+Option (Mac OS).

     Uwaga: Możesz też kliknąć na niezaznaczonym obiekcie i pobrać jego atrybuty, a potem kliknąć na innym niezaznaczonym obiekcie z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i zastosować do niego pobrane atrybuty.

Kopiowanie atrybutów z biurka za pomocą narzędzia Kroplomierz

1. Zaznacz obiekt, którego atrybuty mają być zmienione.
2. Wybierz narzędzie Kroplomierz.
3. Kliknij gdziekolwiek w dokumencie i wciśnij przycisk myszy.
4. Nie zwalniając przycisku myszy, przesuń kursor nad znajdujący się na pulpicie komputera obiekt, z którego mają zostać pobrane atrybuty koloru. Po umieszczeniu kursora bezpośrednio nad tym obiektem zwolnij przycisk myszy.

   Ważne: Gdy narzędzie Kroplomierz jest używane poza bieżącym dokumentem, pobierane są wyłącznie kolory RGB. Fakt pobierania koloru RGB z ekranu jest sygnalizowany poprzez wyświetlanie czarnego kwadratu po prawej stronie narzędzia.

Określanie atrybutów, które mogą być kopiowane za pomocą narzędzia Kroplomierz

1. Dwukrotnie kliknij narzędzie Kroplomierz.
2. Zaznacz atrybuty do skopiowania za pomocą narzędzia Kroplomierz. Próbkowane mogą być takie atrybuty jak: przezroczystość, różne atrybuty wypełnienia i obrysu oraz atrybuty znaków i akapitów.

3. Wybierz rozmiar próbki z menu Rozmiar próbki rastra.
4. Kliknij przycisk OK.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

-->

Praca z efektami

Informacje o efektach
Zastosowanie efektu
Informacje o efektach rastrowych
Opcje rasteryzacji
Stosowanie efektów w obrazach bitmapowych
Zwiększanie wydajności przy efektach
Modyfikowanie lub usuwanie efektu

Do góry

Informacje o efektach

Program Illustrator zawiera wiele efektów, które można nadawać obiektowi, grupie lub warstwie, aby zmienić ich charakterystyki.

Program Illustrator CS3 i wersje wcześniejsze zawierały efekty i filtry, ale obecnie program Illustrator zawiera tylko efekty (za wyjątkiem filtrów SVG). Główną różnicą pomiędzy filtrem, a efektem jest to, że filtr modyfikuje obiekt lub warstwę na stałe, natomiast efekt i jego właściwości można zmienić lub usunąć w dowolnym momencie.

Efekt pojawia się w panelu Wygląd po zastosowaniu na obiekcie. W panelu Wygląd można edytować efekt poprzez przemieszczanie go, powielanie, usuwanie lub zapisywanie jako część stylu grafiki. W przypadku efektu rozwiń obiekt; dopiero wtedy uzyskuje się dostęp do nowych punktów.
Uwaga: Wcześniejsze wersje programu Illustrator zawierały filtry i efekty.
Efekty znajdujące się w górnej połowie menu Efekty to efekty wektorowe. Można je stosować tylko na obiektach wektorowych oraz do wypełnienia lub obrysu obiektu bitmapowego w panelu Wygląd. Wyjątkami od tej reguły są następujące efekty i kategorie efektów, które w związku z tym można używać zarówno na obiektach wektorowych, jak i bitmapowych: efekty 3D, filtry SVG, efekty Wypaczenie, efekty Przekształcanie, Cień, Wtapianie, Blask wewnętrzny, Blask zewnętrzny.

Efekty znajdujące się w dolnej połowie menu Efekty to efekty rastrowe. Można je stosować zarówno na obiektach wektorowych, jak i bitmapowych.

Film przedstawiający korzystanie z panelu Wygląd oraz panelu Style grafiki można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/lrvid4022_ai_pl.

Do góry

Zastosowanie efektu

1. Zaznacz obiekt lub grupę (ewentualnie naceluj warstwę w panelu Warstwy).

   Aby zastosować filtr lub efekt do konkretnego atrybutu obiektu, np. obrysu lub wypełnienia, zaznacz obiekt, a następnie zaznacz wybrany atrybut w panelu Wygląd.

2. Wykonaj jedną z następujących czynności:

   - Wybierz odpowiednie polecenie z menu Efekt.
   - W panelu Wygląd kliknij polecenie Dodaj nowy efekt i wybierz efekt.

3. Jeśli na ekranie pojawi się okno dialogowe, określ wybrane opcje i kliknij OK.

   Aby zastosować ostatnio użyty efekt i ustawienia, wybierz Efekt > Zastosuj [Nazwa efektu]. Aby zastosować ostatnio użyty efekt i ustawić jego opcje, wybierz Efekt > [Nazwa efektu].

Do góry

Informacje o efektach rastrowych

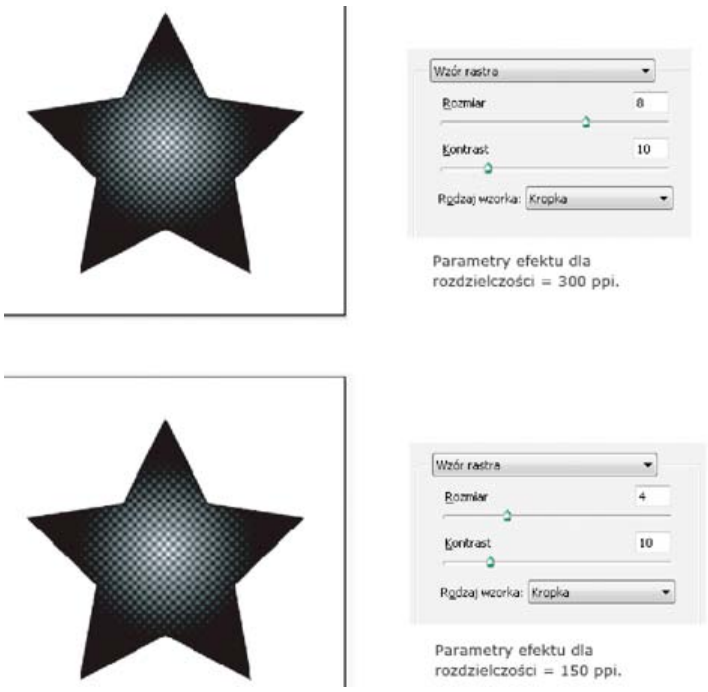
Efekty rastrowe są efektami generującymi piksele zamiast danych wektorowych. Do efektów rastrowych zaliczają się Filtry SVG, wszystkie efekty dostępne w dolnej części menu Efekty, a także efekty Cień, Blask wewnętrzny, Blask zewnętrzny i Wtapianie (dostępne w podmenu Efekty > Stylizacja).

Efekty niezależne od rozdzielczości (RIE) umożliwiają programowi Illustrator CS5:

- Gdy zmieniają się Ustawienia efektów rastrowych dokumentu (DRES), parametry w danym efekcie interpretowane są do innej wartości, tak że w wyglądzie efektu nie zachodzi żadna lub tylko minimalna zmiana. Nowe, zmodyfikowane wartości parametrów widoczne są w oknie dialogowym.

- W przypadku efektów o więcej niż jednym parametrze, program Illustrator ponownie interpretuje tylko te parametry, które odnoszą się do ustawienia efektów rastrowych dokumentu.

  Na przykład, w oknie dialogowym Wzór rastra są różne parametry. Gdy DRES ulega zmianie, zmienia się tylko wartość Rozmiar.



Efekt wzór rastra przed i po zmianie wartości rozdzielczości zmienia się z 300 na 150 ppi

Opcje rasteryzacji dla dokumentu są określone w oknie Efekt > Ustawienia efektów rastrowych dokumentów. (Zobacz Opcje rasteryzacji).

Jeśli dany efekt wygląda dobrze na ekranie, ale traci na jakości po wydrukowaniu, zwiększ rozdzielczość w dokumencie.

Do góry

Opcje rasteryzacji

Wymienione dalej opcje dla wszystkich efektów rastrowych mogą być określane w dokumencie lub podczas rasteryzacji obiektu wektorowego.

Model kolorów Określa model kolorów używany podczas rasteryzacji. Utworzony obraz może przyjąć tryb RGB lub CMYK (w zależności od trybu dokumentu), skalę szarości lub tryb 1-bitowy, który będzie czarno-biały lub czarno–przezroczysty w zależności od wybranej opcji tła.

Rozdzielczość Określa liczbę pikseli na cal (ppi) dla obrazów rastrowych. Przy rasteryzacji obiektu wektorowego zaznacz opcję Użyj rozdzielczości efektów rastrowych dokumentu, która zapewnia globalne ustawienia rozdzielczości.

Tło Określa sposób konwersji przezroczystych obszarów grafiki wektorowej na piksele. Zaznacz opcję Białe, jeśli tło obiektu ma być kryte, lub opcję Przezroczyste, jeśli tło ma być przezroczyste. Opcja Przezroczyste powoduje utworzenie kanału alfa (dla wszystkich obrazów z wyjątkiem 1-bitowych). Kanał alfa jest zachowywany w czasie eksportu do programu Photoshop. (Opcja ta zapewnia lepszy wynik wygładzania niż opcja Utwórz maskę przycinającą).

Wygładzanie Operacja eliminuje z obrazów rastrowych postrzępione krawędzie. Przy określaniu opcji rasteryzacji dla dokumentu, usuń zaznaczenie tej opcji, zachowując ostrość drobnych linii i małego tekstu.

Przy rasteryzacji obiektu wektorowego, zaznacz opcję Brak, uniemożliwiając zastosowanie wygładzania i zachować dotychczasowy wygląd krawędzi. Aby zastosować wygładzanie dostosowane do rysunków bez tekstu, zaznacz opcję Kompozycja zoptymalizowana. Aby zastosować wygładzanie dostosowane do tekstu, zaznacz opcję Optymalizacja tekstu.

Utwórz maskę przycinającą Pozwala utworzyć maskę, która sprawia, że tło zrasteryzowanego obrazu staje się przezroczyste. Jeśli opcja Tło jest ustawiona jako Przezroczyste, nie trzeba tworzyć maski przycinającej.

Dodaj wokół obiektu Dodaje obicie lub ramkę wokół obrazu zrastrowanego używając określonej liczby pikseli. Rozmiar powstałego obrazu jest równy rozmiarowi oryginału i wartości ustawienia Dodaj wokół obiektu. Ustawienia tego można użyć na przykład do utworzenia efektu zdjęcia: należy określić wartość ustawienia Dodaj wokół obiektu, wybrać białe tło i nie zaznaczać Utwórz maskę przycinania. Biała granica dodana do oryginalnego obiektu stanie się widoczną ramką tego obrazu. Aby oryginalna kompozycja wyglądała jak zdjęcie, można następnie zastosować efekt Cień lub Blask zewnętrzny.

Do góry

Stosowanie efektów w obrazach bitmapowych

Efekty pozwalają zmieniać i urozmaicać wygląd obrazów bitmapowych i obiektów wektorowych. Za ich pomocą można na przykład tworzyć obrazy utrzymane w stylu impresjonistycznym. Można też zmieniać oświetlenie i wprowadzać zniekształcenia.

Przed przystąpieniem do stosowania efektów do obiektów bitmapowych, zapoznaj się z następującymi uwagami:

- Efekty nie mają wpływu na połączone obiekty bitmapowe. Jeśli efekt zostanie zastosowany do połączonego obrazu bitmapowego, tak naprawdę zostanie on zastosowany do osadzonej kopii obrazu, a nie do oryginału. Aby zastosować efekt do oryginału, musisz osadzić oryginalny obraz w dokumencie.
- Program Adobe Illustrator obsługuje efekty z innych produktów firmy Adobe (np. Photoshop), a także wtyczki innych producentów oprogramowania. Większość efektów-wtyczek po zainstalowaniu pojawia się w menu Efekty i działa w taki sam sposób, jak efekty wbudowane.
- Niektóre efekty wymagają znacznych ilości pamięci, zwłaszcza gdy stosuje się je do obrazów o wysokiej rozdzielczości.

Do góry

Zwiększanie wydajności przy efektach

Niektóre efekty wymagają dużej ilości pamięci. Opisane dalej techniki pomogą podnieść wydajność tych efektów:

- Użyj opcji Podgląd, aby zaoszczędzić czas i zabezpieczyć się przed nieoczekiwanymi rezultatami.
- Zmień ustawienia. Niektóre polecenia, np.Szkło, są niezwykle wymagające co do pamięci. Wypróbuj różne konfiguracje opcji, aby przyspieszyć realizację takich poleceń.
- Jeśli planujesz wydruk czarno-biały, to przed zastosowaniem efektów, warto przekształcić kopię obrazu w obraz w skali szarości. Pamiętaj jednak, że w niektórych przypadkach zastosowanie efektu do obrazu w kolorze, a następnie przekonwertowanie go na skalę szarości może dać inny efekt niż zastosowanie tego efektu do obrazu w skali szarości.

Do góry

Modyfikowanie lub usuwanie efektu

Efekt można zmodyfikować lub usunąć korzystając z panelu Wygląd.

1. Zaznacz obiekt lub grupę (ewentualnie, naceluj warstwę w panelu Warstwy), do której zastosowano wybrany efekt.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby zmodyfikować efekt, kliknij jego niebieską, podkreśloną nazwę w panelu Wygląd. Przejdź do okna dialogowego efektu, wprowadzić określone zmiany i kliknij OK.
   - Aby usunąć efekt, zaznacz go w panelu Wygląd i kliknij przycisk Usuń.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

-->

Podsumowanie efektów

Karta informacyjna efektów
Efekty artystyczne
Efekty rozmycia
Efekty pociągnięcia pędzlem
Efekty zniekształcenia (dół menu)
Efekty pikslowania
Efekt wyostrzenia
Efekty szkicu
Efekty stylizacji (dół menu)
Efekty tekstur
Efekty wideo
Używanie opcji tekstury i powierzchni szkła

Do góry

Karta informacyjna efektów

Efekt	Operacja
Efekt > 3D	Konwertuje otwarte lub zamknięte ścieżki lub obiekty bitmapowe na obiekty trójwymiarowe (3D), które można obracać, oświetlać lub nadawać im cienie. Zobacz także: Tworzenie obiektów trójwymiarowych
Efekt > Artystyczne	Symuluje malowanie na tradycyjnych nośnikach. Zobacz też: Efekty artystyczne
Efekt > Rozmycie	Filtry rozmywające wygładzają przejścia przez uśrednianie pikseli przylegających do ostrych brzegów linii i obszarów cieniowanych, tam gdzie w obrazie występują ostre przejścia między kolorami. Zobacz też: Efekty rozmycia
Efekty > Pociągnięcie pędzlem	Tworzy wygląd obrazu malowanego pędzlem poprzez zastosowanie efektów pociągnięć pędzlem lub naniesienia tuszu. Zobacz też: Efekty pociągnięcia pędzlem
Efekt > Konwertuj na kształt	Zmienia kształt obiektu wektorowego lub bitmapowego. Zobacz także: Zmiana kształtu obiektów z efektami
Efekt > Linie cięcia	Używa linii cięcia w wybranym obiekcie. Zobacz także: Określanie linii cięcia dla przecinania lub wyrównywania
Efekt > Zniekształć i przekształć (górna część menu)	Pozwalają zmienić kształt obiektów wektorowych. Polecenia te można stosować także do obrysów i wypełnień, które dodano do obiektów bitmapowych za pomocą panelu Wygląd. Zobacz także: Zmiana kształtu obiektów z efektami
Efekt > Zniekształcanie (dolna część menu)	Geometryczne zniekształcanie i odkształcanie obrazu. Zobacz też: Efekty zniekształcenia (dół menu)
Efekt > Ścieżka	Przesuwa ścieżki obiektu wobec jego położenia oryginalnego, zamienia tekst na zestaw ścieżek złożonych, które można edytować i opracowywać jak inne obiekty graficzne i zmienić obrys zaznaczonego obiektu na obiekt wypełniony o takiej samej grubości, jak oryginalny obrys. Polecenia

	te można stosować także do obrysów i wypełnień, które dodano do obiektów bitmapowych za pomocą panelu Wygląd. Zobacz także: Przesunięcie powielanych obiektów, Konwertowanie tekstu na kontury, Konwersja obrysów na ścieżki złożone
Efekt > Odnajdywanie ścieżek	Łączenie grup, warstw lub podwarstw w pojedyncze obiekty podlegające edycji. Zobacz także: Stosowanie efektów Odnajdywanie ścieżek
Efekt > Pikslowanie	Zbiera w grupki piksele o podobnych wartościach kolorów. Zobacz też: Efekty pikslowania
Efekt > Rasteryzacja	Konwertuje obiekty wektorowe na bitmapy. Zobacz także: Rasteryzowanie obiektu wektorowego
Efekt > Wyostrzenie	Filtry wyostrzające poprawiają nieostre obrazy przez zwiększenie kontrastu przylegających do siebie pikseli. Zobacz też: Efekt wyostrzenia
Efekt > Szkic	Dodawanie tekstury do obrazów, często dla wywołania efektu 3D. Efekty te są też używane w celu uzyskania efektu rysunku odręcznego. Zobacz też: Efekty szkicu
Efekt > Stylizacja (górna część menu)	Dodawanie do obiektów strzałek, cieni, zaokrąglonych narożników, wtapiania krawędzi, poświaty i stylu szkicowego. Zobacz także: Tworzenie cienia, Stosowanie blasku wewnętrznego lub zewnętrznego, Dodawanie strzałek, Wtapianie krawędzi obiektu, Tworzenie szkicu za pomocą efektu Bazgroły, Zaokrąglanie narożników obiektów
Efekt > Stylizacja (dolna część menu)	Polecenie Żarzące się krawędzie pozwala tworzyć wyraziste, wyolbrzymione efekty przez przemieszczenie pikseli oraz przez zwiększenie kontrastowości obrazu. Zobacz też: Efekty stylizacji (dół menu)
Efekty > Filtry SVG	Dodawanie do kompozycji atrybutów graficznych opartych na XML (np. cienie). Zobacz także: Stosowanie efektów SVG
Efekt > Tekstura	Nadawanie obrazowi głębi lub wyglądu naturalnego. Zobacz też: Efekty tekstur
Efekt > Wideo	Optymalizacja obrazów pobranych z wideo lub kompozycji przeznaczonej dla telewizji. Zobacz też: Efekty wideo
Efekt > Wypaczenie	Zniekształcanie lub deformowanie obiektów, na przykład ścieżek, tekstów, obiektów siatkowych, przejść i obrazów rastrowych. Zobacz także: Zmiana kształtu obiektów z efektami

Do góry

Efekty artystyczne

Efekty artystyczne uaktywniają efekty rastrowe, a zatem ich stosowanie do obiektów wektorowych regulują ustawienia dokumentu.

Kolorowanie kredkami Wynikowy obrazek wygląda, tak jakby narysowano go kolorowymi kredkami na jednolitym tle. Ważne krawędzie zostają zachowane, lecz sprawiają wrażenie niedokładnie zakreskowanych; tło jest widoczne przez obszary mniej pokolorowane.

Wycinanka Wynikowy obraz wygląda, tak jakby był zrobiony z kawałków kolorowego papieru. Obrazy kontrastowe przypominają sylwetki na tle; obrazy kolorowe wyglądają, tak jakby składały się z kilku warstw kolorowego papieru.

Suchy pędzel Krawędzie obrazu są malowane techniką suchego pędzla (pomiędzy obrazem olejnym i akwarelą). Efekt upraszcza obraz poprzez zmniejszenie liczby kolorów.

Ziarno błony fotograficznej Stosowanie jednolitego wzorku do cieni oraz półcieni obrazu. Łagodniejszy wzorek jest stosowany do jaśniejszych obszarów obrazka. Efekt jest używany do eliminacji efektów pasków kolorów w przejściach i zmniejszenia wizualnych różnić elementów pochodzących z różnych źródeł.

Fresk Obraz jest malowany krótkimi, grubymi i wyokrąglonymi pociągnięciami.

Blask neonu Pozwala dodawać do obrazu różne rodzaje poświaty. Efekt jest użyteczny do delikatnego kolorowania obrazu. Aby wybrać kolor poświaty, kliknij pole poświaty i zaznacz wybrany kolor próbnikiem kolorów.

Maźnięcia farbą Pozwala na wybranie jednej z wielu wielkości pędzla (od 1 do 50) oraz typów efektu malowania. Wśród typów pędzli znajdują się: prosty, delikatnie nierówny, delikatnie ciemny, szeroki ostry, szeroki nierówny i postrzępiony.

Szpachla malarska Wynikowy obraz zawiera mniej detali; sprawia wrażenie cienko pomalowanego płótna z wyraźną teksturą.

Foliowanie Obraz jest pokrywany błyszczącym plastikiem, dzięki czemu uwydatniają się szczegóły powierzchni.

Posteryzacja krawędzi Zmniejsza liczbę kolorów obrazu poddanego posteryzacji zgodnie z ustalonymi opcjami, odnajduje krawędzie obrazu i obrysowuje je na czarno. Duże obszary obrazu posiadają proste cienie, a ciemne szczegóły kompozycji są rozmieszczane w obrazie.

Pastele Wynikowy obraz wygląda, tak jakby był pomalowany za pomocą pastelowej kredki na pokrytym teksturą tle. Obszary jasnego koloru zawierają grube kreski kredy z niewielkim akcentem tekstury, a obszary ciemniejsze zawierają zdrapane kreski kredy odkrywające teksturę.

Smużenie Obraz jest zmiękczany za pomocą krótkich ukośnych kresek lub rozmazywania ciemnych obszarów. Obszary jaśniejsze stają się jeszcze jaśniejsze i tracą szczegóły.

Gąbka Powstają obrazy z obszarami wyraźnie zaznaczonej tekstury kontrastowych kolorów, które sprawiają wrażenie malowania gąbką.

Podkład Wynikowy obraz jest malowany na innym obrazie, który znajduje się na tle pokrytym teksturą.

Akwarele Obraz jest malowany w stylu przypominającym akwarele, przy użyciu średniego pędzla nanoszącego na obrazy kolory rozwodnione. Następuje zmniejszenie szczegółowości. W miejscach wyraźnych zmian tonów na krawędziach efekt zmienia nasycenie koloru.

Do góry

Efekty rozmycia

Polecenia w podmenu Rozmycie w menu Efekt są zorientowane „rastrowo”, to znaczy przy stosowaniu danego efektu do obiektów wektorowych są używane ustawienia efektów rastrowych dokumentu.

Rozmycie gaussowskie Zaznaczenie jest rozmywane szybko, na podstawie podanego współczynnika. Efekt usuwa gęsto rozmieszczone szczegóły i może wywoływać efekt zamglenia.

Rozmycie promieniste Symulacja rozmycia, jakie uzyskuje się filmując obiekt ruchomą kamerą. Metoda Obrót polega na rozmywaniu obrazu wzdłuż okręgów o wspólnym środku, z określoną siłą. Zaznacz opcję Powiększenie, aby rozmyć obraz wzdłuż linii koła, nadając kompozycji efekt zmniejszania lub powiększania obrazu, i określ wartość efektu od 1 do 100. Można wybrać niską jakość rozmycia, która zapewnia szybkie, lecz ziarniste rezultaty; a także jakość dobrą i bardzo dobrą, które są rozróżnialne tylko w przypadku dużych obrazów. Punkt odniesienia rozmycia jest określany poprzez przeciągnięcie wzorka w polu Środek rozmycia.

Inteligentne rozmycie Obraz jest rozmywany z najwyższą precyzją. Możesz określić promień, próg i jakość rozmycia. Promień decyduje o wielkości obszaru przeszukiwanego pod kątem różnic między pikselami. Próg określa różnicę pomiędzy pikselami uwzględnianymi przez filtr. Możesz także ustawić tryb dla całego zaznaczenia (Zwykły) oraz dla krawędzi przejść kolorów (Tylko krawędź oraz Nakładka). Tam, gdzie pojawia się znaczący kontrast, w trybie Tylko krawędź są generowane krawędzie czarno-białe, a w trybie Nakładka – białe.

Do góry

Efekty pociągnięcia pędzlem

Pociągnięcia pędzlem są efektami rastrowymi, a zatem ich stosowanie do obiektów wektorowych regulują ustawienia dokumentu.

Akcentowanie krawędzi Krawędzie obrazu zostają uwydatnione. Gdy kontrolka Jasność krawędzi ma dużą wartość, akcenty przypominają białą kredę. Gdy ma małą wartość, akcenty przypominają czarny atrament.

Pociągnięcia pod kątem Obraz jest malowany ponownie przy pomocy ukośnych kresek. Jaśniejsze obszary obrazu są malowane za pomocą kresek idących w jednym kierunku, a ciemniejsze obrazki są malowane w odwrotnym kierunku.

Kreskowanie Szczegóły oraz wygląd oryginalnego obrazu zostają zachowane, są jednak dodawane tekstury, a krawędzie pokolorowanych obszarów są uwydatniane w sposób przypominający kreskowanie ołówkiem. Opcja Intensywność określa liczbę przejść kreski, od 1 do 3.

Ciemne kreski Ciemne obszary obrazu są malowane kolorem zbliżonym do czerni przy pomocy krótkich, gęstych pociągnięć, a obszary jaśniejsze – długimi, białymi pociągnięciami.

Kontury tuszem Na szczegółach obrazu są umieszczane cienkie linie. Uzyskany efekt przypomina rysunek wykonany tuszem.

Bryzganie Tworzenie efektu bryzgania farbą. Większe wartości opcji upraszczają efekt.

Napylone linie Obraz jest przemalowywany dominującymi kolorami przy pomocy zaokrąglonych linii farby w aerozolu.

Sumi-e Obraz jest malowany w stylu japońskim, przy użyciu techniki malowania czarną farbą na ryżowym papierze. W rezultacie powstają miękkie, rozmyte linie w kolorze intensywnej czerni.

Do góry

Efekty zniekształcenia (dół menu)

Polecenia z grupy Zniekształcanie mogą angażować duże obszary pamięci. Polecenia te uaktywniają efekty rastrowe, a zatem ich stosowanie do obiektów wektorowych regulują ustawienia dokumentu.

Zmiękczona poświata Obraz sprawia takie wrażenie, jakby był oglądany przez filtr dyfuzyjny. Efekt dodaje białe prześwity z wygasającą poświatą od środka zaznaczenia.

Szkło Obrazy wyglądają, tak jakby były oglądane przez szkło. Możesz skorzystać z gotowego efektu szkła lub utworzyć własny na podstawie pliku z programu Photoshop. Ustawienia skalowania, zniekształcenia i wygładzania oraz opcje tekstury mogą być zmieniane.

Morskie fale Do kompozycji są dodawane losowe fale, wskutek czego wygląda ona, tak jakby znajdowała się pod wodą.

Do góry

Efekty pikslowania

Efekty pikslowania są efektami rastrowymi, a zatem ich stosowanie do obiektów wektorowych regulują ustawienia dokumentu.

Rastrowanie kolorów Powstaje efekt użycia powiększonej siatki rastra w każdym kanale obrazu. Dla każdego z kanałów efekt dzieli obraz na prostokąty i zastępuje każdy z tych prostokątów kołem. Wielkość koła jest proporcjonalna do jasności prostokąta.

Aby użyć tego efektu, wpisz wartość wyrażoną w pikselach, określającą maksymalny promień kropki (od 4 do 127) oraz wartość kąta rastra (kąta pomiędzy kropką i rzeczywistą poziomą) dla jednego lub kilku kanałów. W przypadku obrazów w skali szarości można użyć tylko kanału 1; w przypadku obrazów RGB, kanałów 1, 2 i 3 odpowiadających kanałom czerwonemu, zielonemu i niebieskiemu; w przypadku obrazów CMYK można użyć wszystkich czterech kanałów, które odpowiadają kanałowi niebieskozielonemu, karmazynowemu, żółtemu i czarnemu.

Krystalizacja Kolory są zamieniane na wieloboki.

Mezzotinta Obraz jest konwertowany na dowolnie rozmieszczony wzorek czarnych i białych obszarów lub obszarów w pełni nasyconych kolorów. Aby użyć tego efektu, wybierz wzorek punktu z menu Typ, w oknie Mezzotinta.

Punktylizacja Program dzieli kolory obrazu na losowo rozmieszczone punkty, podobne do obrazu puentylistów, oraz wykorzystuje kolor tła jako obszar płótna pomiędzy punktami.

Do góry

Efekt wyostrzenia

Polecenie Maska wyostrzająca, dostępne w podmenu Wyostrzenie w menu Efekt, pozwala wyostrzyć obrazy rozmyte poprzez zwiększenie kontrastu między sąsiednimi pikselami. Efekt należy do grupy rastrowych, a zatem jego stosowanie do obiektów wektorowych regulują ustawienia dokumentu dotyczące efektów rastrowych.

Maska wyostrzająca Polecenie pozwala odnaleźć obszary obrazu ze znacznymi zmianami kolorów i wyostrzyć je. Efekt Maska wyostrzająca działa w ten sposób, że zwiększa kontrast na krawędziach kształtów – po jednej stronie krawędzi jest rysowana linia jaśniejsza, a po drugiej ciemniejsza. Ten efekt wzmacnia krawędzie i tworzy wrażenie ostrzejszego obrazu.

Do góry

Efekty szkicu

W wielu wypadkach obraz jest rysowany ponownie, przy użyciu czerni i bieli. Efekty są efektami rastrowymi, a zatem ich stosowanie do obiektów wektorowych regulują ustawienia dokumentu dotyczące efektów rastrowych.

Relief Obraz wynikowy wygląda jak relief wyrzeźbiony na płaszczyźnie. Ciemne obszary obrazu stają się czarne, a jasne - białe.

Kreda i węgiel Światła i śródtony obrazka są zamieniane na jednokolorowe tło – wyglądające tak, jakby było narysowane kredą. Cienie są wymieniane przez czarne ukośne linie rysowane węglem. Partie szkicowane węglem są czarne, a partie rysowane kredą – białe.

Węgiel drzewny Obraz jest malowany ponownie techniką „węgla”. Główne krawędzie są rysowane szeroką kreską, a półcienie są szkicowane poprzecznymi kreskami. Partie szkicowane węglem są czarne, a papier – biały.

Chrom Wynikowy obraz wygląda, tak jakby był narysowany na powierzchni chromowanej. Światła stanowią wysokie punkty, a cienie stanowią niskie punkty odbijającej powierzchni.

Ołówek Conte Na obrazie powielana jest tekstura głęboko ciemnych i czysto białych ołówków Conte. Efekt Kredka powoduje, że ciemne obszary obrazu są zastępowane czernią, a jasne – bielą.

Cienkopis Szczegóły na oryginalnym obrazie są obrysowywane w sposób przypominający użycie wiecznego pióra. Kolory obrazu są zastępowane czernią, a tło bielą. Polecenie to sprawdza się najlepiej w przypadku obrazów zeskanowanych.

Wzór rastra Powstaje efekt rastra z jednoczesnym zachowaniem ciągłego zakresu tonów.

Papier listowy Wynikowy obraz wygląda, tak jakby był zrobiony z papieru czerpanego. Efekt upraszcza obraz, a uzyskany wynik przypomina zastosowanie efektu Ziarno (z podmenu Tekstura) z wgłębieniami. Ciemne obszary obrazu przypominają wgłębienia w białym papierze.

Kserokopia Powstaje efekt kserokopii obrazu. Duże obszary ciemnego koloru są kserowane tylko wokół ich krawędzi, a śródtony są zmieniane na czarny lub biały.

Sztukateria Obraz jest formowany, tak jakby był z gipsu. Kolory są zamieniane na czerń i biel. Ciemne obszary są wynoszone do góry, a obszary jaśniejsze są umieszczane niżej.

Siatka pęknięć na filmie Powstaje efekt ściskania i zniekształcania emulsji filmu, aby utworzyć obraz, który wygląda na krzaczkowaty w cieniach i lekko ziarnisty w światłach.

Stempel Filtr upraszcza obraz, tak jakby był podstemplowany za pomocą gumowego lub drewnianego stempla. Najlepsze efekty daje używanie tego filtra do obrazów czarno–białych.

Poszarpane brzegi Obraz przypomina kompozycję utworzoną z kawałków postrzępionego papieru. Kolory są zamieniane na czerń i biel. Jest użyteczna w przypadku obrazów, które składają się z tekstu lub wyraźnie skontrastowanych obiektów.

Mokry papier Powstaje efekt mokrego papieru za pomocą maźnięć farby, która rozmazuje się na włóknistym papierze.

Do góry

Efekty stylizacji (dół menu)

Efekt Żarzące się krawędzie jest efektem rastrowym, a zatem jego stosowanie do obiektów wektorowych regulują ustawienia dokumentu dotyczące efektów rastrowych.

Żarzące się krawędzie Pozwala zidentyfikować krawędzie kolorów i dodać do nich blask przypominający neon.

Do góry

Efekty tekstur

Efekty tekstury są efektami rastrowymi, a zatem ich stosowanie do obiektów wektorowych regulują ustawienia dokumentu dotyczące efektów rastrowych.

Spękalina Obraz jest malowany przy użyciu wypukłej sztukaterii, co daje w efekcie cienką siatkę pęknięć wokół konturów. Efekt jest przeznaczony dla wywołania efektu płaskorzeźby na obrazach z szeroką gamą kolorów lub odcieni szarości.

Ziarno Do obrazu jest dodawana tekstura o różnych rodzajach ziarna (regularne, miękkie, rozrzucone, połączone, kontrastowe, powiększone, wypunktowane, poziome, pionowe lub cętkowane). Więcej informacji o korzystaniu z opcji poleceń do określania tekstury zawiera temat Używanie opcji tekstury i powierzchni szkła.

Płytki mozaiki Wynikowy obraz wygląda, tak jakby był podzielony na małe kawałki lub płytki; pomiędzy płytkami są widoczne fugi. (Polecenie Pikslowanie > Mozaika daje inny wynik: obraz jest dzielony na różnokolorowe bloki pikseli).

Patchwork Obraz jest dzielony na kwadraty wypełnione dominującym w danym fragmencie kolorem. Efekt losowo zmniejsza lub zwiększa wielkość płytki, aby odwzorować światła i cienie obrazu.

Witraż Obraz zostaje namalowany w taki sposób, że przylegające do siebie piksele o takim samym kolorze zostają obrysowane kolorem narzędzia.

Dodanie tekstury Do obrazu jest stosowana wybrana tekstura.

Do góry

Efekty wideo

Efekty są efektami rastrowymi, a zatem ich stosowanie do obiektów wektorowych regulują ustawienia dokumentu dotyczące efektów rastrowych.

Usuń przeplot Obrazy uzyskane z przechwyconych danych wideo są wygładzane poprzez usunięcie parzystych lub nieparzystych linii przeplotu. Usunięte linie mogą być zastąpione przez powielenie lub interpolację.

Kolory NTSC Ogranicza przestrzeń kolorów do kolorów przyjętych w telewizji, unikając zacieków nadmiernie nasyconych kolorów na liniach odtwarzających obraz w telewizji.

Do góry

Używanie opcji tekstury i powierzchni szkła

Niektóre efekty dołączone do pakietu programu Illustrator posiadają opcje tekstury (np. efekty Szkło, Pastele, Ziarno i Fresk). Opcje dodawania tekstury przekształcają obraz bitmapowy w obraz malowany na różnych materiałach (płótnie lub cegle) lub oglądany przez szklane bloki.

1. W oknie dialogowym efektu wybierz z menu wysuwanego Tekstura rodzaj tekstury lub wybierz polecenie Wczytaj teksturę (dostępne tylko w przypadku poleceń Pastele i Szkło), aby określić plik.
2. Ustaw inne opcje (jeśli są dostępne):
   - Zmień ustawienie suwaka Skalowanie, aby powiększyć lub zmniejszyć efekt na powierzchni obrazka bitmapowego.
   - Zmień ustawienie suwaka Relief, aby dopasować głębokość powierzchni tekstury.
   - W wyskakującym menu Kierunek światła wybierz kierunek padania światła.
   - Zaznacz opcję Odwrotność, aby odwrócić tony jasne i ciemne.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Tworzenie cienia

1. Zaznacz obiekt lub grupę (ewentualnie wybierz warstwę w panelu Warstwy).
2. Wybierz polecenie Efekt > Stylizacja > Cień.
3. Ustaw opcje cienia i kliknij przycisk OK.

Tryb Określa tryb mieszania dla cienia

Krycie Określa procent krycia dla cienia.

Przesunięcie X i Przesunięcie Y Określa odległość przesunięcia cienia względem obiektu.

Rozmycie Określa odległość od krawędzi cienia, w jakiej ma zachodzić rozmywanie. Program Illustrator symuluje rozmycie za pomocą obiektu przezroczystego.

Kolor Określa kolor dla cienia.

Ciemność Określa procent czarnego, który zostanie dodany do cienia. W przypadku dokumentów CMYK intensywność 100% powoduje, że obiekty o innym kolorze wypełnienia lub obrysu niż czarny uzyskują cienie wielobarwne. Użycie 100% intensywności dla obiektu o wyłącznie czarnym obrysie lub wypełnieniu tworzy cień złożony ze 100% barwy czarnej. Intensywność równa 0% tworzy cień w kolorze zaznaczonego obiektu.

Zobacz także

- Samouczek – stosowanie efektów
- Praca z efektami
- Podsumowanie efektów

(cc) BY-NC-SA Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

-->

Cienie, blaski i wtapianie

Stosowanie blasku wewnętrznego lub zewnętrznego
Wtapianie krawędzi obiektu

Do góry

Stosowanie blasku wewnętrznego lub zewnętrznego

1. Zaznacz obiekt lub grupę (ewentualnie naceluj warstwę w panelu Warstwy).
2. Wybierz polecenie Efekty > Stylizacja > Blask wewnętrzny lub Efekty > Stylizacja > Blask zewnętrzny.
3. Określ kolor blasku, klikając na kwadracie koloru obok menu trybu mieszania.
4. Ustaw dodatkowe opcje i kliknij przycisk OK.

   Tryb Określa tryb mieszania dla blasku.

   Krycie Określa procent krycia dla blasku.

   Rozmycie Określa odległość od środka lub krawędzi zaznaczenia, w którym ma zachodzić rozmywanie.

   Brzeg (tylko Blask wewnętrzny) Stosuje blask rozchodzący się od środka zaznaczenia.

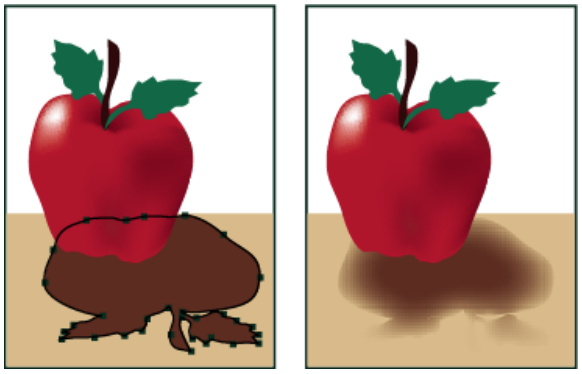
   Brzeg (tylko Blask wewnętrzny) Stosuje blask rozchodzący się od wewnętrznych krawędzi zaznaczenia

   Po rozwinięciu obiektu z efektem blasku wewnętrznego, blask zostanie wyświetlony jako maska krycia; po rozwinięciu obiektu z efektem blasku zewnętrznego, blask będzie widoczny jako przezroczysty obiekt rastrowy.

Do góry

Wtapianie krawędzi obiektu

1. Zaznacz obiekt lub grupę (ewentualnie naceluj warstwę w panelu Warstwy).
2. Wybierz polecenie Efekty > Stylizacja > Wtapianie.
3. Określ odległość, na jakiej ma wystąpić blaknięcie obiektu od kryjącego do przezroczystego i kliknij przycisk OK.



Zaznaczony obiekt oryginalny (po lewej) i obiekt po zastosowaniu wtapiania (po prawej)

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

-->

Tworzenie szkiców i mozaik

Tworzenie szkicu za pomocą efektu Bazgroły
Tworzenie mozaiki

Tworzenie szkicu za pomocą efektu Bazgroły

Do góry

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Zaznacz obiekt lub grupę (ewentualnie naceluj warstwę w panelu Warstwy).
   - Aby zastosować filtr lub efekt do konkretnego atrybutu obiektu, np. obrysu lub wypełnienia, zaznacz obiekt, a następnie ten atrybut w panelu Wygląd.
   - Aby zastosować efekt do stylu grafiki, przejdź do panelu Style grafiki i zaznacz jeden ze styli.
2. Wybierz polecenie Efekty > Stylizacja > Bazgroły.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz z menu Ustawienia jedno z gotowych ustawień bazgrołów.
   - Aby utworzyć własny efekt bazgrołów, rozpocznij od efektu predefiniowanego i odpowiednio dostosuj opcje.
4. Dostosuj dowolne z następujących opcji bazgrołów i kliknij przycisk OK:

   Kąt Określa kierunek linii bazgrołów. Można kliknąć na dowolnym punkcie ikony kąta, przeciągnąć linię kąta wokół ikony kąta albo wpisać w polu tekstowym wartość między –179 i 180. (Wprowadzona wartość spoza zakresu zostanie zamieniona na najbliższą wartość z zakresu).

   Nachodzenie ścieżek Opcja odpowiedzialna za liczbę linii pozostających w granicach ścieżki i wychodzących poza jej granice. Wartość ujemna powoduje, że linie pozostają w granicach ścieżki, wartość dodatnia, że mogą wychodzić poza granice ścieżki.

   Wariacje (dotyczące nachodzenia ścieżek) Określa długość różnicy pomiędzy liniami bazgrołów.

   Szerokość obrysu Określa szerokość linii bazgrołów.

   Zakrzywienie Opcja odpowiedzialna za maksymalną krzywiznę linii, powyżej której jest odwracany ich kierunek.

   Wariacje (dotyczące zakrzywienia) Określa stopień zakrzywienia linii względem siebie.

   Odstępy Określa odstępy między liniami bazgrołów.

   Wariacje (dotyczące odstępów) Określa różnice odstępów między liniami bazgrołów.

Tworzenie mozaiki

Do góry

1. Zaimportuj obiekt bitmapowy, który zostanie użyty jako podstawa mozaiki. Obraz musi być osadzony, a nie połączony.

   Podstawą mozaiki może być także zrasteryzowany obiekt wektorowy.
2. Zaznacz obraz.
3. Wybierz efekt > Utwórz mozaikę obiektową.
4. Aby zmienić wymiary mozaiki, wpisz odpowiednie wartości w polu Nowy rozmiar.
5. Ustaw opcje odpowiedzialne za odstępy między płytkami oraz liczbę płytek, ustaw wszelkie inne opcje i kliknij przycisk OK:

   Zachowaj proporcje Blokuje wymiary szerokości i wysokości do wymiarów oryginalnego obrazu bitmapowego. Opcja Szerokość powoduje obliczenie odpowiedniej liczby elementów mozaiki w poziomie na podstawie oryginalnej liczby elementów przypadających na jej szerokość. Opcja Wysokość powoduje obliczenie odpowiedniej liczby elementów mozaiki w pionie na podstawie oryginalnej liczby elementów przypadających na jej wysokość.

   Wynik Określa, czy płytki mozaiki są kolorowe czy szare.

   Zmień wielkość za pomocą procentów Zmienia wielkość obrazu stosownie do określonego procentu szerokości i wysokości.

Usuń raster Usuwa oryginalny obraz bitmapowy.

Proporcjonalnie Nadaje płytkom kształt kwadratu; liczba płytek jest zgodna z ustawieniem pola Liczba płytek. Opcja znajduje się pod przyciskiem Anuluj.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

-->

Style grafiki

Informacje o stylach grafiki
Omówienie panelu Style grafiki
Tworzenie stylów grafiki
Stosowanie stylu grafiki
Korzystanie z bibliotek stylów grafiki
Praca ze stylami grafiki
Importowanie wszystkich stylów grafiki z innego dokumentu

Do góry

Informacje o stylach grafiki

Styl grafiki jest zestawem powtarzalnych atrybutów wyglądu. Style grafiki umożliwiają szybkie zmiany wyglądu obiektów. Za pomocą stylu można, na przykład, zmienić jednocześnie kolor wypełnienia i obrysu, ustawienia przezroczystości i zastosować wybrane efekty. Wszystkie wprowadzone w ten sposób zmiany są całkowicie odwracalne.

Style grafiki mogą być stosowane do obiektów, grup i warstw. Gdy styl grafiki zostanie zastosowany do grupy lub warstwy, jego atrybuty zostaną przypisane wszystkim elementom należącym do tej grupy lub warstwy. Weźmy dla przykładu styl określający 50% krycia. Gdy styl ten zostanie zastosowany do warstwy, wszystkie elementy na warstwie i dodawane do warstwy będą miały 50% krycia. Jeśli jednak pewien obiekt zostanie przeniesiony poza warstwę, uzyska poprzedni atrybut krycia.

Film przedstawiający korzystanie z panelu Wygląd oraz panelu Style grafiki można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/lrvid4022_ai_pl.

Jeśli do obiektu zastosowano styl, ale na kompozycji nie jest widoczny skojarzony z nim kolor wypełnienia, przeciągnij atrybut wypełnienia nad pozycję Zawartość (w panelu Wygląd).

Do góry

Omówienie panelu Style grafiki

Panel Style grafiki (Okno > Style grafiki) umożliwia tworzenie, nazywanie i stosowanie zestawów atrybutów wyglądu. Gdy otwierasz dokument, w panelu jest dostępny domyślny zestaw styli grafiki. Style graficzne, które zapisano razem z dokumentem, są wyświetlane w panelu po każdym otwarciu i uaktywnieniu dokumentu.

Jeśli styl nie posiada wypełnienia oraz obrysu (na przykład jest to styl przeznaczony wyłącznie dla efektów), miniatura wyświetlana jest jako kształt obiektu z czarnym obrysem oraz białym wypełnieniem. Dodatkowo pojawia się czerwony ukośnik, wskazujący brak obrysu i wypełnienia.

Jeśli utworzyłeś styl dla czcionki, z menu panelu Style graficzne wybierz polecenie Użyj tekst do podglądu, aby miniaturka stylu miała wygląd litery, a nie kwadratu.

Aby móc dokładniej zobaczyć dowolny styl lub aby zobaczyć jego podgląd dla zaznaczonego obiektu, kliknij prawym przyciskiem (Windows) lub przyciskiem Ctrl (Mac OS) na jego miniaturze w panelu Style graficzne i przyjrzyj się dużej miniaturze, która zostanie wyświetlona.

Film przedstawiający korzystanie z panelu Wygląd oraz panelu Style grafiki można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/lrvid4022_ai_pl.

Zmiana sposobu wyświetlania stylów grafiki w panelu

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Z menu panelu wybierz rozmiar widoku. Wybierz polecenie Widok miniaturek, aby wyświetlić miniaturki. Wybierz polecenie Lista skrócona, aby wyświetlić style z nazwą opatrzoną małymi miniaturkami. Wybierz polecenie Lista pełna, aby wyświetlić style z nazwą opatrzoną dużymi miniaturkami.
- W menu panelu wybierz polecenie Użyj kwadratu do podglądu, aby zobaczyć styl na kwadracie lub kształt obiektu, na którym został utworzony.
- Przeciągnij styl grafiki w nowe miejsce. Po wyświetleniu czarnej linii w wybranym miejscu, zwolnij przycisk myszy.
- Wybierz polecenie Ułóż wg nazwy z menu panelu, aby wyświetlić style graficzne w kolejności alfabetycznej lub liczbowej (kolejność Unicode).
- Z menu panelu wybierz polecenie Użyj tekst do podglądu, aby zobaczyć styl na literze T. Ten widok zapewnia lepszy obraz stylów użytych w tekście.

Styl graficzny dla tekstu z wykorzystaniem tekstu do podglądu

Do góry

Tworzenie stylów grafiki

Styl graficzny można utworzyć, stosując do danego obiektu określone atrybuty wyglądu. Można też zdefiniować go na bazie innych stylów graficznych. Program pozwala też powielać istniejące style grafiki.

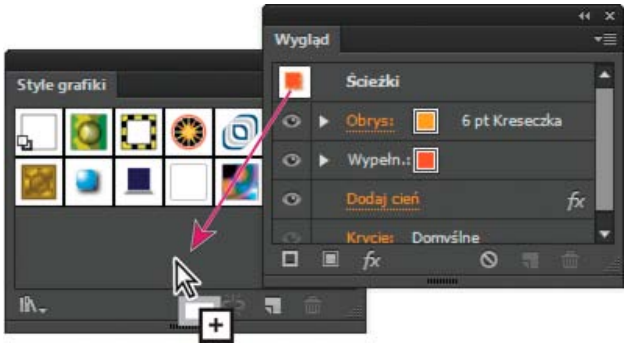
Tworzenie stylu grafiki

1. Zaznacz obiekt i zastosuj do niego kombinację atrybutów wyglądu łącznie z wypełnieniem i obrysem, efektami i ustawieniami przezroczystości.

   W panelu Wygląd możesz dostosować i określić kolejność atrybutów wyglądu oraz utworzyć kilka wypełnień i obrysów. Na przykład, w ramach jednego stylu grafiki możesz określić trzy rodzaje wypełnień o różnych stopniach przezroczystości i trybach mieszania (odpowiedzialnych za interakcje różnych kolorów).

2. Wykonaj jedną z następujących czynności:

   - Przejdź do panelu Style grafiki i kliknij przycisk Nowy styl grafiki .
   - Wybierz Nowy styl graficzny z menu panelu, podaj nazwę w polu Nazwa stylu i kliknij przycisk OK.
   - Przeciągnij miniaturkę z panelu Wygląd (lub obiekt z okna ilustracji) do panelu Style grafiki.
   - Wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i przytrzymując go, kliknij przycisk Nowy styl grafiki, wpisz nazwę stylu, a następnie kliknij przycisk OK.



Aby zapisać atrybuty stylu, przeciągnij miniaturkę z panelu Wygląd do panelu Style grafiki.

Tworzenie stylu graficznego na bazie innych stylów graficznych

❖ Wciśnij klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS) i przytrzymując go, zaznacz wszystkie style graficzne, które będą łączone, a następnie wybierz z menu panelu polecenie Scal style graficzne.

Nowy styl grafiki będzie zawierał wszystkie atrybuty zaznaczonych stylów, a jego nazwa zostanie umieszczona na końcu listy stylów.

Powielanie stylu grafiki

❖ Wybierz polecenie Powiel styl graficzny z menu panelu lub przeciągnij styl graficzny na przycisk Nowy styl graficzny.

Nazwa nowego stylu zostanie dodana na końcu listy stylów (w panelu Style grafiki).

Do góry

Stosowanie stylu grafiki

1. Zaznacz obiekt lub grupę (ewentualnie naceluj warstwę w panelu Warstwy).

2. Aby zastosować pojedynczy styl do obiektu, wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz styl z menu Style w panelu Sterowanie, Style grafiki lub w bibliotece stylów grafiki.
   - Przeciągnij styl grafiki na obiekt w oknie dokumentu. (Obiekt nie musi być wcześniej zaznaczany).
3. Aby scalić styl z atrybutami istniejącego stylu obiektu lub zastosować więcej niż jeden styl do obiektu, wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Przeciągnij z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS) styl z panelu Style graficzne na obiekt.
   - Wybierz dany obiekt, a następnie trzymając wciśnięty klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) kliknij styl w panelu Style graficzne.

