ADOBE® ILLUSTRATOR® CS3
PODRĘCZNIK UŻYTKOWNIKA

Adobe

© 2007 Adobe Systems Incorporated. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Podręcznik użytkownika programu Adobe® Illustrator® CS3 dla systemów Windows® i Macintosh
Ten podręcznik, jak również opisane w nim oprogramowanie jest dostarczany na mocy licencji i może być używany lub kopiowany w oparciu o postanowienia tej licencji. Poza sytuacjami dozwolonymi przez postanowienia licencji, zabronione jest powielane, przechowywanie w systemie dostępu lub transmisja jakiejkolwiek części niniejszej publikacji, w dowolnej formie i dowolną metodą, elektroniczną, mechaniczną, w drodze nagrania lub w inny sposób, bez uprzedniego pisemnego zezwolenia Adobe Systems Incorporated. Zawartość tego podręcznika chroniona jest prawami autorskimi, nawet jeśli nie jest rozprowadzana z oprogramowaniem zawierającym licencję użytkownika.
Zawartość tego podręcznika udostępniana jest tylko w celach informacyjnych, może ulec zmianie bez powiadomienia i nie może być interpretowana jako zobowiązanie ze strony firmy Adobe Systems Incorporated. Adobe Systems Incorporated nie przyjmuje żadnej odpowiedzialności ani zobowiązań z tytułu błędów lub niedokładnych informacji, jakie mogą pojawić się w tym podręczniku.
Proszę pamiętać, że grafika lub zdjęcia, które użytkownik zechce umieścić w swoim projekcie mogą być chronione prawami autorskimi ich twórców. Nieupoważnione użycie takiego materiału we własnej pracy może stanowić naruszenie praw autorskich jego właściciela. Proszę pamiętać o uzyskaniu wszystkich niezbędnych zezwoleń od posiadacza praw autorskich.
Wszelkie odniesienia do nazw firm w załączonych szablonach mają cel wyłącznie demonstracyjny i nie odnoszą się do jakichkolwiek istniejących organizacji.
Adobe, logo Adobe, Acrobat, After Effects, Creative Suite, Dreamweaver, Flash, Illustrator, InDesign, logo Open Type i Photoshop są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi firmy Adobe Systems Incorporated w USA i/lub w innych krajach.
Microsoft, OpenType oraz Windows są znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi firmy Microsoft Corporation w USA i innych krajach. Apple, Mac, Mac OS i Macintosh są znakami handlowymi firmy Apple Inc., zarejestrowanymi w USA i innych krajach. Niektóre znaki handlowe należą do firmy The Proximity Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. i są używane za jej zgodą. Merriam-Webster jest zarejestrowanym znakiem handlowym firmy Merriam-Webster, Inc. Wszystkie inne znaki handlowe należą do swoich prawowitych właścicieli.
Produkt zawiera oprogramowanie BISAFE i/lub TIPEM opracowane przez RSA Data Security, Inc.Copyright © 1995-2002 Metrowerks Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone.Copyright © 1994 Hewlett-Packard Company Copyright © 1996, 1997 Silicon Graphics Computer Systems, Inc.Copyright © 1998 Gilles Vollant. Produkt ten zawiera oprogramowanie opracowane przez Apache Software Foundation (http://www.apache.org) Podczas tworzenia programu zastosowano MacApp®: ©1985-1988 Apple Computer, Inc. Oprogramowanie MacApp jest własnością firmy Apple Computer, Inc., na które licencję otrzymuje Adobe Systems Incorporated, zezwala ona na dystrybucję tylko do użytku wraz z programem Adobe Illustrator. Kolory PANTONE® wyświetlane w oprogramowaniu lub w dokumentacji użytkownika mogą nie być zgodne ze standardem PANTONE. Proszę odnieść się do aktualnych publikacji PANTONE (PANTONE Color Publications) PANTONE® i inne znaki handlowe Pantone, Inc. są własnością firmy Pantone, Inc. © Pantone, Inc., 2006. Pantone, Inc. jest właścicielem praw autorskich danych koloru oraz oprogramowania na które licencję otrzymuje Adobe Systems Incorporated, zezwala ona na dystrybucję tylko do użytku wraz z programem Adobe Illustrator. Dane koloru i oprogramowanie PANTONE nie mogą być kopiowane na inny dysk lub do pamięci w sytuacji innej niż jako część pracy w programie Adobe Illustrator.Oprogramowanie zostało utworzone na prawach autorskich DIC bazy danych koloru pochodzącej z Sample Books. Wideo Flash 9 obsługiwane jest w technologii On2 TrueMotion video. © 1992-2005 On2 Technologies, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. http://www.on2.com Produkt ten zawiera oprogramowanie opracowane przez OpenSymphony Group (http://www.opensymphony.com/) Części kodowe są na licencji firmy Nellymoser (www.nellymoser.com) Technologia kompresji i dekompresji wideo Sorenson Spark™ jest objęta licencją firmy Sorenson Media, Inc.
Elementy sprawdzania pisowni dla tego produktu zostały utworzone w oparciu o technologię Proximity Linguistic Technology. ©Copyright 1990 Merriam-Webster Inc. ©Copyright 1990 Wszelkie prawa zastrzeżone. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 2003 Franklin Electronic Publishers Inc.©Copyright 2003 Wszelkie prawa zastrzeżone. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. Dodatek prawniczy ©Copyright 1990/1994 Merriam-Webster Inc./Franklin Electronic Publishers Inc. ©Copyright 1994 Wszelkie prawa zastrzeżone. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1990/1994 Merriam-Webster Inc./Franklin Electronic Publishers Inc. ©Copyright 1997 Wszelkie prawa zastrzeżone. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA ©Copyright 1990 Merriam-Webster Inc. ©Copyright 1993 Wszelkie prawa zastrzeżone. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 2004 Franklin Electronic Publishers Inc.©Copyright 2004 Wszelkie prawa zastrzeżone. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1991 Dr. Lluis de Yzaguirre I Maura ©Copyright 1991 Wszelkie prawa zastrzeżone. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1990 Franklin Electronic Publishers Ltd. ©Copyright 1990 Wszelkie prawa zastrzeżone. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1990 Van Dale Lexicografie bv ©Copyright 1990 Wszelkie prawa zastrzeżone. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1995 Van Dale Lexicografie bv ©Copyright 1996 Wszelkie prawa zastrzeżone. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1990 IDE a.s. ©Copyright 1990 Wszelkie prawa zastrzeżone. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1992 Hachette/Franklin Electronic Publishers Inc. ©Copyright 2004 Wszelkie prawa zastrzeżone. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1991 Text & Satz Datentechnik ©Copyright 1991 Wszelkie prawa zastrzeżone. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 2004 Bertelsmann Lexikon Verlag ©Copyright 2004 Wszelkie prawa zastrzeżone. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 2004 MorphoLogic Inc. ©Copyright 2004 Wszelkie prawa zastrzeżone. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1990 William Collins Sons & Co. Ltd. ©Copyright 1990 Wszelkie prawa zastrzeżone. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1993-95 Russicon Company Ltd. ©Copyright 1995 Wszelkie prawa zastrzeżone. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 2004 IDE a.s. ©Copyright 2004 Wszelkie prawa zastrzeżone. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. Elementy dzielenia wyrazów dla tego produktu zostały utworzone w oparciu o technologię Proximity Linguistic Technology. ©Copyright 2003 Franklin Electronic Publishers Inc.©Copyright 2003 Wszelkie prawa zastrzeżone. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1984 William Collins Sons & Co. Ltd. ©Copyright 1988 Wszelkie prawa zastrzeżone. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1990 Franklin Electronic Publishers Ltd. ©Copyright 1990 Wszelkie prawa zastrzeżone. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1997 Van Dale Lexicografie bv ©Copyright 1997 Wszelkie prawa zastrzeżone. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1984 Editions Fernand Nathan ©Copyright 1989 Wszelkie prawa zastrzeżone. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1983 S Fischer Verlag ©Copyright 1997 Wszelkie prawa zastrzeżone. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1989 Zanichelli ©Copyright 1989 Wszelkie prawa zastrzeżone. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1989 IDE a.s. ©Copyright 1989 Wszelkie prawa zastrzeżone. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1990 Espasa-Calpe ©Copyright 1990 Wszelkie prawa zastrzeżone. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1989 C.A. Stromberg AB. ©Copyright 1989 Wszelkie prawa zastrzeżone. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA.
Uwaga do użytkowników z organizacji rządowych USA: Niniejsze oprogramowanie i dokumentacja stanowią "przedmioty komercyjne" zgodnie z definicją tego terminu w 48 C.F.R. §2.101, składające się z "komercyjnego oprogramowania komputerowego" oraz "komercyjnej dokumentacji komputerowej" zgodnie ze, stosownie, 48 C.F.R. §12.212 lub 48 C.F.R. §227.7202. Zgodnie ze, stosownie 48 C.F.R. §12.212 lub 48 C.F.R. §§227.7202-1 do 227.7202-4, komercyjne oprogramowanie komputerowe i komercyjna dokumentacja komputerowa są licencjonowane dla użytkowników z organizacji rządowych USA (a) tylko jako przedmioty komercyjne oraz (b) tylko z tymi prawami, które są przyznawane wszystkim innym użytkownikom na mocy warunków i postanowień wyszczególnionych w standardowej umowie komercyjnej Adobe do tego oprogramowania. Niepublikowane prawa zarezerwowane na mocy prawa Stanów Zjednoczonych. Adobe zgadza się zastosować do wszelkiego prawodawstwa równego prawa, włączając w to, kiedy to ma zastosowanie, ustalenia Executive Order 11246, z poprawkami, Section 402 of the Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act of 1974 (38 USC 4212) oraz Section 503 of the Rehabilitation Act of 1973 z poprawkami, oraz regulacje 41 CFR Parts 60-1 do 60-60, 60-250 i 60-741. Klauzula i ustalenia akcji afirmatywnej znajdujące się w powyższych regulacjach powinny być dołączone do niniejszej umowy.
Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, USA.
Numer części: 90078964 (04/07)

© 2007 Adobe Systems Incorporated. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Podręcznik użytkownika programu Adobe® Illustrator® CS3 dla systemów Windows® i Macintosh
Ten podręcznik, jak również opisane w nim oprogramowanie jest dostarczany na mocy licencji i może być używany lub kopiowany w oparciu o postanowienia tej licencji. Poza sytuacjami dozwolonymi przez postanowienia licencji, zabronione jest powielane, przechowywanie w systemie dostępu lub transmisja jakiejkolwiek części niniejszej publikacji, w dowolnej formie i dowolną metodą, elektroniczną, mechaniczną, w drodze nagrania lub w inny sposób, bez uprzedniego pisemnego zezwolenia Adobe Systems Incorporated. Zawartość tego podręcznika chroniona jest prawami autorskimi, nawet jeśli nie jest rozprowadzana z oprogramowaniem zawierającym licencję użytkownika.
Zawartość tego podręcznika udostępniana jest tylko w celach informacyjnych, może ulec zmianie bez powiadomienia i nie może być interpretowana jako zobowiązanie ze strony firmy Adobe Systems Incorporated. Adobe Systems Incorporated nie przyjmuje żadnej odpowiedzialności ani zobowiązań z tytułu błędów lub niedokładnych informacji, jakie mogą pojawić się w tym podręczniku.
Proszę pamiętać, że grafika lub zdjęcia, które użytkownik zechce umieścić w swoim projekcie mogą być chronione prawami autorskimi ich twórców. Nieupoważnione użycie takiego materiału we własnej pracy może stanowić naruszenie praw autorskich jego właściciela. Proszę pamiętać o uzyskaniu wszystkich niezbędnych zezwoleń od posiadacza praw autorskich.
Wszelkie odniesienia do nazw firm w załączonych szablonach mają cel wyłącznie demonstracyjny i nie odnoszą się do jakichkolwiek istniejących organizacji.
Adobe, logo Adobe, Acrobat, After Effects, Creative Suite, Dreamweaver, Flash, Illustrator, InDesign, logo Open Type i Photoshop są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi firmy Adobe Systems Incorporated w USA i/lub w innych krajach.
Microsoft, OpenType oraz Windows są znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi firmy Microsoft Corporation w USA i innych krajach. Apple, Mac, Mac OS i Macintosh są znakami handlowymi firmy Apple Inc., zarejestrowanymi w USA i innych krajach. Niektóre znaki handlowe należą do firmy The Proximity Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. i są używane za jej zgodą. Merriam-Webster jest zarejestrowanym znakiem handlowym firmy Merriam-Webster, Inc. Wszystkie inne znaki handlowe należą do swoich prawowitych właścicieli.
Produkt zawiera oprogramowanie BISAFE i/lub TIPEM opracowane przez RSA Data Security, Inc.Copyright © 1995-2002 Metrowerks Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone.Copyright © 1994 Hewlett-Packard Company Copyright © 1996, 1997 Silicon Graphics Computer Systems, Inc.Copyright © 1998 Gilles Vollant. Produkt ten zawiera oprogramowanie opracowane przez Apache Software Foundation (http://www.apache.org) Podczas tworzenia programu zastosowano MacApp®: ©1985-1988 Apple Computer, Inc. Oprogramowanie MacApp jest własnością firmy Apple Computer, Inc., na które licencję otrzymuje Adobe Systems Incorporated, zezwala ona na dystrybucję tylko do użytku wraz z programem Adobe Illustrator. Kolory PANTONE® wyświetlane w oprogramowaniu lub w dokumentacji użytkownika mogą nie być zgodne ze standardem PANTONE. Proszę odnieść się do aktualnych publikacji PANTONE (PANTONE Color Publications) PANTONE® i inne znaki handlowe Pantone, Inc. są własnością firmy Pantone, Inc. © Pantone, Inc., 2006. Pantone, Inc. jest właścicielem praw autorskich danych koloru oraz oprogramowania na które licencję otrzymuje Adobe Systems Incorporated, zezwala ona na dystrybucję tylko do użytku wraz z programem Adobe Illustrator. Dane koloru i oprogramowanie PANTONE nie mogą być kopiowane na inny dysk lub do pamięci w sytuacji innej niż jako część pracy w programie Adobe Illustrator.Oprogramowanie zostało utworzone na prawach autorskich DIC bazy danych koloru pochodzącej z Sample Books. Wideo Flash 9 obsługiwane jest w technologii On2 TrueMotion video. © 1992-2005 On2 Technologies, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. http://www.on2.com Produkt ten zawiera oprogramowanie opracowane przez OpenSymphony Group (http://www.opensymphony.com/) Części kodowe są na licencji firmy Nellymoser (www.nellymoser.com) Technologia kompresji i dekompresji wideo Sorenson Spark™ jest objęta licencją firmy Sorenson Media, Inc.
Elementy sprawdzania pisowni dla tego produktu zostały utworzone w oparciu o technologię Proximity Linguistic Technology. ©Copyright 1990 Merriam-Webster Inc. ©Copyright 1990 Wszelkie prawa zastrzeżone. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 2003 Franklin Electronic Publishers Inc.©Copyright 2003 Wszelkie prawa zastrzeżone. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. Dodatek prawniczy ©Copyright 1990/1994 Merriam-Webster Inc./Franklin Electronic Publishers Inc. ©Copyright 1994 Wszelkie prawa zastrzeżone. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1990/1994 Merriam-Webster Inc./Franklin Electronic Publishers Inc. ©Copyright 1997 Wszelkie prawa zastrzeżone. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA ©Copyright 1990 Merriam-Webster Inc. ©Copyright 1993 Wszelkie prawa zastrzeżone. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 2004 Franklin Electronic Publishers Inc.©Copyright 2004 Wszelkie prawa zastrzeżone. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1991 Dr. Lluis de Yzaguirre I Maura ©Copyright 1991 Wszelkie prawa zastrzeżone. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1990 Franklin Electronic Publishers Ltd. ©Copyright 1990 Wszelkie prawa zastrzeżone. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1990 Van Dale Lexicografie bv ©Copyright 1990 Wszelkie prawa zastrzeżone. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1995 Van Dale Lexicografie bv ©Copyright 1996 Wszelkie prawa zastrzeżone. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1990 IDE a.s. ©Copyright 1990 Wszelkie prawa zastrzeżone. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1992 Hachette/Franklin Electronic Publishers Inc. ©Copyright 2004 Wszelkie prawa zastrzeżone. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1991 Text & Satz Datentechnik ©Copyright 1991 Wszelkie prawa zastrzeżone. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 2004 Bertelsmann Lexikon Verlag ©Copyright 2004 Wszelkie prawa zastrzeżone. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 2004 MorphoLogic Inc. ©Copyright 2004 Wszelkie prawa zastrzeżone. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1990 William Collins Sons & Co. Ltd. ©Copyright 1990 Wszelkie prawa zastrzeżone. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1993-95 Russicon Company Ltd. ©Copyright 1995 Wszelkie prawa zastrzeżone. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 2004 IDE a.s. ©Copyright 2004 Wszelkie prawa zastrzeżone. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. Elementy dzielenia wyrazów dla tego produktu zostały utworzone w oparciu o technologię Proximity Linguistic Technology. ©Copyright 2003 Franklin Electronic Publishers Inc.©Copyright 2003 Wszelkie prawa zastrzeżone. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1984 William Collins Sons & Co. Ltd. ©Copyright 1988 Wszelkie prawa zastrzeżone. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1990 Franklin Electronic Publishers Ltd. ©Copyright 1990 Wszelkie prawa zastrzeżone. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1997 Van Dale Lexicografie bv ©Copyright 1997 Wszelkie prawa zastrzeżone. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1984 Editions Fernand Nathan ©Copyright 1989 Wszelkie prawa zastrzeżone. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1983 S Fischer Verlag ©Copyright 1997 Wszelkie prawa zastrzeżone. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1989 Zanichelli ©Copyright 1989 Wszelkie prawa zastrzeżone. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1989 IDE a.s. ©Copyright 1989 Wszelkie prawa zastrzeżone. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1990 Espasa-Calpe ©Copyright 1990 Wszelkie prawa zastrzeżone. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1989 C.A. Stromberg AB. ©Copyright 1989 Wszelkie prawa zastrzeżone. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA.
Uwaga do użytkowników z organizacji rządowych USA: Niniejsze oprogramowanie i dokumentacja stanowią "przedmioty komercyjne" zgodnie z definicją tego terminu w 48 C.F.R. §2.101, składające się z "komercyjnego oprogramowania komputerowego" oraz "komercyjnej dokumentacji komputerowej" zgodnie ze, stosownie, 48 C.F.R. §12.212 lub 48 C.F.R. §227.7202. Zgodnie ze, stosownie 48 C.F.R. §12.212 lub 48 C.F.R. §§227.7202-1 do 227.7202-4, komercyjne oprogramowanie komputerowe i komercyjna dokumentacja komputerowa są licencjonowane dla użytkowników z organizacji rządowych USA (a) tylko jako przedmioty komercyjne oraz (b) tylko z tymi prawami, które są przyznawane wszystkim innym użytkownikom na mocy warunków i postanowień wyszczególnionych w standardowej umowie komercyjnej Adobe do tego oprogramowania. Niepublikowane prawa zarezerwowane na mocy prawa Stanów Zjednoczonych. Adobe zgadza się zastosować do wszelkiego prawodawstwa równego prawa, włączając w to, kiedy to ma zastosowanie, ustalenia Executive Order 11246, z poprawkami, Section 402 of the Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act of 1974 (38 USC 4212) oraz Section 503 of the Rehabilitation Act of 1973 z poprawkami, oraz regulacje 41 CFR Parts 60-1 do 60-60, 60-250 i 60-741. Klauzula i ustalenia akcji afirmatywnej znajdujące się w powyższych regulacjach powinny być dołączone do niniejszej umowy.
Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, USA.
Numer części: 90078964 (04/07)

Spis treści

Rozdział 1: Pierwsze kroki
Instalacja....1
Pomoc Adobe....2
Zasoby....5
Co nowego....13

Rozdział 2: Obszar roboczy
Podstawowe informacje o obszarze roboczym....15
Dostosowywanie przestrzeni roboczej....19
Narzędzia....25
Pliki i szablony....28
Kadrowanie kompozycji....32
Oglądanie ilustracji....35
Miarki, siatki i linie pomocnicze....40
Ustawianie preferencji....44
Odzyskiwanie, cofanie i automatyzacja....44

Rozdział 3: Rysowanie
Podstawy rysowania....46
Rysowanie prostych linii i kształtów....50
Rysowanie flar....54
Rysowanie za pomocą narzędzia Ołówek....56
Rysowanie przy pomocy narzędzia Pióro....58
Edycja ścieżek....63
Obrysowywanie kompozycji....72
Symbole....76
Narzędzia obsługi symboli i zestawy symboli....82

Rozdział 4: Kolor
Informacje o kolorze....87
Wybieranie kolorów....93
Używanie i tworzenie próbek....96
Zarządzanie próbkami....102
Praca z grupami kolorów....104
Dopasowywanie kolorów....122

Rozdział 5: Zarządzanie kolorami
Omówienie zarządzania kolorem....126
Utrzymywanie spójności kolorów....128
Zarządzanie kolorami w przypadku obrazów importowanych....132
Zarządzanie kolorami w przypadku dokumentów do wyświetlania w Internecie....134
Przeprowadzanie prób kolorów....135
Zarządzanie kolorami w dokumentach podczas drukowania....137
Praca z profilami kolorów....138
Ustawienia kolorów....143

Rozdział 6: Malowanie
Malowanie z wypełnieniami i obrysami....148
Grupy aktywnego malowania....155
Pędzle....163
Przezroczystość i tryby mieszania....171
Gradienty, siatki i przejścia kolorów....180
Wzorki....185

Rozdział 7: Zaznaczanie i układanie obiektów
Zaznaczanie obiektów....193
Grupowanie i rozwijanie obiektów....202
Przesuwanie, wyrównywanie i rozmieszczanie obiektów....203
Obracanie i odbijanie obiektów....207
Używanie warstw....212
Blokowanie, ukrywanie i usuwanie obiektów....216
Układanie obiektów w stos....217
Powielanie obiektów....218

Rozdział 8: Przekształcanie obiektów
Przekształcanie obiektów....221
Pochylanie, ścinanie i zniekształcanie obiektów....223
Zmiana kształtu za pomocą form....228

Łączenie obiektów....231
Cięcie i dzielenie obiektów....237
Maska przycinająca....239
Tworzenie przejść między obiektami....241
Zmiana kształtu obiektów z efektami....245
Tworzenie obiektów trójwymiarowych....247

Rozdział 9: Importowanie, eksportowanie i zapisywanie
Importowanie plików....256
Importowanie obrazów bitmapowych....261
Importowanie plików Adobe PDF....263
Importowanie plików EPS, DCS i AutoCAD....264
Importowanie kompozycji z programu Photoshop....265
Zapisywanie kompozycji....267
Eksportowanie kompozycji....272
Tworzenie plików Adobe PDF....278
Opcje Adobe PDF....282
Używanie informacji o pliku i metadanych....289

Rozdział 10: Tekst
Tworzenie i importowanie tekstu....291
Praca z tekstem akapitowym....294
Praca z tekstem na ścieżce....301
Skalowanie i obracanie tekstu....304
Słowniki ortograficzne i językowe....306
Czcionki....307
Formatowanie tekstu....310
Odstępy pomiędzy wierszami i znakami....320
Znaki specjalne....322
Formatowanie akapitów....325
Opcje dzielenia wyrazów i łamania wierszy....330
Tabulatory....332
Korzystanie ze stylów znaków i akapitów....336
Eksportowanie tekstu....338
Formatowanie znaków azjatyckich....340
Tworzenie czcionek kompozytowych....350
Uaktualnianie tekstu z programu Illustrator 10....353

Rozdział 11: Tworzenie efektów specjalnych
Atrybuty wyglądu....354
Praca z efektami i filtrami....361
Podsumowanie filtrów i efektów....364
Cienie, blaski i wtapianie....371
Tworzenie szkiców i mozaik....373
Przekształcanie grafiki wektorowej w obrazy bitmapowe....374
Style grafiki....375

Rozdział 12: Grafika WWW
Najlepsze procedury tworzenia grafiki WWW....379
Plasterki i mapy obrazów....380
SVG....385
Tworzenie animacji....387
Optymalizacja obrazów....390
Opcje optymalizacji grafiki internetowej....396
Ustawienia wyjściowe obrazów internetowych....408

Rozdział 13: Drukowanie
Podstawowe zadania drukarskie....411
Drukowanie rozbarwień....413
Przygotowywanie stron do druku....416
Znaczniki drukarskie i spady....418
Drukowanie w trybie PostScript....420
Drukowanie z włączoną funkcją zarządzania kolorami....423
Drukowanie gradientów, siatek i przejść kolorów....424
Drukowanie i zapisywanie grafiki przezroczystej....427
Nadruki....430
Zalewkowanie....432
Predefiniowane ustawienia drukowania....437

Rozdział 14: Automatyzacja pracy
Operacje....439
Skrypty....446
Grafika o zmiennych danych....447

Rozdział 15: Wykresy
Tworzenie wykresów....453
Formatowanie wykresów....457
Dodawanie rysunków i symboli do wykresów....462

Rozdział 16: Adobe Bridge
Praca w programie Bridge....468
Przestrzeń robocza....469
Wyświetlanie i zarządzanie plikami....476
Praca z obrazami i dynamicznymi plikami multimedialnymi....482
Wykonywanie automatycznych zadań w programie Bridge....487
Metadane i słowa kluczowe....488
Używanie Version Cue z programem Bridge....497
Rozpoczynanie spotkania w programie Bridge....499

Rozdział 17: Adobe Version Cue
Posługiwanie się Adobe Version Cue....501
Korzystanie z serwera Version Cue....507
Praca z projektami Version Cue....513
Praca z plikami w środowisku Version Cue....519
Wersje w środowisku Version Cue....526
Edytowanie i synchronizowanie plików offline....529
Administracja serwera Version Cue....531
Recenzje PDF w środowisku Version Cue....542
Rozwiązywanie problemów....546

Indeks....549

Rozdział 1: Pierwsze kroki

Jeśli nie zainstalowałeś nowego oprogramowania, zacznij od przeczytania informacji o instalacji i innych czynnościach wstępnych. Zanim zaczniesz pracę, poświęć kilka chwil, aby przeczytać omówienie Pomocy Adobe i wielu zasobów dostępnych dla użytkownika. Masz dostęp do instruktażowych filmów wideo, wtyczek, szablonów, społeczności użytkowników, seminariów, samouczków, kanałów RSS i wielu innych.

Instalacja

Wymagania

1 Wymagania dotyczące całości systemu i rekomendacje oprogramowania Adobe®, znajdują się w pliku Czytaj Mnie na dysku instalacyjnym.

Instalacja oprogramowania

1 Zamknij wszystkie inne aplikacje Adobe otwarte na twoim komputerze.

2 Włóż dysk instalacyjny do stacji dysków i wykonuj instrukcje wyświetlane na ekranie.

Uwaga: *Więcej informacji znajduje się w pliku Czytaj Mnie na dysku instalacyjnym.*

Aktywacja oprogramowania

Jeśli posiadasz licencję na oprogramowanie Adobe tylko dla jednego użytkownika, będziesz poproszony o aktywację oprogramowania; to jest prosty, anonimowy proces, który musisz zakończyć w ciągu 30 dni od rozpoczęcia korzystania z programu.

Więcej informacji na ten temat można znaleźć w pliku Czytaj mnie, na dysku instalacyjnym lub na stronie internetowej firmy Adobe www.adobe.com/go/activation_pl.

1 Jeśli okno dialogowe Aktywacja nie jest jeszcze otwarte, wybierz polecenie Pomoc > Aktywuj.

2 Wykonuj czynności zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie.

Uwaga: *Aby zainstalować oprogramowanie na innym komputerze, najpierw należy dezaktywować program na komputerze, na którym była przeprowadzana aktywacja. Wybierz polecenie Pomoc > Dezaktywuj.*

Zarejestruj

Zarejestruj swój produkt, aby otrzymać bezpłatną pomoc przy instalacji, zawiadomienia o aktualizacjach i inne usługi.

1 Aby dokonać rejestracji, wykonuj instrukcje pojawiające się na ekranie w oknie dialogowym Rejestracja. Pojawiają się one po dokonaniu instalacji i aktywacji oprogramowania.

Jeśli odkładasz rejestrację na później, możesz dokonać jej w dowolnym czasie poprzez wybór polecenia Pomoc > Rejestracja.

Read Me

Dysk instalacyjny zawiera plik Czytaj Mnie dla twojego oprogramowania. (Plik ten jest także skopiowany do katalogu aplikacji w trakcie instalacji produktu.) Otwórz plik, aby przeczytać ważne informacje dotyczące następujących tematów:

- Wymagania systemowe

- Instalacja (także odinstalowanie oprogramowania)
- Aktywacja i rejestracja
- Instalacja czcionek
- Rozwiązywanie problemów
- Pomoc techniczna
- Informacje prawne

Pomoc Adobe

Zasoby pomocy Adobe

Dokumentacja oprogramowania firmy Adobe dostępna jest w wielu formatach.

Pomoc umieszczona w programie oraz Pomoc LiveDocs

Pomoc znajdująca się w programie zawiera całą dokumentację i instrukcje dostępne w momencie wydania programu. Jest ona dostępna w programach Adobe z menu Pomoc.

Pomoc LiveDocs zawiera całą zawartość pomocy znajdującej się w programie oraz uaktualnienia i łącza do dodatkowych instrukcji dostępnych w Internecie. W części produktów możliwe jest także dodawanie komentarzy do tematów pomocy LiveDocs. Pomoc LiveDocs dla twojego produktu znajduje się na stronie internetowej Adobe Help Resource Center www.adobe.com/go/documentation_pl.

Większość wersji Pomocy umieszczonej w programie jak i Pomocy LiveDocs umożliwia przeszukiwanie swojej zawartości w Systemie pomocy zainstalowanych produktów. Tematy mogą także zawierać łącza do odpowiednich treści znajdujących się Internecie lub w Pomocy innego produktu.

Pomoc, znajdująca się w programie jak i w Internecie, może być traktowana jako centrum dostępu do dodatkowych treści oraz środowisk użytkowników. Najbardziej pełna i aktualna wersja pomocy umieszczona jest zawsze w Internecie.

Dokumentacja PDF Adobe

Pomoc umieszczona w programie, dostępna jest też w plikach PDF zoptymalizowanych do drukowania. Inne dokumenty, takie jak przewodniki instalacyjne lub białe księgi mogą być również dostarczane w formacie PDF.

Cała dokumentacja w formacie PDF jest dostępna na stronie internetowej Adobe Help Resource Center www.adobe.com/go/documentation_pl. Dokumentację PDF dołączoną do oprogramowania, można obejrzeć w katalogu Dokumenty znajdującym się na instalacyjnym DVD lub na dysku zawartości.

Dokumentacja drukowana

Drukowaną wersję pomocy znajdującej się w programie można zakupić przez Internet w serwisie sklepu Adobe Store www.adobe.com/go/store. W internetowym sklepie Adobe Store dostępne są też inne pozycje książkowe wydane przez Adobe publishing partners.

Do wszystkich produktów Adobe Creative Suite® 3 dołączony został drukowany podręcznik obiegu pracy, zaś poszczególne programy Adobe mogą zawierać drukowany podręcznik Pierwsze kroki.

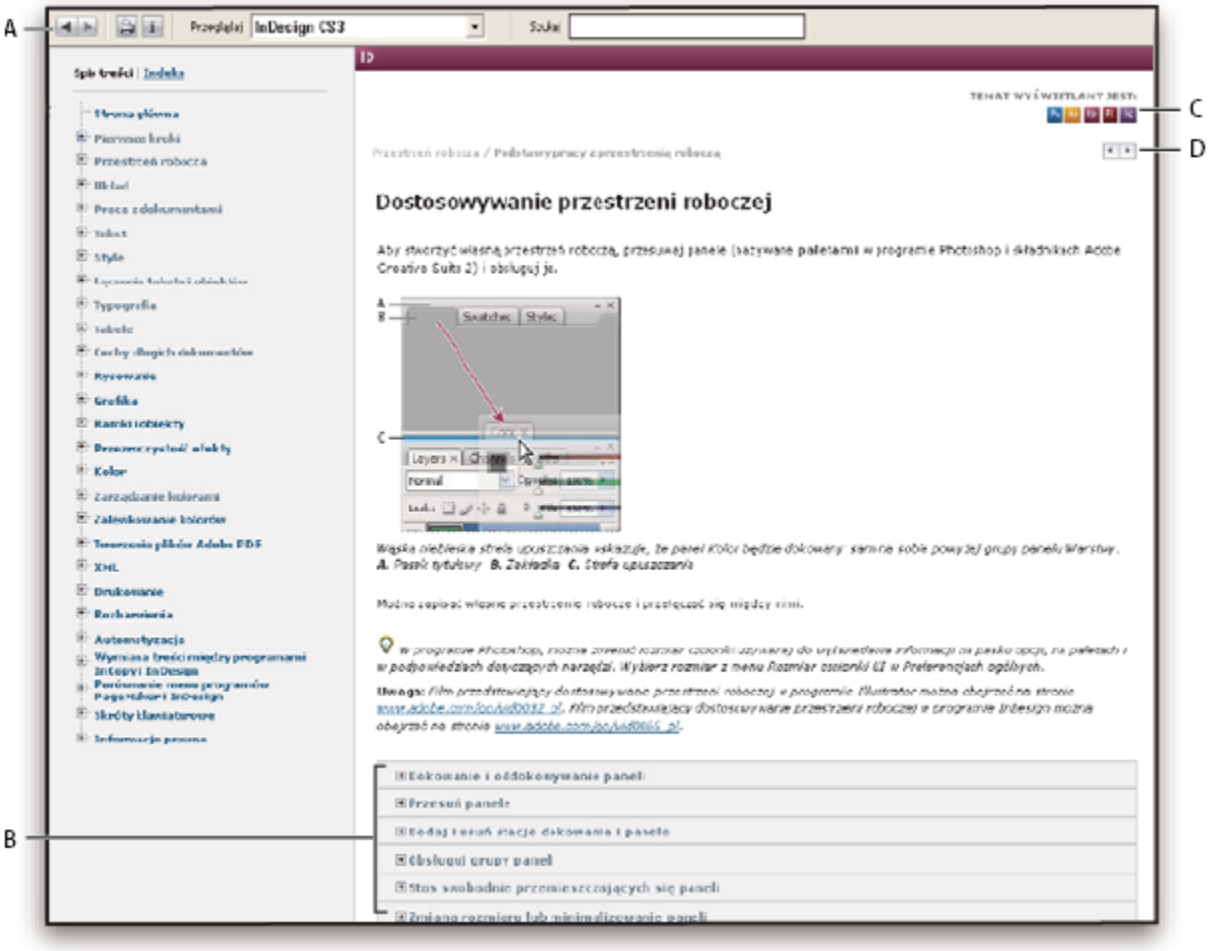
Korzystanie z Pomocy umieszczonej w programie

Pomoc umieszczona w programie dostępna jest z menu Pomoc. Po uruchomieniu programu Adobe Help Viewer, kliknij Przeglądaj, aby zobaczyć Pomoc do innych produktów Adobe zainstalowanych na twoim komputerze.

Funkcje Pomocy ułatwiające dostęp do treści dotyczących różnych produktów:

- Tematy mogą zawierać łącza do systemów pomocy innych produktów Adobe lub dodatkowych zasobów w Internecie.
- Niektóre tematy są wspólne dla dwóch lub większej liczby produktów. Przykładowo, jeśli w temacie Pomocy zobaczysz ikony programów Adobe Photoshop® CS3 i Adobe After Effects® CS3 to wiesz, że ten temat opisuje funkcjonalność podobną w dwóch produktach lub obieg pracy między produktami.
- Możesz przeszukiwać systemy pomocy wielu produktów.

Jeśli poszukujesz wyrażenia "narzędzie kształt", to umieść je w cudzysłowie , aby odnaleźć tylko te tematy, które zawierają wszystkie słowa w tym wyrażeniu.



Pomoc Adobe
***A.** Przyciski Wstecz/Dalej (poprzednio wykorzystane łącza) **B.** Tematy podrzędne podlegające rozszerzaniu **C.** Ikony wskazujące tematy wspólne **D.** Przyciski Poprzedni i Następny (tematy w porządku sekwencyjnym)*

Funkcje dostępności

Zawartość Pomocy Adobe jest dostępna dla ludzi niepełnosprawnych—takich jak upośledzonych ruchowo, niewidomych lub niedowidzących. Pomoc w programie obsługuje następujące standardowe funkcje dostępności:

- Użytkownik może zmieniać rozmiar tekstu, korzystając ze standardowych poleceń menu kontekstowego.
- Łącza są podkreślone dla łatwiejszego ich rozpoznania.
- Jeśli tekst łącza i tekst tytułu, do którego się odnosi, nie są takie same, tytuł znajduje swoje odniesienie w atrybucie Tytuł znacznika Zakotwiczenie. Na przykład, łącza Poprzedni i Następny zawierają tytuły poprzedniego i następnego tematu.
- Zawartość pomocy obsługuje tryb wysokiego kontrastu.
- Grafiki bez podpisów posiadają tekst zastępczy.
- Każda ramka posiada tytuł określający jej cel.
- Standardowe znaczniki HTML definiują strukturę zawartości do czytania na ekranie lub za pomocą narzędzi syntezy mowy.
- Arkusze stylów sterują formatowaniem, dlatego też nie ma osadzonych czcionek.

Skróty klawiaturowe dla kontrolek na pasku narzędziowym Pomocy (Windows)
Przycisk Wstecz Alt+Strzałka w lewo

Przycisk Dalej Alt+Strzałka w prawo

Drukuj Ctrl+P

Przycisk Informacje Ctrl+I

Menu Przeglądaj Alt+Strzałka w dół lub Alt+Strzałka w górę, aby wyświetlić Pomoc dla innego programu

Pole Szukaj Ctrl+S pozwala umieścić punkt wstawiania w polu Szukaj

Skróty klawiaturowe do przeglądania Pomocy (Windows)

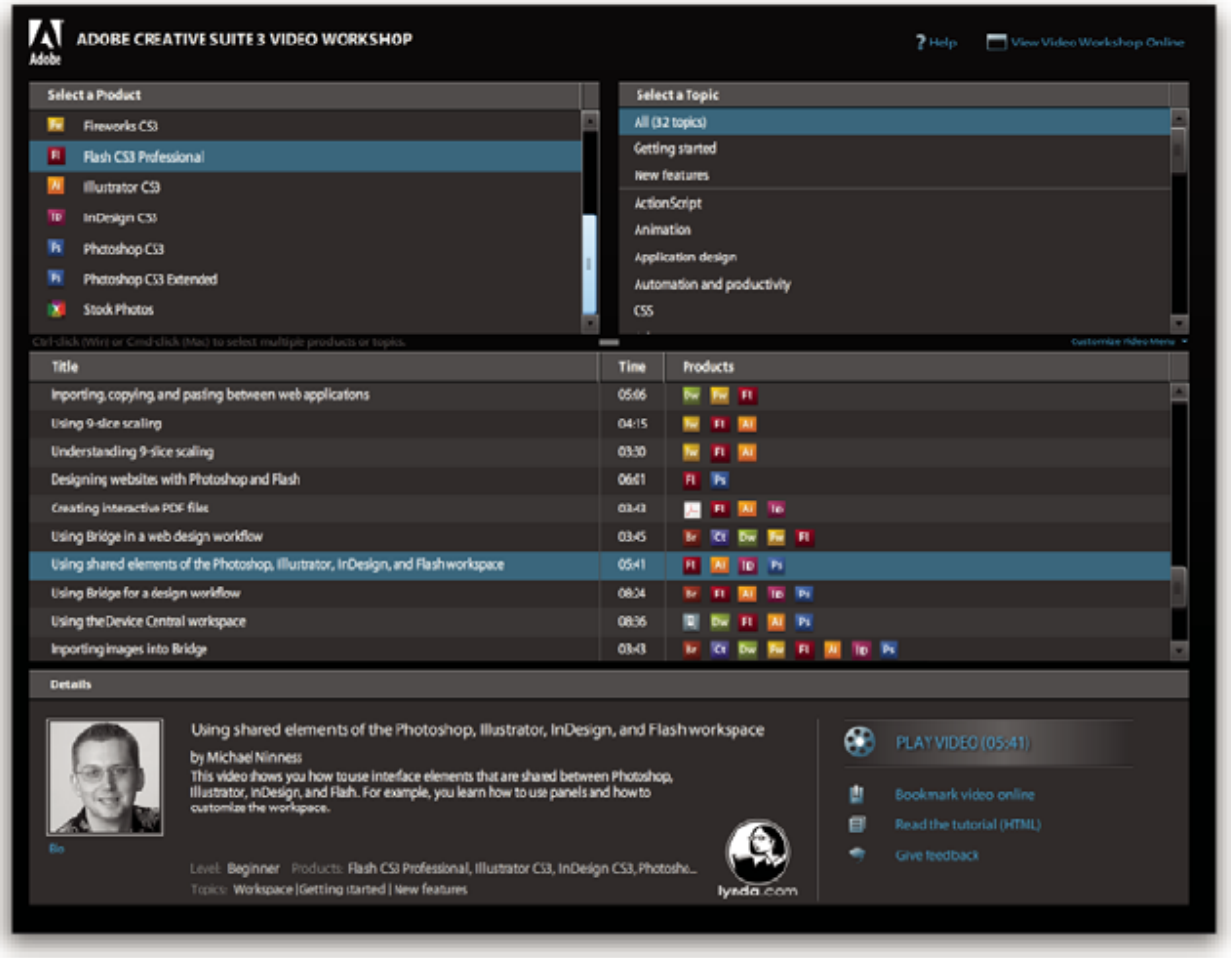
- Aby przemieszczać się między panelami wciśnij Ctrl+Tab (Dalej) i Shift+Ctrl+Tab (Wstecz).
- Aby przenosić się między łączami w panelu, wciśnij Tab (Dalej) i Shift+Tab (Wstecz).
- Aby uaktywnić wybrane łącze, wciśnij Enter.
- Aby powiększyć tekst, wciśnij Ctrl+znak równości.
- Aby zmniejszyć tekst, wciśnij Ctrl+łącznik.

Zasoby

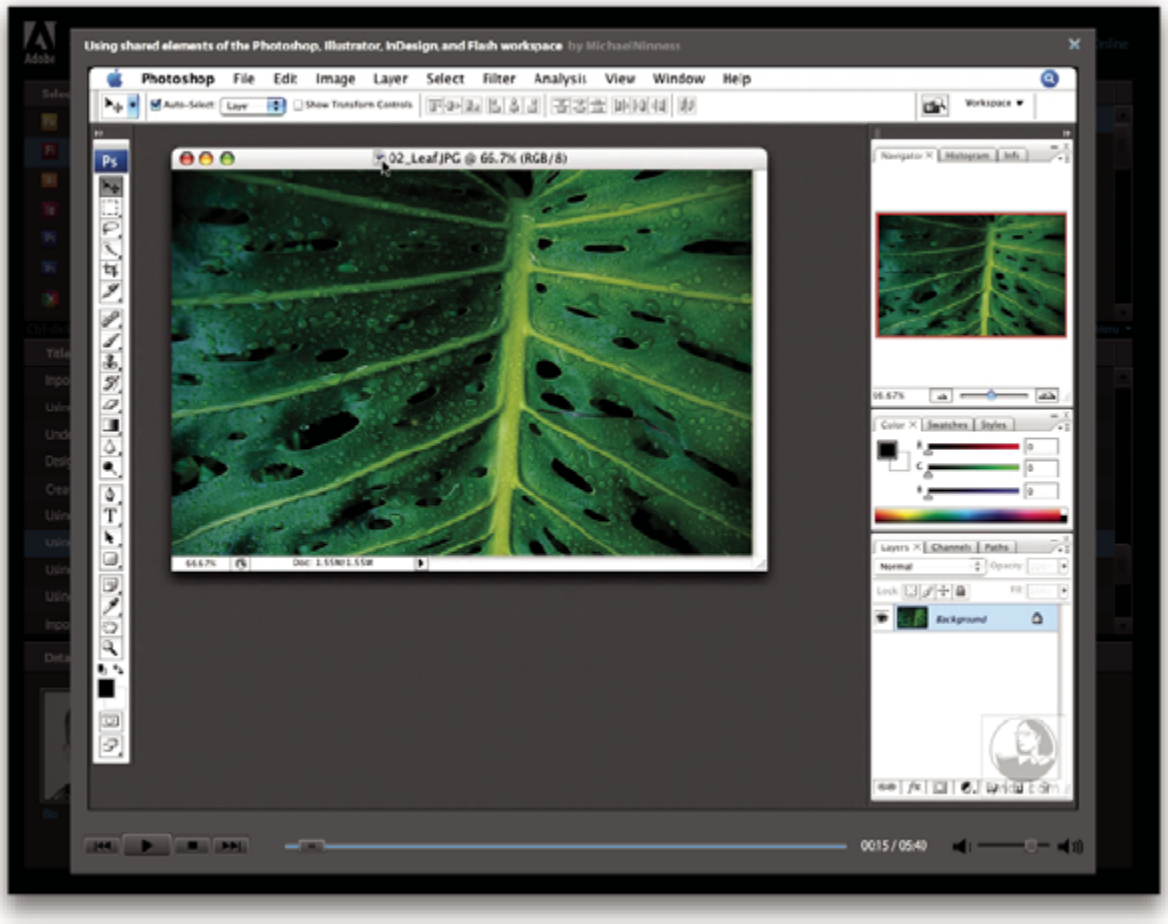
Adobe Video Workshop

Adobe Creative Suite 3 Video Workshop oferuje ponad 200 treningowych filmów wideo obejmujących szeroki zakres tematów z dziedziny drukowania, Internetu i tworzenia profesjonalnych filmów wideo.

Adobe Video Workshop można użyć do zdobycia informacji o dowolnym produkcie Creative Suite 3. Liczne filmy wideo pokazują jak należy używać wielu programów Adobe jednocześnie.



Po uruchomieniu Adobe Video Workshop można wybrać produkty, o których chcemy zdobyć informacje i tematy, które chcemy obejrzeć Można zapoznać się ze szczegółami każdego wideo, aby pogłębić wiedzę dotyczącą programu i uczynić ją bardziej bezpośrednią.



Społeczność prezenterów

Wraz z wypuszczeniem produktu na rynek Adobe Systems zaprosił społeczność użytkowników do wymiany poglądów i spostrzeżeń. Adobe i lynda.com przedstawiają podręczniki, podpowiedzi i triki pochodzące od wiodących projektantów i twórców, takich jak Joseph Lowery, Katrin Eismann i Chris Georgenes. Można zobaczyć i posłuchać ekspertów Adobe takich jak Lynn Grillo, Greg Rewis i Russell Brown. W sumie ponad 30 ekspertów od produktów Adobe dzieli się swoją wiedzą.

Podręczniki i pliki źródłowe

Adobe Video Workshop zawiera programy treningowe zarówno dla początkujących, jak i zaawansowanych użytkowników. Dostępne są także filmy wideo dotyczące nowych właściwości produktów i kluczowych technik w nich używanych. Każdy film wideo obejmuje jeden temat i zazwyczaj trwa od 3 do 5 minut. Większości filmów wideo towarzyszy ilustrowany podręcznik i pliki źródłowe, co pozwala na wydrukowanie szczegółowo zaplanowanych poszczególnych etapów nauki i skorzystanie z podręcznika na swój własny sposób.

Korzystanie z Adobe Video Workshop

Dostęp do Adobe Video Workshop jest możliwy przy użyciu DVD dostarczonego wraz z Creative Suite 3. Jest także dostępny online na stronie internetowej www.adobe.com/go/learn_videotutorials_pl. Adobe będzie regularnie dodawał nowe wideo do internetowego Video Workshop, a zatem warto sprawdzać czy nie pojawiło się coś nowego.

Filmy wideo programu Illustrator CS3

Adobe Video Workshop obejmuje szeroki zakres tematów dotyczących Adobe Illustrator® CS3, w tym:

- Tworzenie i konfigurowanie nowego dokumentu
- Importowanie zawartości do programu Illustrator
- Zaznaczanie, obsługiwanie i wyrównywanie obiektów
- Korzystanie z narzędzi Obiekty inteligentne i Żywe kolory
- Zapisywanie plików w Internecie

Filmy wideo pokazują także jak używać programu Illustrator CS3 z innymi produktami Adobe:

- Efektywne posługiwanie się tekstem i symbolami pomiędzy programami Illustrator i Flash®
- Tworzenie zewnętrznej zawartości w programie Illustrator
- Używanie dzielonych elementów w programach Photoshop, Illustrator, InDesign® i Flash
- Eksportowanie animowanych plików SWF z programu Illustrator

Aby mieć dostęp do podręczników wideo Adobe Creative Suite 3, trzeba odwiedzić Adobe Video Workshop na stronie internetowej www.adobe.com/go/learn_videotutorials_pl.

Dodatki

Masz dostęp do szerokiej gamy zasobów, które pozwolą ci wykorzystać maksymalnie efektywnie twoje oprogramowanie Adobe. Niektóre z zasobów są instalowane na komputerze podczas procesu instalacji oprogramowania; inne jak np. bardzo przydatne pliki przykładowe i dokumenty zostały dołączone do dysku instalacyjnego lub dysku z zawartością dodatkową. Unikalne dodatki są także oferowane przez społeczność Adobe Exchange na stronie internetowej www.adobe.com/go/exchange_pl.

Zainstalowane zasoby

W trakcie procesu instalacji, wiele zasobów zostaje umieszczonych w twoim katalogu aplikacji. Aby obejrzeć te pliki, musisz przejść do katalogu aplikacji w twoim komputerze.

- Windows®: *[dysk startowy]*\Program Files\Adobe*[Program Adobe]*
- Mac OS®: *[dysk startowy]*/Applications/*[Program Adobe]*

Katalog aplikacji może zawierać następujące zasoby:
Wtyczki Wtyczki to niewielkie programy, które zwiększają możliwości lub dodają nowe właściwości do twojego oprogramowania. Po zainstalowaniu wtyczek, ich nazwy są wyświetlane w menu Import i Eksport, ich typy plików (formaty) pojawiają się w oknach dialogowych Otwórz, Zapisz jako i Eksport oryginalnego; w podmenu Filtry pojawiają się odpowiednie filtry. Na przykład, wiele wtyczek odpowiedzialnych za efekty specjalne jest automatycznie instalowanych w katalogu Wtyczki wewnątrz katalogu Photoshop CS3.

Ustawienia predefiniowane Ustawienia predefiniowane zawierają szeroką gamę użytecznych narzędzi, preferencji, efektów i obrazów. Ustawienia predefiniowane produktu zawierają pędzle, próbki, grupy kolorów, symbole, własne kształty, style graficzne i style warstw, wzorce, gęstości, akcje, przestrzenie robocze i wiele więcej. Zawartość ustawień predefiniowanych można odnaleźć poprzez interfejs użytkownika. Niektóre ustawienia predefiniowane (na przykład biblioteki pędzli w programie Photoshop) stają się dostępne tylko wtedy, gdy wybierzesz odpowiednie narzędzie. Jeśli nie chcesz utworzyć efektu lub obrazu z pliku tymczasowego, możesz zaczerpnąć inspirację z bibliotek ustawień predefiniowanych.

Szablony Pliki szablonów mogą być otwierane i oglądane w Adobe Bridge CS3, otwierane z Ekranu powitalnego lub bezpośrednio z menu Plik. W zależności od produktu, pliki szablonów mogą oznaczać nagłówki, elektroniczne biuletyny i strony internetowe lub też menu DVD i przyciski wideo. Każdy szablon jest profesjonalnie skonstruowany i stanowi przykład najlepszego użycia możliwości produktu. Szablony mogą stanowić wartościowe źródło zasobów w razie potrzeby nagłego rozpoczęcia projektu.

Przykłady Przykładowe pliki zawierają więcej skomplikowanych projektów i stanowią znakomity sposób poznania nowych możliwości produktu w trakcie pracy. Pliki te przedstawiają zakres twórczych możliwości, które są dla ciebie dostępne.

Czcionki Wiele czcionek OpenType® i rodzin czcionek jest zawartych w twoim produkcie Creative Suite. Czcionki są kopiowane do twojego komputera podczas instalacji:

- Windows: *[dysk startowy]*\Windows\Fonts
- Mac OS X: *[dysk startowy]*/Library/Fonts

Dodatkowe informacje o instalowaniu czcionek możesz znaleźć w pliku Read Me na instalacyjnym DVD.

zawartość DVD

Instalacyjne DVD oraz DVD zawartości dostarczone z produktem zawiera dodatkowe zasoby użytkowe dla twojego oprogramowania. Katalog Dodatki zawiera pliki specyficzne dla produktu, takie jak szablony, obrazy, ustawienia predefiniowane, operacje, wtyczki i efekty, wraz z podkatalogami Czcionki i Kolekcja zdjęć. Katalog Dokumentacja zawiera wersję PDF Pomocy, informacje techniczne i inne dokumenty, takie jak papiery wzorcowe, informatory i informacje o specyficznych właściwościach produktu.

Adobe Exchange

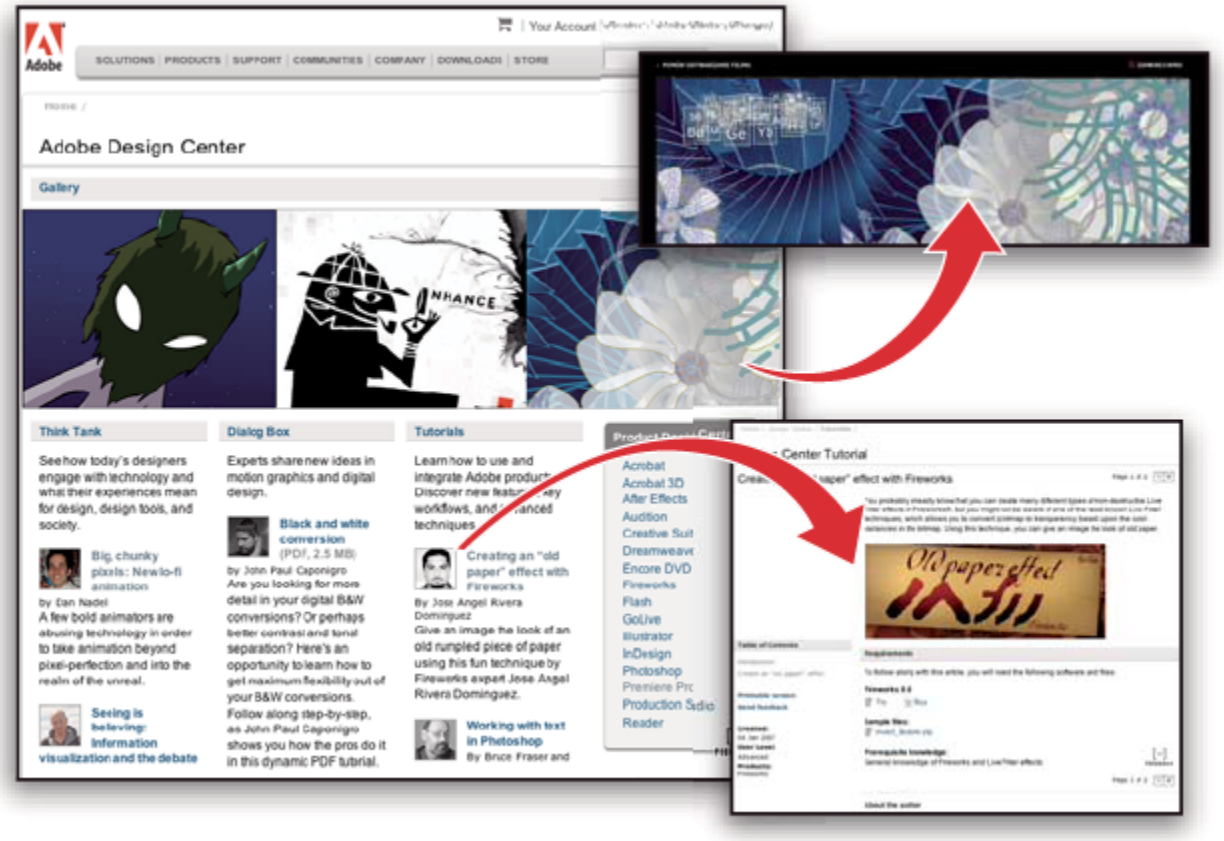
Więcej darmowych informacji można znaleźć na stronie internetowej www.adobe.com/go/exchange_pl, społeczności użytkowników online, których członkowie pobierają i dzielą tysiące darmowych operacji, rozszerzeń, wtyczek i innych treści przydatnych dla produktów Adobe.

Bridge Home

Bridge Home, nowy kierunek dla Adobe Bridge CS3, dostarcza zaktualizowanych informacji o całym oprogramowaniu Adobe Creative Suite 3 w jednym wygodnym miejscu. Uruchom Adobe Bridge, a następnie kliknij ikonę Bridge Home na górze panelu Ulubione aby mieć dostęp do najnowszych podpowiedzi, aktualnych informacji i zasobów dotyczących narzędzi Creative Suite.
Uwaga: *Bridge Home może nie być dostępny we wszystkich językach.*

Adobe Design Center

Adobe Design Center oferuje artykuły, źródła inspiracji i instrukcje od ekspertów przemysłowych, czołowych projektantów i publikujących partnerów Adobe. W każdym miesiącu pojawiają się tam nowe treści.



Możesz znaleźć setki podręczników do produktów dotyczących projektowania i poznać podpowiedzi oraz techniki poprzez wideo, podręczniki HTML i przykładowe rozdziały książek.

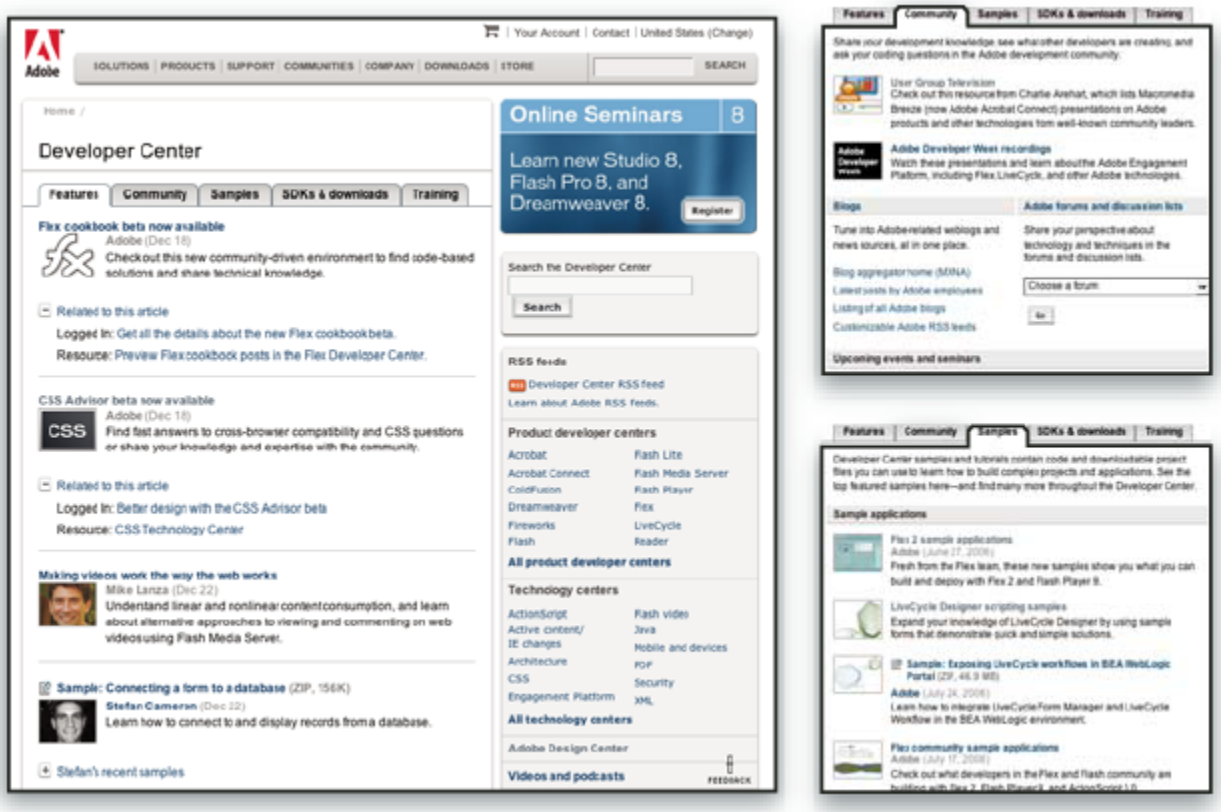
Nowe pomysły stanowią sedno działania serwisów Think Tank, Okno dialogowe i Galeria:

- Artykuły Think Tank pokazują jak dzisiejsi projektanci korzystają z technologii i co ich doświadczenia oznaczają dla projektowania, narzędzi projektowania i społeczności.
- W Oknie dialogowym, eksperci dzielą się nowymi pomysłami dotyczącymi ruchomej grafiki i projektowania cyfrowego.
- Galeria pokazuje jak artyści komunikują się na temat projektowania w ruchu.

Odwiedź serwis internetowy Adobe Design Center www.adobe.com/designcenter.

Adobe Developer Center

Adobe Developer Center zawiera przykłady, podręczniki, artykuły, zasoby społeczności dla twórców rozbudowanych aplikacji internetowych, serwisów internetowych, zawartości dla urządzeń zewnętrznych i innych projektów powstających przy użyciu produktów Adobe. Developer Center zawiera również zasoby dla twórców wtyczek do produktów Adobe.



Poza kodem przykładowym i podręcznikami znajdziesz kanały RSS, seminaria online, pakiety SDK, przewodniki pisania skryptów i inne zasoby techniczne.

Odwiedź serwis Adobe Developer Center www.adobe.com/go/developer_pl.

Pomoc techniczna

Odwiedź serwis internetowy Adobe Support www.adobe.com/support, aby uzyskać informacje diagnostyczne o produktach oraz o bezpłatnych i płatnych opcjach pomocy technicznej. Za pomocą łącza Trening, uzyskasz dostęp do książek Adobe Press; materiałów szkoleniowych; programów certyfikacji oprogramowania Adobe i wiele więcej.

Pobieranie

Odwiedź serwis internetowy www.adobe.com/go/downloads_pl aby znaleźć darmowe aktualizacje, próby i inne użyteczne oprogramowanie. Dodatkowo, Adobe Store (na stronie internetowej www.adobe.com/go/store_pl) umożliwia dostęp do tysiąca wtyczek od trzeciej partii twórców pomagając dokonać automatyzacji zadań, dostosować obieg pracy, utworzyć specjalistyczne profesjonalne efekty, i wiele więcej.