   Uwaga: Aby zachować kolor tekstu w trakcie stosowania stylu grafiki, usuń zaznaczenie opcji Nadpisz kolor typografii w menu panelu Style grafiki.

Do góry

Korzystanie z bibliotek stylów grafiki

Biblioteki stylów grafiki są to zbiory predefiniowanych stylów grafiki. Wczytana biblioteka stylów grafiki staje się dostępna w nowym panelu (innym niż panel Style grafiki). Elementy znajdujące się w bibliotece można zaznaczać, sortować i przeglądać, tak jak w panelu Style grafiki. Niemniej, elementy nie mogą być ani dodawane do bibliotek stylów graficznych, ani usuwane z nich, ani edytowane.

Otwieranie biblioteki stylów grafiki

❖ Zaznacz bibliotekę w podmenu Okno > Biblioteki stylów grafiki lub w podmenu Otwórz bibliotekę stylów grafiki (w menu panelu Style grafiki).

Aby biblioteka była otwierana automatycznie przy każdym uruchomieniu programu Illustrator, wybierz z menu panelu polecenie Trwały.

Tworzenie biblioteki stylów grafiki

1. Dodaj wybrane style graficzne do panelu Style graficzne i usuń niepożądane style graficzne.

   Aby zaznaczyć wszystkie style graficzne, które nie są używane w dokumencie, przejdź do menu panelu Style graficzne i wybierz opcję Zaznacz wszystkie nieużywane.
2. Wybierz polecenie Zapisz bibliotekę styli graficznych z menu panelu Style graficzne.

   Bibliotekę możesz zapisać w dowolnym miejscu. Jeśli jednak plik biblioteki stylów został zapisany w domyślnej lokalizacji, nazwa biblioteki zostanie wyświetlona w podmenu Zdefiniowana przez użytkownika menu Biblioteki symboli oraz Otwórz bibliotekę symboli.

Przenoszenie stylu grafiki z biblioteki do panelu Style grafiki

- Przeciągnij jedną bibliotekę lub kilka bibliotek stylów grafiki do panelu Style grafiki.
- Zaznacz style graficzne do dodania, przejdź do menu panelu danej biblioteki i wybierz polecenie Dodaj do stylów graficznych.
- Zastosuj styl grafiki do obiektu w dokumencie. Styl grafiki zostanie automatyczne dodany do panelu Style grafiki.

Do góry

Praca ze stylami grafiki

Panel Style grafiki pozwala zmieniać nazwy stylów, usuwać style, usuwać połączenia ze stylami i zastępować atrybuty stylów.

Zmiana nazwy stylu grafiki

❖ Wybierz z menu panelu polecenie Opcje stylu grafiki, zmień nazwę pliku, po czym kliknij przycisk OK.

Usuwanie stylu grafiki

❖ Wybierz z menu panelu polecenie Usuń styl grafiki i kliknij przycisk Tak. Możesz też przeciągnąć styl na ikonę Usuń.

Wszelkie obiekty, grupy i warstwy zachowują dotychczasowe atrybuty wyglądu, ale atrybuty te przestają być skojarzone ze stylem grafiki.

Zerwanie połączenia ze stylem grafiki

1. Zaznacz obiekt, grupę lub warstwę z wybranym stylem grafiki.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Z menu panelu Style grafiki wybierz polecenie Przerwij połączenie ze stylem grafiki lub kliknij przycisk Przerwij połączenie ze stylem grafiki .
   - Zmień dowolny atrybut wyglądu zaznaczenia (wypełnienie, obrys, przezroczystość lub efekt).

Obiekt, grupa lub warstwa zachowują te same atrybuty wyglądu, ale mogą być teraz edytowane niezależnie. Atrybuty te nie są już dłużej związane ze stylem grafiki.

Zastępowanie atrybutów stylu grafiki

- Wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i przytrzymując go, przeciągnij wybrany styl grafiki na styl grafiki zastępowany.
- Zaznacz obiekt lub grupę (ewentualnie naceluj warstwę w panelu Warstwy) o wybranych atrybutach. Wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i przytrzymując go, przeciągnij miniaturkę z górnej części panelu Wygląd na zastępowany styl na panelu Style grafiki.
- Zaznacz zastępowany styl grafiki. Zaznacz kompozycję z wybranymi atrybutami (lub naceluj ją w palecie Warstwy) i wybierz polecenie Przedefiniuj styl grafiki “Nazwa stylu” z menu panelu Wygląd.

  Zastąpiony styl grafiki zachowuje swoją nazwę, ale uzyskuje nowe atrybuty wyglądu. Wszystkie jego wystąpienia są uaktualniane na podstawie nowych atrybutów.

Do góry

Importowanie wszystkich stylów grafiki z innego dokumentu

1. Wybierz polecenie Okno > Biblioteki stylów grafiki > Inna biblioteka lub zaznacz w menu panelu Style grafiki polecenie Otwórz bibliotekę stylów grafiki > Inna biblioteka.
2. Zaznacz plik, z którego będą importowane style grafiki i kliknij przycisk Otwórz.

   Style grafiki zostaną wyświetlone w panelu biblioteki stylów grafiki (a nie w panelu Style grafiki).

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Grafika WWW

-->

Najlepsze procedury tworzenia grafiki WWW

Informacje o grafice internetowej

Informacje o trybie podglądu pikseli

Korzystanie z Adobe Device Central przy pomocy programu Illustrator

Program Illustrator zapewnia różne narzędzia do tworzenia układów dla stron internetowych lub tworzenia i optymalizacji grafiki internetowej. Należy na przykład używać kolorów z palety internetowej, zwracać uwagę na stosunek jakości obrazu do rozmiaru pliku, wybierać najlepszy format pliku dla danej grafiki. Grafika WWW może korzystać z plasterków i map obrazów, użytkownik ma też do dyspozycji szereg opcji optymalizacji oraz możliwość pracy z Device Central. Pozwala to mieć pewność, że pliki będą wyświetlane w Internecie w poprawny sposób.

Do góry

Informacje o grafice internetowej

Projektując grafikę przeznaczoną dla Internetu, należy położyć nacisk na inne elementy niż w przypadku grafiki przeznaczonej do druku. Film przedstawiający zapisywanie grafiki dla Internetu można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0063_pl. Film przedstawiający importowanie i kopiowanie między aplikacjami WWW można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0193_pl.

Aby ułatwić podejmowanie decyzji w trakcie tworzenia grafik internetowych, pamiętaj o następujących zasadach:

1. Używanie kolorów z palety internetowej

Kolor stanowi często kluczowy element kompozycji. Trzeba pamiętać jednak, że kolory widoczne na etapie projektowania grafiki nie zawsze będą odpowiadały kolorom wyświetlanym przez przeglądarki internetowe. Aby uniknąć problemów z roztrząsaniem (metodą symulacji kolorów niedostępnych) i innych, projektując grafikę warto przestrzegać dwóch ogólnych zasad. Po pierwsze, zawsze pracuj w trybie RGB. Po drugie, zawsze używaj koloru z palety internetowej.

2. Utrzymanie balansu pomiędzy jakością obrazu i rozmiarem pliku.

Duże znaczenie dla efektywności rozpowszechniania obrazów w Internecie mają małe rozmiary plików graficznych. Gdy pliki są małe, serwery WWW mogą wydajniej przechowywać i transmitować obrazy, a użytkownicy mogą je szybciej pobierać. W oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń można obejrzeć rozmiar pliku graficznego i szacunkowy czas jego wczytywania.

3. Wybieranie najlepszego formatu dla danej grafiki.

Różne rodzaje grafiki powinny być zapisywane w różnych formatach, dostosowanych do jej przeznaczenia. Aby uzyskać więcej informacji o poszczególnych formatach zobacz Opcje optymalizacji grafiki WWW.

> *Illustrator zawiera wiele specjalnych szablonów przeznaczonych do obsługi Internetu, np. stron internetowych lub banerów. Aby wybrać szablon, wybierz polecenie Plik > Nowy z szablonu.*

Omówienie opcji Zapisz dla Internetu i urządzeń

Optymalizacja obrazu do Internetu

Zmiana koloru na kolor z palety internetowej

Do góry

Informacje o trybie podglądu pikseli

Aby umożliwić projektantom stron internetowych tworzenie precyzyjnych projektów, do programu Illustrator CS5 dodano właściwość wyrównania do pikseli. Gdy właściwość wyrównania do pikseli jest włączona dla danego obiektu, wszystkie poziome i pionowe segmenty w tym obiekcie są wyrównywane do siatki pikseli. Pozwala to uzyskać niezwykłą ostrość obrysów. Przy każdym przekształceniu, pod warunkiem, że właściwość ta jest ustawiona dla danego obiektu, jest on ponowne wyrównywany do siatki pikseli zgodnie ze swymi nowymi współrzędnymi. Tę właściwość można włączyć, wybierając w panelu Przekształć opcję Wyrównaj do siatki pikseli. Na poziomie dokumentu program Illustrator CS5 dysponuje również opcją Wyrównuj nowe obiekty do siatki pikseli, która domyślnie włączana jest dla dokumentów internetowych. Po włączeniu tej właściwości wszystkie nowe obiekty, które zostaną narysowane, mają domyślnie ustawioną właściwość wyrównywania do pikseli.

Aby uzyskać więcej informacji, zobacz Rysowanie wyrównanych do pikseli ścieżek dla obiegu pracy w Internecie.

Jeśli kompozycja jest zapisywana w formacie grafiki bitmapowej, np. JPEG, GIF lub PNG, program Illustrator rasteryzuje kompozycję z rozdzielczością 72 piksele na cal. Wygląd obiektów po rasteryzacji można sprawdzić po wybraniu polecenia Widok > Podgląd pikseli. Tryb ten jest szczególnie przydatny, gdy trzeba kontrolować rozmieszczenie, rozmiary i opcje wygładzania obiektów w zrasteryzowanej grafice.

Aby przekonać się, w jaki sposób Illustrator dzieli obiekty na piksele, otwórz plik z obiektami wektorowymi, wybierz polecenie Widok > Podgląd pikseli, a następnie powiększ kompozycję, tak aby były widoczne pojedyncze piksele. Rozmieszczenie pikseli określa siatka pikseli, która dzieli

obszar ilustracji na kratki 1-punktowe (1/72 cala). Siatkę pikseli można zobaczyć po ustawieniu powiększenia na 600%. Podczas przesuwania, dodawania i przekształcania obiektów są one przyciągane do siatki pikseli. Przyciąganie to powoduje, że znika efekt wygładzania “przyciągniętych” krawędzi (zwykle są to lewe i górne krawędzie). Teraz wyłącz opcję Widok > Przyciągaj do pikseli i przesuń obiekt. Tym razem, obiekt będzie umieszczany pomiędzy liniami siatki. Warto zwrócić uwagę na wpływ tego efektu na wygładzanie obiektu. Okazuje się, że nawet bardzo małe zmiany wpływają na rasteryzację obiektu.

Wyłączona opcja Podgląd pikseli (u góry) i opcja włączona (u dołu)

Ważne: Wygląd siatki pikseli zależy od punktu zerowego (0,0) miarki. Jego przesunięcie zmienia sposób rasteryzacji kompozycji.

Do góry

Korzystanie z Adobe Device Central przy pomocy programu Illustrator

Device Central pozwala użytkownikom programu Illustrator zobaczyć, jak pliki będą wyglądały na różnych urządzeniach przenośnych.

Programu Illustrator może na przykład używać grafik projektujący tapetę dla telefonu komórkowego. Po stworzeniu pliku, może on z łatwością przetestować go na różnych telefonach. Następnie może wprowadzić poprawki polepszające wygląd pliku na pewnej liczbie telefonów lub stworzyć dwa osobne pliki pasujące do większej liczby wyświetlaczy popularnych aparatów.

Zobacz także

Tworzenie zawartości dla urządzeń przenośnych w programie Illustrator

Dostęp do programu Illustrator z Adobe Device Central

1. Uruchomienie Device Central
2. Wybierz Plik > Nowy dokument w > Illustrator

   W Device Central pojawi się panel Nowy dokument zawierający prawidłowe opcje do stworzenia nowego dokumentu przenośnego w zaznaczonej aplikacji.
3. Wprowadź niezbędne zmiany, takie jak wybranie Wersji odtwarzacza, Rozmiaru ekranu, Wersji programu Flash lub typu Zawartości.
4. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz Własny rozmiar dla opcji Wszystkie zaznaczone urządzenia, następnie dodaj szerokość i wysokość (w pikselach).
   - Wybierz urządzenie lub wiele urządzeń z listy Zestawy urządzeń lub Dostępne urządzenia.
5. Jeśli wybrałeś wiele urządzeń, Device Central wybierze automatycznie rozmiar. Jeśli chcesz wybrać inny rozmiar, kliknij na inne urządzenie lub zestaw urządzeń.
6. Kliknij na Utwórz.

   Wybrana aplikacja otworzy się z nowym dokumentem przenośnym gotowym do edycji.

Tworzenie zawartości dla urządzeń przenośnych w programie Adobe Device Central i Illustrator

1. W programie Illustrator, wybierz Plik > Nowy.
2. W Profil nowego dokumentu, wybierz Przenośne i urządzenia.
3. Kliknij Device Central, aby zamknąć okno dialogowe w programie Illustrator i otworzyć Device Central.
4. Wybierz typ zawartości.

   Znajdująca się po lewej lista dostępnych urządzeń zostanie zaktualizowana i pokaże urządzenia obsługujące wybrany typ zawartości.
5. W Device Central wybierz urządzenie, kilka urządzeń lub zestaw urządzeń.

   W zależności od wybranych urządzeń (urządzenia) i typu zawartości Device Central zaproponuje do utworzenia jeden lub więcej rozmiarów obszaru roboczego. Aby utworzyć pojedynczy dokument, wybierz sugerowany rozmiar dokumentu (lub wybierz Własny rozmiar dla opcji Wszystkie wybrane urządzenia i wprowadź własne wartości Szerokość i Wysokość).
6. Kliknij na Utwórz.

   W programie Illustrator otwarty zostanie pusty plik AI o wybranym rozmiarze. Nowy plik ma ustawione domyślnie następujące parametry:

- Tryb koloru: RGB
- Rozdzielczość rastra: 72 ppi

7. Wypełnianie pustego pliku AI zawartością w programie Illustrator.
8. Po zakończeniu pracy wybierz polecenie Plik > Zapisz dla Internetu i urządzeń.
9. W oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń zaznacz wybrany format i zmień według potrzeb inne ustawienia eksportu.
10. Kliknij Device Central.

    W zakładce Emulator Device Central wyświetlony zostanie tymczasowy plik zawierający zaznaczone ustawienia eksportu. Aby kontynuować testowanie, kliknij dwukrotnie nazwę innego urządzenia na liście Zestawy urządzeń lub Dostępne urządzenia.
11. Jeśli po obejrzeniu pliku w Device Central musisz wprowadzić zmiany w pliku, cofnij się do programu Illustrator.
12. W programie Illustrator, w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu wprowadź poprawki, takie jak wybranie innego formatu lub jakości.
13. Aby ponownie przetestować plik z nowymi ustawieniami eksportu, kliknij Device Central.
14. Po osiągnięciu zadowalających rezultatów kliknij Zapisz w programie Illustrator, w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń.
    Uwaga: Aby otworzyć Device Central z programu Illustrator (zamiast tworzyć i testować plik), wybierz Plik > Device Central.

    Samouczek o tworzeniu zawartości w programach Illustrator i Device Central można znaleźć na stronie internetowej http://www.adobe.com/go/vid0207_pl

Wskazówki dotyczące tworzenia obrazów w programie Illustrator przeznaczonych dla urządzeń przenośnych

Aby zoptymalizować zawartość graficzną przeznaczoną dla urządzeń przenośnych, zapisz kompozycję utworzoną w programie Illustrator w dowolnym formacie SVG, a zwłaszcza SCG-t, zaprojektowanym specjalnie dla urządzeń przenośnych.

Skorzystaj z poniższych wskazówek, aby upewnić się, że obrazy utworzone w programie Illustrator będą wyświetlane poprawnie na urządzeniach przenośnych:

- Do tworzenia zawartości stosuj standard SVG. Stosowanie standardu SVG przy publikowaniu grafiki wektorowej wpływa na mały rozmiar pliku, niezależność od ekranu, doskonałą kontrolę nad kolorami, możliwość powiększania obrazu oraz możliwość edycji tekstu (w kodzie źródłowym). Ponieważ format SVG jest oparty o format XML, możesz dołączać do obrazów elementy interaktywne, takie jak podświetlanie, podpowiedzi, efekty specjalne, dźwięki i animacje.
- Od początku pracuj w rozmiarze docelowego urządzenia przenośnego(urządzeń przenośnych). Chociaż format SVG jest skalowalny, praca w odpowiednim rozmiarze zapewnia, że grafika ostateczna będzie zoptymalizowana pod względem jakości i rozmiaru dla urządzania docelowego.
- Ustaw tryb kolorów RGB w programie Illustrator. Format SVG jest wyświetlany na wyświetlaczach rastrowych RGB, takich jak monitor.
- Aby zmniejszyć rozmiar pliku, spróbuj zmniejszyć liczbę obiektów (grup) albo je uprościć (mniej punktów). Stosowanie mniejszej liczby punktów znacząco redukuje ilość informacji tekstowej, niezbędnej do opisania kompozycji w pliku SVG. Aby zredukować liczbę punktów wybierz Obiekt > Ścieżka > Uprość i wypróbuj różne ustawienia, aby znaleźć kompromis pomiędzy jakością obrazu a liczbą punktów.
- Stosuj symbole, gdy jest to możliwe. Symbole definiują tylko jednokrotnie wektory opisujące obiekt. Jest to użyteczne, gdy kompozycja zawiera obiekty takie, jak tła przycisków używane wielokrotnie.
- Projektując animację grafiki, ogranicz liczbę używanych obiektów i spróbuj, jeżeli można, używać obiektów wielokrotnie, aby zmniejszyć rozmiar pliku. Stosuj animacje grup obiektów zamiast animacji pojedynczych obiektów, aby unikać powtórzeń kodu.
- Zastanów się nad zastosowaniem formatu SVGZ, skompresowanej programem gzip wersji formatu SVG. W zależności od zawartości, kompresja może znacznie zmniejszyć rozmiar pliku. Tekst można zwykle znacznie skompresować natomiast zawartość kodowaną binarnie, taką jak osadzone obrazy rastrowe (pliki JPEG, PNG i GIF) słabo daje się skompresować. Pliki SVGZ mogą być rozpakowane przez dowolną aplikację rozpakowującą pliki skompresowane przez program gzip. Jeśli chcesz używać formatu SVGZ, sprawdź czy docelowe urządzenie przenośne potrafi rozpakowywać pliki gzip.

Więcej wskazówek oraz technik tworzenia zawartości dla telefonów komórkowych oraz urządzeń przenośnych można znaleźć na stronie www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_pl.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

-->

Plasterki i mapy obrazów

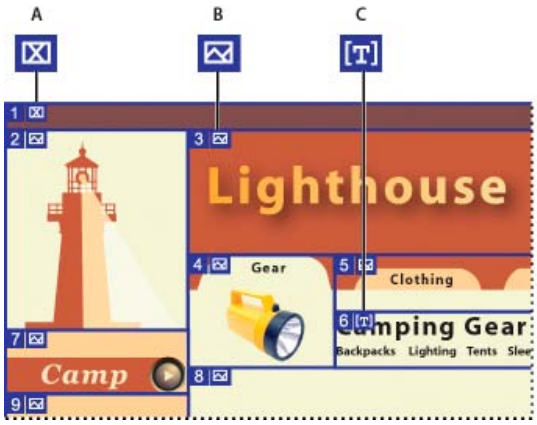
Informacje o plasterkach
Tworzenie plasterków
Zaznaczanie plasterków
Ustawianie opcji plasterków
Blokowanie plasterków
Regulowanie granic plasterków
Usuwanie plasterków
Pokazywanie i ukrywanie plasterków
Tworzenie map obrazu

Do góry

Informacje o plasterkach

Strony WWW mogą zawierać wiele elementów—np. tekst w formacie HTML, obrazy bitmapowe i grafikę wektorową. W programie Illustrator można korzystać z plasterków, aby zdefiniować granice poszczególnych elementów WWW w kompozycji. Na przykład, jeśli pewna kompozycja zawiera obraz bitmapowy, który trzeba zoptymalizować w formacie JPEG, a reszta obrazu ma być zoptymalizowana w formacie GIF, obraz bitmapowy można wyróżnić za pomocą cięcia na plasterki. Zapisując kompozycję za pomocą polecenia Zapisz dla Internetu i urządzeń, można zapisywać poszczególne plasterki jako niezależne pliki (w ich własnym formacie, z własnymi ustawieniami i z własną tablicą kolorów).

Plasterki w dokumencie programu Illustrator odpowiadają komórkom tabeli na otrzymanej stronie internetowej. Domyślnie, obszar plasterka jest eksportowany jako plik obrazu zawierający się w komórce tabeli. Jeśli komórka tabeli ma zawierać tekst HMTL i kolor tła zamiast pliku obrazu, zmień typ cięcia na plasterki na Bez obrazu. Aby przekonwertować tekst programu Illustrator na HTML, zmień rodzaj cięcia na plasterki na Tekst HTML.



Kompozycja pocięta na plasterki różnego typu
A. Cięcie na plasterki Bez obrazu **B.** Cięcie na plasterki Obraz **C.** Cięcie na plasterki Tekst HTML

Plasterki można oglądać na obszarze roboczym oraz w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń. Program Illustrator numeruje plasterki od lewej do prawej i od góry do dołu, począwszy od lewego górnego rogu kompozycji. Jeśli zmienisz ułożenie lub całkowitą liczbę plasterków, program uaktualni numerację.

Podczas tworzenia plasterków, program Illustrator generuje plasterki automatyczne dla sąsiednich fragmentów kompozycji. Dzięki temu, gdy kompozycja będzie zapisywana jako strona WWW, zostanie utworzona poprawna tabela HTML. Plasterki automatyczne dzielą się na dwa rodzaje: auto-plasterki i plasterki podrzędne. Auto-plasterki odpowiadają tym obszarom kompozycji, których nie zdefiniowano jeszcze za pomocą plasterków. Przy każdym dodawaniu plasterków i każdej ich edycji, auto-plasterki są generowane ponownie. Plasterki podrzędne obrazują sposób podziału plasterków zachodzących na siebie. Chociaż są one numerowane i oznaczane symbolem plasterka, nie można zaznaczyć ich bez zaznaczania plasterka nadrzędnego. Program Illustrator generuje je ponownie przy każdej zmianie kolejności cięcia na plasterki.

Do góry

Tworzenie plasterków

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Zaznacz przynajmniej jeden obiekt na obszarze roboczym i wybierz polecenie Obiekt > Plasterek > Utwórz.

- Wybierz narzędzie Cięcie na plasterki i przeciągnij jego kursor nad obszarem, gdzie powstać plasterek. Aby plasterek miał kształt kwadratu, przeciągaj kursor z wciśniętym klawiszem Shift. Aby rysować od środka, podczas przeciągania przytrzymaj wciśnięty klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS).
- Zaznacz przynajmniej jeden obiekt na obszarze roboczym i wybierz polecenie Obiekt > Plasterek > Utwórz z zaznaczenia.
- Umieść linie pomocnicze w miejscach, w których chcesz pociąć kompozycję na plasterki. Wybierz polecenie Obiekt > Plasterek > Utwórz z linii pomocniczych.
- Zaznacz istniejący plasterek i wybierz polecenie Obiekt > Plasterek > Powiel plasterek.

  Aby wymiary plasterka były zgodne z wymiarami granic elementu w kompozycji, wybierz polecenie Obiekt > Plasterek > Utwórz. Przy każdym przesunięciu lub przekształceniu elementu, obszar cięcia na plasterki zostanie automatycznie dostosowany. Polecenie to pozwala też zachować podstawowe własności formatu obiektów tekstowych.

  Jeśli wymiary plasterka mają być niezależne od umieszczonej pod spodem kompozycji, użyj narzędzia Cięcie na plasterki, polecenia Utwórz z zaznaczenia lub Utwórz z linii pomocniczych. Utworzone w ten sposób plasterki są wyświetlane w postaci elementów panelu Warstwy. Można je przesuwać, usuwać i zmieniać ich rozmiary tak samo, jak w przypadku obiektów wektorowych.

Do góry

Zaznaczanie plasterków

Wybierz narzędzie Zaznaczanie plasterków i zaznacz plasterek w oknie ilustracji lub oknie Zapisz dla Internetu i urządzeń.

- Aby zaznaczyć pojedynczy plasterek, kliknij go.
- Kliknięcie z wciśniętym klawiszem Shift umożliwia zaznaczenie dodatkowych plasterków. (W oknie Zapisz dla Internetu i urządzeń można także przeciągać z wciśniętym klawiszem Shift.)
- W przypadku plasterków zachodzących na siebie, kliknij widoczną część plasterka.

Oprócz tego, plasterki mogą być zaznaczane w oknie ilustracji poprzez wykonanie jednej z następujących czynności:

- Aby zaznaczyć plasterek utworzony za pomocą polecenia Obiekt > Plasterek > Utwórz, zaznacz odpowiednią kompozycję na obszarze roboczym. Jeśli plasterek jest związany z grupą lub warstwą, przejdź do panelu Warstwy i zaznacz ikonę obok tej grupy lub warstwy.
- Aby zaznaczyć plasterek utworzony przy pomocy narzędzia Cięcie na plasterki, polecenia Utwórz z zaznaczenia lub Utwórz z linii pomocniczych, naceluj ten plasterek w panelu Warstwy.
- Kliknij ścieżkę plasterka kursorem narzędzia Zaznaczanie .
- Aby zaznaczyć segment ścieżki plasterka lub punkt kontrolny plasterka, kliknij jeden z tych elementów za pomocą narzędzia Zaznaczanie bezpośrednie.
  Uwaga: Nie można usuwać auto-plasterków. Plasterki tego typu są nieaktywne.

Do góry

Ustawianie opcji plasterków

Opcje cięcia na plasterki określają zasady wyświetlania zawartości cięcia na plasterki i ich funkcjonowanie na zbudowanej stronie internetowej.

1. Wybierz narzędzie Zaznaczanie plasterków i wykonaj jedną z następujących operacji:
   - Zaznacz plasterek w oknie ilustracji i wybierz polecenie Obiekt > Plasterek > Opcje plasterka.
   - Wybierz narzędzie Zaznaczanie plasterków i dwukrotnie kliknij plasterek w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń.
2. Zaznacz typ cięcia na plasterki i określ dodatkowe opcje:
   Obraz Typ ten jest przeznaczony dla cięcia na plasterki, którego obszar ma być na otrzymanej stronie internetowej plikiem obrazu. Jeśli obraz ma być łączem HTML, wpisz URL i docelowy zestaw ramek. Możesz także wpisać komunikat wyświetlany w obszarze statusu przeglądarki po umieszczeniu kursora myszy nad tym obrazem. Tekst ten może być także wyświetlany, gdy obraz jest niewidoczny.

   Bez obrazu Typ ten jest przeznaczony dla cięcia na plasterki, którego obszar ma zawierać tekst HTML i kolor tła zbudowanej strony internetowej. Wpisz tekst w polu Tekst wyświetlony w komórce i sformatuj go przy pomocy standardowych znaczników HTML. Nie wpisuj więcej tekstu, niż można wyświetlić w obszarze cięcia na plasterki. Jeśli wpisze się za dużo tekstu, jego cześć zostanie przeniesiona do sąsiednich plasterków, a to zaburzy planowany układ strony WWW. Ponieważ jednak tekstu nie można przeglądać w obszarze ilustracji, efekt nadmiaru tekstu ujawni się dopiero po wyświetleniu strony w przeglądarce internetowej. Określ opcje Poziomo i Pionowo dla zmiany wyrównania tekstu w komórce tabeli.

   Tekst HTML Typ ten jest dostępny tylko dla plasterków utworzonych z zaznaczonego obiektu tekstowego poleceniem Obiekt > Plasterek > Utwórz. Tekst programu Illustrator jest konwertowany na tekst HTML z podstawowymi atrybutami formatowania w utworzonej stronie internetowej. Aby przeprowadzić edycję tekstu, uaktualnij go w kompozycji. Określ opcje Poziomo i Pionowo dla zmiany wyrównania tekstu w komórce tabeli. Możesz także zmienić kolor tła komórek tabeli.
   Aby edytować tekst w plasterkach typu Tekst HTML w oknie dialogowym Opcje plasterka, trzeba zmienić typ plasterka na

Bez obrazu. W ten sposób zostanie przerwane połączenie z obiektem tekstowym w obszarze ilustracji. Aby pominąć formatowanie tekstu, właściwy tekst poprzedź wyrazem <unformatted> (bez formatowania).

Do góry

Blokowanie plasterków

Zablokowanie plasterków uniemożliwia ich przypadkowe zmiany, np. zmiany rozmiarów czy przesunięcia.

- Aby zablokować wszystkie plasterki, wybierz polecenie Widok > Zablokuj plasterki.
- Aby zablokować wybrane plasterki, kliknij ich kolumnę edycji w panelu Warstwy.

Do góry

Regulowanie granic plasterków

Jeśli plasterek utworzono za pomocą polecenia Obiekt > Plasterek > Utwórz, to jego położenie i rozmiar są związane z kompozycją, którą zawiera. Dlatego też, przeniesienie lub zmiana rozmiaru kompozycji oznacza automatyczne dopasowanie cięcia na plasterki.

W przypadku plasterków utworzonych przy pomocy narzędzia Cięcie na plasterki, Utwórz z zaznaczenia lub Utwórz z linii pomocniczych, zmiany mogą być wprowadzane na kilka sposobów:

- Aby przenieść plasterek, przeciągnij go w nowe miejsce kursorem narzędzia Zaznaczanie plasterków . Wciśnięcie klawisza Shift ogranicza ruchy do pionowych, poziomych lub pod kątem 45°.
- Aby zmienić rozmiar plasterka, zaznacz go przy pomocy narzędzia Zaznaczenie plasterków i przeciągnij wybrany narożnik lub bok. Zmiany rozmiarów mogą być wprowadzane także przy pomocy narzędzia Zaznaczanie i panelu Przekształć.
- Aby wyrównać lub rozmieścić plasterki, użyj panelu Wyrównanie. Wyrównanie plasterków może spowodować usunięcie niepotrzebnych auto-plasterków, co z kolei sprzyja utworzeniu mniejszego pliku HTML.
- Aby zmienić kolejność plasterków, przeciągnij wybrany plasterek w nowe miejsce na palecie Warstwy lub wybierz polecenie Obiekt > Ułóż.
- Aby podzielić plasterek, zaznacz go i wybierz polecenie Obiekt > Plasterek > Podziel plasterki.

  Łączenie plasterków może dotyczyć elementów rożnych rodzajów. Zaznacz odpowiednie plasterki i wybierz polecenie Obiekt > Plasterek > Połącz plasterki. Wynikowe cięcie na plasterki uzyskuje wymiary i położenie prostokąta powstałego poprzez połączenie zewnętrznych krawędzi plasterków składowych. Jeśli łączone plasterki nie sąsiadują ze sobą, ewentualnie mają inne proporcje lub wyrównania, nowy plasterek może zachodzić na pozostałe.

  Aby dopasować rozmiar wszystkich plasterków do krawędzi obszaru roboczego, wybierz polecenie Obiekt > Plasterek > Przytnij do obszaru roboczego. Plasterki, które wychodzą poza obszar ilustracji, zostaną przycięte, auto-plasterki, które znajdują się w obszarze roboczym, zostaną rozciągnięte; całość kompozycji pozostanie bez zmian.

Do góry

Usuwanie plasterków

Plasterki można usuwać lub zwalniać z odpowiadającej im kompozycji.

- Aby usunąć plasterek, zaznacz go i kliknij Usuń. Jeśli plasterek utworzono za pomocą polecenia Obiekt > Plasterek > Utwórz, operacja usunięcia spowoduje usunięcie odpowiadającej mu kompozycji. Aby zachować kompozycję, zwolnij plasterek, a nie usuwaj.
- Aby usunąć wszystkie plasterki, wybierz polecenie Obiekt > Plasterek > Usuń wszystko. Plasterki utworzone za pomocą polecenia Obiekt > Plasterek > Utwórz są zwalniane, a nie usuwane.
- Aby zwolnić plasterek, zaznacz go i wybierz polecenie Obiekt > Plasterek > Zwolnij.

Do góry

Pokazywanie i ukrywanie plasterków

- Aby ukryć plasterki w oknie ilustracji, wybierz polecenie Widok > Ukryj plasterki.
- Aby wyświetlić lub ukryć wszystkie plasterki w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń, kliknij przycisk Przełącz widoczność plasterków .
- Aby ukryć numery plasterków i zmienić kolor linii, wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Inteligentne linie pomocnicze > Plasterki (Windows) lub Illustrator > Preferencje > Inteligentne linie pomocnicze > Plasterki (Mac OS).

Do góry

Tworzenie map obrazu

Mapy obrazów umożliwiają łączenie jednego lub kilku obszarów obrazu (zwanego hiperłączem) z adresem URL. Gdy użytkownik kliknie punkt aktywny, przeglądarka wczyta odpowiedni plik połączony.

Najważniejsza różnica między tworzeniem połączeń za pomocą map obrazów i za pomocą plasterków tkwi w sposobie eksportowania kompozycji jako strony WWW. Gdy używa się map obrazów, kompozycja pozostaje zapisana w jednym pliku, a gdy używa się plasterków, kompozycja jest eksportowana do oddzielnych plików. Inna różnica polega na tym, że mapy obrazów pozwalają łączyć zarówno prostokątne, jak i wielokątne

obszary kompozycji, a plasterki tylko obszary prostokątne. Jeśli zachodzi potrzeba łączenia tylko obszarów prostokątnych, lepiej posłużyć się plasterkami.

Uwaga: Aby uniknąć pewnych nieoczekiwanych zachowań programu, nie należy tworzyć punktów aktywnych map obrazów w plasterkach zawierających łącza URL—w niektórych przeglądarkach będą ignorowane łącza map obrazów lub łącza plasterków.

1. Zaznacz obiekt, który ma być połączony z adresem URL.
2. W panelu Atrybuty, wybierz jeden z kształtów w menu Mapa obrazu.
3. Wpisz względny lub pełny adres URL w polu tekstowym URL, albo wybierz z listy jeden z dostępnych adresów URL. Adres URL można sprawdzić, klikając na przycisku Przeglądarka.

   Aby zwiększyć liczbę pozycji widocznych w menu URL, wybierz panel Opcje z menu panelu Atrybuty. Wprowadź liczbę od 1 do 30, określającą liczbę adresów wyświetlanych na liście URL.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

SVG

Informacje o SVG
Stosowanie efektów SVG
Importowanie efektów z pliku SVG
Omówienie panelu Interakcyjność SVG
Dodawanie funkcji interakcyjności SVG do kompozycji
Zdarzenia SVG
Opcje eksportu SVG zoptymalizowane pod kątem przeglądarek internetowych

Do góry

Informacje o SVG

Obrazy zapisane w formacie grafiki bitmapowej (GIF, JPEG, WBMP i PNG) są reprezentowane przez siatkę pikseli. Uzyskiwane pliki są duże, dostosowane do jednej rozdzielczości (zwykle małej) i zajmują sporo miejsca w sieci Web. Z drugiej strony, format SVG, czyli format skalowalnej grafiki wektorowej, opisuje obrazy za pomocą kształtów, ścieżek, tekstów i efektów filtra. Uzyskiwane pliki są niewielkie, a zapisana w nich grafika jest doskonałej jakości. Nadaje się zarówno do wyświetlania w sieci Web, drukowania, jak i wyświetlania przez urządzenia z ograniczonymi zasobami. Użytkownicy mogą powiększać obrazy SVG bez utraty ich szczegółowości, ostrości i przejrzystości. Co więcej format SVG zapewnia doskonałą obsługę tekstu i kolorów — użytkownicy będą oglądać obrazy w takiej postaci, w jakiej są wyświetlane w obszarze roboczym programu Illustrator.

Format SVG jest oparty całkowicie na standardzie XML, co czyni go użytecznym zarówno dla deweloperów, jak i użytkowników. Grafika w formacie SVG może być projektowana w językach XML i JavaScript. Dzięki temu jest interaktywna, reaguje na czynności użytkownika takimi efektami, jak podświetlanie, etykietki ekranowe, dźwięki, animacje.

Kompozycję można zapisać w formacie SVG, używając poleceń Zapisz, Zapisz jako, Zapisz kopię oraz Zapisz dla Internetu i urządzeń. Aby uzyskać dostęp do pełnego zestawu opcji eksportu SVG, użyj polecenia Zapisz, Zapisz jako lub Zapisz kopię. Polecenie Zapisz dla Internetu i urządzeń udostępnia podzestaw opcji eksportowania SVG, dostosowany do materiałów internetowych.

Film poświęcony tworzeniu zawartości dla urządzeń przenośnych w programie Illustrator można obejrzeć pod adresem www.adobe.com/go/vid0207.

Ostateczna postać pliku SVG zależy od skonfigurowania kompozycji w programie Illustrator. Warto przestrzegać następujących zasad:

- Warstwy określają strukturę pliku SVG. Podczas zapisywania kompozycji w formacie SVG, każda warstwa jest konwertowana na element grupy (<g>). (Na przykład, warstwa o nazwie Przycisk1 staje się w pliku SVG elementem <g id="Przycisk1_ver3.0">). Warstwy zagnieżdżone stają się zagnieżdżonymi grupami SVG, a warstwy ukryte są zachowywane z właściwością SVG display="none".
- Aby obiekty na różnych warstwach były przezroczyste, zmień krycie poszczególnych obiektów, a nie warstw. Jeśli krycie zostanie zmienione na poziomie warstw, w wynikowym pliku SVG nie będzie takiej przezroczystości, jaką widać w programie Illustrator.
- W przeglądarce SVG dane rastra nie są skalowalne i nie mogą być edytowane, tak jak inne elementy SVG. Jeśli to możliwe, należy unikać tworzenia kompozycji, które w pliku SVG byłyby rasteryzowane. Przy zapisywaniu w formacie SVG są rasteryzowane obiekty i siatki gradientów, zawierające efekty Rasteryzuj, Artystyczne, Rozmycie, Pociągnięcia pędzlem, Zniekształcanie, Pikslowanie, Wyostrzenie, Szkic, Stylizacja, Tekstura i Wideo.

Podobnie, rasteryzację powodują wszystkie style graficzne zawierające wymienione efekty. Aby dodać efekty graficzne bez powodowania rasteryzacji, użyj efektów SVG.

- Należy używać symboli i upraszczać ścieżki kompozycji. Jeśli trzeba utrzymać wysoką wydajność, należy też unikać stosowania pędzli generujących skomplikowane ścieżki, takich jak Węgiel drzewny i Pióro przewijania.
- Dodawanie łączy internetowych do pliku SVG umożliwiają plasterki, mapy obrazów i skrypty.
- Języki tworzenia skryptów, takie jak JavaScript, pozwalają rozszerzyć funkcje plików SVG. Funkcje zaprogramowane w tych językach mogą być wywoływane na przykład z klawiatury lub w odpowiedzi na ruch myszy. Za pomocą skryptów wykorzystujących model DOM (Document Object Model) można otwierać i modyfikować pliki SVG, np. wstawiać i usuwać elementy wektorowe.

Do góry

Stosowanie efektów SVG

Efekty SVG umożliwiają dodawanie do kompozycji pewnych elementów graficznych, na przykład cieni. Filtry SVG tym różnią się od ich odpowiedników bitmapowych, że są oparte na standardzie XML i niezależne od rozdzielczości. W rzeczywistości filtr SVG jest zbiorem właściwości XML, które opisują różne operacje matematyczne. Operacje te są przeprowadzane na elementach grafiki źródłowej.

Program Illustrator zawiera domyślny zestaw efektów SVG. Możesz skorzystać z filtrów o własnościach domyślnych, utworzyć efekty niestandardowe edytując własności domyślne, a także utworzyć całkiem nowe efekty SVG.

Aby zmienić domyślne filtry SVG programu Illustrator, otwórz w edytorze tekstu plik Adobe SVG Filters.svg (znajduje się on w folderze Documents and Settings/<userdir>/Application Data/Adobe/Adobe Illustrator CS5 Settings/<location>). Możesz modyfikować istniejące definicje filtrów, usuwać je i dodawać nowe.

1. Zaznacz obiekt lub grupę (ewentualnie naceluj warstwę w panelu Warstwy).
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby zastosować filtr o ustawieniach domyślnych, zaznacz wybrany efekt w dolnej części podmenu Efekt > Filtry SVG.
   - Aby zastosować filtr o ustawieniach niestandardowych, wybierz polecenie Efekt > Filtry SVG > Zastosuj filtr SVG. W wyświetlonym oknie dialogowym zaznacz wybrany efekt i kliknij przycisk Edytuj filtr SVG . Przeprowadź edycję kodu domyślnego i kliknij OK.
   - Aby utworzyć i zastosować nowy efekt, wybierz polecenie Efekt > Filtry SVG > Zastosuj filtr SVG. W oknie dialogowym kliknij przycisk Nowy filtr SVG , wprowadź nowy kod i kliknij OK.

     Po zastosowaniu efektu filtra SVG, program Illustrator wyświetla w obszarze ilustracji zrasteryzowaną wersję efektu. Aby zmienić rozdzielczość obrazu podglądu, przeprowadź edycję ustawienia rozdzielczości rasteryzacji dokumentu.

     ***Uwaga**: jeśli do obiektu przypisano wiele efektów, efekt filtra SVG musi być przypisany jako ostatni; innymi słowy, musi znajdować się na samym dole panelu Wygląd (tuż nad pozycją Przezroczystość). Jeśli inne efekty następują po efekcie filtra SVG, plik SVG będzie zawierał obiekt rastrowy.*

Do góry

Importowanie efektów z pliku SVG

1. Wybierz polecenie Efekt > Filtr SVG > Importuj filtr SVG.
2. Zaznacz plik SVG, z którego będą importowane efekty i kliknij Otwórz.

Do góry

Omówienie panelu Interakcyjność SVG

W kompozycjach eksportowanych do późniejszego wyświetlania w przeglądarkach WWW można wprowadzić funkcje interaktywne. Służy do tego panel Interakcyjność SVG. Możesz na przykład utworzyć zdarzenie skojarzone z takim poleceniem języka JavaScript, które w odpowiedzi na przesunięcie kursora nad pewnym obiektem uaktywnia animację strony WWW. Panel Interakcyjność SVG pozwala obejrzeć wszystkie zdarzenia i pliki JavaScript skojarzone z bieżącym plikiem.

Usuwanie zdarzenia z panelu Interakcyjność SVG

- Aby usunąć jedno zdarzenie, zaznacz je i kliknij przycisk Usuń, albo wybierz polecenie Usuń zdarzenie z menu panelu.
- Aby usunąć wszystkie zdarzenia wybierz polecenie Wyczyść zdarzenia z menu panelu.

Sporządzanie listy, dodawanie lub usuwanie zdarzeń połączonych z plikiem

1. Kliknij przycisk Połącz pliki JavaScript .
2. W oknie dialogowym Pliki JavaScript, wybierz wpis JavaScript i wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij Dodaj, aby odszukać dodatkowe pliki JavaScript.
   - Kliknij Usuń, aby usunąć zaznaczony wpis JavaScript.

Do góry

Dodawanie funkcji interakcyjności SVG do kompozycji

1. Zaznacz zdarzenie w palecie Interakcyjność SVG. (Zobacz Zdarzenia SVG).
2. Wpisz odpowiedni JavaScript i wciśnij klawisz Enter.

Do góry

Zdarzenia SVG

onfocusin Uaktywnia określone zadanie, gdy element uzyskuje fokus, np. jest wskazywany myszą.

onfocusout Uaktywnia określone zadanie, gdy element traci ostrość (często gdy ostrość uzyskuje inny element).

onactivate Uaktywnia określone zadanie w odpowiedzi na kliknięcie myszą lub naciśnięcie klawisza (zależnie od elementu SVG).

onmousedown Uaktywnia określone zadanie w odpowiedzi na naciśnięcie przycisku myszy na elemencie.

onmouseup Uaktywnia określone zadanie w odpowiedzi na zwolnienie przycisku myszy na elemencie.

onclick Uaktywnia określone zadanie w odpowiedzi na kliknięcie elementu.

onmouseover Uaktywnia określone zadanie w odpowiedzi na przeniesienie kursora na element.

onmousemove Uaktywnia określone zadanie w momencie umieszczenia kursora na elemencie.

onmouseout Uaktywnia określone zadanie w odpowiedzi na przeniesienie kursora z elementu.

onkeydown Uaktywnia określone zadanie po naciśnięciu klawisza.

onkeypress Uaktywnia określone zadanie, gdy naciśnięty jest określony klawisz.

onkeyup Uaktywnia określone zadanie po zwolnieniu klawisza.

onload Uaktywnia określone zadanie, gdy dokument SVG zostanie całkowicie przeczytany i przeanalizowany. Zdarzenia należy używać do wywoływania jednorazowych funkcji inicjujących.

onerror Uaktywnia określone zadanie, gdy element nie zostanie wczytany poprawnie lub wystąpią inne błędy.

onabort Uaktywnia określone zadanie, gdy wczytywanie strony zostanie zatrzymane przed całkowitym wczytaniem elementu.

onunload Uaktywnia określone zadanie po usunięciu dokumentu SVG z okna lub ramki.

onzoom Uaktywnia określone zadanie po zmianie poziomu powiększenia dokumentu.

onresize Uaktywnia określone zadanie po zmianie rozmiarów okna dokumentu.

onscroll Uaktywnia określone zadanie w odpowiedzi na przewijanie dokumentu.

Do góry

Opcje eksportu SVG zoptymalizowane pod kątem przeglądarek internetowych

Dostępna jest nowa opcja eksportu do formatu SVG (Plik > Eksportuj > SVG). Nowy obieg pracy umożliwia generowanie bazujących na standardach i zoptymalizowanych pod kątem Internetu plików SVG na potrzeby projektów internetowych i ekranowych.

Dostępne opcje:

- **Style**: wybierz sposób zapisu wynikowego kodu w pliku SVG. Wybierz spośród opcji Wewnętrzny CSS, Styl w wierszu lub Atrybuty prezentacji.
- **Czcionka**: wybierz sposób prezentowania czcionek w pliku SVG. Kontury zachowują definicję ścieżki i są zgodne.
- **Obrazy**: wybierz, czy obrazy mają być zapisywane jako osadzone w dokumencie czy też jako pliki zewnętrzne połączone z dokumentem.
- **Identyfikatory obiektów**: wybierz sposób przypisywania typów identyfikatorów (nazw) do obiektów w pliku SVG. Wybierz spośród opcji Nazwy warstw, Minimalny lub Unikatowy. Ta opcja określa sposób obsługi zduplikowanych nazw obiektów i metodę nazywania obiektów w eksportowanym CSS.
- **Dziesiętne**: wybierz ilość informacji na temat precyzyjnej lokalizacji obiektów, którą chcesz zachować. Wyższa wartość opcji Dziesiętne zwiększa precyzję układu obiektów i poprawia jakość wizualną renderowanego pliku SVG. Należy jednak pamiętać, że wyższa wartość opcji Dziesiętne oznacza większy rozmiar eksportowanego pliku SVG.
- **Pomniejsz**: optymalizuje rozmiar pliku SVG przez usunięcie pustych grup i przestrzeni. Wybranie tej opcji zmniejsza dodatkowo czytelność wynikowego kodu SVG.
- Responsywny: wybranie tej opcji gwarantuje, że wygenerowany plik zostanie

przeskalowany w przeglądarce. Nie zostają zapisane wartości bezwzględne rozmiaru.

- **Pokaż kod**: otwiera wyeksportowaną zawartość w domyślnym edytorze tekstu.
- **Pokaż w przeglądarce** (ikona): wyświetla obraz w domyślnej przeglądarce internetowej.

Inne materiały polecane przez firmę Adobe

- Optymalizacja obrazu do Internetu
- Zapisywanie w formacie SVG
- Informacje o efektach rastrowych
- Modyfikowanie lub usuwanie efektu
- Najlepsze praktyki w zakresie tworzenia grafiki WWW

(cc) BY-NC-SA Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

-->

Tworzenie animacji

Informacje o grafice Flash
Tworzenie animacji Flash
Korzystanie z programów Illustrator i Flash

Do góry

Informacje o grafice Flash

Format pliku Flash (SWF) jest to format grafiki wektorowej, dostosowany do potrzeb skalowalnych i zwartych obrazów internetowych. Ponieważ format ten opiera się na wektorowym opisie obiektów, zapewnia taką samą jakość obrazów przy wszelkich rozdzielczościach. Zatem nadaje się idealnie do zapisu animacji. Program Illustrator pozwala tworzyć klatki animacji na osobnych warstwach, a następnie eksportować warstwy do postaci pojedynczych klatek, których można używać w sieci Web. W pliku programu Illustrator można również zdefiniować symbole, aby zmniejszyć rozmiar animacji. Po wyeksportowaniu, każdy symbol będzie definiowany w pliku SWF tylko raz.

Do zapisywania kompozycji w formacie SWF służy polecenie Eksportuj lub Zapisz dla Internetu i urządzeń. Zalety każdego z nich to:
Polecenie Eksportuj (SWF) Zapewnia największą kontrolę nad kompresją animacji i bitmap.
Polecenie Zapisz dla Internetu i urządzeń Zapewnia większą kontrolę nad kombinacją formatów SWF i bitmapowych w układzie podzielonym na plasterki. To polecenie udostępnia mniej opcji obrazu, niż polecenie Eksportuj (SWF), ale korzysta z ostatnio użytych przez to ostatnie ustawień. (Zobacz Opcje optymalizacji SWF(Illustrator)).
Przygotowując kompozycje do zapisania w formacie SWF, warto pamiętać o następujących kwestiach:

- Aby zachować jak najmniejszy rozmiar pliku, korzystając z symboli, stosuj efekty do symbolu na panelu Symbole, a nie do wystąpień tego symbolu w kompozycji.
- Stosowanie narzędzi Kolorowanie symboli i Stylizowanie symboli prowadzi do większych plików SWF, ponieważ program Illustrator musi utworzyć kopie wszystkich przykładów symboli.
- Obiekty z siatką gradientu i gradienty zawierające ponad osiem kroków są rasteryzowane i wyświetlane jako kształty wypełnione obrazami bitmapowymi. Gradienty o mniejszej liczbie kroków niż osiem są eksportowane jako gradienty.
- Wzorki są rasteryzowane do postaci małych obrazów i rozmieszczane tak, aby wypełnić kompozycję.
- Jeśli obiekt bitmapowy wychodzi poza granice cięcia na plasterki, w eksportowanym pliku jest umieszczany cały obiekt.
- Format SWF obsługuje tylko zaokrąglone zakończenia i zgięcia. Po wyeksportowaniu na format SWF, fazowane i kwadratowe zakończenia i zgięcia są zamieniane na zaokrąglone.
- Teksty i obrysy wypełnione wzorkami są przekształcane w ścieżki i wypełniane wzorkami.
- Chociaż tekst eksportowany do formatu SWF zachowuje wiele swoich właściwości, niektóre informacje znikają. Przy importowaniu pliku SWF do programu Flash, dane interlinii, kerningu i światła są pomijane. Tekst jest dzielony na oddzielne rekordy, co pozwala symulować interlinię. Jeśli plik SWF jest potem odtwarzany w przeglądarce Flash Player, to używane są oryginalne opcje interlinii, kerningu i światła. Jeśli chcesz wyeksportować tekst jako ścieżki, zaznacz opcję Tekst jako krzywe w oknie dialogowym Opcje SWF. Można również przekonwertować tekst na krzywe przed przystąpieniem do eksportowania (wybierz polecenie Zamień na krzywe).

Film dotyczący korzystania razem z programów Illustrator i Flash znajduje się pod adresem www.adobe.com/go/lrvid4099_xp. Film przedstawiający efektywne używanie symboli między programami Illustrator i Flash można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0198_pl. Film przedstawiający efektywne używanie tekstu między programami Illustrator i Flash można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0199_pl

Do góry

Tworzenie animacji Flash

Istnieje wiele sposobów tworzenia animacji Flash w programie Illustrator. Jednym z najprostszych sposobów jest umieszczenie poszczególnych klatek animacji na oddzielnych warstwach programu Illustrator, a podczas eksportowania kompozycji wybraniu opcji Warstwy AI na ramki SWF.

Film przedstawiający eksportowanie plików SWF z programu Illustrator można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0214_pl. Film przedstawiający tworzenie zawartości dla urządzeń przenośnych w programie Illustrator można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0207_pl. Porady i samouczki dotyczące tworzenia animacji w formacie Flash można także znaleźć w serwisie Adobe Studio (http://studio.adobe.com).

1. Utwórz kompozycję wybraną do animacji. Użyj symboli w celu zmniejszenia rozmiaru pliku animacji i uproszczenia

wykonywanych operacji.

2. Utwórz oddzielną warstwę dla każdej klatki animacji.

   Aby wykonać taką operację, możesz wkleić podstawową kompozycję do nowej warstwy i przeprowadzić kolejne edycje. Lub użyj polecenia Zwolnij do warstw, aby automatycznie wygenerować warstwy składające się z poszczególnych elementów,

3. Upewnij się, ze warstwy są w kolejności zgodnej z kolejnością klatek animacji.
4. Wykonaj jedną z następujących czynności:

   - Wybierz polecenie Plik > Eksportuj, zaznacz format Flash (SWF) i kliknij Eksportuj. W oknie dialogowym Opcje Flash (SWF) wybierz opcję Warstwy AI do klatek SWF z sekcji Eksportuj jako. Ustaw dodatkowe opcje animacji i kliknij OK.
   - Wybierz polecenie Plik > Zapisz dla Internetu i urządzeń. Z menu Format zoptymalizowanego pliku wybierz pozycję SWF. Z menu Rodzaj eksportu wybierz pozycję Warstwy AI do klatek SWF. Ustaw dodatkowe opcje i kliknij Zapisz.

Do góry

Korzystanie z programów Illustrator i Flash

Kompozycje programu Illustrator możesz przenieść do środowiska edycyjnego Flash lub wprost do programu Flash Player. Możesz skopiować i wkleić kompozycję, zapisać pliki w formacie SWF, lub wyeksportować kompozycję wprost do programu Flash. Ponadto program Illustrator obsługuje tekst dynamiczny Flash i symbole klipów filmowych. Film przedstawiający współpracę programów Flash i Illustrator można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/lrvid4099_xp_pl.

Możesz także użyć programu Device Central, żeby zobaczyć jak kompozycja programu Illustrator będzie wyglądać w programie Flash Player na różnych urządzeniach kieszonkowych.

Wklejanie kompozycji programu Illustrator

Możesz stworzyć bogatą graficznie kompozycję w programie Illustrator i skopiować ją i wkleić do programu Flash prosto, szybko i niezauważalnie.

Podczas wklejania kompozycji programu Illustrator do programu Flash zachowywane są następujące atrybuty:

- Ścieżki i kształty
- Skalowalność
- Grubości obrysu
- Definicje gradientu
- Tekst (również czcionki OpenType)
- Obrazy połączone
- Symbole
- Tryby mieszania

Ponad to, programy Illustrator i Flash obsługują wklejoną kompozycję w następujący sposób:

- Jeśli zaznaczysz wszystkie najwyższe warstwy w kompozycji programu Illustrator i wkleisz je do programu Flash, warstwy zostaną zachowane łącznie z ich właściwościami (widzialnością i blokadami).
- Kolory nie-RGB programu Illustrator (CMYK, skala szarości, własne) są konwertowane na RGB w programie Flash. Kolory RGB są wklejane zgodnie z oczekiwaniem.
- Gdy importujesz lub wklejasz kompozycję programu Illustrator, możesz użyć wielu opcji, aby zachować efekty (np. cienie tekstu) jako filtry programu Flash.
- Program Flash zachowuje maski programu Illustrator.

Eksportowanie plików SWF z programu Illustrator

Z programu Illustrator możesz eksportować pliki SWF, których jakość i kompresja odpowiada plikom SWF eksportowanym z programu Flash.

Podczas eksportu możesz wybierać z wielu ustawień predefiniowanych, aby zapewnić optymalne wyjście, możesz określić, jak ma być obsługiwanych wiele obszarów roboczych, symbole, warstwy, tekst i maski. Na przykład, możesz określić czy symbole programu Illustrator są eksportowane jako klipy filmowe lub grafika, lub wybrać tworzenie symboli SWF z warstw programu Illustrator.

Importowanie plików programu Illustrator do programu Flash

Gdy chcesz utworzyć pełne warstwy w programie Illustrator i następnie importować je do programu Flash w jednym kroku, powinieneś zapisać kompozycję w natywnym formacie Illustrator (AI) i importować go, zachowując wysoką jakość, do programu Flash używając poleceń Plik > Importuj na stół montażowy lub Plik > Importuj do biblioteki w programie Flash.

Jeśli plik programu Illustrator zawiera wiele obszarów roboczych, w oknie dialogowym Import programu Flash zaznacz ten obszar roboczy, który chcesz zaimportować i określ ustawienia dla każdej jego warstwy. Wszystkie obiekty na zaznaczonym obszarze roboczym importowane są w programie Flash jako pojedyncza warstwa. Przy importowaniu kolejnego obszaru roboczego z tego samego pliku AI, obiekty z tego obszaru roboczego importowane są w programie Flash jako nowe warstwy.

Jeśli importujesz kompozycje programu Illustrator jako pliki AI, EPS lub PDF, program Flash zachowuje te same atrybuty jak dla wklejanych kompozycji programu Illustrator. Ponad to, jeśli importowany plik programu Illustrator zawiera warstwy, możesz importować je na każdy z poniższych sposobów:

- Konwertując warstwy programu Illustrator na warstwy programu Flash
- Konwertując warstwy programu Illustrator na klatki programu Flash
- Konwertując wszystkie warstwy programu Illustrator na jedną warstwę programu Flash

Obieg pracy symboli

Obieg pracy symboli w programie Illustrator jest podobny do obiegu pracy symboli w programie Flash.

Tworzenie symbolu Gdy tworzysz symbol w programie Illustrator, okno dialogowe Opcje symbolu pozwala nadać nazwę i ustawić opcje symbolu specyficzne dla programu Flash: typ symbolu klipu filmowego (który jest domyślny dla symbolu programu Flash), położenia siatki rejestracji programu Flash, i siatki 9-plasterkowego skalowania. Ponad to, możesz używać wielu takich samych skrótów klawiaturowych dla symboli w programach Illustrator i Flash (np. F8 do tworzenia symbolu).

Tryb izolacji dla edycji symbolu W programie Illustrator, dwukrotnie kliknij symbol, aby go otworzyć do edycji w trybie izolacji. W trybie izolacji tylko obiekt symbolu można edytować—wszystkie inne obiekty w obszarze roboczym są wygaszone i nie są dostępne. Po zakończeniu edycji w trybie izolacji, symbol na palecie Symbole, i wszystkie obiekty symbolu są odpowiednio uaktualniane. W programie Flash, tryb edycji symbolu i panel Biblioteka pracują w podobny sposób.

Właściwości i łącza symbolu Używając panelu Symbole lub panelu sterowania, możesz łatwo nadać nazwy symbolom, przerwać łącza pomiędzy obiektami i symbolami, zamienić symbol na inny symbol, lub utworzyć kopię symbolu. W programie Flash, funkcje edycyjne w panelu Biblioteka pracują w podobny sposób.

Obiekty statyczne, dynamiczne i tekstu wejściowego

Gdy bierzesz statyczny tekst z programu Illustrator do programu Flash, program Flash konwertuje tekst na kontury. Ponad to, możesz skonfigurować tekst w programie Illustrator jako tekst dynamiczny. Tekst dynamiczny pozwala programowo edytować zawartość tekstową oraz łatwo zarządzać projektami, które wymagają lokalizacji w wielu językach.

W programie Illustrator możesz określić poszczególne obiekty tekstowe jako statyczne, dynamiczne i tekstu wejściowego. Dynamiczne obiekty tekstowe mają w programach Illustrator i Flash podobne właściwości. Na przykład oba używają kerningu, który wpływa na wszystkie znaki w bloku tekstowym (a nie na poszczególne znaki), oba wygładzają tekst w ten sam sposób, i oba mogą się łączyć z zewnętrznym plikiem XML zawierającym tekst.

Więcej tematów Pomocy

- Opcje optymalizacji SWF (Illustrator)
- Optymalizacja obrazów
- Opcje optymalizacji grafiki internetowej
- Ustawienia wyjściowe obrazów internetowych

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Drukowanie

-->

Przygotowywanie dokumentów do druku

Drukowanie kompozytu
Zastrzeganie druku kompozycji
Opcje w oknie dialogowym Drukuj
Zmiana położenia kompozycji na stronie
Drukowanie wielu obszarów roboczych
Automatyczne obracanie obszarów roboczych na potrzeby drukowania
Dzielenie kompozycji na kilku stronach
Skalowanie dokumentu do drukowania
Zmiana rozdzielczości drukarki i liniatury rastra

Aby podejmować optymalne decyzje w zakresie drukowania, musisz zrozumieć podstawowe zasady drukowania, włączając w to jak na wygląd kompozycji na wydruku wpływa rozdzielczość drukarki lub kalibracja i rozdzielczość monitora. Okno dialogowe Drukuj w programie Illustrator jest tak zaprojektowane, aby pomóc w obiegu pracy drukowania. Każdy zestaw opcji w tym oknie dialogowym jest tak zorganizowany, aby przeprowadzić przez proces drukowania.

Do góry

Drukowanie kompozytu

Kompozyt jest wydrukiem kompozycji umieszczonym na jednej stronie, pokrywającym się z jej obrazem w oknie ilustracji. Kompozyty są używane także do tworzenia prób całych storn, sprawdzania rozdzielczości obrazu oraz sprawdzania kompozycji pod względem poprawności wydruku (np. błędów Postscriptu).

1. Wybierz polecenie Plik > Drukuj.
2. Zaznacz drukarkę w menu Drukarka. Aby wydrukować do pliku zamiast na drukarce, zaznacz opcję Plik Adobe PostScript® lub Adobe PDF.
3. Wybierz jedną z następujących opcji obszaru roboczego:
   - Aby wydrukować wszystko na jednej stronie, wybierz Ignoruj obszary robocze.
   - Aby wydrukować każdy obszar roboczy oddzielnie, odznacz Ignoruj obszary robocze i wybierz, czy chcesz wydrukować wszystkie obszary robocze (Wszystkie), czy tylko określony przedział, na przykład 1-3.
4. Zaznacz opcję Wyjście, w lewej części okna dialogowego Drukuj i upewnij się, że zaznaczony jest tryb Kompozyt.
5. Ustaw dodatkowe opcje drukowania.
6. Kliknij przycisk Drukuj.

   Jeśli dokument posiada warstwy, wybierz warstwy przeznaczone do druku. Wybierz polecenie Plik > Drukuj i zaznacz opcję z menu Drukuj warstwy: Tylko widoczne i drukowalne warstwy, Tylko widoczne warstwy lub Wszystkie warstwy. Film przedstawiający tworzenie obszarów drukowania można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0213_pl.

Do góry

Zastrzeganie druku kompozycji

Panel Warstwy umożliwia i ułatwia drukowanie różnych wersji kompozycji. Na przykład, dla celów korektorskich można wydrukować tylko obiekty tekstowe kompozycji. Użytkownicy mogą też umieszczać w kompozycjach elementy niedrukowalne w ogóle, zawierające na przykład pewne “robocze” informacje.

- Aby uniemożliwić wyświetlanie kompozycji w oknie dokumentu oraz jej drukowanie i eksportowanie, ukryj odpowiednie elementy w panelu Warstwy.
- Aby uniemożliwić drukowanie kompozycji, ale zezwolić na jej wyświetlanie i eksportowanie, kliknij dwukrotnie na nazwie warstwy w panelu Warstwy. W oknie dialogowym Opcje warstwy, usuń zaznaczenie opcji Drukuj i kliknij OK. Nazwa warstwy w panelu Warstwy zostanie wyświetlona kursywą.
- Aby utworzyć kompozycję, której nie będzie można drukować ani eksportować, ale będzie można wyświetlać w obszarze ilustracji, w oknie dialogowym Opcje warstwy zaznacz opcję Szablon.

Uwaga: Możesz też w swoim dokumencie określić kilka obszarów ilustracji, a następnie wybrać jeden obszar do oddzielnego drukowania w oknie dialogowym Drukuj. Drukowana jest tylko kompozycja znajdująca się w obrębie obszaru ilustracji. Film przedstawiający definiowanie kadrowania obszarów ilustracji można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/lrvid4016_ai_pl.

Opcje w oknie dialogowym Drukuj

Do góry

Poszczególne zestawy opcji—od opcji z grup Ogólne do opcji z grupy Podsumowanie—mają na celu ułatwienie drukowania. Aby wyświetlić zestaw opcji, zaznacz jego nazwę, umieszczoną w lewej części okna dialogowego. Wiele opcji jest już ustawione przez profil startowy, wybrany podczas otwierania dokumentu.

Ogólne Określają rozmiar i orientację strony, liczbę wydrukowanych stron, skalowanie kompozycji, opcje dzielenia na mniejsze strony oraz warstwy przeznaczone do druku.
Znaczniki i spady Zaznaczają znaczniki drukarki i tworzą spady.
Wyjście Tworzy rozbarwienia kolorów.
Grafika Określają opcje drukowania dla ścieżek, czcionek, plików PostScript, gradientów, siatek i przejść.
Zarządzanie kolorem Wybiera profil i metodę konwersji kolorów dla drukowania.
Zaawansowany Kontrolują zasady spłaszczania (lub możliwej rasteryzacji) kompozycji wektorowej podczas drukowania.
Podsumowanie Wyświetla i zapisuje podsumowanie opcji drukowania.

Zmiana położenia kompozycji na stronie

Do góry

Podgląd obrazka z oknie dialogowym Drukuj wyświetla położenie kompozycji na stronie.

1. Wybierz polecenie Plik > Drukuj.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Przeciągnij kompozycję w podglądzie na dolny lewy narożnik okna dialogowego.
   - Kliknij kwadrat lub strzałkę ikony Umieszczanie i określ punkt zerowy dla wyrównania kompozycji na stronie. Wpisz wartości dla współrzędnej X i Y, doprecyzowując położenie kompozycji.

     Aby przenieść obszar drukowalny bezpośrednio na obszar kompozycji, przeciągnij okno ilustracji kursorem narzędzia Dzielenie wydruku na mniejsze strony. Podczas przeciągania, narzędzie Dzielenie wydruku na mniejsze strony zachowuje się tak, jakby strona była przesuwana od lewego dolnego rogu. Strona może zostać przeniesiona w dowolne miejsce obszaru ilustracji; natomiast każda część strony wykraczająca poza granice obszaru drukowalnego nie jest drukowana.

Drukowanie wielu obszarów roboczych

Do góry

Gdy tworzony jest dokument z kilkoma obszarami roboczymi, można go drukować na wiele sposobów. Obszary robocze można zignorować i wydrukować wszystko na jednej stronie (jeśli obszary robocze wykraczają poza granice strony, niezbędne może być podzielenie jej na mniejsze strony). Można też wydrukować każdy obszar roboczy na osobnej stronie. Drukując obszary robocze na osobnych stronach, możesz wybrać, czy chcesz wydrukować wszystkie obszary robocze, czy tylko pewien ich przedział.

1. Wybierz polecenie Plik > Drukuj.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby wydrukować wszystkie obszary robocze na oddzielnych stronach, wybierz Wszystkie. Listę wszystkich stron możesz zobaczyć na obszarze podglądu w lewym dolnym rogu pola dialogowego.
   - Aby wydrukować podzbiór obszarów roboczych jako osobne strony, wybierz Zakres i wskaż obszary robocze, które mają zostać wydrukowane.
   - Aby wydrukować kompozycję na wszystkich obszarach roboczych razem na pojedynczej stronie, wybierz Ignoruj obszary robocze. Jeśli kompozycja wykracza poza granice strony, możesz ją podzielić na kilka stron lub przeskalować.
3. Jeśli chcesz, określ inne opcje drukowania i kliknij Drukuj.

Automatyczne obracanie obszarów roboczych na potrzeby drukowania

Do góry

W programie Illustrator CS5 wszystkie obszary robocze w dokumencie mogą automatycznie obracać się, aby umożliwiać drukowanie na wybranym rozmiarze nośnika. Aby ustawić opcję automatycznego obracania dla dokumentów programu Illustrator, należy w oknie dialogowym Drukowanie wybrać opcję Obracaj automatycznie. W przypadku dokumentów utworzonych w programie CS5 automatyczne obracanie jest włączone domyślnie.

Na przykład, pomyśl o dokumencie, mającym zarówno poziomy (szerokość jest większa niż wysokość), jak i pionowy (wysokość jest większa niż szerokość) rozmiar nośnika. W przypadku wybrania w oknie dialogowym Drukowanie pionowego nośnika wszystkie poziomie obszary robocze będą obracane, tak aby umożliwić wydruk na nośnikach pionowych.

Uwaga: Gdy zaznaczona jest opcja automatycznego obracania, nie można zmienić orientacji strony.

Dzielenie kompozycji na kilku stronach

Do góry

Jeśli drukujesz kompozycję z pojedynczego obszaru roboczego (lub zignorowanych obszarów roboczych), które nie mieści się na pojedynczej stronie, możesz ją podzielić na mniejsze strony. Jeśli Twój dokument zawiera większą ilość obsz

1. Wybierz polecenie Plik > Drukuj.
2. Wybierz opcję podziału:
   Uwaga: Jeśli Twój dokument zawiera większą ilość obszarów roboczych, najpierw zaznacz Ignoruj obszary robocze lub określ 1 stronę w opcji Zakres, a następnie wybierz opcję Zmieść na stronie.
   Pełne strony Dzieli obszar roboczy na pełne strony w rozmiarze nośnika do wydruku.

   Obszary obrazu Dzieli obszar roboczy na strony w oparciu o rozmiar obrazu obsługiwany przez wybrane urządzenie. Opcja ta jest przydatna przy drukowaniu kompozycji większej od rozmiaru obsługiwanego przez wybrane urządzenie, ponieważ pozwala na złożenie wydrukowanych fragmentów w oryginalnie większą kompozycję.
3. (Opcjonalnie) Po zaznaczeniu opcji Sąsiadujące pełne strony, określ opcję Nachodzenie i podaj wielkość nachodzenia na siebie stron.

Do góry

Skalowanie dokumentu do drukowania

Jeśli rzeczywiste wymiary kompozycji są większe niż wymiary papieru, a więc kompozycja nie mieści się na papierze, można ją przeskalować – symetrycznie bądź asymetrycznie. Skalowanie asymetryczne jest przydatne na przykład wówczas, gdy drukuje się na kliszy do zastosowania na maszynie fleksograficznej: Jeśli wiadomo, w jakim położeniu będzie ustawiona płyta offsetowa, skalowanie może zniwelować efekt 2 lub 3-procentowego rozciągnięcia płyty (które zwykle występuje). Skalowanie nie ma wpływu na rozmiary stron w dokumencie, zmienia jedynie wielkość kompozycji na wydruku.

1. Wybierz polecenie Plik > Drukuj.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby uniknąć skalowania, zaznacz opcję Nie skaluj.
   - Aby automatycznie skalować dokument tak, by dopasować jego wymiary do rozmiaru strony, zaznacz opcję Zmieść na stronie. Dokładny zakres skalowania (procent) zależy od wielkości obszaru drukowalnego, która jest zdefiniowana w zaznaczonym pliku PPD.
   - Aby aktywować pola tekstowe Szerokość i Wysokość, zaznacz opcję Własna. Wprowadź wartości procentowe od 1 do 1000 (zarówno dla wysokości, jak i dla szerokości). Usuń zaznaczenie przycisku ograniczenia proporcji, co spowoduje zmianę proporcji szerokości i wysokości dokumentu.

Do góry

Zmiana rozdzielczości drukarki i liniatury rastra

Program Adobe Illustrator zapewnia najszybsze wydruki i najwyższą ich jakość, gdy jest stosowana domyślna rozdzielczość drukarki i liniatura rastra. Czasami jednak, może zaistnieć potrzeba zmiany rozdzielczości drukarki i liniatury rastra—na przykład wtedy, gdy są drukowane bardzo długie ścieżki krzywoliniowe, gdy drukowanie jest wolne lub gdy niektóre obiekty nie mają odpowiedniej rozdzielczości.

1. Wybierz polecenie Plik > Drukuj.
2. W części Drukarka, zaznacz drukarkę PostScript, Plik Adobe PostScript® lub Adobe PDF.
3. W lewej części okna dialogowego Drukuj wybierz opcję Wyjście.
4. W części Rozdzielczość drukarki, zaznacz odpowiednią liniaturę rastra (lpi) i rozdzielczość drukarki (dpi).

Rozdzielczość drukarki jest mierzona w jednostkach dpi (określających liczbę kropek farby na cal). Większość drukarek laserowych ma rozdzielczość 600 dpi, a naświetlarki mają zwykle rozdzielczości równe lub większe niż 1200 dpi. Drukarki atramentowe nie drukują rzeczywistych punktów, ale natryskują mikroskopijne kropelki atramentu. Większość drukarek atramentowych ma przybliżoną rozdzielczość 300-720 dpi.

W przypadku drukowania na drukarce laserowej lub naświetlarni, zwróć także uwagę na liniaturę rastra. Liniatura rastra jest to liczba punktów rastra na cal, obowiązująca w przypadku drukowania obrazów w odcieniach szarości lub uzyskiwania rozbarwień. Liniatura rastra mierzona jest w liniach na cal (lpi)—czyli liniach komórek na cal rastra.

Duża liniatura rastra (np. 150 lpi) rozmieszcza punkty blisko siebie, tworząc w druku dokładnie wyrenderowany obraz. Niska liniatura rastra (60 lpi do 85 lpi) umieszcza punkty dalej od siebie, tworząc obraz mniej dokładny. Wielkość punktów określana jest także przez liniaturę rastra. Duża liniatura wyznacza małe punkty, mała liniatura - duże. Najważniejszym czynnikiem branym pod uwagę przy wyborze odpowiedniej liniatury rastra jest rodzaj maszyny drukarskiej, na której będzie drukowana kompozycja. Należy zapytać w drukarni o dokładne parametry rastra urządzenia drukującego i dostosować się do nich.

Pliki PPD dla naświetlarek o dużej rozdzielczości oferują szeroki zakres możliwych liniatur rastra wraz z odpowiednimi parametrami rozdzielczości naświetlarek. Pliki PPD dla drukarek o niższej rozdzielczości dysponują zazwyczaj kilkoma możliwościami liniatur rastra, a ich liniatury są zazwyczaj mniej dokładne (od 53 lpi do 85 lpi). Należy jednak zwrócić uwagę na fakt, że mniejsze liniatury rastra dają optymalne wyniki przy drukowaniu kompozycji na drukarkach o małych rozdzielczościach. Dokładniejsza liniatura (100 lpi) obniża jakość obrazu drukowanego na drukarce o niskiej rozdzielczości. Dzieje się tak, ponieważ zwiększenie liniatury przy danej rozdzielczości pociąga za sobą zmniejszenie liczby odtwarzanych kolorów.

Uwaga: W przypadku niektórych naświetlarek i drukarek laserowych są stosowane inne technologie rasteryzowania niż raster półtonowy. Jeżeli

obraz jest drukowany na drukarce nie tworzącej półtonów, należy porozumieć się z biurem obsługi klienta lub skorzystać z dokumentacji drukarki, aby uzyskać informacje dotyczące zalecanej rozdzielczości.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Zmiana rozmiaru i orientacji strony

Zwykle w programie Adobe Illustrator podczas drukowania jest używany domyślny rozmiar strony zdefiniowany w pliku PPD wybranej drukarki. Niemniej, możesz zmienić rozmiar nośnika na dowolny z rozmiarów wymienionych w pliku PPD, a także określić pionową lub poziomą orientację kompozycji. Największy specjalny rozmiar strony jest ograniczony maksymalnym obszarem drukowalnym dla określonej naświetlarki.

***Uwaga**: Zmiana rozmiaru strony i orientacji w oknie dialogowym Drukuj służy tylko do drukowania. Aby zmienić rozmiar strony lub orientację obszaru roboczego, użyj okna dialogowego Opcje obszaru roboczego lub opcji Obszaru roboczego w panelu Sterowanie. (Zobacz Edycja obszarów roboczych).*

Podczas określania rozmiaru i orientacji strony weź pod uwagę następujące informacje:

- Zmiana rozmiaru nośnika (np. rozmiar US Letter zmieniono na US Legal) powoduje zmianę położenia kompozycji w oknie podglądu. Dzieje się tak, ponieważ biały obszar w oknie podglądu jest odpowiednikiem całego obszaru drukowalnego dla wybranego rozmiaru strony. Po zmianie formatu strony, okno podglądu zostanie automatycznie zmienione, odwzorowując nowy obszar drukowalny.

  ***Uwaga**: obszar drukowalny, nawet w przypadku nośników o tych samych rozmiarach (na przykład US Letter), może być inny dla różnych plików PPD. Dzieje się tak, ponieważ poszczególne drukarki i naświetlarki określają obszary drukowalne na różne sposoby.*
- Domyślne położenie strony na filmie (kliszy) lub papierze zależy od własności naświetlarki.
- Upewnij się, że wybrano rozmiar nośnika, który pozwoli zmieścić na stronie kompozycję, znaczniki przycięcia, pasery i inne potrzebne informacje drukarskie. Dla oszczędności kliszy lub papieru, wybierz najmniejszy z możliwych formatów strony, na którym zmieści się kompozycja wraz z niezbędnymi informacjami.
- Jeśli naświetlarka może obsłużyć dłuższy bok obszaru drukowalnego, można zaoszczędzić sporo filmu lub papieru, korzystając z opcji Obrócona lub zmieniając orientację kompozycji. Informacje dotyczące obsługiwanych rozmiarów stron znajdują się w dokumentacjach załączonych do drukarki.

1. Wybierz polecenie Plik > Drukuj.
2. Zaznacz wybrany rozmiar strony w menu Rozmiar. Dostępne rozmiary są określone przez możliwości bieżącej drukarki i plik PPD. Jeśli plik PPD drukarki pozwala na to, możesz wybrać ustawienie Własny, po czym określić rozmiar strony w polach Szerokość i Wysokość.
3. Kliknij opcję Orientacja i określ orientację strony:

   Pionowa w górę Drukuje w orientacji pionowej, prawym bokiem w górę.

   Pozioma w lewo Drukuje kompozycję w orientacji poziomej, obróconą w lewo.

   Pionowa w dół Drukuje kompozycję w orientacji pionowej, w pozycji odwróconej.

   Pozioma w prawo Drukuje kompozycję w orientacji poziomej, obróconą w prawo.

4. (Opcjonalnie) Zaznacz opcję Obrócona i obrócić drukowaną kompozycję o 90°. Aby skorzystać z tej opcji, używaj pliku PPD, który pozwala na obracanie wydruków i stosowanie własnych rozmiarów stron.

Zobacz także

- Przygotowywanie dokumentów do druku

(cc) BY-NC-SA Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

-->

Drukowanie rozbarwień

Informacje o rozbarwieniach
Przygotowywanie kompozycji do rozbarwienia
Podgląd rozbarwień kolorów
Drukowanie rozbarwień
Drukowanie obiektu na wszystkich kliszach barwnych

Do góry

Informacje o rozbarwieniach

Ostateczny wydruk obrazów kolorowych lub ciągłotonowych jest poprzedzany zwykle rozbiciem kompozycji na cztery pliki wyjściowe (zwane kolorami podstawowymi)-każdy z nich jest drukowany za pomocą atramentu odmiennej barwy, tj. niebieskozielonego, karmazynowego, żółtego i czarnego. Niekiedy w procesie tym uwzględnia się także własne farby (nazywane kolorami dodatkowymi). W takim wypadku są tworzone dodatkowe rozbarwienia i dodatkowe klisze dla każdego z kolorów dodatkowych. Po wypełnieniu odpowiednim kolorem i wydrukowaniu kolory te łączą się w kombinacje odpowiadające oryginalnej kompozycji.

Proces dzielenia obrazu na dwa lub więcej kolorów nazywa się rozbarwianiem, klisze, z których wykonuje się wyciągi, nazywane są rozbarwieniami.

Obraz kompozytowy wydrukowany na kolorowej drukarce laserowej i cztery płyty rozbarwień wydrukowane na naświetlarce.

Przygotowując kompozycję do rozbarwienia, warto też kontaktować się na bieżąco z wykwalifikowanymi pracownikami drukarni. Film przedstawiający korzystanie z panelu Podgląd rozbarwień można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/LRvid4021_ai_pl.

Informacje o kolorach dodatkowych

Informacje o kolorach podstawowych

Do góry

Przygotowywanie kompozycji do rozbarwienia

Przed wykonaniem rozbarwienia kompozycji w programie Illustrator warto wykonać następujące czynności przygotowawcze:

- Określ system zarządzania kolorem, włącznie ze skalibrowaniem monitora i wybraniem Ustawienia kolorów programu Illustrator.
- Wykonaj próbę wstępną dla sprawdzenia wyglądu wydruku na urządzeniu wyjściowym. Wybierz Okno > Podgląd rozbarwień, aby zobaczyć podgląd rozbarwionych kolorów.
- Jeśli dokument jest w trybie RGB, wybierz polecenie Plik > Tryb kolorów dokumentu > CMYK i przekonwertuj go na tryb CMYK.
- Jeśli kompozycja zawiera przejścia kolorów, należy zoptymalizować je tak, by umożliwić poprawne drukowanie (bez pasków kolorów).
- Jeśli kompozycja wymaga zalewkowania, ustaw odpowiednie wartości nadruku i zalewkowania.
- Jeśli kompozycja zawiera obszary przezroczystych, nakładających się kolorów, sprawdź na podglądzie, które kolory zostaną spłaszczone i określ optymalne opcje spłaszczania.

  Użyj okna dialogowego Aktywny kolor, aby globalnie przekonwertować i zredukować kolory. Na przykład, aby przekonwertować kolor podstawowy dokumentu na 2 kolory dodatkowe, użyj części Przydziel w oknie Aktywny kolor, wybierz kolory i określ sposób w jaki zostaną przydzielone do istniejących kolorów.

Podgląd rozbarwień kolorów

Do góry

Za pomocą panelu Podgląd rozbarwień można wyświetlać podglądy rozbarwień i nadruku. Film przedstawiający korzystanie z panelu Podgląd rozbarwień można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/LRvid4021_ai_pl.

Wyświetlanie na monitorze podglądu rozbarwień umożliwia zapoznanie się z podglądem obiektów w kolorach podstawowych oraz z następującymi opcjami:

Głęboka czerń Podgląd rozbarwień umożliwia rozpoznanie obszarów, które będą drukowane głęboką czernią, czyli farbą czarną (K) z zestawu standardowych kolorów drukarskich zmieszaną z farbami w innych kolorach w celu uzyskania lepszego krycia i głębi koloru.

Nadruki Program umożliwia wyświetlanie podglądu mieszania, przezroczystości i nadruku na rozbarwieniach. Efekty nadruku są również widoczne na wydruku z urządzenia kompozytowego.

Uwaga: Panel Podgląd Rozbarwień w programie Illustrator różni się nieco od tych samych paneli w programach InDesign oraz Acrobat. Na przykład, panel Podgląd w programie Illustrator przeznaczony jest wyłącznie dla trybu dokumentów CMYK.

1. Wybierz polecenie Okno > Podgląd rozbarwień.
2. Zaznacz Podgląd nadruku.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby ukryć na ekranie farbę rozbarwienia, kliknij ikonę oka po lewej stronie nazwy rozbarwienia. Kliknij jeszcze raz, aby zobaczyć rozbarwienia.
   - Aby ukryć na ekranie wszystkie farby rozbarwienia poza jedną, kliknij z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS) ikonę oka znajdującą się z lewej strony tego rozbarwienia. Aby ponownie wyświetlić wszystkie rozbarwienia, kliknij jeszcze raz ikonę oka przytrzymując klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS).
   - Aby wyświetlić jednocześnie wszystkie klisze podstawowe, kliknij ikonę CMYK.
4. Aby powrócić do normalnego widoku, odznacz Podgląd nadruku.

Chociaż podgląd rozbarwień na ekranie może pomóc w uniknięciu problemów bez potrzeby ponoszenia kosztów druku, to nie umożliwia obejrzenia efektów ustawień zalewkowania, emulsji, znaków drukarskich oraz rastrów i rozdzielczości. Ustawienia te należy zweryfikować we współpracy z drukarnią, używając próby laminatowej lub warstwowej. Ustawienie wyświetlania lub ukrycia farb w panelu Podgląd rozbarwień nie ma wpływu na sam proces rozbarwiania. Ma ono tylko wpływ na ich wyświetlanie w trakcie podglądu.

Uwaga: Podgląd nie obejmuje obiektów umieszczonych na warstwach ukrytych.

Drukowanie rozbarwień

Do góry

1. Wybierz polecenie Plik > Drukuj.
2. Wybierz drukarkę i plik PPD. Aby wydrukować do pliku zamiast na drukarce, zaznacz opcję Plik Adobe PostScript® lub Adobe PDF.
3. W lewej części okna dialogowego Drukuj wybierz opcję Wyjście.
4. W części Tryb, zaznacz Rozbarwienia (na bazie hosta) lub Rozbarwienia In-RIP.
5. Określ emulsję, ekspozycję obrazu i rozdzielczość drukarki dla rozbarwień.
6. Określ opcje dla klisz barwnych wybranych do rozbarwiania:
   - Aby wyłączyć drukowanie kliszy barwnej, kliknij ikonę drukarki obok tego koloru, umieszczoną na liście Opcje farb dokumentu. Powtórne kliknięcie przywraca opcję drukowania tego koloru.
   - Aby przekonwertować wszystkie kolory dodatkowe na podstawowe tak, by były drukowane jako część klisz kolorów podstawowych, a nie oddzielne klisze kolorów dodatkowych, zaznacz opcję Konwertuj wszystkie kolory dodatkowe na podstawowe.
   - Aby przekonwertować kolor dodatkowy na podstawowy, przejdź na listę Opcje farb dokumentu i kliknij ikonę koloru dodatkowego. Pojawi się czterokolorowa ikona koloru podstawowego. Ponowne kliknięcie zamienia kolor na dodatkowy.
   - Aby nadrukować całą czarną farbę, zaznacz opcję Nadruk czarnego.
   - Aby zmienić liniaturę rastra, kąt rastra i kształt punktu rastra dla kliszy, dwukrotnie kliknij nazwę farby. Lub kliknij istniejące ustawienie na liście Opcje farb dokumentu i wprowadź określone zmiany. Domyślne kąty i liniatury są określone zgodnie z zaznaczonym plikiem PPD. Przed zmianą ustawień należy skonsultować się z drukarnią w sprawie optymalnych liniatur i kątów dla maszyn drukarskich w danej drukarni.

     Jeśli kompozycja zawiera więcej niż jeden kolor dodatkowy, a zwłaszcza interakcje między dwoma lub większą ilością kolorów dodatkowych, przydziel różne kąty rastra dla każdego koloru dodatkowego.
7. Określanie dodatkowych opcji w oknie dialogowym Drukuj.

Zwróć szczególną uwagę na rozmieszenie, skalowanie i przycinanie kompozycji, określ znaczniki drukowania i spady oraz wybierz ustawienia spłaszczania dla kompozycji przezroczystej.

8. Kliknij przycisk Drukuj.

Uwaga: Film przedstawiający korzystanie z panelu Podgląd rozbarwień można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/LRvid4021_ai_pl.

Tryby rozbarwiania

Program Illustrator obsługuje dwa procesy PostScript i tryby do tworzenia rozbarwień kolorów. Podstawowa różnica między nimi polega na tym, że w pierwszym przypadku rozbarwienia są tworzone na bazie hosta (przy użyciu programu Illustrator i sterownika drukarki), a w drugim przypadku — na urządzeniu wyjściowym, np. drukarce (przy użyciu procesora RIP).

W tradycyjnej metodzie na bazie hosta, program Illustrator generuje dane PostScript dla wszystkich potrzebnych rozbarwień dokumentu i wysyła je do urządzenia wyjściowego.

Nowsza metoda tworzenia rozbarwień polega na powierzeniu większości zadań procesorowi RIP urządzenia wyjściowego: to on generuje dane o rozbarwieniach, zalewkach i dane dotyczące zarządzania kolorem. Komputer zostaje odciążony. Dzięki temu, Illustrator potrzebuje o wiele mniej czasu na wygenerowanie pliku, a ponadto wysyła mniej danych. Na przykład, zamiast wysyłać dane PostScript dotyczące czterech stron rozbarwianych przez hosta, Illustrator może wysłać dane dotyczącego jednego pliku kompozytowego PostScript (dla potrzeb realizującego rozbarwienia procesora RIP).

Informacje o emulsji i ekspozycji obrazu

Emulsja to warstwa światłoczuła pokrywająca kliszę lub papier. Emulsją w górę (prawocztelny) oznacza, że tekst na obrazie jest czytelny (nieodwrócony, „prawoczytelny”), gdy patrzy się na stronę światłoczułą nośnika. Emulsją w dół (prawoczytelny) oznacza, że tekst będzie czytelny, gdy klisza zostanie ułożona warstwą światłoczułą do dołu. Obrazy drukowane na papierze są zwykle drukowane emulsją w górę, podczas gdy obrazy drukowane na kliszy są często drukowane emulsją w dół. Skonsultuj się z naświetlarnią, aby ustalić która opcja emulsji jest przez nich preferowana.

Chcąc ustalić, czy patrzy się na stronę nośnika (np. papieru) pokrytą emulsją, czy też na stronę bez emulsji (znanej też pod nazwą baza) obejrzyj nośnik przy jasnym oświetleniu. Jedna strona jest bardziej b³yszcz¹ca niż druga. Ta matowa strona to strona z emulsją; błyszcząca strona to baza.

Ekspozycja obrazu to zasady drukowania kompozycji: jako pozytywu lub negatywu. Drukarnie w USA wymagają zazwyczaj filmów negatywowych, a naświetlarnie europejskie i japońskie preferują filmy pozytywowe. Dla pewności należy skonsultować się w tej sprawie z wybraną drukarnią.

Do góry

Drukowanie obiektu na wszystkich kliszach barwnych

Jeśli wybrany obiekt ma być wydrukowany na wszystkich wyciągach w danym procesie drukowania wraz z kliszami kolorów dodatkowych, to można go przekonwertować na kolor registration. Pasery, znaczniki przycięcia i informacje o stronie mają automatycznie przydzielane kolory registration.

1. Zaznacz obiekt.
2. W panelu Próbki kliknij próbkę koloru Kolor registration ⌖, domyślnie umieszczoną w pierwszym rzędzie próbek.
   Aby zmienić kolor registration z domyślnie ustawionego na czarny, skorzystaj z panelu Kolor. Wybrany kolor będzie używany do obiektów w kolorach registration, wyświetlanych na ekranie. Obiekty z takimi kolorami będą zawsze drukowane na kompozytach na szaro, z równymi tintami wszystkich farb na rozbarwieniach.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

-->

Znaczniki drukarskie i spady

Informacje o znacznikach drukarskich
Dodaj znaczniki drukarskie
Informacje o spadach
Dodawanie spadu

Informacje o znacznikach drukarskich

Do góry

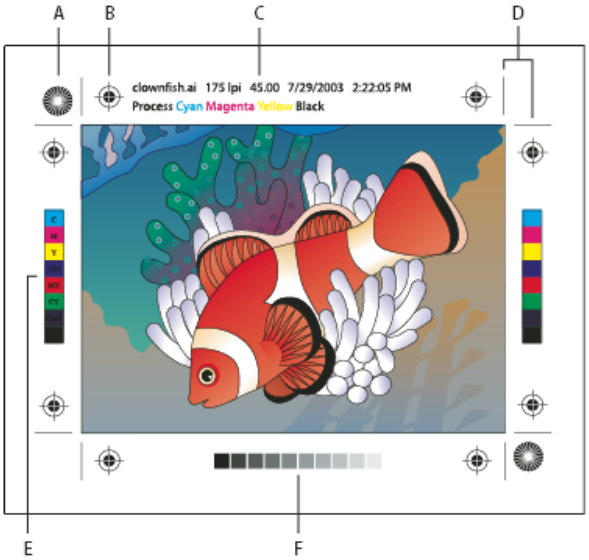
W czasie przygotowywania kompozycji do druku, pamiętaj, że dokładne rozmieszczenie jej elementów i poprawne określenie kolorów kompozycji wymaga pewnej ilości znaczników. W kompozycji mogą być dodawane następujące znaczniki:

Znaczniki przycięcia Dodaje cienkie linie pionowe i poziome wyznaczające miejsca przycięcia strony. Znaczniki te pozwalają też dopasować do siebie poszczególne rozbarwienia.

Pasery Dodaje poza obszarem strony małe „celowniki", ułatwiające dopasowywanie do siebie rozbarwień kolorowego dokumentu.

Paski koloru Dodaje małe kolorowe kwadraty odpowiadające kolorom CMYK i tintom szarości (w skokach co 10%). Usługodawca używa tych znaczników do dostosowania gęstości farby na maszynie drukarskiej.

Informacje o stronie Program Illustrator umieszcza na filmie numer danego obszaru roboczego, datę i godzinę drukowania, użytą liniaturę i kąt rastra dla danego wyciągu i koloru każdej kliszy. Etykiety znajdują się w górnej części obrazu.



Znaczniki drukarskie

A. Gwiazdka **B.** Paser **C.** Informacje o stronie **D.** Znaczniki przycięcia **E.** Pasek koloru **F.** Pasek tinty

Dodaj znaczniki drukarskie

Do góry

1. Wybierz polecenie Plik > Drukuj.
2. Wybierz polecenie Znaczniki i Spad, umieszczone po lewej stronie okna dialogowego Drukuj.
3. Wybierz rodzaje znaczników drukarskich, które chcesz dodać. Możesz też wybrać między Łacińskimi i Japońskimi stylami znaczników.
4. (Opcjonalnie) Po zaznaczeniu opcji Linie cięcia, określ szerokość linii i wielkość przesunięcia pomiędzy znacznikami przycięcia i kompozycją.

   Aby znaczniki drukarskie nie weszły na spad pamiętaj o ustawieniu opcji Przesunięcie na wartość większą niż opcja Spad.

Zobacz także

Określanie linii cięcia dla przecinania lub wyrównywania

Do góry

Informacje o spadach

Spad jest obszarem kompozycji wychodzącym poza obwiednię kompozycji lub poza obszar kadrowania i znaczniki przycięcia. Obszar ten może być traktowany jako margines błędu – obszar zapewniający, że farba na przyciętej kompozycji będzie znajdowała się także na jej krawędziach. Po utworzeniu kompozycji, która jest odpowiednio powiększona na obszar spadu, program Illustrator może określić jego szerokość. Zwiększenie wymiarów obszaru spadu sprawia, że jest drukowana większa części kompozycji ulokowanej poza znacznikami kadrowania. Znaczniki przycięcia nadal jednak definiują tę samą obwiednię wydruku.

Szerokość obszaru spadu uzależniona jest od jego przeznaczenia. Spad (tj. obrazek wychodzący poza drukowany arkusz) powinien mieć szerokość co najmniej 18 punktów. Jeśli obszar spadu ma zapewniać dopasowanie obrazka do linii głównej, nie powinien mieć większej szerokości niż 2 lub 3 punkty. Więcej informacji na temat odpowiedniej wielkości spadu można uzyskać w wybranej drukarni.

Do góry

Dodawanie spadu

1. Wybierz polecenie Plik > Drukuj.
2. Wybierz polecenie Znaczniki i Spad, umieszczone po lewej stronie okna dialogowego Drukuj.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wpisz wartości w polach Górny, Lewy, Dolny i Prawy dla określenia rozmieszczenia znaczników spadu. Kliknij ikonę połączenia i ujednolić wszystkie wartości.
   - Wybierz polecenie Użyj spadów dokumentu, aby użyć ustawień spadów podanych w oknie dialogowym Nowy dokument.

   Maksymalna szerokość obszaru zalewek może wynosić 72 pkt, a minimalna – 0 pkt.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

-->

Drukowanie w trybie PostScript

Informacje o plikach PPD
Drukowanie długich, złożonych ścieżek
Kontrola wczytywania czcionek do drukarki
Zmiana poziomu druku PostScript

Drukarki PostScript używają pliku PPD (PostScript Printer Description, czyli Opis drukarki PostScript) do kontrolowania działania sterownika danej drukarki PostScript. Plik PPD zawiera informacje o drukarce, dotyczące między innymi: czcionek rezydentnych drukarki, dostępnych rozmiarów i orientacji nośników, zoptymalizowanych liniatur rastra, kątów rastra, rozdzielczości i obsługi kolorów. Przed rozpoczęciem drukowania należy skonfigurować właściwy plik PPD (jest to bardzo ważne). Wybór pliku odpowiadającego używanej drukarce lub naświetlarce PostScript daje pewność, że w oknie dialogowym Drukuj staną się dostępne właściwe opcje urządzenia wyjściowego.

Do góry

Informacje o plikach PPD

Plik PPD (PostScript Printer Description, czyli plik Opisu drukarki PostScript) kontroluje działanie sterownika konkretnej drukarki PostScript. Plik ten zawiera informacje o drukarce, dotyczące między innymi: czcionek rezydentnych drukarki, dozwolonych rozmiarów i orientacji nośników, zoptymalizowanych liniatur rastra, kątów rastra, rozdzielczości i obsługi kolorów. Przed rozpoczęciem drukowania należy skonfigurować właściwy plik PPD (jest to bardzo ważne). Wybór pliku odpowiadającego używanej drukarce lub naświetlarce PostScript daje pewność, że w oknie dialogowym Drukuj staną się dostępne właściwe opcje urządzenia wyjściowego. Możesz w razie potrzeby zmienić plik PPD. Aplikacje wykorzystują plik PPD do ustalenia, jakie informacje PostScript mają być wysłane do urządzenia wyjściowego podczas drukowania dokumentu.

Firma Adobe zaleca uzyskanie od producenta najnowszej wersji pliku PPD używanego urządzenia wyjściowego. Wielu usługodawców świadczących usługi drukowania zapewnia pliki PPD do oferowanych naświetlarek. Pliki PPD należy przechowywać w miejscu wymaganym przez system operacyjny. Szczegółowe informacje na ten temat zawiera dokumentacja systemu.

Zmiana pliku PPD

W trakcie drukowania do drukarki PostScript, pliku PostScript lub pliku PPD, program Illustrator automatycznie używa domyślnego pliku PPD (PostScript Printer Description) dla danego urządzenia. Możesz w razie potrzeby zmienić plik PPD.

1. Wybierz polecenie Plik > Drukuj.
2. Z menu PPD wybierz jedną z następujących opcji:
   - Plik PPD, który odpowiada bieżącemu urządzeniu wyjściowemu.
   - Inne Opcja umożliwia zastosowanie niestandardowego pliku PPD, np. plik dostarczony przez drukarnię. Nazwa pliku odpowiada nazwie i modelowi urządzenia (drukarki lub naświetlarki) i może mieć rozszerzenie .ppd (w zależności od konfiguracji systemu). Odszukaj wybrany plik PPD, zaznacz go i kliknij Otwórz.

     Uwaga: Pewne funkcje opisywane w plikach PPD naświetlarek mogą być niedostępne z poziomu okna dialogowego Drukuj programu Illustrator. Aby ustawić te funkcje, kliknij w oknie dialogowym Drukuj na opcji Ustawienia (Windows) lub Drukarka (Mac OS).

Dodawanie pliku PPD

Firma Adobe zaleca uzyskanie od producenta najnowszej wersji pliku PPD używanego urządzenia wyjściowego. Wielu usługodawców świadczących usługi drukowania zapewnia pliki PPD do oferowanych naświetlarek. Pliki PPD należy przechowywać w miejscu wymaganym przez system operacyjny. Szczegółowe informacje na ten temat zawiera dokumentacja systemu.

❖ W systemie Windows i Mac OS plik PPD zaznacza się w taki sam sposób, jak dodaje się drukarkę. Zaznaczanie pliku PPD przebiega różnie na różnych platformach. Szczegółowe instrukcje instalacyjne znajdują się w dokumentacji systemu operacyjnego.

Do góry

Drukowanie długich, złożonych ścieżek

W czasie drukowania dokumentów programu Adobe Illustrator zawierających nadmiernie długie lub skomplikowane ścieżki na ekranie może pojawić się informacja o błędzie drukarki lub dokument może się w ogóle nie wydrukować. Ścieżki takie można jednak uprościć, dzieląc je na ścieżki krótsze i mniej złożone. Można też zmienić liczbę segmentów liniowych aproksymujących krzywe i dostosować rozdzielczość drukarki.

Zmiana liczby segmentów linii użytych do druku obiektów wektorowych

Krzywe w kompozycji definiowane są przez interpretatora języka PostScript jako małe segmenty, a im mniejsze są te segmenty, tym dokładniejsze są krzywe. Wraz ze wzrostem liczby segmentów rośnie jednak złożoność krzywej. Jeśli drukarka nie ma wystarczająco pojemnej pamięci, krzywe zbyt złożone mogą okazać się zbyt trudne do zrasteryzowania. W takich wypadkach występuje błąd “ograniczenia” języka PostScript i krzywa nie jest drukowana.

1. Wybierz polecenie Plik > Drukuj.
2. W części Drukarka, zaznacz drukarkę PostScript, Plik Adobe PostScript® lub Adobe PDF.
3. W lewej części okna dialogowego Drukuj, wybierz opcję Grafika.
4. Usuń zaznaczenie opcji Automatyczne i użyj suwaka Płaskość do określenia dokładności krzywych.

   Wartości mniejsze (w kierunku ustawienia Jakość) zapewniają więcej krótszych segmentów prostoliniowych, a zatem dają większą dokładność aproksymacji. Wartości większe (w kierunku ustawienia Szybkość) zapewniają dłuższe i mniej liczne segmenty prostoliniowe, a zatem dają gorszą jakość aproksymacji, ale zwiększają szybkość jej generowania.