Adobe Labs

Serwis Adobe Labs daje Ci możliwość poznania i oceny nowych i dopiero powstających technologii oraz produktów firmy Adobe.

Strona internetowa Adobe Labs udostępnia następujące zasoby:

- Oprogramowanie i technologie przed ich wydaniem
- Przykłady kodu i najlepsze porady, wspomagające proces nauczania

- Wczesne wersje produktów i dokumentacji technicznej
- Fora dyskusyjne, zasoby oparte na wiki i inne źródła ułatwiające współpracę z podobnie myślącymi twórcami.

Serwis Adobe Labs wspiera proces wspólnego rozwoju oprogramowania. W tym środowisku klienci szybko skuteczniej wykorzystują nowe produkty i technologie. Serwis Adobe Labs to też forum do wczesnej wymiany informacji zwrotnych, która pozwala zespołom twórców Adobe tworzyć oprogramowanie spełniające oczekiwania społeczności użytkowników.

Odwiedź serwis internetowy Adobe Labs www.adobe.com/go/labs_pl.

Społeczności użytkowników

Społeczności użytkowników mogą korzystać z forów, blogów i innych dróg dzielenia się technologią, narzędziami i informacjami. Użytkownicy mogą zadawać pytania i dowiadywać się, w jaki sposób inni wykorzystują różne funkcje programów Adobe. Fora między dwoma użytkownikami dostępne są w językach angielskim, francuskim, niemieckim i japońskim; blogi umieszczane są w szerszej gamie języków.

Aby uczestniczyć w forach lub blogach odwiedź serwis www.adobe.com/communities.

Co nowego

Doskonałe funkcje projektowania

Kolor aktywny

Badaj harmonię kolorów i dynamicznie nadawaj kolory wielu grafikom wektorowym na raz. Przy pomocy funkcji Aktywny kolor, możesz odkryć nowe kombinacje kolorów, szybko je wypróbować i zapisać, aby ponownie ich użyć. Możesz podejrzeć zmiany w kompozycji, przesunąć ton kolorystyki kompozycji dobierając ją na kole kolorów, lub dostroić z dużą precyzją jedynie jeden kolor. (Zobacz “Omówienie funkcji Aktywny kolor” na stronie 107.)

Panel Próbki

Zapisz grupę kolorów na panelu Próbki, aby łatwo powrócić do ulubionych zestawów kolorów. (Zobacz “Zapisywanie kolorów z panelu Wzornik kolorów w panelu Próbki” na stronie 107.)

Tryb izolacji

Użyj trybu izolacji, aby ochronić obszary kompozycji przed edycją. Możesz grupować, ukrywać, blokować i zmieniaj sortowanie warstw, wiedząc, że izolowane fragmenty kompozycji nie będą zmienione przypadkowo. (Zobacz “Izolowanie grup i podwarstw” na stronie 194.)

Lepsza integracja

Integracja z Adobe Flash

Twórz zawiłe wektory, scenopisy, sekwencje testowe bez konieczności rysowania ich od nowa w programie Adobe Flash. Oszczędź czas produkcji stosując tekst, warstwy i symbole, które zachowują ich strukturę i możliwości edycji, gdy są skopiowane i wklejone do programu Flash. Możesz przenosić się pomiędzy programami Illustrator i Flash, ujarzmiając siłę każdego z nich. (zobacz “Znakowanie tekstu przed eksportem do Flash” na stronie 338 i “Informacje o grafice Flash” na stronie 387.)

Symbole

Wykorzystaj mocną stronę programu Illustrator jaką są symbole bardziej praktyczne niż kiedyś. Łatwo je tworzyć, dostosowywać do potrzeb i skutecznie wykorzystywać w programie Flash. (Zobacz “Informacje o symbolach” na stronie 76.)

Drukowanie

Zachowaj rodzime przestrzenie kolorów podczas drukowania. Dzięki obsłudze DeviceN, możesz być pewny, że kompozycja będzie poprawnie rozbarwiona przy druku. (Zobacz “Informacje o rozbarwieniach” na stronie 413.)

Większa wydajność przestrzeni roboczej

Nowe profile dokumentów

Wybór jednego z wbudowanych profili nowego dokumentu przyśpieszy rozpoczęcie pracy nad nowym dokumentem. Te profile są dopasowane do różnych typów projektów, dla przykładu: dla urządzeń przenośnych, druku, WWW, wideo. Możesz zapisywać własne profile zawierające parametry startowe, na przykład: wymiary obszaru roboczego, próbki, pędzle, style i przestrzenie kolorów. (Zobacz "Informacje o profilach nowych dokumentów" na stronie 28.)

Własne przestrzenie robocze

Za pomocą zwijalnych paneli i nowych widoków ikon możesz dostosowywać przestrzeń roboczą do swoich potrzeb. Własną przestrzeń roboczą możesz zapisać jako predefiniowane ustawienie i w ten sposób zoptymalizować przestrzeń roboczą do danych zadań. (Zobacz "Dostosowywanie przestrzeni roboczej" na stronie 19.)

Wydajność działania

Pracuj płynniej i efektywniej, nie czekając aż program dogoni cię, twoje działania i zamiary. Wewnętrzna architektura programu Illustrator została ulepszona. Zauważysz przyspieszone przewijanie i zmiany powiększenia, odświeżanie i lepszą reaktywność.

Dostęp do bibliotek z paneli

Łatwo uzyskasz dostęp do wbudowanych pędzli, tematycznych próbek i stylów graficznych. Szybko możesz zastosować pożądany efekt wybierając go z rozwijanej listy biblioteki na ikonie położonej na dolnym pasku paneli narzędzi. (Zobacz, na przykład "Omówienie panelu Pędzle" na stronie 164.)

Zaawansowane narzędzia rysowania i kontrolki

Panel sterowania

Potrzebne do wykonania zadania narzędzie masz zawsze pod ręką w panelu sterowania, który wyświetla najstosowniejsze opcje dla bieżącego zaznaczenia. Na górze ekranu masz dostęp do kontrolek punktów kontrolnych, narzędzi zaznaczania, masek przycinających, i zniekształceń z wykorzystaniem formy. Nieporządek przestrzeni roboczej został zmniejszony dzięki temu, że nie trzeba mieć otwartych tak wielu paneli. (Zobacz "Omówienie panelu sterowania" na stronie 18.)

Edycja ścieżek

Natychmiast po zaznaczeniu punktów na ścieżce, Panel sterowania wyświetli narzędzia do edycji ścieżki. Szybciej dokończysz pracę a ukryjesz lub pokażesz jednym kliknięciem. (Zobacz "Określanie wyglądu linii i punktów kierunkowych" na stronie 49.)

Zaznaczanie punktu

Przesuń kursor ponad którykolwiek punkt kontrolny i powiększ co ułatwi dostrzeżenie i zaznaczenie go. Kursor pokazuje większy kwadrat tam, gdzie zostanie wykryty punkt. (Zobacz "Określanie preferencji rozmiaru punktów kierunkowych" na stronie 50.)

Wyrównywanie punktów

Wyrównuj i rozmieszczaj punkty tak jak wyrównujesz i rozmieszczasz obiekty. Jeśli wybierzesz więcej niż jeden punkt to w Panelu sterowania pokażą się przyciski wyrównywania. Punkty możesz także wyrównywać do obszaru roboczego lub obszaru kadrowania. (Zobacz "Wyrównywanie i rozmieszczanie obiektów" na stronie 206.)

Narzędzie Gumka

Szybko usuniesz obszary kompozycji jak łatwo usuwa się piksele w programie Photoshop. Wszystko co musisz zrobić to obrysować myszką lub pisakiem kształt lub zestaw kształtów. Program Illustrator tworzy nowe ścieżki wzdłuż krawędzi usuniętego obrysu zachowując gładkość przy usuwaniu. (Zobacz "Usuwanie kompozycji" na stronie 69.)

Narzędzie Obszar kadrowania

Rysuj wiele obszarów kadrowania wykorzystując własne lub predefiniowane charakterystyki. Łatwo utworzysz jednostronicowe pliki PDF idealnie wykadrowane do zaznaczenia, czyniąc możliwym zapisanie wielu wariantów kompozycji do pokazania klientom lub kolegom. (Zobacz "Tworzenie, edycja i usuwanie obszarów kadrowania" na stronie 32.)

Rozdział 2: Obszar roboczy

Witamy w programie Adobe Illustrator CS3. Program Illustrator udostępnia ci wydajny obszar roboczy i interfejs użytkownika do tworzenia i edycji kompozycji do drukowania, WWW i urządzeń przenośnych.

Podstawowe informacje o obszarze roboczym

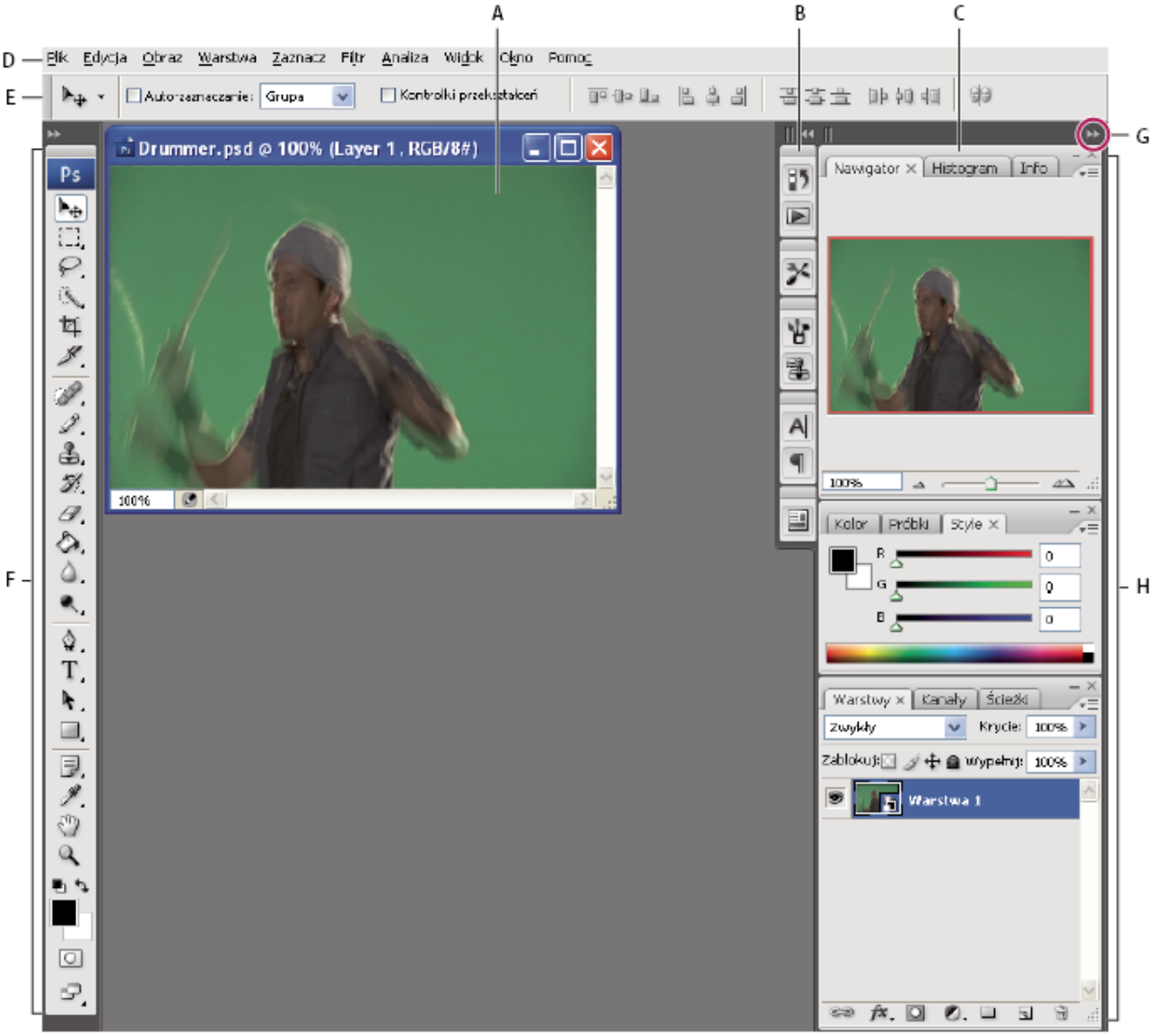
Omówienie przestrzeni roboczej

Dokumenty oraz pliki tworzymy i operujemy nimi przy pomocy różnych elementów takich, jak panele, paski i okna. Dowolny układ tych elementów jest nazywany *przestrzenią roboczą*. Podczas pierwszego uruchamiania składnika Adobe Creative Suite, widoczne są domyślne ustawienia przestrzeni roboczej, którą można dostosować do wykonywanych w niej zadań. Można na przykład utworzyć jedną przestrzeń roboczą do edytowania, inną - do oglądania, zapisać je i przełączać się między nimi w trakcie pracy.

Domyślne ustawienia przestrzeni roboczej mogą być przywrócone w dowolnym momencie poprzez wybór domyślnej opcji w menu Okno > Przestrzeń robocza.

Chociaż domyślne ustawienia przestrzeni roboczej obejmują programy Illustrator, InCopy, InDesign i Photoshop, można obsługiwać poszczególne elementy mniej więcej w ten sam sposób w nich wszystkich. Domyślne ustawienia przestrzeni roboczej w programie Photoshop są typowe:

- *Pasek menu* rozciągający się u góry ekranu organizuje system poleceń w menu.
- *Panel Narzędzia* (nazywany też *Przybornikiem*) zawiera narzędzia do tworzenia i edytowania obrazów, prac graficznych, elementów strony i tak dalej. Narzędzia powiązane są zgrupowane w jednym miejscu.
- *Panel sterowania* (nazywany też *paskiem opcji*) wyświetla opcje dla aktualnie wybranego narzędzia. (W programie Flash nie ma panelu sterowania.)
- *Okno dokumentu* (nazywane *Stołem montażowym* w programie Flash) wyświetla aktualnie używany plik.
- *Panele* (nazywane też *paletami*) pomagają w nadzorowaniu i dokonywaniu zmian tego, nad czym pracujesz. Na przykład, Oś czasu w programie Flash czy panel Warstwy w programie Photoshop. Wyświetlanie niektórych paneli jest ustawiane domyślnie, ale możliwe jest dodanie dowolnego panelu poprzez jego wybór z menu Okno. Wiele paneli posiada menu z opcjami typowymi dla panelu. Panele mogą być grupowane, układane w stos lub dokowane.



Domyślne ustawienia przestrzeni roboczej w programie Photoshop
A. *Okno dokumentu* ***B.*** *Stacja dokowania paneli zwiniętych do postaci ikon* ***C.*** *Pasek tytułu panelu* ***D.*** *Pasek menu* ***E.*** *Pasek opcji* ***F.*** *Paleta Narzędzia* ***G.*** *Przycisk Zwiń do ikon* ***H.*** *Trzy palety (panele) zgrupowane w pionową stację dokowania*

Film przedstawiający przestrzeń roboczą, można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0187_pl.

Ukrywanie lub pokaż wszystkie panele

- (Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop) Aby ukryć lub pokazać wszystkie panele, łącznie z panelem Narzędzia i paskiem opcji lub panelem Sterowanie, naciśnij Tab.
- (Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop) Aby ukryć lub pokazać wszystkie panele, łącznie z panelem Narzędzia i paskiem opcji lub panelem sterowania, naciśnij klawisze Shift+Tab.

Możesz czasowo wyświetlić schowane w ten sposób panele poprzez przesunięcie kursora na krawędź okna aplikacji (Windows) lub na krawędź monitora (Mac OS) i unoszenie go nad pojawiającym się paskiem.

- (Flash) Aby ukryć lub pokazać wszystkie panele, naciśnij F4.

Wyświetl opcje menu panelu

1 Umieść kursor na ikonie menu panelu w jego prawym górnym rogu i naciśnij przycisk myszy.

(Illustrator) Dopasuj jasność panelu

1 Przesuń suwak Jasność w Preferencjach interfejsu użytkownika. To sterowanie dotyczy wszystkich paneli, w tym panelu Sterowanie.

Ponowna konfiguracja panelu Narzędzia

Można wyświetlić narzędzia w panelu Narzędzia w pojedynczej kolumnie lub jedno obok drugiego w dwóch kolumnach.

W programie InDesign, można także zmieniać sposób wyświetlania z pojedynczej kolumny na dwie kolumny poprzez ustawienie odpowiedniej opcji w preferencjach Interfejsu.

1 Kliknij podwójną strzałkę na górze panelu Narzędzia.

Informacje o trybach ekranu

Wygląd okna ilustracji i paska menu można zmieniać za pomocą opcji trybu, umieszczonych w dolnej części panelu Narzędzia.

- Powiększony tryb ekranu wyświetla ilustrację w powiększonym oknie, z paskiem menu na górze, paskami przewijania z boku i bez paska tytułu.
- Standardowy tryb ekranu wyświetla ilustrację w standardowym oknie, z paskiem menu na górze i paskami przewijania z boku.
- Tryb pełnego ekranu z paskiem menu wyświetla ilustrację w oknie pełnoekranowym, z paskiem menu, ale bez pasków przewijania i paska tytułu.
- Tryb pełnoekranowy wyświetla ilustrację w oknie pełnoekranowym, bez paska tytułu, paska menu i pasków przewijania.

Korzystanie z paska stanu

Pasek stanu jest wyświetlany w lewy dolnym rogu okna ilustracji, w trybie Powiększonego ekranu. W pasku wyświetlane są informacje na temat bieżącego stopnia powiększenia oraz szereg innych informacji: bieżące narzędzie, data i godzina, liczba dostępnych stopni cofania i ponawiania, profil koloru dokumentu oraz status 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.
- Dostęp do poleceń Version Cue®.

Zobacz także

"Informacje o Version Cue" na stronie 501

Wprowadzanie wartości w panelach i oknach dialogowych

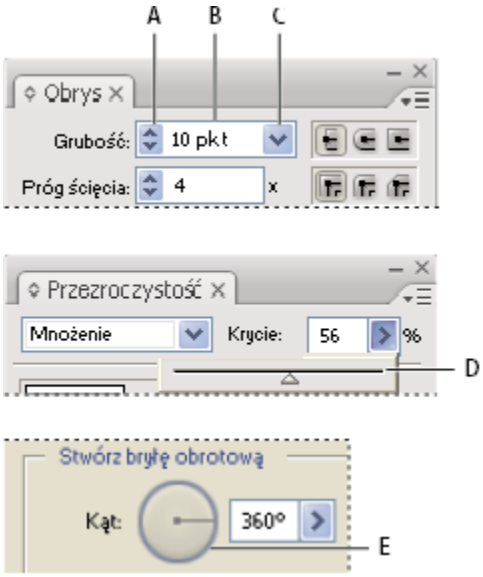
Używając tych samych metod we wszystkich panelach i oknach dialogowych możesz wprowadzać wartości. Proste działania matematyczne można wykonywać w dowolnym numerycznym polu edycyjnym. Na przykład, aby przenieść zaznaczony obiekt o 3 jednostki w prawo, używając bieżącej jednostki miary, nie trzeba wyliczać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

Wpisywanie wybranej wartości w panelu lub oknie dialogowym

1 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 szybkość zwiększania lub zmniejszania.
- Wybierz wartość z menu związanego z danym polem.



Metody wprowadzania danych
***A.** Przyciski strzałek **B.** Pole tekstowe **C.** Strzałka menu **D.** Suwak **E.** Skala*

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`. Podobnie, `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.

Omówienie panelu sterowania

Panel Sterowanie oferuje szybki dostęp do opcji związanych z zaznaczonymi obiektami. Domyślnie, panel Sterowanie jest zadokowany w górnej części obszaru pracy.

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.

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

1 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 panele lub oknem dialogowym, aby je zamknąć.

Dokowanie panelu sterowania w dolnej części obszaru roboczego

1 Wybierz polecenie Zadokuj na dole, umieszczone w menu panelu Sterowanie.

Konwertowanie panelu sterowania na panel swobodny

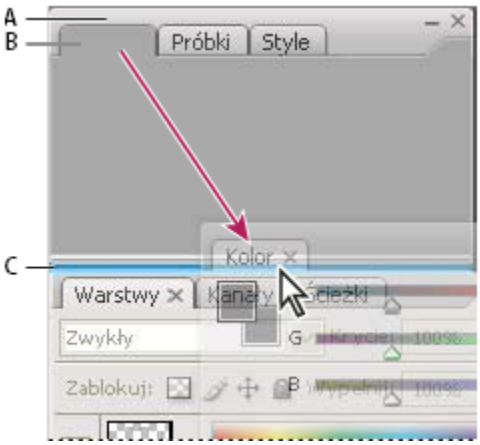
1 Przeciągnij pasek uchwytu (umieszczony po lewej stronie panelu) od jego bieżącego położenia.

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

Dostosowywanie przestrzeni roboczej

Dostosowywanie przestrzeni roboczej

Aby stworzyć własną przestrzeń roboczą, przesuwaj panele (nazywane *paletami* w programie Photoshop i składnikach Adobe Creative Suite 2) i obsługuj je.



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*

Można zapisać własne przestrzenie robocze i przełączać się między nimi.

W programie Photoshop, można zmienić rozmiar czcionki używanej do wyświetlania informacji na pasku opcji, na paletach i w podpowiedziach dotyczących narzędzi. Wybierz rozmiar z menu Rozmiar czcionki UI w Preferencjach ogólnych.

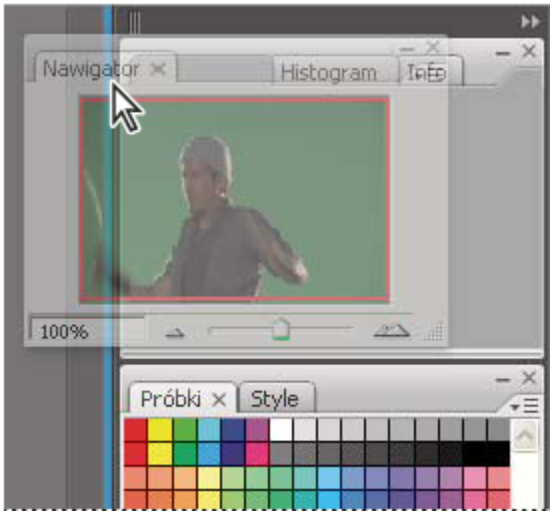
Uwaga: *Film przedstawiający dostosowywanie przestrzeni roboczej w programie Illustrator można obejrzeć na stronie www.adobe.com/go/vid0032_pl. Film przedstawiający dostosowywanie przestrzeni roboczej w programie InDesign można obejrzeć na stronie www.adobe.com/go/vid0065_pl.*

Dokowanie i oddokowywanie paneli

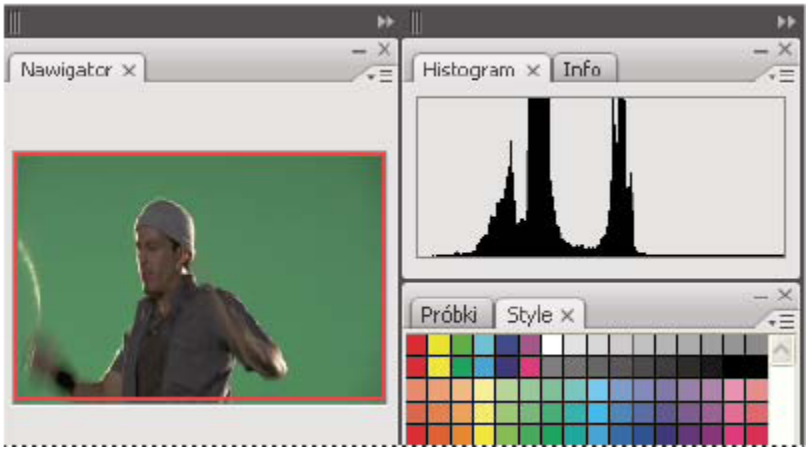
Stacja dokowania to zbiór wyświetlanych razem, najczęściej pionowo, paneli lub grup paneli. Można zadokować i oddokować panele poprzez przemieszczanie ich do i ze stacji dokowania.

Uwaga: *Dokowanie nie jest tym samym co składowanie. Stos jest to zbiór swobodnie się przemieszczających paneli lub grup paneli, złączonych od góry do dołu..*

- 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.



Przeciąganie panelu Nawigator do nowej stacji dokowania, wskazanej przez niebieskie pionowe podświetlenie



Panel Nawigator we własnej stacji dokowania

Aby uniknąć zapełnienia przez panele całej przestrzeni w stacji dokowania, należy przeciągnąć dolną krawędź stacji dokowania do góry. W ten sposób nie będzie ona stykać się z krawędzią przestrzeni roboczej.

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.

- Aby przesunąć panel, należy przeciągnąć go przy pomocy jego zakładki.
- Aby przesunąć grupę paneli lub stos swobodnie przemieszczających się paneli, należy przeciągnąć je przy pomocy paska tytułu.

Naciśnij Ctrl (Windows) lub Control (Mac OS) podczas przesuwania panelu, aby uchronić go od dokowania.

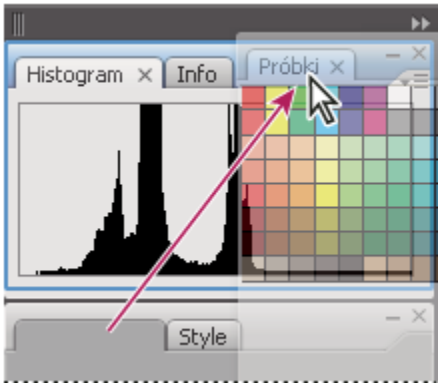
Dodaj i usuń stacje dokowania i panele

Jeśli usuniesz wszystkie panele ze stacji dokowania, stacja zniknie. Można stworzyć nowe stacje dokowania poprzez przesunięcie paneli do strefy upuszczania, znajdującej się obok istniejących stacji dokowania lub na krawędziach przestrzeni roboczej.

- Aby usunąć panel, kliknij jego ikonę zamknięcia (X w górnym prawym rogu zakładki) lub usuń jego 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 na górze grupy.

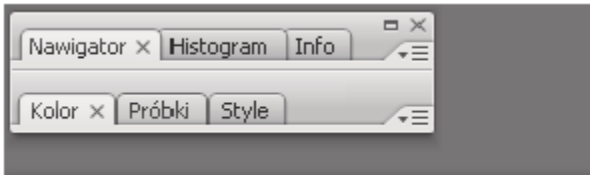


Dodawanie panelu do grupy paneli

- 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 panel pojawił się na wierzchu swojej grupy, należy kliknąć na jego zakładce.
- Aby przesunąć zgrupowane panele razem, należy przeciągnąć ich pasek tytułu (powyżej zakładek).

Stos swobodnie przemieszczających się paneli

Kiedy przeciągasz panel poza jego stację dokowania i poza strefę upuszczania, zaczyna się on przemieszczać swobodnie, dzięki czemu możliwe jest umieszczenie go w dowolnym miejscu przestrzeni roboczej. Panele mogą także wtedy przemieszczać się swobodnie w przestrzeni roboczej, gdy zostały po raz pierwszy zaznaczone w menu Okno. Można składować przemieszczające się swobodnie panele oraz grupy paneli razem, tak by przemieszczały się jako jedna jednostka, jeśli przeciągniemy położony najwyżej pasek tytułu. (Panele stanowiące część stacji dokowania nie mogą być składowane ani przemieszczane w ten sposób jako jednostka.)



Swobodnie przemieszczające się panele składowane na stosie

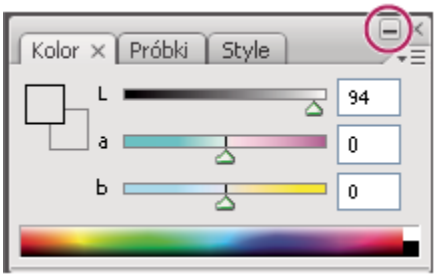
- Aby umieścić na stosie swobodnie przemieszczające się panele, przeciągaj je używając ich zakładek do strefy upuszczania znajdującej się na dole innego panelu.
- Aby zmienić porządek składowania, przeciągnij panel do góry lub w dół używając jego zakładki.

  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 rozmiaru lub minimalizowanie paneli

- Aby zmienić rozmiar panelu, przeciągnij którykolwiek z boków panelu lub okienko rozmiaru znajdujące się w prawym dolnym rogu. Rozmiary niektórych paneli, np. panelu Kolor w programie Photoshop, nie mogą być zmieniane metodą przeciągania.
- Aby zmienić szerokość wszystkich paneli w stosie, przeciągnij uchwyt w lewym górnym rogu stosu.
- Aby zminimalizować wielkość panelu, grupy paneli lub stosu paneli, kliknij przycisk Minimalizuj znajdujący się w jego pasku tytułu.

Nawet jeśli panel jest zwinięty, nadal można otworzyć jego menu.

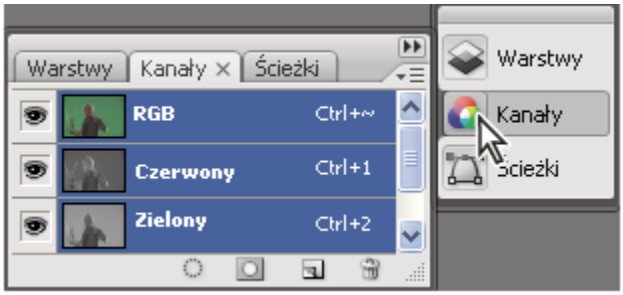


Przycisk Minimalizuj

Obsługuj panele zwinięte do postaci ikon

Zwiń panele do postaci ikon, aby zredukować nieporządek w przestrzeni roboczej. (W niektórych przypadkach, panele są zwinięte do postaci ikon w domyślnych ustawieniach przestrzeni roboczej.) Kliknij ikonę panelu w celu jego rozwinięcia. Można rozwinąć jednocześnie jeden panel lub grupę paneli.

Panele zwinięte do postaci ikon



Panele rozwinięte z postaci ikon

- Aby zwinąć lub rozwinąć wszystkie panele w stosie, kliknij podwójną strzałkę u góry stosu.
- Aby zmienić wielkość ikon panelu, tak by widzieć tylko ikony (a nie etykiety), przeciągnij uchwyt znajdujący się u góry stosu, w kierunku ikon aż do momentu zniknięcia tekstu. (Aby ponownie wyświetlić tekst ikony, przeciągnij uchwyt z powrotem.)
- Kliknij ikonę panelu aby ją rozwinąć.
- Aby zwinąć rozwinięty panel z powrotem do postaci ikony, kliknij jego zakładkę, jego ikonę lub podwójną strzałkę na pasku tytułu panelu.

Jeśli wybierzesz opcję Auto-zwijanie paneli do ikon z preferencji Interfejs lub Opcje interfejsu użytkownika, rozwinięta ikona panelu zwinie się automatycznie kiedy klikniesz poza nią.

- Aby dodać 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 (grupę ikon paneli), przeciągnij pasek, który pojawia się nad ikoną. Ikony paneli można przeciągać w górę i w dół stosu, do innych stosów (gdzie pojawiają się stylu panelu tego stosu) lub poza stos (gdzie pojawiają się jako swobodnie przemieszczające się rozwinięte panele).

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 na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0032_pl.

Zapisz, usuń i przełączaj się pomiędzy przestrzeniami roboczymi

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 pojawiają się w menu Okno > Przestrzeń robocza.

W programie Photoshop, zapisana przestrzeń robocza może zawierać zbiór specyficznych skrótów klawiaturowych i zbiór menu.

Zapisz własną przestrzeń roboczą

1 Aby zapisać wybraną konfigurację przestrzeni roboczej, wykonaj jedną z następujących czynności:
- (Photoshop, Illustrator, InDesign) Wybierz polecenie Okno > Przestrzeń robocza > Zapisz przestrzeń roboczą.
- (Flash) Wybierz polecenie Okno > Przestrzeń robocza > Zapisz bieżące lub wybierz Zapisz bieżące z menu Przestrzeń robocza w pasku Edytuj
- (Photoshop) Wybierz polecenie Zapisz przestrzeń roboczą z menu Przestrzeń robocza w pasku opcji.

2 Wpisz nazwę przestrzeni roboczej.

3 /(Photoshop) W obszarze przechwytywania zaznacz jedną lub więcej opcji:

Położenia palet	**Zapisuje bieżące położenia palet.**
Skróty klawiaturowe	**Zapisuje bieżący zestaw skrótów klawiaturowych.**
Menu	**Zapisuje bieżący zestaw menu.**

4 Kliknij przycisk OK.

Wyświetl lub przełączaj między przestrzeniami roboczymi

Programy Flash, Illustrator, InDesign i Photoshop zawierają ustawienia predefiniowane przestrzeni roboczych, co ułatwia wykonywanie niektórych zadań.
- Wybierz polecenie Okno > Przestrzeń robocza i zaznacz przestrzeń roboczą.
- (Photoshop) Wybierz przestrzeń roboczą z menu Przestrzeń robocza w pasku opcji.
- (Flash) Wybierz przestrzeń roboczą z menu Przestrzeń robocza w pasku Edytuj.

(InDesign i Photoshop) Z każdą przestrzenią roboczą można skojarzyć specjalny skrót klawiaturowy, który będzie przyspieszał dostęp do niej.

Usuń własną przestrzeń roboczą
- (Illustrator) Wybierz polecenie Okno > Przestrzeń robocza > Zarządzaj przestrzeniami roboczymi, zaznacz przestrzeń roboczą, a następnie kliknij ikonę Usuń.
- (InDesign) Wybierz polecenie Okno > Przestrzeń robocza > Usuń przestrzeń roboczą, zaznacz przestrzeń roboczą, a następnie kliknij ikonę Usuń.

- (Flash) Wybierz polecenie Zarządzaj z menu Przestrzeń robocza na pasku Edytuj, zaznacz przestrzeń roboczą, a następnie kliknij ikonę Usuń. Alternatywnie, wybierz polecenie Okno > Przestrzeń robocza > Zarządzaj, zaznacz przestrzeń roboczą, a następnie kliknij Usuń.
- (Photoshop) Wybierz polecenie Usuń przestrzeń roboczą z menu Przestrzeń robocza w pasku opcji. Alternatywnie, wybierz polecenie Okno > Przestrzeń robocza > Usuń przestrzeń roboczą, zaznacz przestrzeń roboczą, a następnie kliknij Usuń.

(Photoshop) Rozpocznij pracę z paletami w ostatnio używanym położeniu lub położeniu domyślnym

Kiedy uruchamiasz program Photoshop, palety mogą pojawić się w oryginalnym, wybranym domyślnie położeniu albo tam, gdzie ostatnio były używane.

1 W preferencjach Interfejsu:

- Aby można było uruchomić palety z miejsca, w którym były ostatnio używane, wybierz polecenie Pamiętaj położenie palet.
- Aby można było uruchomić palety w ich domyślnym położeniu, wybierz polecenie Pamiętaj położenie palet.

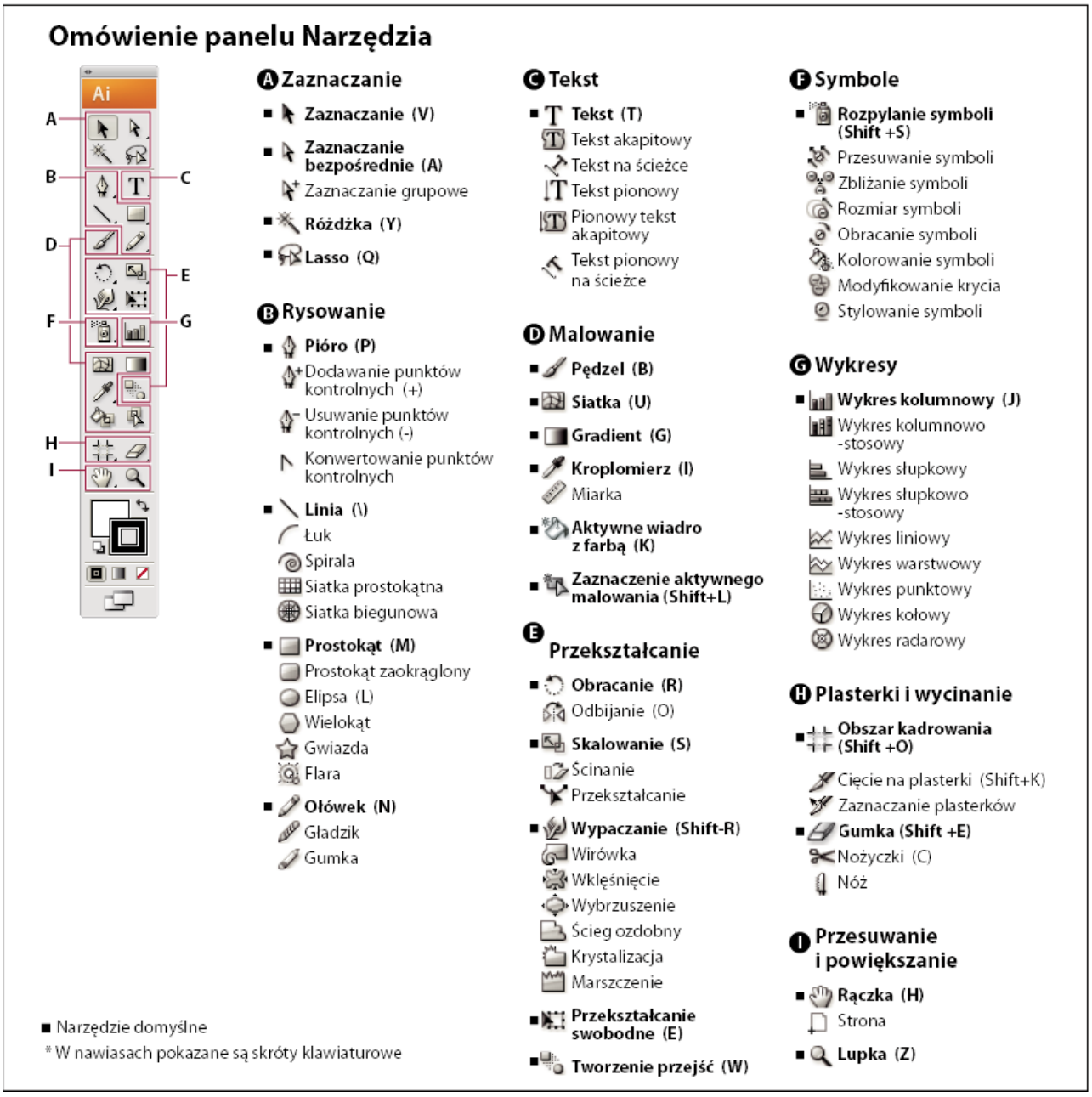
Narzędzia

Omówienie panelu narzędzi

Przy pierwszym uruchomieniu aplikacji, jej panel narzędzi jest wyświetlany po lewej stronie ekranu. Panel narzędzi możesz przeciągnąć za pasek tytułu lub ikonę programu Illustrator. Zależnie od potrzeb panel narzędziowy może być wyświetlany lub ukrywany. Odpowiednią zmianę umożliwia polecenie Okno > Narzędzia.

Narzędzia znajdujące się na panelu narzędziowym służą do tworzenia i zaznaczania obiektów, a także do manipulowania nimi. Niektóre narzędzia posiadają opcje wyświetlane 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.



Wyświetlanie ukrytych narzędzi

1 Umieść kursor na widocznym narzędziu i wciśnij klawisz myszy.

Wyświetlanie opcji narzędzia

1 Dwukrotne kliknij narzędzie.

Przenoszenie panelu Narzędzia

1 Przeciągnij jego pasek tytułu na ikonę programu Illustrator.

Ukrywanie panelu Narzędzia

1 Wybierz polecenie Okno > Narzędzia.

Oddzielanie ukrytych narzędzi do oddzielnego panelu

1 Przeciągnij kursor nad strzałką umieszczoną na końcu panelu Narzędzia i zwolnij przycisk myszy.

Zamykanie oddzielnego panelu narzędzia

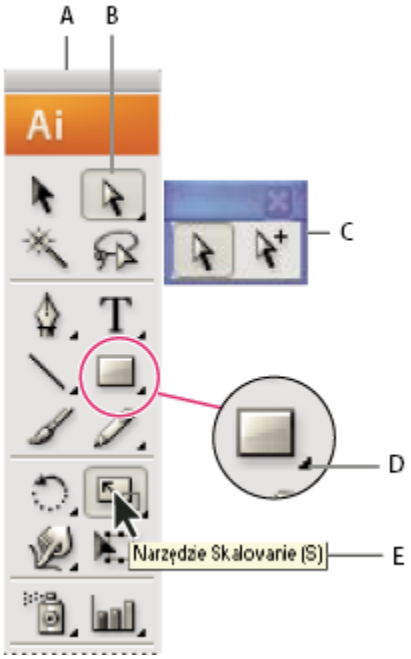
1 Kliknij przycisk zamykania, umieszczony na pasku tytułu panelu. Narzędzia powracają do panelu Narzędzia.

Wybieranie narzędzia

1 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.
- Wciśnij 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.

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*

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.

1 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.

Pliki i szablony

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. 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.

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 648 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.

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). Ekran powitalny pojawia się kiedy dokument nie jest otwarty.

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

Zobacz także

“Informacje o nowych profilach dokumentów” na stronie 28

Tworzenie nowego dokumentu przy pomocy ekranu powitalnego

1 Otwórz program Illustrator lub (jeśli aplikacja jest już uruchomiona) wybierz polecenie Pomoc > Ekran powitalny.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Zaznacz profil nowego dokumentu na liście Utwórz nowy. Pojawi się okno dialogowe Nowy dokument, z opcjami ustawionymi na wartości optymalne dla wybranego profilu pliku. Proponowane wartości możesz zmieniać, a potem kliknij OK, aby otworzyć nowy dokument.
  Uwaga: *Kliknij z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS), aby wprost otworzyć nowy dokument i ominąć okno dialogowe Nowy dokument.*
- Na liście Utwórz nowy, zaznacz opcję Z szablonu. Zaznacz wybrany szablon i kliknij OK.

Tworzenie własnego dokumentu

Możesz dostosowywać dokument przez zmianę ustawień w oknie dialogowym Nowy dokument. Jednakże, zawsze jest najlepiej rozpocząć od profilu nowego dokumentu reprezentującego zamierzone wyjście.

Aby zastosować gotowe opcje z innego pliku programu Illustrator lub szablonu, zaznacz opcję Przeglądaj w menu Profil nowego dokumentu i otwórz wybrany plik.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz polecenie Plik >Nowy. W oknie dialogowym Nowy dokument, wpisz nazwę dokumentu i wybierz profil nowego dokumentu.
- Na ekranie powitalnym wybierz profil nowego dokumentu na liście Utwórz nowy. W oknie dialogowym Nowy dokument wpisz nazwę dokumentu.

2 Określ pożądane opcje, aby dostosować dokument. Kliknij Zaawansowane, aby określić następujące opcje dodatkowe:

Tryb kolorów	**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 używających profilu 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" na stronie 430.)**

3 (Opcja dodatkowa) Po wybraniu profilu Telefonia komórkowa, dokument może być wyświetlany w interfejsie urządzenia po kliknięciu opcji Centrum urządzenia.

Uwaga: *Ustawienia te można zmienić po utworzeniu dokumentu i wybraniu polecenia Plik > Ustawienia dokumentu.*

Tworzenie nowego dokumentu z szablonu

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Wybierz polecenie Plik > Nowy z szablonu, zaznacz szablon i kliknij Nowy.
- Wybierz polecenie Plik >Nowy. W oknie Nowy dokument kliknij opcję Szablon, zaznacz wybrany szablon i kliknij Nowy.

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.

Zobacz także

"Tworzenie nowych dokumentów" na stronie 28

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 położenie pliku, podaj jego nazwę i kliknij Zapisz.

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

Otwieranie pliku

Można otwierać zarówno pliki utworzone w programie Illustrator, jak i 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. Znajdź wybrany plik i wybierz polecenie Plik> Otwórz w programie> Adobe Illustrator CS3.

Zobacz także

“Informacje o Version Cue” na stronie 501

“Importowanie plików Adobe PDF” na stronie 263

Szukanie plików przy pomocy programu Adobe Bridge

Adobe® Bridge jest aplikacją między platformami dołączoną do pakietu Adobe® Creative Suite® 3, która ułatwia odnajdywanie, organizowanie i przeglądanie zasobów potrzebnych do tworzenia zawartości przeznaczonej do drukowania, Internetu, wideo i audio. Program Bridge można włączyć z wybranego komponentu pakietu Creative Suite (z wyjątkiem Adobe® Acrobat® 8) i użyć do udostępniania elementów Adobe i spoza grupy Adobe.

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

- Wybierz polecenie Plik > Przeglądaj.
- 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. Istnieje też możliwość wyszukiwania bibliotek i pobierania darmowych obrazów przy pomocy Kolekcji zdjęć Adobe.
- Praca z projektami zarządzanymi w Adobe Version Cue®.
- 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.

Zobacz także

“Informacje o Version Cue” na stronie 501

Adobe Version Cue

Adobe® Version Cue® jest programem zarządzającym wersjami plików dołączonym do edycji Adobe Creative Suite 3 Design, Web oraz Master Collection składających się z dwóch części: serwera Version Cue oraz funkcji obsługi łączności Version Cue. Serwer Version Cue obsługuje on projekty Version Cue i recenzje dokumentów PDF. Serwer Version Cue można zainstalować lokalnie lub na wydzielonym komputerze. Funkcja obsługi łączności Version Cue umożliwia połączenie serwerów Version Cue, jest ona dołączona do wszystkich komponentów, które obsługują Version Cue (Adobe Acrobat®, Adobe Flash®, Adobe Illustrator®, Adobe InDesign®, Adobe InCopy®, Adobe Photoshop® oraz Adobe Bridge).

Za pomocą Version Cue można monitorować wersje pliku podczas pracy oraz współpracować w ramach grupy roboczej, np. wymieniać pliki, sterować wersjami i tworzyć recenzje online. Ze środowiska Version Cue można korzystać w pojedynczym komponencie Adobe Creative Suite, np. w programie Photoshop lub w kilku komponentach, np. Photoshop, Flash i Illustrator.

Dostęp do funkcji Version Cue za pomocą przeglądarki Bridge lub okna dialogowego Adobe zależy od tego, czy używa się oprogramowania obsługującego Version Cue oraz czy zainstalowane jest oprogramowanie Adobe Creative Suite (np. Adobe Creative Suite 3 Design Premium).
Version Cue obejmuje swoim działaniem następujące czynności:

- Tworzenie wersji plików.
- Organizowania wspólnego środowiska pracy (dzielenie się dokumentami, sprawdzanie wersji, pobieranie do edycji i zwracanie plików)
- Organizowanie plików w projekty prywatne lub współużytkowane
- Udostępnianie miniaturek, umożliwiających wyszukiwanie i podgląd plików
- Organizacja danych, pozwalająca na wyszukiwanie i wyświetlanie informacji o pliku, komentarzy do wersji oraz statusów plików
- Tworzenie i zarządzanie dostępem użytkowników, projektami oraz recenzjami PDF zgodnie z regułą administracji Version Cue Server

Kadrowanie kompozycji

Tworzenie, edycja i usuwanie obszarów kadrowania

Obszar kadrowania określa położenie znaczników drukarskich w dokumencie i definiuje drukowalne granice kompozycji. Domyślnie, program Illustrator kadruje kompozycję do obszaru roboczego, określanego przy wybieraniu profilu dokumentu w oknie Nowy dokument. Kompozycja może być jednak kadrowana do określonego *obszaru kadrowania* lub własnego obszaru kadrowania, zdefiniowanego przez użytkownika.

Dokument może posiadać kilka obszarów kadrowania, ale aktywny może być tylko jeden z nich. Jeśli dokument posiada kilka zdefiniowanych obszarów kadrowania, to można je wyświetlić wybierając narzędzie Kadrowanie i wciskając klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS). Każdy obszar kadrowania posiada swój numer. Obszary kadrowania mogą być edytowane i usuwane oraz wybierane oddzielnie dla każdego drukowania lub eksportowania.

Granice obszaru kadrowania są określane przerywaną linią wokół kompozycji — obszar umieszczony poza tymi granicami jest wyszarzany po wybraniu narzędzia Obszar kadrowania. Wraz z obszarem kadrowania można wyświetlać punkt środkowy, krzyżyki, markery bezpiecznego wideo i ekranu oraz miarki.

Film przedstawiający korzystanie z narzędzia Obszar kadrowania można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0213_pl.

Definiowanie pojedynczego obszaru kadrowania

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby zdefiniować własny obszar kadrowania przy pomocy narzędzia Obszar kadrowania, wybierz to narzędzie i przeciągnij jego kursor wokół wybranego obszaru.
- Aby użyć gotowego obszaru kadrowania, dwukrotnie kliknij narzędzie Obszar kadrowania, zaznacz ustawienie rozmiaru obszaru kadrowania w oknie Opcje obszaru kadrowania i kliknij OK. Przeciągnij obszar kadrowania w wybrane miejsce.

Jeśli kompozycja ma zawierać spady, upewnij się, że poza kompozycją znajduje się wystarczająco dużo wolnego miejsca.

2 Aby zatwierdzić obszar kadrowania i opuścić tryb kadrowania-edycji, kliknij inne narzędzie na panelu Narzędzia.

Definiowanie i wyświetlanie dodatkowych obszarów kadrowania

1 Zaznacz narzędzie Obszar kadrowania, i wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby utworzyć nowy obszar kadrowania, wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i przeciągnij kursor. Każdy obszar kadrowania posiada niepowtarzalny numer, umieszczony w lewym górnym rogu.
- Aby wyświetlić wszystkie obszary kadrowania, wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS).
- Aby uaktywnić obszar kadrowania, wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i kliknij wybrany obszar.
- Aby włączyć obracanie obszarów kadrowania, wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i kliknij klawisz strzałki.

Usuwanie obszaru kadrowania

1 Wybierz narzędzie Obszar kadrowania, i wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby usunąć aktywny obszar kadrowania, kliknij opcję Usuń, w panelu sterowania.
- Aby usunąć jeden z kilku obszarów kadrowania, wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS), aby przejrzeć dostępne obszary kadrowania, a potem kliknij ikonę Usuń ⊠, umieszczoną w prawym górnym rogu wybranego obszaru kadrowania.
- Aby usunąć wszystkie obszary kadrowania, kliknij opcję Usuń wszystko, w panelu sterowania lub naciśnij klawisze Alt +Delete (Windows) lub Option+Delete (Mac OS).

Edycja lub przesuwanie obszaru kadrowania

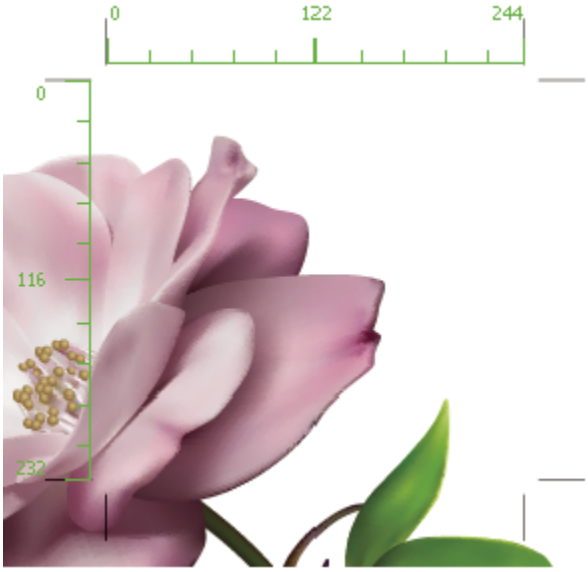
1 Wybierz narzędzie Obszar kadrowania, i wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby przeprowadzić edycję obszaru kadrowania, umieść kursor na krawędzi lub w rogu wybranego obszaru kadrowania tak, by kursor zmienił się na podwójną strzałkę i przesuń go w wybranym kierunku. Lub, określ nowe wartości w polach Szerokość i Wysokość, umieszczonych w panelu sterowania.
- Aby przesunąć obszar kadrowania, umieść kursor na środku wybranego obszaru kadrowania tak, by kursor zmienił się na poczwórną strzałkę i przesuń go w wybranym kierunku. Możesz także zaznaczyć go i nacisnąć klawisz strzałki (naciśnij Shift + klawisz strzałki, aby przesuwać o 10 punktów), lub określ nowe wartości X i Y w panelu sterowania.

Używanie miarek obszaru kadrowania

Aby wyświetlić miarki, zaznacz opcję Pokaż miarki obszaru kadrowania, w oknie dialogowym Opcje obszaru kadrowania, które można otworzyć dwukrotnym kliknięciem narzędzia Obszar kadrowania. 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 (PAR) dla programu Illustrator (czyli 1.0 dla pikseli kwadratowych) zmieniają się zgodnie do predefiniowanymi ustawieniami obszaru kadrowania określonymi w oknie Opcje obszaru kadrowania lub Nowy dokument.

Jeśli używane są piksele inne, niż kwadratowe, to miarki ułatwiają obliczenia pikseli dla danego urządzenia. Na przykład, jeśli po wybraniu obszaru kadrowania 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 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 kadrowania z miarkami

1 Dwukrotnie kliknij narzędzie Obszar kadrowania, umieszczony w panelu Narzędzia.

2 Zaznacz opcję Pokaż miarki obszaru kadrowania i określ wartości dla pola Proporcje pikseli miarki.

Opcje obszaru kadrowania

Aby otworzyć okno dialogowe Opcje obszaru kadrowania, dwukrotnie kliknij narzędzie Obszar kadrowania. Wiele z tych opcji można określić także w panelu sterowania po włączeniu narzędzia Obszar kadrowania.

Predefiniowane ustawienie Określa wymiary obszaru kadrowania. Predefiniowane ustawienia określają Proporcje pikseli miarki zgodnie z określonym urządzeniem wyjściowym.

Szerokość i wysokość Pozwala określić rozmiar obszaru kadrowania.

Zachowaj proporcje Zachowuje proporcje obszaru kadrowania bez zmian, jeśli rozmiary tego obszaru zostaną odręcznie zmieniane.

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

Pokaż znacznik środka Wyświetla punkt na środku obszaru kadrowania.

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

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.

Pokaż krawędź ekranu Wyświetla linie określające krawędź ekranu wideo.

Pokaż miarki obszaru kadrowania Wyświetla miarki wokół obszaru kadrowania. Punkt początkowy tych miarek znajduje się w lewym górnym rogu, podobnie jak w przypadku miarek wideo. Podane wymiary są uzależnione od wartości w polu Proporcje pikseli miarki.

Proporcje pikseli miarki Określa proporcje pikseli używane dla danych miarek.

Przyciemnij pole poza obszarem kadrowania Wyświetla pole poza obszarem kadrowania w postaci zacienionej, jeśli tylko aktywne jest narzędzie Kadrowanie.

Uaktualnij podczas przeciągania Zachowuje przyciemnienie pola poza obszarem kadrowania podczas przeciągania i zmiany rozmiarów obszaru kadrowania. Jeśli opcja nie jest zaznaczona, to pole poza obszarem kadrowania nie różni się kolorem od obszaru kadrowania, podczas zmiany jego rozmiaru.

Obszary kadrowania Określają liczbę obszarów kadrowania.

Określanie kadrowania kompozycji przed drukowaniem

1. Wybierz polecenie Plik > Drukuj.
2. W lewej części okna dialogowego Drukuj wybierz opcję Ustawienia.
3. W części Przytnij kompozycję do, określ czy kompozycja ma być przycięta do obszaru ilustracji, do obwiedni dokumentu, czy też do zdefiniowanego obszaru kadrowania.

   Aby przyciąć kompozycję do obszaru kadrowania, najpierw zdefiniuj taki obszar.

Określanie linii cięcia dla przecinania lub wyrównywania

Aby dodatkowo określić zasady 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 kadrowania w kilku aspektach:

- Obszary kadrowania określają drukowalne granice kompozycji, podczas gdy linie cięcia nie są związane z obszarem drukowalnym.
- W przypadku obszaru kadrowania można aktywować tylko jeden z dostępnych obszarów, podczas gdy linie cięcia mogą być wyświetlane po kilka na raz.
- Obszar kadrowania 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: *Linie cięcia nie zastępują znaczników przycięcia, które są tworzone albo za pomocą opcji Znaczniki i zalewki (w oknie dialogowym Drukuj), albo za pomocą polecenia Obiekt > Obszar kadrowania > Utwórz.*

Tworzenie znaczników kadrowania wokół obiektu

1. Zaznacz obiekt lub obiekty.
2. Wybierz polecenie Filtr > Utwórz > Linie cięcia.

Usuwanie linii cięcia

1. Zaznacz linie cięcia i wciśnij klawisz Delete.

Stosowanie linii cięcia w stylu japońskim

Znaki te mają postać podwójnych linii o domyślnej wielkości zalewki 8.5 punktu (3 milimetrów).

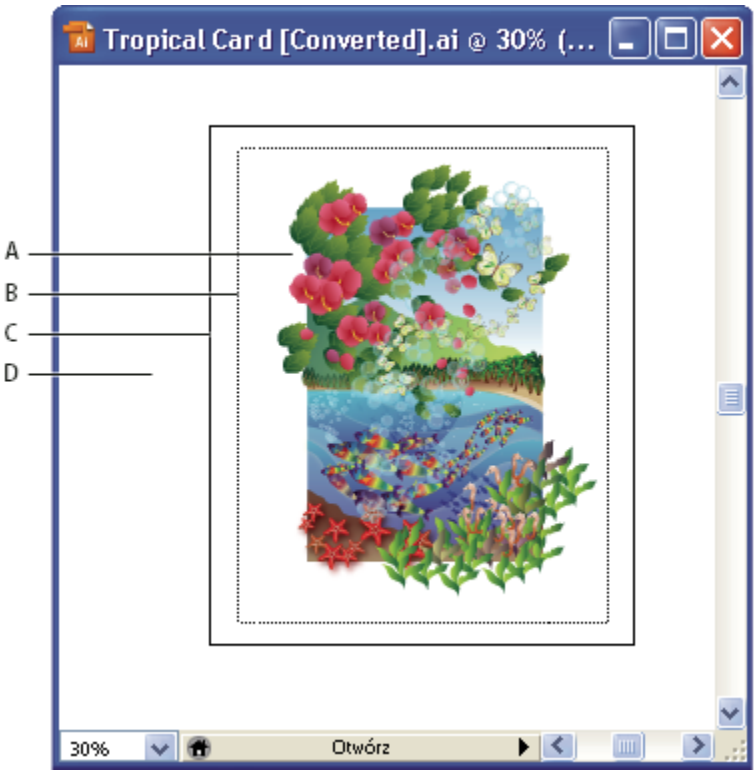
1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) > Ogólne lub Illustrator > Preferencje > Ogólne (Mac OS).
2. Zaznacz opcję Użyj japońskich linii cięcia i kliknij OK.

Oglądanie ilustracji

Omówienie obszaru kompozycji

Obszar kompozycji reprezentuje cały obszar, który może zawierać drukowalną kompozycję. Wymiary tego obszaru nie muszą jednak odpowiadać dokładnie aktualnemu rozmiarowi papieru. Na przykład, obszar ilustracji może mieć wymiary 10 x 20 cali, a aktualne ustawienia wydruku mogą określić rozmiar papieru równy 8,5 x 11 cali lub 864 x 480 pikseli. Aby sprawdzić, jak wygląda wzajemny stosunek wymiarów obszaru ilustracji i wymiarów strony, włącz opcję wyświetlania podziału strony (Widok > Pokaż podział strony).

Gdy opcja jest włączona, obszar drukowalny i obszar niedrukowalny są reprezentowane odpowiednio przez ciągłe i przerywane linie, które są wyświetlane między najbardziej zewnętrzną krawędzią okna a obszarem drukowalnym strony.



Okno ilustracji
***A.** Obszar drukowalny **B.** Obszar niedrukowalny **C.** Krawędź na stronie **D.** Obszaru roboczego*

Obszar drukowalny ograniczony jest przez wewnętrzne linie kropkowane. Reprezentuje on tę część strony, którą może zadrukować dana drukarka. Wiele drukarek nie jest w stanie drukować do samej krawędzi papieru.

Obszar niedrukowalny znajduje się między dwiema liniami kropkowanymi, reprezentującymi niedrukowalny margines strony.

Krawędź strony jest oznaczona przez zewnętrzną linię kropkowaną.

Obszar ilustracji jest ograniczony linią ciągłą, a reprezentuje maksymalny obszar drukowalny. Aby ukryć krawędzie obszaru ilustracji, wybierz polecenie Widok > Ukryj obszar roboczy.

Obszar szkicu znajduje się na zewnątrz obszaru ilustracji i sięga do brzegów okna o rozmiarze 227cali kwadratowych. Obszar szkicu reprezentuje przestrzeń, gdzie można tworzyć, edytować i przechowywać elementy rysunku przed przeniesieniem na obszar ilustracji. Obiekty umieszczone w obszarze szkicu są widoczne na ekranie, ale nie pojawiają się na wydruku.

Zobacz także

"Zmiana rozmiaru i orientacji strony" na stronie 417

"Zmiana położenia kompozycji na stronie" na stronie 416

Zmiana rozmiaru i koloru obszaru ilustracji

1 Wybierz polecenie Plik > Ustawienia dokumentu.

2 Z menu w górnym lewym rogu okna Ustawienia dokumentu, wykonaj wybrane czynności:

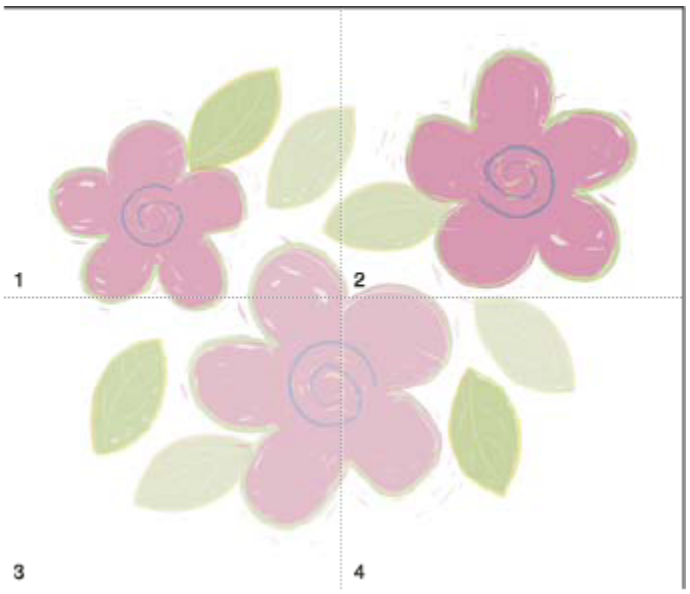
- Aby zmienić rozmiar obszaru pracy, wybierz polecenie Obszar roboczy i określ rozmiar i orientację obszaru roboczego.
- Aby zmienić kolor obszaru ilustracji, wybierz opcję Przezroczystość. Zaznacz opcję Symulacja kolorowego papieru, kliknij górną próbkę koloru i zaznacz nowy kolor w oknie dialogowym Kolor.