Dzielenie ścieżek do druku

Podzielone ścieżki w kompozycji są dla programu Illustrator oddzielnymi obiektami. Aby zmienić kompozycję po podzieleniu ścieżek, pracuj na oddzielnych kształtach lub ponownie połącz ścieżki i utwórz jeden kształt.

Przed podzieleniem ścieżek warto zapisać kopię kompozycji. Dzięki temu, zawsze będzie można sięgnąć do oryginalnej kompozycji bez podzielonych ścieżek.

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby podzielić obrysowaną ścieżkę, użyj narzędzia Nożyczki ✂.
- Aby usunąć ścieżkę złożoną, wybierz polecenie Obiekt > Ścieżki złożone > Zwolnij. Rozdzielić ścieżkę na elementy przy pomocy narzędzia Nożyczki i przedefiniować fragmenty ścieżek złożonych.
- Aby rozdzielić maskę, wybierz polecenie Obiekt > Maska przycinająca > Zwolnij. Rozdzielić ścieżkę na elementy przy pomocy narzędzia Nożyczki i przedefiniować fragmenty masek.

  Aby ponownie złączyć ścieżkę podzieloną, zaznacz wszystkie elementy obiektu oryginalnego i kliknij przycisk Dodaj do obszaru kształtu, w palecie Odnajdywanie ścieżek. Ścieżka zostanie połączona ponownie, a w miejscu połączeń fragmentów zostaną umieszczone punkty kontrolne.

Do góry

Kontrola wczytywania czcionek do drukarki

Czcionki wbudowane to czcionki zapisane w pamięci drukarki albo na podłączonym do niej twardym dysku. Czcionki Type 1 i TrueType mogą być przechowywane albo w drukarce, albo w komputerze; czcionki rastrowe są przechowywane tylko w komputerze. Program Illustrator pobiera czcionki w sposób właściwy, przy założeniu, że są one zainstalowane na dysku twardym komputera.

1. Wybierz polecenie Plik > Drukuj.
2. W części Drukarka, zaznacz drukarkę PostScript, Plik Adobe PostScript® lub Adobe PDF.
3. W lewej części okna dialogowego Drukuj wybierz opcję Grafika i zaznacz opcję Pobierz:
   Brak Umieszcza w pliku PostScript odwołanie do czcionki, informujące procesor RIP lub post-procesor, gdzie czcionka ta powinna się znajdować. Opcja ta jest odpowiednia w sytuacji, gdy czcionki znajdują się w urządzeniu drukującym. Czcionki TrueType są nazywane zgodnie z nazwą postscriptową w czcionce; jednak nie wszystkie aplikacje potrafią zinterpretować te nazwy. Aby zagwarantować prawidłową interpretację czcionek TrueType użyj innej opcji pobierania czcionek.

   Podzbiór Opcja ta powoduje, że są pobierane tylko znaki (glify) użyte w dokumencie. Glify pobierane są jednokrotnie dla każdej strony. Jeśli opcja ta jest stosowana do dokumentów jednostronicowych lub krótkich dokumentów z małą ilością tekstu, zapewnia zwykle mniejsze i szybciej tworzone pliki PostScript.

   Wszystko Wszystkie czcionki wymagane przez dokument są pobierane na początku zadania wydruku. Opcja zapewnia najlepsze wyniki, tj. szybsze tworzenie i mniejsze rozmiary plików PostScript, w przypadku dokumentów wielostronicowych. Uwaga: Niektórzy producenci czcionek narzucają pewne ograniczenia na osadzanie plików czcionek. Ograniczenia te dotyczą oprogramowania do kopiowania czcionek. Każdy użytkownik powinien przestrzegać praw autorskich i warunków umów licencyjnych. W przypadku oprogramowania licencjonowanego przez firmę Adobe umowa licencyjna przewiduje, że użytkownik może kopiować czcionki na użytek druku, zaś usługodawca świadczący usługi drukowania może używać w przekazywanych mu plikach określonych czcionek pod warunkiem, że poinformuje zleceniodawcę o posiadaniu uprawnień do korzystania z konkretnego oprogramowania. W przypadku oprogramowania o innym pochodzeniu skontaktuj się z jego dostawcą.

Do góry

Zmiana poziomu druku PostScript

W przypadku drukowania do Postscriptu lub pliku PDF, Illustrator automatycznie wybiera poziom Postscriptu dla danego urządzenia wyjściowego. Aby zmienić poziom Postscriptu lub format danych dla plików Postscript, wykonaj następujące operacje:

1. Wybierz polecenie Plik > Drukuj.

2. W części Drukarka, zaznacz Plik Adobe PostScript® lub Adobe PDF.
3. W lewej części okna dialogowego Drukuj, wybierz opcję Grafika.
4. W części PostScript określ poziom zgodności z interpretatorem języka PostScript urządzenia drukującego.

   Level 2 (poziom 2) pozwala zwiększyć szybkość i jakość drukowania na urządzeniach typu PostScript Level 2 lub nowszych. Level 3 (poziom 3) zapewnia największą szybkość i najwyższą jakość na urządzeniu typu PostScript 3.

5. (Opcjonalnie) Po wybraniu pliku Adobe PostScript® jako drukarki, zaznacz opcję Format danych i określ zasady wysyłania danych obrazka z komputera do drukarki przez program Illustrator.

   Binarne – dane obrazka są eksportowane w kodzie binarnym, który jest bardziej oszczędny niż kod ASCII, ale nie jest obsługiwany przez wszystkie systemy. ASCII – dane obrazka są wysyłane w postaci kodu ASCII, który jest obsługiwany przez starsze sieci drukarki równoległe, a nadaje się najlepiej do reprezentowania grafiki, która będzie wyświetlana na różnych platformach. Opcja stanowi też najlepszy wybór w przypadku dokumentów, które będą używane wyłącznie w systemie Mac OS.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

-->

Drukowanie z włączoną funkcją zarządzania kolorami

Zarządzanie drukowaniem kolorów przez aplikację
Zarządzanie drukowaniem kolorów przez drukarkę

Drukując z włączoną funkcją zarządzania kolorami, kontrolę nad nimi można zlecić programowi Illustrator lub drukarce.

Do góry

Zarządzanie drukowaniem kolorów przez aplikację

1. Wybierz polecenie Plik > Drukuj.
2. Wybierz opcję Zarządzanie kolorem, która znajduje się po lewej stronie okna dialogowego Drukuj.
3. W menu Obsługa kolorów, wybierz opcję Illustrator określa kolory.
4. Z menu Profil drukarki wybierz profil urządzenia wyjściowego.

   Im dokładniej profil wyjściowy opisuje zachowanie urządzenia wyjściowego i warunki druku (np. rodzaj papieru), tym dokładniej system zarządzania kolorem może przełożyć wartości liczbowe rzeczywistych kolorów dokumentu. (Zobacz Informacje o profilach kolorów).

5. (Opcjonalnie) Wybierz cel renderingu dla określenia zasad konwersji kolorów na docelową przestrzeń kolorów przez aplikację Illustrator.

   W większości wypadków najlepszy wybór to domyślny cel renderingu. Więcej informacji o metodach konwersji kolorów znajduje się w systemie Pomocy.

6. Kliknij opcję Ustawienia (Windows) lub Drukarka (Mac OS), umieszczonej w dolnej części okna dialogowego Drukuj i udostępnij ustawienia druku systemu operacyjnego.
7. Wybierz ustawienia zarządzania kolorem dla czytnika drukarki wykonując jedną z następujących czynności:
   - W systemie Windows, kliknij używaną drukarkę z wciśniętym prawym przyciskiem myszy i zaznacz opcję Właściwości. Odnajdź ustawienia zarządzania kolorem dla czytnika drukarki. W przypadku większości drukarek, ustawienia zarządzania kolorami są oznaczone Zarządzanie kolorami lub ICM.
   - W Mac OS, zaznacz używaną drukarkę i opcję zarządzania kolorem, z wyskakującego menu. W przypadku większości drukarek, opcja ta posiada etykietę ColorSync.
8. Wyłącz zarządzanie kolorem dla danego czytnika drukarki.

   Każdy sterownik drukarki ma inne opcje zarządzania kolorami. Informacje o tym, jak wyłączyć zarządzanie kolorem, znajdziesz w dokumentacji drukarki.

9. Powróć do okna dialogowego Drukuj w programie Illustrator i kliknij Drukuj.

Do góry

Zarządzanie drukowaniem kolorów przez drukarkę

1. Wybierz polecenie Plik > Drukuj.
2. Zaznacz drukarkę PostScript w menu Drukarka. Aby wydrukować do pliku zamiast na drukarce, zaznacz opcję Plik Adobe PostScript® lub Adobe PDF.
3. Wybierz opcję Zarządzanie kolorem, która znajduje się po lewej stronie okna dialogowego Drukuj.
4. W menu Obsługa kolorów, wybierz opcję Drukarka PostScript® określa kolory.
5. (Opcjonalnie) Określ dowolną spośród następujących opcji. W większości wypadków najlepszy wybór to ustawienia domyślne.
   Metoda konwersji kolorów Opcja odpowiada za sposób konwersji kolorów na docelową przestrzeń kolorów.

   Zachowaj wartości RGB (dla RGB) lub Zachowaj wartości CMYK (dla CMYK). Opcja określa zasady obsługi kolorów bez skojarzonego profilu (np. w przypadku zaimportowanych obrazków bez osadzonego profilu). Po zaznaczeniu opcji, Illustrator wysyła wartości składowych kolorów bezpośrednio na urządzenie wyjściowe. Wyłączenie opcji powoduje, że Illustrator najpierw konwertuje wartości kolorów na przestrzeń koloru urządzenia wyjściowego.

   Zachowanie wartości liczbowych zaleca się wówczas, gdy realizujesz procedurę bezpiecznego przetwarzania kolorów CMYK. Nie zaleca się zachowywania wartości liczbowych przy drukowaniu dokumentów RGB.

6. Kliknij opcję Ustawienia (Windows) lub Drukarka (Mac OS), umieszczonej w dolnej części okna dialogowego Drukuj i

udostępnij ustawienia druku systemu operacyjnego.

7. Wybierz ustawienia zarządzania kolorem dla czytnika drukarki wykonując jedną z następujących czynności:
   - W systemie Windows, kliknij używaną drukarkę z wciśniętym prawym przyciskiem myszy i zaznacz opcję Właściwości. Odnajdź ustawienia zarządzania kolorem dla czytnika drukarki. W przypadku większości drukarek, ustawienia zarządzania kolorami są oznaczone Zarządzanie kolorami lub ICM.
   - W Mac OS, zaznacz używaną drukarkę i opcję zarządzania kolorem, z wyskakującego menu. W przypadku większości drukarek, opcja ta posiada etykietę ColorSync.
8. Określ ustawienia zarządzania kolorem, które będą decydować o obsłudze kolorów przez sterownik drukarki.

   Każdy sterownik drukarki ma inne opcje zarządzania kolorami. Informacje o tym, jak określić opcje zarządzanie kolorem, znajdziesz w dokumentacji drukarki.
9. Powróć do okna dialogowego Drukuj w programie Illustrator i kliknij Drukuj.

Więcej tematów Pomocy

Informacje o metodach konwersji kolorów

Procedura bezpiecznego przetwarzania kolorów CMYK

Drukowanie z włączoną funkcją zarządzania kolorami

(cc) BY-NC-SA

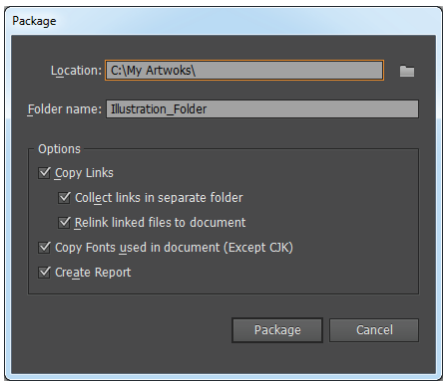
Informacje prawne | Zasady prywatności online

Pliki pakietów

Funkcja ta jest dostępna w programie Adobe Illustrator CS6, CC i nowszych. Aby dołączyć do grona użytkowników Adobe Creative Cloud, zajrzyj na stronę Adobe Creative Cloud.

Użyte pliki, czcionki (z wyjątkiem chińskich, koreańskich i japońskich) oraz połączoną grafikę można spakować do wygodnej postaci. Po spakowaniu pliku utworzony zostaje folder zawierający dokument programu Illustrator, niezbędne czcionki, połączoną grafikę oraz raport dotyczący pakietu. Raport ten, który jest zapisywany w postaci pliku tekstowego, zawiera informacje dotyczące spakowanej zawartości.

1. Wybierz polecenie Plik > Pakiet.



Okno dialogowe tworzenia pakietu

2. Wskaż lokalizację i podaj nazwę folderu:

   Lokalizacja Wskaż lokalizację, w której ma zostać utworzony spakowany folder.

   Nazwa folderu Podaj nazwę pakietu. Domyślnie, nazwa folderu jest pochodną nazwy dokumentu programu Illustrator.

3. Określ następujące opcje:

   Kopiuj łącza Kopiuje połączoną grafikę oraz pliki do folderu pakietu.

   Gromadź łącza w oddzielnym folderze Tworzy folder Links (Łącza) i umieszcza w nim wszystkie zasoby powiązane łączami. Jeśli opcja ta nie jest zaznaczona, zasoby są kopiowane do tego samego folderu, co plik .ai.

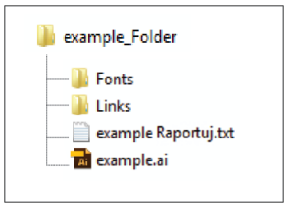
   Połącz ponownie pliki z dokumentem Zmienia łącza do folderu pakietu. Jeśli opcja ta nie jest zaznaczona, spakowany dokument programu Illustrator zachowuje łącza do zasobów w ich źródłowych lokalizacjach, a zasoby zostają mimo wszystko zgromadzone w pakiecie.

   Skopiuj czcionki użyte w dokumencie (z wyjątkiem CJK) Kopiuje wszystkie niezbędne pliki czcionek, a nie całą rodzinę czcionek.

   Uwaga: *Podczas pakowania czcionek wyświetlane jest ostrzeżenie. Informacje na temat możliwości kopiowania czcionek można znaleźć w umowie licencyjnej.*

   Utwórz raport Tworzy podsumowanie, które zostaje dołączone do pakietu. Zawiera ono informacje dotyczące obiektów w kolorach punktowych, użytych i brakujących czcionek, brakujących łączy oraz szczegóły połączonych i osadzonych obrazów.

4. Kliknij Pakiet. Utworzona zostanie poniższa struktura folderów wraz z odpowiednio rozmieszczonymi zasobami.



Struktura folderów w pakiecie

BY-NC-SA Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Określanie linii cięcia dla przecinania lub wyrównywania

Tworzenie znaczników kadrowania wokół obiektu
Usuwanie linii cięcia
Stosowanie linii cięcia w stylu japońskim

Aby dodatkowo wskazać różne obszary robocze do przycinania kompozycji, możesz utworzyć i stosować kilka zestawów *linii cięcia*, umieszczonych w kompozycji. Linie cięcia określają miejsca przycinania wydruku. Znaki te są użyteczne przy umieszczaniu kilku zestawów linii na stronie (np. do wycinania wizytówek umieszczonych na jednej stronie papieru). Linie są też stosowane do wyrównywania kompozycji programu Illustrator, eksportowanej do innej aplikacji.

Linie cięcia różnią się od obszaru roboczego w kilku aspektach:

- Obszary robocze określają drukowalne granice kompozycji, podczas gdy linie cięcia nie są związane z obszarem drukowalnym.
- W przypadku obszaru roboczych można aktywować tylko jeden z dostępnych obszarów, podczas gdy linie cięcia mogą być wyświetlane po kilka na raz.
- Obszar roboczy jest określony poprzez widoczne, ale niedrukowalne oznaczenia, podczas gdy linie cięcia są drukowane na czarno (pojawiają się więc na każdym wyciągu, podobnie jak znaczniki drukarki).

Uwaga: *Znaczniki kadrowania nie zastępują znaczników przycięcia utworzonych za pomocą opcji Znaczniki i spad w oknie dialogowym Drukuj.*

Do góry

Tworzenie znaczników kadrowania wokół obiektu

W programie Illustrator CS5 można tworzyć edytowalne znaczniki przycięcia/linie cięcia lub tworzyć linie cięcia jako efekty aktywne.

Aby użyć linii cięcia, wykonaj następujące czynności:

1. Zaznacz obiekt.
2. Aby utworzyć edytowalne znaczniki przycięcia lub linie cięcia, wybierz Obiekt > Twórz znaczniki przycięcia.
3. Aby utworzyć linie cięcia jako efekty aktywne, wybierz Efekt > Linie cięcia.

Do góry

Usuwanie linii cięcia

Aby usunąć edytowalne linie cięcia lub znaczniki przycięcia, zaznacz znaczniki przycięcia i naciśnij klawisz Delete.

Aby usunąć efekty linii cięcia, zaznacz Linie cięcia w panelu Wygląd i kliknij ikonę Usuń zaznaczony element .

Do góry

Stosowanie linii cięcia w stylu japońskim

Znaki te mają postać podwójnych linii o domyślnej wielkości zalewki 8,5 punktu (3 milimetrów).

1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) > Ogólne lub Illustrator > Preferencje > Ogólne (Mac OS).
2. Zaznacz opcję Użyj japońskich linii cięcia i kliknij OK.

(cc) BY-NC-SR Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

-->

Zalewkowanie

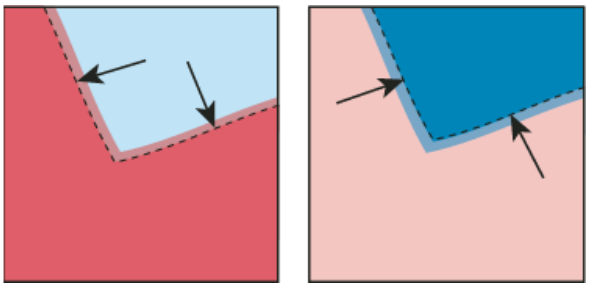
Informacje o zalewkach
Tworzenie zalewki
Tworzenie nadlewki lub podlewki
Zalewkowanie linii
Tworzenie zalewki dla części obiektu

Do góry

Informacje o zalewkach

W przypadku, gdy kolory drukowane z oddzielnych klisz nakładają się na siebie lub stykają ze sobą, błędy drukarskie mogą spowodować występowanie przerw pomiędzy kolorami na materiale wyjściowym. Aby zrekompensować te potencjalne przerwy pomiędzy kolorami w kompozycji, drukarnie używają techniki zwanej zalewkowaniem do tworzenia małych nakładek (zwanych zalewkami) umieszczonymi pomiędzy przylegającymi kolorami. Zalewki mogą być tworzone przy pomocy programu przeznaczonego do tego typu prac lub w programie Illustrator.

Istnieją dwa rodzaje zalewek: nadlewka, w której jaśniejszy obiekt nakłada się na ciemniejsze tło i zdaje się wychodzić na to tło, oraz podlewka, w którym jaśniejsze tło nakłada się na ciemniejszy obiekt, który wchodzi niejako w tło i zdaje się zmniejszać obiekt.



Nadlewka (obiekt zachodzi na tło) i podlewka (tło zachodzi na obiekt)

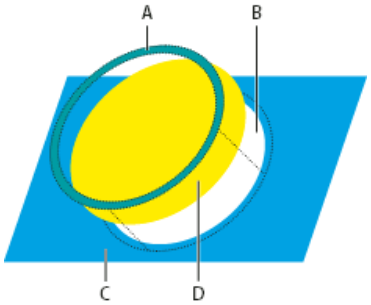
Jeśli nakładające się na siebie pomalowane obiekty posiadają wspólny kolor, to może się okazać, że zalewki nie są w ich przypadku potrzebne, ponieważ farba może automatycznie tworzyć zalewkę. Na przykład, jeśli dwa nakładające się obiekty zawierają niebieskozielony jako część ich wartości CMYK, to wszelkie przerwy zostaną zakryte tą farbą.

Tworzenie zalewek tekstu może być w pewnym sensie kłopotliwe. Unikaj używania połączonych kolorów podstawowych w tekście o małych rozmiarach, ponieważ wszelkie błędy pasowania i zalewki dla takiego tekstu mogą znacznie utrudnić jego odczytanie. Podobne problemy mogą wystąpić przy zalewaniu tekstu o małych rozmiarach. Przed podjęciem decyzji o jego zalewaniu należy skonsultować się z drukarnią. Na przykład, jeśli czarny tekst jest drukowany na kolorowym tle, to zwykłe nadrukowanie tekstu na tle może się okazać wystarczające.

Do góry

Tworzenie zalewki

Polecenie Zalewka tworzy zalewki dla prostych obiektów poprzez zidentyfikowanie jaśniejszej części kompozycji – czy jest to obiekt, czy tło – i nadrukowanie (zalewkowanie) tej części na elemencie ciemniejszym. Polecenie Zalewka można zastosować jako polecenie z panelu Odnajdywanie ścieżek lub jako efekt. Zaletą używania efektu Zalewki jest możliwość zmiany ustawień zalewek w dowolnym momencie tworzenia kompozycji.



Efekty stosowania polecenia Zalewki

A. Obszar nadrukowywania **B.** Obszar odcinania **C.** Kolor tła **D.** Kolor narzędzia

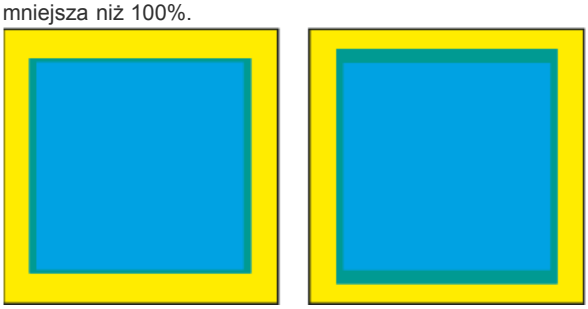
W niektórych przypadkach, obiekty umieszczone na spodzie i na wierzchu kompozycji, mogą być pomalowane kolorami o zbliżonej intensywności, co utrudnia wskazanie ciemniejszego i jaśniejszego koloru. Polecenie Zalewka określa zalewki na podstawie nawet znikomej różnicy kolorów. Jeśli jednak nie przyniesie to zamierzonego efektu, kolejność kolorów (a tym samym postać zalewki) może być zmieniona przy pomocy opcji Odwróć zalewkę.

1. Jeśli dokument jest w trybie RGB, wybierz polecenie Plik > Tryb kolorów dokumentu > CMYK i przekonwertuj go na tryb CMYK.
2. Zaznacz dwa lub więcej obiektów.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby zastosować polecenie bezpośrednio do obiektów, wybierz polecenie z menu Okno > Odnajdywanie ścieżek i z menu panelu wybierz polecenie Zalewka.
   - Aby zastosować polecenie jako efekt, wybierz polecenie Efekt > Odnajdywanie ścieżek > Zalewka. Aby obejrzeć wprowadzany efekt, włącz opcję Podgląd.
4. Ustaw opcje i kliknij OK.

Opcje zalewki

Grubość Określa szerokość obrysu z przedziału od 0,01 do 5000 punktów. Grubość zalewki powinna być skonsultowana z drukarnią.

Wysokość/Szerokość Określa zalewki na poziomych liniach jako ułamek zalewek na liniach pionowych. Różne wymiary zalewek linii poziomych i pionowych umożliwiają zminimalizowanie pewnych niedokładności drukowania, jak np. rozciągliwość papieru. Pomoc drukarni w ustaleniu tego parametru może okazać się niezwykle przydatna. Domyślna wartość 100% oznacza, że zalewki linii poziomych i pionowych będą jednakowej szerokości. Aby zwiększyć szerokość zalewek linii poziomych bez zmiany zalewek pionowych, wpisz w polu tekstowym Wysokość/Szerokość wartość większą od 100%. Aby zmniejszyć grubość zalewek linii pionowych bez zmiany zalewek poziomych, wartość w tym polu musi być mniejsza niż 100%.



Wysokość/Szerokość ustawiona na 50% (po lewej) i na 200% (po prawej)

Redukcja tinty Redukcja tinty powoduje zmniejszenie wartości jaśniejszego koloru, przy pomocy którego zalewka jest tworzona. Kolor ciemniejszy pozostaje na poziomie 100%. Przy tworzeniu zalewek obiektów składających się z dwóch jasnych kolorów linia zalewki może być widoczna spod koloru ciemniejszego i utworzyć ciemny kontur obiektu. Na przykład, jeśli obiekt jasnożółty zostanie umieszczony na obiekcie jasnoniebieskim, to w miejscu zalewki widoczny będzie jasnozielony kontur. Należy skonsultować z naświetlarnią w sprawie najodpowiedniejszego określenia procentowego tinty dla danego typu druku, papieru, farby i innych elementów druku.

Redukcja tinty o wartości 100% (zalewka zawiera 100% koloru jaśniejszego) i redukcja tinty o wartości 50% (zalewka zawiera 50% koloru jaśniejszego)

Zalewki z kolorem podstawowym Konwertuje zalewki z kolorem dodatkowym na ich odpowiedniki w kolorach podstawowych. Opcja tworzy obiekt w kolorze jaśniejszym, z kolorów dodatkowych i nadrukowuje go.

Odwróć zalewki Tworzy zalewki dla ciemniejszych kolorów na jaśniejsze. Opcja nie działa w przypadku pełnej czerni—tj. czerni zawierającej dodatkowe farby CMY.

Precyzja (tylko jako efekt) Oddziałuje na precyzję obliczania ścieżki. Im większa wartość, tym większa precyzja rysowania i tym więcej czasu potrzeba do wygenerowania ścieżki wynikowej.

Usuń zbędne punkty (tylko jako efekt) Usuwa zbędne punkty.

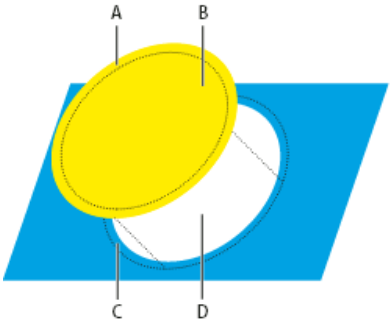
Do góry

Tworzenie nadlewki lub podlewki

Aby zwiększyć kontrolę tworzenia zalewek i zalewania skomplikowanych obiektów, utwórz zalewki poprzez obrysowanie obiektu i określ nadruk obrysu.

1. Zaznacz obiekt umieszczony na wierzchu grupy obiektów, dla których mają być utworzone zalewki.
2. W polu Obrys panelu Narzędzia lub panelu Kolor wykonaj jedną z następujących czynności:

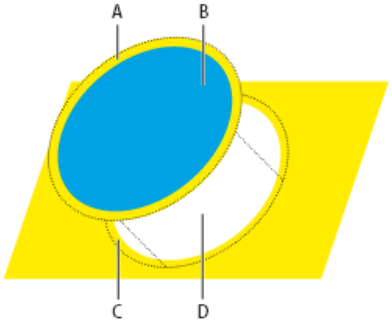
   - Utwórz nadlewkę poprzez wpisanie takich samych wartości koloru w polu Obrys, jakie znajdują się w polu Wypełnienie. Wartości koloru obrysu mogą być zmienione poprzez zaznaczenie obrysu i zmianę jego koloru w panelu Kolor. Dzięki tej metodzie, obiekt zostaje powiększony o obrys, który jest takiego samego koloru, co wypełnienie obiektu.



Obiekt obrysowany kolorem wypełnienia
A. Nadrukowany obrys tworzy nadlewkę **B.** Wypełnienie tworzy odcięcie **C.** Obszar zalewkowania **D.** Obszar odcinania

   - Utwórz podlewkę poprzez wpisanie takich samych wartości koloru w polu Obrys, jakie są przypisane do jaśniejszego tła (przypisane za pomocą panelu Kolor); wartości Obrys i Wypełnienie będą różne. Dzięki tej metodzie obiekt ciemniejszy zostaje zmniejszony o obrys, który jest takiego samego koloru, co jaśniejsze tło.

3. Wybierz polecenie Okno > Obrys.



Obiekt obrysowany kolorem tła
A. Nadrukowany obrys tworzy polewkę **B.** Wypełnienie tworzy odcięcie **C.** Obszar zalewkowania **D.** Obszar odcinania

4. W polu Grubość, wpisz wartość grubości obrysu z przedziału od 0,01 do 1000 pkt. Grubość zalewki powinna być skonsultowana z drukarnią.

   Jeśli obrys będzie grubości 0,6 pkt., to zalewka będzie miała 0,3 pkt. Obrys o grubości 2,0 pkt., utworzy zalewkę na szerokość 1,0 pkt.

5. Wybierz polecenie Okno > Atrybuty.
6. Wybierz opcję Nadruk obrysu.

Do góry

Zalewkowanie linii

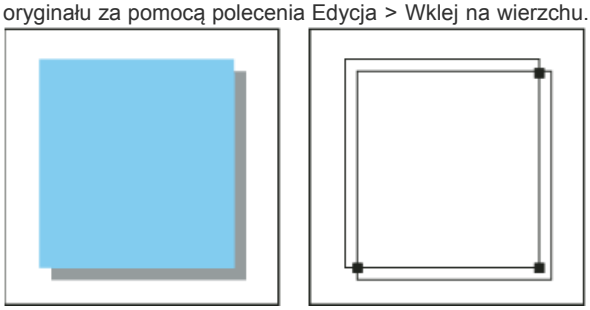
1. Zaznacz linię do zalewkowania.
2. W polu Obrys, w panelu Narzędzia lub panelu Kolor przypisz obrysowi biały kolor.
3. W panelu Obrys, zaznacz wybraną grubość linii.
4. Skopiuj linię i wybierz polecenie Edycja > Wklej na wierzch. Kopia zostanie użyta do utworzenia zalewki.
5. W polu Obrys w panelu Narzędzia lub w panelu Kolor, utwórz obrys kopii w wybranym kolorze.
6. W panelu Obrys, zaznacz grubość linii większą od linii na dole.
7. Wybierz polecenie Okno > Atrybuty.
8. Wybierz opcję Nadruk obrysu dla górnej linii.

Kopia obrysu używana dla nadlewki
A. Nadrukowany obrys tworzy nadlewkę **B.** Obrys dolny definiuje odcięcie **C.** Obszar odcinania **D.** Obszar zalewkowania

Do góry

Tworzenie zalewki dla części obiektu

1. Narysuj linię wzdłuż krawędzi, dla których ma być utworzona zalewka. Jeśli obiekt jest skomplikowany, zaznacz krawędzie przeznaczone do zalania za pomocą narzędzia Zaznaczanie bezpośrednie , skopiować je, a następnie wklej na wierzchu oryginału za pomocą polecenia Edycja > Wklej na wierzchu.


Cień z zalewką (po lewej) utworzony na podstawie linii poprowadzonej przez punkty wspólne obiektu i cienia (po prawej).

2. W polu Obrys w panelu Narzędzia lub w panelu Kolor, zaznacz wybraną wartość koloru dla obrysu tworząc nadlewkę lub podlewkę.
3. Wybierz polecenie Okno > Atrybuty.
4. Wybierz opcję Nadruk obrysu.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

-->

Drukowanie

Obieg pracy drukowania jest czasami złożony. Zacznijmy od zrozumienia wymaganej konfiguracji, a następnie przejdźmy do interesujących nas zagadnień.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

-->

Drukowanie gradientów, siatek i przejść kolorów

Drukowanie gradientów, siatek i przejść kolorów
Rasteryzacja gradientów i siatek podczas drukowania
Określanie odpowiedniej liniatury rastra dla drukowania gradientów, siatek i ewolucji
Obliczanie maksymalnej długości przejść dla gradientów

Pliki zawierające gradienty, siatki i przejścia kolorów mogą nie drukować się płynnie na niektórych drukarkach (pojawiają się wyraźnie rozgraniczone pasma kolorów), albo też w ogóle nie pojawiać się na wydruku.

Do góry

Drukowanie gradientów, siatek i przejść kolorów

Pliki zawierające gradienty, siatki i przejścia kolorów mogą nie drukować się płynnie na niektórych drukarkach (pojawiają się wyraźnie rozgraniczone pasma kolorów), albo też w ogóle nie pojawiać się na wydruku. Aby podnieść jakość wydruku, skorzystaj z następujących porad:

- Używaj przejścia, które przynajmniej w 50% zmienia się pomiędzy dwoma lub więcej komponentami kolorów podstawowych.
- Używaj krótszych przejść. Optymalna długość uzależniona jest od kolorów przejścia, ale nie powinna przekraczać 7,5 cala.
- Używaj jaśniejszych kolorów lub skracaj ciemne przejścia. Pasma częściej pojawiają się między bardzo ciemnymi kolorami a bielą.
- Używaj odpowiedniej liniatury rastra zachowującej 256 odcieni szarości.
- Jeśli tworzony gradient jest pomiędzy dwoma kolorami dodatkowymi, przypisz im różne kąty rastra przy tworzeniu rozbarwień. Jeśli nie są znane wymagane kąty, skontaktuj się z naświetlarnią.
- Drukuj na urządzeniach obsługujących język PostScript® Level 3, jeśli to tylko możliwe.
- Jeśli drukowanie odbędzie się na urządzeniu obsługującym język Postscript Level 2 lub drukowanie obejmuje siatki z przezroczystości, zrasteryzuj gradienty i siatki podczas drukowania. W efekcie, Illustrator przekonwertuje gradienty i siatki z obiektów wektorowych na obrazki JPEG.

Do góry

Rasteryzacja gradientów i siatek podczas drukowania

1. Wybierz polecenie Plik > Drukuj.
2. W lewej części okna dialogowego Drukuj, wybierz opcję Grafiki i zaznacz opcję Zgodne drukowanie gradientu i siatki gradientu.
   Ważne: Opcja Zgodne drukowanie gradientu i siatki gradientu może wydłużyć drukowanie na drukarkach, które nie mają problemów z drukowaniem gradientów i powinna być wybierana tylko w przypadku kłopotów z drukiem.

Do góry

Określanie odpowiedniej liniatury rastra dla drukowania gradientów, siatek i ewolucji

W czasie drukowania pliku może okazać się, że rozdzielczość drukarki w połączeniu z wybraną liniaturą rastra nie pozwala na zachowanie 256 odcieni szarości. Większa liniatura rastra zmniejsza liczbę dostępnych dla drukarki odcieni szarości. (Na przykład, jeśli rozdzielczość druku wynosi 2400 dpi, a liniatura rastra jest większa od 150, można uzyskać mniej niż 256 odcieni szarości). W poniższej tabeli zestawiono maksymalne ustawienia liniatury rastra, które pozwalają utrzymać 256 odcieni szarości:

Ostateczna rozdzielczość drukarki	Maksymalna liniatura rastra
300	19
400	25
600	38
900	56
1000	63

1270	79
1446	90
1524	95
1693	106
2000	125
2400	150
2540	159
3000	188
3252	203
3600	225
4000	250

Do góry

Obliczanie maksymalnej długości przejść dla gradientów

Illustrator oblicza liczbę przejść w gradiencie na podstawie procentowej zmiany pomiędzy jego kolorami. Liczba stopni określa dopuszczalną długość przejść przed wystąpieniem dyskretnych pasków koloru.

1. Zaznacz narzędzie Miarka , a następnie kliknij punkt początkowy i końcowy gradientu.
2. Zapisz na kartce papieru odległość wyświetloną w panelu Informacje. Wyświetlona wartość reprezentuje długość gradientu lub przejścia koloru.
3. Oblicz liczbę stopni przejść według następującej reguły:

   Liczba stopni = 256 (liczba odcieni szarości) X Procentowa zmiana koloru

   Aby obliczyć procentową zmianę koloru, odejmij niższą wartość koloru od wartości wyższej. Na przykład, przejście pomiędzy 20% czerni i 100% czerni wynosi 80%—lub 0,8—zmiany koloru.

   W przypadku mieszania kolorów podstawowych, użyj największej zmiany jednego z tych kolorów. Na przykład, przejście z 20% niebieskozielonego, 30% karmazynowego, 80% żółtego i 60% czarnego do 20% niebieskozielonego, 90% karmazynowego, 70% żółtego i 40% czarnego. To oznacza zmianę 60%, ponieważ największa zmiany wystąpiła w karmazynowym - od 30% do 90%.
4. Biorąc pod uwagę liczbę przejść obliczoną w punkcie 3, sprawdź, czy długość gradientu jest dłuższa niż długość maksymalna – ukazana w poniższej tabeli. Jeżeli jest większa, skróć gradient lub zmień kolory.

Liczba stopni przejścia zalecana przez program Adobe Illustrator	**Maksymalna długość przejścia**		
	Punkty	**Cale**	**Centymetry**
10	21,6	0,3	0,762
20	43,2	0,6	1,524
30	64,8	0,9	2,286
40	86,4	1,2	3,048
50	108,0	1,5	3,810
60	129,6	1,8	4,572
70	151,2	2,1	5,334

80	172,8	2,4	6,096
90	194,4	2,7	6,858
100	216,0	3,0	7,620
110	237,6	3,3	8,382
120	259,2	3,6	9,144
130	280,8	3,9	9,906
140	302,4	4,2	10,668
150	324,0	4,5	11,430
160	345,6	4,8	12,192
170	367,2	5,1	12,954
180	388,8	5,4	13,716
190	410,4	5,7	14,478
200	432,0	6,0	15,240
210	453,6	6,3	16,002
220	475,2	6,6	16,764
230	496,8	6,9	17,526
240	518,4	7,2	18,288
250	540,0	7,5	19,050
256	553,0	7,7	19,507

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

-->

Drukowanie i zapisywanie grafiki przezroczystej

Informacje o spłaszczaniu
Formaty zachowujące przezroczystość
Określanie opcji spłaszczania przezroczystości dla drukowania
Opcje spłaszczania przezroczystości
Podgląd obszarów przeznaczonych do spłaszczenia
Omówienie panelu Podgląd spłaszczania
Informacje o ustawieniach spłaszczania przezroczystości
Tworzenie lub edycja ustawień spłaszczania przezroczystości
Eksport i import własnych ustawień spłaszczania przezroczystości
Zmiana nazwy lub usuwanie własnych ustawień spłaszczania przezroczystości
Spłaszczanie przezroczystości pojedynczych obiektów
Rasteryzacja kompozycji podczas drukowania

Niektóre formaty pozwalają zachować oryginalne dane o przezroczystości, tj. dane właściwe programowi Illustrator. Na przykład, gdy plik zostanie zapisany w formacie Illustrator CS EPS, będzie zawierał oryginalne dane programu Illustrator i dane EPS. Ponowne otwarcie pliku w programie Illustrator spowoduje odczytanie jego danych oryginalnych (bez spłaszczenia). Umieszczenie pliku w innej aplikacji spowoduje odczytanie danych EPS (spłaszczonych).

Do góry

Informacje o spłaszczaniu

Jeśli dokument lub kompozycja zawiera obszary przezroczyste, to ich dalsze opracowanie wymaga spłaszczenia. Spłaszczanie dzieli przezroczystą kompozycję na obszary oparte na wektorach i rasteryzuje je. Gdy kompozycja staje się bardziej złożona (kombinacja obrazów, wektorów, tekstu, kolorów dodatkowych, nadruku itd.), rośnie również złożoność spłaszczania i jego wyników.

Spłaszczanie może być potrzebne przy drukowaniu, zapisywaniu lub eksportowaniu do innych formatów, nie obsługujących przezroczystości. Aby zachować przezroczystość bez spłaszczania, podczas tworzenia plików PDF należy wybrać format Adobe PDF 1.4 (Acrobat 5.0) lub nowszy.

Ustawienia spłaszczania mogą być określone, a następnie zapisane i stosowane jako zestaw ustawień spłaszczania przezroczystości. Przezroczyste obiekty są spłaszczane zgodnie z ustawieniami w danym zestawie ustawień spłaszczania.

Uwaga: Po zapisaniu pliku operacja spłaszczania przezroczystości nie może zostać cofnięta.

Kompozycje nakładające się są podczas spłaszczania dzielone.

Dodatkowe informacje na temat przezroczystości znajdują się na stronie Print Service Provider Resources w serwisie Adobe Solutions Network (ASN), dostępnej na stronie internetowej firmy Adobe. Uwaga: Materiały dostępne tylko w wersji angielskiej.

Do góry

Formaty zachowujące przezroczystość

Niektóre formaty pozwalają zachować oryginalne dane o przezroczystości, tj. dane właściwe programowi Illustrator. Na przykład, gdy plik zostanie zapisany w formacie Illustrator CS EPS, będzie zawierał oryginalne dane programu Illustrator i dane EPS. Ponowne otwarcie pliku w programie Illustrator spowoduje odczytanie jego danych oryginalnych (bez spłaszczenia). Umieszczenie pliku w innej aplikacji spowoduje odczytanie danych EPS (spłaszczonych).

Jeśli jest to możliwe, pliki zapisuj w formacie zachowującym oryginalne dane o przezroczystości – dzięki temu będzie można je edytować.

Oryginalne dane przezroczystości są zachowywane, gdy zapisywane są w następujących formatach:

- AI9 i nowszy
- AI9 EPS i nowszy
- PDF 1.4 i nowszy (gdy wybrana jest opcja Zachowaj możliwości edycyjne programu Illustrator)

Illustrator spłaszcza kompozycję podczas wykonywania następujących czynności:

- Drukowanie pliku zawierającego obiekty przezroczyste.
- Zapisywanie pliku, który zawiera obiekty przezroczyste w starszym formacie (np. w formacie programu Illustrator 8 lub Illustrator 8 EPS i wcześniejszych wersji, czy w formacie PDF 1.3). (Dla formatów Illustrator i Illustrator EPS, można wybrać usunięcie przezroczystości zamiast jej spłaszczenia).
- Eksport pliku zawierającego obiekty przezroczyste do formatu wektorowego bez obsługi przezroczystości (EMF lub WMF).
- Kopiowanie i wklejanie kompozycji z obiektami przezroczystymi z programu Illustrator do innej aplikacji przy zaznaczonych opcjach AICB i Zachowaj wygląd (w sekcji Obsługa plików i schowek, okna dialogowego Preferencje).
- Eksport w SWF (Flash) lub zastosowanie polecenia Spłaszcz przezroczystość, z zaznaczoną opcją Zachowaj przezroczystość alfa. Polecenie to umożliwia podgląd kompozycji po wyeksportowaniu w SWF.

Więcej informacji o tworzeniu i drukowaniu obiektów przezroczystych można znaleźć w specjalnym pliku (białej księdze) poświęconym przezroczystości, który znajduje się w folderze Adobe Technical Info/White Papers na dysku CD programu Illustrator. Kolejne źródło cennych informacji na ten temat to forum użytkowników programu Adobe Illustrator. Jest to forum publiczne, zawierające bardzo wiele porad i odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania (www.adobe.com/support/forums).

Do góry

Określanie opcji spłaszczania przezroczystości dla drukowania

1. Wybierz polecenie Plik > Drukuj.
2. W lewej części okna dialogowego Drukuj wybierz opcję Zaawansowane.
3. Zaznacz wybrany styl ustawień spłaszczania w menu Style ustawień lub kliknij Własny i określ specjalne opcje spłaszczania.
4. Jeśli kompozycja zawiera obiekty nadrukowane przecinające się z obiektami przezroczystymi, zaznacz opcję z menu Nadruki. Nadruki mogą być zachowywane, symulowane lub usuwane.
   Uwaga: Jeśli kompozycja nie zawiera obiektów przezroczystych, dokument nie wymaga spłaszczania, a zatem ustawienia spłaszczania nie są w ogóle brane pod uwagę. Aby sprawdzić, czy kompozycja zawiera obiekty przezroczyste, użyj panelu Podgląd spłaszczania.

Do góry

Opcje spłaszczania przezroczystości

Opcje spłaszczania przezroczystości mogą być określane przy tworzeniu, edycji lub podglądzie predefiniowanych ustawień spłaszczania w programach Illustrator, InDesign oraz Acrobat.

Opcje podświetlania (podgląd)

Brak (podgląd koloru) Pozwala wyłączyć podgląd.

Zrasteryzowane skomplikowane obszary Pozwala obejrzeć obszary zrasteryzowane z przyczyn oszczędnościowych (stopień rasteryzacji określa się za pomocą suwaka Raster/Wektor). Należy pamiętać, że na granicach oglądanego obszaru zachodzi wyższe prawdopodobieństwo wystąpienia efektu „szwów” (zależy to od ustawień sterownika drukarki i rozdzielczości rasteryzacji). Aby zminimalizować te efekty, zaznacz opcję Przytnij skomplikowane obszary.

Obiekty przezroczyste Pozwala podświetlić obiekty będące źródłem przezroczystości (np. obszary z częściowym kryciem, obrazki z kanałami alfa, obiekty z trybami mieszania i obiekty z maskami krycia). Oprócz tego, przezroczystość może charakteryzować style i efekty, a obiekty nadrukowane mogą być traktowane jako źródło przezroczystości (jeśli, na przykład, muszą być spłaszczone).

Wszystkie powiązane obiekty Pozwala obejrzeć wszystkie obiekty wpływające na przezroczystość innych, w tym same obiekty przezroczyste i obiekty, na które zachodzą obiekty przezroczyste. Oglądane obiekty są zmienione w wyniku spłaszczania—ich kontury i wzorki są rozwinięte, część z nich może być zrasteryzowana itd.

Odnośne połączone pliki EPS (tylko Illustrator) Pozwala podświetlić wszystkie połączone pliki EPS, które zostały objęte przezroczystością.

Odnośne grafiki (tylko InDesign) Pozwala podświetlić całą umieszczoną zawartość objętą przezroczystością lub efektami przezroczystości. Opcja jest użyteczna dla naświetlarni, które potrzebują zapoznać się z grafikami wymagającymi szczególnej uwagi przy drukowaniu

Rozciągnięte wzory (Illustrator i Acrobat) Pozwala obejrzeć wszystkie, mające znaczenie dla przezroczystości, rozwinięte wzorki.

Obrysy zamienione na krzywe Pozwala obejrzeć wszystkie obrysy, które zostaną zamienione na krzywe z powodu przezroczystości lub zaznaczenia opcji Konwertuj wszystkie obrysy na krzywe.

Obrysowany tekst / Krzywe tekstu (Illustrator i InDesign) Pozwala obejrzeć wszystkie teksty, które zostaną zamienione na krzywe z powodu przezroczystości lub zaznaczenia opcji Konwertuj cały tekst na krzywe.
Uwaga: Na wyjściu, kontury obrysów i tekstu mogą się nieco różnić od oryginałów, zwłaszcza jeśli są to bardzo cienkie obrysy i bardzo mały tekst. Podgląd spłaszczania nie podświetla jednak takiego zmienionego wyglądu.

Tekst i obrysy z wypełnieniem rastrowym (tylko InDesign) Pozwala podświetlić tekst i obrysy posiadające zrastrowane wypełnienie, powstałe w wyniku spłaszczania.

Wszystkie zrastrowane obszary (Illustrator i InDesign) Wyróżnia obiekty i przecięcia obiektów, które zostaną zrastrowane, ponieważ jest to jedyny sposób na ich reprezentację w trybie PostScript lub ponieważ stopień ich skomplikowania przekracza próg określony suwakiem Rastry/Wektory. Na przykład przecięcie dwóch przezroczystych gradientów zawsze będzie rastrowane, nawet jeśli suwak Rastry/Wektory wskazuje wartość 100. Opcja Wszystkie zrastrowane obszary pokazuje także zrastrowane grafiki (np. pliki Photoshopa) związane z przezroczystością i efekty rastra takie, jak cienie i wtapianie. Realizacja tej opcji zajmuje więcej czasu niż innych opcji.

Opcje ustawień spłaszczania przezroczystości

Nazwa/Predefiniowane ustawienie Określa nazwę predefiniowanego ustawienia. W zależności od okna dialogowego nazwa może być wpisana w polu Nazwa lub przyjęta w postaci nazwy domyślnej. Wpisanie nazwy istniejącego ustawienia predefiniowanego umożliwia jego edycję. Nie można jednak edytować domyślnych ustawień predefiniowanych.

Balans Raster/Wektor Określa ilość zachowanych informacji wektorowych. Wyższe ustawienie zapewnia zachowanie większej liczby obiektów wektorowych, podczas gdy niższe ustawienie rasteryzuje więcej obiektów wektorowych. Ustawienia środkowe zachowują nieskomplikowane obszary w postaci wektorowej, a obszary złożone są rasteryzowane. Zaznaczenie najmniejszej wartości powoduje rasteryzację całej kompozycji. Uwaga: Stopień rasteryzacji zależy od złożoności strony i typów nakładających się obiektów.

Rozdzielczość grafiki wektorowej i tekstu Rasteryzuje wszystkie obiekty do określonej rozdzielczości, w tym obrazy, kompozycje wektorowe, tekst i gradienty. W programach Acrobat i InDesign maksymalne dozwolone rozdzielczości to 9600 pikseli na cal (ppi) dla grafik wektorowych oraz 1200 ppi dla siatek gradientu. W programie Illustrator maksymalna dozwolona rozdzielczość dla grafik obydwu typów to 9600 ppi. Rozdzielczość wpływa na dokładność odwzorowania miejsc przecięć podczas spłaszczania. Opcja Rozdzielczość grafiki wektorowej i tekstu zapewnia najwyższą jakość rasteryzacji przy ustawieniu między 600 i 1200, szczególnie w przypadku małych czcionek i czcionek typu serif.

Rozdzielczość gradientu i siatki Określa rozdzielczość dla gradientów i obiektów siatki programu Illustrator, zrasteryzowanych w efekcie spłaszczenia. Można wybrać wartości z przedziału od 72 do 2400 ppi. Rozdzielczość wpływa na dokładność odwzorowania miejsc przecięć podczas spłaszczania. Rozdzielczość gradientów i siatek należy na ogół ustawiać na wartości od 150 do 300 ppi. Wyższe rozdzielczości nie poprawiają jakości gradientów, cieni i wtapiania, wydłużają natomiast czas drukowania i zwiększają rozmiar plików.

Konwertuj cały tekst na krzywe Program konwertuje wszystkie rodzaje obiektów (tekst w punkcie, obszar tekstu, tekst na ścieżce) na krzywe i usuwa wszelkie informacje o glifach, pochodzące ze stron zawierających przezroczystość. Opcja zapewnia stałą szerokość tekstu podczas spłaszczania. Warto zauważyć, że włączenie tej opcji powoduje wyświetlanie małych czcionek nieznacznie grubszymi w programie Acrobat lub przy wydruku na drukarkach biurkowych o niskiej rozdzielczości. Opcja nie wpływa na jakość tekstu drukowanego na drukarkach o wysokiej rozdzielczości lub naświetlarkach.

Konwertuj wszystkie obrysy na krzywe Program konwertuje wszystkie obrysy na prosto wypełnione ścieżki, na stronach zawierających przezroczystość. Opcja zapewnia stałą szerokość obrysów podczas spłaszczania. Warto zauważyć, że włączenie tej opcji powoduje wyświetlanie cienkich obrysów nieznacznie grubszymi i może obniżyć jakość spłaszczania

Przytnij skomplikowane obszary Opcja zapewnia, że granice między wektorowymi i zrasteryzowanymi fragmentami kompozycji będą biec wzdłuż ścieżek obiektów. Opcja ta pozwala wyeliminować efekt „szwów” wewnątrz obiektów częściowo zrasteryzowanych, a częściowo wektorowych. Warto zwrócić uwagę, że wybranie tej opcji może spowodować powstanie ścieżek zbyt złożonych dla danych drukarek.