Zmiana koloru obszaru pracy umożliwia sprawdzenie wyglądu dokumentu po wykonaniu wydruku 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.

Informacje o dzieleniu stron

Zasady domyślne przewidują, że kompozycja jest drukowana 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 Ustawienia, okna dialogowego Drukuj. Aby wyświetlić granice wydzielonych fragmentów obszaru ilustracji, wybierz polecenie Widok > Pokaż podział strony.



Obszar ilustracji podzielony na strony

Strony, na których są umieszczane fragmenty podzielonego obszaru ilustracji, zostają ponumerowane (od lewej do prawej i od góry do dołu, począwszy od numeru 1). Określenia te są wyświetlane na ekranie, ale nie pojawiają się na wydruku. Możesz wydrukować wszystkie strony pliku lub tylko strony o określonych numerach.

Zobacz także

"Zmiana rozmiaru i orientacji strony" na stronie 417

"Drukowanie kompozycji na kilku stronach" na stronie 416

Powiększanie lub zmniejszanie

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 dopasować wielkość obrazu do okna dokumentu, wybierz polecenie Widok > Zmieść w oknie, lub dwukrotnie kliknij narzędzie Rączka.

Zobacz także

Poruszanie się po obszarze widoku

Aby przenieść wybrany obszar w pole widoku, wykonaj jedną z następujących czynności:

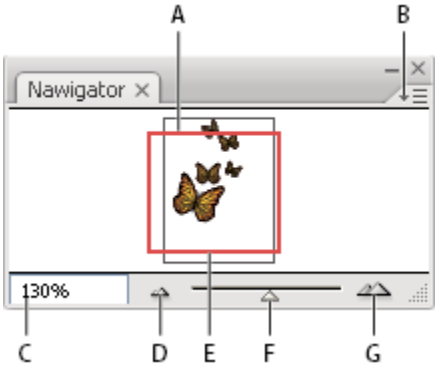
- Zaznacz narzędzie Rączka i przeciągnij jego kursor w kierunku, w którym ma się poruszyć kompozycja.
- W panelu Nawigator, kliknij obszar miniaturki obszaru, który ma być wyświetlony w oknie dokumentu. Możesz też przeciągnąć pośredni obszar widoku (kolorowe pole) w inne miejsce widoku miniaturek.

Aby określić jakość wyświetlania w czasie używania narzędzia Rączka, wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Jednostki i jakość wyświetlania (Windows) lub Illustrator > Preferencje > Jednostki i jakość wyświetlania (Mac OS). Przeciągnij suwak narzędzia Rączka w lewo, aby zwiększyć jakość wyświetlania obrazu. Przeciągnij suwak narzędzia Rączka w prawo, aby zwiększyć szybkość przesuwania widoku.

Zobacz także

Omówienie panelu Nawigator

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 wyświetlać kompozycję poza obszarem roboczym w panelu Nawigator, kliknij w menu panelu polecenie Pokaż tylko obszar roboczy/obszar kadrowania, aby wyłączyć 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.
- Aby określić rozmiar, przy jakim tekst ma być zastępowany na panelu Nawigator przez szary pasek, wprowadź odpowiednią wartość w polu tekstowym Pisz maczkiem poniżej.

Zobacz także

"Dostosowywanie przestrzeni roboczej" na stronie 19

Wyświetlanie kompozycji w postaci krzywych

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 wyświetlić zawartość dołączonych plików, wybierz polecenie Plik > Ustawienia dokumentu, zaznacz opcję Obszar roboczy, w górnej części okna dialogowego i wybierz opcję Pokaż obrazki w trybie Szkic.

- 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.

Zobacz także

"Omówienie panelu Warstwy" na stronie 212

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.

- Wiele widoków może być pokazanych w tym samym czasie tylko wtedy, gdy otwarte jest wiele okien, aby je pokazać. Zmienianie widoku zmienia bieżące okno, nie otwiera nowego.

Tworzenie nowego okna

1 Wybierz polecenie Okno > Nowe okno.

Tworzenie nowego widoku

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

Zmiana nazwy lub usuwanie widoku

1 Wybierz polecenie Widok > Edytuj widoki.

Przełączanie pomiędzy widokami

1 Zaznacz nazwę widoku na dole menu Widok.

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 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.

Zobacz także

"Informacje o nadrukowywaniu" na stronie 430

"Informacje o trybie podglądu pikseli" na stronie 379

Miarki, siatki i linie pomocnicze

Używanie miarek

Miarki pomagają precyzyjnie umieszczać i mierzyć obiekty w oknie ilustracji. Miarki są wyświetlane na górze i po lewej stronie okna ilustracji. Miejsce, w którym jest punkt 0 jest nazywany *punktem początkowym miarki*. Domyślny punkt zerowy miarki znajduje się w lewym dolnym rogu obszaru ilustracji.

- Aby wyświetlić miarki, wybierz polecenie Widok > Pokaż miarki.
- Aby ukryć miarki, wybierz polecenie Widok > Ukryj miarki.

- Aby zmienić punkt zerowy miarki, przenieś kursor w lewy górny róg okna ilustracji, w miejsce przecięcia miarek i przeciągnij punkt w wybrane nowe miejsce.

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

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

Uwaga: *Miarki są dostępne także dla poszczególnych obszarów kadrowania. Aby umieścić miarki wokół obszarów kadrowania, dwukrotnie kliknij narzędzie Kadrowanie, otwórz okno Opcje obszaru kadrowania i zaznacz opcję Pokaż miarki obszaru kadrowania.*

Zmiana jednostki miary

Domyślną jednostką miary programu Illustrator są punkty (1 punkt = 0,3528milimetra). 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 i jakość wyświetlania (Windows) lub Illustrator > Preferencje > Jednostki i jakość wyświetlania (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 określić generalną jednostkę miary tylko dla bieżącego dokumentu, wybierz polecenie Plik > Ustawienia dokumentu, zaznacz w menu opcję Obszar roboczy w lewym górnym rogu okna Ustawienia dokumentu, określ jednostkę miary i 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).

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).

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.

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.

Informacje o inteligentnych liniach pomocniczych

Inteligentne linie pomocnicze to tymczasowe linie pomocnicze ułatwiające tworzenie, wyrównywanie, modyfikację i przekształcanie obiektów względem innych. Aby włączyć Inteligentne linie pomocnicze, wybierz polecenie Widok > Inteligentne linie pomocnicze.

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.
- Podczas przesuwania obiektów, funkcja Inteligentne linie pomocnicze sprawia, że kursor jest przyciągany do konstrukcyjnych linii pomocniczych i istniejących ścieżek. Sposób wyrównywania zależy od położenia kursora, a nie brzegów obiektu, dlatego też kliknij dokładnie w tym punkcie, do którego mają być wyrównane inne obiekty.

- 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 (nawet jeśli wybrano odpowiednie polecenie).*

Preferencje Inteligentne linie pomocnicze.

Wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Inteligentne linie pomocnicze i Odcięcia (Windows) lub Illustrator > Preferencje > Inteligentne linie pomocnicze i Odcięcia (Mac OS).

Etykiety podpowiedzi Wyświetla informacje o położeniu, do którego przyciągany jest aktualnie kursor (np. *środek*).

Linie konstrukcyjne Wyświetla linie pomocnicze w pliku w trakcie używania Inteligentnych linii pomocniczych.

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

Podświetlanie obiektu Podświetla obiekt pod kursorem przeciąganym wokół tego obiektu.

Kąty Określa 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.

Mierzenie odległości pomiędzy obiektami

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

1 Wybierz narzędzie Miarka .

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.

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 (*W*) i wysokość (*H*). 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 (*H*). 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.*

Ustawianie preferencji

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. Aby przywrócić domyślne ustawienia programu Illustrator, możesz usunąć lub zmienić nazwę pliku preferencji i ponownie uruchomić program. Procedura ta może okazać się przydatna, gdy program sprawia jakieś problemy.
Uwaga: *Ze względów bezpieczeństwa, zaleca się usunięcie całego folderu Adobe Illustrator CS3 Settings. Folder ten zawiera różne preferencje, których nie można odzyskać.*

Preferencje są określane w oknie dialogowym Preferencje. Aby otworzyć okno dialogowe Preferencje, wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Illustrator > Preferencje (Mac OS) i wybrany rodzaj preferencji. Aby przełączyć się do innych opcji w oknie Preferencje, zaznacz określoną opcję w menu, w lewym górnym rogu okna Preferencje. Możesz też kliknąć na Następne i wyświetlić kolejny panel, albo kliknąć na Poprzednie i wyświetlić panel wcześniejszy.

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.*

Odzyskiwanie, cofanie i automatyzacja

Cofanie i ponawianie zmian

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).

1 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

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

1 Wybierz polecenie Plik > Odwróć.

Automatyzacja pracy

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.

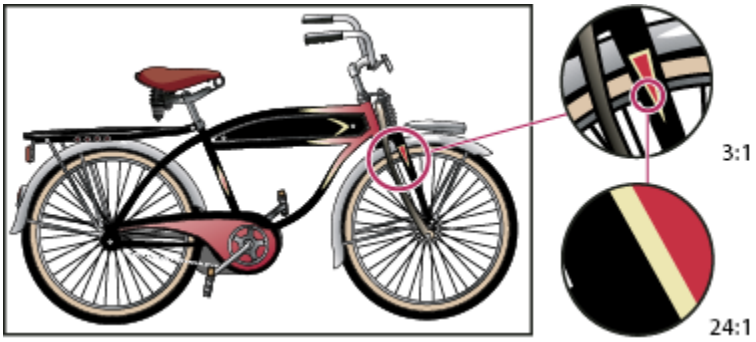
Rozdział 3: Rysowanie

Rysowanie i modyfikowanie ścieżek odbywa się z użyciem tych samych narzędzi do rysowania i technik wspólnych dla programów Adobe Illustrator, InDesign, i Photoshop. Używaj tych aplikacji do rysowania ścieżek swobodnie kopiując je i wklejając pomiędzy programami. Możesz także tworzyć symbole, które można użyć w programach Adobe Illustrator i Adobe Flash.

Podstawy rysowania

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.



Przykład obrazu w grafice wektorowej w różnych powiększeniach

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.

Obiekty wektorowe, które tworzy się przy pomocy narzędzi do rysowania i tworzenia kształtów w Adobe Creative Suite stanowią przykłady grafiki wektorowej. Możesz użyć poleceń Kopiuj i Wklej w celu powielenia grafiki wektorowej dla różnych składników Creative Suite.

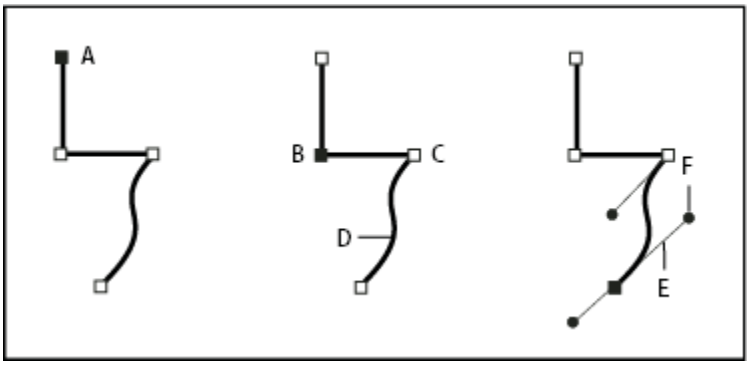
Zobacz także

"Informacje o obrazach bitmapowych" na stronie 261

Informacje o ścieżkach

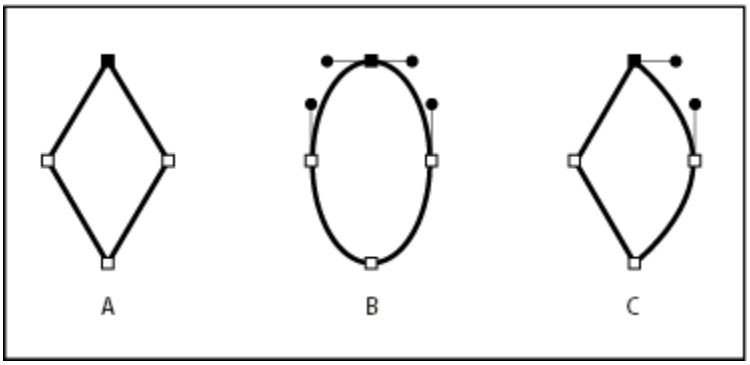
W trakcie rysowania, można utworzyć linię zwaną *ścieżką*. Ścieżka składa się z jednego lub więcej *segmentów* prostych lub krzywych. Początek i koniec każdego segmentu wyznaczają *punkty kontrolne*, które funkcjonują jak haczyki przytrzymujące na miejscu drut. Ścieżka może być *zamknięta* (np. okrąg) 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.



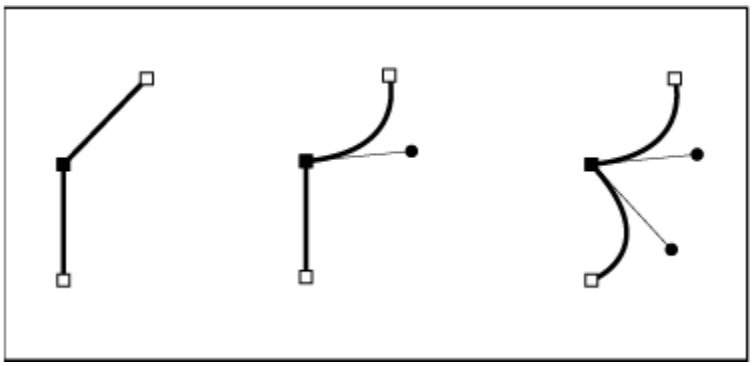
Składniki ścieżki
***A.** Zaznaczony (wypełniony) punkt końcowy **B.** Zaznaczony punkt kontrolny **C.** Niezaznaczony punkt kontrolny **D.** Zakrzywiony segment ścieżki **E.** Linia kierunkowa **F.** Punkt kierunkowy*

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.

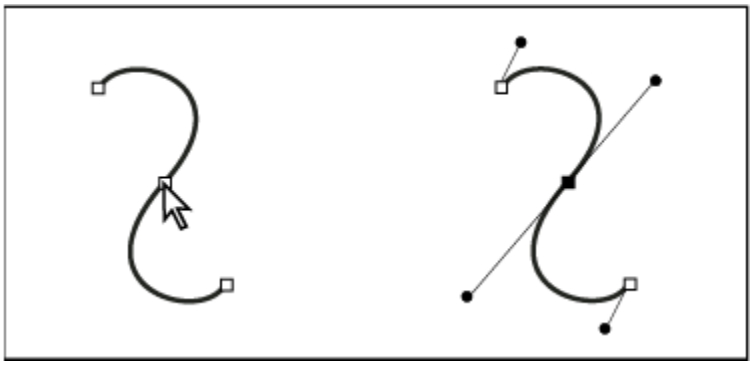
***Uwaga:** Punktów narożnych i gładkich nie należy mylić z segmentami prostych i krzywych.*

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.

Informacje o liniach i punktach kierunkowych

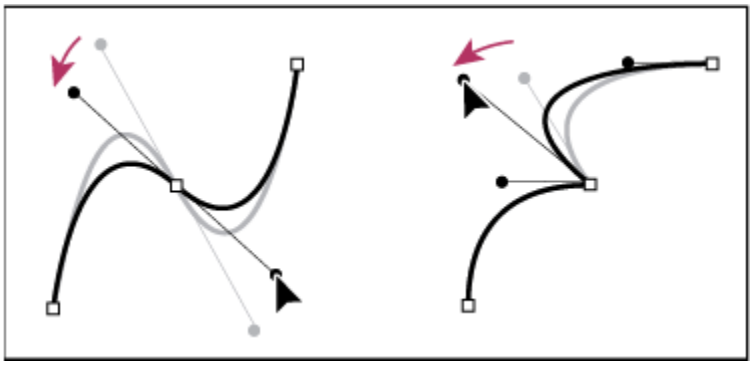
Kiedy zaznaczasz punkt kontrolny łączący segmenty krzywych (lub segment jako taki), punkty kontrolne połączonych segmentów wyświetlają *uchwyty kierunkowe*, które składają się z *linii kierunkowych* kończących się w *punkcie kierunkowym*. Kąt i długość linii kierunkowych decydują o kształcie i rozmiarze segmentów krzywych. Przesunięcie punktów kierunkowych zmienia kształt krzywych. Linie kierunkowe nie pojawiają się w produkcie wyjściowym.



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

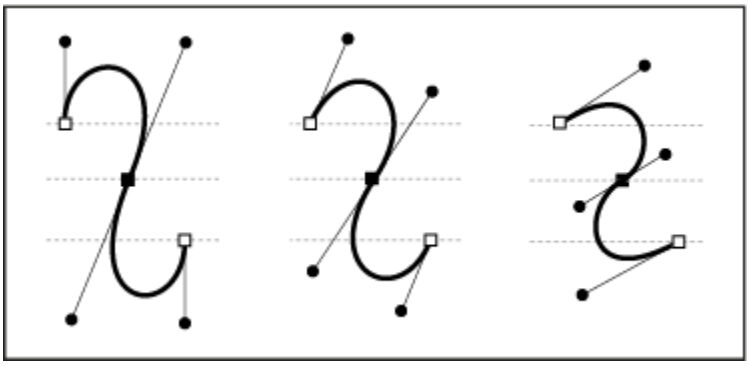
Punkt gładki ma zawsze dwie linie kierunkowe, które poruszają się razem jak jeden prosty odcinek. Przy przesuwaniu linii kierunkowej na punkt gładki, segmenty krzywych z dwóch stron punktu są dopasowywane jednocześnie. Pozwala to utrzymać krzywą ciągłą w punkcie kontrolnym.

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.



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.*

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" na stronie 194

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: *Możesz 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.
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.**

Określanie preferencji rozmiaru punktów kierunkowych

1 Wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Zaznaczanie i wyświetlanie punktów kontrolnych (Windows) lub Illustrator > Preferencje > Zaznaczanie i wyświetlanie punktów kontrolnych.

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.**

Rysowanie prostych linii i kształtów

Rysowanie prostych linii przy pomocy narzędzia Linia

Narzędzie Linia jest przeznaczone do rysowania pojedynczych linii prostych. Film przedstawiający korzystanie z narzędzia Linia można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0036_pl.

1 Zaznacz 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.

Zobacz także

Rysowanie prostokątów i kwadratów

1 Zaznacz 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 OK.

Film przedstawiający korzystanie z narzędzi kształtu można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0036_pl.

Zobacz także

Zmiana promienia narożnika prostokąta zaokrąglonego

Promień narożnika określa stopień zaokrąglenia narożników prostokąta.

- 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.

Rysowanie elips

1 Wybierz narzędzie Elipsa .

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, wciśnij klawisz Shift podczas przeciągania kursora lub wpisz wartość w polu Szerokość i kliknij Wysokość, kopiując wartość z pola Szerokość.*

Film przedstawiający korzystanie z narzędzi kształtu można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0036_pl.

Zobacz także

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 www.adobe.com/go/vid0036_pl.

Zobacz także

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.

Film przedstawiający korzystanie z narzędzi kształtu można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0036_pl.

Zobacz także

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.

  Pochylenie 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 określania opcji, dwukrotnie kliknij narzędzie Łuk w panelu Narzędzia.*

Zobacz także

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.

Zobacz także

Rysowanie siatek

Narzędzia do rysowania siatek pozwalają 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.

Zobacz także

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 OK:

  Rozmiar domyślny Określa szerokość i wysokość całej siatki.

  Dzielniki 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.

  Dzielniki 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 OK:

  Rozmiar domyślny Określa szerokość i wysokość całej siatki.

  Dzielniki koncentryczne Określa liczbę okrągłych dzielników koncentrycznych, jakie mają się pojawić na siatce. Wartość pochylenia wyznacza stopień pochylenia dzielników w kierunku wnętrza lub zewnętrza siatki.

  Dzielniki 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.

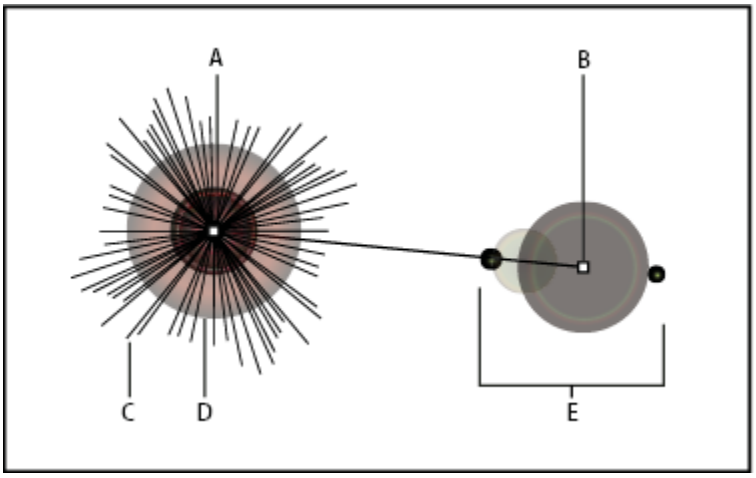
  Wypełnij siatkę Wypełnia siatkę bieżącym kolorem wypełnienia (w przeciwnym wypadku wypełnienia nie będzie).

Rysowanie flar

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*

Zobacz także

Tworzenie flary domyślnej

1 Wybierz 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.

Aby przywrócić domyślne wartości opcji, wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i kliknij 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

“Rozwijanie obiektów” na stronie 203

Rysowanie za pomocą narzędzia Ołówek

Rysowanie przy pomocy narzędzia 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.

Film przedstawiający rysowanie przy pomocy narzędzia Ołówek w programie Illustrator można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0039_pl.

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.*

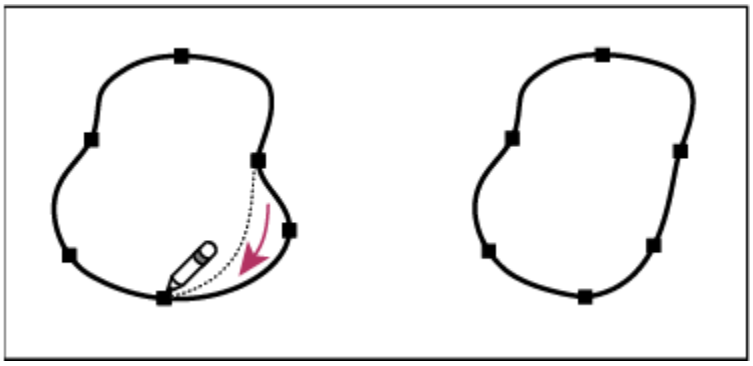
Zmienianie kształtu ścieżek przy pomocy narzędzia Ołówek

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. Opcja Gładkość może przyjmować dowolną wartość z zakresu od 0 do 100%. Im wyższa wartość, tym gładsza jest ścieżka. Im niższa wartość, tym więcej punktów kontrolnych jest tworzonych i tym więcej nieregularności linii jest zachowywanych.

Wypełnij Nowe pociągnięcia 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.

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

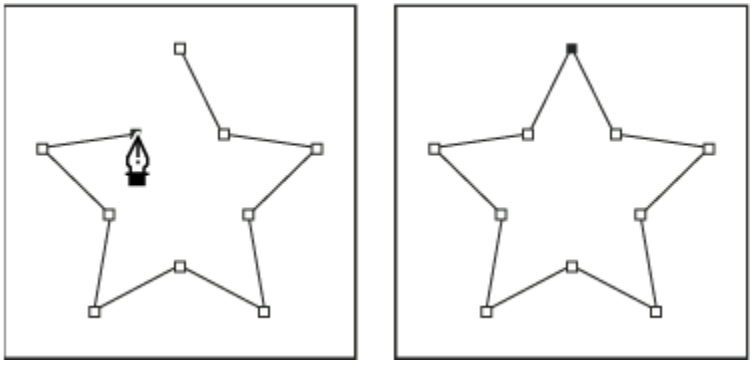
Edytuj zaznaczone ścieżki Opcja ta określa, czy jest możliwa, czy niemożliwa zmiana lub scalenie istniejącej ścieżki, jeśli znajdujesz się w pewnej odległości od niej (określonej przez następną opcję).

W zawartości:_ pikseli Opcja ta decyduje o tym, jak blisko istniejącej ścieżki musi znajdować się kursor myszy lub końcówka pisaka, aby ścieżkę można było edytować przy pomocy narzędzia Ołówek. Jest ona dostępna tylko po wybraniu opcji Edytuj zaznaczone ścieżki.

Rysowanie przy pomocy narzędzia 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 wciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS) gdziekolwiek poza obiektami.

  Aby pozostawić ścieżkę otwartą, można także wybrać inne narzędzie lub wybrać polecenie Zaznacz > Odznacz w programie Illustrator lub polecenie Edytuj > Odznacz wszystko w programie InDesign.

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.

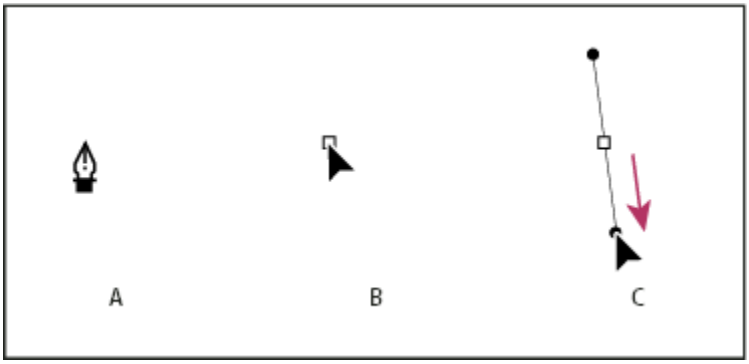
2 Umieść kursor narzędzia Pióro w miejscu, w którym chcesz rozpocząć rysowanie krzywej i przytrzymaj przycisk myszy.

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.)

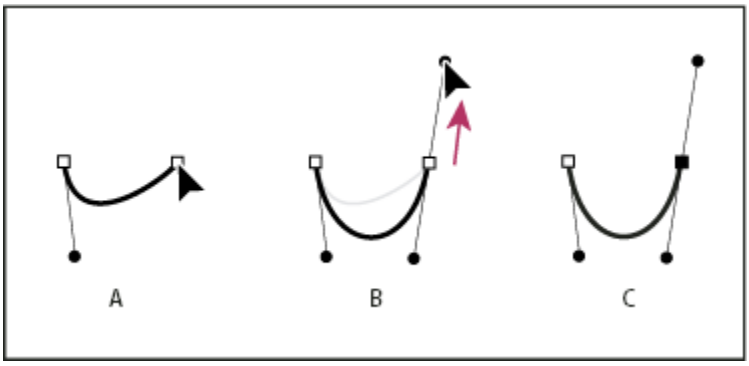
Aby ograniczyć pracę narzędzia do wielokrotności kąta 45°, przytrzymaj klawisz Shift.



Rysowanie pierwszego punktu krzywej
A. *Wybieranie pozycji narzędzia Pióro* ***B.*** *Rozpoczęcie przeciągania (wciśnięty przycisk myszy)* ***C.*** *Przeciąganie w celu wydłużenia linii kierunkowych*

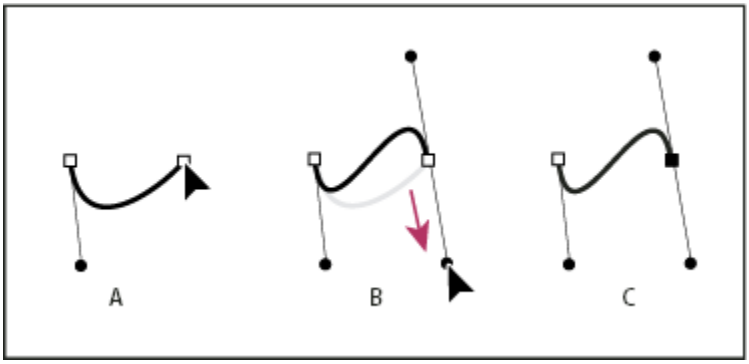
4 Umieść narzędzie Pióro w miejscu, gdzie segment krzywej ma się kończyć, a następnie wykonaj jedną z następujących czynności:

- 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
A. *Rozpoczęcie przeciągania drugiego punktu gładkiego* ***B.*** *Przeciąganie poza poprzednią linię kierunkową (tworzenie krzywej w kształcie litery "C")*
C. *Rezultat po zwolnieniu przycisku myszy*

- 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
A. *Rozpoczęcie przeciągania nowego punktu gładkiego* ***B.*** *Przeciąganie w kierunku poprzedniej linii kierunkowej (tworzenie krzywej w kształcie litery "S")* ***C.*** *Rezultat po zwolnieniu przycisku myszy*

- *(Tylko Photoshop) Aby ostro zmienić kierunek krzywej, należy zwolnić przycisk myszy, wcisnąć 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 myszki, 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 wciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS) gdziekolwiek poza obiektami.

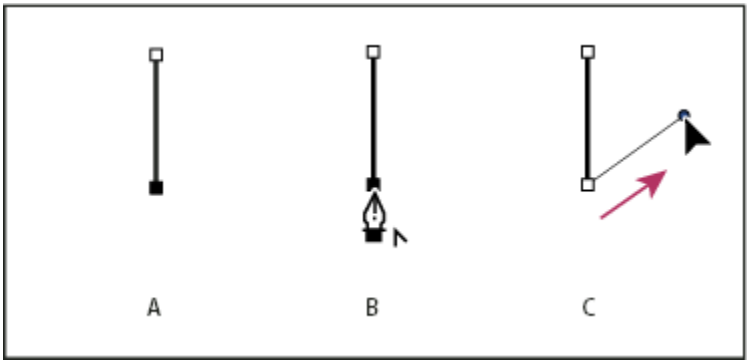
Aby pozostawić ścieżkę otwartą, można także wybrać inne narzędzie lub wybrać polecenie Zaznacz > Odznacz w programie Illustrator lub polecenie Edytuj > Odznacz wszystko w programie InDesign.

Film przedstawiający używanie narzędzia Pióro w programie Illustrator można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0037_pl.

Rysowanie linii prostych i krzywych

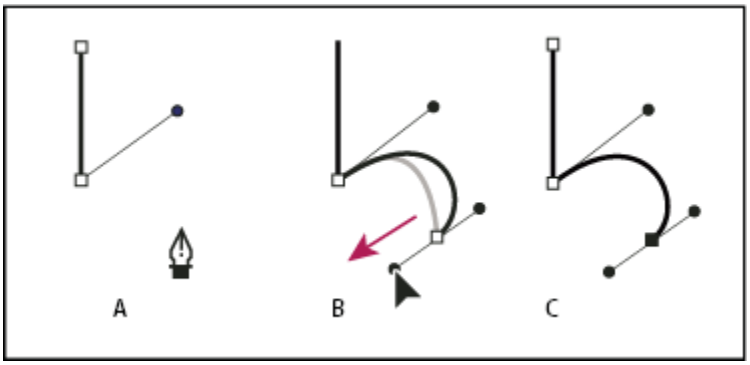
1 Aby utworzyć segment prostej przy pomocy narzędzia Pióro, kliknij punkty narożne w dwóch miejscach.

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.

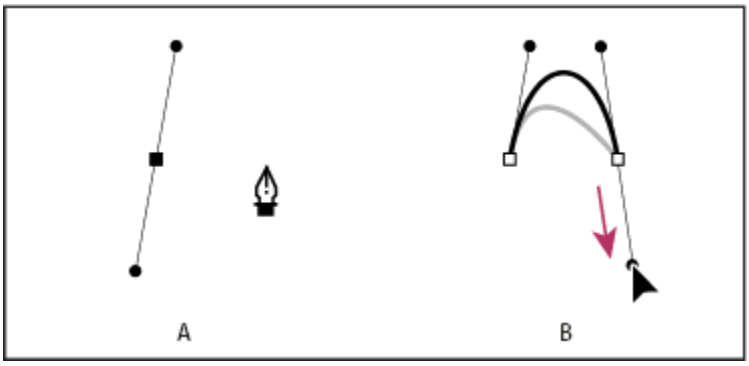


Rysowanie segmentu prostej, za którym następuje segment krzywej (część 2)
A. *Wybieranie pozycji narzędzia Pióro* ***B.*** *Przeciąganie linii kierunkowej* ***C.*** *Nowy segment krzywej został zakończony*

Rysowanie krzywych i linii prostych

1 Używając narzędzia Pióro przeciągnij kursorem, aby utworzyć pierwszy punkt gładki segmentu krzywej, a następnie zwolnij przycisk myszy.

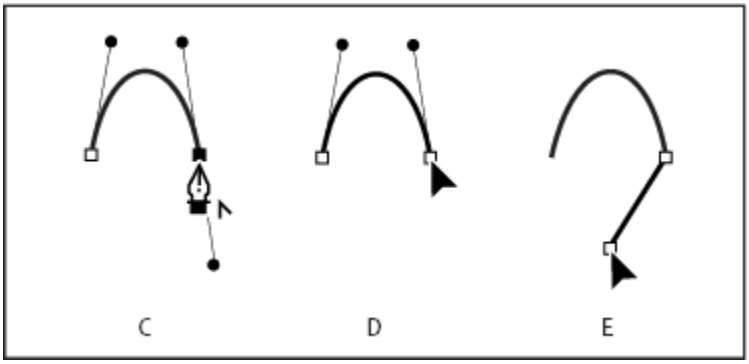
2 Przemieść narzędzie Pióro do miejsca, gdzie ma się kończyć segment krzywej. Przeciągnij w celu zakończenia krzywej, a następnie zwolnij przycisk myszy.



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)
C. *Umieszczenie narzędzia Pióro nad punktem końcowym* ***D.*** *Kliknięcie punktu końcowego* ***E.*** *Kliknięcie następnego punktu narożnego*

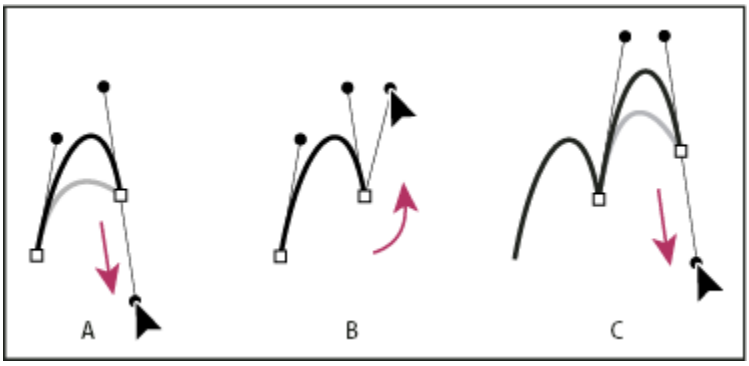
Rysowanie dwóch segmentów krzywych połączonych punktem narożnym

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*

Zmiana położenia punktów kontrolnych podczas rysowania

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

Kończenie rysowania ścieżki

1 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 lub wybrać polecenie Zaznacz > Odznacz w programie Illustrator lub polecenie Edytuj > Odznacz wszystko w programie InDesign.

Edycja ścieżek

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

- Jeśli można zobaczyć punkty, można też kliknąć je i zaznaczyć używając narzędzia Zaznaczanie bezpośrednie . Aby zaznaczyć wiele elementów, należy kliknąć je z wciśniętym klawiszem Shift.
- Wybierz narzędzie Zaznaczanie bezpośrednie i przeciągnij wokół punktów kontrolnych. Aby zaznaczyć dodatkowe punkty kontrolne, przeciągnij wokół nich z wciśniętym klawiszem Shift.
- Upewnij się, że ścieżka zawierająca punkty kontrolne nie jest zaznaczona. Przesuń kursor narzędzia Zaznaczanie bezpośrednie nad punkt kontrolny aż do wyświetlenia pustego kwadratu, a następnie kliknij punkt kontrolny. Aby zaznaczyć dodatkowe punkty kontrolne, kliknij je z wciśniętym 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 i kliknij w odległości nie większej niż 2 piksele od segmentu lub przeciągnij ramkę zaznaczenia nad częścią segmentu. Aby zaznaczyć dodatkowe segmenty ścieżki, kliknij lub przeciągnij wokół nich z wciśniętym klawiszem Shift.
- (Tylko Illustrator) Wybierz narzędzie Lasso i przeciągnij kursor wokół części segmentu ścieżki. Aby zaznaczyć dodatkowe segmenty ścieżki, przeciągnij wokół nich z wciśniętym 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

1. Wybierz ścieżkę albo segment przy pomocy narzędzia Zaznaczanie lub narzędzia Zaznaczanie bezpośrednie i wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Użyj funkcji menu standardowego, aby skopiować i wkleić ścieżki wewnątrz lub pomiędzy aplikacjami.
   - Przyciśnij i przytrzymaj klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS), a następnie przeciągnij ścieżkę do wybranej pozycji i zwolnij przycisk myszy oraz klawisz Alt/Option.

Dopasowanie segmentów ścieżek

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.

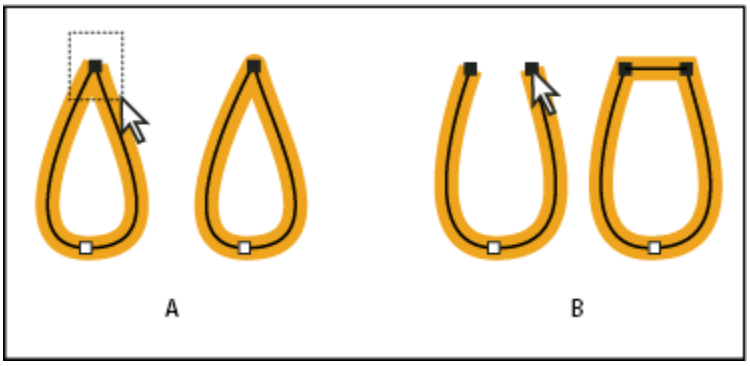
Zobacz także

"Zaznaczanie ścieżek, segmentów i punktów kontrolnych" na stronie 63

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.
3. Jeśli punkty końcowe nakładają się na siebie, na ekranie pojawi się okno dialogowe umożliwiające określenie typu połączenia. Zaznacz opcję Narożnik (domyślna) lub Gładkie i kliknij OK.



Łączenie punktów końcowych
A. *Zaznaczanie i łączenie pokrywających się punktów końcowych* ***B.*** *Zaznaczanie i łączenie punktów końcowych nie pokrywających się*

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.

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 . Ponadto w panelu sterowania znajduje się przycisk Usuń wybrane punkty kontrolne

Po ustawieniu kursora nad zaznaczoną ścieżką narzędzie Pióro zmienia się w narzędzie Dodawanie punktów kontrolnych, a po ustawieniu kursora nad punktem kontrolnym — w narzędzie Usuwanie punktów kontrolnych.
Uwaga: *Do usuwania punktów kontrolnych nie używaj klawiszy Delete, Backspace i Clear, ani poleceń Edytuj > Wytnij i Edytuj > Wyczyść: te klawisze i polecenia powodują usunięcie punktu oraz połączonych z nim segmentów linii.*

Zobacz także

"Zaznaczanie ścieżek, segmentów i punktów kontrolnych" na stronie 63

Dodawanie i usuwanie punktów kontrolnych

1. Zaznacz ścieżkę wybraną do zmiany.

2 Aby dodać punkt kontrolny, zaznacz narzędzie Pióro lub Dodawanie punktów kontrolnych, ustaw kursor nad segmentem 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.
- Zaznacz narzędzie Pióro lub Usuwanie punktów kontrolnych, ustaw kursor nad punktem kontrolnym, po czym kliknij.

Szukanie i usuwanie zbłąkanych punktów kontrolnych

Zbłąkane punkty kontrolne są punktami bez połączeń z innymi punktami kontrolnymi. Zbłąkane punkty kontrolne powinny być wyszukiwane i usuwane.

1 Usuń zaznaczenie z wszystkich obiektów.

2 Wybierz polecenie Zaznacz > Obiekt > Zbłąkane punkty.

3 Wybierz polecenie Edycja > Wytnij lub Edycja > Wyczyść polecenia albo wciśnij 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.

Wygładzanie i upraszczanie ścieżek

Usuwając ze ścieżek niepotrzebne punkty kontrolne, można zmniejszyć ich złożoność oraz zmienić ich wygląd.

Zobacz także

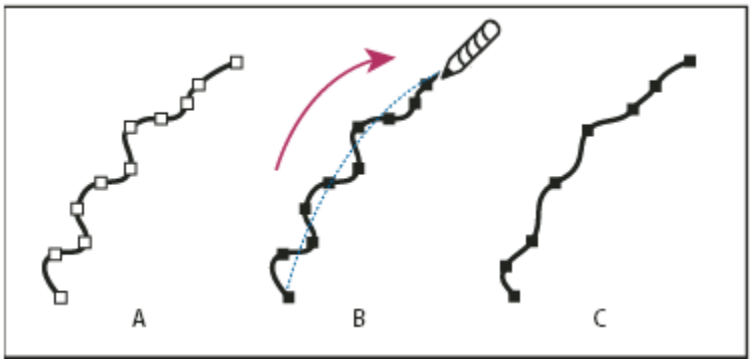
Wygładzanie ścieżek

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 ścieżek

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 j uproszczonej.

4 Zaznacz dodatkowe opcje i kliknij 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 OK.

Konwersja punktów gładkich na punkty narożne i odwrotnie

Punkty położone na ścieżkach między narożnikami i punktami gładkimi można przekonwertować. Szybką konwersję wielu punktów kontrolnych na raz umożliwia panel sterowania. Za pomocą narzędzia Konwertowanie punktów kontrolnych można przekonwertować tylko jedną stronę punktu; przy okazji konwersji można też precyzyjnie zmienić wygląd krzywej.

Zobacz także

"Informacje o ścieżkach" na stronie 46

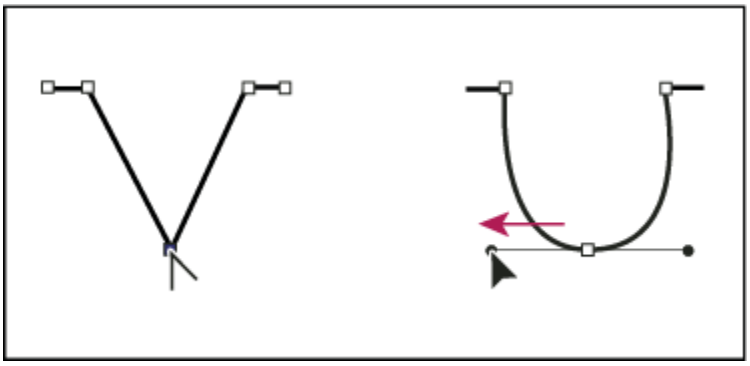
Konwertowanie punktów kontrolnych za pomocą panelu sterowania

Przed zastosowaniem opcji konwersji punktów kontrolnych, które są dostępne 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.

- Aby przekonwertować wybrane punkty narożne na punkty gładkie, zaznacz je, a następnie kliknij w panelu sterowania przycisk Konwertuj wybrane punkty kontrolne na gładkie .
- Aby przekonwertować wybrane punkty gładkie na punkty narożne, zaznacz je, a następnie kliknij w panelu sterowania przycisk Konwertuj wybrane punkty kontrolne na narożne .

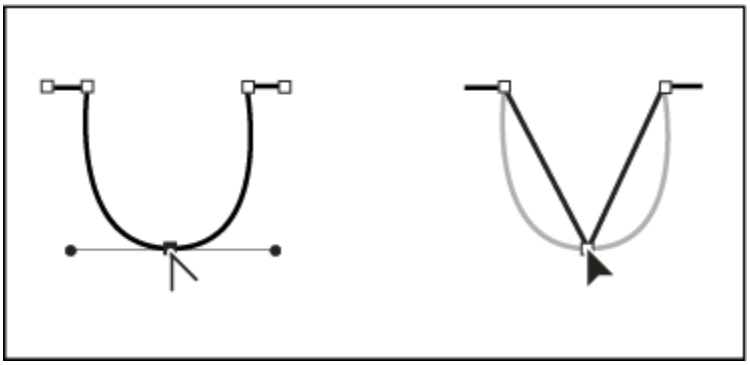
Precyzyjna konwersja punktu kontrolnego za pomocą narzędzia Konwertowanie punktów kontrolnych

1. Zaznacz całą ścieżkę, tak aby stały się widoczne jej punkty kontrolne.
2. Zaznacz narzędzie Konwertowanie punktów kontrolnych .
3. Umieść kursor narzędzia Konwertowanie punktów kontrolnych nad wybranym punktem kontrolnym i wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby przekonwertować punkt narożny na gładki, wyciągnij punkt kierunkowy z punktu narożnego.



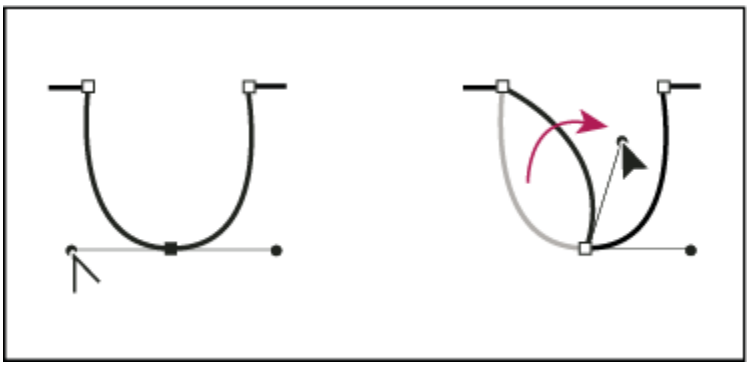
Wyciąganie punktu kierunkowego z punktu narożnego przy tworzeniu punktu gładkiego

- 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.



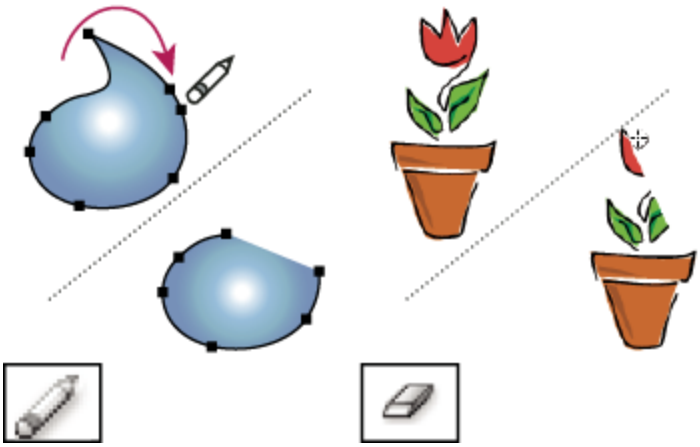
Konwertowanie punktu gładkiego na narożny

- 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.

Ścieranie kompozycji

Ścieranie fragmentów kompozycji umożliwia narzędzie Gumka ścieżek, narzędzie Gumka, a także gumka pisaka Wacom. Narzędzie Gumka ścieżek pozwala ścierać fragmenty ścieżek. Narzędzie to jest przydatne, gdy zachodzi potrzeba ograniczenia zakresu

ścierania do pewnego segmentu ścieżki, np. do brzegu trójkąta. Narzędzie Gumka oraz gumka pisaka Wacom pozwala 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 ścieżek do starcia części ścieżki (po lewej), użycie narzędzia Gumka do starcia części zgrupowanego obiektu (po prawej)

Film przedstawiający korzystanie z narzędzia Gumka można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0036_pl.

Zobacz także

Ścieranie fragmentu kompozycji za pomocą narzędzia Gumka ścieżek

1. Zaznacz obiekt.
2. Wybierz narzędzie Gumka ścieżek .
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 zetrzeć konkretne obiekty, zaznacz je lub otwórz w trybie wyodrębniania.
   - Aby zetrzeć jeden z obiektów w obszarze kompozycji, nie zaznaczaj żadnych innych obiektów.

   Jeśli nie zostaną zaznaczone żadne obiekty, kasowanie 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°, wciśnij i przytrzymuj 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 Przekręć pisak i przeciągnij przez obszar do wymazania.

Naciśnij mocniej, aby zwiększyć szerokość ścieżki wymazywania.

Opcje narzędzia Gumka

Aby zmienić opcje narzędzia Gumka, kliknij je dwukrotnie w panelu Narzędzia.
Uwaga: *Średnicę kursora narzędzia Gumka można zmienić w dowolnej chwili, wciskając 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.

Losowe 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 tabliczki, która 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 tabliczki, która 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.

Rozdzielanie ścieżki

Program pozwala dzielić ścieżki, ramki graficzne oraz puste ramki tekstowe — 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. Niekiedy zachodzi potrzeba przywrócenia oryginalnego wyrównania obrysu.

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 w wybranym punkcie kontrolnym . Ścieżka podzielona w punkcie kontrolnym posiada 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

"Rozcinanie obiektów za pomocą narzędzia Nóż" na stronie 238

Obrysowywanie kompozycji

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.

Przed i po obrysowaniu obrazu bitmapowego przy pomocy polecenia Aktywny obrys

Film przedstawiający korzystanie z narzędzia Aktywny obrys można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0043_pl.

Automatyczne obrysowywanie kompozycji

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 na 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.

Ręczne obrysowywanie kompozycji za pomocą 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.

Ikona oka jest zastępowana ikoną 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.

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 predefiniowanych ustawień.*

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" na stronie 46.

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 internetowej www.adobe.com/go/vid0043_pl. Samouczek o zmienianiu opcji polecenia Aktywny obrys można znaleźć na stronie internetowej www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_livetrace_pl.

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.*

Dopasowywanie wyników obrysowywania

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 Okno 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.

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 Okno 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 bibliotek próbek" na stronie 104

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 Okno 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.

Aby utworzyć nowe ustawienie predefiniowane na podstawie istniejącego, zaznacz je i kliknij Nowe.

Edycja lub usuwanie ustawienia predefiniowanego

1. Wybierz polecenie Edycja > Ustawienia obrysowania.
2. Zaznacz ustawienie i kliknij Edycja 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.

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_pl.

Zobacz także

"Informacje o ścieżkach" na stronie 46

Usuwanie wyniku obrysowywania

Aby anulować obrysowywanie i zachować oryginalny obraz, usuń wynik obrysowywania.

1 Zaznacz wynik obrysowywania.

2 Wybierz polecenie Obiekt > Aktywny obrys > Zwolnij.

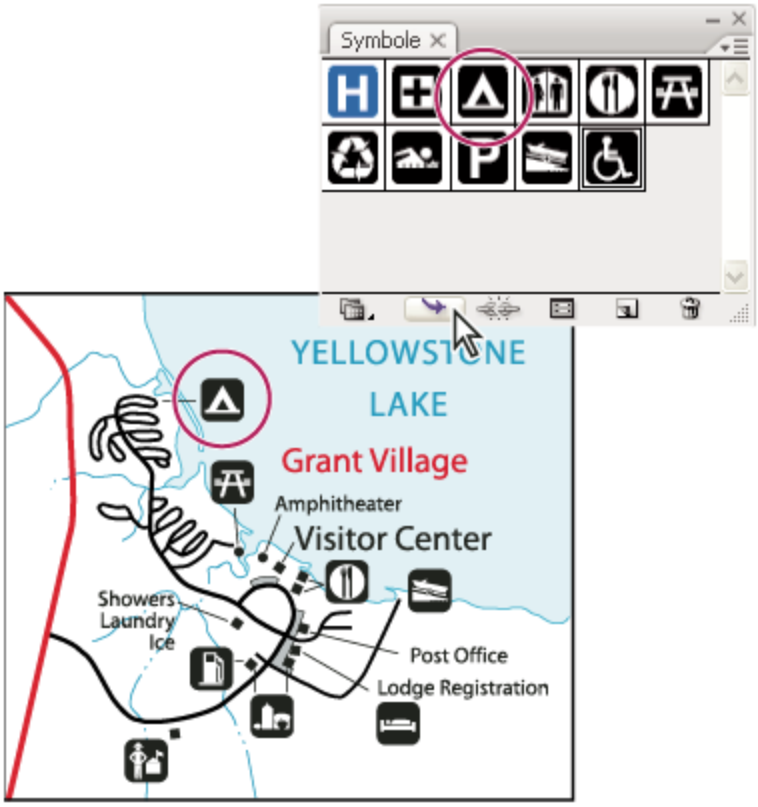
Symbole

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.

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 klipów filmowych w interfejsie użytkownika.
Uwaga: *Aby uzyskać informacje o korzystaniu z symboli w programie Flash zobacz Pomoc Flash. Film przedstawiający efektywne używanie symboli między programami Illustrator i Flash można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0198_pl.*

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

Omówienie panelu Symbole

Do zarządzania symbolami w dokumencie służy panel Symbole (Okno > Symbole) oraz panel sterowania. Panel Symbole zawiera wiele predefiniowanych symboli. Do panelu można dodawać wybrane symbole z biblioteki lub własne.

Zmiana sposobu wyświetlania symboli w panelu

- 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).
- Przeciągnij symbol w nowe miejsce. Po wyświetleniu czarnej linii w wybranym miejscu, zwolnij przycisk myszy.
- 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 na podstawie istniejącego.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Zaznacz symbol w panelu Symbole i wybierz z menu panelu polecenie Powiel symbol lub przeciągnij symbol na przycisk Nowy symbol.
   - Zaznacz instancję symbolu i kliknij Powiel w panelu sterowania.

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" na stronie 79*

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.

Umieszczanie symbolu

1 Zaznacz symbol w panelu Symbole lub w bibliotece symboli.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby umieścić instancję symbolu pośrodku obszaru roboczego, kliknij w panelu Symbole przycisk Umieść instancję symbolu .
- Przeciągnij symbol w wybrane miejsce obszaru roboczego.
- Wybierz polecenie Umieść instancję symbolu z menu panelu Symbole.
  Uwaga: *Instancją jest nazywany pojedynczy symbol umieszczony w dowolnym miejscu kompozycji (w przeciwieństwie do symbolu istniejącego tylko w panelu).*

Tworzenie symbolu

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.

1 Zaznacz kompozycję, która ma być używana jako symbol.

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 Jeśli zamierzasz eksportować symbole do programu Flash, wykonaj:

- Jako typ symbolu wybierz Klip filmowy. Klip filmowy stanowi domyślny typ symbolu w programie Flash.
- Określ położenie punktu kontrolnego symbolu w siatce programu Flash. 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.

Uwaga: *Film przedstawiający efektywne używanie symboli między programami Illustrator i Flash można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0198_pl.*

Korzystanie ze skalowania 9-plasterkowego

Skalowanie 9-plasterkowe jest użyteczne w przypadku symboli typu klip filmowy, które będą eksportowane do programu Flash. Skalowanie tego typu umożliwia tworzenie symbol, które będą używane jako składniki interfejsu użytkownika (w przeciwieństwie do zwykłego skalowania, które dotyczy typowej grafiki).

Klip filmowy jest dzielony na 9 kwadratowych segmentów (wszystkie one tworzą siatkę skalowania), które są skalowane niezależnie od siebie. Aby klip 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 przedstawiający skalowanie 9-plasterkowe i korzystanie ze skalowania 9-plasterkowego w programach Illustrator i Flash można obejrzeć na stronach internetowych www.adobe.com/go/vid0204_pl i www.adobe.com/go/vid0205_pl.*

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, 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 , 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 Wydziel zaznaczoną grupę 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 przedstawiający zaznaczanie i wyrównywanie obiektów, łącznie z symbolami można obejrzeć na stronach internetowych www.adobe.com/go/vid0034_pl i www.adobe.com/go/vid0035_pl.

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.
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 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.

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" na stronie 77.)*

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.

Zaznaczanie wszystkich instancji symbolu w dokumencie

1. Zaznacz symbol w panelu Symbole, a następnie wybierz z menu panelu polecenie Zaznacz wszystkie instancje.

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 Wydziel zaznaczoną grupę w lewym górnym rogu obszaru roboczego lub w panelu sterowania.

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.*

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

1. 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.

1. Kliknij symbol w bibliotece.

Tworzenie bibliotek symboli

1. 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. Od tego momentu nazwa biblioteki będzie widoczna w podmenu Biblioteki symboli oraz w podmenu 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.

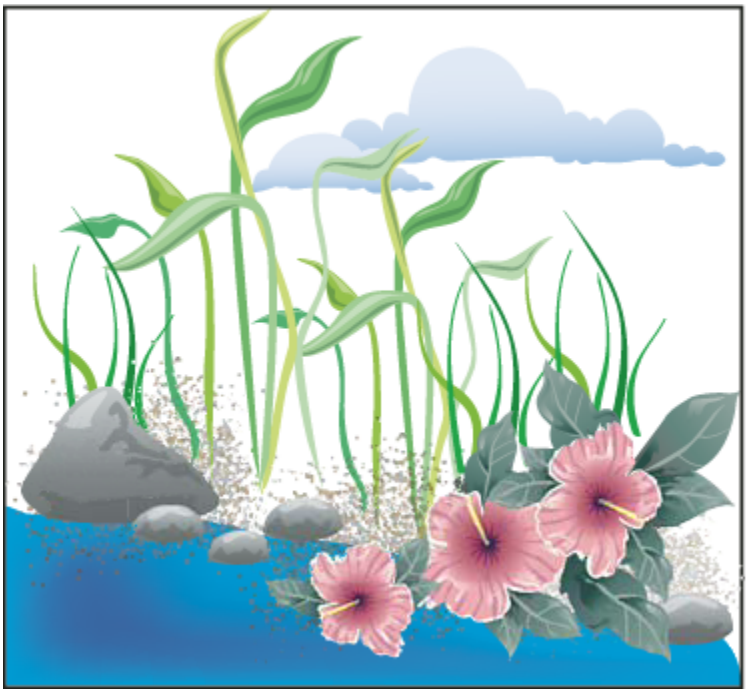
2 Zaznacz plik, z którego mają zostać pobrane symbole i kliknij Otwórz.

Symbole zostaną pokazane w panelu biblioteki symboli (a nie w panelu Symbole).

Narzędzia obsługi symboli i zestawy symboli

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.*

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.

Zobacz także

“Opcje narzędzia obsługi symboli” na stronie 85

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.

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.

Zobacz także

“Opcje narzędzia obsługi symboli” na stronie 85

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

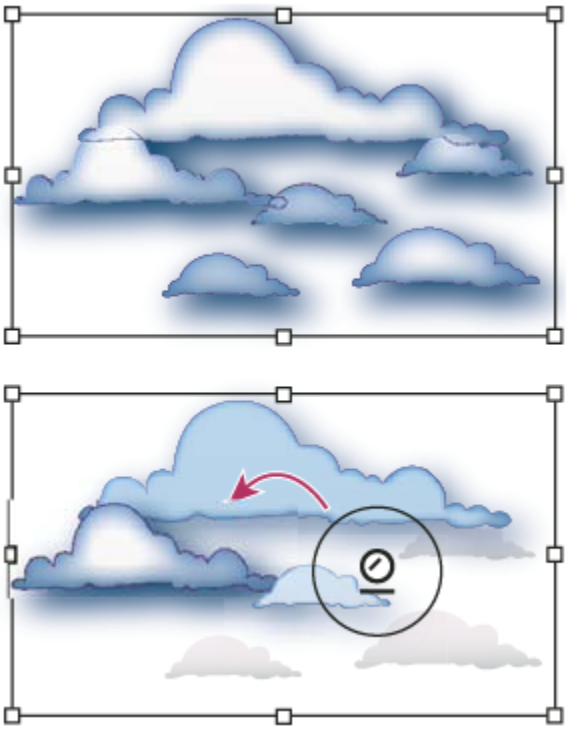
1 Wybierz narzędzie Modyfikowanie krycia symboli .

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.*

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 zasięg ten był widoczny podczas pracy, zaznacz opcję Pokaż rozmiar i 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 Utrzymuje proporcje instancji symbolu podczas zmiany wielkości tej instancji.

Zmiana rozmiaru wpływa na gęstość Zwiększa odległość pomiędzy instancjami symbolu przy ich powiększaniu i zmniejsza te odległości podczas zmniejszania instancji.

Rozdział 4: Kolor

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 panel Aktywny kolor.

Informacje o kolorze

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. Na przykład, w ramach modelu RGB są dostępne różne przestrzenie kolorów, w tym: 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.

Zobacz także

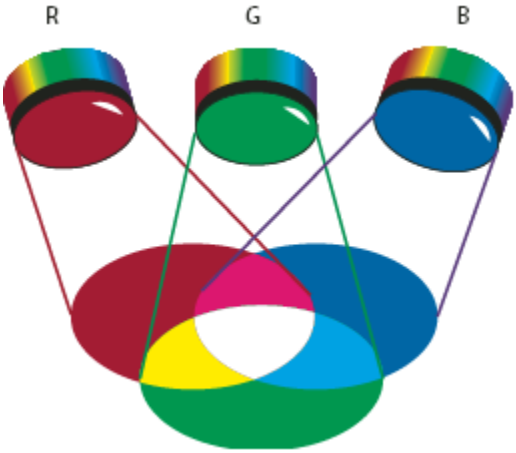
"Zarządzanie kolorami w programach Adobe" na stronie 128

"Synchronizacja ustawień kolorów między różnymi aplikacjami Adobe" na stronie 130

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.

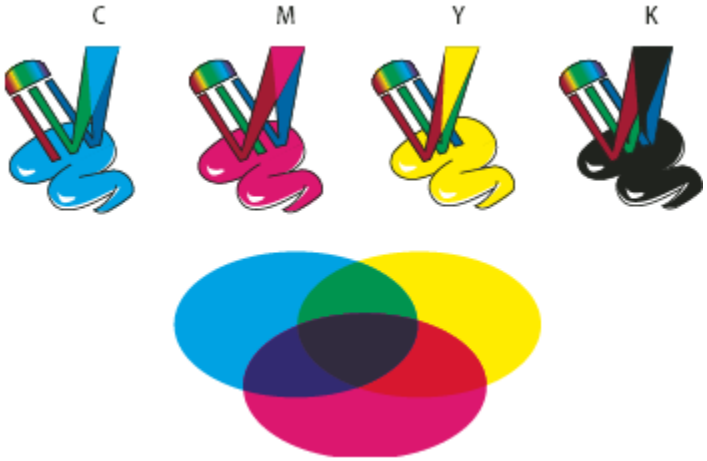
Zobacz także

"Zmiana trybu kolorów dokumentu" na stronie 89

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.