Szwy w miejscach zetknięcia się obiektów zrasteryzowanych i wektorowych.

Uwaga: Sterowniki drukarek w różny sposób obsługują obszary wektorowe i zrasteryzowane, co może powodować pojawienie się efektu „szwów”. Efekt „szwów” można zmniejszyć, wyłączając niektóre ustawienia zarządzania kolorem dla poszczególnych sterowników drukarek. Informacje na ten temat są dostępne w dokumentacji używanej drukarki.

(Tylko Illustrator) Zaznacz opcję Zachowaj przezroczystość alfa (tylko w oknie dialogowym Spłaszcz przezroczystość). Zachowuje całkowite krycie spłaszczonych obiektów. Opcja ta powoduje utratę trybów mieszania i nadruków, ale ich wygląd jest zachowywany w przetworzonej kompozycji wraz z poziomem przezroczystości alfa (podobnie jak w przypadku rasteryzacji kompozycji z użyciem przezroczystego tła). Opcja Zachowaj przezroczystość alfa może być użyteczna przy eksporcie do formatu SWF oraz SVG, ponieważ oba obsługują przezroczystość alfa.

(Tylko Illustrator) Zaznacz opcję Zachowaj kolory dodatkowe i nadruki (tylko w oknie dialogowym Spłaszcz przezroczystość). Są zachowywane kolory dodatkowe. Opcja pozwala także zachować nadruk dla obiektów, które nie są objęte przezroczystością. Opcja powinna być zaznaczona w przypadku drukowania rozbarwień dokumentu, który zawiera kolory dodatkowe i nadrukowane obiekty. Opcja nie jest powinna być zaznaczona przy zapisie plików używanych w aplikacjach układu stron. W przypadku zaznaczenia opcji nadrukowane obszary, które przecinają się z obszarami przezroczystymi, zostają spłaszczone, podczas gdy nadruk innych obszarów zostaje zachowany. Wyniki takiej operacji są nieprzewidywalne, gdy plik jest wysyłany z aplikacji układu stron.

Zachowaj ustawienia nadruku (tylko Acrobat) Program miesza kolor kompozycji przezroczystej z kolorem tła dla utworzenia efektu nadruku.

Do góry

Podgląd obszarów przeznaczonych do spłaszczenia

Opcje podglądu w Podglądzie spłaszczania są przeznaczone do podświetlenia obszarów objętych spłaszczeniem. Informacje te mogą być użyte

do dostosowania opcji spłaszczania.

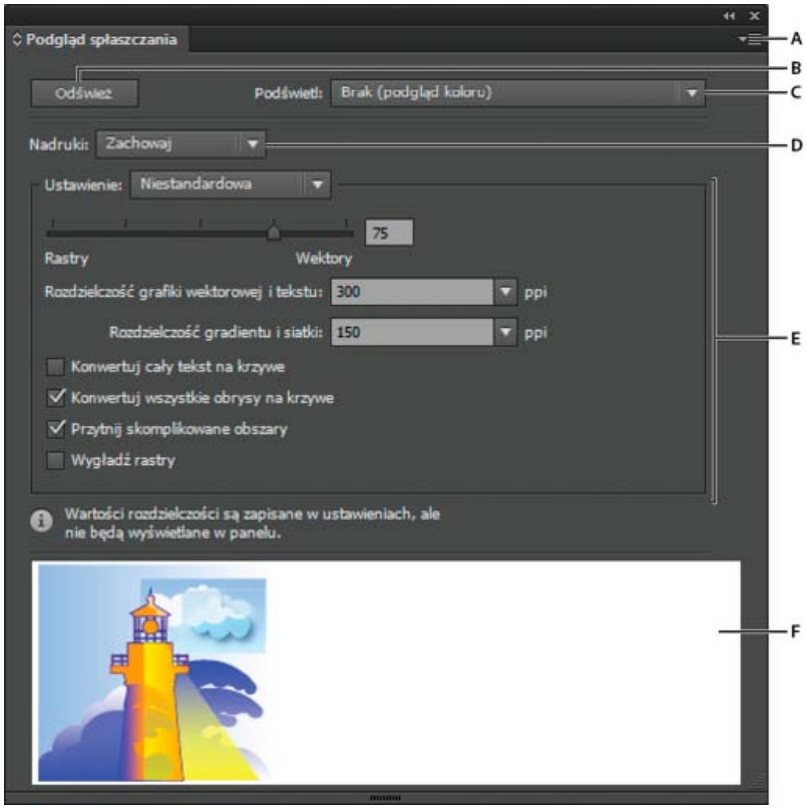
Uwaga: Podgląd spłaszczania nie jest przeznaczony do dokładnego podglądu kolorów dodatkowych, nadruków i trybów mieszania. Do tych celów służy opcja Podgląd nadruku.

1. Wyświetlanie panelu (lub okna dialogowego) Podgląd spłaszczania:
   - W programie Illustrator wybierz polecenie Okno > Podgląd spłaszczania.
   - W programie Acrobat wybierz polecenie Narzędzia > Drukowanie > Podgląd spłaszczania.
   - W programie InDesign wybierz polecenie Okno > Wyjście > Podgląd spłaszczania.
2. W menu Podświetl zaznacz rodzaj obszaru wybrany do podświetlenia. Dostępność poszczególnych opcji zależy od zawartości kompozycji.
3. Zaznacz ustawienia spłaszczania, których chcesz użyć: Wybierz ustawienie predefiniowane albo, jeśli jest to możliwe, ustaw konkretne opcje.
   Uwaga: (Illustrator) Jeśli wybrane ustawienia spłaszczania nie są widoczne, zaznacz opcję Pokaż opcje w menu odpowiedniego panelu.
4. Jeśli kompozycja zawiera nadrukowane obiekty, przecinające się z obiektami przezroczystymi, zaznacz w programie Illustrator opcję z menu Nadruk. Nadruki mogą być zachowywane, symulowane lub usuwane. W programie Acrobat zaznacz opcję Zachowaj nadruk, która powoduje mieszanie koloru kompozycji przezroczystej z kolorem tła dla utworzenia efektu nadruku.
5. Kliknięcie na opcji Odśwież w dowolnym czasie powoduje odświeżenie wersji podglądu, zgodnie z wybranymi ustawieniami. W zależności od stopnia złożoności kompozycji pojawienie się nowego podglądu może zająć kilka sekund. W programie InDesign istnieje także możliwość wybrania opcji Automatyczne odświeżanie podświetlenia.
   W programach Illustrator i Acrobat powiększenie podglądu jest możliwe po kliknięciu na obszar podglądu. Aby zmniejszyć podgląd, kliknij na obszar podglądu z wciśniętym klawiszem Alt/Option. Aby przesunąć podgląd, wciśnij klawisz spacji i przeciągnij obszar kursorem.

Do góry

Omówienie panelu Podgląd spłaszczania

Opcje dostępne w panelu Podgląd spłaszczania służą do podświetlania obszarów, które były spłaszczane. Uzyskane informacje można zastosować do dopasowania opcji spłaszczania lub użyć panelu do zapisania zestawu ustawień spłaszczania. Aby wyświetlić panel Podgląd spłaszczania, wybierz polecenie Okno > Podgląd spłaszczania.



Panel Podgląd spłaszczania

A. menu panelu **B.** Przycisk Odśwież **C.** Menu Podświetl **D.** Menu Nadruki **E.** Ustawienia spłaszczania przezroczystości **F.** Obszar podglądu

Aby określić szybkość i jakość obrazu podglądu, zaznacz opcję z menu panelu. Opcja Szybki podgląd zapewnia najszybszy podgląd, opcja Szczegóły dodaje opcję Wszystkie zrasteryzowane obszary do menu Podświetl (opcja jest bardziej uzależniona od wydajności).

Panel Podgląd spłaszczania nie jest przeznaczony do wyświetlania precyzyjnego podglądu kolorów dodatkowych, nadruków, trybów mieszania i rozdzielczości obrazu. Aby wyświetlić podgląd kolorów dodatkowych, nadruków i trybów mieszania obowiązujących na wyjściu, użyj trybu Podglądu nadruku, w programie Illustrator.

Do góry

Informacje o ustawieniach spłaszczania przezroczystości

Jeśli użytkownik często drukuje lub eksportuje dokumenty zawierające obiekty przezroczyste, używane ustawienia może zapisać jako predefiniowane ustawienia spłaszczania przezroczystości. Ustawienia takie będzie można wykorzystywać zarówno podczas drukowania kolejnych dokumentów, jak i podczas zapisywania lub eksportowania plików w formacie PDF 1.3 (Acrobat 4.0), EPS lub PostScript. W programie Illustrator ustawień tych można używać również podczas zapisywania plików w formacie używanym we wcześniejszych wersjach oraz podczas kopiowania plików do schowka. W programie Acrobat można ich używać podczas optymalizowania plików PDF.

Te ustawienia mają wpływ na spłaszczanie obszarów przezroczystych przy eksportowaniu do formatów, które nie obsługują przezroczystości.

Predefiniowane ustawienia spłaszczania można wybrać w panelu Zaawansowane okna dialogowego Drukuj, a także w oknach wyboru formatu wyświetlanych po uaktywnieniu polecenia Eksportuj lub Zapisz jako. Można tworzyć własne ustawienia predefiniowane lub korzystać z domyślnych opcji oprogramowania. Ustawienia domyślne zapewniają różną jakość i szybkość spłaszczania obszarów przezroczystych przy różnych rozdzielczościach. Ich wybór zależy od przeznaczenia dokumentu:

[Wysoka rozdzielczość] do wydruków finalnych i wysokiej jakości wydruków próbnych, np. wydruków próbnych opartych na rozbarwieniach.
[Średnia rozdzielczość] do wydruków próbnych oraz wydruków niskonakładowych, wykonywanych na kolorowych drukarkach obsługujących język PostScript.
[Niska rozdzielczość] do szybkich wydruków próbnych na zwykłych drukarkach czarno-białych; używa się ich w przypadku dokumentów, które będą publikowane w Internecie oraz eksportowane do formatu SVG.

Do góry

Tworzenie lub edycja ustawień spłaszczania przezroczystości

Predefiniowane ustawienia spłaszczania przezroczystości można zapisać w oddzielnym pliku. Plik ten może pełnić funkcję kopii zapasowej ustawień, a także być udostępniany innym, np. usługodawcom, klientom i współpracownikom. W programie InDesign pliki predefiniowanych ustawień spłaszczania przezroczystości mają rozszerzenie .flst.

1. Wybierz polecenie Edycja > Predefiniowane ustawienia spłaszczania przezroczystości.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby utworzyć nowy styl ustawień, kliknij Nowy.
   - Aby utworzyć predefiniowane ustawienie na bazie innego ustawienia, zaznacz ustawienie na liście i kliknij na przycisk Nowe.
   - Aby dokonać edycji istniejącego ustawienia predefiniowanego, zaznacz je i kliknij na przycisk Edycja.

   Uwaga: Domyślnych predefiniowanych ustawień spłaszczania przezroczystości nie można edytować.
3. Ustawianie opcji spłaszczania.
4. Kliknij na przycisk OK, aby powrócić do okna dialogowego Predefiniowane ustawienia przezroczystości, a następnie ponownie na OK.

Do góry

Eksport i import własnych ustawień spłaszczania przezroczystości

Dzięki funkcji eksportowania i importowania predefiniowanych ustawień spłaszczania przezroczystości, można je udostępniać firmom drukującym, klientom i współpracownikom.

1. Wybierz polecenie Edycja > Predefiniowane ustawienia spłaszczania przezroczystości.
2. Zaznacz ustawienie na liście.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby wyeksportować predefiniowane ustawienie do oddzielnego pliku, kliknij na przycisk Zapisz (InDesign) lub Eksportuj (Illustrator), określ nazwę i położenie pliku, po czym kliknij na Zapisz.

     Ustawienia predefiniowane warto zapisać poza folderem preferencji aplikacji. W ten sposób nie zostaną one usunięte w przypadku usunięcia preferencji.
   - Aby zaimportować ustawienia predefiniowane z pliku, kliknij na przycisk Importuj (Illustrator) lub Wczytaj (InDesign). Odszukaj i zaznacz plik zawierający pożądane ustawienia predefiniowane, a następnie kliknij na Otwórz.

Do góry

Zmiana nazwy lub usuwanie własnych ustawień spłaszczania przezroczystości

1. Wybierz polecenie Edycja > Predefiniowane ustawienia spłaszczania przezroczystości.
2. Zaznacz ustawienie na liście.

3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby zmienić nazwę istniejącego ustawienia predefiniowanego, kliknij przycisk Edycja, wpisz nową nazwę i kliknij przycisk OK.
   - Aby usunąć predefiniowane ustawienie, kliknij na przycisk Usuń, a następnie kliknij na OK, aby potwierdzić chęć usunięcia.
     Uwaga: Nie można usunąć domyślnych ustawień predefiniowanych.

Do góry

Spłaszczanie przezroczystości pojedynczych obiektów

Polecenie Spłaszcz przezroczyste umożliwia wyświetlenie kompozycji w postaci po spłaszczeniu. Na przykład, polecenie może być użyte przed zapisaniem pliku SWF (Flash) lub w przypadku problemów z drukowaniem kompozycji dziedziczonej z istotnymi elementami przezroczystości.

1. Zaznacz obiekt.
2. Wybierz polecenie Obiekt > Spłaszcz przezroczystość.
3. Zaznacz wybrane ustawienia spłaszczania poprzez wybranie gotowego zestawu lub określenie wybranych opcji.
4. Kliknij przycisk OK.
   Aby zapisać ustawienia na użytek dalszych zastosowań w bieżącej sesji, kliknij Zapisz zestaw. Aby utworzyć trwały zestaw ustawień, wybierz polecenie Edycja > Ustawienia spłaszczania przezroczystości.

Do góry

Rasteryzacja kompozycji podczas drukowania

W przypadku drukowania w niskiej rozdzielczości na drukarce innej, niż Postscriptowa (np. drukarce atramentowej), można wybrać rasteryzację całej kompozycji. Opcja jest przeznaczona do drukowania dokumentów ze złożonymi obiektami (np. łagodnymi cieniami lub gradientami), ponieważ zmniejsza możliwość wystąpienia błędów.

1. Wybierz polecenie Plik > Drukuj.
2. W lewej części okna dialogowego Drukuj wybierz opcję Zaawansowane.
3. Wybierz opcję Drukuj jako bitmapę.

   Opcja jest dostępna pod warunkiem, że sterownik wybranej drukarki obsługuje drukowanie map bitowych.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

-->

Predefiniowane ustawienia drukowania

Tworzenie predefiniowanych ustawień drukowania
Stosowanie predefiniowanych ustawień drukowania
Edycja predefiniowanych ustawień drukowania
Usuwanie predefiniowanych ustawień drukowania
Eksport lub import predefiniowanych ustawień drukowania
Wyświetlanie podsumowania ustawień lub predefiniowanych ustawień drukowania

Jeśli użytkownik często korzysta z określonych drukarek lub realizuje określone zadania, może zapisać dotyczące ich ustawienia jako predefiniowane ustawienia drukowania. Predefiniowane ustawienia drukowania są to konkretne ustawienia opcji z okna dialogowego Drukuj; dzięki nim zadania drukowania można realizować szybko i niezawodnie.

Do góry

Tworzenie predefiniowanych ustawień drukowania

Jeśli użytkownik często korzysta z określonych drukarek lub realizuje określone zadania, może zapisać dotyczące ich ustawienia jako predefiniowane ustawienia drukowania. Predefiniowane ustawienia drukowania są to konkretne ustawienia opcji z okna dialogowego Drukuj; dzięki nim zadania drukowania można realizować szybko i niezawodnie.

Predefiniowane ustawienia można zapisać w oddzielnym pliku. Plik ten może pełnić funkcję kopii zapasowej ustawień, a także być udostępniany innym, np. usługodawcom, klientom i współpracownikom.

Omawiane ustawienia tworzy się i przegląda w oknie dialogowym Predefiniowane ustawienia drukowania.

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz polecenie Plik > Drukuj, dopasuj ustawienia drukowania i kliknij na przycisk Zapisz predefiniowane ustawienie. Wpisz nazwę ustawienia lub użyj nazwy domyślnej, po czym kliknij na przycisk OK. W ten sposób ustawienie predefiniowane zostanie zapisane w pliku preferencji.
- Wybierz polecenie Edycja > Predefiniowane ustawienia drukowania, a następnie kliknij Nowe. W oknie dialogowym Predefiniowane ustawienia drukowania wpisz nową nazwę lub użyj nazwy domyślnej, dopasuj ustawienia drukowania, a następnie kliknij na OK, aby powrócić do okna dialogowego Predefiniowane ustawienia drukowania. Następnie kliknij na przycisk OK.

Do góry

Stosowanie predefiniowanych ustawień drukowania

1. Wybierz polecenie Plik > Drukuj.
2. Wybierz ustawienie z menu Predefiniowane ustawienia drukowania. Jeśli chcesz, zatwierdź ustawienia drukarki w oknie dialogowym Drukuj.
3. Kliknij przycisk Drukuj.

Do góry

Edycja predefiniowanych ustawień drukowania

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz polecenie Plik > Drukuj, dopasuj ustawienia drukowania i kliknij na przycisk Zapisz predefiniowane ustawienie. W oknie dialogowym Zapisz predefiniowane ustawienie albo wpisz nazwę w polu tekstowym, albo użyj bieżącej nazwy. (Jeśli bieżąca nazwa oznacza istniejące ustawienia predefiniowane, zostaną one zastąpione nowymi ustawieniami). Kliknij przycisk OK.
- Wybierz polecenie Edycja > Predefiniowane ustawienia drukowania, zaznacz na liście predefiniowane ustawienie, a następnie kliknij Edycja. Dopasuj ustawienia drukowania i kliknij na przycisk OK, aby powrócić do okna dialogowego Predefiniowane ustawienia drukowania. Następnie kliknij na przycisk OK.

Domyślne ustawienia predefiniowane można edytować tak samo jak wszelkie inne, czyli w opisany wyżej sposób.

Do góry

Usuwanie predefiniowanych ustawień drukowania

1. Wybierz polecenie Edycja > Predefiniowane ustawienia obrysowania.
2. Zaznacz na liście co najmniej jedno ustawienie predefiniowane i kliknij na przycisk Usuń. Aby zaznaczyć wiele ustawień sąsiadujących ze sobą, należy klikać je z wciśniętym klawiszem Shift. Aby zaznaczyć wiele ustawień niesąsiadujących ze sobą, należy klikać na nie z wciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub Control (Mac OS).

Do góry

Eksport lub import predefiniowanych ustawień drukowania

Predefiniowane ustawienia można zapisać w oddzielnym pliku. Plik ten może pełnić funkcję kopii zapasowej ustawień, a także być udostępniany innym, np. usługodawcom, klientom i współpracownikom.

1. Wybierz polecenie Edycja > Predefiniowane ustawienia obrysowania.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby wyeksportować ustawienia predefiniowane, zaznacz je na liście i kliknij na przycisk Eksportuj. Aby zaznaczyć wiele ustawień sąsiadujących ze sobą, należy klikać je z wciśniętym klawiszem Shift. Aby zaznaczyć wiele ustawień niesąsiadujących ze sobą, należy klikać je z wciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub Control (Mac OS). Podaj nazwę i położenie, a następnie kliknij Zapisz.
   - Aby zaimportować ustawienia predefiniowane, kliknij Importuj. Odszukaj i kliknij na plik zawierający pożądane ustawienia predefiniowane, a następnie kliknij na OK.

Ustawienia predefiniowane warto zapisać poza folderem preferencji. W ten sposób nie zostaną one usunięte nawet w przypadku usunięcia preferencji.

Do góry

Wyświetlanie podsumowania ustawień lub predefiniowanych ustawień drukowania

Przed rozpoczęciem drukowania można obejrzeć ustawienia wyjściowe za pomocą panelu Podsumowanie okna dialogowego Drukuj, a następnie odpowiednio je dopasować. Na przykład, można sprawdzić, czy w dokumencie nie zostaną pominięte pewne elementy graficzne (dla potrzeb usługodawcy).

1. Wybierz polecenie Plik > Drukuj.
2. W oknie dialogowym Drukuj kliknij przycisk Podsumowanie.
3. Aby zapisać podsumowanie w postaci pliku tekstowego, kliknij przycisk Zapisz podsumowanie.
4. Zatwierdź domyślną nazwę pliku lub wpisz inną nazwę, a następnie kliknij przycisk Zapisz.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Nadruk

Informacje o nadrukowywaniu
Ustawienia nadruku
Nadruk czarnego
Symulacja lub usuwanie nadruku

Do góry

Informacje o nadrukowywaniu

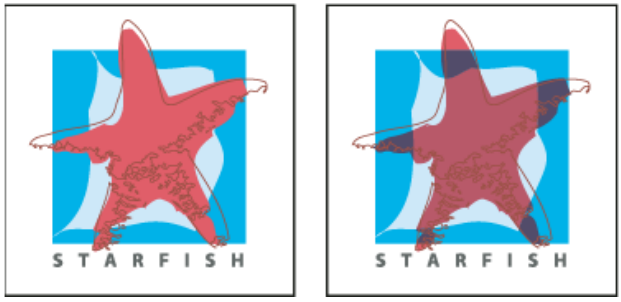
Domyślnie, podczas drukowania kryjących, nakładających się kolorów, kolor na górze wycina kolory umieszczona pod spodem. Nadrukowywanie chroni przed wycinaniem kolorów i powoduje wyświetlanie wierzchniej farby przezroczystej w porównaniu do farb umieszczonych niżej. Stopień przezroczystości uzależniony jest od używanej farby, papieru i metod drukowania. Dokładne informacje na temat wpływu tych czynników na wydruk kompozycji są dostępne w naświetlarni.

W przypadku, gdy kolory drukowane z oddzielnych klisz nakładają się na siebie lub stykają ze sobą, błędy drukarskie mogą spowodować występowanie przerw pomiędzy kolorami na materiale wyjściowym. Aby zrekompensować te potencjalne przerwy pomiędzy kolorami w kompozycji
, drukarnie używają techniki zwanej zalewkowaniem do tworzenia małych nakładek (zwanych zalewkami) umieszczonymi pomiędzy przylegającymi kolorami. Zalewki mogą być tworzone przy pomocy programu przeznaczonego do tego typu prac lub w programie Illustrator.

Nadruk może być używany w następujących sytuacjach:

- Nadruk czarnej farby Czarna farba jest kryjąca (zwykle nakładana jest jako ostatnia) i nie ma różnicy czy jest nakładana na bieli, czy innym kolorze. Nadruk czarnego może zapobiec występowaniu odstępów pomiędzy czarnym i barwnymi kolorami kompozycji.
- Gdy kompozycja nie posiada wspólnych kolorów farb, a planujesz tworzenie zalewek lub efektu nakładania się farb. Przy nadrukowywaniu mieszanek kolorów podstawowych lub dodatkowych, które nie mają wspólnych kolorów farb, pamiętaj, że kolor nadruku zostanie dodany do koloru tła. Na przykład, jeżeli wydrukuje się wypełnienie w 100% kolorze karmazynowym na wypełnieniu w 100% kolorze niebieskozielonym, to nakładający się obszar będzie miał kolor fioletowy, a nie karmazynowy.

  Po określeniu opcji nadruku użyj trybu Podgląd nadruku (Widok > Podgląd nadruku) do zapoznania się z wyglądem nadrukowanych kolorów. Niezależnie od tej czynności, warto jednak sprawdzić nadrukowane kolory za pomocą oddzielnych próbek (każde z rozbarwień jest wydrukowane na osobnym arkuszu) lub próbek nakładających się (każde z rozbarwień jest umieszczone na oddzielnej płytce plastikowej, ale płytki są ułożone jedna na drugiej).



Kolory wycięte (domyślnie) i z nadrukowaniem

Do góry

Ustawienia nadruku

1. Zaznacz obiekt lub obiekty, które mają być nadrukowane.
2. W panelu Atrybuty, zaznacz opcję Nadruk wypełnienia, Nadruk obrysu lub obie.

   Jeżeli użyje się opcji Nadruk dla obrysu lub wypełnienia w kolorze 100% czerni, to czarna farba może nie być dostatecznie kryjąca, by zapobiec prześwitywaniu leżących poniżej kolorów. Aby wyeliminować problem prześwitywania, użyj czerni czterokolorowej (głębokiej), zamiast 100% czerni. Szczegółowych informacji na temat procentowej zawartości kolorów w czerni wzbogaconej udziela naświetlarnia.

Do góry

Nadruk czarnego

Aby nadrukować wszystkie przypadki czarnego w kompozycji, zaznacz opcję Nadruk czarnego, w oknie Drukuj, w trakcie tworzenia rozbarwień kolorów. Opcja ma odniesienie do wszystkich obiektów z czernią zastosowaną przez kanał koloru K. Ale należy pamiętać, że nie jest stosowane do obiektów wyświetlanych jako czarne, z powodu ich ustawień przezroczystości lub stylów graficznych.

Innym sposobem rozwiązania tej sytuacji jest zastosowanie polecenia Nadruk czarnego do obiektów z określonym udziałem procentowym koloru czarnego. Używanie polecenia Nadruk czarnego:

1. Zaznacz wszystkie obiekty wybrane do nadruku.
2. Wybierz polecenie Edycja > Edycja kolorów > Nadruk czarnego.
3. Wpisz określenie procentowe dla czerni, która ma być nadrukowana. Wszystkie obiekty z określonym udziałem procentowym czerni zostaną nadrukowane.
4. Zaznacz opcję Wypełnienie, Obrys lub obie dla określenia zasad stosowania nadrukowywania.
5. Aby nadrukować kolory podstawowe, zawierające niebieskozielony, karmazynowy lub żółty i określony udział procentowy czarnego, zaznacz opcję Dołącz czarny do CMY.
6. Aby nadrukować kolory dodatkowe, których odpowiedniki podstawowe zawierają czarny w określonym ułamku, zaznacz opcję Dołącz dodatkowy czarny. W przypadku nadrukowywania koloru dodatkowego zawierającego kolory podstawowe oraz określony ułamek czarnego, zaznacz opcję Dołącz czarny do CMY i Dołącz dodatkowy czarny.

   Aby usunąć nadrukowywanie z obiektów zawierających określony ułamek czarnego, zaznacz opcję Usuń Czerń, zamiast Dodaj nadruk czarnego, w oknie Nadruk czarnego.

Do góry

Symulacja lub usuwanie nadruku

W większości przypadków, nadrukowywanie jest obsługiwane tylko przez urządzenia do tworzenia rozbarwień. Symulacja lub usuwanie nadrukowywania jest wykonywane podczas drukowania kompozytu lub gdy kompozycja zawiera nadrukowane obiekty przecinające się z obiektami przezroczystymi.

1. Wybierz polecenie Plik > Drukuj.
2. W lewej części okna dialogowego Drukuj wybierz opcję Zaawansowane.
3. W menu nadruki zaznacz opcję Symuluj lub Usuń.

Zobacz także

- Biały nadruk | Illustrator CC

Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

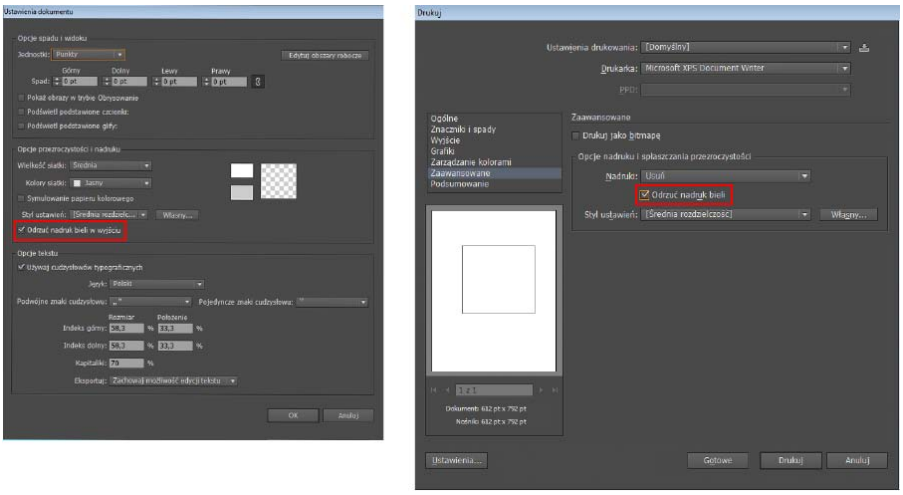
Biały nadruk | Illustrator CC

Praca graficzna utworzona w programie Illustrator może zawierać białe obiekty ze względu na niespodziewany efekt nadruku. Ten problem będzie szczególnie widoczny po włączeniu podglądu nadruku lub wydrukowaniu rozbarwień. Może to spowodować opóźnienia w procesie produkcji i wiązać się z koniecznością ponownego wydruku materiałów. Program Illustrator informuje użytkownika o próbie zastosowania białego obiektu z nadrukiem, ale w niektórych przypadkach biały nadruk może powstać bez wiedzy użytkownika. Na przykład:

W tej wersji programu Illustrator można skorzystać z opcji Odrzuć biały nadruk, która umożliwia usunięcie atrybutów białego nadruku w oknach dialogowych Ustawienia dokumentu i Drukuj. Ta opcja jest domyślnie włączona w obu oknach dialogowych. Jeśli nie zaznaczono opcji Odrzuć biały nadruk w oknie Ustawienia dokumentu, można ją wymusić, wybierając stosowną opcję w oknie dialogowym Drukuj.

Scenariusz 1 Jeśli wybrano obiekt z nadrukiem, zostanie utworzony nowy obiekt z białym wypełnieniem/pociągnięciem. W tym scenariuszu atrybuty wyglądu poprzednio wybranych obiektów są kopiowane do nowego obiektu, co wynika zastosowaniem nadruku do obiektu wypełnionego białym kolorem.

Scenariusz 2 Obiekt o kolorze innym niż biały jest zmieniany na obiekt z białym wypełnieniem.
Aby rozwiązać ten problem, usuwamy atrybut nadruku z białych obiektów podczas takich operacji, jak drukowanie lub zapisywanie plików do formatu EPS i PDF. Dzięki temu użytkownicy mogą drukować i tworzyć pliki bez sprawdzania oraz poprawiania białych nadruków w pracach graficznych. To podejście sprawdza się w większości scenariuszy — przy starszych pracach graficznych, nowych pracach, obiektach o kolorze innym niż biały z zastosowanym nadrukiem po zmianie koloru na biały.



Opcja zastępowania białego nadruku przy zapisie pliku, dostępna w oknie dialogowym Ustawienia dokumentu (po lewej) oraz okno dialogowe Drukuj (po prawej)

Ta operacja nie wpływa na obiekty, których kolor dodatkowy jest biały. Jest ona stosowana wyłącznie do zapisywanych lub drukowanych plików programu Illustrator. Ustawienie to nie wpływa też na prace graficzne.

(cc) BY-NC-SA Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Automatyzacja pracy

-->

Automatyzacja z operacjami

Informacje o operacjach
Omówienie panelu Operacje
Odtwarzanie operacji dla pliku
Nagrywanie operacji
Umieszczanie nienagrywalnych zadań w operacjach
Wstawianie przerw
Zmiana ustawień podczas odtwarzania operacji
Wyłączanie poleceń z operacji
Określanie szybkości odtwarzania
Edycja i ponowne nagrywanie operacji
Zarządzanie zestawami operacji
Odtwarzanie operacji dla sekwencji wsadowej plików

Do góry

Informacje o operacjach

Operacja jest serią poleceń stosowanych do jednego pliku lub wsadu plików — polecenia menu, opcje palet, zadania narzędzi i tym podobne. Można na przykład stworzyć operację, która zmienia rozmiar obrazu, nanosi efekt na obraz, a następnie zapisuje plik w wybranym formacie.

Operacje mogą zawierać czynności pozwalające na wykonanie operacji, które nie mogą być nagrane (na przykład używanie narzędzia do malowania). Mogą też zawierać kontrolki modalne, umożliwiające wpisywanie wartości w oknach dialogowych podczas odtwarzania zadań.

W programie Photoshop, operacje stanowią podstawę dla dropletów, czyli małych aplikacji, które automatycznie opracowują wszystkie pliki, przeciągane na ich ikony.

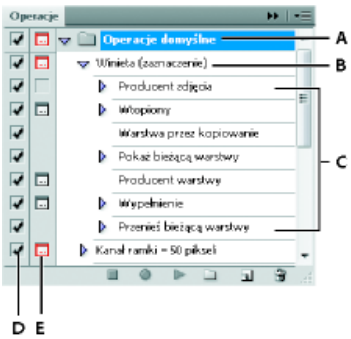
Programy Photoshop i Illustrator udostępniają biblioteki predefiniowanych operacji, które pomagają w wykonywaniu często stosowanych zadań. Zadania te można wykorzystywać w takiej postaci, w jakiej je przygotowano, lub też dostosować do własnych potrzeb. Zadania są zapisywane w postaci zestawów, co ułatwia ich porządkowanie.

Operacje można nagrywać, modyfikować oraz przetwarzać wsadowo. Można też zarządzać grupami operacji, pracując w zestawach operacji.

Do góry

Omówienie panelu Operacje

Panel Operacje (Okno > Operacje) umożliwia nagrywanie, odtwarzanie, edycję i usuwanie pojedynczych zadań. Ten panel umożliwia także zapisywanie i wczytywanie plików operacji.



Panel Operacje programu Photoshop

A. Zestaw operacji **B.** Operacja **C.** Nagrane polecenia **D.** Polecenie przełączania **E.** Kontrolka modalna (włączona lub wyłączona)

Aby rozwinąć lub zwinąć informacje o zestawach, operacjach i poleceniach, należy:

❖ Kliknij trójkąt umieszczony po lewej stronie zestawu, zadania lub polecenia w panelu Operacje. Aby rozwinąć lub zwinąć wszystkie zadania w zestawie lub polecenia w zadaniu, należy kliknąć z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS).

Wyświetlanie operacji tylko wg nazw

❖ W menu panelu Operacje wybierz polecenie Tryb przycisków. Aby powrócić do trybu listy, ponownie wybierz to polecenie.

Uwaga: Polecenia i zestawy nie mogą być wyświetlane w trybie przycisków.

Wybieranie operacji w panelu Operacje

❖ Kliknij nazwę operacji. Aby zaznaczyć wiele operacji, kliknij z wciśniętym klawiszem Shift, co pozwala zaznaczyć operacje leżące obok siebie, albo kliknij z wciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS), co pozwala zaznaczyć zadania nie leżące obok siebie.

Do góry

Odtwarzanie operacji dla pliku

Odtwarzając operację, program realizuje serię nagranych w dokumencie poleceń. (Niektóre zadania wymaganą utworzenia zaznaczenia przed odtworzeniem, podczas gdy inne mogą być wykonywane na całym pliku). Użytkownik może wyłączyć określone polecenia operacji lub włączyć tylko jedno polecenie. Jeśli w zadaniu wstawiona jest kontrolka modalna, to w momencie zatrzymania zadania, w oknie dialogowym można określać wartości lub stosować narzędzia.

Uwaga: Kliknięcie przycisku w trybie przycisków powoduje odtwarzanie całej operacji, ale należy pamiętać, że polecenia pierwotnie wyłączone nie są wykonywane.

1. Jeśli jest taka potrzeba, zaznacz obiekty, na których będą wykonywane operacje.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - (Illustrator) Aby odtworzyć całą operację, zaznacz nazwę pliku i kliknij przycisk Wykonaj ▶ w panelu Operacje lub wybierz polecenie Wykonaj z menu panelu.
   - Aby odtworzyć całą operację, zaznacz nazwę pliku i kliknij przycisk Wykonaj w panelu Operacje lub wybierz polecenie Wykonaj z menu panelu.
   - Jeśli do operacji przypisano kombinację klawiszy, naciśnij te klawisze, aby automatycznie odtworzyć operację.
   - Aby odtworzyć część operacji, zaznacz polecenie, od którego należy rozpocząć i kliknij przycisk Wykonaj w panelu Operacje lub wybierz polecenie Wykonaj z menu panelu.
   - Aby odtworzyć pojedyncze polecenie, zaznacz to polecenie i z wciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS) kliknij przycisk Wykonaj w panelu Operacje. Możesz także wcisnąć klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS) i dwukrotnie kliknąć polecenie.

(Photoshop) Przed odtworzeniem operacji należy utworzyć zdjęcie w panelu Historia, a następnie zaznaczyć to zdjęcie, by cofnąć operację.

Do góry

Nagrywanie operacji

Tworzenie nowej operacji polega na nagrywaniu stosowanych w danej chwili poleceń i narzędzi. Używane polecenia i narzędzia są dodawane do operacji, aż do zakończenia nagrywania.

Aby zabezpieczyć się przed błędami, pracuj na kopii: na początku operacji, przed zastosowaniem innych poleceń, nagraj polecenie Plik > Zapisz kopię (Illustrator) lub Plik > Zapisz jako i wybierz opcję Jako kopię (Photoshop). W programie Photoshop, można też kliknąć przycisk Nowe zdjęcie, znajdujący się w panelu Historia, aby przed nagraniem operacji, zrobić zdjęcie obrazu.

1. Otwórz plik.
2. W panelu Operacje kliknij przycisk Utwórz nową operację ◲ lub z menu panelu wybierz polecenie Nowa operacja.
3. Wpisz nazwę operacji, zaznacz zestaw operacji i określ dodatkowe opcje:
   Klawisz funkcyjny Kojarzy skrót klawiaturowy z operacją. Możesz wybrać dowolną kombinację klawisza funkcyjnego, klawisza Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS) oraz klawisza Shift (na przykład: Ctrl+Shift+F3). Obowiązują następujące wyjątki: w systemie Windows nie można używać klawisza F1, ani używać klawiszy F4 i F6 w połączeniu z klawiszem Ctrl. Uwaga: Jeśli do operacji zostanie przypisany skrót, który jest już używany przez inne polecenie, to skrót będzie wywoływał operację zamiast tego polecenia.

   Kolor Przypisuje kolor, w jakim operacja będzie wyświetlana w trybie przycisków.
4. Kliknij Rozpocznij nagrywanie. Przycisk Rozpocznij nagrywanie w panelu Operacje zmienia swój kolor na czerwony ●. Ważne: Nagrywając polecenie Zapisz jako, nie należy zmieniać nazwy pliku. Po wpisaniu nowej nazwy, nazwa ta zostanie nagrana i używana przy każdym odtwarzaniu operacji. Przed zapisaniem, przy przechodzeniu do innego folderu, należy wybrać inne położenie bez określania nazwy pliku.
5. Wykonaj operacje i polecenia, które mają być nagrane.

   Niektóre operacje nie mogą być nagrane bezpośrednio, ale większość nienagrywalnych operacji może być umieszczana przy pomocy poleceń menu panelu Operacje.
6. Aby zakończyć nagrywanie, kliknij przycisk Zatrzymaj wykonywanie lub nagrywanie lub wybierz polecenie Zatrzymaj z menu panelu Operacje. (W programie Photoshop, możesz także posłużyć się klawiszem Esc).

Aby powrócić do nagrywania tej samej operacji, wybierz polecenie Rozpocznij nagrywanie z menu panelu Operacje.

Do góry

Umieszczanie nienagrywalnych zadań w operacjach

Nie wszystkie zadania w operacjach mogą być nagrywane bezpośrednio. Na przykład, nie można nagrywać poleceń z menu Efekty i Widok, poleceń wyświetlających lub ukrywających panele oraz używających narzędzi Zaznaczanie, Pióro, Ołówek, Pędzel, Gradient, Siatka, Kroplomierz, Aktywne wiadro z farbą i Nożyczki.

Zadania, które nie mogą być nagrane są odpowiednio opisane w panelu Operacje. Jeśli nazwa polecenia lub narzędzia nie jest wyświetlana po wykonaniu zadania, to określona czynność może być dodana przy pomocy poleceń a menu panelu Operacje.

Aby umieścić nienagrywalne zadania po utworzeniu operacji, zaznacz element w operacji, po którym ma być umieszczone określone zadanie. W menu panelu Operacje wybierz odpowiednie polecenie.

Wstawianie nienagrywalnego polecenia menu

1. Z menu panelu Operacje wybierz opcję Wstaw polecenie z menu.
2. Zaznacz polecenie z jego menu lub wpisz nazwę polecenia w polu tekstowym i kliknij Znajdź. Następnie kliknij OK.

Wstawianie ścieżki

❖ Zaznacz ścieżkę i z menu panelu Operacje wybierz polecenie Wstaw zaznaczoną ścieżkę.

Wstawianie zaznaczenia obiektu

1. Przed rozpoczęciem nagrywania wpisz nazwę dla obiektu w polu Notatki w panelu Atrybuty. (Zaznacz w menu panelu Atrybuty opcję Pokaż notatkę, aby zapewnić wyświetlanie pola tekstowego Notatka).
2. Przy nagrywaniu operacji, wybierz z menu panelu Operacje opcję Wybierz obiekt.
3. Podaj nazwę obiektu i kliknij OK.

Nagraj opcje optymalizacji dla kilku plasterków w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu

❖ Przed rozpoczęciem nagrywania operacji, ustaw opcje optymalizacji plasterka; następnie wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i kliknij przycisk Zapamiętaj w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu.

Po nagraniu operacji, program Illustrator będzie pamiętał ustawienia.

Do góry

Wstawianie przerw

Wykonywanie operacji może być chwilowo zatrzymane w celu wykonania czynności, której nie można nagrać (np. użycie narzędzia do malowania). Po zakończeniu operacji można wznowić wykonywanie operacji kliknięciem przycisku Wykonaj w panelu Operacje.

Po dojściu do polecenia Przerwa można wyświetlić krótki komunikat, przypominający na przykład o tym, jaką czynność należy wykonać przed wznowieniem operacji. W przypadku, gdy żadne inne zadania nie muszą być wykonane, w oknie dialogowym komunikatu, można wstawić przycisk Kontynuuj.

1. Wybierz miejsce wstawienia przerwy, wykonując następujące czynności:
   - Zaznacz nazwę operacji, aby wstawić przerwę na końcu operacji.
   - Zaznacz polecenie, aby wstawić przerwę po tym poleceniu.
2. Z menu panelu Operacje, wybierz polecenie Wstaw przerwę.
3. Wpisz komunikat, jaki ma się pojawić.
4. Aby wymusić wykonywanie operacji bez jej przerywania, należy zaznaczyć opcję Zawsze kontynuuj.
5. Kliknij przycisk OK.

Przerwę można wstawić podczas nagrywania operacji lub po jego zakończeniu.

Do góry

Zmiana ustawień podczas odtwarzania operacji

Operacje wykonywane są domyślnie z wykorzystaniem wartości określonych przy pierwszym nagraniu operacji. Aby zmienić ustawienia dla polecenia w operacji, można wstawić kontrolkę modalną. Kontrolka modalna zatrzymuje operacje dla określenia wartości w oknie dialogowym lub użycia narzędzia modalnego. (Aby zastosować efekt narzędzia modalnego, należy wcisnąć przycisk Enter lub Return—po wciśnięciu klawisza Enter lub Return, operacje wznawiają wykonywanie swoich zadań).

Kontrolka modalna jest oznaczona ikoną okna dialogowego, umieszczoną po lewej stronie polecenia, operacji lub zestawu w panelu Operacje. Operacje i zestawy, w których niektóre dostępne polecenia są modalne, oznaczone są czerwonymi ikonami okien dialogowych. Kontrolkę modalną można ustawić w trybie Przycisku.

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby włączyć lub wyłączyć kontrolkę modalną dla polecenia w operacji, należy kliknąć pole po lewej stronie nazwy operacji. Ponowne kliknięcie wyłączy kontrolkę modalną.

- Aby włączyć lub wyłączyć kontrolkę modalną dla wszystkich poleceń w operacji, należy kliknąć pole po lewej stronie nazwy operacji.
- Aby włączyć lub wyłączyć kontrolkę modalną dla wszystkich operacji w zestawie, należy kliknąć pole po lewej stronie nazwy zestawu.

Do góry

Wyłączanie poleceń z operacji

Polecenia, których odtwarzanie w ramach danej operacji nie jest już konieczne, mogą być z niej wyłączone (wykluczone). Polecenia znajdujące się w trybie Przycisku, nie mogą zostać wykluczone.

1. Aby rozwinąć listę poleceń w operacji, kliknij trójkąt po lewej stronie nazwy wybranej operacji.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby usunąć z operacji pojedyncze polecenie, należy kliknąć pole wyboru umieszczone z lewej strony nazwy polecenia. Aby włączyć polecenie, należy kliknąć po raz drugi.
   - Aby wyłączyć lub włączyć wszystkie polecenia w operacji lub zestawie, należy kliknąć pole wyboru z lewej strony nazwy operacji lub zestawu.
   - Aby wyłączyć lub włączyć wszystkie operacje z wyjątkiem operacji zaznaczonej, należy kliknąć tę operację z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS).

     Aby wskazać wyłączone polecenia w operacji, w programie Photoshop kolor pola wyboru operacji nadrzędnej zmienia się na czerwony; w programie Illustrator - pole wyboru operacji nadrzędnej zostaje wyszarzone.

Do góry

Określanie szybkości odtwarzania

Program pozwala zmienić szybkość odtwarzania operacji lub wstrzymać ją (co może pomóc w analizie jego wykonania).

1. Z menu panelu Operacje, wybierz polecenie Opcje odtwarzania.
2. Określ szybkość i kliknij przycisk OK:
   Przyśpieszone Operacje będą odtwarzane ze zwykłą szybkością (domyślną).
   Uwaga: Gdy operacja jest odtwarzana w trybie przyspieszonym, ekran nie będzie uaktualniany podczas wykonywania operacji — pliki mogą być otwierane, edytowane, zapisywane i zamykane, bez pojawiania się na ekranie, w tym przypadku wykonywanie operacji będzie przebiegało szybciej. Aby pokazać pliki na ekranie, podczas wykonywania operacji, należy wybrać opcję Krok po kroku.

   Krok po kroku Przed przejściem do następnego polecenia w operacji program musi zakończyć wykonywane poprzedniego i ponownie narysować obraz.

   Przerwa: _ sekund Umożliwia określenie długości przerwy między poszczególnymi poleceniami w operacji.

Do góry

Edycja i ponowne nagrywanie operacji

Dostosowywanie i edycja operacji należą do łatwych czynności. Możesz dopasować ustawienie określonego polecenia w zakresie operacji, dodawać polecenia do istniejącej operacji lub też przeglądać całą operację i zmieniać wybrane lub wszystkie ustawienia.

Dodawanie poleceń do operacji

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Zaznacz nazwę operacji, aby wstawić nowe polecenie na jej końcu.
   - Zaznacz polecenie w operacji, aby nowe polecenie wstawić tuż za nią.
2. Kliknij przycisk lub wybierz polecenie Rozpocznij nagrywanie z menu panelu Operacje.
3. Nagraj dodatkowe polecenia.
4. Aby zakończyć nagrywanie, kliknij przycisk Zatrzymaj wykonywanie lub nagrywanie lub wybierz polecenie Zatrzymaj z menu panelu Operacje.

Porządkowanie poleceń w operacji

✥ W panelu Operacje przeciągnij polecenie na jego nowe miejsce w tej samej lub innej operacji. Gdy w nowym miejscu pojawi się podświetlona linia, zwolnij przycisk myszy.

Ponowne nagrywanie operacji

1. Zaznacz operację i wybierz polecenie Nagraj ponownie z menu panelu Operacje.
2. Jeśli pojawi się narzędzie modalne, należy go użyć, aby zmienić ustawienia i wcisnąć klawisz Enter lub Return, lub tylko

wcisnąć klawisz Enter lub Return i zachować te same ustawienia.

3. Jeśli na ekranie pojawi się okno dialogowe, należy zmienić ustawienia i nagrać je klikając przycisk OK lub kliknąć Anuluj, aby pozostać przy dotychczasowych ustawieniach.

Nagrywanie pojedynczego zadania

1. Wybierz obiekt tego samego typu, dla jakiego chcesz nagrać operację. Na przykład, jeśli zadanie jest dostępne tylko dla obiektów wektorowych, to w czasie ponownego nagrywania musi być zaznaczony obiekt wektorowy.
2. W panelu Operacje dwukrotnie kliknij wybrane polecenie.
3. Wprowadź nowe wartości parametrów i kliknij OK.

Do góry

Zarządzanie zestawami operacji

Użytkownik może tworzyć i układać zestawy zadań związanych z czynnościami, które zostaną zapisane na dysku i przeniesione na inne komputery.

Uwaga: Tworzone operacje automatycznie umieszczane są w panelu Operacje, aby jednak zapisać operację bez ryzyka jej utraty po wyczyszczeniu pliku preferencji (Illustrator) lub usunięciu pliku panelu Operacje (Photoshop), należy ją zapisać jako część zestawu operacji.

Zapisywanie zestawu operacji

1. Zaznacz zestaw.
   Aby zapisać pojedynczą operację, należy najpierw utworzyć zestaw operacji i przenieść operację do nowo utworzonego zestawu.
2. W menu panelu Operacje wybierz polecenie Zapisz operacje.
3. Wpisz nazwę zestawu, wybierz miejsce zapisania i kliknij przycisk Zapisz.

   Plik można zapisać w dowolnym miejscu. W panelu Operacje zachowywana może być tylko cała zawartość zestawu, a nie pojedyncze operacje.

   Uwaga: (Tylko Photoshop) Jeśli jednak plik zestawu zostanie zapisany w folderze Ustawienia/Operacje, to po ponownym uruchomieniu aplikacji zestaw będzie wyświetlany u dołu menu panelu Operacje.
   (Tylko Photoshop) Aby zapisać operacje w pliku tekstowym, przy wybieraniu polecenia Zapisz operacje, należy wcisnąć klawisze Ctrl+Alt (Windows) lub Command+Option (Mac OS). Plik taki można wykorzystać do obejrzenia lub wydrukowania zawartości operacji. Pliku tego nie można jednak ponownie wczytać do programu Photoshop.

Wczytywanie zestawu operacji

Domyślnie, w panelu Operacje wyświetlane są gotowe operacje (dołączone do pakietu aplikacji) i wszelkie operacje utworzone przez użytkownika. W panelu Operacje możesz wczytać dodatkowe operacje.

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Z menu panelu Operacje, wybierz polecenie Wczytaj operacje. Odszukaj i zaznacz plik zestawu operacji, a następnie kliknij Wczytaj (Photoshop) lub Otwórz (Illustrator).
- (Tylko Photoshop) Wybierz zestaw operacji w dolnej części menu panelu Operacje.

Zestawy operacji programu Photoshop mają rozszerzenie .atn; a zestawy operacji programu Illustrator .aia.

Przywracanie standardowego zestawu operacji

1. Z menu panelu Operacje, wybierz polecenie Zresetuj operacje.
2. Kliknij OK, aby zastąpić bieżącą operację panelu Operacje zestawem domyślnym lub kliknij Dołącz, aby dodać zestaw operacji standardowych do bieżącego zestawu panelu.

Organizacja zestawów operacji

Zestawy służą do lepszego zarządzania operacjami. Zestawy operacji można organizować na różne sposoby (na przykład, jako publikacje do druku lub publikacje do rozpowszechniania w sieci) i przenosić je na inne komputery.