Zobacz także

"Zmiana trybu kolorów dokumentu" na stronie 89

Zmiana trybu kolorów dokumentu

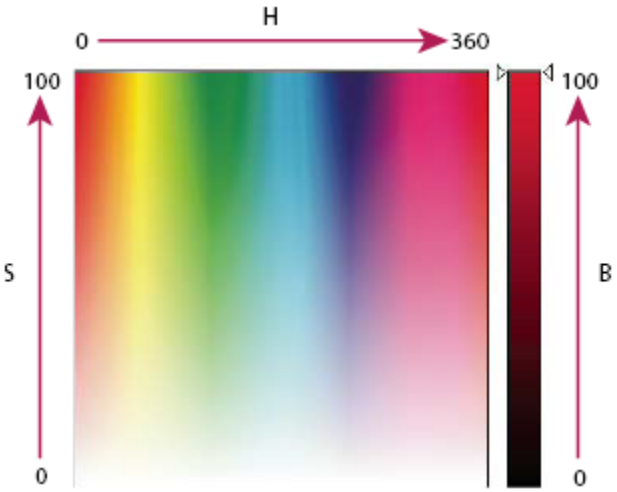
1 Wybierz polecenie Plik > Tryb kolorów dokumentu > CMYK lub RGB.

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*

Zobacz także

"Dopasowywanie nasycenia wielu kolorów" na stronie 124

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*. Kolor 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.

Zobacz także

"Wyświetlanie i odtwarzanie kolorów dodatkowych przy użyciu wartości Lab" na stronie 101

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.

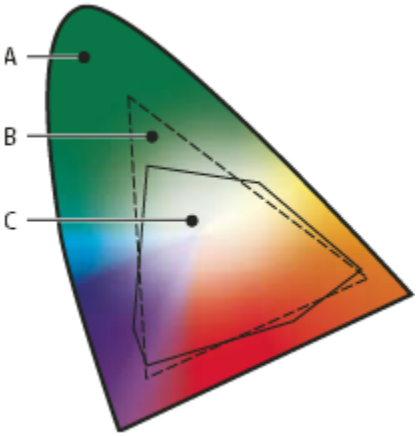
Zobacz także

"Konwersja kolorów na skalę szarości" na stronie 124

"Konwertowanie obrazów w skali szarości na obrazy RGB lub CMYK" na stronie 124

Kolor przestrzenie i gamuty

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*.

Zobacz także

"Przekształcanie koloru spoza przestrzeni w kolor drukowalny" na stronie 122

"Dlaczego kolory czasami się nie zgadzają" na stronie 126

Informacje o kolorach dodatkowych i podstawowych

Kolory można wyznaczać jako rozbarwiane lub dodatkowe, co odpowiada dwóm podstawowym typom farb używanych w poligrafii. Typ koloru można rozpoznać dzięki ikonom, które pojawiają się obok jego nazwy w panelu Próbki.

Nadając kolory ścieżkom i ramkom należy wziąć pod uwagę nośnik, na którym dokument zostanie wydrukowany. Pozwoli to nadać kolory używając najodpowiedniejszego trybu.

Jeżeli obieg pracy w kolorze związany jest z przenoszeniem dokumentów między różnymi urządzeniami, to warto wykorzystać system zarządzania kolorem (CMS). Pozwoli to utrzymać niezmienne kolory i sterować nimi w trakcie całego procesu.

Informacje o kolorach dodatkowych

Kolor dodatkowy to specjalnie przygotowana farba, która jest używana zamiast farb podstawowych CMYK lub razem z nimi, i która wymaga własnej płyty na maszynie drukarskiej. Z kolorów dodatkowych korzysta się wtedy, gdy grafika zawiera niewiele kolorów,

a dokładne ich odwzorowanie jest bardzo ważne. Kolory dodatkowe mogą wiernie oddawać kolory, które są nieosiągalne przy użyciu standardowych kolorów podstawowych. Trzeba pamiętać jednak, że dokładny wygląd koloru dodatkowego na wydruku zależy od sposobu przygotowania farby drukarskiej (używanej w drukarce) oraz używanego papieru, a nie od określonej wartości koloru czy opcji zarządzania kolorem. Podając wartości koloru dodatkowego opisuje się tylko symulowany wygląd tego koloru na monitorze i drukarce kompozytowej (ograniczany przestrzenią kolorów tego urządzenia).

Przy określaniu koloru dodatkowego należy pamiętać o następujących wytycznych:

- Dla uzyskania najlepszych rezultatów należy wybierać kolory dodatkowe z systemu dopasowania kolorów obsługiwanego przez daną drukarnię. Oprogramowanie posiada kilka bibliotek systemu dopasowywania kolorów.
- Liczba używanych kolorów dodatkowych powinna być jak najmniejsza. Każdy utworzony kolor dodatkowy wymaga wygenerowania własnego wyciągu barwnego i użycia osobnej kliszy, co podnosi koszt druku. Jeśli dokument może zawierać więcej niż cztery kolory, to należy wziąć pod uwagę drukowanie kolorami podstawowymi.
- Jeśli obiekt z kolorami dodatkowymi nakłada się na inny obiekt z przezroczystością, to w następujących okolicznościach mogą wystąpić nieoczekiwane efekty: po pierwsze, przy eksportowaniu dokumentu do formatu EPS w czasie konwertowania kolorów dodatkowych na podstawowe w oknie Drukuj, po drugie, przy tworzeniu rozbarwień w aplikacji innej niż Illustrator lub InDesign. Najlepsze rezultaty można osiągnąć, wykonując próbę ekranową efektów spłaszczania przezroczystości przed wydrukiem. Służą do tego funkcje Podgląd spłaszczania bądź Podgląd rozbarwień. Ponadto przed wydrukiem lub wyeksportowaniem, kolory dodatkowe można przekonwertować na procesowe, używając Menedżera farb w programie InDesign.
- Płyty koloru dodatkowego można użyć do nałożenia lakieru na obszary wydrukowane za pomocą standardowych kolorów podstawowych. W tym przypadku wydruk będzie używał łącznie pięciu farb - pięciu standardowych farb podstawowych i jednej farby dodatkowej lub lakieru.

Informacje o kolorach podstawowych

Kolor podstawowy jest drukowany przy użyciu kombinacji czterech podstawowych farb: niebieskozielonej, karmazynowej, żółtej i czarnej (CMYK). Kolorów tych używa się wówczas, gdy wydruk wymaga tak wielu barw, że użycie pojedynczych kolorów dodatkowych byłoby zbyt drogie lub niepraktyczne - na przykład, przy drukowaniu fotografii.

Przy określaniu koloru podstawowego należy pamiętać o następujących wytycznych:

- Dla uzyskania najlepszych rezultatów na wydruku dokumentu o wysokiej jakości, należy określać kolory na podstawie wartości CMYK podawanych w drukowanych kartach do wybierania kolorów, dostępnych w drukarniach komercyjnych.
- Ostateczne wartości koloru podstawowego to wartości CMYK, jeżeli zatem określi się kolor rozbarwiany w systemie RGB (lub LAB, w programie InDesign), to podczas druku rozbarwień wartości te zostaną przekonwertowane na CMYK. Konwersje takie różnią się w zależności od ustawień zarządzania kolorem i profilu dokumentu.
- Nie należy określać wartości koloru rozbarwianego na podstawie tego, jak wygląda on na monitorze, jeżeli nie ma pewności, że system zarządzania kolorem został prawidłowo skonfigurowany. Nawet wówczas należy pamiętać o ograniczeniach ekranowego podglądu koloru.
- Należy unikać używania kolorów rozbarwianych w dokumentach przeznaczonych tylko do wyświetlania w Internecie, ponieważ model CMYK ma mniejszą przestrzeń kolorów, niż typowy monitor.
- Programy Illustrator i InDesign umożliwiają określanie koloru podstawowego jako globalnego lub nieglobalnego. W programie Illustrator, kolor globalny pozostaje połączony z próbką w panelu Próbki, tak że po zmianie próbki wszystkie posiadające ją obiekty są uaktualniane. Podstawowe kolory nieglobalne nie są automatycznie uaktualniane w dokumencie po przeprowadzeniu edycji kolorów. Kolory podstawowe są domyślnie nieglobalne. W programie InDesign, jeśli próbka zostanie zastosowana do obiektów, to automatycznie jest ona stosowana jako globalny kolor podstawowy. Odpowiednikami próbek nieglobalnych są kolory nienazwane, które można edytować w panelu Kolor.

Uwaga: *Ustawienie koloru jako globalnego lub nieglobalnego wpływa tylko na zastosowanie danego koloru do obiektu i nie ma wpływu na rozbarwienie koloru lub jego zachowanie w czasie przenoszenia pomiędzy aplikacjami.*

Używanie jednocześnie kolorów dodatkowych i podstawowych

Niekiedy wygodnie jest użyć w tym samym wydruku kolorów standardowych i dodatkowych. Na przykład, można użyć jednego koloru dodatkowego, aby wydrukować logo firmy na tej samej stronie raportu rocznego, na której znajdują się fotografie drukowane w kolorach standardowych. Płyty koloru dodatkowego można również użyć do nałożenia lakieru na obszary wydrukowane za

pomocą standardowych kolorów podstawowych. W obu przypadkach wydruk będzie używał łącznie pięciu farb — pięciu standardowych farb podstawowych i jednej farby dodatkowej lub lakieru.

W programie InDesign, kolory podstawowe i dodatkowe można łączyć ze sobą, tworząc farby mieszane.

Porównanie obsługi kolorów w programach InDesign i Illustrator

Adobe InDesign i Adobe Illustrator używają nieco różnych metod nadawania nazwanych kolorów rozbarwianych (podstawowych). Illustrator umożliwia wyznaczenie koloru rozbarwianego jako globalnego lub nieglobalnego, natomiast InDesign traktuje wszystkie nienazwane kolory jako standardowe *kolory podstawowe*.

Odpowiednikami globalnych kolorów podstawowych w InDesign są *próbki*. Próbki ułatwiają modyfikowanie schematów koloru bez potrzeby odszukiwania i dostosowywania poszczególnych obiektów. Jest to szczególnie przydatne w znormalizowanych, produkowanych seryjnie dokumentach, takich jak czasopisma. Ponieważ kolory InDesign są połączone z próbkami w panelu Próbki, każda zmiana próbki powoduje zmianę wszystkich obiektów, do których zastosowano ten kolor.

Odpowiednikami próbek nieglobalnych w programie InDesign są kolory nienazwane. Kolory nienazwane nie pojawiają się w panelu Próbki i nie są automatycznie uaktualniane w całym dokumencie w przypadku modyfikacji koloru w panelu Kolory. Można jednak później dodawać nienazwany kolor do panelu Próbki.

Nazwane i nienazwane kolory zmieniają tylko sposób, w jaki dany kolor jest uaktualniany w dokumencie, a nie to, w jaki sposób kolory są rozbarwiane albo w jaki sposób zachowują się po przeniesieniu do innej aplikacji.

Wybieranie kolorów

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.

Kolor Próbnik 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.

Kolor panel 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.

Kolor Panel Wzornik 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 panelu Wzornik kolorów, można otworzyć okno dialogowe Aktywny kolor, a w nim grupę kolorów.

Okno dialogowe Aktywny kolor Zawiera narzędzia do precyzyjnego definiowania i dopasowywania kolorów kompozycji lub kolorów z grupy. Pozwala też zmieniać kolorystykę kompozycji za pomocą kolorów z wybranej grupy i dostosowywać kolory do potrzeb konkretnego urządzenia wyjściowego.

Polecenie Dodaj wybrane kolory i przycisk Nowa grupa kolorów Pozwalają utworzyć nowa grupę kolorów na podstawie kolorów danej kompozycji. Zarówno polecenie, jak i przycisk, znajdują się w panelu Próbki.

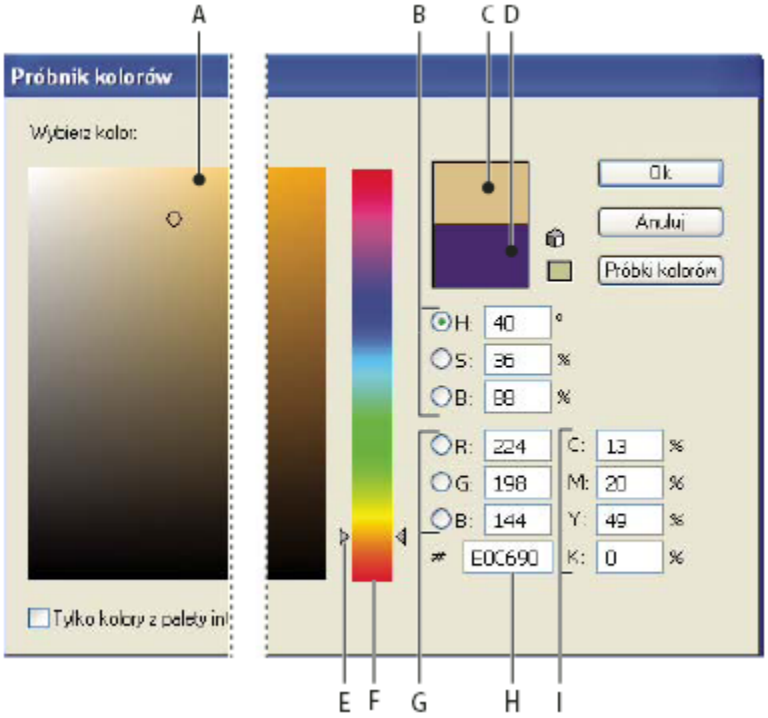
Zobacz także

"Informacje o próbkach" na stronie 96

"Informacje o bibliotekach próbek" na stronie 96

Kolor Omówienie próbnika

Próbnik kolorów pozwala wybrać kolor wypełnienia lub obrysu obiektu – kolor należy wybrać z dostępnego pola i spektrum, określić numerycznie lub kliknąć próbkę.



Kolor Próbnik
A. *Pole koloru* ***B.*** *Wartości kolorów HSB* ***C.*** *Bieżący kolor* ***D.*** *Poprzedni kolor* ***E.*** *Kolor suwak widma kolorów* ***F.*** *Kolor widmo* ***G.*** *Wartości kolorów RGB* ***H.*** *Szesnastkowe wartości kolorów* ***I.*** *Wartości kolorów CMYK*

Zobacz także

"Kolory w grafice cyfrowej" na stronie 87

Wyświetlanie Próbnika kolorów

1 Kliknij dwukrotnie pole wyboru koloru obrysu lub wypełnienia w panelu Narzędzia lub w panelu Kolor.

Zmiana widma kolorów wyświetlanego w oknie Próbnik kolorów

1 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 są to takie kolory, które mogą być wyświetlane we wszystkich przeglądarkach internetowych (niezależnie od platformy).

1 Wybierz polecenie Tylko kolory z palety internetowej.

Wyświetlanie próbek kolorów zamiast widma kolorów

1 Kliknij opcję Próbki kolorów. Kliknij opcję Modele kolorów, aby powrócić do widma kolorów.

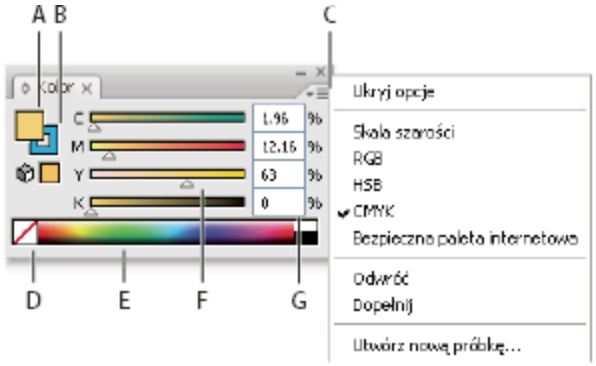
Wybieranie kolorów za pomocą Próbnika kolorów

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij lub przeciągnij wewnątrz widma kolorów. Położenie koloru w widmie wskazuje okrągły znacznik.
- Przeciągnij trójkąty wzdłuż suwaka koloru lub kliknij na suwaku koloru.
- Wprowadź wartości w dowolnych polach tekstowych.
- Kliknij przycisk Próbki kolorów, wybierz próbkę i kliknij przycisk OK.

Kolor Omówienie panelu

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.



Kolor panel
***A.** Kolor wypełnienia **B.** Kolor obrysu **C.** Menu panelu **D.** Pole Żaden **E.** Kolor pasek widma **F.** Kolor suwak **G.** Pole tekstowe dla składowej koloru*

Zobacz także

"Kolory w grafice cyfrowej" na stronie 87

"Dostosowywanie przestrzeni roboczej" na stronie 19

Zmiana modelu kolorów

1 Z menu panelu wybierz polecenie Skala szarości, RGB, HSB, CMYK lub Bezpieczna paleta internetowa.

Wyświetlanie wszystkich opcji panelu

1 Z menu panelu wybierz polecenie Pokaż opcje. Ten sam efekt możesz uzyskać klikając dwukrotnie trójkąt umieszczony na zakładce panelu.

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.

Używanie i tworzenie próbek

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. (Zobacz "Informacje o kolorach podstawowych" na stronie 92.)

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). (Zobacz "Informacje o kolorach dodatkowych" na stronie 91.)

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.

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.*

Kolor grupy Kolor 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 oknie dialogowym Aktywny kolor. 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)

Informacje o bibliotekach 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.

Zobacz także

"Tworzenie bibliotek próbek" na stronie 104

"Używanie tych samych próbek w różnych aplikacjach" na stronie 100

Otwieranie biblioteki próbek

1. 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.

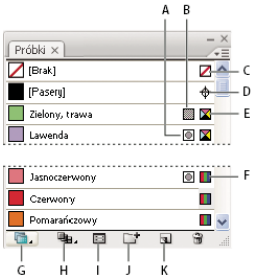
Edycja biblioteki próbek

1. Wybierz polecenie Plik > Otwórz, po czym odszukaj i otwórz plik biblioteki. Domyślna lokalizacja plików bibliotek próbek to folder Illustrator\Presets\Swatches.

2. Zmień kolory w panelu Próbki i zapisz wyniki zmian.

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.** Kolor globalny **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 typów próbek **I.** Przycisk Menu opcji próbek **J.** Przycisk Nowa grupa kolorów **K.** Przycisk Nowa próbka*

Zobacz także

"Dostosowywanie przestrzeni roboczej" na stronie 19

Zmiana sposobu wyświetlania próbek

1 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

1 Kliknij przycisk Pokaż typy 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.

1 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: *Aby dokonać edycji wybranej grupy kolorów, kliknij przycisk Edytuj grupę kolorów lub kliknij folder grupy kolorów. Więcej informacji na ten temat znajduje się w części "Edycja kolorów w oknie dialogowym Aktywny kolor" na stronie 110.*

Zaznaczanie próbek według nazw

1 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

- Przeciągnij wybrane próbki kolorów do folderu grupy kolorów.
- Zaznacz kolory, które chcesz umieścić w nowej grupie, i kliknij przycisk Nowa grupa kolorów.

Zmiana kolejności próbek

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Z menu panelu Próbki wybierz opcję Sortuj według nazw lub Sortuj według typów.
   - Przeciągnij próbkę w nowe miejsce.

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

1 Upewnij się, że niczego nie zaznaczono, przejdź do menu panelu Próbki i wybierz polecenie Dodaj używane kolory.

Dodawanie kolorów z zaznaczonej kompozycji

1 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.

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. Tak długo, jak ustawienia kolorów podlegają synchronizacji, kolory używane w różnych aplikacjach wyglądają identycznie.

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.

3 Wczytaj bibliotekę próbek do paneli Próbki w programach Photoshop, Illustrator i InDesign.

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" na stronie 101.)

Zobacz także

"Informacje o próbkach" na stronie 96

"Informacje o kolorach podstawowych" na stronie 92

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" na stronie 101.)

Zobacz także

"Informacje o próbkach" na stronie 96

"Informacje o kolorach dodatkowych" na stronie 91

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" na stronie 90

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.

Kolor Tekst Określa, czy próbka dotyczy koloru podstawowego czy dodatkowego.

Globalny Tworzy próbkę globalnego koloru podstawowego.

Kolor Tryb 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.

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" na stronie 91

"Informacje o kolorach podstawowych" na stronie 92

Tworzenie próbek gradientów

1 Utwórz gradient za pomocą panelu Gradient lub zaznacz obiekt o pożądanym gradiencie.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Przeciągnij gradient 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. W kolejnym oknie dialogowym wprowadź nazwę próbki i kliknij przycisk OK. (Zobacz "Opcje próbek" na stronie 101.)

Zobacz także

"Omówienie panelu Gradient" na stronie 180

"Tworzenie i modyfikowanie gradientów" na stronie 181

Zarządzanie próbkami

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.

Zobacz także

"Omówienie panelu Próbki" na stronie 97

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 Aktywny kolor 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.

Zobacz także

"Tworzenie grupy kolorów oknie Aktywny kolor" na stronie 109

"Zapisywanie kolorów z panelu Wzornik kolorów w panelu Próbki" na stronie 107

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.

Zobacz także

"Omówienie panelu Próbki" na stronie 97

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.

Zobacz także

"Omówienie panelu Próbki" na stronie 97

"Informacje o bibliotekach próbek" na stronie 96

Importowanie:próbek z innego dokumentu

Import 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 mają takie same nazwy (ale inne wartości kolorów) niż próbki istniejące już w dokumencie, to wystąpi konflikt próbek. W przypadku konfliktów kolorów dodatkowych wartości kolorów istniejących próbek są automatycznie zachowywane. W przypadku konfliktów kolorów podstawowych na ekranie pojawi się okno Konflikt próbek. Konfliktowe próbki można dodać, dołączając do ich nazw kolejne numery, albo scalić, wykorzystując wartości kolorów istniejących próbek.*

Zobacz także

"Omówienie panelu Próbki" na stronie 97

"Informacje o bibliotekach próbek" na stronie 96

Tworzenie bibliotek 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 .

Zobacz także

"Informacje o bibliotekach próbek" na stronie 96

Praca z grupami kolorów

Informacje o grupach kolorów

Grupa kolorów jest to pomocniczy obiekt, który reprezentuje w panelu Próbki osobny zestaw powiązanych ze sobą próbek kolorów. Ponadto, grupa kolorów może stanowić kontener zestawów barwnych tworzonych za pomocą okna Aktywny kolor i panelu Wzornik kolorów. Kolor Grupy kolorów mogą zawierać wyłącznie kolory kryjące, w tym kolory dodatkowe, podstawowe i globalne. W grupach nie można umieszczać gradientów i wzorków.

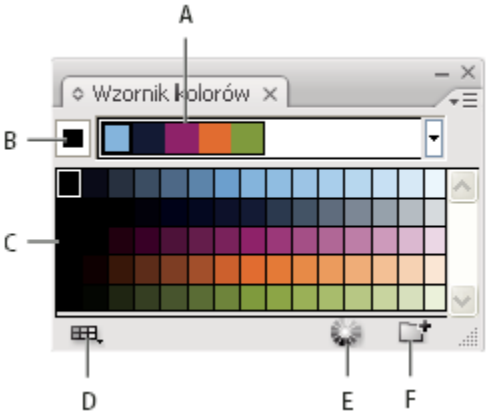
Panel Wzornik kolorów oraz okno Aktywny kolor pozwalają tworzyć grupy kolorów o pewnych wspólnych własnościach. Wybierając za ich pośrednictwem określoną regułę oraz określony kolory bazowy, można wygenerować zestaw kolorów odpowiednio ze sobą powiązanych. Na przykład, za pomocą reguły Monochromatyczne 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.

Zobacz także

"Grupowanie próbek" na stronie 103

Kolor Omówienie wzornika

Panel Wzornik kolorów (Okno > Przewodnik po kolorach) 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. Uzyskiwane w ten sposób kolory można stosować do kompozycji lub zapisywać w postaci próbek.
Panel zapewnia kontrolę nad sposobem generowania kolorów, między innymi pozwala wybierać różne reguły tworzenia grup oraz różne typy i liczby wariacji kolorów.
Uwaga: *Kliknięcie na określonej wariacji kolorów powoduje zmianę kolorów zaznaczonej kompozycji — podobnie, jak kliknięcie na próbce w panelu Próbki.*



A. *Menu reguł tworzenia grup kolorów i bieżąca grupa kolorów* ***B.*** *Ustawianie koloru bazowego* ***C.*** *Wariacje kolorów* ***D.*** *Wybór kolorów z określonej biblioteki próbek* ***E.*** *Edycja kolorów (otwieranie kolorów w oknie dialogowym Aktywny kolor)* ***F.*** *Zapisywanie grupy w panelu Próbki*

Grupy i wariacje kolorów można zapisywać w panelu Próbki. Szerszą kontrolę nad kolorami zapewnia okno Aktywny kolor, które można otworzyć, klikając przycisk Edytuj kolory .

Film dotyczący określania kolorów za pomocą panelu Wzornik kolorów można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0058_pl.

Zobacz także

"Informacje o próbkach" na stronie 96

Tworzenie grupy kolorów za pomocą 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.

3 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 ograniczyć zestaw kolorów do kolorów z określonej biblioteki próbek, kliknij przycisk Ogranicz schemat kolorów do kolorów z biblioteki próbek i wybierz bibliotekę z listy.*

Określanie typu wariacji kolorów

1 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

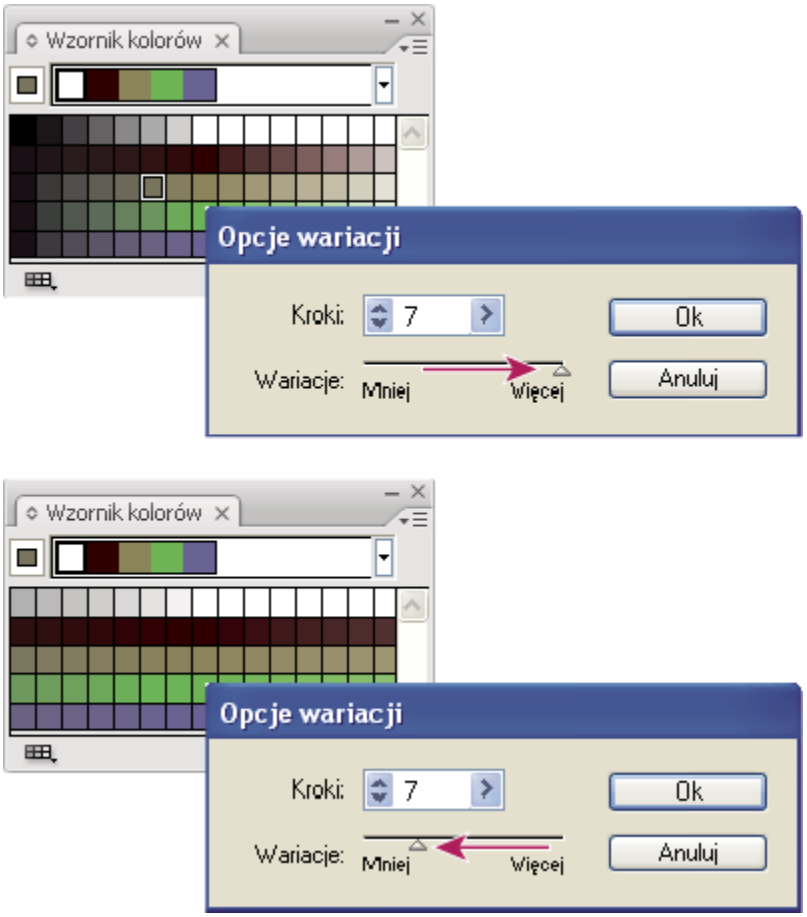
1 Z menu panelu Wzornik kolorów wybierz polecenie Opcje przewodnika po kolorach.

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 a ich wariacje 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

Kolor Kolorowanie kompozycji za pomocą kolorów z Wzornika kolorów

1 Zaznacz kompozycję i kliknij dowolny z kolorów w panelu Wzornik kolorów.

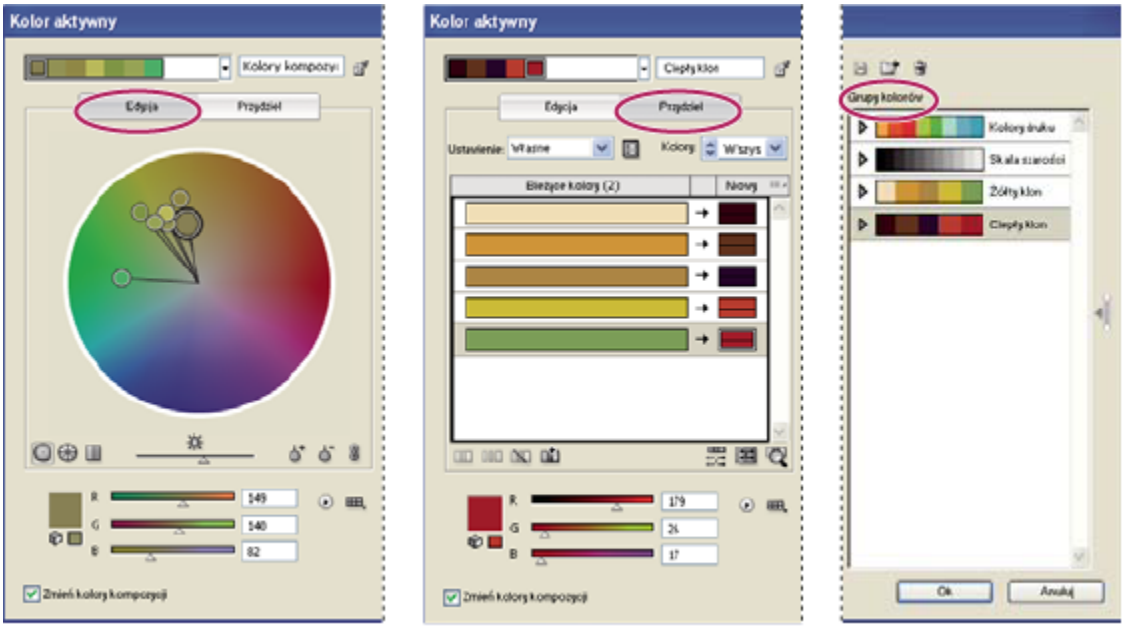
Zapisywanie kolorów z panelu Wzornik kolorów w panelu Próbki

Posługując się panelem Wzornik kolorów, można zapisać aktywną grupę kolorów albo wybrane wariacje kolorów jako grupę kolorów, która będzie widoczna w panelu Próbki.

- Aby zapisać bieżącą grupę kolorów z panelu Wzornik kolorów, kliknij przycisk Nowa grupa kolorów .
- 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 Nowa grupa kolorów .

Omówienie okna Aktywny kolor

Okno dialogowe Aktywny kolor pozwala tworzyć i edytować grupy kolorów, a także zmieniać rozkład i liczbę kolorów kompozycji. Wszystkie grupy kolorów, które skojarzono z bieżącym dokumentem, są wyświetlane w obszarze Grupy kolorów okna Aktywny kolor (jak również w panelu Próbki). Grupy te można zaznaczać i wykorzystywać.



Tworzenie i edycja grup kolorów oraz przypisywanie kolorów za pomocą okna dialogowego Aktywny kolor
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 Aktywny kolor kompozycja ma być ponownie kolorowana.

Główne obszary okna dialogowego Aktywny kolor:
Edycja Zakładka Edycja pozwala tworzyć tworzyć nowe i edytować istniejące grupy kolorów. Tworząc grupy, można korzystać z reguł ich tworzenia 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.

Kolor Grupy 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 Aktywny kolor. 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 Aktywny kolor, można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0059_pl. Film dotyczący integracji okna Aktywny kolor z obiektami inteligentnymi w programach Photoshop i InDesign można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0191_pl.

Otwieranie okna dialogowego Aktywny kolor

1 Okno dialogowe Aktywny kolor można otworzyć za pomocą następujących przycisków i poleceń:

Edycja > Edycja kolorów > Zmień kolory kompozycji lub Zmień kolory za pomocą predefiniowanych ustawień	**Polecenia te umożliwiają edycję kolorów zaznaczonej kompozycji.**
Przycisk Edycja kolorów w panelu Sterowanie	**Przycisk ten umożliwia edycję kolorów zaznaczonej kompozycji w oknie Aktywny kolor. 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 Edycja kolorów w panelu Wzornik kolorów	**Przycisk ten pozwala rozpocząć edycję kolorów w panelu Wzornik kolorów lub zastosować kolory widoczne w panelu do zaznaczonej kompozycji.**
Przycisk Edycja grupy kolorów w panelu Próbki	**Przycisk umożliwia edycję kolorów z grupy dostępnej w panelu Próbki. Wcześniej należy dwukrotnie kliknąć lub zaznaczyć grupę 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 Aktywny kolor. Aby ponownie wyświetlić listę, kliknij ponownie ikonę.
- Aby dodać do listy nową grupę, utworzyć nową grupę lub edytować istniejącą grupę, kliknij przycisk Nowa grupa kolorów . Na liście pojawi się nowa grupa kolorów.
- Aby rozpocząć edycję grupy, kliknij ją na liście. Wprowadź pożądane zmiany za pomocą zakładki Edycja, a następnie kliknij przycisk Zapisz zmiany grupy kolorów .
- Aby usunąć grupę, zaznacz ją i kliknij przycisk Usuń grupę kolorów .

Tworzenie grupy kolorów oknie Aktywny kolor

W celu utworzenia grupy kolorów w oknie Aktywny kolor, 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 Aktywny kolor 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 schemat kolorów do kolorów z biblioteki próbek i wybierz bibliotekę z listy.*

2 Jeśli nie są widoczne 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), po czym kliknij przycisk Nowa grupa kolorów .

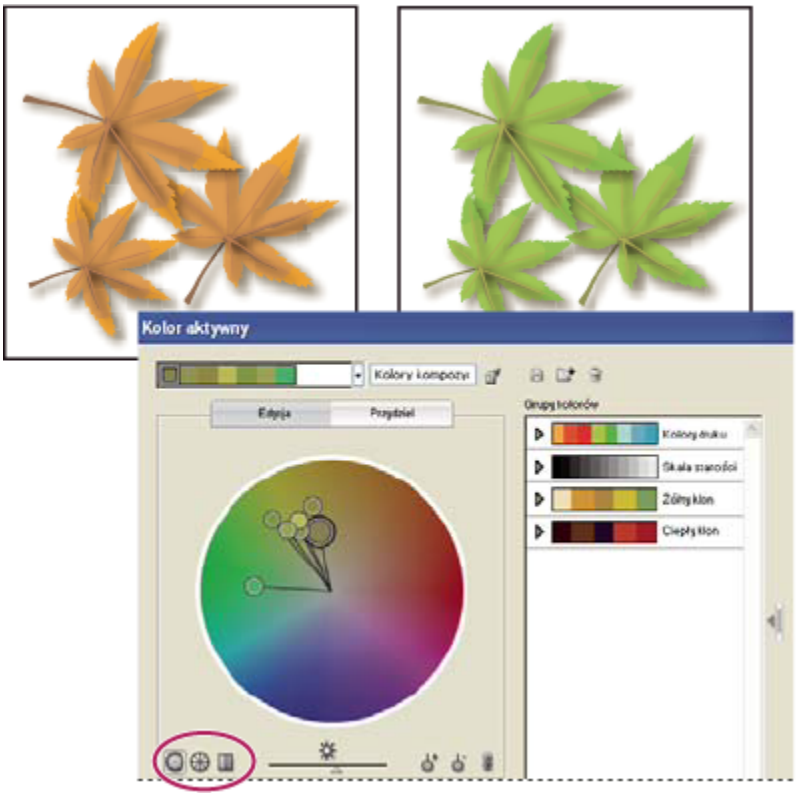
Uwaga: *Jeśli ikona Nowa grupa kolorów nie jest wyświetlana, kliknij ikonę Pokaż obszar grupy kolorów .*

7 Aby zapisać nową grupę w panelu Próbki, kliknij przycisk OK i zamknij okno Aktywny kolor.

Uwaga: *Grupę kolorów można utworzyć także za pomocą panelu Wzornik kolorów. (Zobacz "Tworzenie grupy kolorów za pomocą panelu Wzornik kolorów" na stronie 105.) Film przedstawiający tworzenie, edycję i wykorzystywanie grup kolorów za pomocą okna Aktywny kolor, można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0059_pl.*

Edycja kolorów w oknie dialogowym Aktywny kolor

Okno dialogowe Aktywny kolor umożliwia globalną edycję kolorów zaznaczonej kompozycji. Jest ono szczególnie przydatne, jeśli na etapie tworzenia kompozycji nie używano kolorów globalnych. 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.



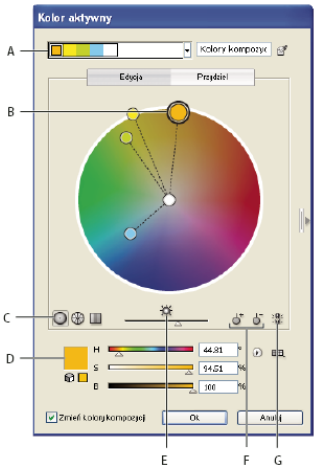
Edycja kolorów za pomocą znaczników na kole kolorów

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.

Kolor paski Są wyświetlane tylko kolory z grupy. Odpowiadające im kolorowe paski można zaznaczać i edytować indywidualnie.

Film przedstawiający tworzenie, edycję i wykorzystywanie grup kolorów za pomocą okna Aktywny kolor, można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0059_pl.



***A.** Kolor bazowy **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*

Edycja grupy kolorów za pomocą koła kolorów

1 Jeśli zachodzi taka potrzeba, zaznacz pożądaną grupę kolorów w obszarze Grupy kolorów okna Aktywny kolor.

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 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:

- Aby zmieniać barwę, przeciągaj znacznik po okręgu koła. Aby zmieniać nasycenie lub jasność, przeciągaj znacznik do środka lub od środka koła.
- Aby znacznik poruszał się tylko w jednym kierunku, podczas przeciągania go przytrzymuj wciśnięty klawisz Shift.
- Aby na kole były przedstawiane barwa i jasność, kliknij przycisk Pokaż nasycenie i barwę na kole (znajdujący się bezpośrednio pod kołem).
- Aby ręcznie zmienić wartość konkretnego koloru, kliknij jego znacznik albo kliknij sam kolor w grupie widocznej u góry okna dialogowego, w polu Aktywne kolory. Zmień wartość koloru za pomocą odpowiedniego suwaka lub w odpowiednim polu pod kołem kolorów.
- Aby zmienić nasycenie i jasność koloru na kole, kliknij znacznik koloru prawym przyciskiem myszy, a następnie kliknij pożądany kolor w polu nasycenia i jasności.

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.*

Edycja grupy kolorów za pomocą Próbnika kolorów

Kolory w grupie mogą być zmieniane za pomocą Próbnika kolorów.

1 W oknie dialogowym Aktywny kolor wykonaj jedną z następujących czynności:

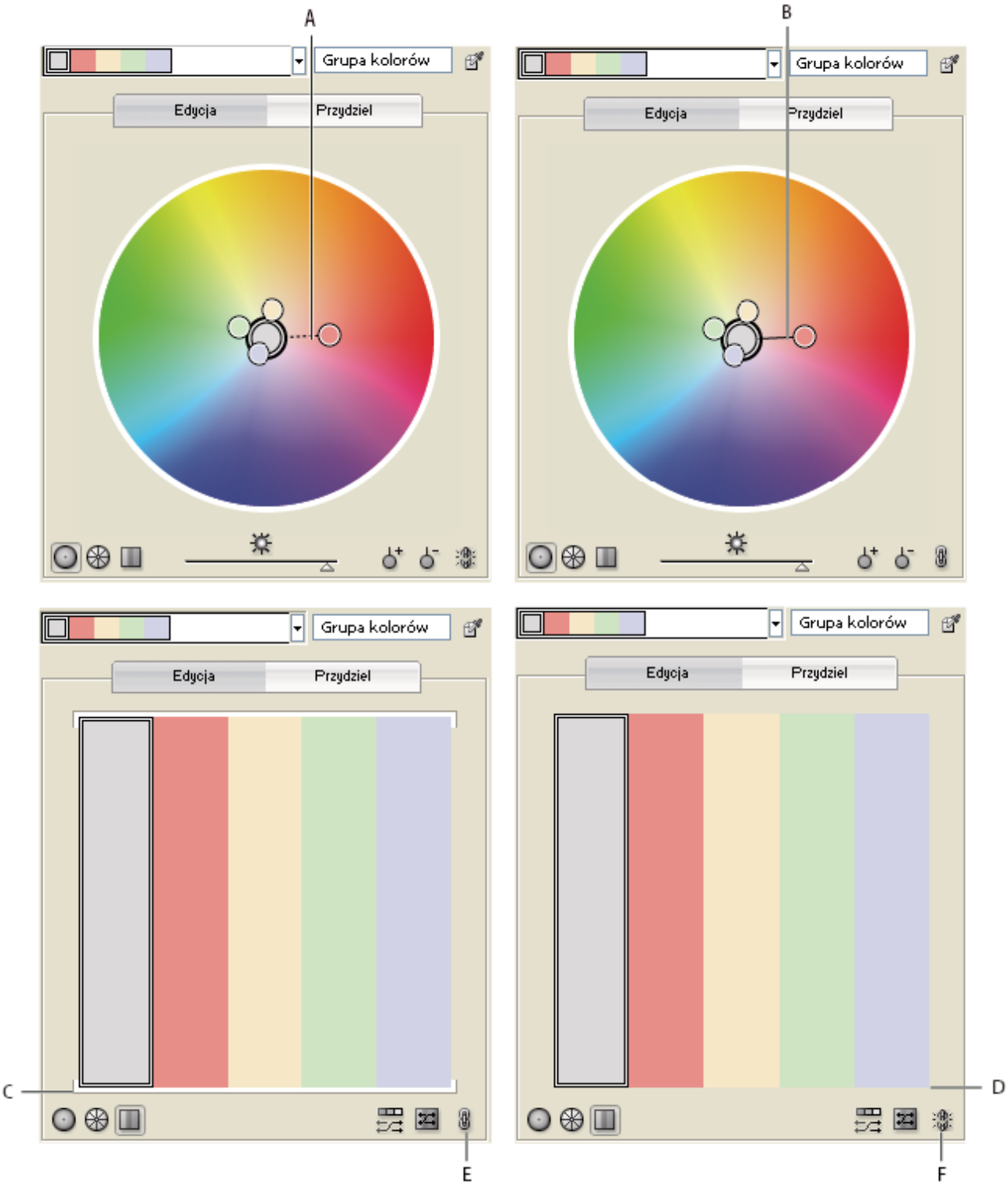
- Dwukrotne kliknij znacznik na kole.
- Dwukrotnie kliknij pasek koloru.
- Kliknij próbkę koloru (po lewej stronie suwaków kolorów).

2 Zapisz zmiany, wykonując jedną z następujących czynności:

- Aby zapisać zmienione kolory w postaci nowej grupy, wpisz nową nazwę w polu tekstowym 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.

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, należy odłączyć je od reguły, czyli uwolnić je spod działania reguły.



***A.** Prezentacja kolorów połączonych na kole kolorów **B.** Prezentacja kolorów niepołączonych na kole kolorów **C.** Prezentacja kolorów połączonych w oknie pasków kolorów **D.** Kolory niepołączone w oknie pasków kolorów **E.** Kolory połączone; kliknięcie powoduje rozłączenie **F.** Kolory niepołączone; kliknięcie powoduje połączenie*

1 W oknie dialogowym Aktywny kolor zaznacz grupę kolorów do edycji i kliknij przycisk Edycja.

2 Kliknij ikonę Rozłącz kolory grupy .

3 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Przeciągnij znacznik edytowanego koloru.
- Kliknij przycisk Wyświetl paski kolorów . Kliknij pasek wybranego koloru i samodzielnie określ wartości definiujące kolor albo dwukrotnie kliknij pasek wybranego koloru i wybierz nowy kolor za pomocą Próbnika kolorów.
- Kliknij znacznik lub pasek koloru prawym przyciskiem myszy i wybierz nowy odcień.

4 Aby ponownie połączyć kolory, czyli skojarzyć je z nową regułą tworzenia grupy kolorów, kliknij ponownie przycisk.

Losowa zmiana kolejności kolorów lub nasycenia i jasności

Okno dialogowe Aktywny kolor umożliwia losowe generowanie wariacji kolorów z bieżącej grupy. Służą do tego przyciski Losowe przypisywanie jasności i nasycenia oraz Losowa zmiana kolejności kolorów.

1 Zaznacz grupę kolorów w oknie dialogowym Aktywny kolor.

2 Kliknij przycisk Edycja, a następnie przycisk Wyświetl paski kolorów; albo kliknij przycisk Przypisz.

3 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Aby losowo zmienić jasność i nasycenie kolorów z bieżącej grupy, ale zachować ich barwy, kliknij przycisk Losowa zmiana kolejności kolorów .
- Aby losowo zmienić kolejność kolorów w bieżącej grupie, kliknij przycisk Losowa zmiana nasycenia i jasności . Za pomocą tego przycisku można sprawdzać różne efekty kolorowania kompozycji za pomocą bieżącej grupy kolorów.

Globalna zmiana nasycenia, jasności, temperatury lub luminancji

1 W oknie dialogowym Aktywny kolor kliknij przycisk Edycja.

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 W oknie dialogowym Aktywny kolor kliknij przycisk Edycja.

2 Wyświetl grupę kolorów na kole kolorów, a nie w oknie z paskami kolorów.

3 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Aby dodać kolor do grupy, kliknij przycisk dodawania koloru , a następnie kliknij wybrany kolor na kole. Jeśli klikniesz na linii istniejącego znacznika koloru, nowy znacznik będzie przesuwany razem ze starym.
- Aby usunąć kolor z grupy, kliknij przycisk usuwania koloru , a następnie znacznik koloru wybranego do usunięcia. Nie możesz usunąć znacznika koloru bazowego.

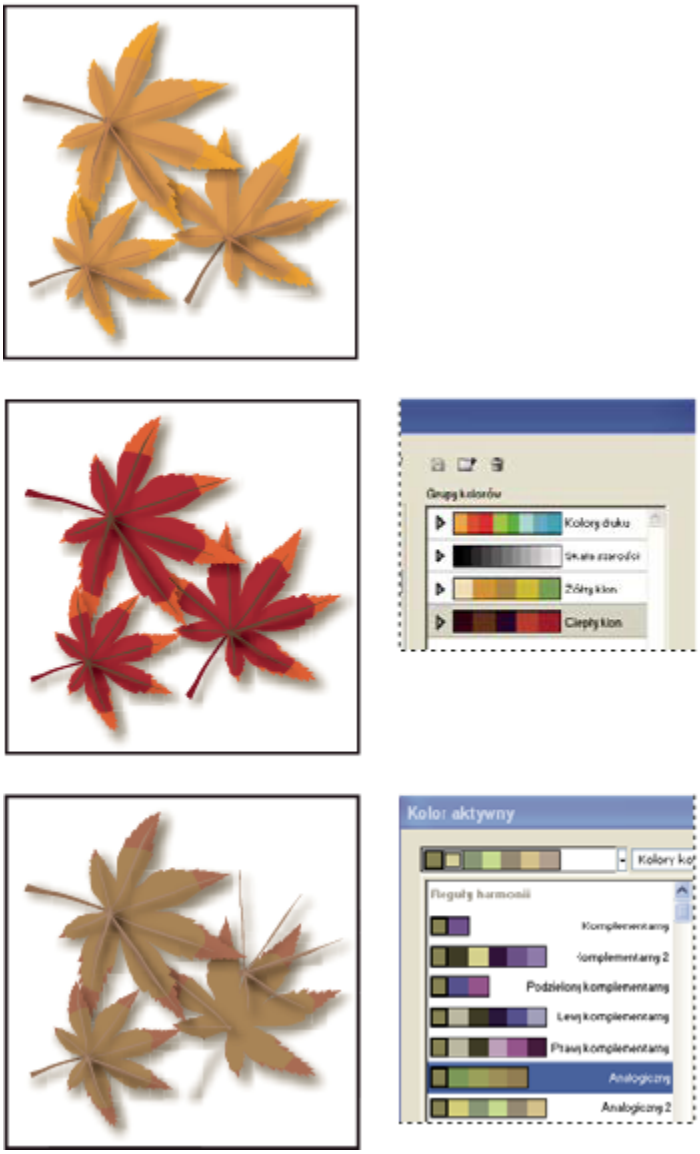
Usuwanie grupy kolorów

1 Zaznacz grupę kolorów na liście Grupy kolorów i kliknij przycisk Usuń .

Przypisywanie kolorów do kompozycji

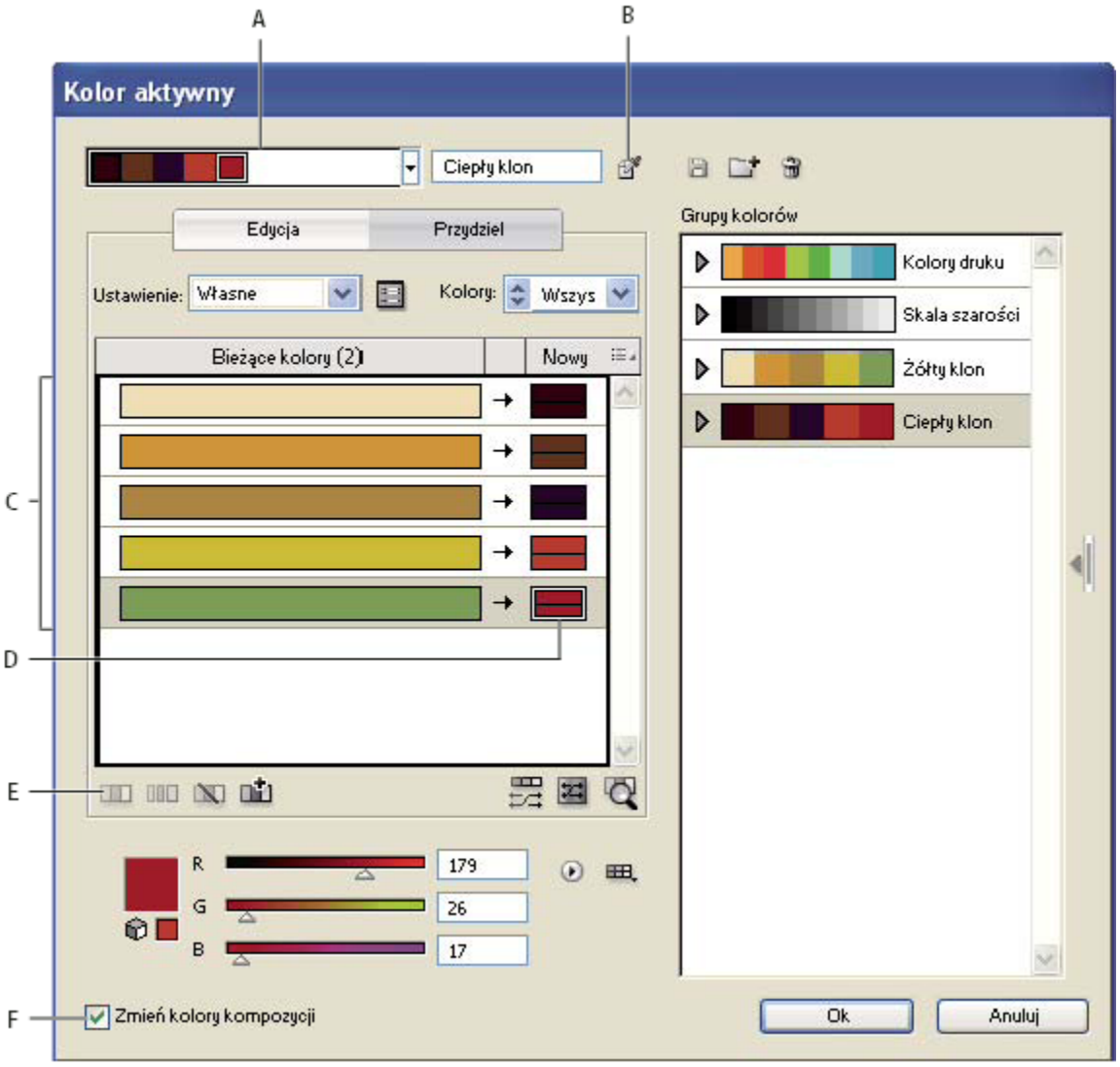
W oknie dialogowym Aktywny kolor jest dostępna zakładka Przydziel, która umożliwia przypisywanie kolorów z grupy do kompozycji. Kolory można przypisywać w następujący sposób:

- Przypisywanie nowych kolorów z grupy zaznaczonej na liście Grupy kolorów.
- Przypisywanie nowych kolorów z grupy wybranej w menu reguł tworzenia grup kolorów.
- Ponowne przypisywanie dotychczasowych kolorów kompozycji. Okno dialogowe Aktywny kolor 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 reguł tworzenia grup (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.** Pomiń wiersz **F.** Zmień kolory kompozycji*

Film dotyczący przypisywania kolorów za pomocą okna Aktywny kolor 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 Aktywny kolor, 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:

- Wybierz grupę kolorów z listy Grupy kolorów.
- Wybierz z menu nową regułę tworzenia grup i utwórz za jej pomocą nową grupę kolorów.

Uwaga: *W przypadku utworzenia nowej 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 przypisania nie obejmowały pewnego wiersza bieżących kolorów, kliknij strzałkę → między kolumnami. Aby wiersz ten był ponownie uwzględniany, kliknij kreskę.
- Aby przypisania nie obejmowały pewnego koloru bieżącego, zaznacz go i kliknij przycisk Pomiń zaznaczone kolory, tak aby nie były zmieniane.
- Aby przypisać kolory w sposób przypadkowy, kliknij przycisk Losowa zmiana kolejności kolorów. Nowe kolory zostaną losowo rozlokowane w różnych wierszach bieżących kolorów.
- Aby dodać wiersz do kolumny kolorów bieżących, kliknij przycisk Dodaj wiersz.

6 Aby rozdzielić lub scalić kolory w wierszu Bieżące kolory, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby umieścić kolory w oddzielnych wierszach, zaznacz pożądany blok kolorów i kliknij przycisk Rozdziel kolory między oddzielne wiersze.
- Aby scalić kolory w jednym wierszu, zaznacz je z wciśniętym klawiszem Shift, po czym kliknij przycisk Scal kolory w wierszu.

7 Aby zmienić tintę lub odcień nowego koloru, kliknij trójkąt po jego prawej stronie i wybierz odpowiednią 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 wyłącz 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 Aktywny kolor kliknij przycisk Losowa zmiana jasności i nasycenia.

Uwaga: *Operację tę można wykonać również podczas edycji grupy kolorów za pomocą pasków kolorów.*

Wyświetlanie oryginalnych kolorów kompozycji po przypisaniu nowych kolorów

W wyniku zmiany kolorów kompozycji jej kolory oryginalne są zastępowane kolorami z wybranej grupy. Przed podjęciem decyzji o konkretnych przypisaniach kolorów 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.

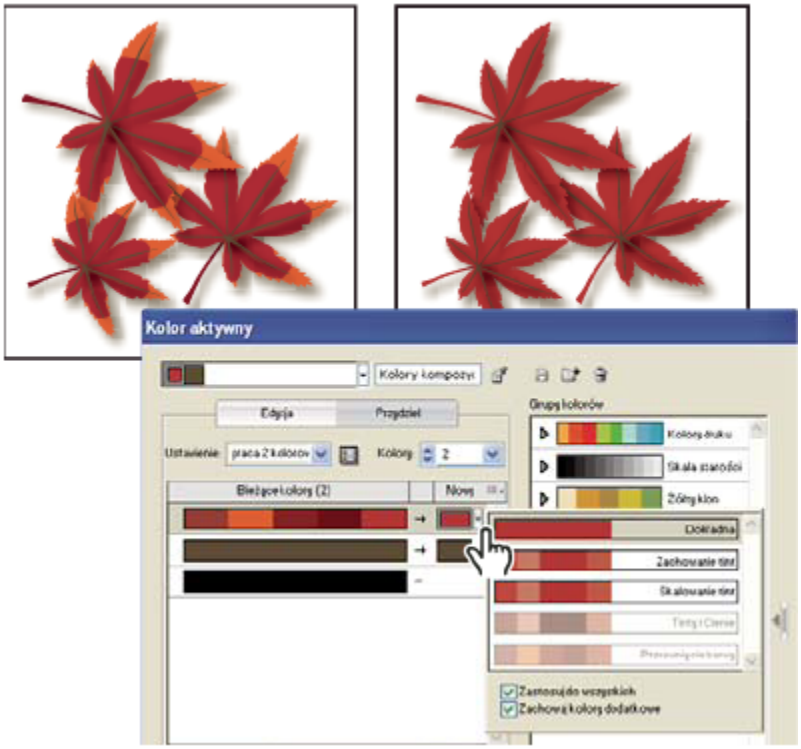
2 W oknie dialogowym Aktywny kolor kliknij przycisk Klikaj na kolorach powyżej, aby znaleźć je w kompozycji, a następnie kliknij wybrany kolor w kolumnie Bieżące kolory.

Wszelkie obszary kompozycji, którym przypisano inne kolory, zostaną wyszarzone; będzie widoczny tylko wybrany kolor.

3 Aby wyświetlić wszystkie kolory, kliknij przycisk ponownie.

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 Aktywny kolor. 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.

Zostanie otwarte okno dialogowe Aktywny kolor. 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 jest zaznaczona opcja Zmień kolory kompozycji, 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.

Zostanie otwarte okno dialogowe Aktywny kolor. W kolumnie Nowy pojawią się wszystkie kolory zaznaczonej kompozycji.

3 Aby użyć innych kolorów, wybierz lub utwórz nową 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 jest zaznaczona opcja Zmień kolory kompozycji, i kliknij przycisk OK.

Dopasowywanie kolorów

Przekształcanie koloru spoza przestrzeni w kolor drukowalny

Niektóre kolory modeli RGB i HSB (np. kolory neonowe) nie mogą być drukowane, ponieważ nie posiadają 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 ⚠.

1 Kliknięcie na nim spowoduje przejście do najbliższego odpowiednika koloru z przestrzeni CMYK (będzie on wyświetlany obok trójkąta).

Zobacz także

"Kolory przestrzenie i gamuty" na stronie 91

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 użytkownik wybierze kolor, który nie należy do palety internetowej, w panelu Kolor, w oknie Próbnik kolorów lub w oknie Aktywny kolor pojawi się sześcian ostrzegawczy.

1 Kliknięcie na nim spowoduje przejście do najbliższego odpowiednika spośród kolorów z palety internetowej (będzie on wyświetlany obok sześcianu).

Zobacz także

"Informacje o grafice internetowej" na stronie 379

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.

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.**

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.

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.

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" na stronie 90

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.*

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" na stronie 89

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.

Mieszanie twarde, efekt 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 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" na stronie 232

"Informacje o trybach mieszania" na stronie 177

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.

Rozdział 5: Zarządzanie kolorami

System zarządzania kolorami niweluje różnice między kolorami generowanymi przez różne urządzenia, dzięki czemu użytkownik może mieć pewność co do właściwego wyglądu ostatecznych kolorów. Uzyskanie odpowiedniego wyglądu kolorów wymaga ich uważnego traktowania na kolejnych etapach przetwarzania danych: począwszy od wstępnego zarejestrowania przez urządzenie cyfrowe, a skończywszy na wygenerowaniu przez urządzenie wyjściowe. Zarządzanie kolorami pozwala uzyskać kolorystykę wydruków zgodną ze standardem ISO, SWOP i Japan Color.

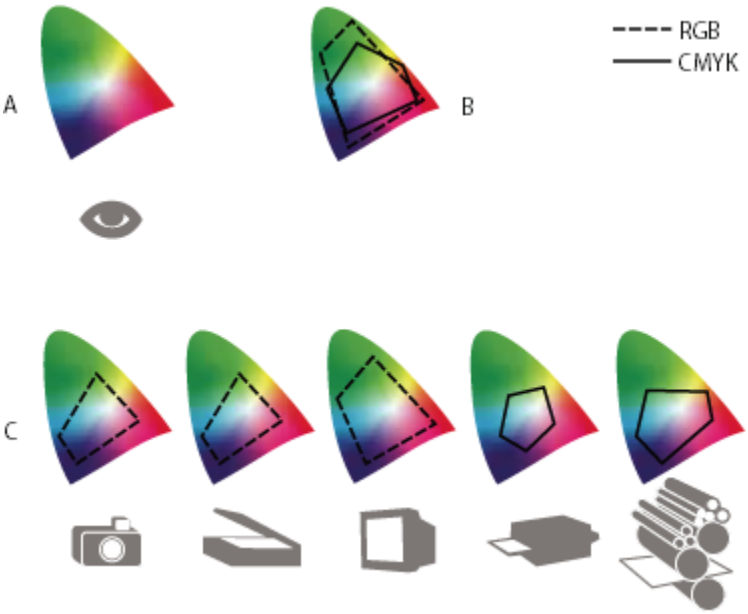
Omówienie zarządzania kolorem

Dlaczego kolory czasami się różnią?

Żadne z urządzeń wyjściowych nie pozwala odtworzyć wszystkich kolorów rozpoznawanych przez ludzkie oko. Każde urządzenie operuje w ramach pewnej przestrzeni kolorów (nazywanej też *gamutem*), który pozwala mu generować tylko barwy z ograniczonego zakresu.

Model kolorów określa relacje między wartościami kolorów, a przestrzeń kolorów wyznacza ostateczną interpretację tych wartości jako kolorów. Niektóre modele kolorów (np. CIE L*a*b) wymagają stosowania ściśle określonej i niezmiennej przestrzeni kolorów, ponieważ odnoszą się one do barw postrzeganych bezpośrednio przez ludzkie oko. Modele takie określa się jako *niezależne od urządzeń*. Inne modele kolorów (np. RGB, HSL, HSB i CMYK) pozwalają używać wielu różnych przestrzeni kolorów. Ponieważ modele takie zmieniają się w zależności od skojarzonej z nimi przestrzeni kolorów, a ta jest wyznaczana często przez urządzenie, określa się je jako *zależne od urządzeń*.

Ze względu na różnice między poszczególnymi przestrzeniami kolorów przenoszenie dokumentów między różnymi urządzeniami może powodować zmiany w ich kolorystyce. Różnice kolorów mają najczęściej następujące przyczyny: różne źródła tego samego obrazu, różne metody definiowania kolorów w poszczególnych aplikacjach, różne właściwości nośników (na przykład, zwykły papier gazetowy pozwala odtworzyć mniej kolorów niż lepszy papier do druku czasopism), różne właściwości monitorów (w tym ich różny czas eksploatacji).



Przestrzenie kolorów różnych urządzeń i dokumentów
A. *Przestrzeń kolorów Lab* ***B.*** *Dokumenty (przestrzeń robocza)* ***C.*** *Urządzenia*

Jak działa system zarządzania kolorami?

Problemy związane z poprawnym odtwarzaniem kolorów mają swoje źródło w tym, że w różnych urządzeniach i w różnych aplikacjach są używane różne przestrzenie kolorów. Typowe rozwiązanie polega na korzystaniu z niezależnego systemu zarządzaniem kolorami, który poprawnie interpretuje kolory i pośredniczy w komunikacji między urządzeniami. Jego ogólna zasada działania jest następująca: po porównaniu przestrzeni, w której utworzono dany kolor, z przestrzenią docelową są wprowadzane poprawki mające na celu możliwie najwierniejsze odtworzenie koloru na urządzeniu docelowym.

System zarządzania kolorami tłumaczy kolory przy użyciu *profili kolorów*. Profil stanowi matematyczny opis przestrzeni kolorów danego urządzenia. Na przykład, profil skanera informuje system zarządzania kolorami o tym, w jaki sposób skaner "widzi" kolory. W oprogramowaniu firmy Adobe są używane profile ICC (ICC jest to międzysystemowy format opracowany przez organizację International Color Consortium).

Ponieważ żadna z metod przekształcania kolorów nie jest idealna dla wszystkich rodzajów grafiki, system zarządzania kolorami zapewnia możliwość wyboru różnych *metod konwersji kolorów*, a więc metod przekształcania kolorów dostosowanych do różnych rodzajów grafiki. Na przykład metoda dająca dobre wyniki (tj. zachowująca relacje między kolorami) w przypadku zdjęć natury może nie sprawdzać się w przypadku logo.
Uwaga: *Zarządzania kolorami nie należy mylić z korektą kolorów. System zarządzania kolorami nie jest w stanie poprawić obrazów o niewłaściwych odcieniach i proporcjach między kolorami. Stanowi on raczej środowisko dostosowywania kolorów obrazów do wymagań konkretnych urządzeń wyjściowych.*

Zobacz także

“Informacje o profilach kolorów” na stronie 138

“Informacje o metodach konwersji kolorów” na stronie 147

Czy system zarządzania kolorami jest potrzebny?

Jeśli nie jest używany system zarządzania kolorami, wygląd kolorów zależy od właściwości danego urządzenia. Zarządzanie kolorami może nie być potrzebne, jeśli kolory są przygotowywane do odtworzenia na jednym, ściśle określonym nośniku. Taka sytuacja występuje na przykład wtedy, gdy użytkownik lub pracująca na jego zlecenie firma zna dokładnie warunki drukowania obrazów CMYK i może dostosować do nich konkretne wartości kolorów.

Przydatność zarządzania kolorami jest tym większa, im więcej zmiennych elementów obejmuje procedura przygotowywania wydruków. System zarządzania kolorami jest zalecany w przypadkach, gdy dokumenty zawierające kolorową grafikę są przeznaczone do druku i jednocześnie do dystrybucji elektronicznej, gdy kompozycje są tworzone na wielu platformach, lub gdy mają być drukowane na wielu różnych urządzeniach.

System zarządzania kolorami jest przydatny w następujących okolicznościach:

- Gdy należy zapewnić jednolitą kolorystykę materiałów prezentowanych lub drukowanych na wielu różnych urządzeniach, np. na monitorze i drukarce. Zarządzanie kolorami jest szczególnie istotne w przypadku dostosowywania kolorów do potrzeb urządzeń o stosunkowo małej przestrzeni kolorów, takich jak czterokolorowe maszyny drukarskie.
- Gdy zachodzi potrzeba bardzo dokładnego odtworzenia na monitorze kolorów, które są przygotowywane do potrzeb innego urządzenia wyjściowego. (Próbne odtwarzanie kolorów podlega wielu ograniczeniom, związanym między innymi z właściwościami samego monitora i oświetleniem zewnętrznym).
- Gdy zachodzi potrzeba przetworzenia i wykorzystania kompozycji kolorowych, które pochodzą z wielu różnych źródeł (przede wszystkim wtedy, choć nie tylko wtedy, gdy tworząc te kompozycje stosowano zarządzanie kolorami).
- Gdy dokumenty kolorowe będą wysyłane do wielu różnych urządzeń i nie będzie możliwości ręcznego poprawiania oryginalnych kolorów. Zarządzanie kolorami jest szczególnie ważne, gdy dokumenty będą i drukowane, i publikowane elektronicznie.
- Wiadomo, że obrazy będą drukowane na nieznanych urządzeniach wyjściowych; na przykład są to obrazy publikowane w Internecie, a tym samym ogólnodostępne.

Przygotowanie stanowiska pracy

Warunki, w jakich jest przygotowywany dokument, mają istotny wpływ na to, jak wygląda on na ekranie i jak będzie wyglądał na ostatecznym wydruku. Poniższe wskazówki mogą okazać się pomocne w odpowiednim przygotowaniu stanowiska pracy:

- Dokumenty powinny być oglądane w pomieszczeniach oświetlonych światłem nie zmieniającym się. Ponieważ oświetlenie naturalne ma to do siebie, że jego cechy zmieniają się w ciągu dnia, warto pracować w pomieszczeniach bez okien lub dobrze zacienionych. Aby wyeliminować niebiesko-zielone odbicia światła fluorescencyjnego, należy używać oświetlenia D50 (5000 stopni Kelvina). Można też oglądać wydruki w podświetlarkach D50.
- Kolorystyka pomieszczeń, w których są oglądane dokumenty, powinna być możliwie neutralna (chodzi tu zwłaszcza o ściany i sufit) . Kolory zbyt zdecydowane mogą istotnie zmieniać percepcję barw wyświetlanych na ekranie lub widocznych na wydruku. Najbardziej wskazany kolor pomieszczenia to neutralna szarość. Dodatkowym czynnikiem wpływającym na postrzeganie barw może być kolor ubrania osoby pracującej przy monitorze.
- Z biurka - a więc obszaru otaczającego okno dokumentu - należy usunąć wszelkie wzorki. Wzorki zbyt jaskrawe lub zbyt gęste zaburzają prawidłową percepcję kolorów przez ludzkie oko. Dlatego też najlepiej, aby biurko było szare.
- Próbki dokumentu powinny być oglądane w takich warunkach, w jakich będzie oglądana ostateczna wersja dokumentu. Na przykład, katalog ze sprzętami domowymi powinien być oglądany w świetle zwykłych żarówek, a katalog z meblami biurowymi w świetle żarówek typowych dla biura (np. halogenowych) . Niezależnie od zaleceń tego rodzaju, ostateczna ocena kolorów powinna być dokonywana zawsze w warunkach przewidzianych przez lokalne normy.

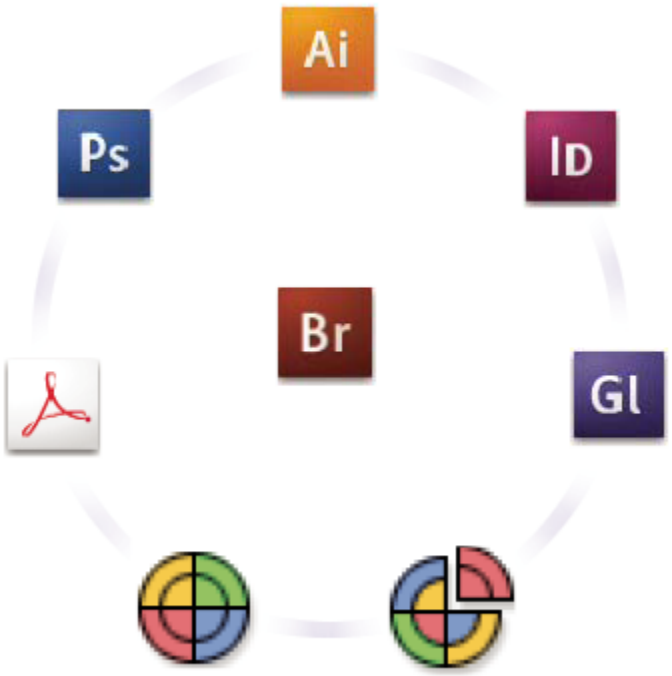
Utrzymywanie spójności kolorów

Zarządzanie kolorami w programach Adobe

Opracowany przez firmę Adobe mechanizm zarządzania kolorami pomaga zachować jednolity wygląd kolorów w następujących sytuacjach: gdy obrazy pochodzą z różnych źródeł zewnętrznych, gdy dokumenty są edytowane i przenoszone między różnymi

aplikacjami firmy Adobe, gdy ostateczne kompozycje są wyświetlane lub drukowane na urządzeniach wyjściowych. System ten jest zgodny ze standardami organizacji International Color Consortium odpowiedzialnej za standaryzację formatów i procedur związanych z przetwarzaniem kolorów.

W aplikacjach firmy Adobe funkcja zarządzania kolorami jest włączona domyślnie. Jeśli użytkownik nabył pakiet Adobe Creative Suite, może mieć pewność, że we wszystkich aplikacjach tego pakietu kolory są synchronizowane, co zapewnia spójność kolorów RGB i CMYK. Znaczy to, że niezależnie od używanej aktualnie aplikacji kolory wyglądają identycznie.



Ustawienia kolorów w różnych aplikacjach z pakietu Adobe Creative Suite są synchronizowane centralnie, za pośrednictwem programu Adobe Bridge.

Chcąc zmienić ustawienia domyślne, można skorzystać z wielu gotowych zestawów ustawień dostosowanych do typowych warunków drukowania i wyświetlania. Ustawienia kolorów można zawsze dostosować do konkretnych wymagań i warunków.

Należy pamiętać o tym, że sposób zarządzania kolorami zależy od rodzaju przygotowywanych kompozycji i wymagań urządzeń wyjściowych. Na przykład, innych ustawień wymaga zadanie drukowania zdjęć RGB, innych - komercyjne drukowanie w trybie CMYK, jeszcze innych - cyfrowe drukowanie w trybie mieszanym (RGB/CMYK), a jeszcze innych - publikowanie w Internecie.

Podstawowe czynności mające na celu utrzymanie spójności kolorów

Należy skonsultować się z partnerami (o ile tacy istnieją) i dopasować własne ustawienia zarządzania kolorami do ich wymagań.

Należy ustalić, w jakim stopniu procedura przetwarzania kolorów ma być zintegrowana z procedurami innych członków zespołu i/lub usługodawcy, jakie oprogramowanie i jaki sprzęt będą używane, oraz w jakim stopniu będzie wykorzystywane zarządzanie kolorami. (Zobacz “Czy system zarządzania kolorami jest potrzebny?” na stronie 128.)

Należy skalibrować i wyprofilować monitor.

W pierwszej kolejności należy utworzyć profil monitora. Odpowiedni wygląd kolorów na monitorze jest niezwykle ważny przy określaniu kolorystyki dokumentu. (Zobacz “Kalibrowanie i tworzenie profilu monitora” na stronie 140.)

Należy utworzyć w systemie profile kolorów wszelkich urządzeń wejściowych i wejściowych, które są lub będą używane (np. skanerów i drukarek).

System zarządzania kolorami wykorzystuje te profile do określenia, jak dane urządzenie generuje kolory i jakie są rzeczywiste kolory w dokumencie. Profile urządzeń są często dodawane w momencie instalowania odpowiednich urządzeń w systemie. Profile dostosowane do pewnych specyficznych warunków lub urządzeń mogą wymagać utworzenia za pomocą specjalnego oprogramowania lub sprzętu. Jeśli dokument będzie drukowany komercyjnie, należy skontaktować się z odpowiednim usługodawcą i uzyskać informacje niezbędne do utworzenia profilu. (Zobacz "Informacje o profilach kolorów" na stronie 138 oraz "Instalowanie profilu kolorów" na stronie 140.)

Należy skonfigurować zarządzanie kolorami w aplikacjach firmy Adobe.

Dla potrzeb większości użytkowników wystarczające są domyślne ustawienia kolorów. Niemniej, jeśli zachodzi potrzeba zmiany ustawień domyślnych, można wykonać jedną z następujących czynności:

- Jeśli użytkownik korzysta z wielu aplikacji firmy Adobe, to przed przystąpieniem do pracy z dokumentami powinien uaktywnić program Adobe® Bridge CS3 i wybrać standardową konfigurację zarządzania kolorem - konfiguracja ta zapewnia jednolite ustawienia kolorów we wszystkich aplikacjach. (Zobacz "Synchronizowanie ustawień kolorów w aplikacjach firmy Adobe" na stronie 130.)
- Jeśli jest używana tylko jedna aplikacja firmy Adobe lub jeśli zachodzi potrzeba dostosowania zaawansowanych ustawień zarządzania kolorami, można zmienić ustawienia kolorów w konkretnej aplikacji. (Zobacz "Konfigurowanie zarządzania kolorami" na stronie 131.)

(Opcjonalnie) Można obejrzeć kolory przy użyciu funkcji ekranowej próby kolorów.

Po utworzeniu dokumentu można sprawdzić wstępnie (na drodze symulacji), jak kolory będą drukowane lub wyświetlane na konkretnym urządzeniu. (Zobacz "Przeprowadzanie ekranowej próby kolorów" na stronie 135.)
Uwaga: *Ekranowa próba kolorów nie pozwala sprawdzić wyglądu nadruków uzyskiwanych za pomocą maszyn offsetowych. Jeśli są używane dokumenty zawierające nadruki, należy dodatkowo włączyć opcję podglądu nadruków.*

Należy zapisać i/lub wydrukować pliki przy aktywnych funkcjach zarządzania kolorami.

Podstawowy cel zarządzania kolorami to utrzymanie jednolitego wyglądu kolorów niezależnie od używanych urządzeń. Drukując dokumenty, zapisując je i przygotowując je do wyświetlania w postaci elektronicznej, należy bezwzględnie pozostawić włączone wszystkie opcje zarządzania kolorami. (Zobacz "Drukowanie przy włączonej funkcji zarządzania kolorami" na stronie 137 i "Zarządzanie kolorami w dokumentach przeznaczonych do prezentacji w Internecie" na stronie 134.)

Synchronizacja ustawień kolorów między różnymi aplikacjami Adobe

Jeśli jest używany pakiet Adobe Creative Suite, można skorzystać z programu Adobe Bridge, który zapewnia automatyczną synchronizację ustawień kolorów we wszystkich aplikacjach pakietu. Synchronizacja daje pewność, że we wszystkich aplikacjach firmy Adobe, w których jest włączona funkcja zarządzania kolorami, kolory wyglądają tak samo.

Jeśli ustawienia kolorów nie są synchronizowane, to u góry okna dialogowego Ustawienia kolorów używanej aplikacji jest wyświetlany komunikat ostrzegawczy. Firma Adobe zaleca zsynchronizowanie ustawień kolorów przed rozpoczęciem pracy z dokumentami (nowymi lub istniejącymi).

1 Otwórz program Bridge.

Aby otworzyć program Bridge z pakietu Creative Suite, wybierz w używanej aplikacji polecenie Plik > Przeglądaj. Aby otworzyć program Bridge bezpośrednio, należy albo wybrać opcję Adobe Bridge z menu Start (Windows) albo kliknąć dwukrotnie na ikonę programu Adobe Bridge (Mac OS).

2 Wybierz polecenie Edycja > Ustawienia kolorów Creative Suite.

3 Wybierz ustawienie koloru z listy i kliknij na przycisk Zastosuj.

Jeśli żadne z ustawień domyślnych nie spełnia określonych wymagań, wybierz opcję Pokaż rozszerzoną listę plików ustawień kolorów, aby wyświetlić dodatkowe ustawienia. Aby zainstalować niestandardowy plik ustawień, na przykład plik otrzymany od usługodawcy, kliknij na przycisk Pokaż zapisane pliki ustawień kolorów.

Konfigurowanie zarządzania kolorami

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- (Illustrator, InDesign, Photoshop) Wybierz polecenie Edycja > Ustawienia kolorów.
- (Acrobat) Wybierz panel Zarządzanie kolorami, znajdujący się w oknie dialogowym Preferencje.

2 Wybierz ustawienie kolorów z menu Ustawienia i kliknij na OK.

Wybrane ustawienie decyduje o tym, które przestrzenie kolorów są używane przez aplikację, co dzieje się przy otwieraniu i importowaniu plików z osadzonymi profilami, a także, w jaki sposób system zarządzania kolorami konwertuje kolory. Aby obejrzeć opis danego ustawienia, należy zaznaczyć je, a następnie ustawić wskaźnik nad jego nazwą. Opis jest wyświetlany u dołu okna dialogowego.
Uwaga: *Ustawienia kolorów programu Acrobat stanowią podzbiór szerszego zestawu ustawień dostępnych w programach InDesign, Illustrator i Photoshop.*

W pewnych sytuacjach - na przykład wtedy, gdy usługodawca dostarcza niestandardowy profil wyjściowy - może zajść potrzeba dostosowania niektórych ustawień w oknie dialogowym Ustawienia kolorów. Zmiany takie są zalecane jednak tylko w przypadku zaawansowanych użytkowników.

Uwaga: *Jeśli użytkownik korzysta z więcej niż jednej aplikacji firmy Adobe, zdecydowanie zaleca się synchronizację ustawień kolorów we wszystkich używanych aplikacjach. (Zobacz "Synchronizowanie ustawień kolorów w aplikacjach firmy Adobe" na stronie 130.)*

Zobacz także

"Dostosowywanie ustawień kolorów" na stronie 143

Zmiana wyglądu czerni w trybie CMYK (Illustrator, InDesign)

Jeśli czysta czerń w trybie CMYK (K=100) zostanie wyświetlona na ekranie, wydrukowana na drukarce niezgodnej ze standardem PostScript lub wyeksportowana do formatu RGB, będzie wyglądać tak jak głęboka czerń. Jeśli użytkownik woli dostrzegać różnicę między czystą czernią i głęboką czernią (tak jak ma to miejsce na profesjonalnych wydrukach), może zmienić preferencje wyglądu czerni. Preferencje te nie mają wpływu na faktyczne wartości kolorów w dokumencie.

1 Wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Wygląd czerni (Windows) lub [*Nazwa aplikacji*] > Preferencje > Wygląd czerni (Mac OS).

2 Wybierz opcję w obszarze Na ekranie:

Wyświetl wszystkie rodzaje czerni dokładnie	**Czysta czerń w trybie CMYK jest wyświetlana jako kolor ciemnoszary. Ustawienie to pozwala dostrzec różnicę między czystą czernią i głęboką czernią.**
Wyświetl wszystkie rodzaje czerni jako głęboką czerń	**Czysta czerń w trybie CMYK jest wyświetlana jako głęboka czerń (RGB=000). Ustawienie to sprawia, że czysta czerń i pełna czerń wyglądają (na ekranie) identycznie.**

3 Należy wybrać opcję w obszarze Drukowanie/Eksportowanie:

Odtwarzaj dokładnie wszystkie rodzaje czerni	**W przypadku drukowania na zwykłej drukarce niezgodnej ze standardem PostScript lub eksportowania danych do formatu RGB czysta czerń w trybie CMYK jest uzyskiwana na podstawie wartości kolorów w dokumencie. Ustawienie to pozwala dostrzec różnicę między czystą czernią i głęboką czernią.**
Odtwarzaj wszystkie rodzaje czerni jako głęboką czerń	**W przypadku drukowania na zwykłej drukarce niezgodnej ze standardem PostScript lub eksportowania danych do formatu RGB czysta czerń w trybie CMYK jest generowana jako głęboka czerń (RGB=000). Ustawienie to sprawia, że czysta czerń i głęboka czerń wyglądają tak samo.**

Zarządzanie kolorami podstawowymi i dodatkowymi

Jeśli w używanej aplikacji firmy Adobe jest włączone zarządzanie kolorami, to do każdego z kolorów - tworzonych lub używanych - jest stosowany profil kolorów odpowiadający aktualnemu dokumentowi. Zmiana trybu kolorów powoduje, że system zarządzania kolorami uaktywnia odpowiednie profile i przekształca dotychczasowe kolory zgodnie z wybranym modelem.

Pracując z kolorami podstawowymi i dodatkowymi, należy mieć na uwadze następujące wskazówki:

- Aby mieć pewność, że kolory podstawowe są odpowiednio definiowane i wyświetlane, należy wybrać taką przestrzeń roboczą CMYK, która odpowiada warunkom wyjściowym CMYK.
- Należy wybierać kolory z biblioteki kolorów. Aplikacje firmy Adobe zawierają szereg standardowych bibliotek kolorów, które wczytuje się, na przykład, za pośrednictwem menu palety Próbki.
- (Acrobat, Illustrator oraz InDesign) Aby zapewnić dokładne odtwarzanie i spójność kolorów dodatkowych, należy włączyć opcję Podgląd nadruku.
- (Acrobat, Illustrator oraz InDesign) Przy wyświetlaniu wstępnie zdefiniowanych kolorów dodatkowych (np. kolorów z bibliotek TOYO, PANTONE, DIC i HKS) oraz przy konwersji tych kolorów na kolory podstawowe, należy używać wartości Lab (ustawienie domyślne). Korzystanie z wartości Lab zapewnia największą dokładność odtwarzania i najlepszą spójność kolorów w różnych aplikacjach z pakietu Creative Suite. Aby wygląd tych kolorów był zgodny z ich wyglądem w starszych wersjach programu Illustrator lub InDesign, należy użyć równoważnych wartości CMYK. Informacje dotyczące przechodzenia między wartościami Lab i CMYK kolorów dodatkowych można znaleźć w systemie Pomocy programu Illustrator lub InDesign.

Uwaga: *Funkcja zarządzania kolorami dodatkowymi zapewnia bardzo dobre przybliżanie tych kolorów na monitorze lub innym urządzeniu wyjściowym. Należy pamiętać jednak, że dokładne odtworzenie koloru dodatkowego na monitorze lub innym urządzeniu testowym jest bardzo trudne, ponieważ wiele farb ma barwę wykraczającą poza przestrzeń kolorów takich urządzeń.*

Zarządzanie kolorami w przypadku obrazów importowanych

Zarządzanie kolorami w przypadku obrazów importowanych (Illustrator, InDesign)

Sposób włączania kolorów obrazów importowanych do przestrzeni kolorów dokumentu zależy od tego, czy dany obraz zawiera osadzony profil:

- Jeśli importowany obraz nie zawiera profilu, używana aplikacja firmy Adobe uaktywnia bieżący profil dokumentu i na jego podstawie definiuje kolory obrazu.
- Jeśli w importowanym obrazie jest osadzony profil kolorów, o tym, jak profil ten jest wykorzystywany przez aplikację firmy Adobe decydują określane w oknie dialogowym Ustawienia kolorów reguły dotyczące kolorów.

Zobacz także

"Opcje zasad zarządzania kolorami" na stronie 145

Procedura bezpiecznego przetwarzania kolorów CMYK

Procedura bezpiecznego przetwarzania kolorów CMYK gwarantuje, że numery kolorów CMYK są zachowywane od początku do końca, czyli aż do wygenerowania kolorów przez ostatnie urządzenie wyjściowe. Kolory nie są w ogóle konwertowane przez system zarządzania kolorami. Procedura ta jest przydatna, jeśli zachodzi potrzeba okresowego zarządzania kolorami. Profile CMYK umożliwiają, na przykład, przeprowadzanie symulacji kolorów dokumentu w różnych aplikacjach i na różnych urządzeniach bez ryzyka niepożądanych konwersji kolorów.

W programach Illustrator oraz InDesign procedura bezpiecznego przetwarzania kolorów CMYK jest obsługiwana domyślnie. Z tego względu po otwarciu lub zaimportowaniu obrazu CMYK z osadzonym profilem kolorów aplikacja ignoruje profil i zachowuje oryginalne (surowe) numery kolorów. Jeśli mimo wszystko zachodzi potrzeba dostosowania numerów kolorów na podstawie osadzonego profilu, należy przejść do okna dialogowego Ustawienia kolorów i zmienić regułę dotyczącą kolorów CMYK na Zachowaj osadzone profile. Aby przywrócić procedurę bezpiecznego przetwarzania kolorów CMYK, wystarczy z powrotem zmienić regułę dotyczącą kolorów CMYK na Zachowaj numery (Ignoruj profile połączone).

Przed wydrukowaniem dokumentu lub zapisaniem go w formacie Adobe PDF można zastąpić bezpieczne ustawienia CMYK. W ten sposób jednak można spowodować ponowne rozdzielenie kolorów. Na przykład obiekty w kolorze czystej czerni CMYK mogą uzyskać kolor głębokiej czerni. Więcej informacji dotyczących opcji zarządzania kolorami w przypadku drukowania i zapisywania plików PDF znajduje się w systemie Pomocy.

Zobacz także

"Opcje zasad zarządzania kolorami" na stronie 145

Przygotowanie grafiki importowanej do zarządzania kolorem

Przygotowując grafikę do zarządzania kolorami w aplikacjach firmy Adobe, należy przestrzegać następujących zasad:

- Przy zapisywaniu pliku należy osadzić w nim profil zgodny ze standardem ICC. Profile mogą być osadzane w plikach o następujących formatach: JPEG, PDF, PSD (Photoshop), AI (Illustrator), INDD (InDesign) Photoshop EPS, Format dużych dokumentów i TIFF.
- Jeśli kolorowa grafika będzie prezentowana przy użyciu różnych urządzeń lub nośników — np. w formie drukowanej, w postaci nagrań wideo czy w Internecie - należy używać kolorów RGB lub Lab (o ile jest to możliwe). Jeśli zachodzi potrzeba zapisania danych w innym modelu niż RGB lub Lab, należy sporządzić kopię oryginalnych danych. Modele RGB i Lab opisują większe przestrzenie kolorów niż przestrzenie zapewniane przez typowe urządzenia wyjściowe; dzięki temu przed przejściem do mniejszej przestrzeni kolorów udaje się zachować maksymalną ilość informacji o kolorach.

Zobacz także

"Osadzanie profilu kolorów" na stronie 141

Wyświetlanie lub zmiana profili kolorów dotyczących importowanych obrazów bitmapowych (InDesign)

Program inDesign pozwala wyświetlać, zastępować lub wyłączać profile dotyczące importowanych obrazów bitmapowych. Operacje te mogą być niezbędne przy importowaniu obrazów, które nie zawierają żadnego profilu lub zawierają profil niepoprawnie osadzony. Na przykład, jeśli w obrazie został osadzony domyślny, fabryczny profil skanera, ale od czasu jego osadzenia wygenerowano bardziej pożądany profil, można przypisać obrazowi ten nowy profil.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Jeśli grafika jest już widoczna, zaznacz ją i wybierz polecenie Obiekt > Ustawienia kolorów obrazu.
- Jeśli grafika ma być importowana, wybierz polecenie Plik > Umieść, zaznacz opcję Pokaż opcje importu, zaznacz i otwórz plik, a następnie zaznacz zakładkę Kolor.

2 W menu Profil wybierz profil źródłowy, który będzie stosowany do grafiki w dokumencie. Jeśli profil jest już osadzony, u góry menu Profil jest wyświetlana jego nazwa.

3 (Opcjonalnie) Wybierz metodę konwersji kolorów i kliknij na OK. W większości wypadków najlepiej wybrać domyślną metodę konwersji kolorów.

Uwaga: *W programie Acrobat istnieje ponadto możliwość wyświetlania i zmieniania profili obiektów.*

Zobacz także

"Konwersja kolorów dokumentu na inny profil" na stronie 143

Zarządzanie kolorami w przypadku dokumentów do wyświetlania w Internecie

Zarządzanie kolorami w przypadku dokumentów do wyświetlania w Internecie

Zarządzanie kolorami w przypadku dokumentów przeznaczonych do przeglądania w Internecie istotnie różni się od zarządzania kolorami w przypadku dokumentów, które będą drukowane. W tym drugim wypadku użytkownik ma dużo większą kontrolę nad wyglądem ostatecznego dokumentu. W wypadku pierwszym należy liczyć się z tym, że dokument będzie wyświetlany na wielu różnych monitorach (nie zawsze skalibrowanych) i w wielu różnych systemach wideo, co znacznie utrudni utrzymanie spójności kolorów.

W przypadku dokumentów, które będą wyświetlane wyłącznie w Internecie, firma Adobe zaleca korzystanie z przestrzeni kolorów sRGB. Chociaż przestrzeń sRGB jest domyślną przestrzenią roboczą przy większości ustawień kolorów oferowanych przez Adobe, to warto sprawdzić, czy opcja sRGB jest faktycznie zaznaczona w oknie dialogowym Ustawienia kolorów (Photoshop, Illustrator, InDesign) lub w preferencjach Zarządzanie kolorami (Acrobat). Jeśli roboczą przestrzenią kolorów jest sRGB, z każdą nową grafiką RGB będzie kojarzona ta właśnie przestrzeń.

Jeśli są tworzone obrazy, w których osadzono inny profil kolorów niż sRGB, to przed ich zapisaniem w postaci dogodnej do wyświetlania w Internecie, należy przekonwertować kolory do przestrzeni sRGB. Aby po otwarciu obrazu aplikacja automatycznie konwertowała kolory do przestrzeni sRGB, jako regułę zarządzania kolorami RGB należy wybrać Konwertuj do przestrzeni roboczej. (Należy upewnić się, że robocza przestrzeń RGB jest ustawiona jako sRGB). W programach Photoshop i InDesign ręczną konwersję kolorów do przestrzeni sRGB umożliwia polecenie Edycja > Konwersja na profil.
Uwaga: *W programie InDesign polecenie Konwersja na profil zapewnia konwersję kolorów tylko w ramach macierzystych, nie umieszczonych, obiektów dokumentu.*

Zobacz także

"Informacje o roboczych przestrzeniach kolorów" na stronie 144

"Opcje zasad zarządzania kolorami" na stronie 145

Zarządzanie kolorami w przypadku dokumentów PDF do wyświetlania w Internecie

W eksportowanych plikach PDF można osadzać profile kolorów. Jeśli w pliku PDF osadzono profil kolorów, to kolory są odtwarzane poprawnie, pod warunkiem że jest używany program Acrobat 4.0 z poprawnie skonfigurowanym systemem zarządzania kolorami.

Należy pamiętać, że osadzanie profili kolorów zwiększa objętość plików PDF. Profile RGB są na ogół niewielkie (około 3K); natomiast profile CMYK mogą osiągać wielkość od 0,5 do 2 MB.

Zobacz także

"Drukowanie przy użyciu funkcji zarządzania kolorem" na stronie 137

Zarządzanie kolorami w przypadku dokumentów HTML do wyświetlania w Internecie

Wiele przeglądarek internetowych nie obsługuje zarządzania kolorami. Nawet jeśli przeglądarka obsługuje zarządzanie kolorami, funkcja zarządzania może nie działać poprawnie, o ile przeglądarka współpracuje z nieskalibrowanym monitorem. Ponadto, bardzo niewiele stron internetowych zawiera obrazy z osadzonymi profilami. W pewnych szczególnych środowiskach, takich jak sieć intranet czy studio projektowe, istnieje możliwość całkowitego lub częściowego zarządzania kolorami; w tym celu należy wyposażyć wszystkich użytkowników w przeglądarki obsługujące zarządzanie kolorami i wykalibrować wszystkie monitory.

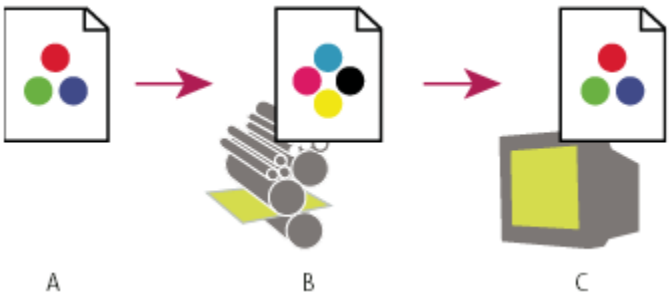
Wygląd kolorów na nieskalibrowanych monitorach można przybliżyć, używając przestrzeni kolorów sRGB. Ponieważ jednak w przypadku takich monitorów kolory są odtwarzane bardzo różnie, należy się liczyć z dużym marginesem błędu przybliżenia.

Przeprowadzanie prób kolorów

Przeprowadzanie ekranowej próby kolorów

Jednym z etapów tradycyjnego cyklu czynności wydawniczych jest wydrukowanie próbnej wersji dokumentu, której kolorystyka ma odpowiadać kolorystyce ostatecznego wydruku. Jeśli jest używane zarządzanie kolorami, można wykorzystać profile kolorów i sprawdzić jakość kolorów dokumentu bezpośrednio na monitorze. W trakcie takiej próby kolory są wyświetlane w takiej postaci, jak będą one wyglądały po wydrukowaniu na danym urządzeniu wyjściowym.

Należy pamiętać, że wiarygodność ekranowej próby kolorów zależy w dużej mierze od jakości monitora, profili monitora i urządzeń wyjściowych oraz oświetlenia stanowiska pracy.
Uwaga: *Ekranowa próba kolorów nie pozwala sprawdzić wyglądu nadruków uzyskiwanych za pomocą maszyn offsetowych. Jeśli są używane dokumenty zawierające nadruki, należy dodatkowo włączyć opcję podglądu nadruków.*



Sprawdzanie kolorów w ostatecznej wersji dokumentu na monitorze
A. *Dokument tworzony jest w swojej roboczej przestrzeni koloru.* ***B.*** *Wartości kolorów w dokumencie są przekształcane do przestrzeni próbnego profilu (zwykle jest to profil urządzenia wyjściowego).* ***C.*** *Na monitorze są wyświetlane próbne wersje kolorów określonych w dokumencie.*

Ekranowa próba kolorów

1 Wybierz polecenie Widok > Ustawienia próby i wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz ustawienie odpowiadające symulowanym warunkom wyjściowym.
- Wybierz opcję Własne (Photoshop i InDesign) lub Dostosuj (Illustrator), aby utworzyć własne ustawienia próby odpowiadające konkretnym warunkom wyjściowym. Opcja ta jest zalecana, gdy jest wymagany najbardziej dokładny podgląd ostatecznego wydruku.

2 Wybierz polecenie Widok > Próba kolorów, aby włączyć lub wyłączyć wyświetlanie próby kolorów. Jeśli testowanie kolorów jest włączone, obok polecenia Próba kolorów jest widoczny znacznik wyboru, a u góry okna dokumentu jest wyświetlana nazwa ustawień próby lub profilu.

Aby porównać kolory na oryginalnym obrazie i kolory próby, przed skonfigurowaniem próby należy otworzyć dokument w nowym oknie.

Predefiniowane ustawienia ekranowej próby kolorów
Roboczy CMYK Ekranowa próba kolorów jest tworzona przy użyciu bieżącej przestrzeni roboczej CMYK, którą zdefiniowano w oknie dialogowym Ustawienia kolorów.

CMYK dokumentu (InDesign) Ekranowa próba kolorów jest tworzona przy użyciu profilu CMYK dokumentu.

Roboczy Niebieskozielony, Roboczy Karmazynowy, Roboczy Żółty, Roboczy Czarny lub Roboczy CMY (Photoshop) Jest tworzona ekranowa próba konkretnych kolorów farb CMYK przy użyciu bieżącej przestrzeni roboczej CMYK.

Macintosh RGB lub Windows RGB (Photoshop i Illustrator) Przy tworzeniu ekranowej próby kolorów obrazu jest używana standardowa przestrzeń kolorów monitorów działających w systemie Mac OS lub Windows. Z obydwoma opcjami łączy się założenie, że symulowane urządzenie będzie wyświetlać dokument bez udziału systemu zarządzania kolorami. Żadna z tych opcji nie jest dostępna w przypadku dokumentów Lab lub CMYK.

Monitor RGB (Photoshop i Illustrator) Jest tworzona ekranowa próba kolorów w dokumencie RGB; funkcję przestrzeni testowej pełni bieżąca przestrzeń kolorów monitora. Obowiązuje założenie, że symulowane urządzenie będzie wyświetlać dokument bez udziału systemu zarządzania kolorami. Opcja ta jest niedostępna w przypadku dokumentów Lab i CMYK.

Niestandardowe opcje ekranowej próby kolorów
Urządzenie do symulacji Pozwala określić profil kolorów urządzenia, którego ma dotyczyć próba kolorów. Przydatność wybranego profilu zależy od tego, na ile dokładnie opisuje on działanie urządzenia. Największą dokładność próby zapewniają często pewne profile niestandardowe odpowiadające konkretnym kombinacjom typu nośnika i typu drukarki.

Zachowaj numery CMYK lub Zachowaj numery RGB Pozwala symulować wygląd kolorów przy założeniu, że nie będą one konwertowane do przestrzeni kolorów urządzenia wyjściowego. Opcja ta jest najbardziej przydatna w przypadku procedury bezpiecznego przekształcania kolorów CMYK.

Metoda konwersji kolorów (Photoshop i Illustrator) Jeśli nie jest zaznaczona opcja Zachowaj numery, można określić metodę konwersji kolorów, która będzie obowiązywać przy konwersji kolorów do przestrzeni symulowanego urządzenia.

Użyj kompensacji punktu czerni (Photoshop) Zaznaczenie opcji powoduje symulację pełnego dynamicznego zakresu kolorów urządzenia wyjściowego, co zapewnia zachowanie szczegółów w obszarach cieni obrazu. Opcję należy zaznaczyć, jeśli podczas drukowania zachodzi potrzeba kompensacji punktu czerni (co w większości sytuacji jest zalecane).

Symuluj kolor papieru Pozwala symulować biel rzeczywistego papieru (zgodnie z profilem próby). Nie dla wszystkich profili opcja ta jest dostępna.

Symuluj czarną farbę Pozwala symulować kolor ciemnoszary, który na wielu drukarkach uzyskuje się zamiast czystej czerni (zgodnie z profilem próby). Nie dla wszystkich profili opcja ta jest dostępna.

(Photoshop) Jeśli utworzona samodzielnie konfiguracja próby kolorów ma obowiązywać domyślnie we wszystkich dokumentach, to przed wybraniem polecenia Widok > Ustawienia próby > Własne należy zamknąć wszystkie okna dokumentów.

Zapisywanie lub wczytywanie własnych ustawień próby

1 Wybierz polecenie Zaawansowane > Ustawienia próby > Własne.

2 Wykonaj jedną z poniższych czynności:
- Aby zapisać własne ustawienia próby, kliknij na przycisk Zapisz. Aby mieć pewność, że nowe ustawienia będą wyświetlane w w menu Widok > Ustawienia próby, zapisz je w lokalizacji domyślnej.
- Aby wczytać własne ustawienia próby, kliknij na przycisk Wczytaj.

Zarządzanie kolorami w dokumentach podczas drukowania

Drukowanie przy użyciu funkcji zarządzania kolorem

Opcje zarządzania kolorami dotyczące drukowania pozwalają określić taką metodę przekształcania danych obrazów przez aplikacje firmy Adobe, która zapewni zgodność kolorów na wydruku z ich wyglądem na ekranie monitora. Dostępność opcji zależy zarówno od używanej aplikacji firmy Adobe, jak i od wybranego urządzenia wyjściowego. Zwykle są dostępne następujące opcje:

- Kolory zależne od drukarki.
- Kolory zależne od aplikacji.
- (Photoshop i InDesign) Nie należy używać zarządzania kolorami. W wypadku tych programów kolory nie są konwertowane. Czasami może wystąpić konieczność wyłączenia zarządzania kolorami w sterowniku drukarki. Metoda ta jest przydatna głównie podczas drukowania dokumentów testowych i generowania własnych profili.

Drukowanie kolorów zależnych od drukarki

Ustawienie tego rodzaju sprawia, że aplikacja nie dokonuje żadnych konwersji kolorów, lecz wysyła wszelkie informacje dotyczące konwersji do urządzenia wyjściowego. Metoda ta jest szczególnie wygodna w przypadku drukarek atramentowych, kiedy to każda kombinacja typu papieru, rozdzielczości drukowania i dodatkowych parametrów drukowania (takich jak duża szybkość drukowania) wymaga innego profilu. Większość nowych drukarek atramentowych jest wyposażona w sterownik zawierający odpowiednie profile, dzięki czemu drukarka zawsze może wybrać najbardziej odpowiedni profil, a użytkownik nie musi tracić zbędnego czasu i narażać się na ryzyko pomyłki. Metoda ta jest zalecana również w przypadku użytkowników, którzy nie mają wystarczającej wiedzy o zarządzaniu kolorami.

Przy wyborze tej metody jest bardzo ważne, aby skonfigurować opcje drukowania i włączyć zarządzanie kolorami w sterowniku drukarki. Dodatkowych informacji należy szukać w systemie Pomocy.

Jeśli jest używana drukarka PostScript, można korzystać z wszystkich zalet *zarządzania kolorami w trybie PostScript*. Zarządzanie kolorami w trybie PostScript umożliwia generowanie kompozytów lub rozbarwień przez procesor obrazków rastrowych RIP (raster image processor). Procedurę tę nazywa się *tworzeniem rozbarwień w procesorze RIP*; dzięki niej program określa tylko parametry rozbarwień, a urządzenie oblicza wynikowe wartości kolorów. Opisany tryb pracy wymaga urządzenia wyjściowego, które obsługuje zarządzanie kolorem przy użyciu języka PostScript 3 lub PostScript 2 w wersji 2017 lub wyższej.

Drukowanie kolorów zależnych od aplikacji

Ustawienie tego rodzaju sprawia, że aplikacja konwertuje kolory i generuje dane dostosowane do potrzeb konkretnego urządzenia wyjściowego. Na podstawie odpowiednich profili aplikacja konwertuje kolory do przestrzeni kolorów urządzenia wyjściowego, a następnie wysyła do tego urządzenia wynikowe wartości kolorów. Dokładność tej metody zależy od dokładności wybranego profilu drukarki. Metodę tę należy stosować, jeśli dysponuje się własnymi profilami ICC dla każdej kombinacji drukarki, atramentu i typu papieru.

Przy wyborze tej metody jest bardzo ważne, aby wyłączyć zarządzanie kolorami w sterowniku drukarki. Jednoczesne zarządzanie kolorami przez aplikację i sterownik drukarki prowadzi do nieprzewidywalnego wyglądu kolorów. Dodatkowych informacji należy szukać w systemie Pomocy.

Uzyskiwanie własnych profili drukarek biurowych

Jeśli profile wyjściowe dostarczone razem z drukarką nie zapewniają odpowiednio dobrej jakości wydruku, warto uzyskać profile niestandardowe. Można to zrobić w następujący sposób:

- Zakup profilu odpowiadającego konkretnemu typowi drukarki i papieru. Zwykle jest to metoda najłatwiejsza i najmniej kosztowna.
- Zakup profilu do konkretnej drukarki i konkretnego papieru. Ta metoda wymaga sporządzenia wydruku obrazującego właściwości drukarki i papieru oraz przesłania tego wydruku do wyspecjalizowanej firmy, która na jego podstawie utworzy odpowiedni profil. Jest to metoda bardziej kosztowna od zakupu standardowego profilu, ale dzięki temu, że zapewnia profil dostosowany do konkretnej drukarki, gwarantuje lepszą jakość wydruków.

- Utworzenie własnego profilu z wykorzystaniem skanera. Ta metoda wymaga użycia specjalnego skanera oraz współpracującego z nim oprogramowania do tworzenia profili. Zapewnia doskonałe wyniki w przypadku matowego papieru, ale nie sprawdza się w przypadku papieru błyszczącego. (Papier błyszczący intensywnie odbija światło, a to sprawia, że wydruk inaczej wygląda w świetle dziennym, a inaczej po zeskanowaniu).
- Utworzenie własnego profilu z wykorzystaniem sprzętowych narzędzi do tworzenia profili. Ta metoda jest najbardziej kosztowna, ale zapewnia najlepsze wyniki. Dobre narzędzie sprzętowe pozwala utworzyć dokładny profil nawet w przypadku papieru błyszczącego.
- Korekta profilu utworzonego jedną z powyższych metod za pomocą oprogramowania do edycji profili. Oprogramowanie to może być dość skomplikowane w obsłudze, ale pozwala poprawić wszelkie niedoskonałości profilu lub po prostu dostosować go do własnych potrzeb.

Zobacz także

"Instalowanie profilu kolorów" na stronie 140

Praca z profilami kolorów

Informacje o profilach kolorów

Warunkiem precyzyjnego i spójnego zarządzania kolorami jest używanie dokładnych profili ICC urządzeń. Na przykład, ponieważ istnieją różnice między sposobem rejestrowania kolorów przez skaner a sposobem ich wyświetlania przez program do przeglądania obrazów, bez dokładnego profilu skanera nawet doskonale zeskanowany obraz będzie wyświetlany niepoprawnie. Niewłaściwy sposób wyświetlania może z kolei prowadzić do zupełnie niepotrzebnych i czasochłonnych "poprawek" obrazu, który w rzeczywistości ma dobrą jakość. Dzięki dokładnemu profilowi skanera program do importowania obrazów jest w stanie zniwelować wszelkie różnice między skanerem i monitorem, a w konsekwencji wyświetlić kolory faktycznie zarejestrowane przez skaner.

System zarządzania kolorami korzysta z następujących typów profili:
Profile monitorów Opisują, w jaki sposób dany monitor odtwarza kolory. Profil monitora należy utworzyć w pierwszej kolejności, ponieważ właściwy sposób wyświetlania kolorów ma największe znaczenie na etapie projektowania kompozycji. Jeśli wygląd kolorów na ekranie monitora nie odpowiada faktycznym definicjom kolorów w dokumencie, nie jest możliwe utrzymanie spójności kolorów.

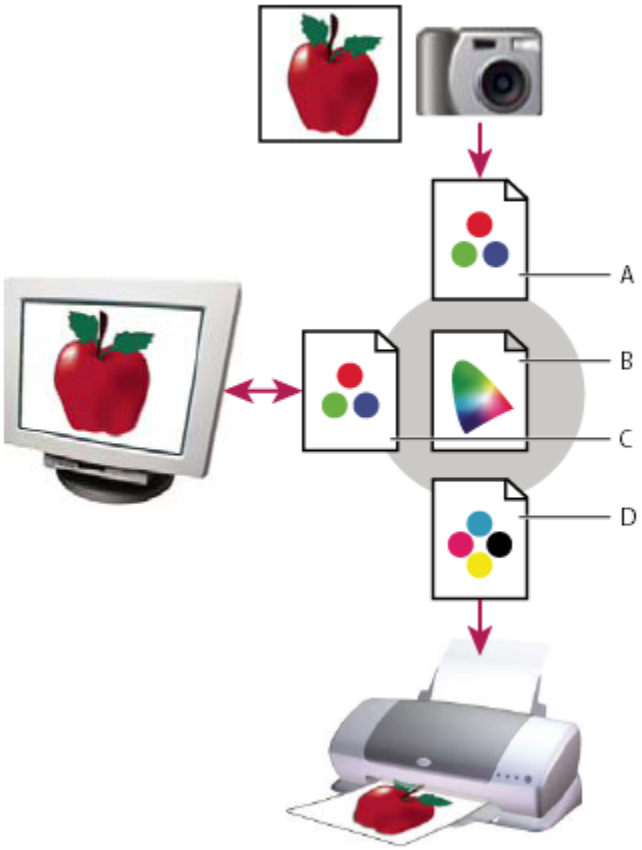
Profile urządzeń wejściowych Opisują, w jaki sposób dane urządzenie wejściowe przechwytuje lub skanuje kolory. Jeśli używany aparat cyfrowy umożliwia wybór profilu, zaleca się wybór profilu Adobe RGB. W przeciwnym razie należy użyć profilu sRGB (który jest domyślnym profilem większości aparatów). Zaawansowani użytkownicy mogą zmieniać profile w zależności od oświetlenia. W przypadku profili skanera niektórzy fotograficy tworzą oddzielne profile dla różnych rodzajów skanowanych klisz.

Profile urządzeń wyjściowych Opisują przestrzeń kolorów urządzeń wyjściowych, takich jak drukarki biurowe i maszyny drukarskie. System zarządzania kolorami stosuje profile urządzeń wyjściowych do poprawnej konwersji kolorów dokumentu na kolory z przestrzeni odpowiednich urządzeń wyjściowych. Profil wyjściowy powinien również odpowiadać konkretnym warunkom drukowania, na przykład typowi papieru i rodzajowi farby. Na przykład papier błyszczący nadaje się do drukowania innych kolorów niż papier matowy.

Większość sterowników drukarek zawiera wbudowane profile kolorów. Przed nabyciem profili niestandardowych warto wypróbować różne profile wbudowane.

Profile dokumentów Określają konkretną przestrzeń kolorów RGB lub CMYK danego dokumentu. Dzięki przypisaniu do dokumentu odpowiedniego profilu (co nazywa się również *oznakowaniem* dokumentu) aplikacja może przekazać dalej dokładne dane o rzeczywistym wyglądzie kolorów w dokumencie. Te same wartości składowych koloru, na przykład R=127, G=12, B=107, są różnie interpretowane, a w konsekwencji i wyświetlane, przez różne urządzenia. Jeśli jednak z wartościami tymi jest skojarzony odpowiedni profil, na przykład profil przestrzeni Adobe RGB, oznaczają one konkretny kolor (konkretną długość fali światła), w tym wypadku jeden z odcieni koloru fioletowego.

Jeśli jest włączone zarządzanie kolorami, aplikacje firmy Adobe automatycznie przypisują do nowych dokumentów odpowiednie profile kolorów — profile są wybierane na podstawie opcji przestrzeni roboczej określonych w oknie dialogowym Ustawienia kolorów. Dokumenty bez przypisanych profili są nazywane dokumentami *nieoznakowanymi*, a zawierają tylko surowe numery kolorów. W przypadku dokumentów nieoznakowanych kolory są wyświetlane i edytowane z wykorzystaniem bieżącego profilu przestrzeni roboczej używanej aplikacji.



Zarządzanie kolorami z wykorzystaniem profili
A. *Profile opisują przestrzeń kolorów urządzenia wejściowego i dokumentu.* ***B.*** *Na podstawie profili system zarządzania kolorami identyfikuje rzeczywiste kolory dokumentu.* ***C.*** *Profil monitora informuje system zarządzania kolorami, w jaki sposób należy przekonwertować liczbowe wartości kolorów do przestrzeni kolorów monitora.* ***D.*** *Na podstawie profilu urządzenia wyjściowego system zarządzania kolorami konwertuje liczbowe wartości kolorów dokumentu na wartości z przestrzeni kolorów urządzenia wyjściowego, dzięki czemu mogą zostać wydrukowane właściwe kolory.*

Zobacz także

"Kalibrowanie i tworzenie profilu monitora" na stronie 140

"Drukowanie kolorów zależnych od drukarki" na stronie 137

Informacje o kalibrowaniu i profilowaniu monitora

Oprogramowanie do tworzenia i edycji profili umożliwia zarówno kalibrowanie, jak i profilowanie monitorów. *Kalibrowanie* monitora ma na celu dostosowanie jego właściwości do określonego standardu; na przykład, jeden ze standardów wyświetlania kolorów przewiduje temperaturę punktu bieli o wartości 5000° K (Kelvin). *Profilowanie* monitora polega na tworzeniu profilu opisującego sposób odtwarzania kolorów przez monitor.

Kalibracja monitora wymaga dostrojenia następujących ustawień obrazu:
Jasność i kontrast Ustawienia odpowiedzialne za intensywność wyświetlania kolorów. Ustawienia te mają takie samo znaczenie jak w przypadku zwykłego telewizora. W wyborze ich optymalnych wartości pomaga narzędzie do kalibracji monitora.

Gamma Jasność śródtonów. Jasności kolejnych kolorów, od czarnego do białego, układają się nieliniowo - gdyby przedstawić je na wykresie, utworzyłyby krzywą, a nie prostą. Wartość Gamma odpowiada jasności koloru znajdującego się dokładnie pośrodku między czernią i bielą.

Luminofory Substancje luminescencyjne, dzięki której monitory CRT mogą emitować światło. Różne luminofory mają różne charakterystyki kolorów.

Punkt bieli Kolor oraz intensywność najjaśniejszego odcienia bieli, który może odtworzyć monitor.

Kalibrowanie i tworzenie profilu monitora

Kalibrowanie monitora polega na dostosowaniu go do określonego standardu. Jeśli monitor jest wykalibrowany, narzędzie do obsługi profili pozwala zapisać profil kolorów monitora. Profil opisuje sposób wyświetlania kolorów przez monitor - informuje o tym, które kolory mogą być wyświetlane przez monitor, a które nie, a także o tym, w jaki sposób należy konwertować liczbowe wartości kolorów, aby uzyskać na ekranie pożądany efekt.

1. Upewnij się, że monitor jest włączony od co najmniej pół godziny. Jest to czas niezbędny do tego, aby monitor "rozgrzał się" i poprawnie odtwarzał kolory.

2. Upewnij się, że monitor może wyświetlać co najmniej kilka tysięcy kolorów. Najlepiej, aby był ustawiony na wyświetlanie milionów kolorów 24-bitowych lub lepszych.

3. Z biurka, a więc obszaru otaczającego okno dokumentu, usuń wszelkie kolorowe wzorki i nadaj mu neutralny kolor. Wzorki zbyt jaskrawe lub zbyt gęste zaburzają prawidłową percepcję kolorów przez ludzkie oko.

4. Skalibruj i wyprofiluj monitor, wykonując jedną z następujących czynności:
   - W systemie Windows zainstaluj i zastosuj narzędzie do kalibrowania monitora.
   - W systemie Mac OS użyj narzędzia do kalibrowania, które jest dostępne na zakładce Preferencje systemu/Wyświetlanie/Kolor.
   - Dla uzyskania najlepszych wyników należy skorzystać ze specjalnego oprogramowania i specjalnych urządzeń pomiarowych. Ponieważ urządzenia do pomiaru kolorów (wyświetlanych przez monitor) zapewniają większą dokładność niż ludzkie oko, ich współpraca z odpowiednim oprogramowaniem gwarantuje najbardziej dokładne profile.

   Uwaga: *Wydajność monitora stopniowo pogarsza się. Dlatego też co pewien czas, np. co miesiąc, warto sprawdzać ją i ewentualnie kalibrować monitor. Jeśli dostosowanie monitora do przyjętych standardów okaże się trudne lub niewykonalne, lepiej zmienić go na nowy.*

Większość programów do profilowania monitorów nadaje nowemu profilowi status profilu domyślnego. Aby uzyskać informacje o samodzielnym przypisywaniu profilu do monitora, należy sięgnąć do Pomocy systemu operacyjnego.

Instalowanie profilu kolorów

Profile kolorów są instalowane często przy dodawaniu urządzenia do systemu. Dokładność takich profili (nazywanych często *profilami wewnętrznymi* lub *profilami systemowymi*) jest różna dla różnych urządzeń. Profile urządzeń można uzyskać od usługodawcy lub pobrać z Internetu; można też tworzyć *własne profile*, do czego są niezbędne odpowiednie narzędzia.

- W systemie Windows należy kliknąć prawym przyciskiem myszy na profilu i wybrać opcję Instaluj profil. Można też skopiować profile do folderu WINDOWS\system32\spool\drivers\color.
- W systemie Mac OS należy skopiować profile do folderu /Library/ColorSync/Profiles lub /Users/[*nazwa użytkownika*]/Library/ColorSync/Profiles.

  Po zainstalowaniu profili kolorów należy ponownie uruchomić aplikacje firmy Adobe.

Zobacz także

"Uzyskiwanie własnych profili drukarek biurowych" na stronie 137

Osadzanie profilu kolorów

Przed osadzeniem profilu kolorów w dokumencie utworzonym za pomocą programu Illustrator, InDesign lub Photoshop należy wyeksportować dokument lub zapisać go w formacie umożliwiającym osadzanie profili ICC.

1. Zapisać dokument w jednym z następujących formatów: Adobe PDF, PSD (Photoshop), AI (Illustrator), INDD (InDesign), JPEG, Photoshop EPS, Format dużych dokumentów lub TIFF.

2. Zaznacz opcję osadzania profili ICC. Dokładna nazwa i lokalizacja tej opcji jest różna w różnych aplikacjach. Dodatkowych informacji należy szukać w systemie Pomocy.

Osadzanie profilu kolorów (Acrobat)

Profil kolorów można osadzić w obiekcie lub całym pliku PDF. Program Acrobat dołącza odpowiedni profil — zgodnie z ustawieniami w obszarze Przestrzeń docelowa okna dialogowego Konwersja kolorów - do wybranej przestrzeni kolorów pliku PDF. Dalsze informacje można uzyskać w Pomocy do programu Acrobat, w częściach dotyczących konwersji kolorów.

Zmiana profilu kolorów dokumentu

Zmiana profilu kolorów dokumentu jest niezbędna tylko w bardzo wyjątkowych sytuacjach. Wynika to z faktu, że profil kolorów jest przypisywany przez aplikację automatycznie (zgodnie z ustawieniami wybranymi w oknie dialogowym Ustawienia kolorów). Jedyne sytuacje wymagające samodzielnej zmiany profilu kolorów mają miejsce, gdy dokument trzeba przystosować do potrzeb innego urządzenia wyjściowego lub trzeba skorygować zaimplementowaną w dokumencie regułę obsługi kolorów. Zmianę profilu powinni przeprowadzać tylko zaawansowani użytkownicy.
Profil kolorów dokumentu można zmienić jedną z następujących metod:

- Przypisanie nowego profilu. Numery kolorów dokumenty pozostają takie same, ale nowy profil może istotnie zmienić wygląd kolorów wyświetlanych na ekranie monitora.
- Usunięcie profilu, które powoduje, że dokument przestaje podlegać zarządzaniu kolorami.
- (Acrobat, Photoshop i InDesign) Konwersja kolorów dokumentu do przestrzeni kolorów innego profilu. Numery kolorów są zmieniane, tak aby zachować oryginalny wygląd kolorów.

Przypisywanie lub usuwanie profilu kolorów (Illustrator, Photoshop)

1. Wybierz polecenie Edycja > Przydziel profil.

2. Zaznacz opcję i kliknij na przycisk OK.

Dokument bez zarządzania kolorami	**Istniejący profil jest usuwany z dokumentu. Opcję należy zaznaczyć tylko wtedy, jeśli zachodzi autentyczna potrzeba wyłączenia funkcji zarządzania kolorami. Po usunięciu profilu z dokumentu wygląd kolorów jest określany przez profile z przestrzeni roboczej aplikacji.**

Roboczy [model koloru: przestrzeń robocza]	**Do dokumentu jest przypisywany profil przestrzeni roboczej.**
Profil	**Opcja pozwala wybrać inny profil. Aplikacja przypisuje nowy profil do dokumentu bez konwertowania kolorów do przestrzeni profilu. W rezultacie może nastąpić istotna zmiana wyglądu kolorów wyświetlanych na ekranie monitora.**

Zobacz także

"Zmiana profilu kolorów dokumentu" na stronie 141

Przypisywanie lub usuwanie profilu kolorów (InDesign)

1 Wybierz polecenie Edycja > Przydziel profile.

2 W obszarze Profil RGB lub Profil CMYK zaznacz jedną z następujących opcji:

Pomiń (użyj bieżącej przestrzeni roboczej)	**Istniejący profil jest usuwany z dokumentu. Opcję należy zaznaczyć tylko wtedy, jeśli zachodzi autentyczna potrzeba wyłączenia funkcji zarządzania kolorami. Po usunięciu profilu z dokumentu wygląd kolorów jest określany przez profile z przestrzeni roboczej aplikacji; profilu nie można będzie ponownie osadzić w dokumencie.**
Przydziel bieżącą przestrzeń roboczą [przestrzeń robocza]	**Do dokumentu jest przypisywany profil przestrzeni roboczej.**
Przydziel profil	**Opcja pozwala wybrać inny profil. Aplikacja przypisuje nowy profil do dokumentu bez konwertowania kolorów do przestrzeni profilu. W rezultacie może nastąpić istotna zmiana wyglądu kolorów wyświetlanych na ekranie monitora.**

3 Z każdym typem grafiki w dokumencie należy skojarzyć wybraną metodę konwersji kolorów. W każdym wypadku można wybrać jedną z czterech standardowych metod konwersji kolorów; można też skorzystać z opcji Użyj stanu docelowego ustawień kolorów, która powoduje uaktywnienie metody określonej w oknie dialogowym Ustawienia kolorów. Więcej informacji o metodach konwersji kolorów znajduje się w systemie Pomocy.

Są dostępne następujące opcje konwersji grafiki:

Docelowy kolor jednolity	**Pozwala określić metodę konwersji kolorów dla wszystkich kompozycji wektorowych (obszary o jednolitym kolorze) w macierzystych obiektach programu InDesign.**
Domyślny stan obrazu	**Pozwala określić domyślną metodę konwersji kolorów dla wszystkich obrazów bitmapowych umieszczonych za pomocą programu InDesign. W przypadku każdego z obrazów ustawienie to można zmienić samodzielnie.**
Docelowy stan po mieszaniu	**Pozwala ustawić metodę konwersji kolorów dotyczącą kolorów, które powstają w wyniku nakładania się przezroczystych fragmentów strony. Opcji tej należy używać, jeśli dokument zawiera obiekty przezroczyste.**

4 Aby obejrzeć wyniki przypisania do dokumentu nowego profilu, należy wybrać opcję Podgląd i kliknąć na OK.

Zobacz także

"Zmiana profilu kolorów dokumentu" na stronie 141

"Wyświetlanie lub zmiana profili dotyczących importowanych obrazów bitmapowych" na stronie 133

Konwersja kolorów dokumentu na inny profil (Photoshop)

1 Wybierz polecenie Edycja > Konwersja na profil.

2 W obszarze Przestrzeń docelowa wybierz profil kolorów, na który mają zostać przekonwertowane kolory dokumentu. Dokument zostanie przekonwertowany i oznakowany przy użyciu nowego profilu.

3 W obszarze Opcje konwersji określ mechanizm zarządzania kolorami, metodę konwersji kolorów, punkt czerni oraz opcje ditheringu (jeśli są dostępne). (Zobacz "Opcje konwersji kolorów" na stronie 146).