- Aby utworzyć nowy zestaw operacji, w panelu Operacje kliknij przycisk Utwórz nowy zestaw i wybierz polecenie Nowy zestaw z menu panelu. Podaj nazwę zestawu i kliknij OK.

  Uwaga: Jeśli użytkownik planuje utworzenie nowej operacji i umieszczenie jej w nowym zestawie, powinien najpierw utworzyć zestaw. Dzięki temu, gdy będzie tworzona nowa operacja, w wyskakującym menu będzie wyświetlany nowy zestaw.
- Aby przenieść operację do innego zestawu, należy przeciągnąć go do wybranego zestawu. Gdy w odpowiednim miejscu pojawi się podświetlona linia, zwolnij przycisk myszy.
- Aby zmienić nazwę zestawu operacji, dwukrotnie kliknij nazwę wybranego zestawu w panelu Operacje lub wybierz polecenie

Ustaw opcje z menu panelu Operacje. Podaj nazwę zestawu i kliknij OK.

- Aby zastąpić wszystkie operacje nowym zestawem operacji, z menu panelu Operacje wybierz polecenie Zastąp operacje. Wybierz plik operacji i kliknij przycisk Umieść (Photoshop) lub Otwórz (Illustrator).

  Ważne: Wybranie polecenia Zastąp operacje powoduje zastąpienie wszystkich zestawów operacji w dokumencie bieżącym. Przed użyciem tego polecenia warto zapisać kopię bieżącego zestawu operacji za pomocą polecenia Zapisz operacje.

Do góry

Odtwarzanie operacji dla sekwencji wsadowej plików

Polecenie Sekwencja wsadowa może służyć do wykonywania operacji dla folderu z plikami i podfolderami. Może również służyć do wypełnienia szablonu danych graficznych, innymi zestawami danych.

1. Wybierz w menu panelu Operacje polecenie Sekwencja wsadowa.
2. W części Odtwórz, zaznacz wybraną operację.
3. W części Źródło, zaznacz folder, na którym ma być wykonana operacja lub opcję Zestawy danych, która spowoduje zastosowanie operacji do każdego zestawu danych w pliku bieżącym.

   Po zaznaczeniu folderu można określić dodatkowe opcje odtwarzania operacji.
4. W części Miejsce docelowe, określ czynności przeznaczone dla opracowywanych plików. Pliki mogą pozostać otwarte bez zapisywania zmian (Brak), zapisane i zamknięte w aktualnym położeniu (Zapisz i zamknij) lub zapisane w innym miejscu (Folder).

   W zależności od zaznaczonych opcji, w części Miejsce docelowe, zapisywane pliki mogą posiadać dodatkowe opcje.
5. Określ zasady obsługi błędów podczas opracowywania sekwencji wsadowej. Po wybraniu opcji Zaloguj błędy do pliku, kliknij polecenie Zapisz jako i nazwij plik z błędem.
6. Kliknij przycisk OK.

   Zapisywanie plików przy użyciu opcji polecenia Sekwencja wsadowa powoduje zawsze zapisywanie plików w tym samym formacie, co pliki oryginalne. Aby utworzyć proces przetwarzania wsadowego, który zapisywałby pliki w nowym formacie, należy nagrać polecenie Zapisz jako lub Zapisz kopię, oraz polecenie Zamknij jako część oryginalnej operacji. Następnie, przy ustalaniu przetwarzania wsadowego, należy wybrać opcję Brak w polu Miejsce docelowe.

   Aby zastosować przetwarzanie sekwencji wsadowej korzystające z kilku operacji, utwórz nową operację i nagraj polecenie Sekwencja wsadowa dla każdej operacji, która ma być użyta. Technika ta pozwala także na przetwarzanie wielu folderów w jednej sekwencji wsadowej. Aby przetworzyć wiele folderów, w jednym folderze należy utworzyć skróty do innych folderów przeznaczonych do przetwarzania.

Opcje przetwarzania wsadowego

Po wybraniu opcji Folder dla źródła, możesz określić dodatkowe opcje:

Zastępowanie poleceń operacji „Otwórz” Otwiera pliki z określonego folderu i pomija wszelkie polecenia Otwórz nagrane jako część oryginalnej operacji.

Dołącz wszystkie podkatalogi Przetwarza wszystkie pliki i foldery umieszczone w określonym folderze.

Jeśli operacja zawiera jakiekolwiek polecenia dotyczące zapisywania lub eksportowania, możesz ustawić następujące opcje:

Zastępowanie poleceń operacji „Zapisz” Zapisuje przetworzone pliki w określonym folderze docelowym, a nie w miejscu określonym w operacji. Kliknij Wybierz i określ folder docelowy.

Zastępowanie poleceń operacji „Eksportuj” Zapisuje przetworzone pliki w określonym folderze docelowym, a nie w miejscu określonym w operacji. Kliknij Wybierz i określ folder docelowy.

Jeśli wybrano polecenie Zestawy danych dla źródła, należy zaznaczyć opcję generowania nazw plików przy zastępowaniu poleceń Zapisz i Eksportuj:

Plik + Liczba Tworzy nazwę pliku składającą się z oryginalnej nazwy pliku (bez rozszerzenia) i trzycyfrowego numeru zestawu danych.

Plik + Nazwa zestawu danych Tworzy nazwę pliku składającą się z oryginalnej nazwy pliku (bez rozszerzenia) oraz podkreślenia i nazwy zestawu danych.

Nazwa zestawu danych Tworzy nazwę pliku z nazwy zestawu danych.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SR

Informacje prawne | Zasady prywatności online

-->

Automatyzacja ze skryptami

Uruchamianie skryptu
Instalacja skryptu

Wykonanie skryptu polega na wykonaniu przez komputer pewnej sekwencji operacji. Operacje te mogą angażować tylko program Illustrator, ale również inne aplikacje, np. edytory tekstu, arkusze kalkulacyjne czy programy do zarządzania bazami danych.

Illustrator obsługuje różne środowiska skryptów (np. Microsoft Visual Basic, AppleScript, JavaScript czy ExtendScript). Możesz używać standardowych skryptów dołączonych do programu Illustrator lub tworzyć własne, które zostaną dodane do podmenu Skrypty.

Aby uzyskać więcej informacji na temat tworzenia skryptów w programie Illustrator, zobacz najnowszą dokumentację, która jest dostępna pod adresem www.adobe.com/devnet/illustrator/scripting.html. Przykładowe skrypty zainstalowane są w folderze Adobe Illustrator CS5/Scripting.

Do góry

Uruchamianie skryptu

❖ Wybierz polecenie Plik > Skrypty i wskaż skrypt, lub wybierz polecenie Plik > Skrypty > Inny skrypt i odszukaj skrypt.

Uwaga: Jeśli skrypt jest edytowany w czasie, gdy program Illustrator jest otwarty, wprowadzone zmiany odniosą skutek dopiero po ich zapisaniu.

Do góry

Instalacja skryptu

❖ Skopiuj skrypt na dysk twardy komputera.

Jeśli umieścisz skrypt w folderze Adobe Illustrator CS5 Scripts, jego nazwa będzie wyświetlana w podmenu Plik > Skrypty.

Jeśli umieścisz plik w innym miejscu na dysku twardym, to przed jego wykonaniem, wybierz polecenie Plik > Skrypty > Inny skrypt.

Uwaga: Jeśli umieścisz skrypt w folderze Adobe Illustrator CS5 Scripts w czasie, gdy program Illustrator działa, skrypt zostanie umieszczony w podmenu Skrypty po ponownym uruchomieniu programu.

(cc) BY-NC-SR

Informacje prawne | Zasady prywatności online

-->

Grafika o zmiennych danych w szablonach i zmiennych

Omówienie panelu Zmienne
Tworzenie zmiennych
Edycja zmiennych
Usuwanie zmiennych
Edycja dynamicznych obiektów
Identyfikowanie obiektów dynamicznych przy pomocy identyfikatorów XML
Zestawy danych
Informacje o bibliotekach zmiennych
Zapisywanie szablonów grafiki o zmiennych danych

W programie Illustrator szablon dla grafiki o zmiennych danych można utworzyć z każdego fragmentu kompozycji. Wystarczy w tym celu określić, które obiekty w obszarze ilustracji mają być dynamiczne (modyfikowalne). Służą do tego zmienne. Za pomocą zmiennych można kontrolować ciągi tekstowe, obrazki połączone, dane do wykresów i ustawienia widoczności obiektów z obszaru ilustracji. Co więcej, można tworzyć różne zestawy zmiennych, co pozwala sprawdzać z łatwością, jak szablon wyglądałby po wyrenederowaniu.

Grafika o zmiennych danych daje możliwość szybkiego tworzenia wielu wersji tej samej kompozycji. Załóżmy przykładowo, że postawiono przed nami zadanie utworzenia 500 różnych banerów WWW, które mają opierać się na tym samym szablonie. Ręczne wypełnianie szablonu danymi (obrazami, tekstem i tak dalej) pochłania dużo czasu. Zamiast tego, aby wygenerować banery WWW można użyć skryptu korzystającego z bazy danych.

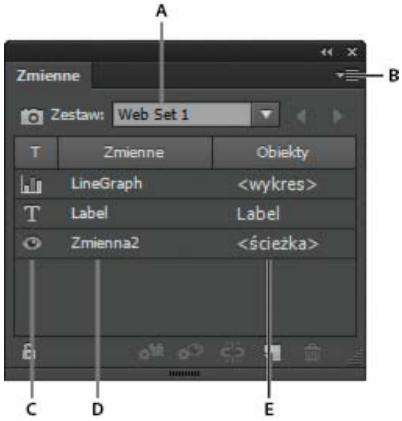
Grafiki o zmiennych danych zostały zaprojektowane do pracy w środowisku zespołowym. W dalszej części podano kilka przykładów pracy grafik o zmiennych danych:

- Projektantom pozwalają kontrolować dynamiczne elementy projektów. Gdy przekażą szablon wykonawcom, mogą mieć pewność, że zostaną zmodyfikowane tylko dane zmienne.
- Programiści mogą kodować zmienne i zestawy danych bezpośrednio w plikach XML. Współpracujący z nimi projektanci mogą importować je do plików programu Illustrator i tworzyć projekty na podstawie otrzymanych specyfikacji.
- Jeśli jesteś odpowiedzialny za produkcję, możesz użyć skryptów w programie Illustrator lub polecenia Sekwencja wsadowa. Można też użyć dynamicznego serwera, jak np. Adobe® Scene7 w celu dalszego automatyzowania procesu renderingu.

Do góry

Omówienie panelu Zmienne

Do pracy ze zmiennymi i z zestawami danych służy panel Zmienne (Okno > Zmienne). W panelu są wyświetlane typy i nazwy poszczególnych zmiennych występujących w dokumencie. Jeśli pewna zmienna jest związana z obiektem, w kolumnie Obiekty jest wyświetlana nazwa tego obiektu, zgodnie z nazwą w panelu Warstwy.



Panel Zmienne
A. Zestaw danych **B.** menu panelu **C.** Typ zmiennej **D.** Nazwa zmiennej **E.** Nazwa obiektu związanego

Panel Zmienne używa następujących ikon do określenia typu zmiennej:

- Zmienna typu Widoczność .

- Zmienna typu Ciąg tekstowy .
- Zmienna typu Plik połączony .
- Zmienna typu Dane wykresu .
- Zmienna typu Brak (niepowiązana) .

  Kliknięcie na elementach w pasku górnym umożliwia układanie wierszy: wg nazwy zmiennej, wg nazwy obiektu lub wg typu zmiennej.

Do góry

Tworzenie zmiennych

W programie Illustrator można tworzyć zmienne czterech typów: Dane grafiki, Plik połączony, Ciąg tekstowy i Widoczność. Typ zmiennej określa, które atrybuty obiektu mogą podlegać zmianom (dynamiczny).

Uwaga: Polecenia do tworzenia zmiennych znajdują się także w menu panelu Zmienne.

Tworzenie zmiennej typu Widoczność

❖ Aby utworzyć zmienną typu Widoczność, zaznacz obiekty wybrane do pokazania lub ukrycia i kliknij przycisk Utwórz dynamiczny widok w panelu Zmienne.

Tworzenie zmiennej typu Ciąg tekstowy.

❖ Aby utworzyć zmienną typu Ciąg tekstowy, zaznacz obiekt tekstowy i kliknij przycisk Utwórz dynamiczny obiekt w panelu Zmienne.

Tworzenie zmiennej typu Plik połączony

❖ Aby utworzyć zmienną typu Plik połączony, zaznacz połączony plik i kliknij przycisk Utwórz dynamiczny obiekt w panelu Zmienne.

Tworzenie zmiennej typu Dane wykresu

❖ Aby utworzyć zmienną typu Dane wykresu, zaznacz obiekt wykresu i kliknij przycisk Utwórz dynamiczny obiekt w panelu Zmienne.

Tworzenie zmiennej bez powiązania jej z obiektem

❖ Aby utworzyć zmienną bez powiązania z obiektem, kliknij przycisk Nowa zmienna w panelu Zmienne. Aby połączyć obiekt ze zmienną, zaznacz wybrany obiekt i zmienną, i kliknij przycisk Utwórz dynamiczny widok lub Utwórz dynamiczny obiekt.

Do góry

Edycja zmiennych

Edycji podlegać mogą nazwa i typ zmiennych, usuwanie powiązania i blokowanie zmiennych. Zmienne edytowane są w panelu Zmienne.

Usuwanie powiązania zmiennej oznacza przerwanie połączenia pomiędzy zmienną i jej obiektem. Zablokowanie zmiennych uniemożliwia ich tworzenie, usuwanie i edycję ich opcji. Ze zmiennymi zablokowanymi można jednak wiązać obiekty i usuwać ustanowione wcześniej powiązania.

Zmiana nazwy i typu zmiennej

❖ Dwukrotnie kliknij łącze w panelu Zmienne, lub zaznacz zmienną w panelu Zmienne i wybierz z menu panelu polecenie Opcje zmiennej.

Usuwanie powiązania zmiennej z obiektem

❖ Aby odłączyć zmienną, kliknij w panelu Zmienne przycisk Usuń powiązanie zmiennej lub wybierz z menu panelu polecenie Usuń powiązanie zmiennej.

Blokowanie lub odblokowywanie wszystkich zmiennych w dokumencie

❖ Aby zablokować lub odblokować zmienną, kliknij odpowiednio przycisk Odblokuj zmienną lub Zablokuj zmienną w panelu Zmienne.

Do góry

Usuwanie zmiennych

Usunięcie zmiennej powoduje usunięcie jej z panelu Zmienne. Po usunięciu zmiennej powiązanej z pewnym obiektem, obiekt ten staje się statyczny (chyba, że obiekt ten jest także powiązany ze zmienną innego typu).

1. Zaznacz zmienną wybraną do usunięcia.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij w panelu Zmienne przycisk Usuń zmienną lub wybierz z menu panelu polecenie Usuń zmienną.
   - Aby usunąć zmienną bez konieczności potwierdzania tej operacji, przeciągnij ją na ikonę Usuń zmienną.

Do góry

Edycja dynamicznych obiektów

Dane skojarzone ze zmienną modyfikuje się poprzez edycję związanego z nią obiektu. Na przykład w przypadku zmiennej typu Widoczność należałoby przejść do panelu Warstwy i zmienić w nim widoczność odpowiedniego obiektu. Edytując obiekty dynamiczne, można tworzyć wiele, używanych w tym samym szablonie, zestawów danych.

1. Zaznacz obiekt dynamiczny na obszarze kompozycji lub wykonaj jedną z czynności umożliwiającą automatyczne zaznaczenie obiektu dynamicznego:
   - Kliknij zmienną w panelu Zmienne, z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS).
   - Zaznacz zmienną w panelu Zmienne i wybierz z menu panelu polecenie Zaznacz obiekt powiązany.
   - Aby zaznaczyć wszystkie dynamiczne obiekty, wybierz z menu panelu Zmienne polecenie Zaznacz wszystkie powiązane obiekty.
2. Edytuj dane skojarzone z obiektem:
   - W przypadku tekstu, dokonaj edycji ciągu tekstowego w obszarze roboczym.
   - W przypadku plików połączonych, zastąp obraz za pomocą panelu Łącza lub polecenia Plik > Umieść.
   - W przypadku wykresów, dokonaj edycji danych w oknie dialogowym Dane wykresu.
   - W przypadku dowolnego obiektu o dynamicznej widoczności, zmień stan jego widoczności w panelu Warstwy.

Do góry

Identyfikowanie obiektów dynamicznych przy pomocy identyfikatorów XML

W panelu Zmienne wyświetlane są te same nazwy obiektów dynamicznych, co w panelu Warstwy. Zapisując szablon w formacie SVG, odczytywanym przez inne produkty firmy Adobe, pamiętaj o tym, że nazwy obiektów muszą spełniać wymogi standardu XML. Na przykład nazwy XML muszą zaczynać się od litery, znaku podkreślenia lub średnika i nie mogą zawierać spacji.

Do każdego tworzonego obiektu dynamicznego program Illustrator automatycznie przypisuje identyfikator XML. Aby wyświetlać, edytować lub eksportować nazwy obiektów przy pomocy identyfikatorów XML, wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Jednostki (Windows) lub Illustrator > Preferencje > Jednostki (Mac OS) i wybierz identyfikator XML.

Do góry

Zestawy danych

Zestaw danych jest to zbiór zmiennych i powiązanych z nimi danych. Tworzenie zestawu danych polega na zapisywaniu tymczasowych wartości danych dynamicznych, które w danej chwili są wyświetlane w obszarze roboczym. Przełączając się między różnymi zestawami danych, można przekazywać do szablonu różne dane.

Nazwa bieżącego zestawu danych jest wyświetlana u góry panelu Zmienne. Gdy wartość pewnej zmiennej zostaje zmieniona, a więc obszar ilustracji przestaje odzwierciedlać dane zapisane w zestawie, nazwa zestawu jest wyświetlana kursywą. Można wówczas albo utworzyć nowy zestaw, albo uaktualnić dotychczasowy zestaw zgodnie z wprowadzoną zmianą.

Tworzenie zestawu danych

❖ Aby utworzyć nowy zestaw danych, kliknij przycisk Przechwyć zestaw danych w panelu Zmienne. Możesz także, z menu panelu Zmienne wybrać polecenie Przechwyć zestaw danych.

Przełączanie między zestawami danych

❖ Wybierz zestaw danych z listy Zestaw danych umieszczonej w panelu Zmienne, lub kliknij przycisk Poprzedni zestaw danych albo przycisk Następny zestaw danych.

Stosowanie danych z obszaru ilustracji w bieżącym zestawie danych

❖ Z menu panelu Zmienne wybierz polecenie Uaktualnij zestaw danych.

Zmiana nazwy zestawu danych

❖ Edytuj tekst nazwy bezpośrednio w polu tekstowym Zestaw danych, lub dwukrotnie kliknij wyrazy Zestaw danych: (po lewej stronie pola tekstowego Zestaw danych), wpisz nową nazwę i kliknij OK.

Usuwanie zestawu danych

❖ Z menu panelu Zmienne wybierz polecenie Usuń zestaw danych.

Do góry

Informacje o bibliotekach zmiennych

Powodzenie projektów, w których uczestniczy wiele osób, zależy w dużej mierze od umiejętnej koordynacji ich działań. Na przykład, w firmie tworzącej strony internetowe, projektant jest odpowiedzialny za wygląd i wizualny efekt strony, podczas gdy programista zajmuje się niewidocznym kodem i skryptami. Gdy projektant zmienia układ jakiejś strony, o zmianach tych trzeba poinformować programistę. Gdy z kolei programista chce dodać do strony jakieś nowe funkcje, trzeba uaktualnić opracowany wcześniej projekt.

Komunikację między projektantami i programistami umożliwiają biblioteki zmiennych, zapisywane w plikach XML. Na przykład, projektant może utworzyć w programie Illustrator szablon wizytówek i wyeksportować zmienne dane w postaci pliku XML. Programista może skorzystać z tego pliku, łącząc zmienne i zestawy danych z bazą danych, a następnie tworząc odpowiedni skrypt renderingu kompozycji. Komunikacja może przebiegać również w odwrotnym kierunku. Programista może zakodować nazwy zmiennych i zestawów danych w pliku XML, a projektant może zaimportować biblioteki zmiennych do dokumentu programu Illustrator.

Aby zaimportować zmienne do programu Illustrator z pliku XML, wybierz polecenie Wczytaj bibliotekę zmiennych w menu panelu Zmienne.

Aby wyeksportować zmienne z programu Illustrator do pliku XML, wybierz polecenie Zapisz bibliotekę zmiennych w menu panelu Zmienne.

Do góry

Zapisywanie szablonów grafiki o zmiennych danych

Zdefiniowanie danych dynamicznych w dokumencie programu Illustrator jest równoznaczne z utworzeniem szablonu dla grafiki o zmiennych danych. Szablon można zapisać w formacie SVG, co umożliwia jego stosowanie w innych programach firmy Adobe, na przykład Adobe® Graphics Server. Na przykład, programista korzystający z programu Adobe Graphics Server może powiązać zmienne z pliku SVG bezpośrednio z bazą danych lub innym źródłem danych.

1. Wybierz polecenie Plik > Zapisz jako, wpisz nazwę pliku, wybierz format SVG i kliknij Zapisz.
2. Kliknij Więcej opcji i zaznacz opcję Dołącz dane Adobe Graphics Server. Ustawienie ta powoduje dołączenie do pliku SVG wszystkich informacji potrzebnych do podstawiania zmiennych.
3. Kliknij przycisk OK.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Wykresy

Creative Cloud Charts (Podgląd)

Wprowadzono w czerwcu 2015 r. (dla użytkowników z USA i Wielkiej Brytanii, Francji, Kanady, Niemiec i Japonii)

Funkcja Creative Cloud Charts (Podgląd) została wprowadzona w programie Illustrator CC (wydanie z czerwca 2015 r.). Jest to technologia, która umożliwia zbieranie informacji zwrotnych od użytkowników na temat nowych usług. Na podstawie takich opinii zespół pracujący nad programem Illustrator zdecydował o wstrzymaniu usługi Wykresy i ponownym przyjrzeniu się jej budowie. Funkcja Wykresy nie będzie dostępna w wydaniu programu Illustrator z listopada 2015 r.

Po 30 listopada 2015 r. po otworzeniu w programie Illustrator dokumentu zawierającego wykres, zostanie on skonwertowany do standardowej grafiki wektorowej programu Illustrator. Aby zapisać swoje bieżące wykresy, należy do 15 stycznia 2016 r. zalogować się do usługi Creative Cloud Charts i skopiować je do arkusza kalkulacyjnego, a następnie zapisać go na komputerze. Zapoznaj się z artykułem Creative Cloud Charts — najczęściej zadawane pytania, aby uzyskać więcej informacji.

Co to jest Podgląd technologii?

Podglądy technologii to funkcje i usługi, które udostępniono użytkownikom przed ich całkowitym ukończeniem. Podgląd daje okazję wypróbowania funkcji, dostarczenia informacji zwrotnych oraz pomocy w rozwoju funkcji przed jej ostatecznym wprowadzeniem w następnym wydaniu programu Illustrator.

Creative Cloud Charts (Wykresy CC) — nowa usługa Creative Cloud — umożliwia projektantom tworzenie atrakcyjnych wykresów i infografik.

Program Illustrator obsługuje następujące rodzaje wykresów:

Wykres skalowania z użyciem wartości Teraz możesz używać dowolnej grafiki, aby zaprezentować dane w formie wykresu. Użytkownicy mają teraz bezprecedensową kontrolę i elastyczność podczas pracy z elementami wykresu — mogą być one stylizowane i obrabiane pod kątem atrakcyjnego wyglądu, dzięki czemu można stworzyć estetyczne wykresy, zachowując połączenie z danymi bazowymi.

Wykres kolumnowy Prezentowanie danych numerycznych za pomocą wykresów kolumnowych (**histogramy**). W widoku internetowym wykresów CC możesz edytować dane lub układ wykresu.

Oto jak wygląda typowy obieg:

1. Użyj narzędzia Wykresy CC, aby utworzyć wykres kolumnowy lub przeciągnij dostępny wykres z biblioteki w panelu Biblioteki do obszaru roboczego.
2. (Wykres skalowania z użyciem wartości) W programie Illustrator:
   - zmień wykorzystany element wykresu;
   - edytuj poszczególne elementy wykresu.
3. W obiektowym menu kontekstowym Wykres wybierz pozycję Edytuj w usłudze Creative Cloud. Zostanie otwarta nowa karta lub okno przeglądarki.
4. W interfejsie przeglądarki:
   - modyfikuj wygląd wykresu,
   - importuj lub dodaj dane lub edytuj dane.

Tworzenie nowego wykresu | **Edytowanie wyglądu wykresu**

Zacznij pracę!

Creative Cloud Charts — widok internetowy

Wszystko dzieje się tutaj!

Modyfikowanie układu wykresu
Przemieszczaj elementy — dostosuj wykres!

Opcje wykresu
Zmień układ — dostosuj wykres!

Zmień wygląd — dostosuj wykres!

Importowanie/określanie danych wykresu

Wprowadź liczby!

Edytowanie danych wykresu
Niech Twoje dane mają znaczenie!

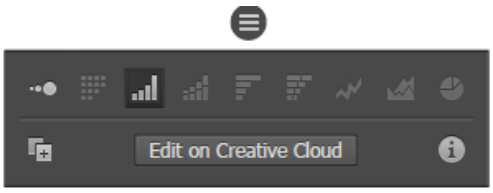
Podziel się z nami swoją opinią
Wypełnij krótką ankietę, abyśmy mogli dowiedzieć się, jak nas oceniasz.

Do góry

Tworzenie nowego wykresu

1. Wybierz narzędzie Wykresy CC z panelu Narzędzia (Klawisz skrótu: J).
2. Kliknij i przeciągnij do obszaru roboczego, aby utworzyć wykres o żądanym rozmiarze.

   Uwaga: *Jeśli wykres kolumnowy nie wyświetla się, skorzystaj z menu kontekstowego Wykresów CC opisanego w kolejnym kroku, aby zmienić rodzaj wykresu na wykres kolumnowy.*
3. Kliknij wykres, aby wyświetlić menu kontekstowe Wykresów CC.



Menu kontekstowe Wykresów CC

Skorzystaj z menu Wykresów, aby

1. zmienić rodzaj wykresu;
   Uwaga: obecnie program Illustrator obsługuje skalowanie z użyciem wykresu wartości i wykresy kolumnowe .
2. powielić bieżący wykres ;
3. edytować dane i układ wykresu w widoku internetowym Creative Cloud Charts.

Do góry

Widok internetowy Creative Cloud Charts

Podczas tworzenia wykresów kolumnowych, aby pracować z układem wykresu, importować lub modyfikować dane oraz dokonywać wielu innych innych operacji, należy edytować wykres w internetowej usłudze Creative Cloud.

Podczas edycji wykresu w usłudze Creative Cloud oprócz modyfikowania danych i wyglądu wykresu można wykonywać inne operacje.

- Szczegóły. Kliknij łącze, aby wyświetlić różne szczegółowe informacje o wykresie.
- Powiększanie. W karcie Wykres można określić wartość powiększenia, wybrać dopasowanie wykresu do dostępnej przestrzeni lub ustawić realistyczny widok w skali 1:1.
  Uwaga! *Wartość powiększenia służy tylko do celów wyświetlania i nie wpływa na wymiary kompozycji wykresu.*
- Udostępnianie. Kliknij pozycję Udostępnij > Wyślij łącze, aby przekazać łącze do obrazu

wykresu adresatowi poczty e-mail.

- Operacje. Wybierz jedną z następujących operacji:
  - Zmienianie nazwy. Podaj nową nazwę wykresu.
  - Usuwanie. Usuń wykres.

Opcje wykresu kolumnowego uwzględniające zawartość

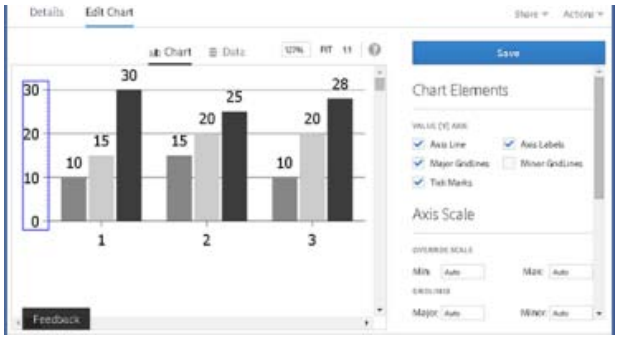
W przypadku wykresu kolumnowego możesz zmienić układ:

- całego wykresu,
- wartości osi (Y),
- kategorii osi (X),
- danych tabeli.

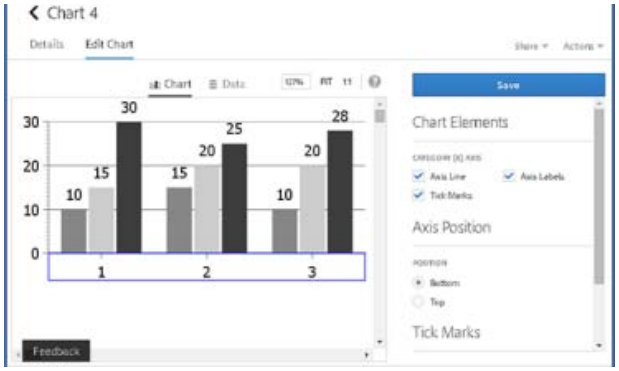
Opcje dostępne dla każdego z elementów wykresu kolumnowego są określone dla danej sekcji. Opcje te zostały opisane w dalszej części tego artykułu.

Cały wykres (Domyślne) Kliknij dowolne miejsce na wykresie kolumnowym.

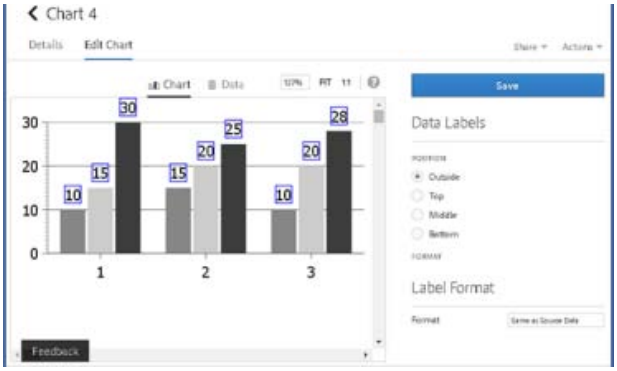
Wartości osi (Y) Kliknij oś Y. Obejmuje to linię osi lub wartości wyświetlane na osi.



Kategorie osi (X) Kliknij oś X. Obejmuje to linię osi lub kategorie wyświetlane na osi.



Dane wykresu Kliknij wartości danych wykresu.



Do góry

Modyfikowanie układu wykresu

1. W programie Illustrator wybierz wykres, a następnie wykonaj jedną z poniższych czynności:
   - Kliknij widżet kontekstowy Wykres, a następnie pozycję Edytuj w Wykresach Creative Cloud.
   - W panelu sterowania kliknij pozycję Edytuj w usłudze Creative Cloud Charts.
   - Kliknij wykres prawym przyciskiem myszy, a następnie kliknij pozycję Edytuj w usłudze Creative Cloud Charts.
2. Upewnij się, że w nowo otwartym oknie przeglądarki wybrano kartę Wykres.

   Każdy rodzaj wykresu zawiera szereg opcji do konfiguracji. Kliknij kartę odpowiedniego rodzaju wykresu, znajdującą się poniżej.
3. Kliknij przycisk Zapisz, aby zachować wszelkie zmiany w układzie.

Do góry

Opcje wykresu

Wykres skalowania z użyciem wartości | Wykres kolumnowy

Opcje edycji wyglądu wykresu:

Skalowanie	• **Obszar**: kompozycja jest skalowana w zależności od danych. • **Rozciągnij, aby dopasować**: kompozycja jest rozciągana w określonym kierunku.
Rozciąganie kompozycji	Opcja dostępna jeżeli ustawiono opcję *Skalowanie* = *Rozciągnij, aby dopasować*: • **Pionowo**: kompozycja jest rozciągana pionowo w celu wizualizacji wartości danych. • **Poziomo**: kompozycja jest rozciągana poziomo w celu wizualizacji wartości danych.
Układ	• **Przepływ**: kompozycja jest układana w sposób określony za pomocą ustawień Kierunek, Wyrównanie i Odstępy.

	• **Dowolny kształt**: kompozycję można przesuwać ręcznie.
Kierunek	Opcja dostępna, jeżeli wybrano ustawienie *Układ* = *Przepływ*: • Od lewej do prawej • Od góry do dołu
Wyrównanie	Opcja dostępna, jeżeli wybrano ustawienie *Układ* = *Przepływ*: • Wyrównanie w dół • Wyrównanie do środka • Wyrównanie do góry
Odstępy	Opcja dostępna, jeżeli wybrano ustawienie *Układ* = *Przepływ* Użyj suwaka, aby zmienić odstępy między kolejnymi kompozycjami.

Do góry

Edytowanie wyglądu wykresu

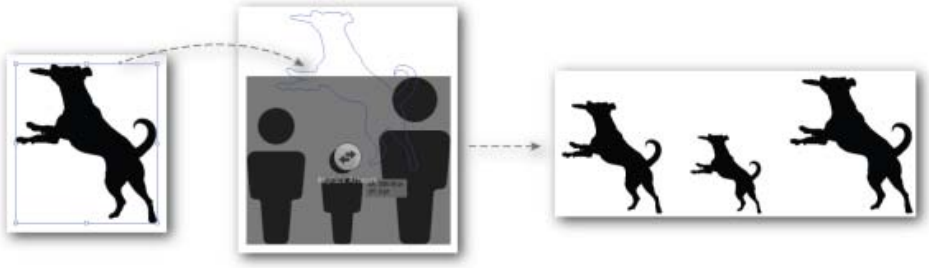
Możesz zmienić wygląd wykresu. Możesz na przykład zmienić kompozycję w wykresie skalowania z użyciem wartości lub kolor słupków w wykresie kolumnowym.

Wykres skalowania z użyciem wartości

Zamiana grafiki wykresu

1. Wybierz wykres w programie Illustrator.
2. W dokumencie narysuj nową grafikę lub upuść którąkolwiek z dostępnych grafik na obszar roboczy.

   Uwaga: *Nie są obsługiwane złożone grafiki, takie jak obiekty z siatką gradientu i obiekty rastrowe.*



Przeciągnij i upuść kompozycję na wykres, aby zastąpić bieżący obiekt wykresu

Edytowanie kompozycji wykresu

1. W programie Illustrator zaznacz wykres, a następnie kliknij narzędzie Zaznaczanie bezpośrednie (A).

2. Zaznacz jedną lub więcej wizualizacji danych i dostosuj wygląd obiektów.

Zmień wygląd poszczególnych obiektów, aby wyróżnić punkty danych

Uwaga: *Niektóre skomplikowane elementy wyglądu (takie jak efekty, wielokrotne wypełnienia itp.) nie są widoczne podczas edycji wykresu w usłudze Creative Cloud. Jednak część z tych elementów jest przechowywana w programie Illustrator.*

Wykresy kolumnowe

Możesz zmienić wygląd całego wykresu, wszystkich słupków, części słupków lub pojedynczego słupka. Aby zmienić wygląd danego elementu wykresu, skorzystaj z funkcji zaznaczania wykresu dla wykresów kolumnowych.

Zaznaczanie elementów wykresu za pomocą narzędzia Zaznaczanie

Wykres kolumnowy obejmuje różne poziomy zaznaczenia. Program Illustrator zapewnia szczegółowe funkcje, które pozwalają zaznaczać elementy wykresu na różnych poziomach.

W przypadku wykresu kolumnowego, funkcja szczegółowego zaznaczania działa w przypadku słupków, linii siatki i linii osi.

Aby zaznaczyć słupki na wykresie:

1. Aby zaznaczyć cały wykres kolumnowy, kliknij jeden raz słupek w obszarze wykresu.
2. Aby zaznaczyć wszystkie słupki na wykresie, ponownie kliknij słupek.
3. Aby zaznaczyć grupę słupków na wykresie, ponownie kliknij słupek.
4. Aby zaznaczyć pojedynczy słupek, ponownie kliknij słupek.

Aby zaznaczyć linie siatki:

1. Aby zaznaczyć cały wykres kolumnowy, kliknij jeden raz w obszarze wykresu.
2. Aby zaznaczyć wszystkie linie siatki na wykresie, ponownie kliknij linię siatki.
3. Aby zaznaczyć pojedynczy słupek, ponownie kliknij słupek.

Aby zaznaczyć oś:

1. Aby zaznaczyć cały wykres kolumnowy, kliknij jeden raz w obszarze wykresu.
2. Aby zaznaczyć oś i znaczniki osi, ponownie kliknij oś lub znaczniki.
3. Aby zaznaczyć linię osi, kliknij linię osi.
   LUB
   Aby zaznaczyć znacznik osi, kliknij znacznik osi.

Zaznaczanie elementów wykresu za pomocą narzędzia Zaznaczanie bezpośrednie

Funkcja szczegółowego zaznaczania elementów wykresu pozwala na zaznaczanie kolejnych elementów wykresu. Jednak, aby bezpośrednio zaznaczyć element na najniższym poziomie, możesz skorzystać z narzędzia Zaznaczanie bezpośrednie.

Aby zaznaczyć pojedynczy słupek, wybierz narzędzie Zaznaczanie bezpośrednie (A) i kliknij słupek.

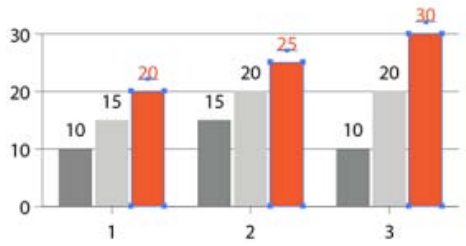
Podobnie, aby zaznaczyć pojedynczą linię siatki lub linię osi, wybierz narzędzie Zaznaczanie bezpośrednie (A) i kliknij linię.

Zmiana wyglądu elementów wykresów kolumnowych

Korzystając z funkcji zaznaczania elementów wykresu, możesz zmieniać wygląd konkretnych elementów wykresu.

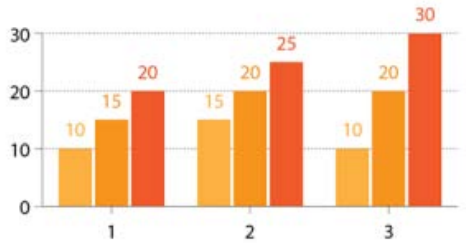
Aby zmienić kolor grupy słupków:

1. Użyj funkcji szczegółowego zaznaczania, aby zaznaczyć grupę słupków.
2. Korzystając z funkcji Wypełnienie programu Illustrator, wybierz kolor słupków.



W podobny sposób możesz zmieniać kolory grup słupków. Możesz także zmienić wygląd linii siatki.

1. Ponownie użyj funkcji szczegółowego zaznaczania, aby zaznaczyć linie siatki.
2. Korzystając z funkcji Obrys programu Illustrator, zmień linie na linie kropkowane.



Możesz także zmienić wygląd (czcionkę, rozmiar czcionki) tekstu na wykresie.

Zaznacz cały wykres.

1. Otwórz panel Typografia (Okno > Tekst > Typografia).
2. Wybierz jedną z opcji w panelu Typografia, aby zmienić wygląd tekstu.

Aby zaznaczyć konkretny obiekt tekstowy, musisz skorzystać z narzędzia Zaznaczanie bezpośrednie.

Do góry

Importowanie/określanie danych wykresu

*Po zmianie danych na karcie Wykresy pamiętaj o kliknięciu przycisku **Zastosuj**, a następnie kliknięciu przycisku **Zapisz**, aby upewnić się, że wykres zostanie zaktualizowany w programie Illustrator.*

1. W programie Illustrator wybierz wykres, a następnie wykonaj jedną z poniższych czynności:
   - Kliknij szpilkę Wykres, a następnie pozycję Edytuj w Wykresach Creative Cloud.
   - W panelu sterowania kliknij pozycję Edytuj w Wykresach Creative Cloud.
   - Kliknij wykres prawym przyciskiem myszy, a następnie kliknij pozycję Edytuj w usłudze Creative Cloud Charts.
2. W oknie, które się otworzy, kliknij kartę Dane.
3. Kliknij przycisk Wybierz plik, aby zaimportować dane z pliku wartości oddzielonych przecinkami (.csv) lub pliku programu Microsoft Excel (.xls lub .xlsx).

   ***Uwaga:** Wszelkie importowane dane zawsze zastępują istniejące dane wykresu.*
4. (**Ważne**) W widoku dostępnych wierszy i kolumn kliknij i ustaw wskaźnik myszy na komórkach danych, aby uwzględnić je na wykresie, a następnie kliknij przycisk Zastosuj (

).

   Obszar strony Podgląd wykresu zostanie zaktualizowany wizualizacją wartości, które wybrano dla wykresu.
5. Dodaj, zmodyfikuj i dostosuj dane, a następnie kliknij przycisk Zapisz.

   Za każdym razem, gdy klikasz przycisk Zapisz, wykres zostaje zaktualizowany w programie Illustrator.

   Szybkość aktualizacji wykresu w programie Illustrator zależy od szybkości połączenia z Internetem. Czas ten może być ledwo zauważalny lub wynosić nawet od 12 do 15 sekund.

Do góry

Edytowanie danych wykresu

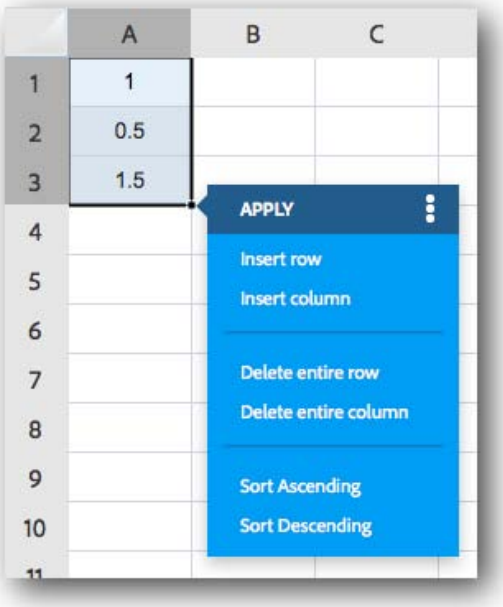
*Po zmianie danych na karcie Wykresy pamiętaj o kliknięciu przycisku **Zastosuj**, a następnie kliknięciu przycisku **Zapisz**, aby upewnić się, że wykres zostanie zaktualizowany w programie Illustrator.*

1. W programie Illustrator wybierz wykres, a następnie wykonaj jedną z poniższych czynności:
   - Kliknij szpilkę Wykres, a następnie pozycję Edytuj w Wykresach Creative Cloud.
   - W panelu sterowania kliknij pozycję Edytuj w Wykresach Creative Cloud.
   - Kliknij na wykresie prawym przyciskiem myszy, a następnie kliknij pozycję Edytuj w usłudze Creative Cloud Charts.
2. W oknie, które się otworzy, kliknij kartę Dane.
3. Kliknij dowolną komórkę, która zawiera dane, lub wybierz zakres komórek.

   Zostanie wyświetlona szpilka zależna od kontekstu (

).
4. Na szpilce kliknij przycisk z trzema kropkami ( ), aby zobaczyć dodatkowe opcje dostępne dla wybranych danych.

5. Wybierz opcję z wyświetlonego menu kontekstowego, aby wstawić, usunąć lub posortować komórki.



Użyj dostępnych opcji, aby kontynuować pracę z zaimportowanymi lub dostępnymi danymi

6. Gdy skończysz, kliknij przycisk Zastosuj, a następnie kliknij przycisk Zapisz, aby upewnić się, że zmiany będą dostępne w programie Illustrator.

Do góry

Ankieta dotycząca usługi Creative Cloud Charts (Podgląd)

Każda opinia jest cenna. Powiedz nam, jak nas oceniasz.

Przygotowaliśmy krótką ankietę, dzięki której dowiemy się, jak oceniasz funkcję Creative Cloud Charts (Podgląd). Postaraj się, aby informacje, które podajesz, były jak najbardziej szczegółowe. Dziękujemy!

Link do ankiety: https://www.surveymonkey.com/s/CC_Charts_Feedback.

(cc) BY-NC-SA Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Tworzenie wykresów

Tworzenie wykresów
Formatowanie i dostosowywanie wykresów
Dodawanie rysunków i symboli do wykresów

Do góry

Tworzenie wykresów

Wykresy pozwalają przekazywać informacje statystyczne w formie wizualnej. W programie Adobe Illustrator możesz stworzyć dziewięć różnych typów wykresów i dopasowywać je do własnych oczekiwań. Aby zobaczyć różne rodzaje wykresów, jakie możesz utworzyć, w panelu Narzędzia kliknij i przytrzymaj narzędzie wykresu.

Tworzenie wykresu

1. Wybierz narzędzie wykresu.

   Wybrane narzędzie wyznacza typ generowanego wykresu; typ ten można jednak później zmienić.

2. Zdefiniuj wymiary wykresu w następujący sposób:

   - Przeciągnij skośnie od wybranego narożnika wykresu do planowanego narożnika przeciwległego. Przeciągnij kursor od środka z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS). Wciśnij klawisz Shift, aby przyjąć kwadratowy kształt siatki wykresu.
   - Kliknij w miejscu wybranym na wykres. Określ wysokość i szerokość wykresu, po czym kliknij OK.

     ***Uwaga**: zdefiniowane wymiary odnoszą się tylko do głównej ramki wykresu i nie uwzględniają ani etykiet, ani legendy.*

3. Wpisz dane wykresu w oknie Dane wykresu.

   ***Uwaga:** Dane wykresu należy uporządkować w sposób odpowiedni dla wybranego typu wykresu. Dlatego też, przed rozpoczęciem wprowadzania danych w arkuszu trzeba uzyskać informacje o właściwym, tj. dostosowanym do typu wykresu, uporządkowaniu etykiet i zestawów danych.*

4. Kliknij przycisk Zastosuj ✓ lub naciśnij klawisz Enter na klawiaturze numerycznej, aby utworzyć wykres.

   Okno Dane wykresu pozostaje otwarte aż do momentu zamknięcia. Dzięki temu możesz z łatwością przechodzić między edycją danych wykresu a pracą w obszarze ilustracji.

Zobacz także

- Galeria narzędzia Wykres

Dopasowanie szerokości kolumny lub liczby miejsc po przecinku

Zmiana szerokości kolumny nie ma wpływu na szerokość kolumn na wykresie – pozwala ona tylko wyświetlać mniej lub więcej cyfr w kolumnie.

Wartość domyślna wynosi 2. Przy takim ustawieniu domyślnym liczba 4 (wprowadzona w komórce) jest wyświetlana w oknie Dane wykresu jako 4,00, a liczba 1,55823 jako 1,56.

Dopasowanie szerokości kolumn

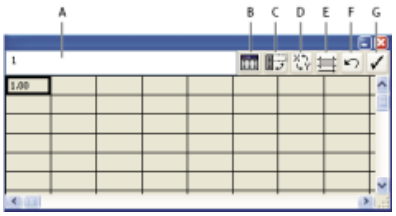
- Wykonaj jedną z następujących czynności:
  - Kliknij przycisk Styl komórki i wpisz wartości z przedziału od 0 do 20 w polu tekstowym Szerokość kolumny.
  - W tym celu ustaw kursor na brzegu wybranej kolumny. Kursor zmieni kształt na podwójną strzałkę. Przeciągnij uchwyt w wybrane miejsce.

Dopasowanie liczby miejsc po przecinku dla komórek

- Kliknij przycisk Styl komórki i wpisz wartości z przedziału od 0 do 10 w polu tekstowym Liczba miejsc po przecinku.

Wprowadzanie danych wykresu

Okno Dane wykresu służy do porządkowania danych, które zostaną przedstawione na wykresie. Okno Dane wykresu jest wyświetlane automatyczne w trakcie używania narzędzia wykresu i pozostaje otwarte aż do zamknięcia.



Okno Dane wykresu

***A.** Pole tekstowe Wpis **B.** Importuj dane wykresu **C.** Przenieś rząd/kolumnę **D.** Przełącz x/y **E.** Styl komórki **F.** Przywróć **G.** Zastosuj*

1. Wyświetlanie okna Dane wykresu dla istniejącego wykresu: Zaznacz cały wykres za pomocą narzędzia Zaznaczanie i wybierz polecenie z menu Obiekt > Wykres > Dane.
2. Dane mogą być wpisywane na kilka sposobów:
   - Zaznacz komórkę w arkuszu, a następnie wprowadź dane w polu tekstowym u góry okna. Po zakończeniu wprowadzania danych możesz: nacisnąć klawisz Tab i przejść do następnej komórki w tym samym wierszu, nacisnąć Enter lub Return, by zatwierdzić dane i przejść do następnej komórki w tej samej kolumnie, skorzystać z klawiszy strzałek, by przejść do wybranej komórki lub po prostu kliknąć w innej komórce.
   - Skopiuj dane z innej aplikacji arkuszy danych (np. Lotus® 1-2-3 lub Microsoft Excel). W oknie Dane wykresu kliknij na komórce, która będzie lewą górną komórką wklejonego zakresu danych, a następnie wybierz polecenie Edycja > Wklej.
   - Utwórz w edytorze tekstowym tekst pliku, w którym dane każdej komórki będą oddzielone tabulatorem , a dane każdego z rzędów znakiem zakończenia akapitu. Importowane dane mogą zawierać tylko kropki i przecinki dziesiętne; w przeciwnym wypadku nie są uwzględniane na wykresie. (Na przykład wpisz **`732000`**, a nie **`732,000`**). W oknie Dane wykresu kliknij komórkę, która będzie górną lewą komórką

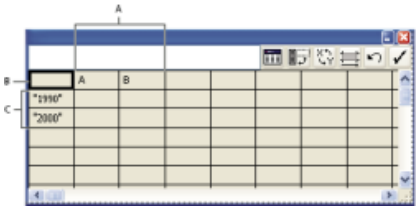
importowanych danych, po czym kliknij przycisk Importuj dane i wybierz plik tekstowy.

Uwaga: *Jeśli przez pomyłkę wprowadzisz dane na odwrót (tj. w wierszach, a nie w kolumnach, lub odwrotnie), możesz kliknąć przycisk Przenieś i zamienić w ten sposób wiersze z kolumnami. Aby zamienić osie x i y w wykresie punktowym, kliknij przycisk Przełącz X/Y .*

3. Kliknij przycisk Zastosuj ✓ lub naciśnij klawisz Enter na klawiaturze numerycznej i utwórz wykres.

Używanie etykiet wykresu i zestawów danych

Etykiety są to wyrazy lub liczby pełniące zwykle jedną z dwóch funkcji: opis zestawów porównywanych danych i opis kategorii porównywanych danych. W przypadku wykresów kolumnowych, kolumnowo-stosowych, słupkowych, słupkowo-stosowych, liniowych, warstwowych i radarowych etykiety wprowadza się w następujący sposób:



Etykiety w oknie Dane wykresu

A. *Etykiety zestawu danych* ***B.*** *Pusta komórka* ***C.*** *Etykiety kategorii*

Etykiety wpisu

- W przypadku wykresów kolumnowych, kolumnowo-stosowych, słupkowych, słupkowo-stosowych, liniowych, warstwowych i radarowych etykiety wprowadza się w następujący sposób:
  - Jeśli program Illustrator ma wygenerować legendę wykresu, usuń zawartość lewej górnej komórki arkusza i pozostaw ją pustą.
  - Etykiety różnych zestawów danych wprowadza się w górnym wierszu arkusza. Etykiety te pojawią się w legendzie. Jeśli nie zachodzi potrzeba generowania legendy, nie wprowadzaj etykiet zestawów danych.
  - Etykiety kategorii wprowadza się w lewej kolumnie arkusza. Kategorie odpowiadają często pewnym okresom, np. dniom, miesiącom i latom. Etykiety takie są wyświetlane wzdłuż osi poziomej lub pionowej wykresy, za wyjątkiem wykresów radarowych, gdzie etykiety są umieszczane wzdłuż oddzielnej osi.
  - Aby utworzyć etykiety zawierające same liczby, należy ująć liczby w znaki cudzysłowów prostych. Na przykład wpisz **„1996”**, aby umieścić w etykiecie rok 1996.
  - Aby w legendach lub etykietach wstawić podziały wiersza, użyj pionowej kreski podziału. Na przykład, wpisanie tekstu **`Całkowita|prenumerata|1996`** spowoduje utworzenie następującej etykiety wykresu:

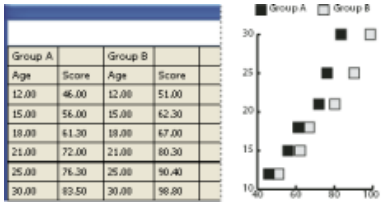
    Całkowita

    prenumerata

    1996

Wpisywanie zestawów danych dla wykresów punktowych.

Wykres punktowy tym różni się od innych, że obydwie osie odpowiadają wartościom – nie ma tu kategorii.



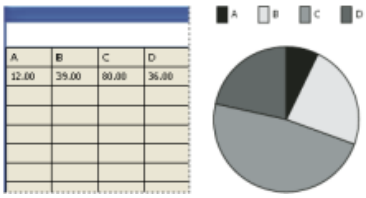
Group A		Group B	
Age	Score	Age	Score
12.00	46.00	12.00	51.00
15.00	56.00	15.00	62.30
18.00	61.30	18.00	67.00
21.00	72.00	21.00	80.30
25.00	76.30	25.00	90.40
30.00	83.50	30.00	98.80

Dane wykresu punktowego

- Etykiety zestawów danych wprowadź w pierwszym wierszu arkusza, począwszy od pierwszej komórki. Etykiety te pojawią się w legendzie.
- Współrzędne *y* wprowadź w pierwszej kolumnie, a współrzędne *x* w drugiej kolumnie.

Wpisywanie zestawów danych dla wykresów kołowych

Dane pokazywane na wykresach kołowych porządkuje się podobnie jak dane innych wykresów. Każdy wiersz danych odpowiada jednak oddzielnemu wykresowi.



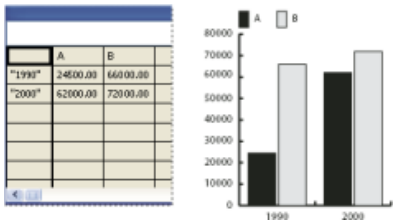
A	B	C	D
12.00	39.00	80.00	36.00

Dane wykresu kołowego

- Etykiety zestawów danych wprowadza się tak samo, jak w przypadku wykresów kolumnowych, kolumnowo-stosowych, słupkowych, liniowych, warstwowych i radarowych. Etykiety kategorii są tak naprawdę nazwami poszczególnych wykresów.
- Aby utworzyć pojedynczy wykres kołowy, wprowadź tylko jeden wiersz danych (same wartości ujemne lub same wartości dodatnie).
- Aby utworzyć wiele wykresów kołowych, wprowadź dodatkowe wiersze danych (zawierające same wartości dodatnie lub same wartości ujemne). Domyślny rozmiar poszczególnych wykresów kołowych jest proporcjonalny do sum odpowiednich zestawów danych.

Wpisywanie zestawów danych dla wykresów kolumnowego, słupkowego, liniowego, warstwowego i radarowego

Po wprowadzeniu etykiet można przystąpić do wprowadzania zestawów danych w kolumnach.



	A	B
"1990"	24500.00	66000.00
"2000"	62000.00	72000.00

Wykresy kolumnowe, kolumnowo-stosowe, słupkowe i słupkowo-stosowe Wysokość kolumn lub długość słupków odpowiada porównywanym wielkościom. W przypadku wykresów kolumnowych i słupkowych można podawać wartości ujemne - odpowiadające im kolumny są wyświetlane poniżej osi poziomej. W przypadku wykresów kolumnowo-stosowych wprowadź albo same liczby dodatnie, albo same ujemne.

Wykresy liniowe Każda kolumna danych odpowiada jednej linii na wykresie. Można wprowadzać zarówno dane dodatnie, jak i ujemne.

Wykresy warstwowe Wszystkie wartości muszą być albo dodatnie, albo ujemne. Każdemu wierszowi danych odpowiada oddzielna warstwa na wykresie. W wykresach warstwowych wartości w poszczególnych kolumnach są dodawane do sumy z kolumny poprzedzającej. Dlatego też, mimo wprowadzenia tych samych danych wykres warstwowy będzie wyglądał zupełnie inaczej niż wykres liniowy.

Wykresy radarowe Każda liczba jest umieszczana na osi i jest łączona z innymi wartościami na tej samej osi – w ten sposób powstaje wykres w postaci siatki. Możesz wprowadzić zarówno wartości dodatnie, jak i ujemne.

Do góry

Formatowanie i dostosowywanie wykresów

Wykresy mogą być formatowane na kilka sposobów. Pozwalają na przykład zmienić wygląd i położenie osi wykresu, dodać cienie, przenieść legendę i łączyć różne rodzaje wykresów. Aby wyświetlić opcje formatowania dla danego wykresu, zaznacz wykres kursorem narzędzia Zaznaczanie i wybierz polecenie Obiekt > Wykres > Typ.

Możesz także wprowadzać wiele zmian odręcznie. Do przykładowych czynności dostosowujących należą: zmiana kolorów cieni, zmiana kroju pisma i stylu tekstu, przesunięcie, odbicie, pochylenie, obrót lub przeskalowanie wybranej części wykresu, zmiana wyglądu kolumn i znaczników. Ponadto, istnieje możliwość stosowania ustawień przezroczystości, gradientów, ewolucji, pędzli, stylów graficznych i innych efektów. Zmiany tego typu wprowadzaj zawsze na końcu, ponieważ ponowne wygenerowanie wykresu anuluje je.

> *W folderze Cool Extras/Sample Files/Graph Designs wewnątrz folderu programu Illustrator znajduje się wiele przykładów wykresów dostosowanych.*

W trakcie zmian należy pamiętać, że wykres jest obiektem zgrupowanym, odnoszącym się do swoich danych. Wykresów nie należy rozgrupowywać; operacja ta spowoduje, że nie będzie można ich modyfikować. Aby przeprowadzić edycję wykresu, zaznacz jego wybrane części bez rozgrupowywania. Służą do tego narzędzia Zaznaczanie bezpośrednie i Zaznaczanie grupowe.

Przekształcając wykresy, należy wiedzieć co nieco o wzajemnych związkach między ich elementami. Cały wykres i jego legendy stanowią jedną grupę. Wszystkie zestawy danych wykresu stanowią podgrupę wykresu; z kolei poszczególne zestawy danych wraz z polami legend są podgrupami wszystkich zestawów danych. Każda wartość stanowi podgrupę zestawu, do którego należy, itd. Obiekty wykresu nie powinny być nigdy rozgrupowywane ani przegrupowywane.

Zmiana typu wykresu

1. Zaznacz wykres za pomocą narzędzia Zaznaczanie.
2. Wybierz polecenie Obiekt > Wykres > Typ lub kliknij dwukrotnie narzędzie Wykres, w pasku narzędziowym.
3. W oknie dialogowym Typ wykresu kliknij przycisk odpowiadający wybranemu typowi wykresu, po czym kliknij OK.

Uwaga: *Jeśli obiekty wykresu zawierają gradienty, zmiana typu wykresu może przynieść niespodziewane wyniki. Aby do tego nie dopuścić, należy albo nie stosować gradientów do końca projektowania wykresu, albo zaznaczyć obiekty z gradientami za pomocą narzędzia Zaznaczanie bezpośrednie i wypełnić je kolorem podstawowym. Następnie można ponownie zastosować oryginalne gradienty.*

Formatowanie osi wykresu

Z wyjątkiem wykresu kołowego, wszystkie wykresy posiadają *oś wartości* która wyświetla jednostkę miary dla danego wykresu. Oś wartości może być wyświetlana po jednej lub obu stronach wykresu. Wykresy słupkowy, słupkowo-stosowy, kolumnowy, kolumnowo-stosowy, liniowy i warstwowy posiadają także *oś kategorii* która definiuje kategorie danych wykresu.

Możesz określać liczbę kresek na osiach, zmieniać długość tych kresek oraz dodawać przedrostki i przyrostki do liczb umieszczonych na osiach.

1. Zaznacz wykres za pomocą narzędzia Zaznaczanie.
2. Wybierz polecenie Obiekt > Wykres > Typ lub kliknij dwukrotnie narzędzie Wykres, w pasku narzędziowym.
3. Aby zmienić położenie osi wartości, zaznacz określoną opcję w menu Oś wartości.
4. Aby przeformatować znaczniki i etykiety, zaznacz oś w menu, w górnej części okna dialogowego i określ wybrane opcje.

Podziałka Określa rozmieszczenie znaczników na osi wartości, lewej, prawej, dolnej i górnej osi. Aby osobiście obliczyć rozmieszczenie podziałki, zaznacz opcję Nadpisz obliczone wartości. Należy albo zaakceptować wartości określone podczas tworzenia wykresu, albo podać wartość minimalną, maksymalną i liczbę etykiet pośrednich.

Znaczniki osi Określa długości znaczników i liczbę znaczników w każdej części. Dla osi kategorii zaznacz opcję Rysuj znaczniki osi między kategoriami, aby znaczniki były wyświetlane po obu stronach etykiet lub kolumn, albo nie zaznaczaj jej, aby znaczniki były wyświetlane centralnie, nad etykietami lub kolumnami.

Dodaj etykiety Określa przedrostek i przyrostek dla wartości liczbowych na osi wartości, lewej, prawej, dolnej i górnej osi. Na przykład, obok wartości liczbowych osi można dodać symbol dolara lub procentu.

Określanie innych skal osi wartości

Jeśli na wykresie są wyświetlane dwie osie wartości, do każdej z nich można przypisać inną skalę. W takiej sytuacji, Illustrator generuje różne skale dla każdej z osi. Jest to szczególnie przydatne, gdy wykres stanowi kombinację wykresów dwu różnych typów.

1. Wybierz narzędzie Zaznaczanie grupowe .
2. Kliknij legendę, która ma być przypisana do osi.
3. Kliknij ponownie bez przesuwania kursora narzędzia Zaznaczanie grupowe z legendy. Zaznaczenie obejmie wszystkie kolumny zgrupowane razem z legendą.
4. Wybierz polecenie Obiekt > Wykres > Typ lub kliknij dwukrotnie narzędzie Wykres, w pasku narzędziowym.
5. W menu wysuwanym Oś wartości wybierz oś, do której będą przypisane dane.
6. Kliknij przycisk OK.

Zobacz także

- Galeria narzędzia Zaznaczanie

Formatowanie kolumn, słupków i linii

W przypadku wykresów kolumnowych, kolumnowo-stosowych, słupkowych i słupkowo-stosowych można określić odstępy między poszczególnymi kolumnami lub słupkami. Można też dopasować wartość odstępu między kategoriami lub *klastrami* danych w wykresie. W przypadku wykresów liniowych, punktowych i radarowych można zmienić wygląd linii, a nawet punktów danych.

1. Zaznacz wykres za pomocą narzędzia Zaznaczanie.
2. Wybierz polecenie Obiekt > Wykres > Typ lub kliknij dwukrotnie narzędzie Wykres, w pasku narzędziowym.
3. Aby dostosować odstępy pomiędzy kolumnami i słupkami w wykresie kolumnowym, kolumnowo-stosowym, słupkowym lub słupkowo-stosowym, wpisz wartość z przedziału od 1% do 1000% w polu Szerokość kolumny, Szerokość słupka lub Szerokość klastra.

   Wartości większe od 100% powodują nakładanie się kolumn, słupków lub klastrów. Wartości mniejsze od 100% powodują pozostawienie odstępów między kolumnami, słupkami lub klastrami. Wartości równe 100% powodują przesuwanie kolumn, słupków lub klastrów.
4. Aby dostosować linie i punkty danych na wykresach liniowym, punktowym i radialnym, określ opcje Oznacz punkty danych, Połącz punkty danych, Linie krawędź do krawędzi oraz Rysuj linie wypełnione.
5. Aby zmienić zasady nakładania kolumn, słupków i linii, określ opcje Pierwszy rząd na wierzchu i Pierwsza kolumna na wierzchu.

   Uwaga: *W przypadku wykresów warstwowych opcja Pierwsza kolumna na wierzchu powinna być zawsze zaznaczona; w przeciwnym razie niektóre obszary mogą pozostać ukryte.*

Ogólne opcje wykresów

Aby wyświetlić ogólne opcje wykresu, zaznacz wykres narzędziem Zaznaczanie i kliknij dwukrotnie narzędzie Wykres w panelu Narzędzia.

Oś wartości Określa położenie osi wartości (osi wyświetlającej jednostki miary).

Dodaj cień Stosuje cienie za kolumnami, słupkami liniami w wykresie i do całego wykresu kołowego.

Legenda na górze Wyświetla legendę poziomo, w górnej części wykresu zamiast po jego prawej stronie.

Pierwszy rząd na wierzchu Określa zasady nakładania się kategorii, a mówiąc inaczej klastrów danych, gdy parametr Szerokość klastra jest większy od 100%. Opcja jest przeznaczona głównie do wykresów kolumnowych i słupkowych.

Pierwsza kolumna na wierzchu Umieszcza kolumnę, słupek lub linię odpowiadającą pierwszej kolumnie danych w górnej części okna Dane wykresu. Opcja ta dotyczy również wykresów kolumnowych i kolumnowo-stosowych o wartości parametru Szerokość kolumny większej od 100%, a także wykresów słupkowych i słupkowo-stosowych o wartości parametru Szerokość słupka większej od 100%.

Oznacz punkty danych Umieszcza kwadratowe znaczniki w każdym punkcie danych.

Połącz punkty danych Rysuje linie ułatwiające rozpoznanie zależności pomiędzy danymi.

Linie krawędź do krawędzi Rysuje linie wychodzące poza wykres i umieszcza je poziomo wzdłuż osi x. Opcja ta nie jest dostępna w przypadku wykresów punktowych.

Rysuj wypełnione linie Tworzy grubsze linie, o szerokości określonej w polu Grubość linii i wzorku zgodnym ze specyfikacją dla danej serii danych. Opcja staje się dostępna po zaznaczeniu opcji Połącz punkty danych.

Dodaj cień

Cienie mogą być stosowane za kolumnami, słupkami i liniami w wykresie oraz do całego wykresu kołowego.

1. Zaznacz wykres za pomocą narzędzia Zaznaczanie.
2. Wybierz polecenie Obiekt > Wykres > Typ lub kliknij dwukrotnie narzędzie Wykres, w pasku narzędziowym.
3. W oknie dialogowym Typ wykresu zaznacz opcję Dodaj cień i kliknij OK.

Zmiana położenia legendy

Legendy są wyświetlane domyślnie po prawej stronie wykresów. Można jednak wyświetlać je także poziomo, w górnej części wykresu.

1. Zaznacz wykres za pomocą narzędzia Zaznaczanie.
2. Wybierz polecenie Obiekt > Wykres > Typ lub kliknij dwukrotnie narzędzie Wykres, w pasku narzędziowym.
3. W oknie dialogowym Typ wykresu, zaznacz opcję Dodaj Legendę na górze i kliknij OK.

Formatowanie wykresów kołowych

W przypadku wykresów kołowych istnieje możliwość zmiany położenia legendy i sposobu sortowania klinów. Możesz też określić sposób wyświetlania kilku wykresów kołowych.

1. Zaznacz wykres za pomocą narzędzia Zaznaczanie.
2. Wybierz polecenie Obiekt > Wykres > Typ lub kliknij dwukrotnie narzędzie Wykres, w pasku narzędziowym.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby zmienić położenie legendy, zaznacz określoną opcję w części Legenda.
   - Aby określić zasady wyświetlania kilku wykresów kołowych, zaznacz opcję w części Położenie.
   - Aby określić zasady sortowania klinów, zaznacz opcję w części Sortowanie.

     ***Wskazówka**: według ustawień domyślnych wartości procentowe oraz legendy są rysowane kolorem czarnym. Jeśli klin wykresu kołowego o ciemnym tle przesłania legendę, tło należy narysować ponownie. Kliny o ciemnym tle zaznacz przy pomocy narzędzia Zaznaczanie grupowe, a następnie narysuj kliny korzystając z panelu Kolor lub Próbki.*

Opcje wykresu kołowego

Legenda Określa położenie legendy.

Legenda standardowa Umieszcza etykiety kolumn poza wykresem; opcja domyślna. Należy używać jej, gdy wykres kołowy jest łączony z innymi wykresami.

Legendy w klinach Umieszcza etykiety w odpowiednich klinach.

Brak legendy Całkowicie pomija legendy.

Położenie Określa zasady wyświetlania kilku wykresów kołowych.

Proporcjonalne Nadaje proporcje wykresom.

Równomierne Wszystkie wykresy kołowe mają tę samą średnicę.

Stosowe Kolejne wykresy kołowe są umieszczane na poprzednich, ich wymiary są proporcjonalne.

Sortuj Określa zasady układania klinów.

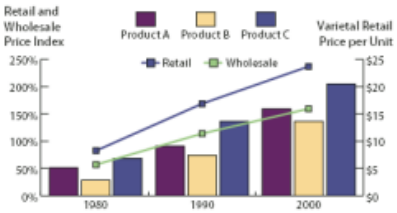
Wszystkie Układanie dotyczy wszystkich klinów zaznaczonych wykresów. Kliny są ustawiane w kolejności od najwyższej do najmniejszej wartości, począwszy od góry wykresu, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Pierwszy Układanie dotyczy wszystkich zaznaczonych wykresów. Kliny pierwszego wykresu są sortowane od największego do najmniejszego. Kolejność klinów na pozostałych wykresach odpowiada kolejności posortowanych klinów pierwszego wykresu.

Brak Kliny zaznaczonych wykresów nie są sortowane, lecz pozostają w kolejności wprowadzania ich wartości.

Łączenie różnych typów wykresów

Jeden wykres może łączyć w sobie elementy właściwe wykresom różnych typów. Na przykład jeden zestaw danych może być wyświetlany w postaci kolumn, a inny w postaci linii. Program pozwala łączyć ze sobą dowolne typy wykresów oprócz wykresu punktowego. Wykresy punktowe nie mogą być łączone z żadnymi innymi wykresami.



Łączenie kolumn i linii na jednym wykresie

1. Wybierz narzędzie Zaznaczanie grupowe .
2. Kliknij na legendzie danych, które będą zmieniane.
3. Kliknij ponownie bez przesuwania kursora narzędzia Zaznaczanie grupowe z legendy.

Zaznaczenie obejmie wszystkie kolumny zgrupowane razem z legendą.

4. Wybierz polecenie Obiekt > Wykres > Typ lub kliknij dwukrotnie narzędzie Wykres, w pasku narzędziowym.
5. Wybierz typ i opcje wykresu.

   Jeśli wykres stanowi połączenie wykresów różnych typów, jeden zestaw danych można skojarzyć z prawą osią, a drugi z lewą. W ten sposób każda z osi reprezentuje inne dane.

   Uwaga: *Jeśli wykres stanowi połączenie wykresów kolumnowo-stosowych i innych, wszystkie serie danych wyświetlane na wykresach kolumnowo-stosowych przypisuj do tej samej osi. Jeśli niektóre zestawy danych zostaną przypisane do lewej osi, a niektóre do prawej, kolumny mogą mieć nieprawidłowe wysokości lub mogą nakładać się na siebie.*

Zaznaczanie części wykresów

1. Wybierz narzędzie Zaznaczanie grupowe .
2. Kliknij legendę kolumn, które mają być zaznaczone.
3. Kliknij ponownie bez przesuwania kursora narzędzia Zaznaczanie grupowe z legendy. Zaznaczenie obejmie wszystkie kolumny zgrupowane razem z legendą.

   Grupę można zaznaczyć inaczej: klikając jedną z jej części, klikając ponownie, aby zaznaczyć zgrupowane z nią kolumny i klikając po raz trzeci, aby zaznaczyć legendę. Każde kolejne kliknięcie powoduje dodanie do zaznaczenia kolejnej grupy obiektów, począwszy od następnej grupy w hierarchii. Liczba kliknięć może być równa liczbie grup dodanych do zaznaczenia.
4. Aby usunąć zaznaczenie części wybranej grupy, wybierz narzędzie Zaznaczanie bezpośrednie i kliknij dany obiekt, trzymając naciśnięty klawisz Shift.

Formatowanie tekstu na wykresie

Tekst umieszczany w etykietach i legendzie wykresu jest wyświetlany przy użyciu domyślnej czcionki o domyślnym rozmiarze. Ustawienia te można jednak zmieniać.

1. Wybierz narzędzie Zaznaczanie grupowe .
2. Kliknij raz, aby zaznaczyć linię bazową modyfikowanego tekstu; kliknij dwa razy, aby zaznaczyć cały tekst.
3. Zmień atrybuty tekstu.

Do góry

Dodawanie rysunków i symboli do wykresów

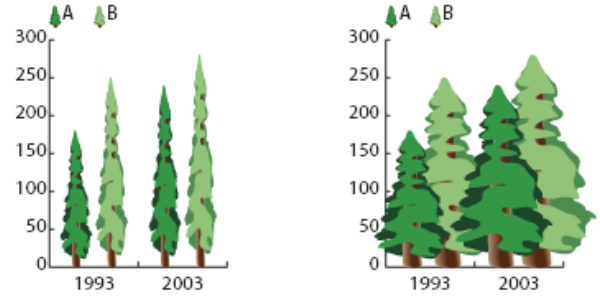
Informacje o projektach wykresów

Projekty wykresów służą do dodawania ilustracji do kolumn i znaczników. Projekt wykresu może mieć postać zwykłego rysunku, logo lub innego symbolu reprezentującego wartości; może też być obiektem złożonym zawierającym wzorki i obiekty pomocnicze. Program Illustrator zapewnia szeroki wybór gotowych projektów wykresów. Oprócz tego, możesz tworzyć własne projekty i przechowywać je w oknie dialogowym Projekt wykresu.

Projekty dotyczące kolumn mogą mieć następujące własności:

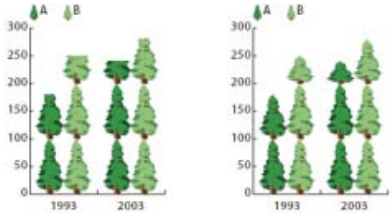
Projekt skalowany pionowo jest rozciągany lub ściskany w pionie. Jego szerokość nie zmienia się.

Projekt skalowany równomiernie jest skalowany w pionie i poziomie. Poziome odstępy między wykresami nie są dostosowywane do ich różnych szerokości.



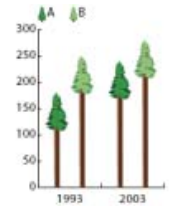
Projekt wykresu skalowany w pionie i projekt wykresu skalowany równomiernie.

Projekt powtarzający się umieszcza projekt w stosie aż do wypełnienia kolumn. Możesz określić wartości reprezentowane przez poszczególne projekty, możesz też zdecydować, czy projekty reprezentujące ułamki mają być przycinane lub skalowane.



Wykres powtarzający się z uciętym projektem i wykres powtarzający się ze skalowanym projektem

Projekt przesuwany przypomina projekty skalowane pionowo, ale tutaj można określić miejsca rozciągane lub ściągane. Na przykład, jeśli dane są reprezentowane przez obraz człowieka, można postanowić, iż przekształcane będzie tylko ciało, a nie głowa. Włączenie opcji Skalowanie pionowe powodowałoby skalowanie całego obrazu.



Projekt wykresu przesuwanego

Importowanie projektu kolumny lub znacznika

Program Illustrator zapewnia szeroki wybór projektów wykresów. Projekty używane w jednych dokumentach mogą być przenoszone do innych.

1. Wybierz polecenie Okno > Biblioteki próbek > Inne biblioteki.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby zaimportować projekt wykresu, przejdź do folderu Cool Extras/Sample Files/Graph Designs, w folderze aplikacji Illustrator. Zaznacz plik projektu wykresu i kliknij Otwórz.
- Aby zaimportować projekty z innego dokumentu, zaznacz ten dokument i kliknij Otwórz.

  Początkowo zostanie wyświetlony nowy panel z kolorami, gradientami i wzorkami z zaimportowanego pliku. Oprócz tego, zaimportowane projekty będą dostępne w oknach dialogowych Kolumna wykresu i Znacznik wykresu.

Tworzenie projektu kolumny

1. Utwórz prostokąt będący ostatnim obiektem projektu. Prostokąt ten określa granice projektu.

   Obwiednią projektu możesz uczynić najmniejszą kolumnę na wykresie. W tym celu skopiuj ją i wklej.

2. Wypełnij prostokąt w wybrany sposób lub zastosuj do obrysu i wypełnienia opcję Brak (niewidoczny prostokąt).
3. Utwórz projekt przy pomocy narzędzi do rysowania lub umieść istniejący projekt na wierzchu prostokąta.
4. Zaznacz cały projekt wraz z prostokątem za pomocą narzędzia Zaznaczanie .
5. Wybierz polecenie Obiekt > Grupuj, aby włączyć projekt do grupy.
6. Wybierz polecenie Obiekt > Wykres > Projekt.
7. Kliknij przycisk Nowy projekt. Na ekranie pojawi się podgląd zaznaczonego projektu. Zostanie wyświetlona tylko ta część projektu, która mieści się w prostokącie. Cały projekt będzie wyświetlany podczas korzystania z wykresu.
8. Kliknij Zmień nazwę i zmień nazwę projektu.

   Tworzenie projektu wykresu przypomina tworzenia wzorku.

Zobacz także

- Informacje o wzorkach

Tworzenie projektu kolumny przesuwanej

1. Utwórz prostokąt będący ostatnim obiektem projektu. Prostokąt ten określa granice projektu.
2. Utwórz projekt przy pomocy narzędzi do rysowania lub umieść istniejący projekt na wierzchu prostokąta.
3. Używając narzędzia Pióro , narysuj linię poziomą określającą miejsce, w którym projekt będzie można rozciągać lub ściągać.
4. Zaznacz wszystkie części projektu łącznie z linią poziomą.
5. Wybierz polecenie Obiekt > Grupuj, aby włączyć projekt do grupy.
6. Wybierz narzędzie Zaznaczanie bezpośrednie lub Zaznaczanie grupowe , aby utworzyć poziomą linię tekstu. Upewnij się, że zaznaczana jest tylko ta linia.
7. Wybierz polecenie Widok > Linie pomocnicze > Utwórz linie pomocnicze.
8. Wybierz polecenie Widok > Linie pomocnicze > Zablokuj linie pomocnicze, aby usunąć znacznik obok opcji Zablokuj. Dzięki temu linie pomocnicze będzie można odblokować. Aby sprawdzić, czy linie pomocnicze przesuwają się razem z projektem, wykonaj kilka ruchów projektem.

9. Wybierz narzędzie Zaznaczanie i zaznacz cały projekt.
10. Wybierz polecenie Obiekt > Wykres > Projekt.
11. Kliknij przycisk Nowy projekt. Na ekranie pojawi się podgląd zaznaczonego projektu.
12. Kliknij Zmień nazwę i zmień nazwę projektu.

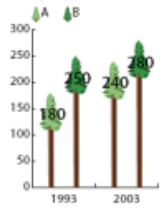
Dodawanie sum do projektu kolumny

1. Tworzenie projektu kolumny.
2. Wybierz narzędzie Tekst . Ustaw kursor w miejscu wyświetlania wartości, w pobliżu lub wewnątrz prostokąta definiującego projekt.

   Na przykład, wartość można umieścić poniżej, powyżej, po lewej stronie lub po prawej stronie wykresu.
3. Kliknij w wpisz znak procent (%) a po nim wpisz dwie cyfry od 0 do 9. Cyfry będą wyznaczać sposób wyświetlania danych.

   Pierwsza cyfra określa liczbę miejsc przed kropką dziesiętną. Na przykład, jeśli suma wynosi 122, a pierwsza cyfra to 3, będzie wyświetlana liczba 122. Gdy pierwszą cyfrą jest 0, program dostosowuje liczbę miejsc przed kropką dziesiętną do aktualnej wartości.

   Druga cyfra określa liczbę miejsc po kropce dziesiętnej. Zależnie od potrzeb są dodawane zera, a wartości są zaokrąglane w górę lub w dół. Wybierasz taką liczbę miejsc po kropce dziesiętnej, jak jest ci potrzebna.
4. Aby zmienić atrybuty tekstu, wybierz polecenie Okno > Tekst > Typografia, określ wybrane atrybuty i zamknij panel.
5. Aby wyrównać kropki dziesiętne, wybierz polecenie Okno > Tekst > Akapit i zaznacz opcję Wyrównanie do prawej.
6. Przy pomocy narzędzia Zaznaczanie zaznacz cały projekt, łącznie z prostokątem i tekstem.
7. Wybierz polecenie Obiekt > Grupuj, aby włączyć projekt do grupy.
8. Wybierz polecenie Obiekt > Wykres > Projekt.
9. Kliknij przycisk Nowy projekt. Na ekranie pojawi się podgląd zaznaczonego projektu.
10. Kliknij Zmień nazwę i zmień nazwę projektu.



Przesuwany projekt wykresu z sumami wartości w kolumnach

Tworzenie projektu znacznika

1. Zaznacz i skopiuj prostokąt znacznika z wykresu, a następnie wklej go w wybranym miejscu. Prostokąt ten będzie ostatnim (na samym spodzie) obiektem w projekcie i określi rozmiar znacznika.
2. Określ taki rozmiar kompozycji, jaki będzie używany na wykresie (nawet jeśli znacznik

stanie się większy od skopiowanego prostokąta).

3. Po odpowiednim skonfigurowaniu projektu znacznika, zaznacz projekt, wybierz polecenie Obiekt > Wykres > Projekt i kliknij Nowy projekt.
4. Kliknij Zmień nazwę i zmień nazwę projektu.

Stosowanie projektu kolumny do wykresu

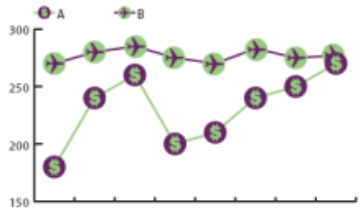
1. Tworzenie lub importowanie projektu kolumny.
2. Przy pomocy narzędzia Zaznaczanie grupowe zaznacz kolumny lub słupki, które będą wypełnione projektem, ewentualnie zaznacz cały wykres.
3. Wybierz polecenie Obiekt > Wykres > Kolumna.
4. Zaznacz typ projektu kolumny.

   Jeśli wybrany został typ kolumny powtarzającej się, wpisz wartość w polu Każdy projekt reprezentuje. W menu Dla ułamków należy określić ponadto, czy ułamki mają być obcinane, czy skalowane. Ustawienie Projekt obcięty powoduje niezbędne skracanie górnego projektu; ustawienie Projekt skalowany powoduje takie skalowanie ostatniego projektu, aby zmieścił się w kolumnie.
5. Zaznacz wybrany projekt. Na ekranie pojawi się podgląd zaznaczonego projektu.
6. Kliknij przycisk OK.

Stosowanie projektu znacznika na wykresie liniowym lub punktowym

1. Tworzenie lub importowanie projektu kolumny.
2. Przy pomocy narzędzia Zaznaczanie grupowe zaznacz znaczniki i legendy na wykresie, który ma zostać zastąpiony projektem. Nie zaznaczaj żadnych linii.
3. Wybierz polecenie Obiekt > Wykres > Znacznik. Zaznacz projekt i kliknij OK.

   Projekt zostanie przeskalowany, tak aby ostatni prostokąt projektu uzyskał ten sam rozmiar co domyślny znacznik kwadratowy wykresu liniowego lub punktowego.



Wykres liniowy z projektami znaczników

Ponowne wykorzystywanie projektu wykresu

Utworzony projekt wykresu może stać się punktem wyjścia do utworzenia nowego projektu. Oryginalną kompozycję projektu można zmodyfikować i nazwać inaczej – służy do tego okno dialogowe Projekt wykresu.

Jeśli nie jest dostępna oryginalna kompozycja modelu wykresu, można wkleić model do innej kompozycji.

1. Wybierz polecenie Zaznacz > Usuń zaznaczenie, aby usunąć zaznaczenie całej kompozycji.
2. Wybierz polecenie Obiekt > Wykres > Projekt.

3. Zaznacz projekt wykresu, który ma być wklejony do kompozycji, a następnie kliknij przycisk Wklej projekt.
4. Kliknij przycisk OK. Projekt wykresu zostanie wklejony do kompozycji. Teraz można już przeprowadzić niezbędną edycję i zdefiniować go jako nowy projekt wykresu.

Zobacz także

- Galeria narzędzia Wykres

(cc) BY-NC-SA Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Skróty klawiaturowe

-->

Dostosowywanie skrótów klawiaturowych

Dostosowywanie skrótów klawiaturowych

Skróty klawiaturowe mogą przyśpieszyć pracę w programie Illustrator. Możesz używać domyślnych skrótów klawiaturowych dostępnych w programie Illustrator lub dodać i dostosować swoje własne.

Do góry

Dostosowywanie skrótów klawiaturowych

Illustrator umożliwia wyświetlanie listy wszystkich skrótów oraz edycję i tworzenie skrótów. Okno Skróty klawiaturowe stanowi funkcję edytora skrótów i zawiera wszystkie polecenia obsługujące skróty, z których kilka nie jest umieszczonych w domyślnym zestawie skrótów.

Możesz zmieniać obowiązujące zestawy skrótów, zmieniać pojedyncze skróty lub definiować własne zestawy skrótów. Na przykład, możesz tworzyć oddzielne zestawy dla różnych obszarów roboczych, wybranych z menu Okno > Przestrzeń robocza.

Jeśli wcześniej zapisano zestaw skrótów klawiaturowych różniący się od domyślnego, to skróty te zapisane są w pliku .kys w folderze preferencji programu Illustrator. Na nowym komputerze plik ten możesz skopiować w to samo miejsce (do folderu preferencji Ai). Następnie możesz wybrać ten zestaw w oknie dialogowym Skróty klawiaturowe programu Illustrator.

Pliku .kys możesz używać na różnych platformach pod warunkiem, że zmodyfikowane skróty są dla nich prawidłowe

Oto miejsca, w których skróty klawiaturowe programu Illustrator są zapisywane domyślnie:

Mac OS:

```
user/Library/Preferences/Illustrator CS5 Settings/[language]/mycustomshortcut.kys
```

Windows Vista i Windows 7

```
<rootdir>\Users\[user name]\AppData\Roaming\Adobe\Adobe <span class="uicontrol">Illustrator
CS5 Settings\</span>[language]\mycustomshortcut.kys
```

Win XP

```
<rootdir>\Document and Settings\<user name>\Application <span class="uicontrol">Data\Adobe\Adobe
Illustrator CS5 Settings\</span>[language]\mycustomshortcut.kys
```

Oprócz skrótów klawiaturowych, wiele poleceń jest dostępnych z menu kontekstowych. W menu kontekstowym są wyświetlane polecenia, które mogą być użyteczne w danym momencie (gdy jest aktywne pewne narzędzie, pewna paleta lub pewien wybór). Aby wyświetlić menu kontekstowe, kliknij w oknie dokumentu lub na wybranej palecie z wciśniętym prawym przyciskiem myszy (Windows) lub klawiszem Control (Mac OS).

1. Wybierz polecenie Edycja > Skróty klawiaturowe
2. Zaznacz wybrane skróty w menu Zestaw, w górnej części okna dialogowego Skróty klawiaturowe.
3. Zaznacz typ skrótu (Polecenia menu lub Narzędzia) w menu umieszczonym nad wyświetlonym skrótem.
4. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby uaktywnić zestaw skrótów, kliknij OK.
   - Aby zmienić skrót, kliknij kolumnę Skrót na liście i wpisz nowy skrót. Po wpisaniu skrótu, który jest już przypisany do innego polecenia lub narzędzia, na ekranie pojawi się komunikat umieszczony w dolnej części okna dialogowego. Kliknij Cofnij, aby cofnąć zmianę lub na Przejdź do i przejdź do innego polecenia lub narzędzia, któremu zostanie przypisany nowy skrót. W kolumnie Symbol wpisz symbol, który pojawi się w menu lub w etykietce danego polecenia lub narzędzia. W kolumnie można wpisywać wszelkie znaki dopuszczalne w kolumnie Skrót.

     Uwaga: W systemie Mac OS nie można zdefiniować następującego skrótu klawiaturowego: Command+Option+8
   - Aby uaktywnić zestaw skrótów, kliknij OK. (Zmiany w zestawie o nazwie Domyślne programu Illustrator nie mogą być

zapisane).

- Aby zapisać nowy zestaw skrótów, kliknij Zapisz. Wpisz nazwę nowego zestawu i kliknij OK. Plik nowego zestawu będzie wyświetlany w menu pod wybraną nazwą.
- Aby usunąć zestaw skrótów, kliknij Usuń. (Zestaw o nazwie Domyślne programu Illustrator nie może być usunięty).
- Aby wyeksportować wyświetlony zestaw skrótów do pliku tekstowego, kliknij Eksportuj tekst. W oknie dialogowym Zapisz plik Ustawienie klawiszy jako, wpisz nazwę pliku dla zestawu skrótów, który ma być zapisany, a następnie kliknij Zapisz. Plik ten może służyć do drukowania wybranych skrótów klawiaturowych.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SR

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Domyślne skróty klawiaturowe

Klawisze dotyczące zaznaczania narzędzi
Skróty dotyczące przeglądania kompozycji
Klawisze dotyczące rysowania
Klawisze umożliwiające rysowanie w perspektywie
Klawisze umożliwiające zaznaczanie
Klawisze do przenoszenia zaznaczeń
Klawisze do edycji kształtów
Klawisze dotyczące malowania obiektów
Klawisze do pracy z grupami aktywnego malowania
Klawisze do przekształcania obiektów
Klawisze umożliwiające tworzenie punktów o zmiennej szerokości
Klawisze do pracy z tekstem
Klawisze dotyczące paneli
Klawisze dotyczące obsługi panelu Operacje
Klawisze dotyczące obsługi panelu Pędzle
Klawisze dotyczące obsługi paneli Typografia i Akapit
Klawisze dotyczące obsługi panelu Kolor
Klawisze dotyczące obsługi panelu Gradient
Klawisze dotyczące obsługi panelu Warstwy
Klawisze dotyczące obsługi panelu Próbki
Klawisze dotyczące obsługi panelu Przekształć
Klawisze dotyczące obsługi panelu Przezroczystość
Klawisze funkcyjne

Do góry

Klawisze dotyczące zaznaczania narzędzi

Wynik	Windows	Mac OS
Narzędzie Obszar roboczy	Shift+O	Shift+O
Narzędzie Zaznaczanie	V	V
Narzędzie Zaznaczanie bezpośrednie	A	A
Narzędzie Różdżka	Y	Y
Narzędzie Lasso	Q	Q
Narzędzie Pióro	P	P
Narzędzie Kropla	Shift+B	Shift+B
Narzędzie Dodawanie punktów kontrolnych	+ (plus)	+ (plus)

Narzędzie Usuwanie punktów kontrolnych	- (minus)	- (minus)
Narzędzie Konwertowanie punktów kontrolnych	Shift+C	Shift+C
Narzędzie Tekst	T	T
Narzędzie Linia	\ (ukośnik odwrócony)	\ (ukośnik odwrócony)
Narzędzie Prostokąt	M	M
Narzędzie Elipsa	L	L
Narzędzie Pędzel	B	B
Narzędzie Ołówek	N	N
Narzędzie Obrót	R	R
Narzędzie Odbicie	O	O
Narzędzie Skalowanie	S	S
Narzędzie Wypaczenie	Shift+R	Shift+R
Narzędzie Szerokość	Shift+W	Shift+W
Narzędzie Przekształcanie swobodne	E	E
Narzędzie Shape Builder	Shift+M	Shift+M
Narzędzie Siatka w perspektywie	Shift+P	Shift+P
Narzędzie Zaznaczanie w perspektywie	Shift+V	Shift+V
Narzędzie Rozpylanie symboli	Shift+S	Shift+S
Narzędzie Wykres kolumnowy	J	J
Narzędzie Siatka	U	U
Narzędzie Gradient	G	G
Narzędzie Kroplomierz	I	I
Narzędzie Tworzenie przejść	W	W
Narzędzie Aktywne wiadro z farbą	K	K
Narzędzie Zaznaczanie aktywnego malowania	Shift+L	Shift+L
Narzędzie Cięcie na plasterki	Shift+K	Shift+K
Narzędzie Gumka	Shift+E	Shift+E
Narzędzie Nożyczki	C	C
Narzędzie Rączka	Q	Q
Narzędzie Lupka	Z	Z
Przełączenie na narzędzie Gładzik w trakcie korzystania z narzędzia Kropla	Naciśnij klawisz Alt	Naciśnij klawisz Option

Do góry

Skróty dotyczące przeglądania kompozycji

Nie jest to pełna lista skrótów klawiaturowych. Tabela ta wymienia tylko skróty, które nie są wyświetlane obok poleceń menu albo w podpowiedziach.

Wynik	Windows	Mac OS
Przełączanie pomiędzy trybami ekranu: Normalny tryb ekranu, Tryb pełnoekranowy z paskiem menu, Tryb pełnoekranowy	F	F
Dopasowanie widoku do okna	Dwukrotnie kliknij narzędzie Rączka	Dwukrotnie kliknij narzędzie Rączka
Powiększenie 100%	Dwukrotnie kliknij narzędzie Lupka	Dwukrotnie kliknij narzędzie Lupka
Uaktywnienie narzędzia Rączka (poza trybem edycji tekstu)	Spacja	Spacja
Uaktywnienie narzędzia Lupka w trybie powiększania	Ctrl+Spacja	Spacja+Command
Uaktywnienie narzędzia Lupka w trybie zmniejszania	Ctrl+Alt+Spacja	Spacja+Command+Option
Przesunięcie ramki zaznaczenia podczas przeciągania narzędzia Lupka	Spacja	Spacja
Ukrycie niezaznaczonych ilustracji	Control+Alt+Shift+3	Command+Option+Shift+3
Przechodzenie między poziomą i pionową linią pomocniczą	Alt-przeciągnij linię pomocniczą	Option-przeciągnij linię pomocniczą
Zwolnienie linii pomocniczej	Ctrl+Shift-dwukrotne kliknięcie linii pomocniczej	Command+Shift-dwukrotne kliknięcie linii pomocniczej
Pokaż/Ukryj obszary robocze	Ctrl+Shift+H	Command+Shift+H
Pokaż/Ukryj linijki obszaru roboczego	Ctrl+Alt+R	Command+Option+R
Wyświetl wszystkie obszary robocze w oknie	Ctrl+Alt+0 (zero)	Command+Option+0 (zero)
Wklej w miejscu na aktywnym obszarze roboczym	Ctrl+Shift+V	Command+Shift+V
Wyjdź z trybu narzędzia Obszary robocze	Esc	Esc
Utwórz obszar roboczy w innym obszarze roboczym	Shift-przeciągnij	Shift-przeciągnij
Zaznaczanie wielu obszarów roboczych w panelu Obszary robocze	Ctrl+kliknięcie	Command+kliknięcie

Przejdź do następnego dokumentu	Ctrl+F6	Command+F6
Przejdź do poprzedniego dokumentu	Ctrl+Shift+F6	Command+Shift+F6
Przejdź do następnej grupy dokumentów	Ctrl+Alt+F6	Command+Option+F6
Przejdź do poprzedniej grupy dokumentów	Ctrl+Alt+Shift+F6	Command+Option+Shift+F6
Wyjdź z Trybu pełnoekranowego	Esc	Esc
Zapisz kilka obszarów roboczych do formatu Illustrator CS3 lub starszego.	Alt+v	

Do góry

Klawisze dotyczące rysowania

Nie jest to pełna lista skrótów klawiaturowych. Tabela ta wymienia tylko skróty, które nie są wyświetlane obok poleceń menu albo w podpowiedziach.

Wynik	Windows	Mac OS
Ograniczanie proporcji kształtu lub orientacji dla: • równa wysokość i szerokość dla prostokątów, prostokątów zaokrąglonych, elips i siatek • Co 45° dla segmentów linii i łuków. • Oryginalna orientacja dla wieloboków, gwiazd i flar.	Shift-przeciągnij	Shift-przeciągnij
Przesunięcie kształtu w czasie rysowania	spacja-przeciągnij	spacja-przeciągnij
Rysowanie od środka kształtu (z wyjątkiem wieloboków, gwiazd i flar)	Alt-przeciągnij	Option-przeciągnij
Zwiększanie lub zmniejszanie boków wieloboku, wierzchołków gwiazdy, łuku kąta, łuków spirali lub promieni flary	Rozpocznij przeciąganie, a potem wciśnij klawisz Strzałka w górę lub Strzałka w dół	Rozpocznij przeciąganie, a potem wciśnij klawisz Strzałka w górę lub Strzałka w dół
Zachowanie bez zmian wewnętrznego kąta w gwieździe	Rozpocznij przeciąganie, a potem wciśnij klawisz Ctrl	Rozpocznij przeciąganie, a potem wciśnij klawisz Command
Utrzymanie boków gwiazdy w prostej postaci	Alt-przeciągnij	Option-przeciągnij
Przełączanie pomiędzy otwartym i zamkniętym łukiem	Rozpocznij przeciąganie, następnie wciśnij klawisz C	Rozpocznij przeciąganie, następnie wciśnij klawisz C
Obrót łuku, zachowując punkt	Rozpocznij przeciąganie,	Rozpocznij przeciąganie,

odniesienia bez zmian	następnie wciśnij klawisz F	następnie wciśnij klawisz SF
Dodanie lub odjęcie okręgów ze spirali przy zwiększaniu jej długości	Rozpocznij przeciąganie, następnie Alt-przeciągnij	Rozpocznij przeciąganie, następnie Option-przeciągnij
Zmiana stopnia zaniku spirali	Rozpocznij przeciąganie, następnie Ctrl-przeciągnij	Rozpocznij przeciąganie, następnie Command-przeciągnij
Dodanie lub usunięcie linii poziomych z kartezjańskiej siatki lub linii koncentrycznych z siatki biegunowej	Rozpocznij przeciąganie, a potem wciśnij klawisz Strzałka w górę lub Strzałka w dół	Rozpocznij przeciąganie, a potem wciśnij klawisz Strzałka w górę lub Strzałka w dół
Dodanie lub usunięcie linii pionowych z kartezjańskiej siatki lub linii koncentrycznych z siatki biegunowej	Rozpocznij przeciąganie, a potem wciśnij klawisz Strzałka w prawo lub Strzałka w lewo	Rozpocznij przeciąganie, a potem wciśnij klawisz Strzałka w prawo lub Strzałka w lewo
Zmniejszenie stopnia nachylenia dla podzielników poziomych w siatce kartezjańskiej lub podzielników kołowych w siatce biegunowej o 10%.	Rozpocznij przeciąganie, a następnie wciśnij klawisz F	Rozpocznij przeciąganie, a następnie wciśnij klawisz F
Zwiększenie stopnia nachylenia dla podzielników poziomych w siatce kartezjańskiej lub podzielników kołowych w siatce biegunowej o 10%.	Rozpocznij przeciąganie, a następnie wciśnij klawisz V	Rozpocznij przeciąganie, a następnie wciśnij klawisz V
Zmniejszenia stopnia nachylenia dla podzielników pionowych w siatce kartezjańskiej lub podzielników kołowych w siatce biegunowej o 10%.	Rozpocznij przeciąganie, a następnie wciśnij klawisz X	Rozpocznij przeciąganie, a następnie wciśnij klawisz X
Zwiększenie stopnia nachylenia dla podzielników pionowych w siatce kartezjańskiej lub podzielników kołowych w siatce biegunowej o 10%.	Rozpocznij przeciąganie, a następnie wciśnij klawisz C	Rozpocznij przeciąganie, a następnie wciśnij klawisz C
Utworzenie i rozwinięcie obiektu Aktywny obrys w jednej operacji	Alt-kliknij Aktywny obrys w panelu sterowania lub wciśnij klawisz Alt i zaznacz zestaw obrysowywania.	Option-kliknij Aktywny obrys w panelu sterowania lub wciśnij klawisz Option i zaznacz zestaw obrysowywania.
Zwiększ rozmiar Kropli	] (prawy nawias kwadratowy)	] (prawy nawias kwadratowy)
Zmniejsz rozmiar Kropli	] (lewy nawias kwadratowy)	] (lewy nawias kwadratowy)
Ogranicz ścieżkę Kropli pionowo lub poziomo	Shift	Shift
Przełączanie trybów rysowania	Shift+D	Shift+D
Łączenie dwóch lub większej liczby ścieżek	Zaznacz ścieżki, następnie naciśnij Ctrl+J	Zaznacz ścieżki, następnie naciśnij Command+J

Tworzenie złączeń narożników lub złączeń łagodnych	Zaznacz ścieżki, następnie naciśnij Shift+Ctrl+Alt+j	Zaznacz punkt kontrolny, następnie naciśnij Shift+Command+Option+j

Do góry

Klawisze umożliwiające rysowanie w perspektywie

Nie jest to pełna lista skrótów klawiaturowych. Tabela ta wymienia tylko skróty, które nie są wyświetlane obok poleceń menu albo w podpowiedziach.

Wyniki	Windows	Mac OS
Narzędzie Siatka w perspektywie	Shift+P	Shift+P
Narzędzie Zaznaczanie w perspektywie	Shift+V	Shift+V
Siatka w perspektywie	Ctrl+Shift+I	Command+Shift+I
Wyniki	Naciśnij klawisz 5, następnie kliknij i przeciągnij dany obiekt	Naciśnij klawisz 5, następnie kliknij i przeciągnij dany obiekt
Przełączanie płaszczyzn perspektyw	Użyj narzędzia Zaznaczanie w perspektywie, a następnie naciśnij 1 dla lewej siatki, 2 dla poziomej siatki, 3 dla prawej siatki i 4 dla braku aktywnej siatki	Użyj narzędzia Zaznaczanie w perspektywie, a następnie naciśnij 1 dla lewej siatki, 2 dla poziomej siatki, 3 dla prawej siatki i 4 dla braku aktywnej siatki
Kopiowanie obiektów w perspektywie	Ctrl+Alt+przeciągnięcie	Command+Alt+przeciągnięcie
Powtórz przekształcanie obiektów w perspektywie	Ctrl+D	Command+D
Przełączanie pomiędzy trybami rysowania	Shift+D	Shift+D

Do góry

Klawisze umożliwiające zaznaczanie

Nie jest to pełna lista skrótów klawiaturowych. Tabela ta wymienia tylko skróty, które nie są wyświetlane obok poleceń menu albo w podpowiedziach.