4 Aby w ramach konwersji spłaszczyć wszystkie warstwy dokumentu do postaci pojedynczej warstwy, zaznacz opcję Spłaszcz warstwy.

5 Aby obejrzeć wynik konwersji w oknie dokumentu, wybierz opcję Podgląd.

Zobacz także

"Zmiana profilu kolorów dokumentu" na stronie 141

Ustawienia kolorów

Dostosowywanie ustawień kolorów

W większości procedur, które angażują system zarządzania kolorami, najlepiej jest używać gotowych ustawień kolorów, które zostały przetestowane przez firmę Adobe Systems. Zmian opcji powinni dokonywać wyłącznie użytkownicy zaznajomieni z systemem zarządzania kolorami oraz rozumiejący konsekwencje planowanych zmian.

Po dostosowaniu opcji można zapisać je w postaci ustawień predefiniowanych. Zapisane ustawienia kolorów można wykorzystywać wielokrotnie, a także udostępniać innym użytkownikom i aplikacjom.

- Aby zapisać ustawienia kolorów jako ustawienia predefiniowane, należy kliknąć na przycisku Zapisz w oknie dialogowym Ustawienia kolorów. Aby mieć pewność, że nazwa danego ustawienia będzie wyświetlana w oknie dialogowym Ustawienia kolorów używanej aplikacji, należy zapisać ustawienie w lokalizacji domyślnej. Jeśli ustawienie zostanie zapisane w innym miejscu, będzie je można wybrać dopiero po uprzednim wczytaniu.
- Aby wczytać predefiniowane ustawienia kolorów, które nie zostały zapisane w lokalizacji domyślnej, należy kliknąć na przycisk Wczytaj w oknie dialogowym Ustawienia kolorów, a następnie kliknąć na przycisk Otwórz.

Uwaga: *W programie Acrobat nie istnieje możliwość zapisywania dostosowanych ustawień kolorów. Aby z dostosowanych ustawień kolorów można było korzystać w programie Acrobat, należy utworzyć odpowiedni plik w programie InDesign, Illustrator lub Photoshop, a następnie zapisać go w domyślnym folderze ustawień. Plik będzie dostępny w kategorii Zarządzanie kolorami w oknie dialogowym Preferencje. Ustawienia mogą być też dodawane do domyślnego folderu ustawień ręcznie.*

Informacje o roboczych przestrzeniach kolorów

Przestrzeń robocza jest pośrednią przestrzenią kolorów, w ramach której użytkownicy aplikacji firmy Adobe mogą definiować i edytować kolory. Z każdym modelem kolorów jest skojarzony profil przestrzeni roboczej. Do wybierania profili przestrzeni roboczej służy okno dialogowe Ustawienia kolorów.

Profil przestrzeni roboczej pełni funkcję profilu źródłowego dla wszystkich nowych dokumentów, które wykorzystują skojarzony z nim model kolorów. Na przykład, jeśli bieżącym profilem przestrzeni roboczej RGB jest Adobe RGB (1998), we wszystkich nowych dokumentach RGB będą używane kolory z przestrzeni Adobe RGB (1998). Przestrzenie robocze określają również wygląd kolorów w dokumentach nieoznakowanych.

Po otwarciu dokumentu, w którym osadzono profil niezgodny z profilem przestrzeni roboczej, aplikacja odwołuje się do *reguły zarządzania kolorami* i na jej podstawie interpretuje dane kolorów. W większości sytuacji reguła domyślna nakazuje zachowanie osadzonego profilu.

Zobacz także

"Informacje o brakujących i błędnych profilach kolorów " na stronie 145

"Opcje zasad zarządzania kolorami" na stronie 145

Opcje przestrzeni roboczej

Aby wyświetlić opcje przestrzeni roboczej w programie Photoshop, Illustrator lub InDesign należy wybrać polecenie Edycja > Ustawienia kolorów. W programie Acrobat, wybierz kategorię Zarządzanie kolorami w oknie dialogowym Preferencje.

Aby wyświetlić opis wybranego profilu, należy zaznaczyć go i ustawić kursor nad jego nazwą. Opis jest wyświetlany u dołu okna dialogowego.

RGB Pozwala określić przestrzeń kolorów RGB aplikacji. W większości sytuacji najlepiej wybrać profil Adobe RGB lub sRGB, a nie profil konkretnego urządzenia (na przykład profil monitora).

Profil sRGB jest zalecany w przypadku przygotowywania obrazów do prezentacji w Internecie — profil ten określa przestrzeń standardowych monitorów stosowanych do przeglądania Internetu. Profil sRGB sprawdza się również w przypadku obrazów pochodzących z typowych cyfrowych aparatów fotograficznych — domyślną przestrzenią większości takich aparatów jest sRGB.

Profil Adobe RGB jest zalecany w przypadku przygotowywania dokumentów do druku - przestrzeń Adobe RGB obejmuje bowiem pewne kolory umieszczane na wydrukach (w szczególności odcienie niebieskozielonego i niebieskiego), których nie można zdefiniować w przestrzeni sRGB. Profil Adobe RGB sprawdza się również w przypadku obrazów pochodzących z profesjonalnych cyfrowych aparatów fotograficznych - domyślną przestrzenią większości takich aparatów jest Adobe RGB.

CMYK Pozwala określić przestrzeń kolorów CMYK aplikacji. Wszystkie przestrzenie robocze CMYK są zależne od urządzeń, co oznacza, że na ich kształt ma wpływ aktualna kombinacja farby i papieru. Przestrzenie robocze CMYK zapewniane przez firmę Adobe są dostosowane do standardowych warunków drukowania.

Szary (Photoshop) lub Skala szarości (Acrobat) Pozwala określić przestrzeń skali szarości aplikacji.

Dodatkowy (Photoshop) Pozwala określić przyrost punktu, który ma być używany podczas wyświetlania kanałów kolorów dodatkowych i bichromii.

Uwaga: *W programie Acrobat do wyświetlania i drukowania dokumentów można używać przestrzeni kolorów z osadzonego profilu wyjściowego konwersji, a nie tylko przestrzeni kolorów dokumentu. Wybierz przestrzenie robocze do przesłaniania wyjściowych profili konwersji Dalszych informacji o wyjściowych profilach konwersji należy szukać w pełnej Pomocy do programu Acrobat.*

Aplikacje firmy Adobe zawierają standardowy zestaw profili przestrzeni roboczych, które zostały przetestowane przez firmę Adobe Systems w większości typowych środowisk. Domyślnie, w menu przestrzeni roboczych są wyświetlane tylko profile z zestawu standardowego. Aby wyświetlić dodatkowe, zainstalowane w systemie profile kolorów, należy wybrać opcję Tryb zaawansowany ((Illustrator i InDesign) lub Więcej opcji (Photoshop). Aby profil kolorów był wyświetlany w menu przestrzeni roboczych musi być dwukierunkowy, to znaczy musi zawierać specyfikacje dotyczące przekształcania profilu do innej przestrzeni oraz innej przestrzeni do profilu.

Uwaga: *W programie Photoshop istnieje możliwość tworzenia niestandardowych profili przestrzeni roboczej. Niemniej, firma Adobe zaleca korzystanie ze standardowych profili przestrzeni roboczej. Więcej informacji na ten temat znajduje się w bazie wiedzy dla programu Photoshop, na stronie internetowej http://www.adobe.com/support/products/photoshop.html.*

Informacje o brakujących i błędnych profilach kolorów

W przypadku nowych dokumentów operacje na kolorach są przeprowadzane automatycznie: O ile nie określono inaczej, kolory są tworzone i edytowane na podstawie profilu przestrzeni roboczej skojarzonego z trybem kolorów dokumentu.

Jeśli chodzi jednak o dokumenty istniejące, to w ich wypadku może nie być używany odpowiedni profil przestrzeni roboczej lub może w ogóle nie działać system zarządzania kolorami. Zdarza się to w następujących wyjątkowych sytuacjach:

- Użytkownik otworzył dokument lub zaimportował dane kolorów (np. skopiował je lub wkleił) z dokumentu, do którego nie przypisano profilu. Sytuacja ta dotyczy najczęściej dokumentów utworzonych w aplikacjach, które albo nie obsługują zarządzania kolorami, albo działają z wyłączoną funkcją zarządzania kolorami.
- Użytkownik otworzył dokument lub zaimportował dane kolorów z dokumentu, który ma przypisany inny profil niż profil bieżącej przestrzeni roboczej. Sytuacja ta dotyczy, na przykład, dokumentów utworzonych z wykorzystaniem innych ustawień zarządzania kolorami lub dokumentów zeskanowanych i oznakowanych profilem skanera.

W obydwu sytuacjach aplikacja odwołuje się do reguły zarządzania kolorami i na jej podstawie wybiera metodę obsługi kolorów. Jeśli brakuje profilu lub profil jest niezgodny z przestrzenią roboczą aplikacja może — zależnie od opcji zaznaczonych w oknie dialogowym Ustawienia kolorów - wyświetlić komunikat ostrzegawczy. Ostrzeżenia dotyczące profili są domyślnie wyłączone; chcąc jednak uzyskać większą kontrolę nad zarządzaniem kolorami można je włączyć. Komunikaty ostrzegawcze są różne w różnych aplikacjach, ale zwykle w odpowiedzi na nie można wykonać następujące czynności:

- (Zalecane) Można pozostawić dane kolorów bez żadnych zmian. Na przykład: można użyć profilu osadzonego (o ile taki istnieje), można pozostawić dokument bez profilu kolorów (jeśli taki nie istnieje), można zachować numery zaimportowanych kolorów.
- Można zmienić dane kolorów. Na przykład, jeśli został otwarty dokument bez profilu kolorów, można przypisać do niego bieżący profil przestrzeni roboczej lub inny profil. Jeśli został otwarty dokument z niepoprawnym profilem, można pominąć profil lub przekonwertować kolory do bieżącej przestrzeni roboczej. Jeśli dane kolorów zostały zaimportowane, można przekonwertować kolory do bieżącej przestrzeni roboczej i w ten sposób zachować ich oryginalny wygląd.

Opcje zasad zarządzania kolorami

Reguła zarządzania kolorami decyduje o tym, jakie czynności są wykonywane na kolorach po otwarciu dokumentu lub zaimportowaniu obrazu. Można określić inne reguły dla obrazów RGB i inne dla obrazów CMYK; można też włączyć lub wyłączyć komunikaty ostrzegawcze. Aby wyświetlić opcje dotyczące reguł zarządzania kolorami, należy wybrać polecenie Edycja > Ustawienia kolorów.

Aby obejrzeć opis danej reguły, należy zaznaczyć ją, a następnie ustawić wskaźnik nad jej nazwą. Opis jest wyświetlany u dołu okna dialogowego.

RGB, CMYK i Szary Pozwala określić regułę dotyczącą przenoszenia kolorów do bieżącej przestrzeni roboczej (po otwarciu pliku lub zaimportowaniu obrazów do bieżącego dokumentu). (Opcja skali szarości jest dostępna tylko w programie Photoshop). Do wyboru są następujące opcje:
Zachowaj osadzone profile Podczas otwierania plików zawsze są zachowywane osadzone w nich profile. Opcja ta powinna być używana w większości sytuacji, ponieważ zapewnia spójne zarządzanie kolorami. Jedyny wyjątek dotyczy sytuacji, w których trzeba zachować numery CMYK - wtedy należy zaznaczyć opcję Zachowaj numery (pomiń profile połączone).

Konwertuj do przestrzeni roboczej Podczas otwierania plików i importowania obrazów kolory są konwertowane do bieżącej przestrzeni roboczej. Opcję tę należy zaznaczyć, jeśli zachodzi potrzeba skojarzenia wszystkich kolorów z jednym profilem (profilem bieżącej przestrzeni roboczej).

Zachowaj numery (pomiń profile połączone) Ta opcja jest dostępna w programach InDesign i Illustrator w przypadku kolorów CMYK. Podczas otwierania plików i importowania obrazów są zachowywane numery kolorów; mimo to w aplikacjach firmy Adobe nadal działa zarządzanie kolorami, co pozwala dokładnie odtwarzać kolory. Opcję tę należy zaznaczyć, jeśli zachodzi potrzeba bezpiecznego przekształcania kolorów CMYK. W programie InDesign regułę tę można ustawiać i zmieniać dla poszczególnych obiektów za pomocą polecenia Obiekt > Ustawienia kolorów obrazu.

Wyłączone Podczas otwierania plików i importowania obrazów są ignorowane osadzone profile kolorów, a do nowych dokumentów nie jest przypisywany profil przestrzeni roboczej. Opcję tę należy zaznaczyć, jeśli zachodzi potrzeba pominięcia wszelkich oryginalnych danych dotyczących kolorów w dokumencie.

Niezgodności profilów: Pytaj przy otwieraniu Przy każdym otwarciu dokumentu, z którym skojarzono profil różny od bieżącej przestrzeni roboczej, jest wyświetlany komunikat. Istnieje możliwość wyboru opcji zastąpienia reguły domyślnej. W niektórych sytuacjach, kiedy wymaga tego poprawność zarządzania kolorami w dokumencie, należy wybrać tę opcję.

Niezgodności profilów: Pytaj przy wklejaniu Za każdym razem, gdy w wyniku wklejenia kolorów do dokumentu wystąpią różnice profilów, będzie wyświetlany komunikat. Istnieje możliwość wyboru opcji zastąpienia reguły domyślnej. W niektórych sytuacjach, kiedy wymaga tego poprawność zarządzania wklejonymi kolorami, należy wybrać tę opcję.

Brakujące profile: Pytaj przy otwieraniu Przy każdym otwarciu dokumentu nieoznakowanego (bez profilu) jest wyświetlany komunikat. Istnieje możliwość wyboru opcji zastąpienia reguły domyślnej. W niektórych sytuacjach, kiedy wymaga tego poprawność zarządzania kolorami w dokumencie, należy wybrać tę opcję.

Opcje konwersji kolorów

Opcje konwersji kolorów decydują o tym, jak aplikacja przekształca kolory dokumentu przy zmianach przestrzeni kolorów. Zmian tych opcji powinni dokonywać tylko użytkownicy zaznajomieni z regułami zarządzania kolorami oraz rozumiejący konsekwencje ewentualnych zmian. Aby wyświetlić opcje konwersji należy wybrać polecenie Edycja > Ustawienia kolorów, a następnie wybrać opcję Tryb zaawansowany (Illustrator i InDesign) lub Więcej opcji (Photoshop). W programie Acrobat, wybierz kategorię Zarządzanie kolorami w oknie dialogowym Preferencje.
Mechanizm Pozwala określić moduł zarządzania kolorami (CMM), który będzie używany do przekształcania kolorów z jednej przestrzeni na kolory z drugiej. Większości użytkowników wystarcza domyślny mechanizm (ACE) proponowany przez firmę Adobe.

Aby obejrzeć opis opcji dotyczącej mechanizmu, należy zaznaczyć ją, a następnie ustawić wskaźnik nad jej nazwą. Opis jest wyświetlany u dołu okna dialogowego.

Metoda konwersji (Photoshop, Illustrator, InDesign) Pozwala określić metodę konwersji kolorów między różnymi przestrzeniami. Różnice między metodami konwersji kolorów ujawniają się dopiero po wydrukowaniu dokumentu lub zmianie przestrzeni roboczej.

Użyj kompensacji punktu czerni Zaznaczenie opcji powoduje symulację pełnego dynamicznego zakresu kolorów urządzenia wyjściowego, co zapewnia zachowanie szczegółów w obszarach cieni obrazu. Opcję należy zaznaczyć, jeśli podczas drukowania zachodzi potrzeba kompensacji punktu czerni (co w większości sytuacji jest zalecane).

Użyj ditheringu (Photoshop) Opcja decyduje o tym, czy podczas konwersji obrazów o 8 bitach na kanał ma być stosowany dithering kolorów. Kiedy opcja jest zaznaczona, program Photoshop symuluje pewne kolory z przestrzeni źródłowej, mieszając inne kolory z przestrzeni docelowej. Chociaż dithering pozwala uniknąć efektu ziarnistości i niepożądanych pasm na obrazie, to w jego wyniku może zwiększyć się rozmiar pliku (zwłaszcza gdy plik jest kompresowany dla potrzeb prezentacji w Internecie).

Informacje o metodach konwersji kolorów

Wybór *metody konwersji kolorów* decyduje o tym, jak system zarządzania kolorami konwertuje kolory między różnymi przestrzeniami. Różnice między metodami konwersji kolorów dotyczą sposobu modyfikowania kolorów źródłowych; na przykład kolory mieszczące się w przestrzeni docelowej mogą być albo zachowywane, albo korygowane w celu zachowania oryginalnych relacji między barwami w mniejszej przestrzeni kolorów. Wybór metody konwersji kolorów zależy, po pierwsze, od typu graficznej zawartości dokumentów, a po drugie, od profilów użytych do określenia przestrzeni kolorów. W przypadku niektórych profilów różne metody konwersji kolorów dają te same wyniki.

Najczęściej najlepiej jest używać metody skojarzonej domyślnie z danym ustawieniem kolorów; metody takie zostały przetestowane przez firmę Adobe Systems. Na przykład przy ustawieniu obowiązującym w Ameryce Północnej lub Europie domyślną metodą konwersji kolorów jest metoda Relatywna kolorymetryczna. Przy ustawieniu obowiązującym w Japonii domyślną metodą konwersji kolorów jest metoda Percepcyjna.

Metodę konwersji kolorów można wybrać podczas ustawiania opcji konwersji kolorów dotyczących systemu zarządzania kolorami, ekranowej próby kolorów oraz drukowania kompozycji:

Percepcyjna Są zachowywane wizualne relacje między kolorami, tak aby oko ludzkie postrzegało je jako naturalne, pomimo zmiany samych wartości liczbowych kolorów. Metoda ta jest wygodna w przypadku fotografii o wielu kolorach spoza przestrzeni. Jest to metoda stosowana standardowo w Japonii.

Nasycenie Są zachowywane względne wartości nasycenia pikseli, dzięki czemu kolory pozostają żywe, ale mogą różnić się od oryginalnych. Metoda ta jest przydatna na przykład w przypadku materiałów reklamowych lub sprawozdań z działalności firmy, gdzie dokładne relacje między kolorami nie są tak ważne, jak ich nasycenie.

Relatywna kolorymetryczna W wyniku porównania punktów o największej jasności (punktów bieli) przestrzeni źródłowej i przestrzeni docelowej są określane odpowiednie przesunięcia kolorów. Kolory spoza przestrzeni są przesuwane na najbliższy kolor, jaki można odtworzyć w przestrzeni docelowej. Metoda relatywna kolorymetryczna zachowuje więcej oryginalnych kolorów niż metoda percepcyjna. W Ameryce Północnej i Europie jest to standard drukarski.

Absolutna kolorymetryczna Są zachowywane te kolory, które mieszczą się wewnątrz przestrzeni docelowej. Kolory poza zakresem przestrzeni docelowej są przycinane. Nie przeprowadza się skalowania kolorów względem docelowego punktu bieli. Metoda ma na celu zachowanie wierności kolorów kosztem zachowania relacji między nimi; nadaje się do przeprowadzania prób z symulacją druku na konkretnym urządzeniu. Metoda ta jest szczególnie przydatna przy sprawdzaniu, jak kolor papieru wpływa na wygląd kolorów na wydruku.

Zaawansowane ustawienia programu Photoshop

W programie Photoshop są dostępne pewne zaawansowane ustawienia zarządzania kolorami, które można wyświetlić wybierając polecenie Edycja > Ustawienia kolorów, a następnie Więcej opcji.

Rozcieńcz kolory monitora o: Opcja pozwala zmniejszyć w określonym stopniu nasycenie kolorów wyświetlanych na ekranie monitora. Zaznaczenie tej opcji pomaga uzyskać na ekranie wszystkie kolory z większej przestrzeni niż przestrzeń kolorów monitora. Powoduje jednak, że obraz na monitorze jest niezgodny z ostatecznym wyglądem kolorów na wydruku. Jeśli opcja nie zostanie zaznaczona, różne kolory obrazu mogą być wyświetlane jako jeden kolor.

Mieszaj kolory RGB używając Gamma Opcja pozwala określić sposób mieszania kolorów RGB w celu uzyskania danych kompozytowych (na przykład podczas mieszania lub kolorowania warstw w trybie Zwykłym). Jeśli opcja jest zaznaczona, kolory RGB są mieszane w przestrzeni opowiadającej współczynnikowi gamma. Współczynnik gamma o wartości 1.00 jest uważany za "kolorymetrycznie poprawny" i powinien powodować najmniej niepożądanych efektów brzegowych. Jeśli opcja nie jest zaznaczona, kolory RGB są mieszane bezpośrednio w przestrzeni kolorów dokumentu.

Uwaga: *Zaznaczenie opcji Mieszaj kolory RGB używając Gamma powoduje, że dokumenty z warstwami są wyświetlane inaczej w programie Photoshop, a inaczej w pozostałych aplikacjach.*

Rozdział 6: Malowanie

Program Adobe Illustrator udostępnia pędzle kaligraficzne, rozpraszające, kompozycyjne i wzorka co pozwala uczynić kompozycję bardziej interesującą. Ponadto funkcja aktywnego malowania pozwala malować różne segmenty ścieżki oraz wypełniać ścieżki zamknięte różnymi kolorami, wzorkami lub gradientami. Wykorzystanie krycia, masek, gradientów, przejść, siatek i wzorków dostarcza nieograniczonych możliwości tworzenia.

Malowanie z wypełnieniami i obrysami

Metody malowania

Program Illustrator umożliwia malowanie na dwa sposoby: po pierwsze, poprzez określenie obrysu, wypełnienia lub obydwu tych elementów dla całego obiektu, a po drugie, poprzez konwersję obiektu na grupę aktywnego malowania i przypisanie wypełnień lub obrysów do osobnych krawędzi i powierzchni w grupie.

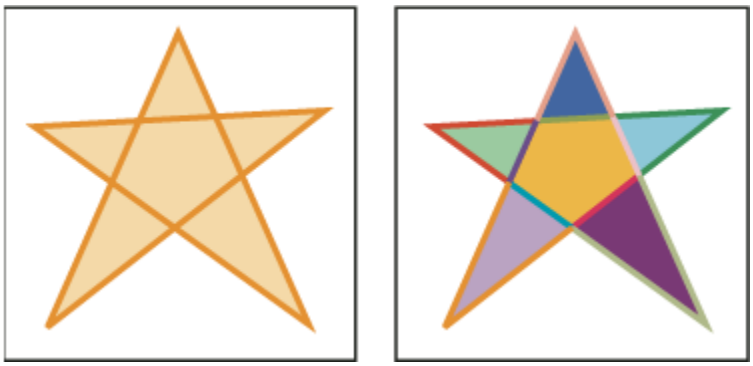
Malowanie obiektu

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.

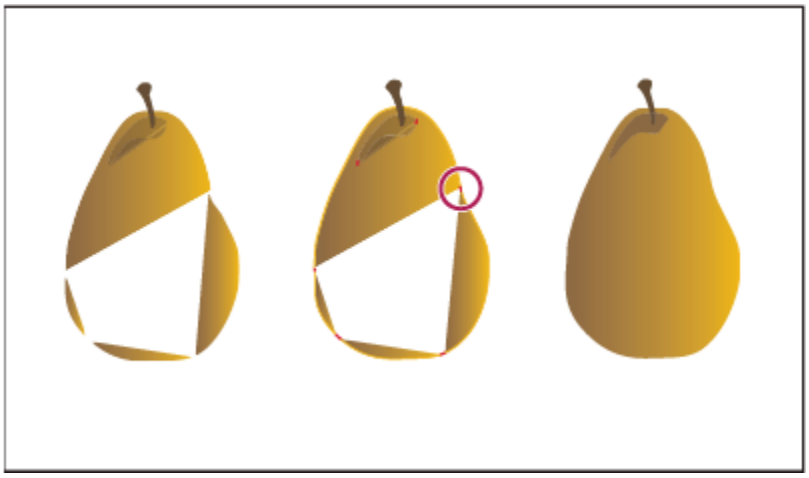
Film przedstawiający korzystanie z pędzli można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0044_pl.

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.



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).



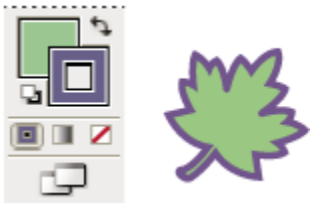
Obiekt malowany tradycyjnie zawiera pewne obszary, których nie można wypełnić (po lewej). Grupa aktywnego malowania wraz z wykrywaniem odstępów (na środku) zapobiega powstawaniu odstępów i nadruków (po prawej).

Film przedstawiający korzystanie z aktywnego malowania można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0042_pl. Film przedstawiający techniki malowania przy pomocy narzędzia Pędzel można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0038_pl.

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: *Jeśli korzystasz z grup aktywnego malowania i użyłeś panelu Wygląd w celu dodania do danej grupy obrysu, to możesz (tylko wtedy) pomalować krawędzie pędzlem.*

Kolory bieżącego wypełnienia i obrysu są wyświetlane w panelu Narzędzia.



Kontrolki wypełnienia i obrysu

Zobacz także

"Wybieranie kolorów za pomocą Próbnika kolorów" na stronie 95

Kontrolki wypełnienia i obrysu

Kontrolki dotyczące wypełnień i obrysów są dostępne w panelach Narzędzia i Sterowanie.

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 do 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.

seehelp *Aby obejrzeć listę skrótów klawiaturowych ułatwiających malowanie obiektów, skorzystaj z Pomocy do programu Illustrator.*

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.

2 Kliknij pole Wypełnienie w panelu Narzędzia lub panelu Kolor. Wykonanie tej czynności oznacza, że operacja dotyczy wypełnienia, a nie obrysu.

Pole Wypełnienie

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.
- Dwukrotnie kliknij 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.

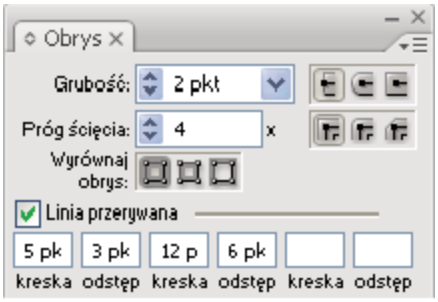
Zobacz także

“Zaznaczanie elementów w grupach aktywnego malowania” na stronie 158

“Malowanie za pomocą narzędzia Aktywne wiadro z farbą” na stronie 161

Tworzenie obrysu obiektu

Atrybuty w panelu Obrys (Okno > Obrys) określają typ linii (ciągła lub przerywana), rodzaj elementów na linii przerywanej, grubość obrysu, wyrównanie obrysu, próg ścięcia i styl zgięć i końców linii.



Panel Obrysy

Wybrane opcje obrysu można zastosować do całego obiektu. Przy użyciu grup aktywnego malowania można z kolei określić różne obrysy różnych krawędzi obiektu.

Zobacz także

"Omówienie przestrzeni roboczej" na stronie 15

"Zaznaczanie elementów w grupach aktywnego malowania" na stronie 158

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.*

Tworzenie linii kropkowanej lub przerywanej

Linie kropkowane lub kreskowane można tworzyć poprzez edycję atrybutów obrysu obiektu.

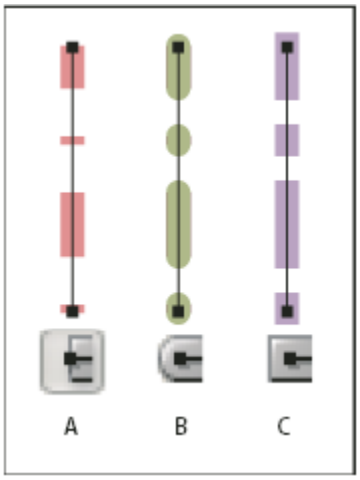
1 Zaznacz obiekt.

2 W panelu Obrys zaznacz opcję Linia przerywana. Jeśli opcja Linia przerywana nie jest wyświetlona, wybierz z menu panelu Obrys opcję Pokaż opcje.

3 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.

4 Zaznacz opcję końca, która określa zakończenia kresek. Opcja Kreseczka zapewnia kreski zakończone kwadratowo, opcja Koniec zaokrągkony zapewnia zaokrąglone kreski lub kropki, a opcja Koniec wystający zapewnia kreski o wystających końcach.



Linie przerywane o rozmiarze 6 pkt z odstępami 2, 12, 16, 12
A. *Kreseczka* ***B.*** *Koniec zaokrąglony* ***C.*** *Koniec wystający*

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	**Tworzy obrysowane linie z kwadratowymi końcami.**
Koniec zaokrąglony	**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 4 (program przechodzi od złączeń ostrych do fazowanych, gdy długość punktu jest ponad cztery razy większa od grubości obrysu). Próg ścięcia równy 1 daje narożniki fazowane.**
Złączenie zaokrąglone	**Tworzy obrysowane linie z zaokrąglonymi końcami.**
Złączenie ukośne	**Tworzy obrysowane linie z kwadratowymi końcami.**

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" na stronie 236

"Grupowanie lub rozgrupowywanie obiektów" na stronie 202

Dodawanie grotów strzałek do linii

1 Zaznacz obiekt lub grupę (ewentualnie naceluj warstwę w panelu Warstwy).

Uwaga: *Groty strzałem można dodać do całej grupy aktywnego malowania, ale nie do pojedynczych ścieżek w takiej grupie.*

2 Wybierz polecenie Efekt > Stylizacja > Dodaj groty strzałek lub Filtr > Stylizacja > Dodaj grot strzałki.

3 Wybierz typ strzałek, które mają być umieszczone na początku i końcu linii, korzystając z przycisków w polach strzałek, umieszczonym pod polami Start i Koniec. Początek linii jest to punkt, od którego rozpoczęto jej rysowanie; koniec linii jest to punkt, w którym zakończono jej rysowanie.

4 Aby zmienić rozmiar grotu strzałki, wpisz odpowiedni współczynnik w polu Skala. Spowoduje to zmianę rozmiaru grota strzałki w stosunku do grubości obrysu linii.

5 Kliknij przycisk OK.

Jeśli polecenie jest stosowane jako filtr, groty strzałek są traktowane jako odrębne obiekty (należące do tej samej grupy co linia); groty strzałek można wówczas edytować i przenosić, tak jak inne elementy grup. Jeśli polecenie jest stosowane jako efekt, to strzałki przypominają pociągnięcia pędzla. Strzałki zmieniają położenie, kierunek i kolor wraz z linią, ale nie mogą być oddzielnie edytowane.

Zobacz także

"Wybieranie pozycji, które otrzymają atrybuty wyglądu" na stronie 356

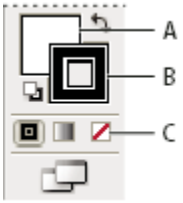
"Informacje o efektach i filtrach" na stronie 361

Usuwanie wypełnienia lub obrysu z obiektu

1 Zaznacz obiekt.

2 Przejdź do panelu Narzędzia i kliknij pole Wypełnienie lub Obrys. Wykonanie tej operacji wskazuje czy usunięty ma być obrys, czy wypełnienie.

3 Kliknij przycisk Brak w panelu Narzędzia, Kolor lub Próbki.



Pola Wypełnienie i Obrys
***A.** Pole Wypełnienie **B.** Pole Obrys **C.** Przycisk Brak*

***Uwaga:** Możesz także kliknąć ikonę Brak w menu Wypełnienie lub Kolor obrysu, w panelu Sterowanie.*

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. W danej chwili nie można zaznaczyć 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 Sterowanie, a następnie określ (w odpowiednim menu) 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.

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 opcja ta jest zaznaczona, i 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. Gdyby omawiana opcja nie była zaznaczona, program zaznaczyłby wszystkie obiekty w kolorze żółtym typu Pantone C (niezależnie od tinty).

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 otrzymają atrybuty wyglądu" na stronie 356

"Omówienie panelu Wygląd" na stronie 354

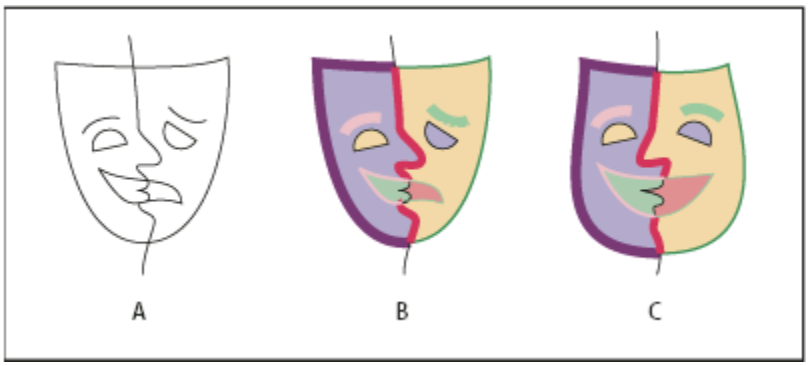
Grupy aktywnego malowania

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.

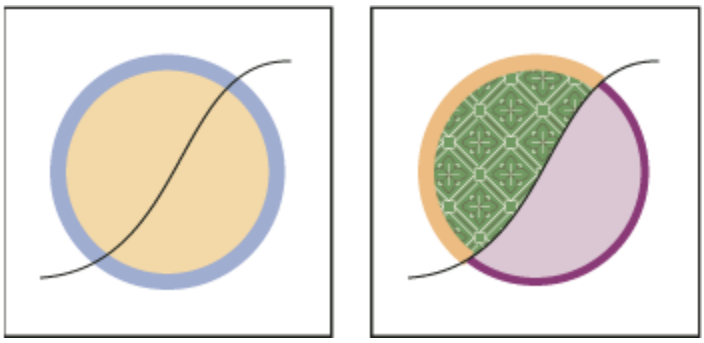
Po utworzeniu grupy aktywnego malowania, każda ścieżka pozostaje w pełni edytowalna. Po przeniesieniu lub zmianie kształtu ścieżki, zastosowane wcześniej kolory nie pozostają w swoim miejscu, jak to się dzieje z naturalnymi materiałami malarskimi lub programami edycji obrazów. Program Illustrator automatycznie 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.

Zobacz także

"Metody malowania" na stronie 148

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
- Zniekształcenie z wykorzystaniem formy
- Obiekt > Ukryj
- Obiekt > Rasteryzacja.
- Obiekt > Plasterek > Utwórz Linie pomocnicze
- 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
- Obszar kadrowania > 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

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.

Zobacz także

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).*
seehelp *Aby obejrzeć listę skrótów klawiaturowych ułatwiających korzystanie z grup aktywnego malowania, skorzystaj z Pomocy do programu Illustrator.*

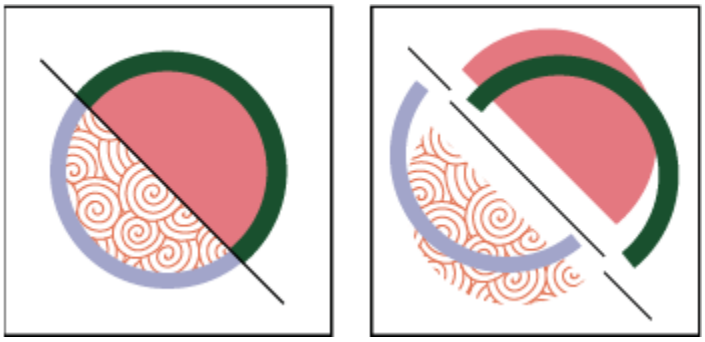
Konwertowanie obiektów na grupy aktywnego malowania

1 Wykonaj jedną z następujących czynności na obiektach, które nie są konwertowane bezpośrednio na grupy aktywnego malowania:

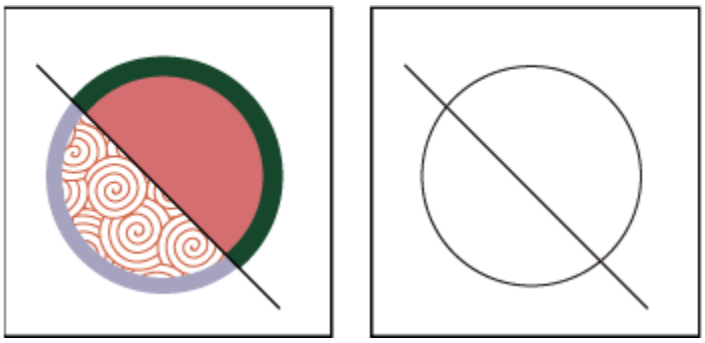
- W przypadku obiektów tekstowych wybierz polecenie Tekst > Utwórz kontury. Przekształć uzyskane ścieżki w grupę aktywnego malowania.
- W przypadku obrazów bitmapowych wybierz polecenie Obiekt > Aktywny obrys > Utwórz i przekonwertuj na aktywne malowanie.
- W przypadku innych obiektów wybierz polecenie Obiekt > Rozwiń. Przekształć uzyskane ścieżki w grupę aktywnego malowania.

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.

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.

Zobacz także

"Izolowanie grup i podwarstw" na stronie 194

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.

1 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

1 Uaktywnij narzędzie Zaznaczanie i kliknij grupę.

Zaznaczanie oryginalnej ścieżki w grupie aktywnego malowania

1 Uaktywnij narzędzie Zaznaczanie bezpośrednie i kliknij ścieżkę wewnątrz grupy aktywnego malowania.

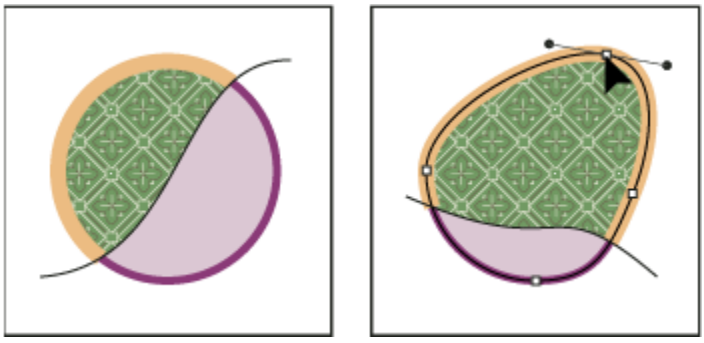
Wyodrębnianie z kompozycji grupy aktywnego malowania

1 Uaktywnij narzędzie Zaznaczanie i wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij dwukrotnie grupę.
- Zaznacz grupę, przejdź do panelu sterowania i kliknij przycisk Wyodrębnij zaznaczoną grupę.

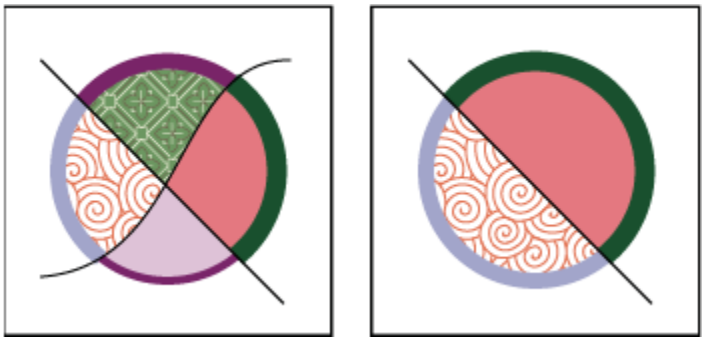
Modyfikowanie grup aktywnego malowania

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)

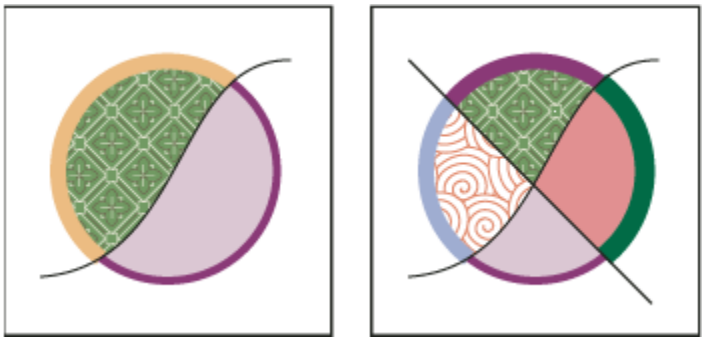
Dobrym zwyczajem jest zapisywanie w panelu Próbki kolorów wypełnień i obrysów z grup aktywnego malowania. W ten sposób, jeśli wprowadzona zmiana spowoduje utratę potrzebnego koloru, możesz zaznaczyć jego próbkę i użyć narzędzia Aktywne wiadro z farbą do ponownego zastosowania tego wypełnienia lub obrysu.

Zobacz także

"Izolowanie grup i podwarstw" na stronie 194

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)

1 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

1 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.

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 .

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.)*

Zobacz także

"Kontrolki wypełnienia i obrysu" na stronie 149

"Stosowanie do obiektu koloru wypełnienia" na stronie 150

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 powierzchni 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.

Kolory Określa kolor podświetlenia. Wybrany kolor może pochodzić z menu lub próbki farb umożliwiającej określenie własnego koloru.

Szerokość Określa grubość podświetlenia.

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

1 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

1 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.

Pędzle

Informacje o pędzlach

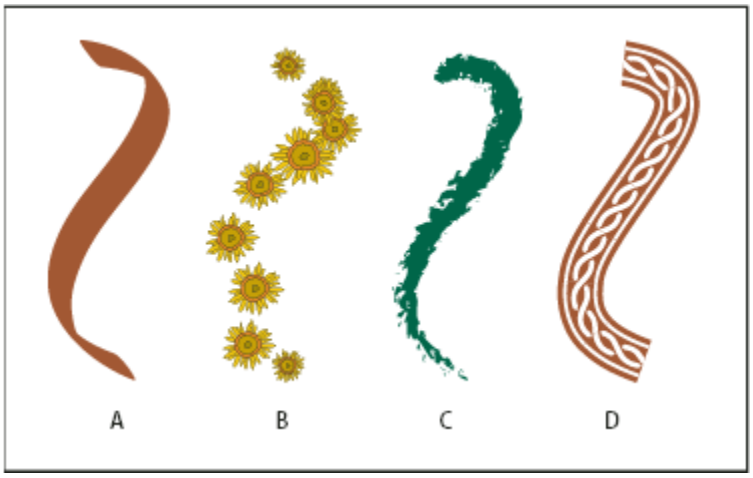
Pędzle umożliwiają stylizację wyglądu ścieżek. Pędzle mogą być stosowane do ścieżek już istniejących; mogą też być stosowane od nowa, za pośrednictwem narzędzia Pędzel.

W programie Illustrator są dostępne pędzle czterech rodzajów—kaligraficzne, rozpraszające, artystyczne i wzorka. 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.

Pędzle rozpraszające Rozrzucają wzdłuż ścieżki kopie obiektu (na przykład biedronki lub liścia).

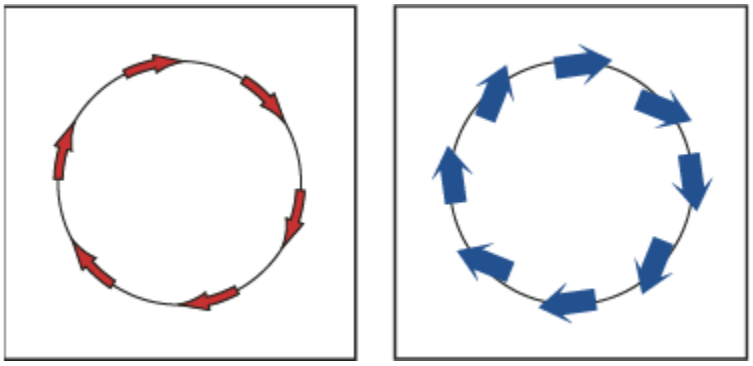
Pędzle artystyczne Rozciągają pewien kształt równomiernie wzdłuż ścieżki.

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.



Przykładowe pędzle
***A.** Pędzel kaligraficzny **B.** Pędzel rozpraszający **C.** Pędzel artystyczny **D.** Pędzel wzorka*

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).

Film przedstawiający korzystanie z pędzli można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0044_pl.

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.
***seehelp** Aby obejrzeć listę skrótów klawiaturowych ułatwiających pracę w panelu Pędzle, skorzystaj z Pomocy do programu Illustrator.*

Zobacz także

Wyświetlanie i ukrywanie typu pędzla

1 W menu panelu wybierz dowolną spośród następujących opcji: Pokaż pędzle kaligraficzne, Pokaż pędzle rozpraszające, Pokaż pędzle artystyczne, Pokaż pędzle wzorka.

Zmiana widoku pędzli

1 Z menu panelu wybierz polecenie Widok miniaturek lub Widok listy.

Zmiana kolejności pędzli w panelu Pędzle

1 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

1 Przeciągnij pędzel na przycisk Nowy pędzel lub przejdź do menu panelu Pędzle i wybierz polecenie Powiel pędzel.

Usuwanie pędzli z panelu Pędzle

1 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.

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

1 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

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 IllustratorCS3 Settings/Brush
- (Windows Vista) Użytkownik/AppData/Roaming/Adobe/Adobe Illustrator CS3 Settings/Brush
- (Mac OS) Library/Application Support/Adobe/Adobe Illustrator CS3/Brush

Uwaga: *Jeśli biblioteka zostanie umieszczona w innym folderze, będziesz mógł ją otworzyć, wybierając Okno > Biblioteki pędzli > Inna biblioteka i następnie wybierając plik biblioteki.*

Stosowanie pociągnięć pędzlem

Pociągnięcia pędzlem mogą być stosowane do linii utworzonych przy pomocy narzędzi do rysowania (np. Ołówek lub Pióro) oraz podstawowych narzędzi kształtów.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Zaznacz wybraną linię, a następnie zaznacz wybrany pędzel w bibliotece pędzli, w panelu Pędzle lub w panelu Sterowanie.
- Przeciągnij pędzel na wybraną linię. Jeśli do linii już zastosowano pociągnięcia pędzlem, to nowy pędzel zastąpi pędzel wcześniejszy.

Po zastąpieniu pędzla innym kliknięcie na nowym pędzlu z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS) pozwoli zachować opcje pędzla zastosowane wcześniej do tej linii.

Rysowanie linii 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, wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i przeciągnij kursor. 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 linii oraz ustawień tolerancji narzędzia Pędzel.

  Aby zmienić kształt linii pędzla po zakończeniu rysowania, zaznacz wybraną linię. Umieść kursor narzędzia Pędzel na linii i przeciągnij aż do osiągnięcia planowanego kształtu. Technika ta może być wykorzystana do rozciągania linii pędzla oraz zmiany kształtu linii pomiędzy istniejącymi punktami końcowymi.

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 określająca, 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.

Usuwanie pociągnięć pędzlem

1 Zaznacz linię namalowaną pędzlem.

2 Z menu panelu Pędzle wybierz polecenie Usuń pociągnięcia pędzlem lub kliknij przycisk Usuń pociągnięcia pędzlem .

Konwersja pociągnięć pędzlem na kontury

Pociągnięcia pędzlem mogą być zmieniane na obrysowane ścieżki dla umożliwienia edycji poszczególnych elementów pomalowanej linii.

1 Zaznacz linię 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.

Tworzenie i modyfikowanie pędzli

Możesz tworzyć nowe pędzle kaligraficzne, rozpraszające, artystyczne i wzorka, na podstawie własnych ustawień. W przypadku pędzli rozpraszającego, artystycznego i wzorka, najpierw utwórz kompozycję definiującą pociągnięcia pędzlem. 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.

Zobacz także

"Informacje o wzorkach" na stronie 185

"Tworzenie płytek narożnych dla wzorków pędzla" na stronie 189

Tworzenie pędzla

1 W przypadku pędzli rozpraszających i artystycznych zaznacz wybraną kompozycję. W przypadku pędzli wzorka, możesz zaznaczyć kompozycję dla płytki bocznej, ale niekoniecznie.

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 zmienić linię pędzla bez uaktualniania samego pędzla, zaznacz wybraną linię i kliknij przycisk Opcje zaznaczonego obiektu w panelu Pędzle.

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.

Opcje kolorowania dla pędzli

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.

6Vił_Hue Shift 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 Wskazówki.

Opcje pędzla kaligraficznego
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.

Średnica Określa średnicę pędzla. Użyj suwaka Średnica lub wpisz 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.

Losowe Tworzy pędzle z dowolnym kątem, zaokrągleniem lub średnicą. 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 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. 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 Tworzy pędzle o różnych średnicach zależnie od położenia kółka pisaka. Opcja jest dostępna tylko w przypadku korzystania z tabliczki, która jest w stanie wykrywać pochylenie pisaka.

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 tabliczki, która jest w stanie wykrywać pochylenie pisaka.

Azymut Tworzy pędzle różniące się kątem, zaokrągleniem lub średnicą zależnie od nacisku pisaka. Opcja ta jest najbardziej użyteczna, gdy trzeba kontrolować kąt pędzla kaligraficznego, np. pędzla do malowania. Jest dostępna tylko w przypadku korzystania z tabliczki, która jest w stanie wykrywać pionowe położenie 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 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.

Losowe Tworzy pędzel z dowolnym rozmiarem, odstępami, rozproszeniem i obrotem. 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 Tworzy pędzle różniące się kątem, zaokrągleniem lub średnicą zależnie od nacisku pisaka. Opcja ta jest dostępna tylko dla tablic z rysikami. Wpisz wartość w polu tekstowym po prawej stronie lub użyj 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. Opcja jest dostępna tylko w przypadku korzystania z tabliczki, która jest w stanie wykrywać pochylenie pisaka

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 tabliczki, która jest w stanie wykrywać pochylenie pisaka.

Azymut Tworzy pędzle różniące się kątem, zaokrągleniem lub średnicą zależnie od nacisku 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 pionowe położenie 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

Kierunek Określa kierunek kompozycji względem danej linii. Określi kierunek, klikając odpowiednią strzałkę: ←, aby umieścić lewy bok kompozycji na końcu obrysu; →, aby umieścić prawy bok kompozycji na końcu obrysu; ↑, aby umieścić górną część kompozycji na końcu obrysu; ↓, aby umieścić dolną część kompozycji na końcu obrysu.

Szerokość Dostosowuje szerokość kompozycji do szerokości oryginalnej.

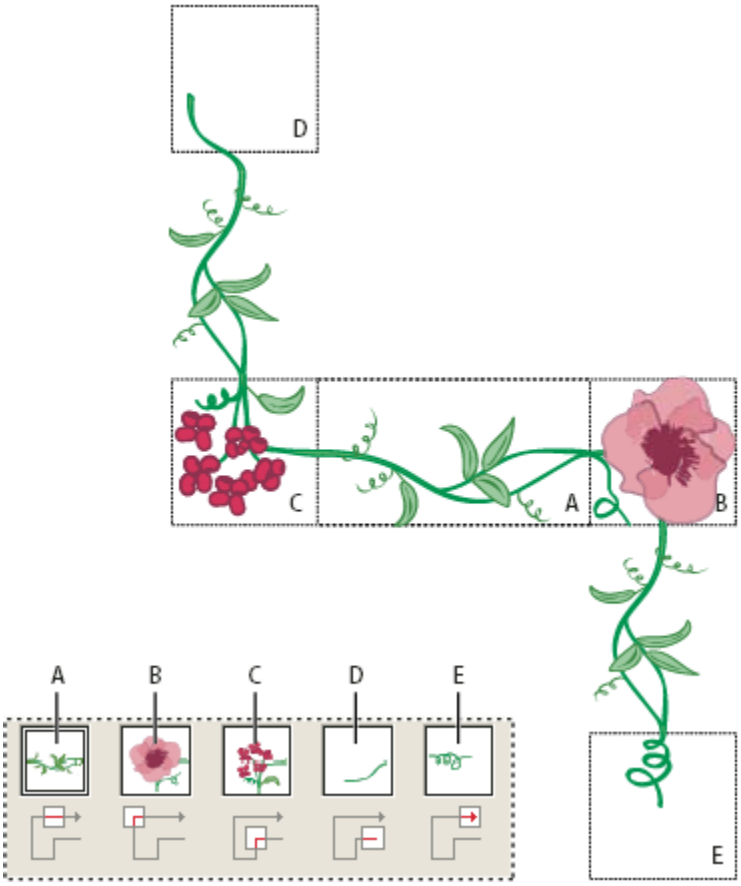
Proporcjonalnie Zachowuje proporcje skalowanej kompozycji.

Odbij poziomo lub Odbij pionowo Określa kierunek kompozycji względem danej linii.

Opcje pędzla wzorka

Przyciski płytek Umożliwiają zastosowanie różnych wzorków do różnych części linii. 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.*



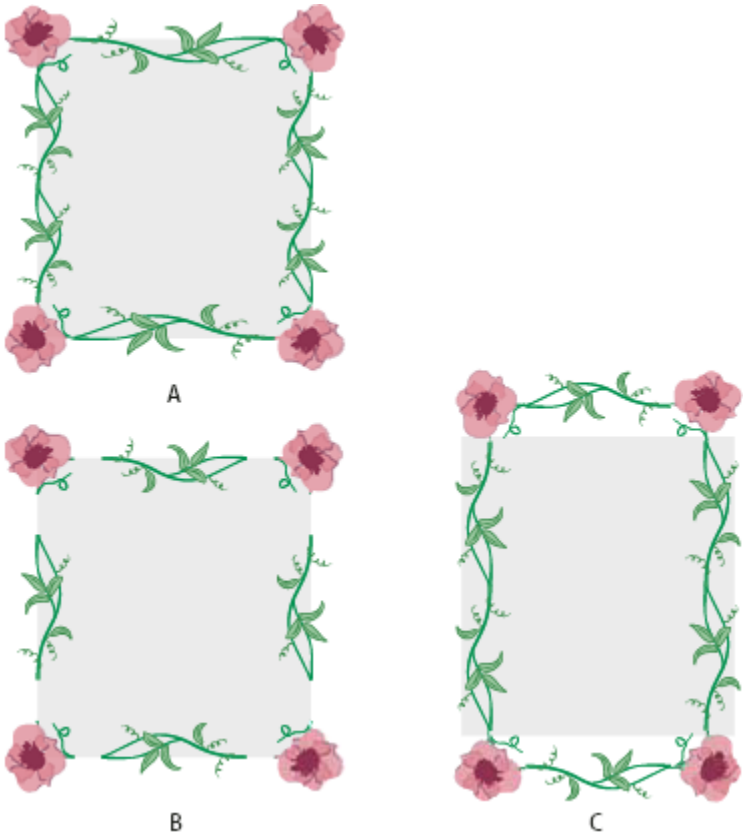
Płytki w pędzlu wzorka
A. *Płytka boczna* ***B.*** *Płytka narożna zewnętrzna* ***C.*** *Płytka narożna wewnętrzna* ***D.*** *Płytka początkowa* ***E.*** *Płytka końcowa*

Skaluj Dostosowuje rozmiar płytek określany względem rozmiaru oryginalnego.

Odstępy Dostosowuje odstępy pomiędzy płytkami.

Odbij poziomo lub Odbij pionowo Zmienia orientację wzorka względem danej linii.

Zmieść Określa zasady dopasowania wzorka do linii: Opcja Rozszerz wydłuża lub skraca płytkę wzorka, tak by 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*

Przezroczystość i tryby mieszania

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:

- Zmniejszyć stopień krycia obiektów, tak by kompozycja umieszczona poniżej stała się widoczna.
- Użyć masek krycia do tworzenia wariacji przezroczystości.
- Zastosować tryb mieszania do zmiany zasad mieszania kolorów obiektów nakładających się.
- Zastosować gradienty i siatki z przezroczystością.
- Zastosować efekty lub style graficzne z przezroczystością (np. cienie).
- Zaimportować z programu Adobe Photoshop pliki z przezroczystością.

Film przedstawiający wykorzystanie przezroczystości można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0054_pl. Więcej informacji o wykorzystaniu przezroczystości w aplikacjach Adobe Creative Suite można zobaczyć pod adresem www.adobe.com/go/learn_ai_transparency_pdf_pl.

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.

Zobacz także

"Omówienie przestrzeni roboczej" na stronie 15

Wyświetlanie wszystkich opcji w panelu Przezroczystość

1 Wybierz z menu panelu polecenie Pokaż opcje.

Wyświetlanie w panelu Przezroczystość miniaturki wybranego obiektu

1 Wybierz z menu panelu polecenie Pokaż miniaturkę. Ten sam efekt można uzyskać, klikając dwukrotnie na trójkącie umieszczonym na zakładce panelu.

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, przejdź do menu u góry okna dialogowego Ustawienia dokumentu, zaznacz opcję Przezroczystość i ustaw opcje siatki.

Uwaga: *Można też zmienić kolor obszaru roboczego, aby sprawdzić jak kompozycja będzie wyglądać po wydrukowaniu na kolorowym papierze.*

Zmiana stopnia krycia kompozycji

Zmiany krycia mogą dotyczyć jednego obiektu, wszystkich obiektów w grupie lub warstwie lub wypełnienia albo obrysu danego obiektu.

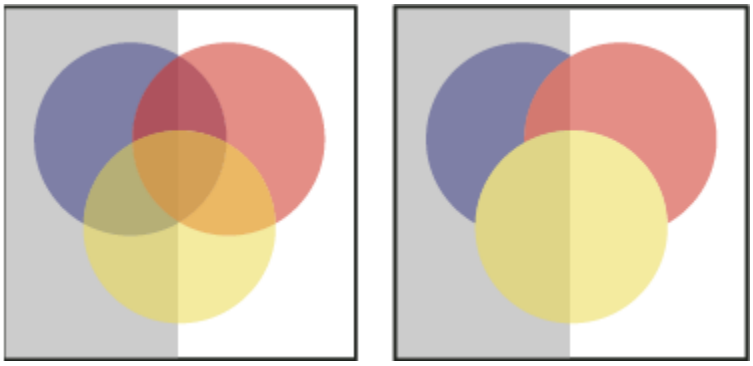
1 Zaznacz obiekt lub grupę (ewentualnie naceluj warstwę w panelu Warstwy).

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)

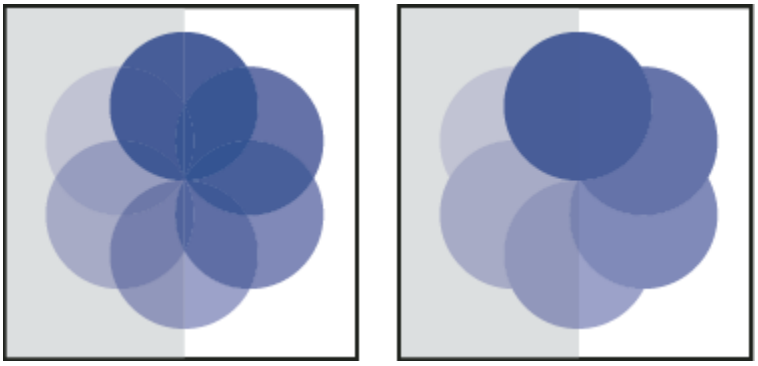
Zobacz także

"Wybieranie pozycji, które otrzymają atrybuty wyglądu" na stronie 356

"Omówienie panelu Wygląd" na stronie 354

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.

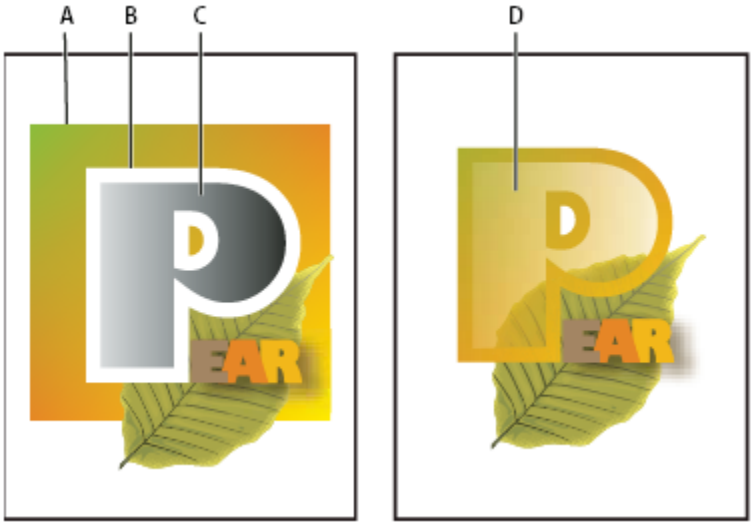
Zobacz także

"Wybieranie pozycji, które otrzymają atrybuty wyglądu" na stronie 356

"Drukowanie i zapisywanie grafiki przezroczystej" na stronie 427

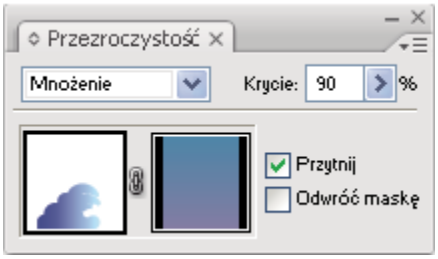
Definiowanie przezroczystości za pomocą masek kryjących

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 www.adobe.com/go/vid0056_pl.

Zobacz także

"Drukowanie i zapisywanie grafiki przezroczystej" na stronie 427

Tworzenie maski kryjącej

1. Zaznacz obiekt lub grupę (ewentualnie naceluj warstwę w panelu Warstwy).
2. Dwukrotnie kliknij bezpośrednio po prawej stronie miniaturki w panelu Przezroczystość.
3. Jeśli miniaturka nie jest widoczna, wybierz z menu panelu polecenie Pokaż miniaturki. 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

1. 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. Dokonaj edycji maski 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

1 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.