Wynik	Windows	Mac OS
Uaktywnienie ostatnio używanego narzędzia do	Ctrl	Command

zaznaczania (narzędzia Zaznaczanie, Zaznaczanie bezpośrednie lub Zaznaczanie grupowe)		
Przechodzenie między narzędziem Zaznaczanie bezpośrednie i Zaznaczanie grupowe	Alt	Option
Dodawanie do zaznaczenia za pomocą narzędzia Zaznaczanie, Zaznaczanie bezpośrednie, Zaznaczanie grupowe, Zaznaczanie aktywnego malowania lub Różdżka	Shift-kliknij	Shift-kliknij
Usuwanie z zaznaczenia za pomocą narzędzia Zaznaczanie, Zaznaczanie bezpośrednie, Zaznaczanie grupowe lub Zaznaczanie aktywnego malowania	Shift-kliknij	Shift-kliknij
Usuwanie z zaznaczenia za pomocą narzędzia Różdżka	Alt-kliknij	Option-kliknij
Dodawanie do zaznaczenia za pomocą narzędzia Lasso	Shift-przeciągnij	Shift-przeciągnij
Usuwanie z zaznaczenia za pomocą narzędzia Lasso	Alt-przeciągnij	Option-przeciągnij
Zmień wskaźnik na kursor krzyżykowy dla narzędzia Lasso	Caps Lock	Caps Lock
Zaznacz kompozycję w aktywnym obszarze roboczym	Ctrl+Alt+A	Command+Option+A
Utwórz linie cięcia dookoła zaznaczonego obiektu	Alt+c+o	
Zaznacz obiekt pod spodem	Naciśnij Ctrl+dwukrotnie kliknij	Naciśnij Command+dwukrotnie kliknij
Zaznacz pod spodem w trybie izolacji	Ctrl+dwukrotnie kliknij	Command+dwukrotnie kliknij

Do góry

Klawisze do przenoszenia zaznaczeń

Nie jest to pełna lista skrótów klawiaturowych. Tabela ta wymienia tylko skróty, które nie są wyświetlane obok poleceń menu albo w podpowiedziach.

Wynik	Windows	Mac OS
Przesuwanie zaznaczenia o wielkości określone przez użytkownika	Strzałka w prawo, Strzałka w lewo, Strzałka w górę lub Strzałka w dół	Strzałka w prawo, Strzałka w lewo, Strzałka w górę lub Strzałka w dół
Przesuwanie zaznaczenia o wielkości określone przez użytkownika x10	Shift+Strzałka w prawo, Strzałka w lewo, Strzałka w górę lub Strzałka w dół	Shift+Strzałka w prawo, Strzałka w lewo, Strzałka w górę lub Strzałka w dół
Blokowanie wszystkich	Ctrl+Alt+Shift+2	Command+Option+Shift+2

niezaznaczonych kompozycji		
Ograniczenie ruchów do 45° (oprócz narzędzia Odbicie)	Przytrzymaj klawisz Shift	Przytrzymaj klawisz Shift

Skok klawiatury ustawia się w oknie Preferencje ogólne

Do góry

Klawisze do edycji kształtów

Nie jest to pełna lista skrótów klawiaturowych. Tabela ta wymienia tylko skróty, które nie są wyświetlane obok poleceń menu albo w podpowiedziach.

Wynik	Windows	Mac OS
Przełączanie narzędzia Pióro na narzędzie Konwersja punktów kontrolnych	Alt	Option
Przechodzenie między narzędziem Dodaj punkt kontrolny i narzędziem Usuń punkt kontrolny	Alt	Option
Przełączenie narzędzia Nożyczki na narzędzie Dodaj punkt kontrolny	Alt	Option
Przełączenie narzędzia Ołówek na narzędzie Gładzik	Alt	Option
Przesuwanie aktualnego punktu kontrolnego podczas rysowania narzędziem Pióro	Spacja-przeciągnij	Spacja-przeciągnij
Wycięcie linii prostej za pomocą narzędzia Nóż	Alt-przeciągnij	Option-przeciągnij
Wycięcie pod kątem 45° lub 90°, korzystając z narzędzia Nóż.	Shift+Alt-przeciągnięcie	Shift+Option-przeciągnięcie
W panelu Odnajdywanie ścieżek użyj przycisków trybu kształtu, aby utworzyć ścieżki złożone	Alt+Tryb kształtu	Option+Tryb kształtu
Wymazywanie niechcianych zamkniętych regionów utworzonych przy pomocy narzędzia Shape Builder	Alt+kliknięcie zamkniętego regionu	Option+kliknięcie zamkniętego regionu
Zaznaczanie narzędzia	Shift+M	Shift+M

Shape Builder		
Wyświetlenie prostokątnej ramki zaznaczenia w celu łatwego łączenia wielu ścieżek (przy korzystaniu z narzędzia Shape Builder)	Shift+kliknięcie+przeciągnięcie	Shift+kliknięcie+przeciągnięcie

Do góry

Klawisze dotyczące malowania obiektów

Nie jest to pełna lista skrótów klawiaturowych. Tabela ta wymienia tylko skróty, które nie są wyświetlane obok poleceń menu albo w podpowiedziach.

Wynik	Windows	Mac OS
Przechodzenie między wypełnieniem i obrysem	X	X
Ustawienie domyślnego wypełnienia i obrysu	D	D
Zmiana Wypełnienia i Obrysu (Shift X)	Shift+X	Shift+X
Wybór trybu wypełnienia gradientowego	>	>
Wybór trybu wypełnienia kolorem	<	<
Wybór trybu bez obrysu/wypełnienia	/ (ukośnik)	/ (ukośnik)
Próbkowanie koloru z obrazka lub koloru przejściowego z gradientu	Shift+narzędzie Kroplomierz	Shift+narzędzie Kroplomierz
Próbkowanie stylu i dołączanie wyglądu aktualnie zaznaczonego elementu	Alt+Shift-kliknij+narzędzie Kroplomierz	Option+Shift-kliknij+narzędzie Kroplomierz
Dodawanie nowego wypełnienia	Ctrl+/ (ukośnik)	Command+/ (ukośnik)
Dodawanie nowego obrysu	Ctrl+Alt+/ (ukośnik)	Command+Option+/ (ukośnik)
Zmiana gradientu na czerń i biel	Kliknij z wciśniętym klawiszem Ctrl przycisk gradient w panelu Narzędzia lub w panelu Gradient.	Kliknij z wciśniętym klawiszem Command przycisk gradient w panelu Narzędzia lub panelu Gradient.

Otwórz opcje Mozaiki dla wybranego obiektu rastrowanego	Alt+o+j	
Zmniejszenie rozmiaru Pędzla z włosia	[	[
Zwiększenie rozmiaru Pędzla z włosia	]	]
Ustawienie wartości krycia farby Pędzla z włosia	Klawisze cyfr 1 - 0. Klawisz cyfry 1 zwiększa tę wartość do 10% Klawisz cyfry 0 zwiększa tę wartość do 100%	Klawisze cyfr 1 - 0. Klawisz cyfry 1 zwiększa tę wartość do 10% Klawisz cyfry 0 zwiększa tę wartość do 100%

Do góry

Klawisze do pracy z grupami aktywnego malowania

Nie jest to pełna lista skrótów klawiaturowych. Tabela ta wymienia tylko skróty, które nie są wyświetlane obok poleceń menu albo w podpowiedziach.

Wynik	Windows	Mac OS
Przełączenie na narzędzie Kroplomierz i pobranie wypełnienia i/lub obrysu	Alt-kliknij+narzędzie Aktywne wiadro z farbą	Option-kliknij+narzędzie Aktywne wiadro z farbą
Przełączenie na narzędzie Kroplomierz i pobranie koloru z obrazka lub pośredniego koloru z gradientu	Alt+Shift-kliknij narzędzie Aktywne wiadro z farbą	Option+Shift-kliknij narzędzie Aktywne wiadro z farbą
Zaznaczenie odwrotnych opcji narzędzia Aktywne wiadro z farbą (jeśli zaznaczona jest opcja Maluj wypełnienia i Maluj obrysy, przełącza na Maluj obrysy)	Shift+narzędzie Aktywne wiadro z farbą	Shift+narzędzie Aktywne wiadro z farbą
Wypełnienie nieobrysowanych krawędzi w przystających powierzchniach	Dwukrotnie kliknij+narzędzie Aktywne wiadro z farbą	Dwukrotnie kliknij+narzędzie Aktywne wiadro z farbą
Wypełnienie wszystkich powierzchni posiadających to samo wypełnienie i obrysowanie wszystkich krawędzi w tym samym obrysem	Trzykrotnie kliknij+narzędzie Aktywne wiadro z farbą	Trzykrotnie kliknij+narzędzie Aktywne wiadro z farbą
Przełączenie na narzędzie Kroplomierz i pobranie wypełnienia i/lub obrysu	Alt-kliknij narzędzie Zaznaczanie aktywnego malowania	Option-kliknij narzędzie Zaznaczanie aktywnego malowania
Przełączenie na narzędzie Kroplomierz i pobranie koloru z obrazka lub pośredniego koloru z gradientu	Alt+Shift-kliknij+narzędzie Zaznaczanie	Option+Shift-kliknij+narzędzie Zaznaczanie

	aktywnego malowania	aktywnego malowania
Dodawanie/odejmowanie zaznaczenia	Shift-kliknij+narzędzie Zaznaczanie aktywnego malowania	Shift-kliknij+narzędzie Zaznaczanie aktywnego malowania
Zaznaczanie wszystkich połączonych powierzchni/krawędzi z tym samym wypełnieniem/obrysem	Dwukrotnie kliknij+narzędzie Zaznaczanie aktywnego malowania	Dwukrotnie kliknij+narzędzie Zaznaczanie aktywnego malowania
Zaznaczanie wszystkich powierzchni/krawędzi z tym samym wypełnieniem/obrysem	Trzykrotnie kliknij+narzędzie Zaznaczanie aktywnego malowania	Trzykrotnie kliknij+narzędzie Zaznaczanie aktywnego malowania

Do góry

Klawisze do przekształcania obiektów

Nie jest to pełna lista skrótów klawiaturowych. Tabela ta wymienia tylko skróty, które nie są wyświetlane obok poleceń menu albo w podpowiedziach.

Wynik	Windows	Mac OS
Określanie punktu zerowego i otwieranie okna dialogowego podczas używania narzędzia Obrót, Skalowanie, Odbicie lub Pochylenie	Alt-kliknij	Option-kliknij
Powielenie i przekształcenie zaznaczenia podczas korzystania z narzędzia Zaznaczanie, Skalowanie, Odbicie lub Pochylenie	Alt-przeciągnij	Option-przeciągnij
Przekształcenie wzorka (niezależnie od obiektu) podczas korzystania z narzędzia Zaznaczanie, Skalowanie, Odbicie lub Pochylenie	Tylda (~)-przeciągnij	Tylda (~)-przeciągnij

Do góry

Klawisze umożliwiające tworzenie punktów o zmiennej szerokości

Nie jest to pełna lista skrótów klawiaturowych. Tabela ta wymienia tylko skróty, które nie są wyświetlane obok poleceń menu albo w podpowiedziach.

Wyniki	Windows	Mac OS
Zaznaczanie wielu punktów szerokości	Shift+kliknięcie	Shift+kliknięcie
Utworzenie odmiennej szerokości	Alt+przeciągnięcie	Option+przeciągnięcie
Utworzenie kopii punktu	Alt+przeciągnięcie punktu	Options+przeciągnięcie

szerokości	szerokości	punktu szerokości
Zmiana położenia wielu punktów szerokości	Shift+przeciągnięcie	Shift+przeciągnięcie
Usunięcie zaznaczonego punktu szerokości	Delete	Delete
Odznaczanie punktu szerokości	Esc	Esc

Do góry

Klawisze do pracy z tekstem

Nie jest to pełna lista skrótów klawiaturowych. Tabela ta wymienia tylko skróty, które nie są wyświetlane obok poleceń menu albo w podpowiedziach.

Wynik	Windows	Mac OS
Przechodzenie o jeden znak w prawo lub w lewo	Strzałka w prawo lub Strzałka w lewo	Strzałka w prawo lub Strzałka w lewo
Przechodzenie w górę lub w dół o jeden wiersz	Strzałka w górę lub Strzałka w dół	Strzałka w górę lub Strzałka w dół
Przechodzenie o jedno słowo w prawo lub w lewo	Ctrl+Strzałka w prawo lub Strzałka w lewo	Command+Strzałka w prawo lub Strzałka w lewo
Przechodzenie o jeden akapit w górę lub w dół	Ctrl+Strzałka w górę lub Strzałka w dół	Command+Strzałka w górę lub Strzałka w dół
Przechodzenie o jedno słowo w prawo lub w lewo	Shift+Ctrl+Strzałka w prawo lub Strzałka w lewo	Shift+Command+Strzałka w prawo lub Strzałka w lewo
Zaznaczanie jednego akapitu wyżej lub niżej	Shift+Ctrl+Strzałka w górę lub Strzałka w dół	Shift+Command+Strzałka w górę lub Strzałka w dół
Rozwinięcie istniejącego zaznaczenia	Shift-kliknij	Shift-kliknij
Wyrównanie do lewej, prawej lub do środka	Ctrl+Shift+L, R lub C	Command+Shift+L, R lub C
Justowanie akapitu	Ctrl+Shift+J	Command+Shift+J
Wstawianie miękkiego znaku końca wiersza	Shift+Enter	Shift+Return
Podświetlanie kerningu	Ctrl+Alt+K	Command+Option+K
Zerowanie skalowania poziomo do 100%	Ctrl+Shift+X	Command+Shift+X
Zwiększenie lub zmniejszenie rozmiaru tekstu	Ctrl+Shift + > lub <	Command+Shift + > lub <
Zwiększenie lub zmniejszenie interlinii	Alt+Strzałka w górę lub w dół (tekst poziomy)	Option+Strzałka w górę lub w dół (tekst poziomy) albo

	albo Strzałka w prawo lub w lewo (tekst pionowy)	Strzałka w prawo lub w lewo (tekst pionowy)
Zerowanie światła/kerningu do 0	Ctrl+Alt+Q	Command+Option+Q
Zwiększanie lub zmniejszanie kerningu i światła	Alt+Strzałka w prawo lub w lewo (tekst poziomy) albo Strzałka w górę lub w dół (tekst pionowy)	Option+Strzałka w prawo lub w lewo (tekst poziomy) albo Strzałka w górę lub w dół (tekst pionowy)
Zwiększanie lub zmniejszanie kerningu i światła x 5	Ctrl+Alt+Strzałka w prawo lub w lewo (tekst poziomy) albo Strzałka w górę lub w dół (tekst pionowy)	Command+Option+Strzałka w prawo lub w lewo (tekst poziomy) albo Strzałka w górę lub w dół (tekst pionowy)
Zwiększenie lub zmniejszenie przesunięcia linii bazowej	Alt+Shift+Strzałka w górę lub w dół (tekst poziomy) albo Strzałka w prawo lub w lewo (tekst pionowy)	Option+Shift+Strzałka w górę lub w dół (tekst poziomy) albo Strzałka w prawo lub w lewo (tekst pionowy)
Przechodzenie między narzędziami Tekst i Tekst pionowy, Obszar tekstu i Obszar tekstu pionowego oraz Ścieżka tekstu i Ścieżka tekstu pionowego	Shift	Shift
Przechodzenie między narzędziami Obszar tekstu i Tekst na ścieżce, Obszar tekstu pionowego i Ścieżka tekstu pionowego	Alt	Option

Aby zmienić wartość skoku klawiatury dla skrótów klawiaturowych, wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Tekst (Windows) lub Illustrator > Preferencje > Tekst (Mac OS). Wpisz wybrane wielkości dla rozmiaru/interlinii, przesunięcia linii bazowej i światła i kliknij OK.

Do góry

Klawisze dotyczące paneli

Nie jest to pełna lista skrótów klawiaturowych. Tabela ta wymienia tylko skróty, które nie są wyświetlane obok poleceń menu albo w podpowiedziach.

Wynik	Windows	Mac OS
Ustaw opcje (oprócz paneli Operacje, Pędzle, Próbki i Symbole)	Alt-kliknij przycisk Nowy	Option-kliknij przycisk Nowy
Usunięcie bez potwierdzenia (oprócz panelu Warstwy)	Alt-kliknij przycisk Usuń	Option-kliknij przycisk Usuń
Zastosowanie wartości i utrzymanie stanu aktywności pola	Shift+Enter	Shift+Return
Zaznaczenie grupy sąsiadujących ze sobą zadań, pędzli, warstw, łączy, stylów lub próbek	Shift-kliknij	Shift-kliknij

Zaznaczenie grupy niesąsiadujących ze sobą zadań, pędzli, warstw (tego samego poziomu), łączy, stylów lub próbek	Ctrl+kliknij	Command-kliknij
Pokaż/Ukryj wszystkie panele	Tab	Tab
Pokaż/Ukryj wszystkie panele z wyjątkiem panelu narzędzi i panelu sterowania	Shift+Tab	Shift+Tab

Do góry

Klawisze dotyczące obsługi panelu Operacje

Nie jest to pełna lista skrótów klawiaturowych. Tabela ta wymienia tylko skróty, które nie są wyświetlane obok poleceń menu albo w podpowiedziach.

Wynik	Windows	Mac OS
Rozwinięcie/Zwinięcie całej hierarchii zestawu zadań	Alt-kliknij trójkąt	Option-kliknij trójkąt
Ustawienie opcji zestawu zadań	Dwukrotnie kliknij ikonę folderu	Dwukrotnie kliknij ikonę folderu
Wywołanie pojedynczego polecenia	Ctrl-kliknij przycisk Odtwórz bieżące zaznaczenie	Command-kliknij przycisk Odtwórz bieżące zaznaczenie
Rozpoczęcie rejestrowania zadań bez potwierdzenia	Alt-kliknij przycisk Nowa operacja	Option-kliknij przycisk Nowa operacja

Do góry

Klawisze dotyczące obsługi panelu Pędzle

Nie jest to pełna lista skrótów klawiaturowych. Tabela ta wymienia tylko skróty, które nie są wyświetlane obok poleceń menu albo w podpowiedziach.

Wynik	Windows	Mac OS
Otwarcie okna dialogowego Opcje pędzli	Dwukrotnie kliknij pędzel	Dwukrotnie kliknij pędzel
Powielanie pędzla	Przeciągnij pędzel na przycisk Nowy pędzel	Przeciągnij pędzel na przycisk Nowy pędzel

Do góry

Klawisze dotyczące obsługi paneli Typografia i Akapit

Nie jest to pełna lista skrótów klawiaturowych. Tabela ta wymienia tylko skróty, które nie są wyświetlane obok poleceń menu albo w podpowiedziach.

Wynik	Windows	Mac OS
Zwiększenie/zmniejszenie zaznaczonej wartości o małą wielkość	Strzałka w górę lub Strzałka w dół	Strzałka w górę lub Strzałka w dół
Zwiększenie/zmniejszenie zaznaczonej wartości o dużą wielkość	Shift+Strzałka w górę lub Strzałka w dół	Shift+Strzałka w górę lub Strzałka w dół
Podświetlenie pola nazwy czcionki w panelu Typografia	Ctrl+Alt+Shift+F	Command+Option+Shift+F

Do góry

Klawisze dotyczące obsługi panelu Kolor

Nie jest to pełna lista skrótów klawiaturowych. Tabela ta wymienia tylko skróty, które nie są wyświetlane obok poleceń menu albo w podpowiedziach.

Wynik	Windows	Mac OS
Wybór koloru uzupełniającego względem aktualnego koloru wypełnienia/obrysu	Ctrl-kliknij pasek koloru	Command-kliknij pasek koloru
Zmiana nieaktywnego koloru wypełnienia/obrysu	Alt-kliknij pasek koloru	Option-kliknij pasek koloru
Wybór koloru odwrotnego dla nieaktywnego wypełnienia/obrysu	Ctrl+Alt-kliknięcie paska koloru	Command+Option-kliknij pasek koloru
Wybór koloru odwrotnego dla aktualnego wypełnienia/obrysu	Ctrl+Shift-kliknięcie paska koloru	Command+Shift-kliknięcie paska koloru
Wybór koloru odwrotnego dla nieaktywnego wypełnienia/obrysu	Ctrl+Shift+Alt-kliknięcie paska koloru	Command+Shift+Option-kliknięcie paska koloru
Zmiana trybu kolorów	Shift-kliknij pasek koloru	Shift-kliknij pasek koloru
Równoczesne przesuwanie suwaków kolorów	Shift-przeciągnij suwak kolorów	Shift-przeciągnij suwak kolorów
Przechodzenie między wartościami procentowymi i numerycznymi (0-255) dla trybu RGB	Dwukrotnie kliknij po prawej stronie pola liczbowego	Dwukrotnie kliknij po prawej stronie pola liczbowego

Do góry

Klawisze dotyczące obsługi panelu Gradient

Nie jest to pełna lista skrótów klawiaturowych. Tabela ta wymienia tylko skróty, które nie są wyświetlane obok poleceń menu albo w podpowiedziach.

Wynik	Windows	Mac OS
Powielanie kroków gradientu	Alt-przeciągnij	Option-przeciągnij
Zamiana stopów gradientu	Alt-przeciągnij punkt przejścia gradientu na inny punkt przejścia	Option-przeciągnij punkt przejścia gradientu na inny punkt przejścia
Zastosowanie koloru próbki do aktywnego (zaznaczonego) stopu gradientu	Alt-kliknij próbkę w panelu Próbki	Option-kliknij próbkę w panelu Próbki
Wyzerowanie wypełnienia gradientu i przywrócenie domyślnego gradientu liniowego czerni i bieli	Kliknij z wciśniętym klawiszem Ctrl pole Wypełnienie gradientem znajdujące się w panelu Gradient	Kliknij z wciśniętym klawiszem Command pole Wypełnienie gradientem w panelu Gradient
Pokaż/Ukryj strzałkę gradientu	Ctrl+Alt+G	Command+Option+G
Wspólnie zmodyfikuj kąt oraz punkt końcowy	Przeciągnij z wciśniętym klawiszem Alt punkt końcowy czytnika gradientu	Przeciągnij z wciśniętym klawiszem Option punkt końcowy czytnika gradientu
Ogranicz narzędzie Gradient lub czytnik Gradientu w trakcie przeciągania	Shift-przeciągnij	Shift-przeciągnij
Wyświetl czytnik Gradientu w zaznaczonym obiekcie wypełnionym gradientem	G	G

Do góry

Klawisze dotyczące obsługi panelu Warstwy

Nie jest to pełna lista skrótów klawiaturowych. Tabela ta wymienia tylko skróty, które nie są wyświetlane obok poleceń menu albo w podpowiedziach.

Wynik	Windows	Mac OS
Zaznaczenie wszystkich obiektów na warstwie	Alt-kliknij nazwę warstwy	Option-kliknij nazwę warstwy
Wyświetlenie/Ukrycie wszystkich warstw oprócz zaznaczonej	Alt-kliknij ikonę oka	Option-kliknij ikonę oka
Wybór widoku Konspekt/Podgląd dla zaznaczonej warstwy	Ctrl-kliknij ikonę oka	Command-kliknij ikonę oka
Wybór widoku Konspekt/Podgląd dla wszystkich pozostałych warstw	Ctrl+Alt-kliknięcie ikony oka	Command+Option-kliknięcie ikony oka
Zablokowanie/Odblokowanie wszystkich pozostałych warstw	Alt-kliknij ikonę blokady	Option-kliknij ikonę blokady
Rozwinięcie wszystkich podwarstw	Alt-kliknij trójkąt	Option-kliknij trójkąt

w celu wyświetlenia całej hierarchii		
Określanie opcji w trakcie tworzenia nowej warstwy	Alt-kliknij przycisk Nowa warstwa	Option-kliknij przycisk Nowa warstwa
Określanie opcji w trakcie tworzenia nowej podwarstwy	Alt-kliknij przycisk Nowa podwarstwa	Option-kliknij przycisk Nowa podwarstwa
Umieszczenie nowej podwarstwy na końcu listy warstw	Ctrl+Alt-kliknij przycisk Nowa podwarstwa	Command+Option-kliknięcie przycisku Nowa podwarstwa
Umieszczenie warstwy na początku listy warstw	Ctrl-kliknij przycisk Nowa warstwa	Command-kliknij przycisk Nowa warstwa
Umieszczenie warstwy pod zaznaczoną warstwą	Ctrl+Alt-kliknięcie przycisku Nowa warstwa	Command+Option-kliknięcie przycisku Nowa warstwa
Kopiowanie zaznaczenia na warstwę, podwarstwę lub do nowej grupy	Alt -przeciągnij zaznaczenie	Option-przeciągnij zaznaczenie

Do góry

Klawisze dotyczące obsługi panelu Próbki

Nie jest to pełna lista skrótów klawiaturowych. Tabela ta wymienia tylko skróty, które nie są wyświetlane obok poleceń menu albo w podpowiedziach.

Wynik	Windows	Mac OS
Tworzenie nowego koloru dodatkowego	Ctrl-kliknij przycisk Nowa próbka	Command-kliknij przycisk Nowa próbka
Tworzenie nowego koloru globalnego	Ctrl+Shift-kliknięcie przycisku Nowa próbka	Command+Shift-kliknięcie przycisku Nowa próbka
Zmiana próbki na inną	Alt-przeciągnij próbkę nad inną próbkę	Option-przeciągnij próbkę na inną próbkę

Do góry

Klawisze dotyczące obsługi panelu Przekształć

Nie jest to pełna lista skrótów klawiaturowych. Tabela ta wymienia tylko skróty, które nie są wyświetlane obok poleceń menu albo w podpowiedziach.

Wynik	Windows	Mac OS
Zastosowanie wartości i utrzymanie fokusu w polu edycji	Shift+Enter	Shift+Return
Zastosowanie wartości i skopiowanie obiektu	Alt+Enter	Option+Return
Zastosowanie wartości i opcji skalowania proporcjonalnie	Ctrl+Enter	Command+Return

do szerokości i wysokości		

Do góry

Klawisze dotyczące obsługi panelu Przezroczystość

Nie jest to pełna lista skrótów klawiaturowych. Tabela ta wymienia tylko skróty, które nie są wyświetlane obok poleceń menu albo w podpowiedziach.

Wynik	Windows	Mac OS
Zmiana maski na obrazek w skali szarości przed edycją	Alt-kliknij miniaturkę maski	Option-kliknij miniaturkę maski
Wyłączenie maski krycia	Shift-kliknij miniaturkę maski	Shift-kliknij miniaturkę maski
Ponowne włączenie maski krycia	Shift-kliknij wyłączoną miniaturkę maski	Shift-kliknij wyłączoną miniaturkę maski
Zwiększanie/zmniejszanie stopnia krycia (nieprzejrzystości) co 1%	Kliknij pole krycia+Strzałka w górę lub Strzałka w dół	Kliknij pole krycia+Strzałka w górę lub Strzałka w dół
Zwiększanie/zmniejszanie stopnia krycia (nieprzejrzystości) co 10%	Shift-kliknięcie pola krycia+Strzałka w górę lub Strzałka w dół	Shift-kliknięcie pola+Strzałka w górę lub Strzałka w dół

Do góry

Klawisze funkcyjne

Nie jest to pełna lista skrótów klawiaturowych. Tabela ta wymienia tylko skróty, które nie są wyświetlane obok poleceń menu albo w podpowiedziach.

Wynik	Windows	Mac OS
Wywołanie Pomocy	F1	F1
Wytnij	F2	F2
Kopia	F3	F3
Wklej	F4	F4
Pokaż/Ukryj panel Pędzle	F5	F5
Pokaż/Ukryj panel Kolor	F6	F6
Pokaż/Ukryj panel Warstwy	F7	F7
Tworzenie nowego symbolu	F8	F8
Pokaż/Ukryj panel Informacje	Ctrl+F8	Command+F8

Pokaż/Ukryj panel Gradient	Ctrl+F9	Command+F9
Pokaż/Ukryj panel Obrys	Ctrl+F10	Command+F10
Pokaż/Ukryj panel Atrybuty	Ctrl+F11	Command+F11
Przywróć	F12	F12
Pokaż/Ukryj panel Style graficzne	Shift+F5	Shift+F5
Pokaż/Ukryj panel Wygląd	Shift+F6	Shift+F6
Pokaż/Ukryj panel Wyrównaj	Shift+F7	Shift+F7
Pokaż/Ukryj panel Przekształć	Shift+F8	Shift+F8
Pokaż/Ukryj panel Odnajdywanie ścieżek	Shift+Ctrl+F9	Shift+Command+F9
Pokaż/Ukryj panel Przezroczystość	Shift+Ctrl+F10	Shift+Command+F10
Pokaż/Ukryj panel Symbole	Shift+Ctrl+F11	Shift+Command+F11
Pokazanie/ukrycie siatki w perspektywie	Ctrl+Shift+I	Command+Shift+I

(cc) BY-NC-SA Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Wymagania systemowe

Wymagania systemowe | Illustrator

Wymagania systemowe programu Illustrator

Wymagania systemowe i wersje językowe programu Illustrator CC (2015)
Wymagania systemowe programu Illustrator CC (2014)
Wymagania systemowe programu Illustrator CC
Wymagania systemowe programu Illustrator CS6
Starsze wersje

Do góry

Wymagania systemowe i wersje językowe programu Illustrator CC (2015)

Windows

- Procesor Intel Pentium 4 lub AMD Athlon 64
- Microsoft Windows 7 z dodatkiem Service Pack 1, Windows 8, Windows 8.1 lub Windows 10
- 1 GB pamięci RAM (zalecane 3 GB) dla wersji 32-bitowej; 2 GB pamięci RAM (zalecane 8 GB) dla wersji 64-bitowej
- 2 GB dostępnego miejsca na dysku twardym na potrzeby instalacji; dodatkowe wolne miejsce podczas instalacji (brak możliwości zainstalowania na wymiennych urządzeniach magazynujących flash)
- Wyświetlacz o rozdzielczości 1024 × 768 (zalecana rozdzielczość 1280 × 800)
- Aby otworzyć program Illustrator w trybie HiDPI, monitor musi obsługiwać rozdzielczość 1920 × 1080 lub większą.
- OpenGL 4.x
- Aby użyć nowej dotykowej przestrzeni roboczej w programie Illustrator, niezbędny jest tablet (lub monitor) z ekranem dotykowym i systemem Windows 8.1 (zalecane rozwiązanie to Microsoft Surface Pro 3).
- Opcjonalnie: aby korzystać z funkcji Wydajność GPU: karta graficzna NVIDIA wymieniona poniżej (zalecane użycie kart o średniej lub wysokiej wydajności), 1 GB pamięci VRAM (zalecane 2 GB) oraz najnowsze sterowniki dla osiągnięcia optymalnej wydajności.
- Nowa funkcja Wydajność GPU programu Illustrator w systemie Windows obsługiwana jest przez następujące karty graficzne:

NVIDIA

- Seria NVIDIA Quadro K
- NVIDIA Quadro 6xxx
- NVIDIA Quadro 5xxx
- NVIDIA Quadro 4xxx
- NVIDIA Quadro 2xxx
- NVIDIA Quadro 2xxxD
- NVIDIA Quadro 6xx

- Seria NVIDIA GeForce GTX (4xx, 5xx, 6xx, 7xx, 9xx, Titan)
- Seria NVIDIA Quadro M

***Ważne**: system Microsoft Windows może nie wykrywać dostępności najnowszych sterowników kart graficznych firmy NVIDIA. Pobierz najnowsze sterowniki kart graficznych:*

– seria Quadro
– inne serie

Intel

- Seria Intel HD Graphics 4000
- Seria Intel HD Graphics 5000
- Seria Intel Iris Graphics 5000
- Seria Intel Iris Pro Graphics 5000

AMD

Następujące serie kart są obsługiwane *wyłącznie w systemach Windows 8 lub nowszych*:

- Seria AMD Radeon R9
- Seria AMD Radeon R7
- Seria AMD Radeon HD 7000
- Seria AMD Radeon HD 8000
- Seria AMD FirePro V
- Seria AMD FirePro W

Upewnij się, że zainstalowano najnowsze sterowniki karty graficznej. Zobacz Wydajność procesora graficznego w programie Illustrator | Aktualizacje sterowników.

- Połączenie internetowe i rejestracja na potrzeby obowiązkowej aktywacji oprogramowania, sprawdzenia subskrypcji i dostępu do usług online*

Mac OS

- Wielordzeniowy procesor Intel obsługujący technologię 64-bitową
- Mac OS X w wersji 10.9, 10.10 lub 10.11
- 2 GB pamięci RAM (zalecane 8 GB)
- 2 GB dostępnego miejsca na dysku twardym na potrzeby instalacji; dodatkowe wolne miejsce podczas instalacji; brak możliwości zainstalowania w systemie plików z opcją rozróżniania wielkości znaków i na urządzeniach magazynujących flash
- Wyświetlacz o rozdzielczości 1024 × 768 (zalecana rozdzielczość 1280 × 800)
- Opcjonalnie: aby móc korzystać z funkcji Wydajność GPU: komputer Mac powinien mieć co najmniej 512 MB pamięci VRAM (zalecane 2 GB) oraz obsługiwać OpenGL w wersji 4.0 lub nowszej.
  - Aby sprawdzić ilość pamięci VRAM:
    Mac 10.9: kliknij pozycję *Mac* > *Ten Mac* > *Więcej informacji* (grafika).
    Mac 10.10, **10.11**: kliknij pozycję *Mac* > *Ten Mac* (grafika).
  - Aby sprawdzić, czy komputer obsługuje wymaganą wersję OpenGL (4.0 lub nowszą), zapoznaj się z niniejszym dokumentem pomocy firmy Apple.
- Połączenie internetowe i rejestracja na potrzeby obowiązkowej aktywacji oprogramowania, sprawdzenia subskrypcji i dostępu do usług online*

** UWAGA DLA UŻYTKOWNIKÓW! Do aktywacji niniejszego produktu i korzystania z niego wymagane są: połączenie z Internetem, identyfikator Adobe ID i akceptacja warunków umowy licencyjnej. Produkt może współpracować z internetowymi usługami firmy Adobe lub innych dostawców lub zezwalać na dostęp do nich. Usługi Adobe są dostępne jedynie dla użytkowników powyżej 13. roku życia i wymagają zaakceptowania dodatkowych warunków korzystania oraz Zasad prywatności online firmy Adobe. Aplikacje i usługi mogą być*

dostępne jedynie w wybranych krajach lub wersjach językowych. Mogą także podlegać zmianom oraz wycofaniu bez powiadomienia. Mogą mieć zastosowanie dodatkowe opłaty lub składki członkowskie.

Wersje językowe

Program Illustrator CC dostępny jest w następujących wersjach językowych:

Dansk	Italiano	Русский
Deutsch	Holenderski	*
English	Polski	日本語
Español	Português (Brazylia)	简体中文
Français	Svenska	繁體中文
Français*	Turecki	한국어
Hebrajski*	Ukraiński	
Węgierski	čeština	

* W wersji środkowowschodniej są obsługiwane języki arabski i hebrajski (łącznie z pełną obsługą zapisu od prawej do lewej), funkcje ułatwiające pracę z językami arabskim i hebrajskim, a także interfejs w języku angielskim. Wersja francuska północnoafrykańska (francuska*) oferuje pełną obsługę zapisu od prawej do lewej, funkcje ułatwiające pracę z językami arabskim i hebrajskim oraz interfejs w języku francuskim.

Do góry

Wymagania systemowe programu Illustrator CC (2014)

Windows

- Procesor Intel Pentium 4 lub AMD Athlon 64
- Microsoft Windows 7 z dodatkiem Service Pack 1, Windows 8 lub Windows 8.1
- 1 GB pamięci RAM (zalecane 3 GB) dla wersji 32-bitowej; 2 GB pamięci RAM (zalecane 8 GB) dla wersji 64-bitowej
- 2 GB dostępnego miejsca na dysku twardym na potrzeby instalacji; dodatkowe wolne miejsce podczas instalacji (brak możliwości zainstalowania na wymiennych urządzeniach magazynujących flash)
- Wyświetlacz o rozdzielczości 1024 × 768 (zalecana rozdzielczość 1280 × 800)
- Aby otworzyć program Illustrator w trybie HiDPI, monitor musi obsługiwać rozdzielczość 1920 × 1080 lub większą. Więcej informacji można uzyskać na stronie Usprawnienia obsługi systemu Windows: urządzenia HiDPI.
- Aby użyć nowej dotykowej przestrzeni roboczej w programie Illustrator, niezbędny jest tablet (lub monitor) z ekranem dotykowym i systemem Windows 8.1 (zalecane rozwiązanie to Microsoft Surface Pro 3).
- Opcjonalnie: aby korzystać z funkcji Wydajność GPU: karta graficzna NVIDIA z listy poniżej (zalecane karty o średniej i wysokiej wydajności) z 1 GB pamięci VRAM (zalecane 2 GB), najnowsze sterowniki NVIDIA dla optymalnej wydajności (zalecane sterowniki w wersji 335.23 lub nowsze – dla serii GeForce, 332.76 lub nowsze – dla serii Quadro).
- Nowa funkcja Wydajność GPU programu Illustrator w systemie Windows obsługiwana jest przez następujące karty graficzne NVIDIA:
  - Quadro K Series
  - Quadro 6xxx
  - Quadro 5xxx

- Quadro 4xxx
- Quadro 2xxx
- Quadro 2xxxD
- Quadro 6xx
- Seria GeForce GTX (4xx, 5xx, 6xx, 7xx, Titan)

- Połączenie internetowe i rejestracja na potrzeby obowiązkowej aktywacji oprogramowania, sprawdzenia subskrypcji i dostępu do usług online*

Mac OS

- Wielordzeniowy procesor Intel obsługujący technologię 64-bitową
- Mac OS X 10.7, 10.8, 10.9 lub 10.10
- 2 GB pamięci RAM (zalecane 8 GB)
- 2 GB dostępnego miejsca na dysku twardym na potrzeby instalacji; dodatkowe wolne miejsce podczas instalacji; brak możliwości zainstalowania w systemie plików z opcją rozróżniania wielkości znaków i na urządzeniach magazynujących flash
- Wyświetlacz o rozdzielczości 1024 × 768 (zalecana rozdzielczość 1280 × 800)
- Połączenie internetowe i rejestracja na potrzeby obowiązkowej aktywacji oprogramowania, sprawdzenia subskrypcji i dostępu do usług online*

Do góry

Wymagania systemowe programu Illustrator CC

Windows

- Procesor Intel® Pentium® 4 lub AMD Athlon® 64
- Microsoft® Windows® 7 z dodatkiem Service Pack 1, Windows 8 lub Windows 8.1
- 1 GB pamięci RAM (zalecane 3 GB) dla wersji 32-bitowej; 2 GB pamięci RAM (zalecane 8 GB) dla wersji 64-bitowej
- 2 GB dostępnego miejsca na dysku twardym na potrzeby instalacji; dodatkowe wolne miejsce podczas instalacji (brak możliwości zainstalowania na wymiennych urządzeniach magazynujących flash)
- Wyświetlacz o rozdzielczości 1024 × 768 (zalecana rozdzielczość 1280 × 800)
- Połączenie internetowe i rejestracja na potrzeby obowiązkowej aktywacji oprogramowania, sprawdzania poprawności członkostwa i dostępu do usług online*

Mac OS

- Wielordzeniowy procesor Intel obsługujący technologię 64-bitową
- Mac OS X 10.6.8, 10.7, 10.8 lub 10.9
- 2 GB pamięci RAM (zalecane 8 GB)
- 2 GB dostępnego miejsca na dysku twardym na potrzeby instalacji; dodatkowe wolne miejsce podczas instalacji; brak możliwości zainstalowania w systemie plików z opcją rozróżniania wielkości znaków i na urządzeniach magazynujących flash
- Wyświetlacz o rozdzielczości 1024 × 768 (zalecana rozdzielczość 1280 × 800)
- Połączenie internetowe i rejestracja na potrzeby obowiązkowej aktywacji oprogramowania, sprawdzania poprawności członkostwa i dostępu do usług online*

* Ten produkt może być zintegrowany z pewnymi usługami online udostępnianymi na serwerach firmy Adobe lub innych firm oraz zapewniać dostęp do takich usług. Usługi online firmy Adobe, w tym usługa Adobe Creative Cloud™, są dostępne wyłącznie dla użytkowników powyżej 13. roku życia. Wymagają akceptacji dodatkowych warunków oraz zasad prywatności online firmy Adobe. Aplikacje i usługi online są dostępne tylko w wybranych krajach i językach. Mogą wymagać rejestracji użytkownika. Mogą też podlegać zmianom i zostać wycofane bez powiadomienia. Mogą mieć zastosowanie dodatkowe opłaty lub składki członkowskie.

Do góry

Wymagania systemowe programu Illustrator CS6

Windows

- Procesor Intel® Pentium® 4 lub AMD Athlon® 64
- Microsoft® Windows® XP z dodatkiem Service Pack 3 lub Windows 7 z dodatkiem Service Pack 1. Programy Adobe® Creative Suite® 5.5 oraz CS6 działają także z systemami Windows 8 i Windows 8.1. Więcej informacji o wsparciu systemu Windows 8 można uzyskać w dziale Często zadawane pytania dotyczącym pakietu CS6.
- 1 GB pamięci RAM (zalecane 3 GB) dla wersji 32-bitowej; 2 GB pamięci RAM (zalecane 8 GB) dla wersji 64-bitowej
- 2 GB dostępnego miejsca na dysku twardym na potrzeby instalacji; dodatkowe wolne miejsce podczas instalacji (brak możliwości zainstalowania na wymiennych urządzeniach magazynujących flash)
- Wyświetlacz o rozdzielczości 1024 × 768 (zalecana rozdzielczość 1280 × 800) oraz 16-bitowa karta graficzna
- Stacja dysków DVD-ROM obsługująca dwuwarstwowe płyty DVD
- W przypadku niektórych funkcji programu Adobe Bridge: wymagana karta graficzna obsługująca technologię DirectX 9 i posiadająca min. 64 MB pamięci VRAM (pamięci przeznaczonej na grafikę)
- Oprogramowanie działa tylko po dokonaniu aktywacji. W celu aktywacji oprogramowania, sprawdzania poprawności subskrypcji i korzystania z usług online wymagana jest rejestracja i musi być dostępne szerokopasmowe połączenie z Internetem.† Opcja aktywacji telefonicznej jest niedostępna.

Mac OS

- Wielordzeniowy procesor Intel obsługujący technologię 64-bitową
- Mac OS X 10.6.8 lub 10.7. Aplikacje Adobe Creative Suite 5, CS5.5, i CS6 działają z systemem Mac OS X 10.8 i 10.9 na komputerach z procesorem Intel.*
- 2 GB pamięci RAM (zalecane 8 GB)
- 2 GB dostępnego miejsca na dysku twardym na potrzeby instalacji; dodatkowe wolne miejsce podczas instalacji; brak możliwości zainstalowania w systemie plików z opcją rozróżniania wielkości znaków i na wymiennych urządzeniach magazynujących z pamięcią flash
- Wyświetlacz o rozdzielczości 1024 × 768 (zalecana rozdzielczość 1280 × 800) z 16-bitową kartą graficzną
- Stacja dysków DVD-ROM obsługująca dwuwarstwowe płyty DVD
- Oprogramowanie działa tylko po dokonaniu aktywacji. W celu aktywacji oprogramowania, sprawdzania poprawności subskrypcji i korzystania z usług online wymagana jest rejestracja i musi być dostępne szerokopasmowe połączenie z Internetem.† Opcja aktywacji telefonicznej jest niedostępna.

* Dowiedz się więcej o wsparciu systemu Mac OS X Mavericks.

† Ten produkt może być zintegrowany z pewnymi usługami online udostępnianymi na serwerach firmy Adobe lub innych firm oraz zapewniać dostęp do takich usług. Usługi online są dostępne wyłącznie dla użytkowników powyżej 13. roku życia i wymagają zaakceptowania dodatkowych warunków oraz zasad prywatności online firmy Adobe. Usługi online są oferowane tylko w wybranych krajach i językach. Mogą wymagać rejestracji użytkownika. Mogą podlegać zmianom i zostać wycofane bez powiadomienia w całości lub w części. Ponadto może być konieczne uiszczenie dodatkowych opłat lub wykupienie subskrypcji.

Do góry

Starsze wersje

Wymagania systemowe programu Illustrator CS5

Windows

- Procesor Intel® Pentium® 4 lub AMD Athlon® 64
- Microsoft® Windows® XP z dodatkiem Service Pack 3; Windows Vista® Home Premium, Business, Ultimate lub Enterprise z dodatkiem Service Pack 1; Windows 7
- 1 GB pamięci RAM
- 2 GB dostępnego miejsca na dysku twardym na potrzeby instalacji; dodatkowe wolne miejsce wymagane podczas instalacji (brak możliwości zainstalowania w wymiennych urządzeniach magazynujących opartych na pamięci flash)
- Wyświetlacz o rozdzielczości 1024 × 768 (zalecana rozdzielczość 1280 × 800) oraz 16-bitowa karta graficzna
- Napęd DVD-ROM*
- Szerokopasmowe łącze internetowe do korzystania z usług online†

Mac OS

- Procesor Intel
- Mac OS X 10.5.7 lub 10.6
- 1 GB pamięci RAM
- 2 GB dostępnego miejsca na dysku twardym na potrzeby instalacji; dodatkowe wolne miejsce wymagane podczas instalacji; brak możliwości zainstalowania w systemie plików z opcją rozróżniania wielkości znaków i na wymiennych urządzeniach magazynujących opartych na pamięci flash
- Wyświetlacz o rozdzielczości 1024 × 768 (zalecana rozdzielczość 1280 × 800) oraz 16-bitowa karta graficzna
- Napęd DVD-ROM*
- Szerokopasmowe łącze internetowe do korzystania z usług online

* Ten produkt daje dostęp do funkcji uzupełniających obsługiwanych w trybie online, w tym do usług online CS Live („usług online”), pod warunkiem dostępności szybkiego połączenia z Internetem. Usługi online oraz niektóre ich funkcje mogą być dostępne tylko w określonych krajach oraz dla niektórych języków i walut. Mogą podlegać zmianom i zostać wycofane bez powiadomienia w całości lub w części. Korzystanie z usług online podlega odrębnym warunkom korzystania i zasadom prywatności online. Dostęp do niektórych usług wymaga rejestracji użytkownika. Niektóre usługi online, w tym usługi początkowo oferowane za darmo, mogą podlegać dodatkowym opłatom i wymagać oddzielnej subskrypcji.

Wymagania systemowe programu Illustrator CS4

Windows

- Procesor 2 GHz lub szybszy
- Microsoft® Windows® XP z dodatkiem Service Pack 2 (zalecany dodatek Service Pack 3) lub Windows Vista® Home Premium, Business, Ultimate albo Enterprise z dodatkiem

Service Pack 1 (produkt certyfikowany dla 32-bitowych systemów Windows XP i Windows Vista)
- 512 MB pamięci RAM (zalecany 1 GB)
- 2 GB dostępnego miejsca na dysku twardym na potrzeby instalacji; dodatkowe wolne miejsce wymagane podczas instalacji; brak możliwości zainstalowania na urządzeniach magazynujących opartych na pamięci flash
- Wyświetlacz o rozdzielczości 1024 × 768 (zalecana rozdzielczość 1280 × 800) oraz 16-bitowa karta graficzna
- Napęd DVD-ROM
- Szerokopasmowe łącze internetowe do korzystania z usług online*

System Mac OS

- Procesor PowerPC® G4 lub G5 albo procesor Intel®
- Mac OS X w wersji od 10.4.11 do 10.5.4
- 512 MB pamięci RAM (zalecany 1 GB)
- 2 GB dostępnego miejsca na dysku twardym na potrzeby instalacji; dodatkowe wolne miejsce wymagane podczas instalacji; brak możliwości zainstalowania w systemie plików z opcją rozróżniania wielkości znaków i na urządzeniach magazynujących z pamięcią flash
- Wyświetlacz o rozdzielczości 1024 × 768 (zalecana rozdzielczość 1280 × 800) oraz 16-bitowa karta graficzna
- Napęd DVD-ROM
- Oprogramowanie QuickTime 7 na potrzeby funkcji multimedialnych
- Szerokopasmowe łącze internetowe do korzystania z usług online*

* Ten produkt daje dostęp do funkcji obsługiwanych w trybie online („usług online”) pod warunkiem dostępności szybkiego połączenia z Internetem. Usługi online oraz niektóre ich funkcje mogą być dostępne tylko w określonych krajach oraz dla niektórych języków i walut. Mogą zostać w całości lub w części wycofane bez powiadomienia. Korzystanie z usług online podlega odrębnym warunkom korzystania i Zasadom prywatności online firmy Adobe. Dostęp do niektórych tych usług wymaga rejestracji użytkownika. Niektóre usługi online, w tym usługi początkowo oferowane za darmo, mogą podlegać dodatkowym opłatom. Więcej informacji oraz mające zastosowanie zasady korzystania i Zasady prywatności online podano na stronie www.adobe.com.

Wymagania systemowe programu Illustrator CS3

Windows

- Procesor Intel Pentium 4, Intel Centrino, Intel Xeon lub Intel Core Duo (albo zgodny)
- Microsoft Windows XP z dodatkiem Service Pack 2 lub Windows Vista Home Premium, Business, Ultimate albo Enterprise (produkt certyfikowany dla wersji 32-bitowych)
- 512 MB pamięci RAM (zalecany 1 GB)
- 2 GB dostępnego miejsca na dysku twardym (dodatkowe wolne miejsce podczas instalacji)
- Ekran o rozdzielczości 1024 × 768 oraz 16-bitowa karta graficzna
- Napęd DVD-ROM
- Oprogramowanie QuickTime 7 na potrzeby funkcji multimedialnych
- Połączenie internetowe lub telefoniczne — wymagane do aktywacji produktu
- Szerokopasmowe połączenie internetowe — wymagane dla usługi Adobe Stock Photos* oraz innych usług

Mac OS

- Procesor PowerPC G4, G5 lub wielordzeniowy procesor Intel
- System operacyjny Mac OS X w wersji 10.4.810.5 (Leopard)
- 512 MB pamięci RAM (zalecany 1 GB)
- 2,5 GB dostępnego miejsca na dysku twardym (dodatkowe wolne miejsce podczas instalacji)
- Ekran o rozdzielczości 1024 × 768 oraz 16-bitowa karta graficzna
- Napęd DVD-ROM
- Oprogramowanie QuickTime 7 na potrzeby funkcji multimedialnych
- Połączenie internetowe lub telefoniczne — wymagane do aktywacji produktu
- Szerokopasmowe połączenie internetowe — wymagane dla usługi Adobe Stock Photos* oraz innych usług

* Usługi online, między innymi Adobe Stock Photos i Adobe Connect, mogą być niedostępne w niektórych krajach, językach i walutach. Dostępność usług może ulec zmianie. Korzystanie z usług online odbywa się na warunkach określonych w odrębnej umowie i może być dodatkowo płatne.

Zobacz także

- Wspierane wersje produktu

(cc) BY-NC-SA Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte licencją Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online