Stosowanie przezroczystości do definiowania kształtów odcinania

Opcja Krycie i maska definiuje kształt odcinania 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:

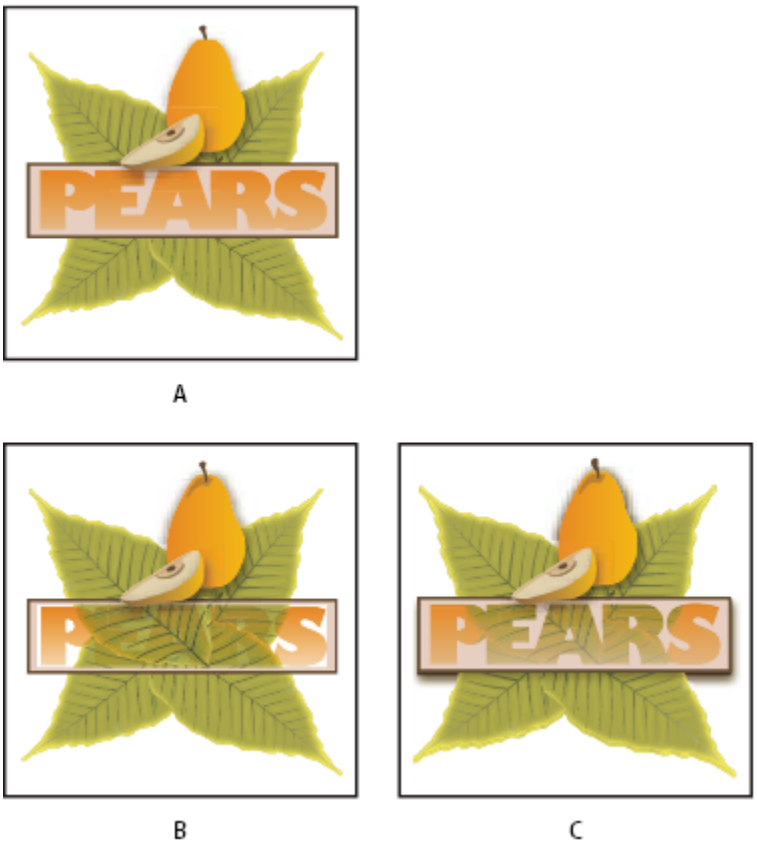
- Aby zdefiniować kształt odcinania za pomocą maski kryjącej, zaznacz maskę i umieść ją w jednej grupie z obiektami odcinanymi.
- Aby zdefiniować kształt odcinania za pomocą kanału alfa obiektu bitmapowego, zaznacz przezroczysty obiekt bitmapowy i umieść go w jednej grupie z obiektami odcinanymi.

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 Krycie i maska definiuje kształt odcinania zastosowana do wyrazu*

Zobacz także

"Drukowanie i zapisywanie grafiki przezroczystej" na stronie 427

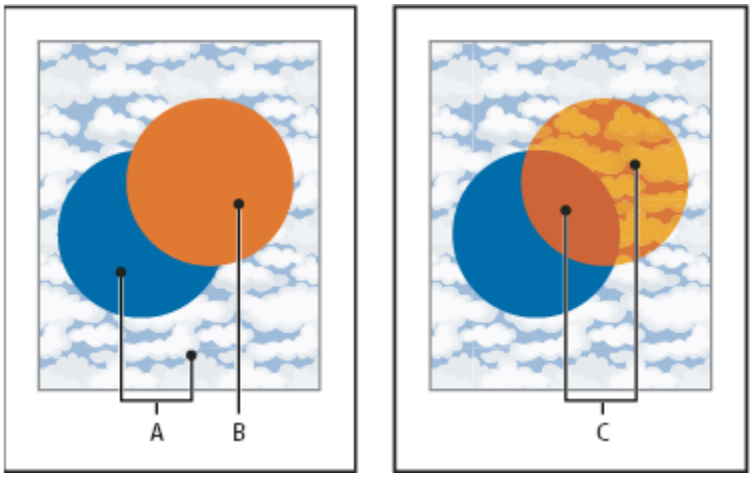
"Wybieranie pozycji, które otrzymają atrybuty wyglądu" na stronie 356

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)
A. *Kolory bazowe w obiektach umieszczonych pod spodem mają krycie 100%* ***B.*** *Kolor oryginalny związany z obiektem na wierzchu* ***C.*** *Kolory wynikowe po zastosowaniu do obiektu na wierzchu trybu Ostre światło*

Film przedstawiający wykorzystanie trybów mieszania można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0055_pl.

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.

Jaśniejsze 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.

Ekranu 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.

Miękkie 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 lub 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.

Kolory 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.*

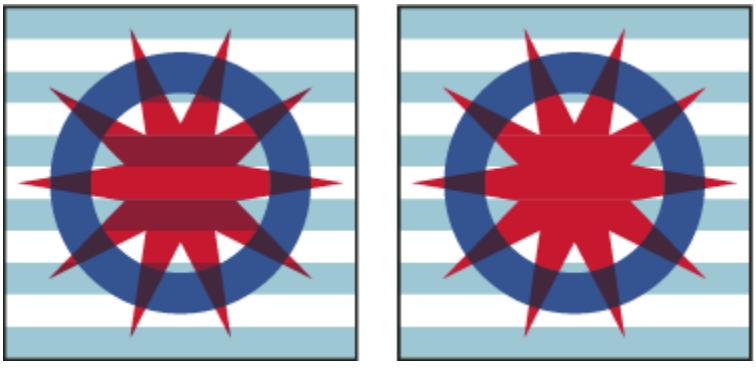
Zmiana trybu mieszania kompozycji

1 Zaznacz obiekt lub grupę (ewentualnie naceluj 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 Izoluj mieszanie (po lewej) i włączoną opcją Izoluj 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.

Film przedstawiający wykorzystanie trybów mieszania można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0055_pl.

Zobacz także

"Omówienie panelu Przezroczystość" na stronie 172

Gradienty, siatki i przejścia kolorów

Informacje o gradientach i siatkach

Zależnie od oczekiwanego efektu można użyć jednej z następujących metod dodawania gradientów.
Wypełnienie gradientem 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.

Obiekt siatkowy Metoda ta pozwala utworzyć pojedynczy, wielokolorowy obiekt z kolorami rozchodzącymi się łagodnie w różnych kierunkach. Dzięki skojarzeniu z obiektem drobnej siatki i możliwości manipulowania cechami koloru w jej poszczególnych punktach uzyskuje się precyzyjną kontrolę nad kolorystyką obiektu. Jednoczesne kolorowanie czterech punktów siatki i klikanie na polu między nimi ułatwia wprowadzanie globalnych zmian koloru w tej części obiektu.

Jeśli zajdzie potrzeba zmieszania kolorów, zdefiniowania krycia lub utworzenia kształtów między różnymi obiektami, można będzie użyć polecenia Stwórz przejścia lub narzędzia Tworzenie przejść. Trzeba zaznaczyć kształt początkowy i końcowy, ich stopnie krycia i kolory, a program Illustrator utworzy obiekty pośrednie.

Zobacz także

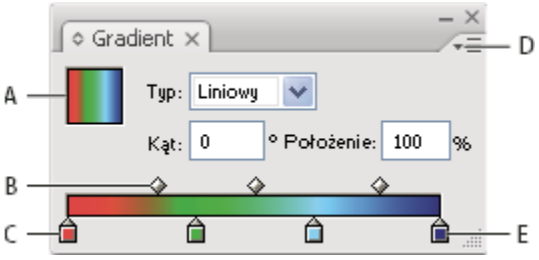
"Tworzenie przejść między obiektami" na stronie 241

"Mieszanie kolorów" na stronie 122

Omówienie panelu Gradient

Panel Gradient (Okno > Gradient) służy do tworzenia, stosowania i modyfikowania gradientów. Podczas korzystania z tego panelu warto wyświetlić wszystkie opcje (z menu panelu wybierz polecenie Pokaż opcje).

W polu Wypełnienie gradientem są widoczne bieżące kolory gradientu oraz typ gradientu. Po kliknięciu tego pola zaznaczony obiekt jest wypełniany gradientem Zgodnie z zasadą domyślną w panelu znajdują się pola koloru początkowego i końcowego; klikając w dowolnym miejscu suwaka kolorów, można dodać kolejne pola.



Gradient, panel
A. *Pole Wypełnienie gradientem* ***B.*** *Suwak gradientu* ***C.*** *Kolor początkowy* ***D.*** *Menu panelu* ***E.*** *Kolor końcowy*

Zobacz także

"Omówienie przestrzeni roboczej" na stronie 15

Tworzenie i modyfikowanie 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. Kwadraciki w panelu Gradient reprezentują kolory przypisane w danym momencie poszczególnym punktom gradientu. W przypadku gradientu radialnego ustawienie suwaka po lewej stronie określa kolor środkowego punktu wypełnienia – kolor ten rozchodzi się promieniście od środka, przechodząc stopniowo w kolor ustawiony na suwaku po prawej stronie.

Film przedstawiający korzystanie z gradientów w celu ulepszenia rysunków można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0050_pl. Samouczek o tworzeniu gradientów (samouczek pt. Unleash the power of gradients) można znaleźć na stronie internetowej www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_gradients_pl.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Aby utworzyć nowy gradient, usuń zaznaczenie wszelkich obiektów i kliknij pole gradientu w dolnej części panelu Narzędzia.
- Aby zmodyfikować gradient obiektu, zaznacz ten obiekt.
- Aby zmodyfikować jeden z gotowych gradientów, kliknij jego próbkę w panelu Próbki.

Aby w panelu Próbki były pokazywane tylko gradienty, kliknij przycisk Pokaż typy próbek, a następnie wybierz polecenie Pokaż próbki gradientów.

2 W panelu Gradient wybierz typ gradientu (liniowy lub radialny).

3 Po wybraniu gradientu liniowego wpisz odpowiednią wartość kąta w polu Kąt. Ewentualnie, ustaw kąt przeciągając narzędzie Gradient.

4 Wybierz kolory gradientu.
- Aby zdefiniować początkowy i końcowy kolor gradientu, kliknij najbardziej wysunięty na lewo (kolor początkowy) lub najbardziej wysunięty na prawo (kolor końcowy) punkt gradientu. Określ kolor w panelu Kolor lub kliknij próbkę koloru w panelu Próbki z wciśniętym klawiszem Alt (WIndows) lub Option (Mac OS). Ewentualnie, 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.*
- Aby dodać do gradientu kolory przejściowe, przeciągnij kolor z panelu Próbki lub Kolor na suwak gradientu. Ewentualnie, kliknij w dowolnym miejscu pod suwakiem gradientu i zaznacz kolor, który ma być kolorem początkowym lub końcowym. Aby usunąć kolor pośredni, przeciągnij odpowiedni kwadracik poza suwak gradientu.
- 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 między 0 a 100.
- Aby dopasować punkty końcowe gradientu, przeciągnij pola wyboru gradientu (pod suwakiem gradientu, po lewej lub prawej stronie).

5 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.

Uwaga: *Jak zmodyfikować kierunek gradientu zobacz "Zmiana kierunku gradientu lub stosowanie go do do wielu obiektów" na stronie 182.*

Stosowanie istniejącego gradientu do obiektu

1 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 gradient predefiniowany lub uprzednio zapisany, kliknij jego próbkę w panelu Próbki.

Aby w panelu Próbki były pokazywane tylko gradienty, kliknij przycisk Pokaż typy próbek , a następnie wybierz polecenie Pokaż próbki gradientów.

Zobacz także

"Tworzenie i modyfikowanie gradientów" na stronie 181

Zmiana kierunku gradientu lub stosowanie go do do wielu obiektów

Po wypełnieniu obiektu gradientem możesz go zmodyfikować, wybierając narzędzie Gradient i rysując nową ścieżkę wypełnienia. Narzędzie Gradient umożliwia zmianę kierunku gradientu, zmianę punktu początkowego i końcowego oraz stosowanie tego samego gradientu do kilku obiektów jednocześnie.

1. Wypełnij obiekt lub obiekty gradientem. Aby zastosować gradient do kilku obiektów, wypełnij je wszystkie gradientem.
2. Zaznacz obiekt lub obiekty.
3. Wybierz narzędzie Gradient .
4. Ustaw kursor w punkcie początkowego gradientu i przeciągnij go po obiektach w wybranym kierunku.
5. Zwolnij przycisk myszy w punkcie końcowym gradientu.

Informacje o obiektach siatkowych

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.

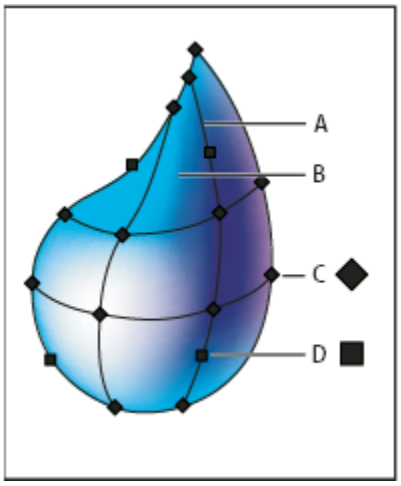


Diagram obiektu siatkowego
***A.** Linia siatki **B.** Oczko siatki **C.** Punkt siatki **D.** Punkt kontrolny*

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.

Zobacz także

"Stosowanie istniejącego gradientu do obiektu" na stronie 181

Tworzenie obiektu siatkowego o nieregularnym układzie punktów siatki

1. Wybierz narzędzie Siatka i wybierz kolor wypełniania punktów siatki. Następnie:
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.

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.

Dodawanie punktu siatki

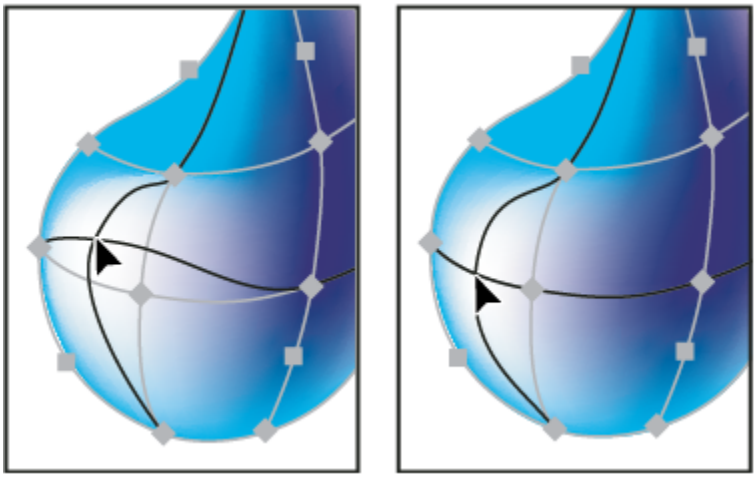
1 Wybierz narzędzie Siatka i wybierz kolor wypełniania nowych punktów siatki. Kliknij w dowolnym miejscu obiektu siatkowego.

Usuwanie punktu siatki

1 Uaktywnij narzędzie Siatka i kliknij punkt siatki z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS).

Przesuwanie punktu siatki

1 Przeciągnij punkt siatki za pomocą narzędzia 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).

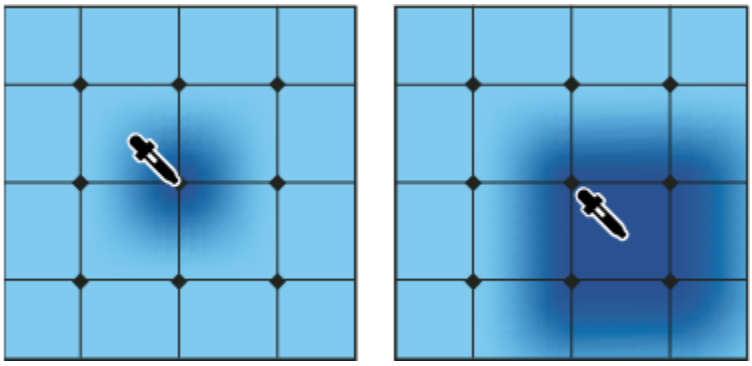
Uwaga: *Po zaznaczeniu punktu siatki za pomocą narzędzia Siatka lub Zaznaczanie bezpośrednie na punkcie pojawia się linia kierunkowa. Linie kierunkowe mogą być przeciągane w celu edycji punktu siatki (tak samo, jak w przypadku punktów kontrolnych). Aby przenieść jednocześnie wszystkie linie kierunkowe dla danego punktu siatki, przeciągnij ten punkt kierunkowy (za pomocą narzędzia Siatka) z wciśniętym klawiszem Shift.*

Zmiana koloru punktu lub oczka siatki

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Zaznacz obiekt siatkowy, po czym przeciągnij kolor z panelu Kolor lub Próbki na punkt lub oczko.

- Usuń zaznaczenie wszystkich obiektów i zaznacz 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)

Konwersja obiektu siatkowego na ścieżkę

1 Zaznacz obiekt siatkowy, wybierz polecenie Obiekt > Ścieżka > Przesuń ścieżkę i określ zerową wartość przesunięcia.

Wzorki

Informacje o wzorkach

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.
- 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.

Zobacz także

“Informacje o wypełnieniach i obrysach” na stronie 149

Wskazówki dotyczące tworzenia płytek wzorków

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.

Zobacz także

"Stosowanie do obiektu koloru wypełnienia" na stronie 150

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.

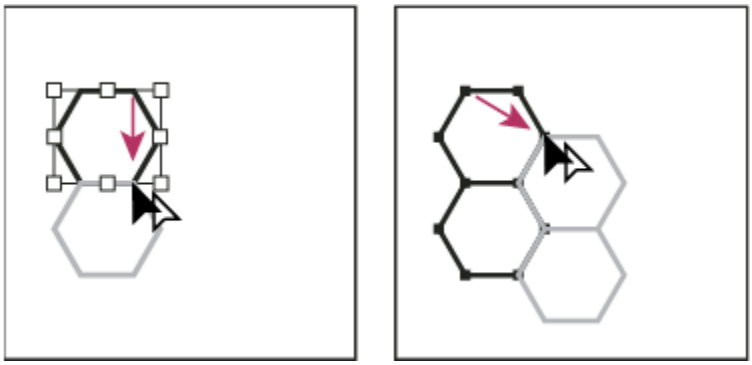
Zobacz także

"Wskazówki dotyczące tworzenia płytek wzorków" na stronie 186

"Informacje o próbkach" na stronie 96

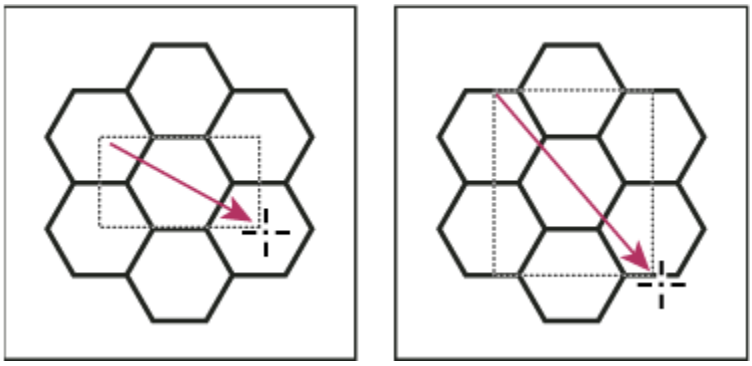
Tworzenie wzorków geometrycznych bez szwów

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.

Tworzenie wzorków o nieregularnej strukturze

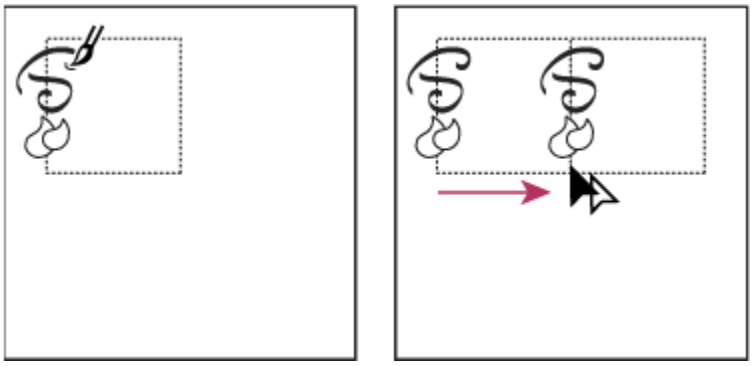
1 Wybierz polecenie Widok > Przyciągaj do punktu.

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.

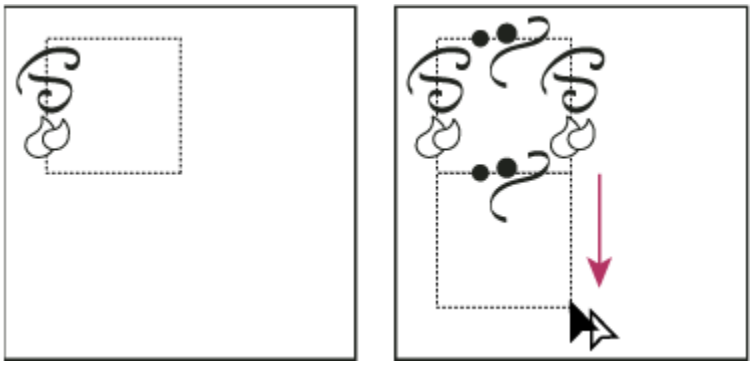
Jeśli znane są dokładne wymiary obwiedni, możesz zaznaczyć tylko tekstury, użyć polecenia Przesuń i określić poziome przesunięcie szerokości prostokąta. W oknie dialogowym Przenieś kliknij przycisk Kopiuj, a nie OK.

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).

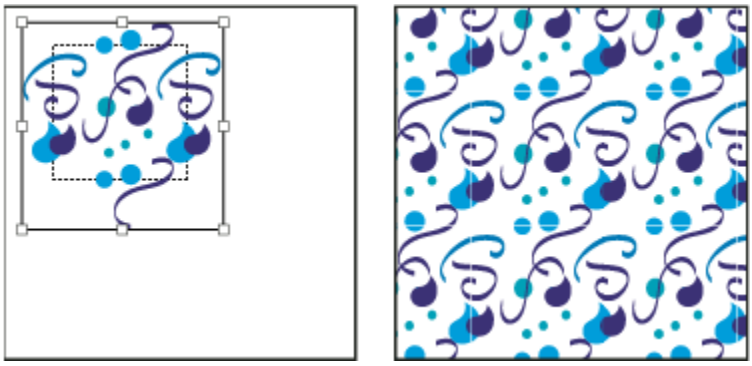
10 Gdy lewy górny punkt narożny kopii zostanie przyciągnięty do lewego dolnego punktu narożnego prostokąta, zwolnij przycisk myszy i klawisze.

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)

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°).

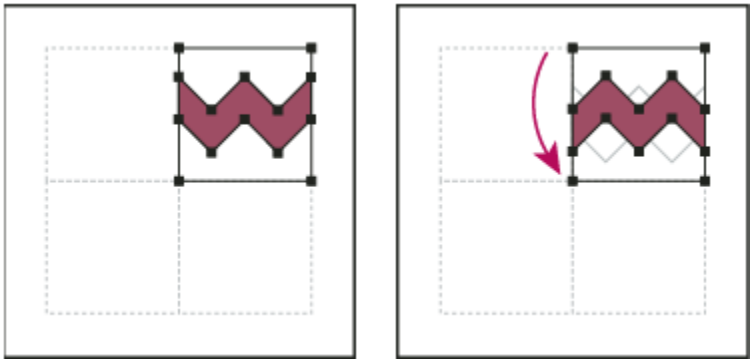
1 Wybierz polecenie Plik > Otwórz, odszukaj odpowiedni (dostarczony razem z programem Adobe Illustrator) plik wzorka pędzla i kliknij przycisk Otwórz.

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.

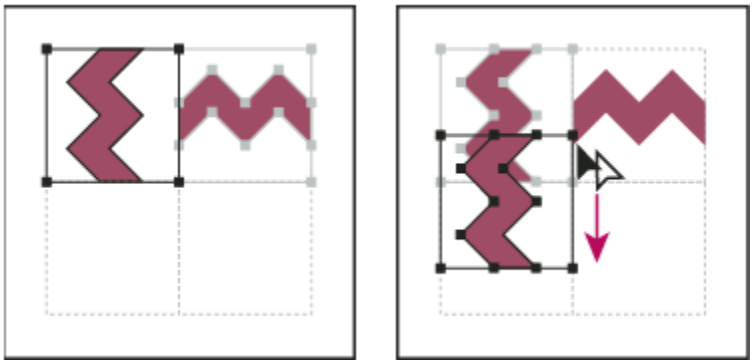


Płytka wklejona (po lewej) i ta sama płytka obrócona o 180° (po prawej)

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.

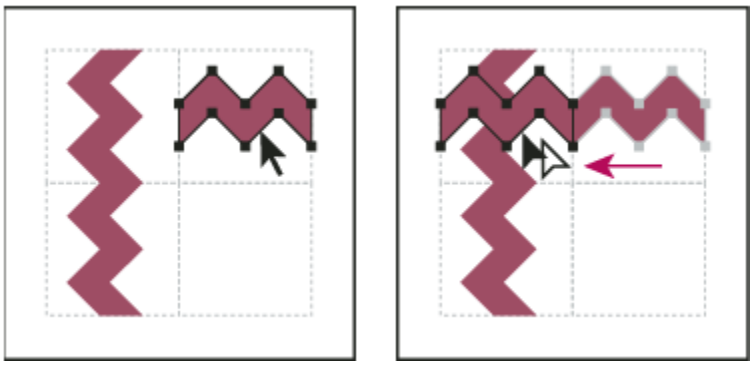
7 Za pomocą narzędzia Zaznaczanie, chwyć lewą płytkę za prawy górny punkt kontrolny i przeciągnij ją w dół. Wciśnij klawisze Alt+Shift (Windows) lub Option+Shift (Mac OS), aby utworzyć kopię i ograniczyć jej przesunięcie. Trzecia płytka zostanie utworzona pod drugą. Gdy prawy górny punkt kontrolny kopii 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.



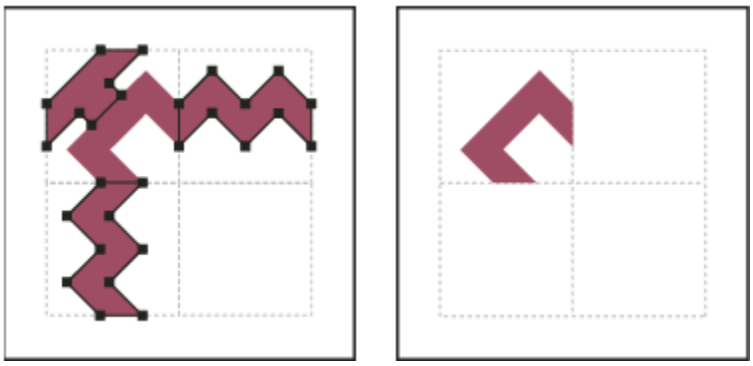
Obrót o 90° i skopiowanie płytki lewej (po lewej), a następnie przeciągnięcie płytki narożnej z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS) w celu utworzenia kopii płytki pod spodem (po prawej).

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.

Zobacz także

"Tworzenie i modyfikowanie pędzli" na stronie 167

"Opcje pędzla" na stronie 167

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 przeciągnij zmieniony wzorek na wierzch próbki starego wzorka (w panelu Próbki).

Wzorek zostanie zastąpiony w panelu Próbki, a plik zostanie uaktualniony.

Zobacz także

"Omówienie panelu Próbki" na stronie 97

"Przekształcanie wzorków obiektu" na stronie 223

Rozdział 7: Zaznaczanie i układanie obiektów

Adobe Illustrator umożliwia organizowanie i układanie kompozycji udostępniając narzędzia do precyzyjnego zaznaczania, pozycjonowania i precyzyjnego układania obiektów w stosy. Dostępne narzędzia pozwalają dokonywać pomiarów obiektów i wyrównywać je; tworzyć grupy obiektów traktowane jako pojedyncze obiekty; wybiórczo oddzielać, blokować lub ukrywać obiekty.

Zaznaczanie obiektów

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 grupy obiektów lub podwarstwy z pozostałej grafiki w dokumencie. 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 przy pomocy zaznaczania dowolnego ich fragmentu. Możesz też zaznaczać jeden lub więcej obiektów, umieszczonych w grupach obiektów.

Zaznaczanie grupowe, narzędzie 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 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 zaznaczać obiekty na podstawie ich położenia względem innych obiektów. Za ich pomocą można też zaznaczyć wszystkie obiekty danego typy lub o danych atrybutach, a ponadto zapisywać i wczytywać zaznaczenia.

Aby włączyć na jakiś czas ostatnio używane narzędzie do zaznaczania i chwilowo anulować narzędzie z innej grupy, wciśnij klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS).

Film przedstawiający zaznaczanie i układanie obiektów, można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0034_pl.

Zobacz także

"Zaznaczanie ścieżek, segmentów i punktów kontrolnych" na stronie 63

Określanie preferencji zaznaczania

Zaznaczanie ścieżek i punktów w złożonych obrazach może być trudnym wyzwaniem. 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.

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

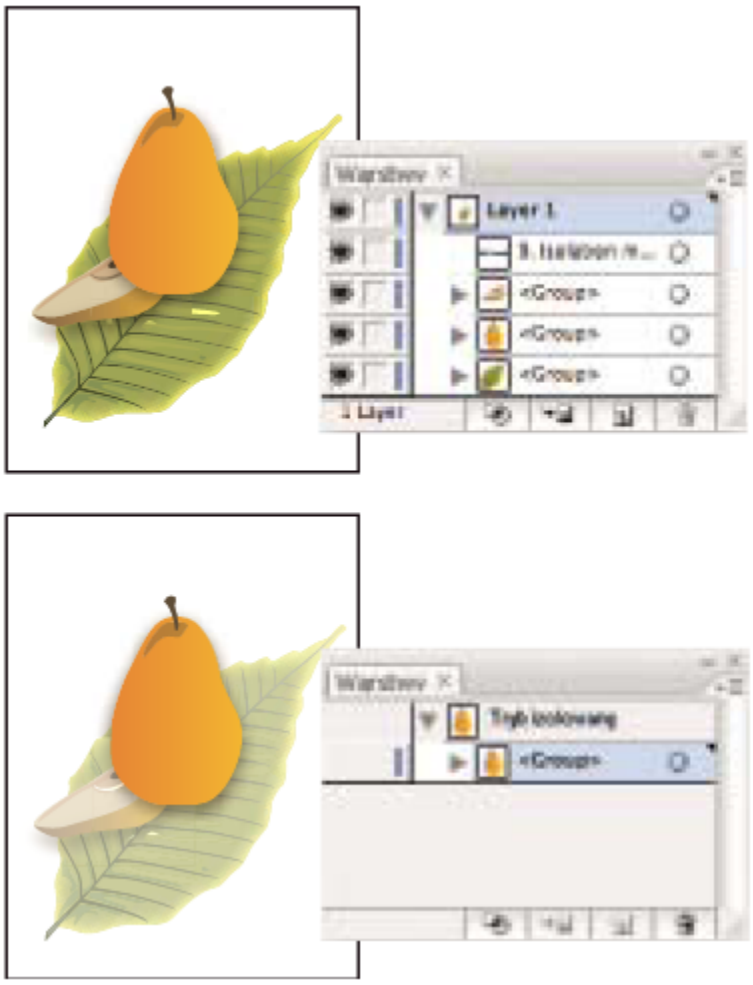
"Zaznaczanie obiektów wypełnionych" na stronie 198

"Określanie preferencji rozmiaru punktów kierunkowych" na stronie 50

Izolowanie grup i podwarstw

Tryb izolacji wyizolowuje grupy lub podwarstwy tak, aby można było łatwo zaznaczać i edytować konkretne obiekty lub ich części. Pracując w trybie izolacji nie trzeba sprawdzać, na jakiej warstwie leży obiekt, ani ręcznie blokować czy ukrywać obiektów, które nie powinny być edytowane. Illustrator automatycznie blokuje wszystkie obiekty tak, aby edycja mogła dotyczyć wyłącznie obiektów w wyizolowanej grupie.

Wyizolowana grupa lub podwarstwa jest zawsze wyświetlana w pełnych kolorach, natomiast reszta kompozycji jest wygaszona. Na górze okna ilustracji pojawia się pasek trybu izolacji, rozdzielony linią w kolorze warstwy wyizolowanej grupy lub w kolorze wyizolowanej podwarstwy. Na pasku trybu izolacji wyświetlana jest nazwa i położenie wyizolowanej grupy lub podwarstwy (czyli tzw. ślad).
Uwaga: *Podczas edycji definicji symbolu, symbol ten wyświetlany jest w trybie izolacji. (Zobacz "Edycja lub zmiana definicji symbolu" na stronie 81.)*



Izolowanie podwarstwy z gruszką

Po uaktywnieniu trybu izolacji, panel Warstwy wyświetla tylko grafikę na wyizolowanej podwarstwie lub w wyizolowanej grupie. Po wyłączeniu trybu izolacji, w panelu Warstwy ponownie pojawiają się nazwy pozostałych grup i warstw.
Uwaga: *W trybie izolacji nie można wchodzić w tryb maski kryjącej i na odwrót.*

Film przedstawiający korzystanie z warstw i pracę w trybie izolacji, można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0041_pl.

Izolowanie grupy

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Dwukrotnie kliknij grupę narzędziem Zaznaczanie.
- Kliknij przycisk Wydziel zaznaczoną grupę w panelu Sterowanie.
- Kliknij grupę prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Mac OS), a następnie wybierz z menu polecenie Wydziel zaznaczoną grupę.
- Zaznacz grupę w panelu Warstwy. Z menu panelu wybierz polecenie Wejdź w tryb izolacji.

Izolowanie podwarstwy

1 Zaznacz podwarstwę w panelu Warstwy. Z menu panelu wybierz polecenie Wejdź w tryb izolacji.

Nie można izolować warstw na najwyższym poziomie.

Zamykanie trybu izolacji

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij przycisk Wydziel zaznaczoną grupę lub kliknij gdziekolwiek na pasku trybu izolacji.
- Kliknij przycisk Wydziel zaznaczoną grupę w panelu Sterowanie.
- Dwukrotnie kliknij gdziekolwiek poza wyizolowaną grupą.
- Kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Mac OS), a następnie wybierz polecenie Opuść zaznaczoną grupę.

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.

  Film przedstawiający posługiwanie się warstwami, można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0041_pl.

Zobacz także

“Omówienie panelu Warstwy” na stronie 212

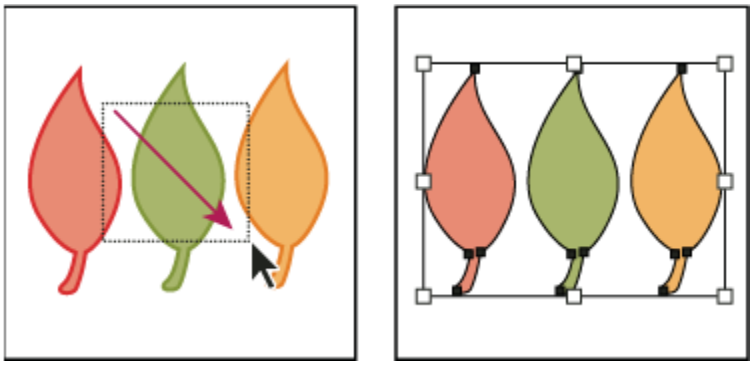
Zaznaczanie obiektów za pomocą narzędzia Zaznaczanie

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.



Zaznaczanie obiektów poprzez przeciąganie nad nimi

Gdy narzędzie Zaznaczanie znajdzie się nad niezaznaczonym obiektem lub grupą, zmienia się na . Gdy znajdzie się nad zaznaczonym obiektem lub zaznaczoną grupą zmieni się na . Gdy znajdzie się nad punktem kontrolnym lub obiektem niezaznaczonym, obok strzałki pojawi się pusty kwadracik .

Film przedstawiający zaznaczanie obiektów, można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0034_pl.

Zobacz także

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

"Omówienie przestrzeni roboczej" na stronie 15

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 pożądane 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).

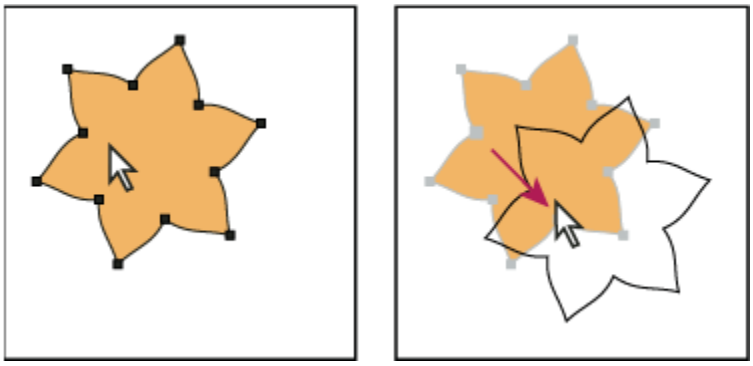
Niskie wartości tolerancji powodują zaznaczanie obiektów bardzo podobnych do kliknięte go; wyższe własności tolerancji powodują zaznaczanie obiektów mniej podobnych do siebie (pod określonym względem).

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).

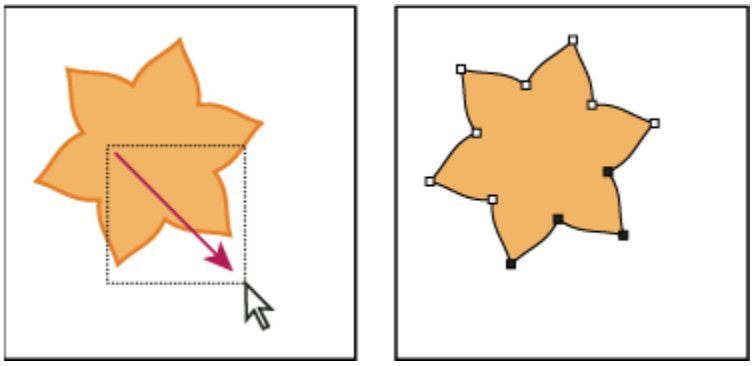
4 Z menu panelu Różdżka wybierz polecenie Pokaż opcje przezroczystości i wykonaj dowolną z następujących czynności:
- Aby zaznaczyć obiekty ze względu na ich przezroczystość lub tryb mieszania, wybierz opcję Krycie i wprowadź wartość tolerancji (między 0 i 100%).
- Aby zaznaczyć obiekty ze względu na tryb mieszania, wybierz opcję Tryb mieszania.

Zaznaczanie obiektów wypełnionych

Opcja Zaznaczanie obiektów tylko wg ścieżek decyduje o tym, czy wtedy, gdy jest aktywne narzędzie Zaznaczanie lub Zaznaczanie bezpośrednie, obiekty mogą być zaznaczane poprzez klikanie w obszarze wypełnienia, 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 kliknięcia wewnątrz ścieżki obiektu. (Zobacz "Wyświetlanie kompozycji w postaci krzywych" na stronie 39.)*



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.

1 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.

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 jednych grupach znajdują się inne grupy obiektów, to można zaznaczyć kolejną grupę w hierarchii, posługując się narzędziem Zaznaczanie grupowe. Każde kolejne kliknięcie dodaje do zaznaczenia kolejny podzbiór zgrupowanych obiektów.

Zobacz także

"Grupowanie lub rozgrupowywanie obiektów" na stronie 202

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.

  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.

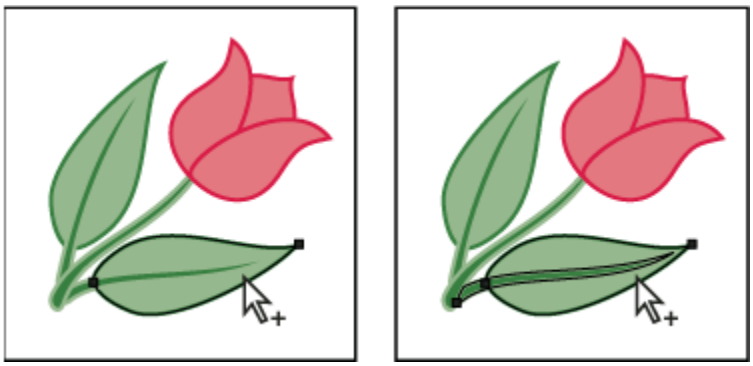
2 Aby dodać obiekt lub grupę do zaznaczenia (przy aktywnym dowolnym narzędziu do zaznaczania) lub usunąć je z niego, kliknij ten obiekt lub tą grupę z wciśniętym klawiszem Shift.

Zaznaczanie obiektów i grup za pomocą narzędzia Zaznaczanie grupowe

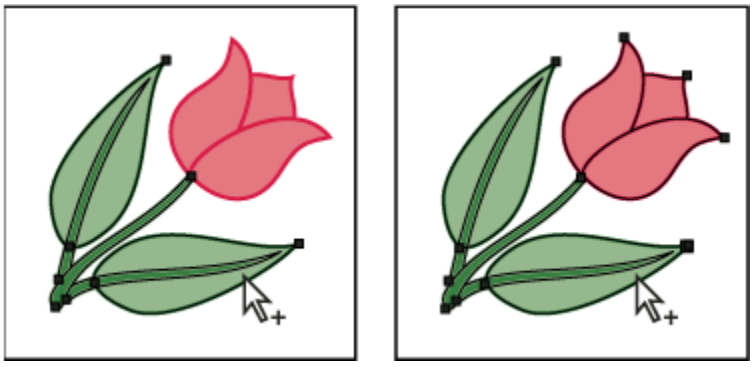
1 Wybierz narzędzie Zaznaczanie grupowe i kliknij obiekt znajdujący się w grupie, którą chcesz zaznaczyć. Obiekt zostanie zaznaczony.

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).

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 nad 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.

W przypadku wystąpienie 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

"Informacje o aktywnym malowaniu" na stronie 155

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.

Zaznaczanie następnego obiektu w kolejności układania

Możesz zaznaczyć obiekt powyżej lub poniżej zaznaczonego obiektu. Te polecenia nie działają w trybie izolacji.

1 Aby zaznaczyć najbliższy z obiektów położonych powyżej lub poniżej zaznaczonego obiektu, wybierz polecenie Zaznacz > Następny obiekt powyżej lub Zaznacz > Następny obiekt poniżej.

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.

- 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.*
- 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).

  Można użyć też narzędzia Różdżka, które pozwala zaznaczyć wszystkie obiekty o takim samym kolorze, grubości obrysu, kolorze obrysu, kryciu bądź trybie mieszania.
- 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).

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, zaznacz nazwę zaznaczenia w dolnej części menu Zaznacz. Aby usunąć lub zmienić nazwę zaznaczenia, wybierz polecenie Zaznacz > Edycja zaznaczenia.

Grupowanie i rozwijanie obiektów

Grupowanie lub rozgrupowywanie obiektów

Wybrane obiekty mogą być łączone w grupę, tak aby były traktowane jak 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.

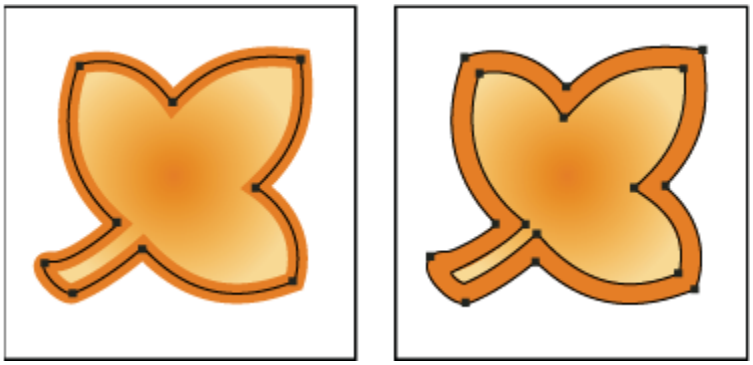
Zobacz także

"Omówienie panelu Warstwy" na stronie 212

Rozwijanie obiektów

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 (Obiekty złożone mogą zawierać przejścia, formy, zestawy symboli i flary.)

Wypełnienie Rozwija wypełnienia

Obrys Rozwija obrysy

Siatka gradientu Rozwija gradienty do jednego obiektu siatki

Określ Rozwija gradienty do podanej liczy obiektów. 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.

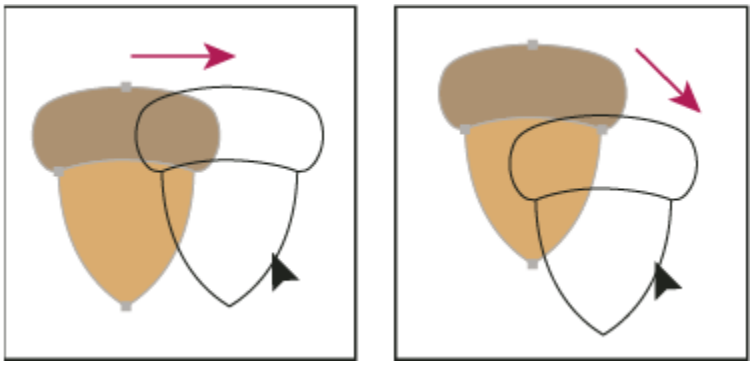
Przesuwanie, wyrównywanie i rozmieszczanie obiektów

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, a 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, by 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" na stronie 41

"Obracanie obiektów" na stronie 207

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" na stronie 206).
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.**

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, to przeciągnij go na ścieżkę. (Zobacz "Powielanie zaznaczeń przez przeciąganie i upuszczanie" na stronie 219).

   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.

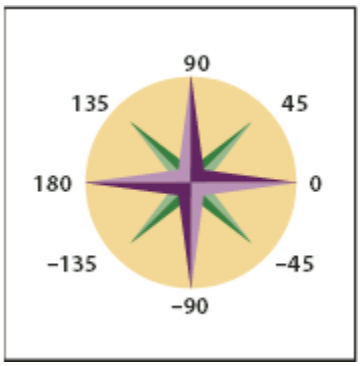
Po zaznaczeniu obiektu można otworzyć okno dialogowe Przesuń, klikając dwukrotnie narzędzie Zaznaczanie, Zaznaczanie bezpośrednie lub Zaznaczanie grupowe.

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 pewien 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, kliknij biały kwadrat na mapce punktów odniesienia, zanim wpiszesz wartość.

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 nieco od siebie odsunięte, a nie równiutko ułożone. Następnie kliknij OK.

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.

Wklejanie obiektów między warstwami

Miejsce wklejenia kompozycji w hierarchii warstw jest wyznaczone przez ustawienie opcji Wklejanie pamięta warstwy. Domyślnie, opcja ta jest 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 są wklejane kompozycje 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" na stronie 212

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. Punktem odniesienia przy wyrównywaniu lub rozmieszczaniu mogą być zarówno krawędzie obiektu, jak i punkty kontrolne.

Opcje wyrównania widoczne są w panelu Sterowanie po zaznaczeniu obiektów. Jeśli nie są widoczne, wybierz polecenie Wyrównaj z menu panelu Sterowanie.

Film przedstawiający zaznaczanie i rozmieszczanie obiektów, można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0035_pl.

Zobacz także

"Omówienie przestrzeni roboczej" na stronie 15

Wyrównywanie lub rozmieszczanie obiektów

1 Zaznacz obiekty, które mają zostać wyrównane lub rozmieszczone. Aby wyrównać punkt kontrolny na obiekcie, wybierz narzędzie Zaznaczanie bezpośrednie i zaznacz punkt kontrolny.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności w panelu Wyrównaj lub Sterowanie:

- Aby wyrównać lub rozmieścić obiekty względem obwiedni zaznaczonych obiektów,kliknij przycisk wybranego typu wyrównania lub rozmieszczenia.
- Aby wyrównać lub rozmieścić obiekty względem jednego z zaznaczonych obiektów, ponownie kliknij ten obiekt (tym razem nie trzeba przytrzymywać klawisza Shift podczas klikania). Kliknij na przycisk z wybranym typem wyrównania lub rozmieszczenia.
  Uwaga: *Aby zatrzymać operację wyrównywania lub rozmieszczania względem obiektu, wybierz polecenie Anuluj obiekt kluczowy z menu panelu Wyrównaj.*
- Aby wyrównać obiekty względem obszaru kadrowania, wskaż odpowiedni obszar kadrowania, zaznaczając go narzędziem Kadrowanie. Kliknij przycisk Wyrównaj do obszaru kadrowania lub kliknij menu Wyrównaj, po czym wybierz polecenie Wyrównaj do obszaru kadrowania. Kliknij przycisk z wybranym typem wyrównania.
- Aby wyrównać obiekty względem obszaru roboczego, kliknij przycisk Wyrównaj do obszaru roboczego lub kliknij menu Wyrównaj i wybierz polecenie Wyrównaj do obszaru roboczego. Kliknij przycisk z wybranym typem wyrównania.

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.

Rozmieszczanie obiektów według zadanych wielkości

Obiekty mogą być rozmieszczane zgodnie z podanymi odległościami pomiędzy ich ścieżkami.

1 Zaznacz obiekty do rozmieszczenia.

2 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.

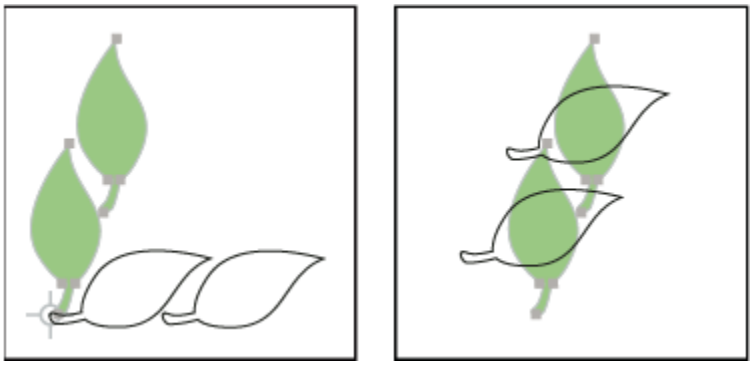
3 Wybierz narzędzie Zaznaczanie i kliknij ścieżkę obiektu, wokół którego chcesz rozmieścić pozostałe obiekty. Obiekt, który kliknięto, pozostanie na swoim miejscu.

4 Kliknij przycisk Pionowe rozmieszczenie obiektów lub Poziome rozmieszczenie obiektów.

Obracanie i odbijanie obiektów

Obracanie obiektów

Obracanie obiektu powoduje zmianę jego kąta względem ustalonego punktu odniesienia. Domyślnym punktem odniesienia jest środek obiektu. Jeśli zaznaczenie obejmuje wiele obiektów, wszystkie one 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 Transformuj każdy (po prawej)

Zobacz także

"Omówienie panelu Przekształcanie" na stronie 221

"Przesuwanie obiektów" na stronie 203

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 Obrót .
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 wciśniętym 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 jego środka, wybierz polecenie Obiekt > Przekształć > Obrót lub dwukrotnie kliknij narzędzie Obracanie.
- 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).

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, który ma być także obrócony, to zaznacz 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.

Aby wyświetlić panel Przekształcanie, możesz także kliknąć opcje X, Y, Sz lub W w panelu sterowania.

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.

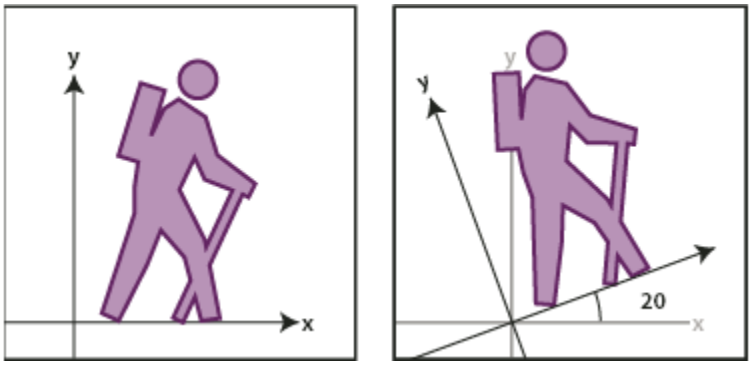
Obracanie osi X i Y w dokumencie

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.

Odbijanie 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.

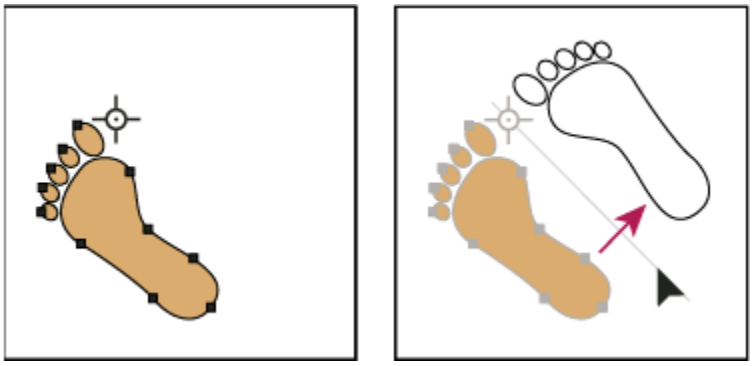
Aby utworzyć lustrzane odbicie obiektu, skopiuj je podczas wykonywania odbicia.

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, wciśnij klawisz Shift i przytrzymując go, przeciągnij uchwyt narożny w kierunku uchwytu przeciwległego.

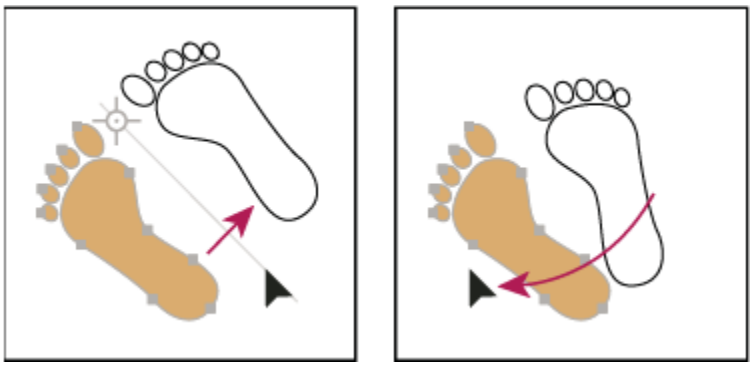
Odbijanie obiektów za pomocą narzędzia Odbijanie

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 kursor 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 zdefiniowane osi (po prawej).

- Aby utworzyć odbicie kopii obiektu, kliknij po raz drugi z wciśniętym 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 wciśniętym 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 OK.

- Aby odbić kopię obiektu, kliknij Kopiuj.

Używanie warstw

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 przedstawiający korzystanie z warstw i grup, można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0041_pl. Informacje na temat używania warstw do tworzenia animacji można znaleźć na stronie internetowej www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_layers_pl.

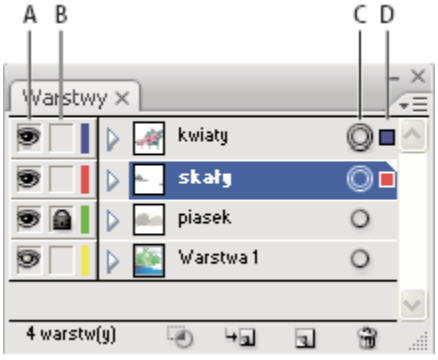
Zobacz także

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:

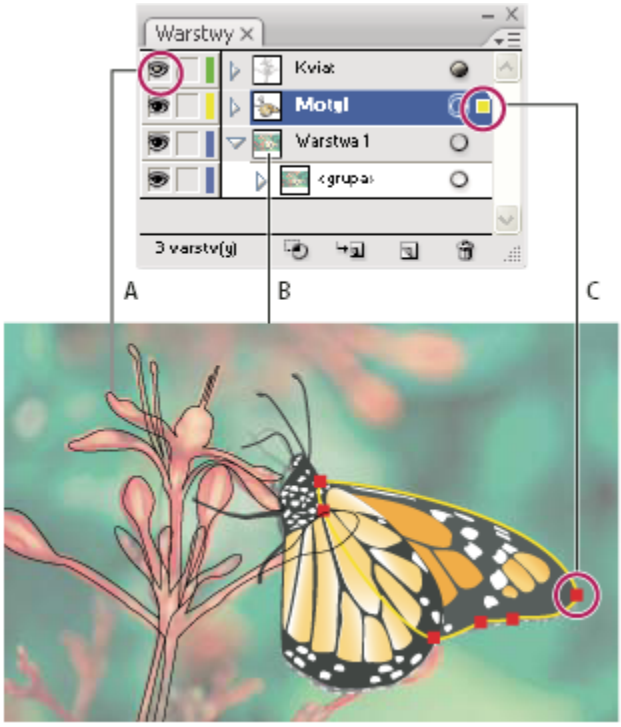
Kolumna widoczności Wskazuje, czy elementy na tej warstwie są widoczne czy ukryte (puste miejsce), lub czy są to warstwy szablonu, czy warstwy konturowe.

Kolumna edycji Wskazuje, czy elementy są zablokowane, czy nie. 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

"Omówienie przestrzeni roboczej" na stronie 15

"Wyświetlanie kompozycji w postaci krzywych" na stronie 39

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.**
Druku	**Umożliwia drukowanie kompozycji umieszczonej na warstwie.**
Podgląd	**Wyświetla kompozycję umieszczoną na warstwie w kolorach, a nie w postaci krzywych.**
Przyćmij obrazki	**Zmniejsza jasność obrazów połączonych i obrazów bitmapowych umieszczonych na warstwie o podany procent.**

Tworzenie nowej 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.

Aby określić opcje podczas tworzenia nowej warstwy, wybierz polecenie Nowa warstwa lub Nowa podwarstwa z menu panelu Warstwy.

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.

Obiekty lub warstwy można przenosić na nową warstwę przez zaznaczenie ich i wybranie polecenia Zbierz w nowej warstwie z menu panelu Warstwy. Wciśnięcie klawisza Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS) pozwala zaznaczyć wiele warstw nie sąsiadujących ze sobą; wciśnięcie klawisza Shift – wielu warstw sąsiadujących ze sobą.

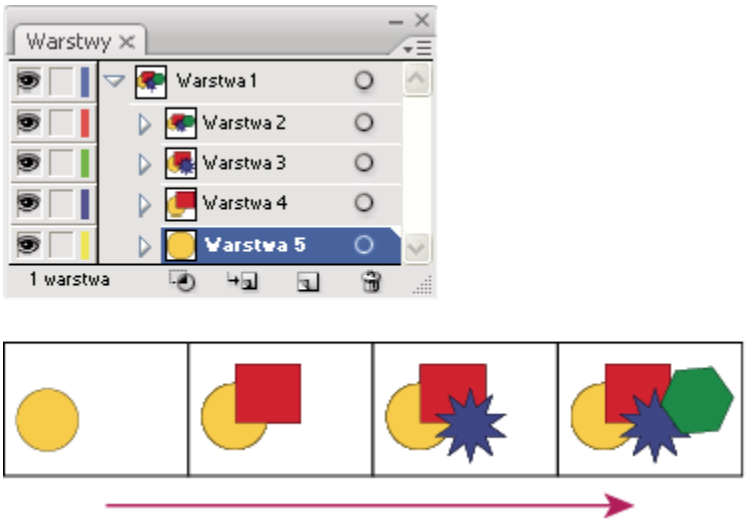
Zwalnianie elementów na oddzielne warstwy

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 (Buduj) służy do tworzenia nowych warstw

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 wybierz polecenie Połącz zaznaczone z menu panelu Warstwy. 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.

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'.

Blokowanie, ukrywanie i usuwanie obiektów

Blokowanie i odblokowywanie obiektów lub warstw

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.*

Zobacz także

"Omówienie panelu Warstwy" na stronie 212

Wyświetlanie i ukrywanie obiektów lub warstw

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.*

Zobacz także

"Omówienie panelu Warstwy" na stronie 212

Usuwanie obiektów

1 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.*

Zobacz także

"Omówienie panelu Warstwy" na stronie 212

Układanie obiektów w stos

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 (zwana także *kolejnością malowania*) obiektów w kompozycji można w dowolnym momencie zmienić. Służy do tego panel Warstwy oraz polecenia Obiekt > Ułóż.

1 Otwórz panel Warstwy i wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij nazwę obiektu, nad którym ma być umieszczony wybrany obiekt.
- Aby dodać nowy obiekt na wierzchu warstwy lub grupy, kliknij nazwę tej warstwy lub grupy.

*Można też kliknąć z wciśniętymi klawiszami Ctrl+Alt (Windows) lub Option+Command (Mac OS) gdziekolwiek na liście warstw, po czym wpisać nazwę lub numer wybranej warstwy. (Na przykład, aby przejść do warstwy nr **30**, wpisz 30.)*

Zmiana kolejności układania za pomocą panelu Warstwy

Kolejność układania obiektów odpowiada hierarchii elementów w panelu Warstwy. Kompozycja z warstwy 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.

1 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.*

Zobacz także

"Omówienie panelu Warstwy" na stronie 212

Zmiana kolejności układania za pomocą poleceń

1 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.

Powielanie obiektów

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).

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.

Powielanie zaznaczeń przez przeciąganie i upuszczanie

Schowek umożliwia przenoszenie zaznaczonych obiektów między plikami programu Illustrator i innych aplikacji firmy Adobe (takich jak Adobe Photoshop, Adobe GoLive 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, to potem wybierz 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.

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 polecenie Przesunięcie ścieżki, z 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.

Zobacz także

"Informacje o efektach i filtrach" na stronie 361

"Tworzenie obrysu obiektu" na stronie 151

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.

Rozdział 8: Przekształcanie obiektów

Program Illustrator umożliwia bardzo łatwe modyfikowanie rozmiaru lub kształtu obiektu przez wykorzystanie narzędzi i poleceń lub zastosowanie filtrów, efektów i masek. Łatwe jest również tworzenie obiektów 3D.

Przekształcanie obiektów

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.

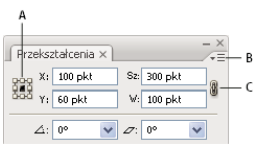
Film przedstawiający skalowanie, pochylanie i obracanie można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0040_pl.

Zobacz także

"Omówienie panelu Przekształcanie" na stronie 221

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.
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*

Przekształcanie wzorków obiektu

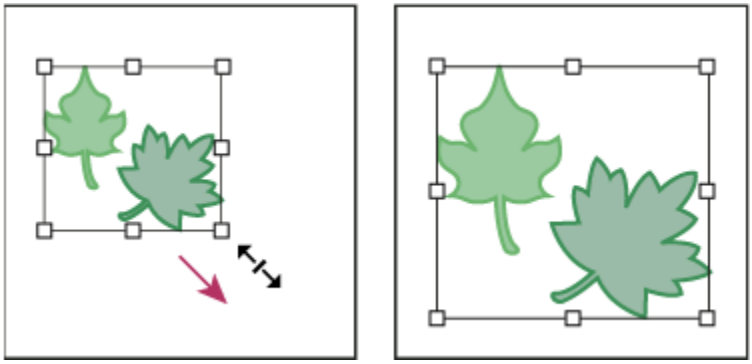
W trakcie przenoszenia, odbijania, skalowania lub pochylania obiektu wypełnionego wzorkiem, można przeprowadzić transformację samego obiektu, samego wzorka lub obu. Zmiana położenia lub rozmiaru wzorka wypełnienia obiektu pociąga za sobą analogiczne przekształcenia wszystkich wzorków, które zostały zastosowane 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.

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)

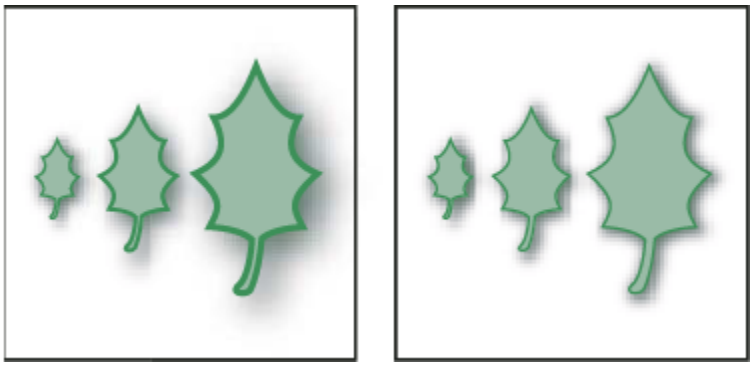
Pochylanie, ścinanie i zniekształcanie obiektów

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.

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).

Zobacz także

"Przekształcanie za pomocą obwiedni" na stronie 223

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 w wybranym miejscu w oknie dokumentu, przesuń kursor w inne miejsce i przeciągnij go dotąd, aż obiekt uzyska pożądane wymiary.
   - Aby w trakcie skalowania były zachowywane proporcje obiektu, wciśnij klawisz Shift w czasie przeciągania kursora.
   - 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.

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 .

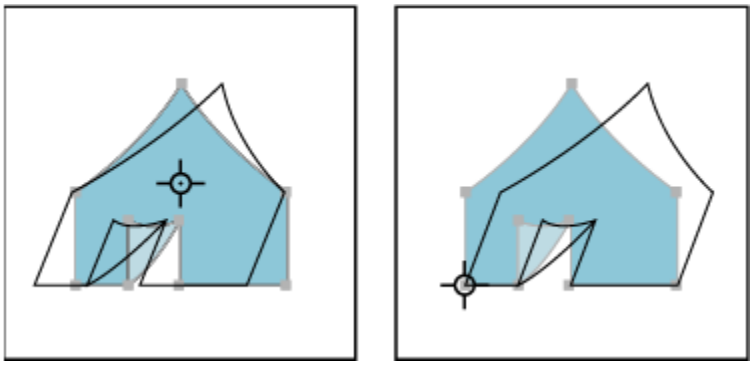
5 Kliknij OK lub Kopiuj, aby przeskalować kopię każdego obiektu.

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).

Zobacz także

"Omówienie panelu Przekształcanie" na stronie 221

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.

Zobacz także

"Przekształcanie za pomocą obwiedni" na stronie 223

"Zmiana kształtu obiektów z efektami" na stronie 245

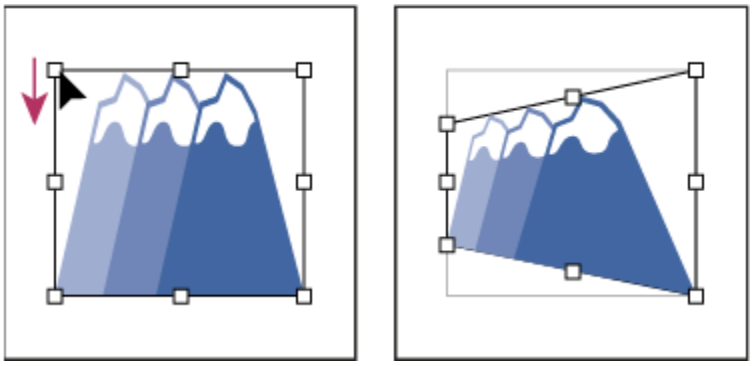
Zniekształcanie obiektów za pomocą narzędzia Przekształcanie swobodne

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 obiektów za pomocą narzędzia deformacyjnego

Narzędzia deformujące nie mogą być stosowane do plików połączonych lub obiektów zawierających tekst, wykresy lub symbole.

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.

Użyj Nacisk pisaka Używa nacisku pobranego z tabliczki lub pisaka, zamiast wartości Intensywność. Jeśli rysik nie jest używany, opcja jest wyszarzona.

Złożoność (Narzędzia 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°.

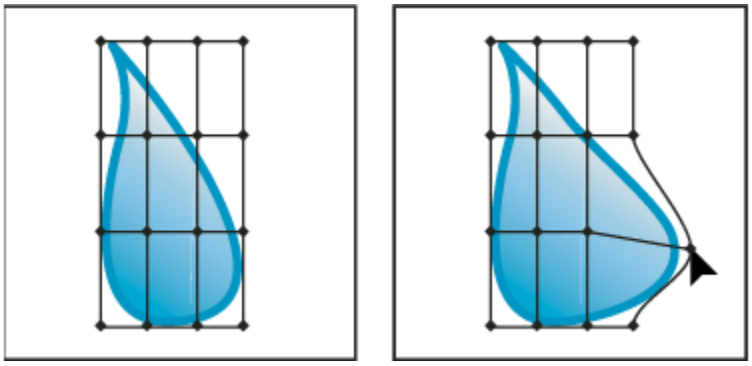
Poziome i Pionowe (tylko dla narzędzia Marszczenie) Określa odległości, na jakich rozmieszczane są punkty kontrolne.

Pędzel ma wpływ na punkty kontrolne, Pędzel ma wpływ na stykające się gałki lub Pędzel ma wpływ poza stykającymi się gałkami (narzędzia Ścieg ozdobny, Krystalizacja, Marszczenie). Umożliwia wprowadzanie zmian do tych atrybutów.

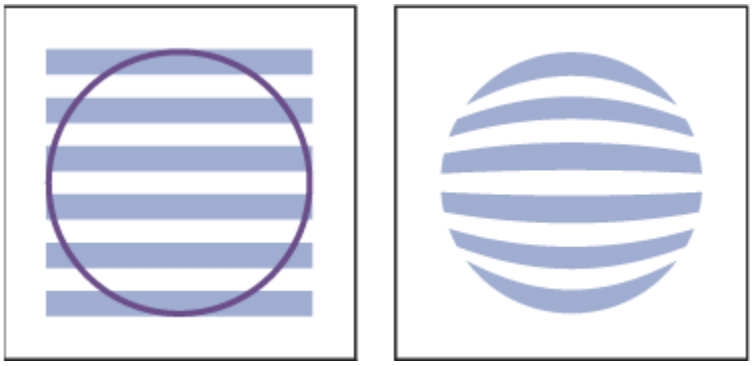
Zmiana kształtu za pomocą form

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.

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.

Zobacz także

"Zmiana kształtu obiektów z efektami" na stronie 245

"Opcje formy" na stronie 230

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.

Zobacz także

"Opcje formy" na stronie 230

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.

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.

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.*

Łączenie obiektów

Metody łączenia obiektów

Program Illustrator zapewnia wiele metod łączenia ścieżek i obiektów w kształty. Uzyskiwane kształty i ścieżki zależą istotnie od wyboru metody łączenia.

Efekty Odnajdywanie ścieżek

Efekty Odnajdywanie ścieżek umożliwiają łączenie obiektów przy pomocy jednego z dziesięciu trybów. W odróżnieniu od kształtów złożonych, interakcje pomiędzy obiektami nie mogą być zmieniane po zastosowaniu efektu 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.

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.

Omówienie panelu Odnajdywanie ścieżek

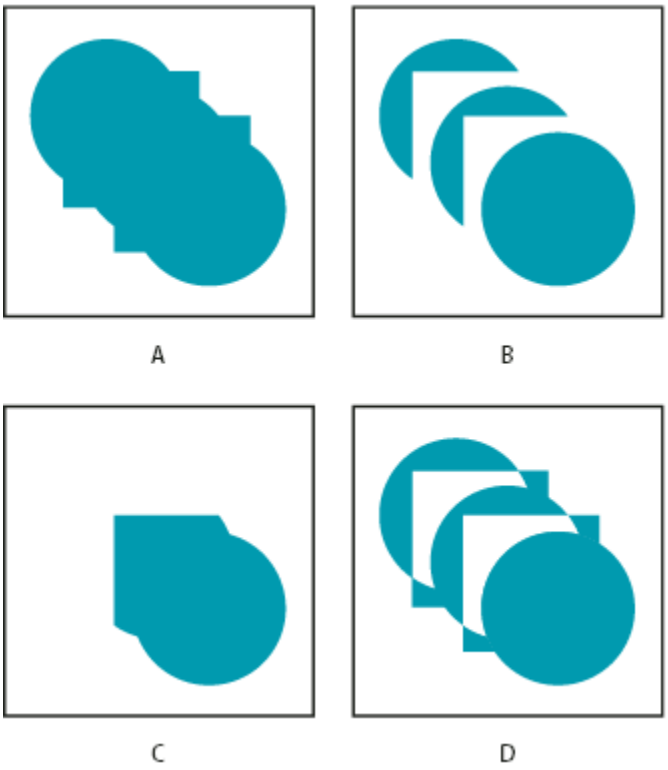
Panel Odnajdywanie ścieżek (Okno > Odnajdywanie ścieżek) umożliwia łączenie obiektów w nowe kształty.

Górny rząd przycisków na panelu, zwanych trybami kształtów, umożliwia sterowanie oddziaływaniami pomiędzy elementami kształtu złożonego. 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.



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*

Dolny rząd przycisków na panelu, zwanych efektami odnajdywania ścieżek, umożliwia utworzenie ostatecznej kombinacji kształtu jednym kliknięciem. (Zobacz "Stosowanie efektów odnajdywania ścieżek" na stronie 232).

Opcje 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 precyzję obliczeń ścieżki przez filtry Odnajdywanie ścieżek. 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.

- 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.

Film przedstawiający korzystanie z efektów Odnajdywanie ścieżek i maskach przycinających oraz sposób importu masek przycinających do programu Flash można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0057_pl.

Zobacz także

"Metody łączenia obiektów" na stronie 231

Stosowanie efektu Odnajdywanie ścieżek za pomocą menu Efekty.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Zgrupuj wybrane obiektu i zaznacz grupę.
   - 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 Dzielenie, obiekty niewypełnione mogą być usunięte lub zachowane.*

Przycięcie Usuwa ukrytą część wypełnionego obiektu. Obrys jest usuwany, a obiekty w tym samym kolorze nie są łączone.

Scalenie Usuwa ukrytą część wypełnionego obiektu. Obrys jest usuwany, a nakładające się lub przylegające do siebie obiekty wypełnione tym samym kolorem są łączone.

Kadrowanie Dzieli zaznaczone obiekty na niewypełnione fasetki, a następnie usuwa te części zaznaczenia, które znajdą się poza granicami obiektu na wierzchu. Obrys jest usuwany.

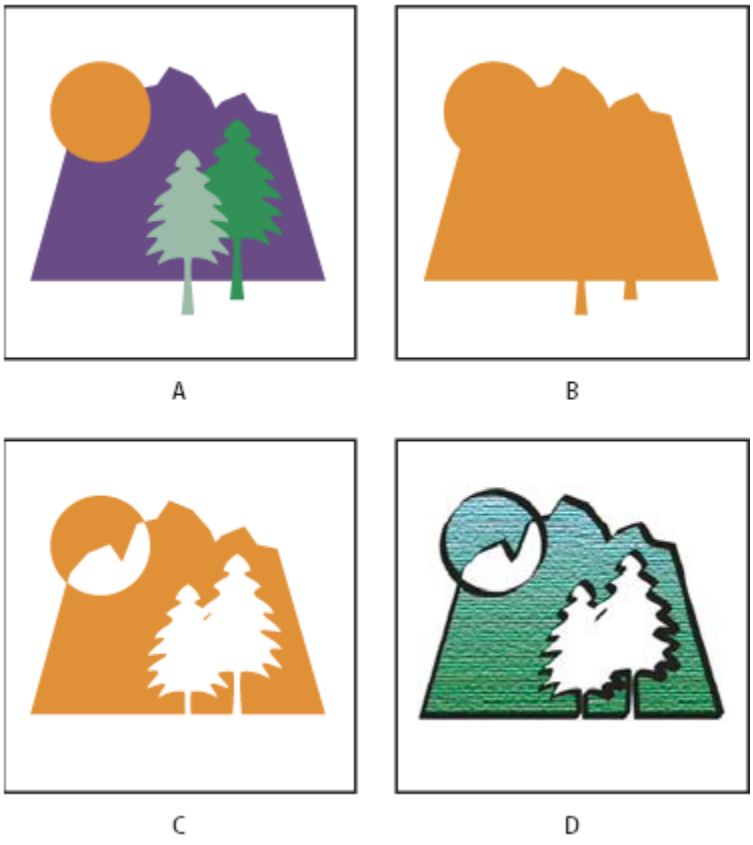
Obrys Dzieli obiekt na odcinki linii lub *krawędzie*. Polecenie jest używane do ilustracji wymagającej zalewek przy nadrukowywaniu obiektów. (Zobacz "Tworzenie zalewki" na stronie 433).
Uwaga: *Po użyciu przycisku Kontur z panelu Odnajdywanie ścieżek można zaznaczać poszczególne krawędzie za pomocą narzędzi Zaznaczanie bezpośrednie i Zaznaczanie grupowe. Po zastosowaniu polecenia Obrysowanie, obiekty niewypełnione mogą być usunięte lub zachowane.*

Informacje o kształtach 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*

Używanie kształtów złożonych

Tworzenie kształtu złożonego skład się z dwóch etapów. Na początku, określany jest kształt złożony, w którym wszystkie komponenty posiadają ten sam tryb kształtu. Następnie, przypisz tryby kształtu komponentom aż do uzyskania oczekiwanego obszaru kształtu.

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:

- Kliknij przycisk Tryby kształtu na panelu Odnajdywanie ścieżek. Każdy element kształtu złożonego posiada przypisany tryb kształtu, który został właśnie przypisany.
- 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.

Pamiętaj, że tryb elementu umieszczonej 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.
- 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.
- 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 nie całkowitą liczbą punktów, kształt ten jest rasteryzowany.

Informacje o ścieżkach 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 można zmieniać 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

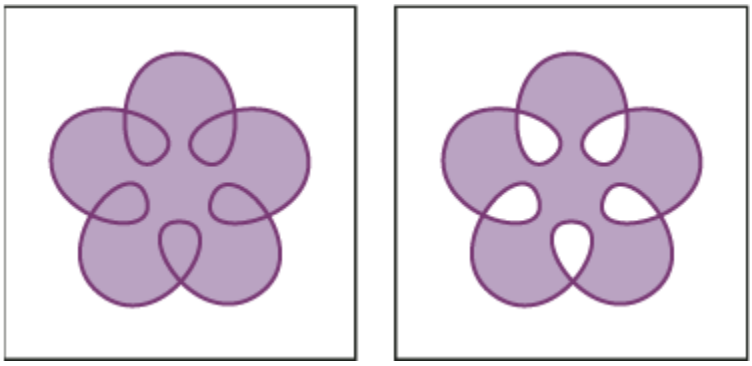
1. Zaznacz obiekt, który ma pełnić funkcję sztancy (szablonu), i ustaw go tak, aby nakładał się na obiekt wycinany. Powtórzyć operacją dla innych obiektów, pełniących rolę szablonu do wycinania.
2. Zaznacz obiekty, które mają wejść w skład ścieżki złożonej.
3. Wybierz polecenie Obiekt > Ścieżka złożona > 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.

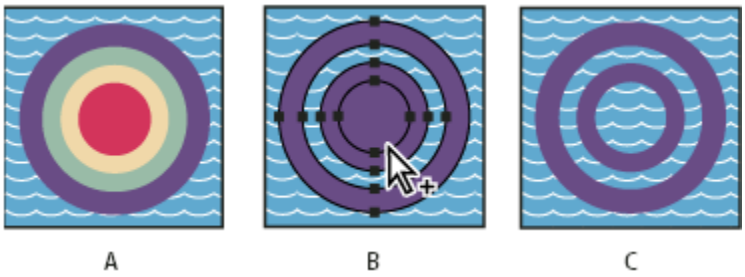
Zasada wypełniania parzyste-nieparzyste Stosuje równania matematyczne, aby określić, czy punkt znajduje się wewnątrz kształtu, czy na zewnątrz. Ta zasada jest bardziej przewidywalna, gdyż co drugi obszar ścieżki złożonej (parzysty-nieparzysty) jest pusty, niezależnie od kierunku ścieżki. Niektóre aplikacje, np. 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.

Cięcie i dzielenie obiektów

Metody wycinania, dzielenia i przycinania obiektów

Program Illustrator dysponuje następującymi metodami wycinania, dzielenia i przycinania obiektów:
Podziel obiekty poniżej, polecenie 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.

Przycisk Rozetnij ścieżkę w zaznaczonym punkcie kontrolnym 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 Sterowanie.

Nóż, narzędzie Rozcina obiekty wzdłuż ścieżki swobodnej, rysowanej tym narzędziem. Obiekty są dzielone na wypełnione powierzchnie składowe (*powierzchnia* to obszar nieprzedzielony odcinkiem linii).

Narzędzie Nożyczki Dzieli ścieżkę, ramkę graficzną lub pustą ramkę tekstową w punkcie kontrolnym lub wzdłuż segmentu.

Podziel na siatkę, polecenie 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.

Złożone ścieżki i złożone kształty Umożliwiają stosowanie obiektu do wycinania dziury w innym obiekcie.

Efekty Odnajdywanie ścieżek Dostarczają metod dzielenia i przycinania obiektów nakładających się.

Maska przycinająca Umożliwiają zastosowanie obiektu do ukrycia części innych obiektów.

Zobacz także

"Informacje o maska przycinającej" na stronie 239

"Informacje o kształtach złożonych" na stronie 234

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.

Rozcinanie obiektów za pomocą narzędzia Nóż

1. Wybierz narzędzie Nóż .
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby rozciąć obiekty wzdłuż ścieżki zakrzywionej, przeciągnij kursor nad obiektem.
   - Aby rozciąć obiekty wzdłuż ścieżki prostej, wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i przytrzymując go, przeciągnij kursor narzędzia Nóż.

Zobacz także

Dzielenie obiektu na siatkę

1. Zaznacz obiekt.

   Jeśli zaznaczysz więcej obiektów, wynikowa siatka będzie miała atrybuty obiektu położonego na wierzchu.
2. Wybierz polecenie Obiekt > Ścieżka > Podziel na siatkę.
3. Podaj liczbę wierszy i kolumn.
4. (Nieobowiązkowo) 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

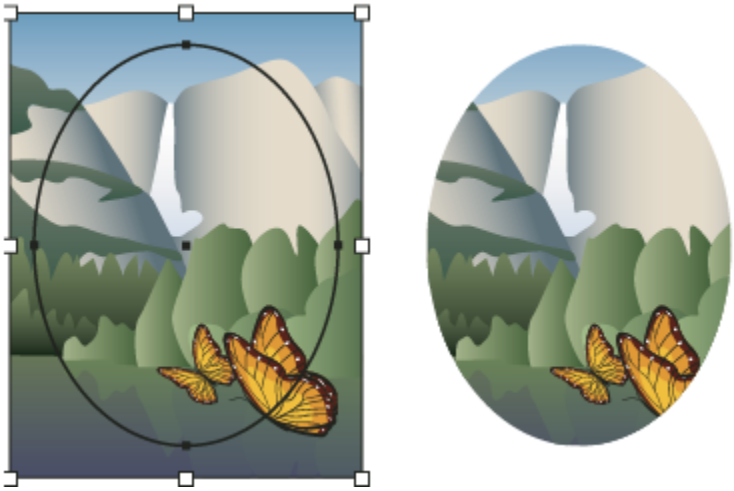
"Rysowanie siatek" na stronie 53

Maska przycinająca

Informacje o maska przycinającej

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 przycinająca oraz maskowane przez nią obiekty nazywa się *zestawem przycinania*. Na panelu warstwy takie zestawy są oznaczone kropkowaną linią. Zestaw przycinania może być utworzony z zaznaczenia dwóch lub więcej obiektów lub wszystkich obiektów w grupie lub na warstwie.

Film przedstawiający korzystanie z efektów Odnajdywanie ścieżek i maskach przycinających oraz sposób importu masek przycinających do programu Flash można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0057_pl.



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.

Aby uzyskać półprzezroczystą maskę, utwórz maskę kryjącą używając panelu Przezroczystość.

Więcej informacji o korzystaniu z masek i przezroczystości można zobaczyć pod adresem www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_mask_pl.

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.

Zobacz także

"Układanie obiektów w stos" na stronie 217

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.

Zobacz także

"Omówienie panelu Warstwy" na stronie 212

"Układanie obiektów w stos" na stronie 217

Edytowanie maski przycinającej

1. Zaznacz ścieżkę przycinającą na panelu Warstwy.

2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Przesuń ścieżkę przycinającą przeciągając centralny punkt odniesienia obiektu przy pomocy narzędzia Zaznaczanie bezpośrednie.
   - Zmień kształt ścieżki przycinającej przy pomocy narzędzia Zaznaczanie bezpośrednie.
   - Zastosuj wypełnienie i obrys do ścieżki przycinającej.

   Aby zaznaczyć wszystkie ścieżki przycinające w dokumencie, usuń zaznaczenie całej kompozycji. Następnie wybierz polecenie Zaznacz > Obiekt > Maski przycinające.

Zobacz także

"Omówienie panelu Warstwy" na stronie 212

Dodawanie lub usuwanie obiektu z maskowanej kompozycji

1. Przejdź na panel Warstwy i przeciągnij obiekt na lub poza grupę lub warstwę zawierającą ścieżkę przycinającą.

Zobacz także

"Omówienie panelu Warstwy" na stronie 212

Zwalnianie obiektów z maski przycinającej

1 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.

Ponieważ maska posiada wypełnienie i obrys z atrybutem Żaden, nie będzie widoczna, aż do zaznaczenia lub zmiany atrybutów koloru.

Zobacz także

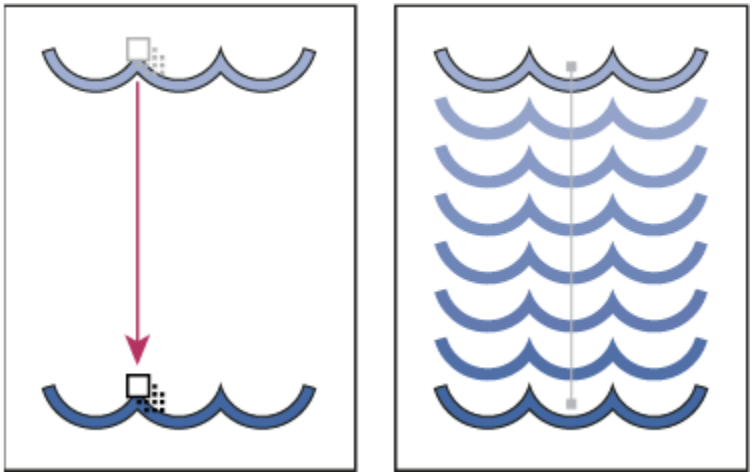
"Omówienie panelu Warstwy" na stronie 212

Tworzenie przejść między obiektami

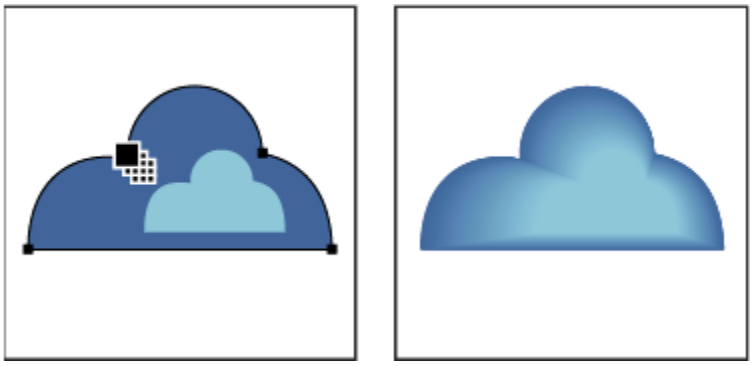
Informacje o obiektach z przejściami

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" na stronie 177).*

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.

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" na stronie 243).

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.

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.

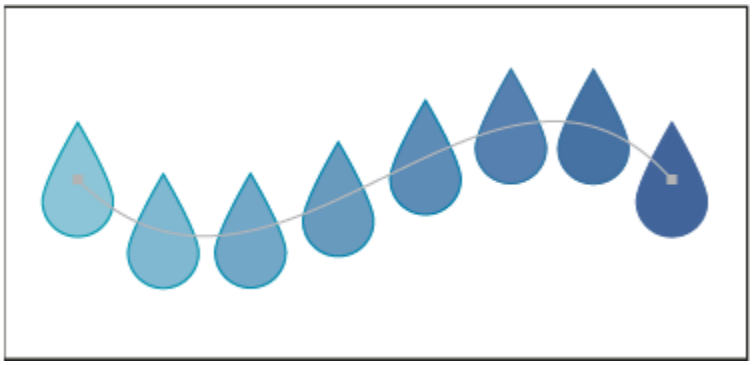
Określona liczba przejść Określa liczbę przejść między początkiem i końcem przejścia.

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).

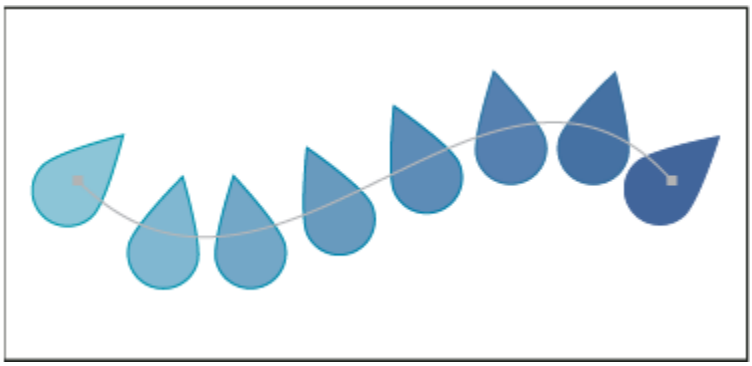
Orientacja Określa orientację obiektów przejścia.

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

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.

Zobacz także

"Przekształcanie obiektów" na stronie 221

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)

Zobacz także

"Układanie obiektów w stos" na stronie 217

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.

Zmiana kształtu obiektów z efektami

Zmiana kształtu obiektów z efektami

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 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).

Ten sam efekt można uzyskać, stosując filtry (Filtr > Zniekształć w górnej części menu Filtr). Jednak pamiętaj, że nie można zmienić filtra po jego zastosowaniu, podczas gdy efekt może być zmieniany lub usuwany w dowolnym momencie.

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.

Zobacz także

“Informacje o efektach i filtrach” na stronie 361

“Stosowanie efektu lub filtra” na stronie 361

Zaokrąglanie narożników obiektów

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.

Ten sam efekt można otrzymać, stosując filtr Zaokrąglone rogi (Filtr > Stylizacja > Zaokrąglone rogi). Jednak pamiętaj, że nie można zmienić filtra po jego zastosowaniu, podczas gdy efekt może być zmieniany lub usuwany w dowolnym momencie.

Zobacz także

“Informacje o efektach i filtrach” na stronie 361

“Stosowanie efektu lub filtra” na stronie 361

Tworzenie obiektów trójwymiarowych

Tworzenie obiektów trójwymiarowych

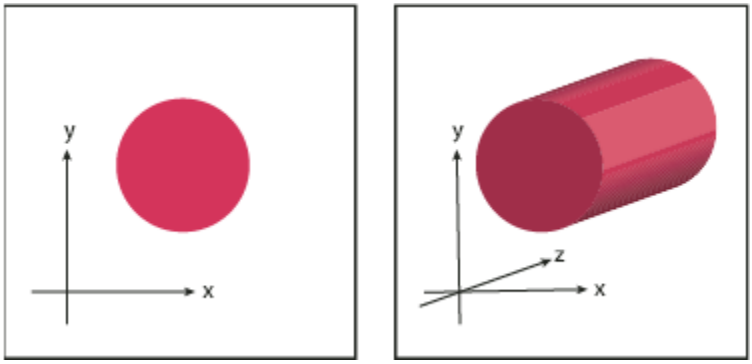
Efekty 3D umożliwiają tworzenie obiektów trójwymiarowych (3D) z kompozycji dwuwymiarowych (2D). Na wygląd wynikowych efektów mają wpływ opcje oświetlenia, cieniowania, obrotów i inne. Oryginalną kompozycję można rzutować na każdą z powierzchni obiektu 3D.

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.*

Więcej informacji o wykorzystaniu obiektów 3D w programie Illustrator można zobaczyć w samouczkach o 3D pod adresem www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_3D_pl. Film przedstawiający tworzenie obiektów 3D można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0053_pl.

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).*

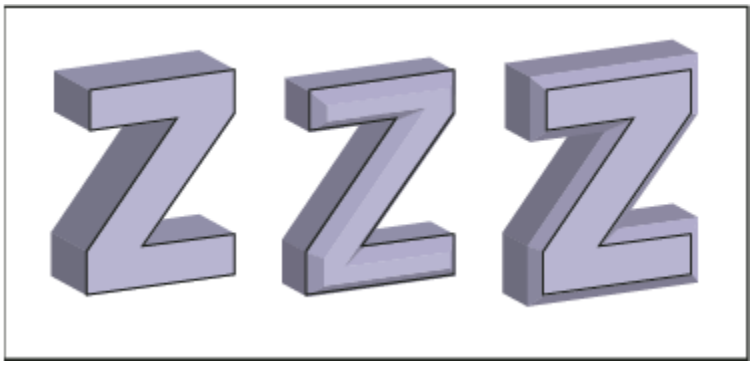


Wyciąganie obiektu

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" na stronie 249).**
Wyciągnięcie i fazowanie	**Określa głębię obiektu i zakres profilowania dodanego lub wyciętego z niego. (Zobacz "Opcje wyciągnięcia i fazowania" na stronie 250).**
Powierzchnia	**Tworzy wiele rodzajów powierzchni, od matowych do błyszczących. (Zobacz "Opcje cieniowania powierzchni" na stronie 251).**
Oświetlenie	**Dodaje jedno lub więcej świateł z różną intensywnością, zmienia kolor cienia obiektu i przenosi światło wokół obiektu. (Zobacz "Opcje oświetlenia" na stronie 252).**
Mapa	**Tworzy mapę kompozycji na powierzchni obiektu 3D. (Zobacz "Odwzorowanie kompozycji na obiekcie 3D" na stronie 254.)**

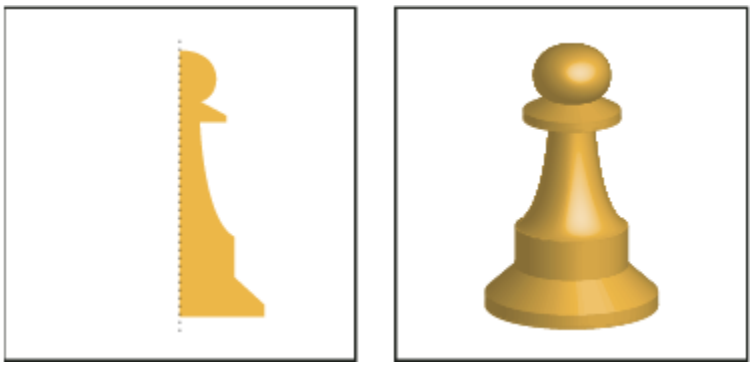
6 Kliknij przycisk OK.



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" na stronie 249).**
Bryła obrotowa	**Określa zasady zamiatania ścieżki wokół obiektu dla otrzymania efektu trzech wymiarów. (Zobacz "Opcje tworzenia brył obrotowych" na stronie 251).**
Powierzchnia	**Tworzy wiele rodzajów powierzchni, od matowych do błyszczących. (Zobacz "Opcje cieniowania powierzchni" na stronie 251).**
Oświetlenie	**Dodaje jedno lub więcej świateł z różną intensywnością, zmienia kolor cienia obiektu i przenosi światło wokół obiektu. (Zobacz "Opcje oświetlenia" na stronie 252).**
Mapa	**Tworzy mapę kompozycji na powierzchni obiektu 3D. (Zobacz "Odwzorowanie kompozycji na obiekcie 3D" na stronie 254.)**

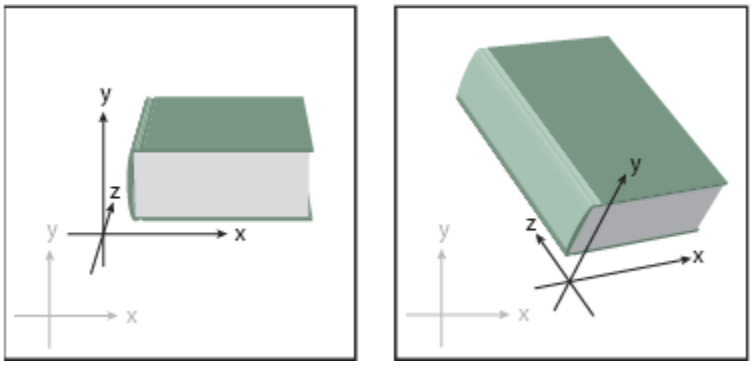
5 Kliknij przycisk OK.

Określanie opcji położenia obrotu 3D

1 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. Kursor zmieni kształt na strzałkę o dwóch grotach, a krawędź uchwytu zmieni kolor. Kolor ten będzie identyfikował oś obrotu. 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.

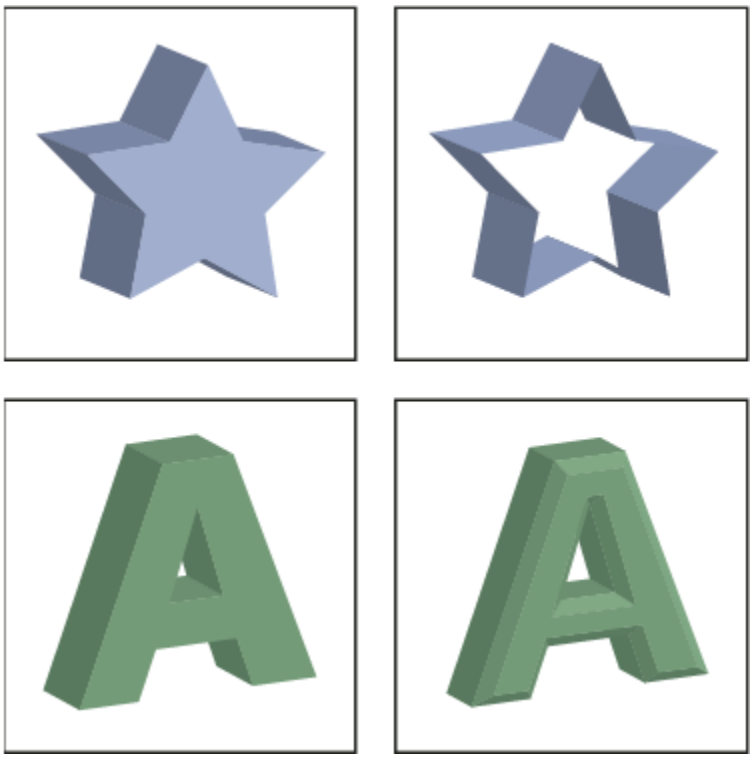
Koniec Określa, czy obiekt jest wypełniony (Pokrywa bryły włączona) czy też pusty (Pokrywa bryły wyłączona).

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 Brył obrotowych

Kąt Określa kąt, o jaki zostanie obrócona ścieżka (od 0 do 360).

Koniec 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:
Druciana ramka 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 opcje oświetlenia. Jeśli obiekt używa tylko efektu Obrót 3D, dostępnymi Powierzchniami są Cieniowanie dyfuzyjne i 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%.

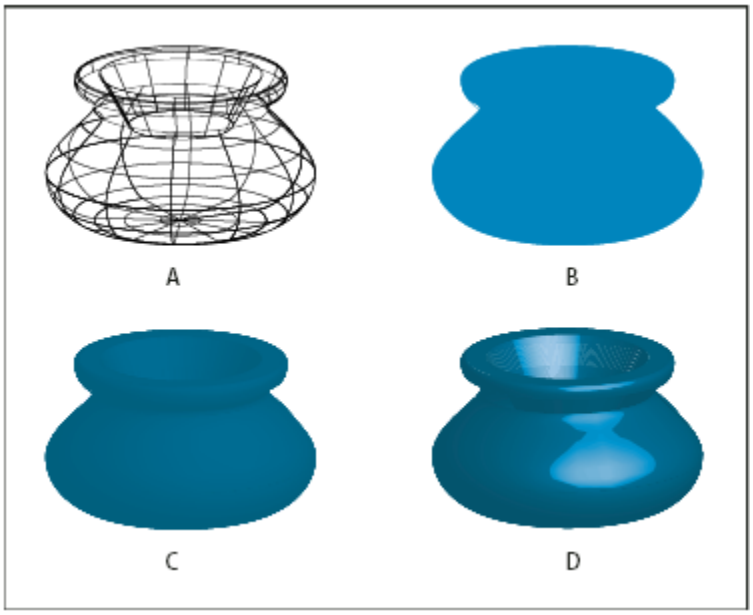
Intensywność podświetlenia Określa stopień odbijania światła przez obiekt, wyrażony poprzez wartość z przedziału od 0% do 100%. Niższe wartości tworzą powierzchnie bardziej matowe, a wyższe - błyszczące.

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 ukryte tylne ścianki 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. *Druciana ramka* ***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 Nowy Dodaje światło. Domyślnie źródło światła znajduje się z przodu sfery, na jej środku.

Przycisk Usuń światło Usuwa zaznaczone światło.
Uwaga: *Domyślnie, Efekty 3D przypisują jedno źródło światła do każdego obiektu.. Dodając i usuwając źródła światła, pamiętaj, że każdy obiekt musi być oświetlony co najmniej z jednego źródła.*

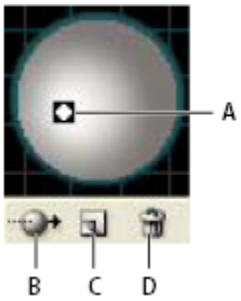
Intensywność światła Zmienia intensywność zaznaczonego światła (od 0% do 100%).

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*

Dodawanie własnej ścieżki fazy

1 Otworzyć plik Bevels.ai, który znajduje się w folderze Adobe Illustrator Plug-ins.

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.

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" na stronie 249).**
Powierzchnia	**Tworzy wiele rodzajów powierzchni, od matowych do błyszczących. (Zobacz "Opcje cieniowania powierzchni" na stronie 251).**

6 Kliknij przycisk OK.

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 lub Bryły obrotowe.

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 widoczne są oznaczane kolorem jasnoszarym. 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.

Rozdział 9: Importowanie, eksportowanie i zapisywanie

Jeśli nie musisz tworzyć kompozycji w programie 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.

Importowanie plików

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).
Film przedstawiający importowanie i kopiowanie między aplikacjami WWW można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0193_pl.
Uwaga: *Aby uzyskać informacje o importowaniu plików programu FreeHand do programu Illustrator zobacz plik PDF Migracja z programu FreeHand do programu Illustrator dostępny pod adresem www.adobe.com/go/learn_ai_freehand_pl.*

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.

   Uwaga: *Aby wyświetlić opcje Version Cue w oknie dialogowym Umieść, kliknij przycisk Użyj okna dialogowego Adobe.*
3. Zaznacz opcję Połącz, aby utworzyć połączenie z plikiem lub usunąć zaznaczenie opcją Połącz i osadzić kompozycję w dokumencie programu Ilustrator.
4. Kliknij Umieść.

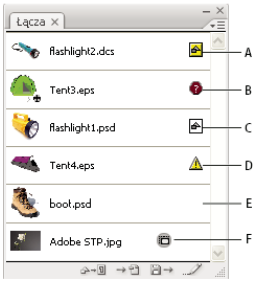
5 Jeżeli trzeba, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Jeśli jest umieszczany wielostronicowy plik PDF, możesz wybrać stronę do umieszczenia i sposób kadrowania kompozycji.
- Jeśli osadzany jest plik programu Photoshop, możesz określić sposób konwersji warstw. Jeśli plik zawiera kompozycje warstw, możesz wybrać wersję obrazka, która zostanie zaimportowana.

Film przedstawiający importowanie plików do programu Illustrator można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0033_pl. Film przedstawiający importowanie i kopiowanie między aplikacjami WWW można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0193_pl.

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.
Uwaga: *Jeśli pracuje się nad plikami pochodzącymi z projektu Adobe Version Cue, to panel Łącza wyświetla dodatkowe informacje o pliku.*



Panel Łącza
A. *Kwestie przezroczystości* ***B.*** *Brakująca kompozycja* ***C.*** *Kompozycja osadzona* ***D.*** *Kompozycja zmieniona* ***E.*** *Kompozycja połączona*

Zobacz także

"Praca z plikami w środowisku Version Cue" na stronie 519

"Omówienie przestrzeni roboczej" na stronie 15

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 kupić połączone zdjęcie z kolekcji zdjęć Adobe, zaznacz je i wybierz polecenie Zakup ten obraz z menu panelu Łącza. Następnie wykonaj instrukcje programu Adobe Bridge.
- Aby zmienić rozmiar miniaturek: w programie Illustrator, wybierz polecenie Opcje panelu z menu panelu Łącza i zaznacz opcję wyświetlania miniaturek; w programie InDesign, wybierz polecenie Małe rzędy z menu panelu.
- Aby posortować łącza w innej kolejności, wybierz pożądane polecenie typu 'Sortuj' z menu panelu.
- (Tylko Illustrator) Aby ukryć miniaturki, wybierz polecenie Opcje z menu panelu Łącza. Wybierz opcję Brak.

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.

W programie InDesign, metadane można wyświetlać także w panelu Informacje. W tym celu należy zaznaczyć obiekt, którego metadane mają zostać wyświetlone, a następnie wybrać polecenie Informacje o pliku z menu panelu Informacje.

Wyświetlanie informacji o pliku dla kompozycji połączonych i osadzonych

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Dwukrotnie kliknij łącze w panelu Łącza. W innym przypadku, możesz zaznaczyć połączenie i wybrać z menu panelu polecenie Informacje o łączu.
     Uwaga: *Proszę nie mylić poleceń "Informacje o łączu" z poleceniem "Informacje o pliku połączonym" w menu panelu Łącza; "Informacje o pliku" odnoszą się do metadanych.*

- Zaznacz połączoną kompozycję w oknie ilustracji. W panelu sterowania, kliknij nazwę pliku i wybierz opcję Informacje o łączu.

Aby odnaleźć w oknie ilustracji kompozycję połączoną lub osadzoną, zaznacz połączenie i kliknij przycisk Przejdź do łącza. W innym przypadku, można wybrać z menu panelu polecenie Przejdź do łącza.

Uaktualnianie łączy zmodyfikowanych

- Aby uaktualnić określone łącza, w panelu Łącza wybierz jedno lub więcej zmienionych łączy i kliknij przycisk Uaktualnij łącze albo z menu panelu wybierz polecenie Uaktualnij łącze.
- Aby uaktualnić określone łącza, zaznacz połączoną kompozycję w oknie ilustracji. W panelu sterowania, kliknij nazwę pliku i wybierz opcję Uaktualnij łącze.

Uwaga: *Domyślnie, Illustrator wyświetla komunikat uaktualniający po zmianie pliku źródłowego. Aby określić czy łącza mają być uaktualniane automatycznie czy odręcznie, wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Obsługa plików > Schowek (Windows) lub Illustrator > Preferencje > Obsługa plików > Schowek (Mac OS) i określ opcję Uaktualnij łącze.*

Odtwarzanie pojedynczego brakującego łącza lub zastępowanie łącza innym plikiem źródłowym

Brakujące łącze—oznaczone ikoną brakującego łącza w panelu Łącza—lub każdy inny połączony plik można odtworzyć lub zastąpić.

1. Zaznacz połączoną kompozycję na stronie lub nazwę pliku połączonego w panelu Łącza.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij przycisk Połącz ponownie, lub wybierz równorzędne polecenie z menu panelu Łącza.
   - W panelu sterowania, kliknij nazwę połączonego pliku i wybierz opcję Połącz ponownie. (Aby opcja ta była dostępna, należy zaznaczyć obraz w kompozycji.)
3. W wyświetlonym oknie dialogowym wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Odszukaj i zaznacz plik do połączenia.
   - Wpisz pierwszą, lub kilka pierwszych liter nazwy pliku do połączenia, aby go szybciej odszukać.
4. Kliknij Umieść.

Nowa kompozycja zachowa rozmiar, położenie i cechy transformacji kompozycji, którą zastępuje.
Uwaga: *Jeśli wszystkie brakujące łącza dokumentu umieszczone są w tym samym folderze, można je wszystkie odtworzyć jednocześnie. W panelu Łącza, zaznacz wszystkie brakujące łącza, następie odtwórz jedno z nich; okno dialogowe pozostanie otwarte i można zaznaczyć kolejne łącze.*

Określanie opcji umieszczania połączonej kompozycji

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Zaznacz połączoną kompozycję w oknie ilustracji. Otwórz panel sterowania i kliknij nazwę pliku. Wybierz opcję Opcje umieszczania.
   - 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.

Zobacz także

"Omówienie panelu Łącza" na stronie 257

"Informacje o kompozycjach osadzonych i połączonych " na stronie 256

Osadzanie połączonego pliku

Zamiast tworzyć łącze 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.

Należy również pamiętać, że osadzenie pliku zamiast połączenia z oryginałem powoduje zwiększenie rozmiaru dokumentu.

- Z menu panelu Łącza wybierz polecenie Osadź obraz.
- Zaznacz połączoną kompozycję w oknie ilustracji. W panelu sterowania, kliknij przycisk Osadź.

  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.

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.
Uwaga: *Jeśli w programie InDesign zamiast grafiki pobierze się do edycji i zaznaczy zarządzaną ramkę graficzną (wyeksportowaną uprzednio do InCopy), to dana grafika otworzy się w programie InCopy.*

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.
   - W programie Illustrator, zaznacz połączoną kompozycję i w panelu sterowania kliknij przycisk Edytuj oryginał.
2. Po wprowadzeniu zmian w oryginalnej aplikacji, zapisz plik.

Importowanie obrazów bitmapowych

Informacje o obrazach bitmapowych

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, którym posługujemy się używając różnych składników 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 filtrów, efektów specjalnych i stylów graficznych.*

Zobacz także

"Informacje o grafice wektorowej" na stronie 46

Wskazówki dotyczące rozdzielczości obrazów przy sporządzaniu ostatecznego materiału wyjściowego

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 lub zmienić ustawienia preferencji Wydajność wyświetlania. 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.

Importowanie plików Adobe PDF

Importowanie plików 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 ilustracji 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 " na stronie 256

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, włącznie ze znacznikami 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 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.

Strona Opcja ta umieszcza obszary odpowiadające rzeczywistej wielkości papieru oryginalnego dokumentu PDF (np. wymiary arkusza A4), łącznie ze znacznikami stron.

Zobacz także

"Umieszczanie (importowanie) plików" na stronie 256

Informacje o importowaniu obrazków 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 Adobe PDF" na stronie 263

"Rasteryzowanie obiektu wektorowego" na stronie 374

Importowanie plików EPS, DCS i AutoCAD

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.

- Domyślnie, połączone pliki EPS są wyświetlane jako podglądy w niskiej rozdzielczości (dla podniesienia jakości działania). 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 wyświetlić połączone pliki EPS w pełnej rozdzielczości, wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Obsługa plików i schowka (Windows) lub Illustrator > Preferencje > Obsługa plików i schowka (Mac OS). Usuń zaznaczenie opcji Użyj prewki w niskiej rozdzielczości dla połączonego EPS. Aby przywrócić podgląd, ponownie zapisz plik EPS z podglądem TIFF.

Zobacz także

"Informacje o kompozycjach osadzonych i połączonych " na stronie 256

"Zapisywanie w formacie EPS" na stronie 268

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.

Importowanie plików AutoCAD

Pliki AutoCAD mogą mieć format DXF lub DWG. Importować można pliki AutoCAD z wersji od 2.5 do 2006. 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.

Importowanie kompozycji z programu Photoshop

Importowanie kompozycji z programu Photoshop

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.

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 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.

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.

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.

Zapisywanie kompozycji

Informacje o zapisywaniu i eksportowaniu kompozycji

Gdy użytkownik zapisuje lub eksportuje kompozycję, program Illustrator umieszcza jej dane w pliku. Struktura danych zależy od wybranego przez użytkownika formatu pliku.

Istnieją cztery podstawowe formaty plików, w jakich można zapisywać kompozycje: AI, PDF, EPS i SVG. Formaty te nazywa się *rodzimymi*, ponieważ zachowują wszystkie dane programu Illustrator. (W przypadku formatów PDF i SVG trzeba w tym celu zaznaczyć opcję Zachowaj możliwości edycyjne programu Ilustrator.)

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 tworzenie zawartości dla urządzeń przenośnych w programie Illustrator można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0207_pl. Film przedstawiający zapisywanie dla Internetu można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0063_pl. Film przedstawiający eksportowanie zawartości z programu Illustrator, łącznie z omówieniem różnych formatów z wskazówkami kiedy ich używać można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0062_pl.

Zapisywanie w formacie programu Illustrator

1 Wybierz polecenie Plik > Zapisz jako lub Plik > Zapisz kopię.

2 Wpisz nazwę pliku i wybierz jego położenie.

Uwaga: *Aby wyświetlić opcje Version Cue w oknie dialogowym Zapisz jako i Zapisz kopię, kliknij przycisk Użyj okna dialogowego Adobe.*

3 Wybierz format plików programu Ilustrator (*.AI) i kliknij Zapisz.

Aby utworzyć plik zgodny z wcześniejszymi wersjami programu Illustrator, ustaw odpowiednio opcję Wersja, umieszczoną w górnej części okna dialogowego Opcje programu Illustrator.

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.

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).

Osadź profile ICC Tworzy dokument z zarządzanymi kolorami.

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.
> ***Ważne:*** *Jeśli kompozycja zawiera złożone, nakładające się obszary, a zachodzi potrzeba korzystania z wysokiej rozdzielczości, kliknij Anuluj i określ ustawienia rasteryzacji.*

Zobacz także

"Praca w Adobe Version Cue" na stronie 501

"Profile kolorów" na stronie 138

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.

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.

Uwaga: *Aby wyświetlić opcje Version Cue w oknie dialogowym Zapisz jako i Zapisz kopię, kliknij przycisk Użyj okna dialogowego Adobe.*

4 Wybierz format EPS programu Illustrator (*.EPS) i kliknij Zapisz.

Aby utworzyć plik zgodny z wcześniejszymi wersjami programu Illustrator, ustaw odpowiednio opcję Wersja, umieszczoną w górnej części okna dialogowego Opcje EPS.

5 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 własności zapisywanego z plikiem obrazka podglądu. 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 pliku.*

Dołącz połączone pliki Pliki połączone z kompozycją są osadzane.

Dołącz miniaturki 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

"Praca w Adobe Version Cue" na stronie 501

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.

Eksport 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.

Film przedstawiający tworzenie zawartości dla urządzeń przenośnych w programie Illustrator można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0207_pl.

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.

2 Wybierz polecenie Plik > Zapisz jako lub Plik > Zapisz kopię.

3 Wpisz nazwę pliku i wybierz jego położenie.

Uwaga: *Aby wyświetlić opcje Version Cue w oknie dialogowym Zapisz jako i Zapisz kopię, kliknij przycisk Użyj okna dialogowego Adobe.*

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 SVG XML Document Type Definition 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.

2AtŁ_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. SVG Tiny plus posiada możliwość wyświetlania gradientów i przezroczystości, ale nie obsługuje odcinania, masek, symboli i efektów filtrów SVG.

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 krzywe 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 (Typowy angielski, Typowy angielski + Glify, Typowy łaciński, Typowy łaciński + 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. (Zobacz .)

Dołącz dane odcięć 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" na stronie 385

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.

Zobacz także

"Optymalizacja obrazu do Internetu" na stronie 392

Eksportowanie kompozycji

Eksportowanie kompozycji

1 Wybierz polecenie Plik > Eksport.

2 Wybierz położenie dla pliku i wpisz nazwę pliku.

Uwaga: *Aby wyświetlić opcje Version Cue w oknie dialogowym Umieść, kliknij przycisk Użyj okna dialogowego Adobe.*

3 Wybierz format z rozwijanego menu Zapisz jako typ (Windows) lub Format (Mac OS).

4 Kliknij Zapisz.

Film przedstawiający eksportowanie zawartości z programu Illustrator, łącznie z omówieniem różnych formatów z wskazówkami kiedy ich używać można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0062_pl.

Zobacz także

"Informacje o zapisywaniu i eksportowaniu kompozycji" na stronie 267

Formaty plików do eksportu kompozycji

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" na stronie 273.
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" na stronie 276. Obraz można zapisać w pliku JPEG także za pomocą polecenia Zapisz dla Internetu i urządzeń.
Uwaga: *Do każdego pliku zapisywanego w formacie JPEG są dołączane pewne sztuczne efekty, np. faliste wzorki. 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" na stronie 274. Obraz można zapisać w pliku SWF również za pomocą polecenia Zapisz dla Internetu i urządzeń (zobacz "Opcje optymalizacji SWF (Illustrator)" na stronie 405). Tekst można eksportować w formacie Flash Dynamic lub Input (zobacz "Oznakowanie tekstu do wyeksportowania na format Flash" na stronie 338). 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.

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" na stronie 276.

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" na stronie 277. 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" na stronie 338).

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" na stronie 277.

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.

Zobacz także

"Informacje o zapisywaniu i eksportowaniu kompozycji" na stronie 267

"Eksportowanie kompozycji" na stronie 272

Opcje eksportowania formatu AutoCAD

Podczas eksportowania kompozycji do formatu DXF lub DWG można ustawić następujące opcje:
Wersja AutoCAD Określa najwcześniejszą 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.

Rastrowy format pliku 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. Np. tekst może zostać przekonwertowany na kontury, a filtry 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, aby zachować wygląd 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.

Nakreśl kontury 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.

Opcje eksportowania formatu Flash

Podczas eksportowania kompozycji do formatu SWF można ustawić następujące opcje Podstawowe i zaawansowane. Film przedstawiający eksportowanie plików SWF z programu Illustrator można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0214_pl. (Film przedstawiający importowanie plików programu Illustrator do programu Flash można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0197_pl.)
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. Film przedstawiający importowanie i kopiowanie między aplikacjami WWW można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0193_pl.*

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 na 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. Film przedstawiający efektywne używanie symboli między programami Illustrator i Flash można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0198_pl.

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 Cała strona dokumentu programu Illustrator (i wszelkie zawarte w niej kompozycje) jest konwertowana na format SWF. Fragmenty kompozycji wychodzące poza obszar strony są obcinane.

Przytnij do obszaru kadrowania Eksportuje obszar wewnątrz obszaru kadrowania.

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 krzywe Konwertuje tekst na ścieżki wektorowe. Opcja jest przeznaczona do zachowania wyglądu tekstu we wszystkich odtwarzaczach Flash. Jeśli preferujesz maksymalne zachowanie możliwości edycyjnych, wyłącz zaznaczenie tej opcji. (Film przedstawiający efektywne używanie tekstu między programami Flash i Illustrator można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0199_pl.

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 Zaawansowane i określ następujące:
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 opcji Warstwy AI do klatek 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:
Po kolei Eksportuje każdy obiekt mieszania na oddzielną klatkę animacji.

W jednym 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 opcji Warstwy AI do klatek 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 opcji Warstwy AI do ramek SWF).

Opcje eksportu JPEG

Podczas eksportowania kompozycji do formatu JPEG można określić 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 obrazka 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" na stronie 87

"Optymalizacja obrazu do Internetu" na stronie 392

Opcje eksportu programu Photoshop

Podczas eksportu kompozycji do formatu programu Photoshop, można określić 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.

Obrazek płaski 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" na stronie 262

"Kolory w grafice cyfrowej" na stronie 87

Opcje eksportu PNG

Podczas eksportu kompozycji do formatu PNG można określić następujące opcje:
Rozdzielczość Określa rozdzielczość obrazu zrasteryzowanego. Wyższe rozdzielczości zapewniają większą jakość obrazów, ale zwiększają też rozmiary plików.
Uwaga: *W niektórych aplikacjach pliki PND 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.*

Kolory 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.

Przeplot 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" na stronie 262

"Optymalizacja obrazu do Internetu" na stronie 392

Opcje eksportu TIFF

Podczas eksportu kompozycji do formatu TIFF można określić 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" na stronie 262

"Kolory w grafice cyfrowej" na stronie 87

Tworzenie plików Adobe PDF

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.	W dokumentach PDF można osadzić specjalne znaczniki, które odpowiadają między innymi za zawijanie tekstu na ekranach urządzeń przenośnych (z systemami Palm OS®, Symbian™ i Pocket PC).

Często występujący problem	Rozwiązanie Adobe PDF
Dokumenty nietypowo sformatowane są niedostępne dla użytkowników niedowidzących.	Oznakowane pliki PDF zawierają dodatkowe informacje, które czynią je dostępnymi dla czytników ekranu.

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_pl. 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.

Tworzenie pliku Adobe PDF

1. Wybierz polecenie Plik > Zapisz jako lub Plik > Zapisz kopię.
2. Wpisz nazwę pliku i wybierz jego położenie.

   Uwaga: *Aby wyświetlić opcje Version Cue w oknie dialogowym Zapisz jako i Zapisz kopię, kliknij przycisk Użyj okna dialogowego Adobe.*
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. Wybierz polecenie Plik > Drukuj i określ rozmiar nośnika dla stron PDF.
2. W lewej części okna dialogowego Drukuj wybierz opcję Ustawienia. Ustaw następujące opcje i naciśnij przycisk Gotowe:
   - W części Kadrowanie kompozycję do, zaznacz opcję Obszar roboczy.
   - W części Dzielenie na mniejsze strony, wybierz opcję Sąsiadujące pełne strony lub Sąsiadujące obszary z obrazami.
3. Określ wielkość obszaru roboczego tak, by wszystkie strony były widoczne i wybierz polecenie Widok > Pokaż podział strony. (Zobacz “Informacje o dzieleniu stron” na stronie 37).
4. Rozmieść kompozycję na każdej ze stron, zgodnie z krawędziami podziału na obszarze kompozycji.
5. Zapisz plik w formacie Adobe PDF.
6. W oknie dialogowym Zapisz Adobe PDF zaznacz opcję Utwórz wielostronicowy PDF z płytek strony.
7. Ustaw dodatkowe opcje PDF i 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 format PDF/X-1a (dla obiegu pracy CMYK) oraz PDF/X-3 (dla obiegu pracy z zarządzaniem kolorami).

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.

Predefiniowane ustawienia Adobe PDF

Predefiniowane ustawienie PDF jest grupą ustawień wpływającą na proces tworzenia pliku PDF. Ustawienia te są zaprojektowane dla zapewnienia równowagi między wielkością pliku a jego jakością, w zależności od przeznaczenia danego pliku PDF. Większość predefiniowanych ustawień jest dzielona między komponenty Adobe Creative Suite, włączając InDesign, Illustrator, Photoshop oraz Acrobat. Można też tworzyć i udostępniać predefiniowane ustawienia własne dla specjalnych wymagań wyjściowych.

Kilka z ustawień wymienionych poniżej nie są dostępne, dopóki nie zostaną w razie potrzeby przeniesione z folderu Dodatki (gdzie zostały domyślnie zainstalowane) w folderze Ustawienia. Zwykle, foldery Dodatki i Ustawienia znajdują się w katalogu (Windows Vista) ProgramData\Adobe\AdobePDF, (Windows XP) Documents and Settings\All Users\Application Data\Adobe\Adobe PDF lub (Mac OS) Library/Application Support/Adobe PDF. W niektórych programach Creative Suite, część ustawień może być niedostępna.

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. Predefiniowane ustawienie używa wersji PDF 1.4 (Windows) lub PDF 1.6 (Mac OS), przeprowadza próby obrazów kolorowych i w skali szarości przy rozdzielczości 300 ppi, a obrazów monochromatycznych – przy rozdzielczości 1200 ppi, osadza podzestawy wszystkich czcionek, pozostawia kolor bez zmian i nie spłaszcza przezroczystości (dotyczy typów pliku z przezroczystością). Pliki PDF utworzone z wykorzystaniem tego zestawu mogą być otwierane w programie Acrobat 5.0 i Acrobat Reader 5.0 (oraz ich nowszych wersjach). W programie InDesign, predefiniowane ustawienie tworzy też pliki PDF ze znacznikami.

Domyślne ustawienia programu Illustrator (tylko Illustrator) Tworzy plik PDF z zachowaniem wszystkich danych programu Illustrator. Pliki PDF tworzone z tymi ustawieniami mogą być ponownie otwierane w programie Illustrator bez straty jakichkolwiek danych.

Za duże strony (tylko Acrobat) Tworzy pliki PDF odpowiednie do wyświetlania i drukowania rysunków technicznych większych niż 200 x 200 cali. Pliki PDF utworzone z wykorzystaniem tego zestawu mogą być otwierane w programie Acrobat i Reader 7.0 (oraz ich nowszych wersjach).

PDF/A-1b: 2005 (CMYK i RGB) (tylko 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) PDF/X-1 wymaga osadzenia wszystkich czcionek, odpowiednich pól PDF oraz kolorów z przestrzeni CMYK, kolorów podstawowych lub obydwu. 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).

PDF/X1a używa PDF 1.3, próbkuje kolory przy rozdzielczości 300 ppi, a obrazki monochromatyczne – przy rozdzielczości 1200 ppi, osadza wszystkie podzestawy czcionek, tworzy nieznakowane pliki PDF i spłaszcza przezroczystości używając ustawień wysokiej rozdzielczości.
Uwaga: *Predefiniowane ustawienia PDF/X1-a:2003 i PDF/X3 (2003) są umieszczane na dysku podczas instalacji, ale nie są dostępne, dopóki nie zostaną przeniesione z folderu Dodatki do folderu Settings.*

PDF/X-4 (2007) W programie Acrobat 8, ustawienie to jest nazywane PDF/X4 DRAFT, aby odzwierciedlić wstępny stan specyfikacji ISO w czasie wydania programu Acrobat.) Ustawienia jest oparte na formacie PDF 1.4, który zawiera obsługę przezroczystości aktywnej. PDF/X-4 posiada takie samo zarządzanie kolorem i specyfikacje koloru ICC (*International Color Consortium*), co PDF/X-3. Pliki zgodne z formatem PDF/X-4 można tworzyć bezpośrednio z komponentów Creative Suite 3 (Illustrator, InDesign i Photoshop). W programie Acrobat 8, do konwersji plików PDF na PDF/X-4 DRAFT służy funkcja Inspekcja wstępna.

Pliki PDF zgodne ze standardem PDF/X-4 mogą być otwierane w programie Acrobat 7.0 i Reader 7.0 (oraz ich nowszych wersjach).

Jakość drukarska Tworzy pliki PDF, które będą stanowić podstawę profesjonalnego wydruku wysokiej jakości (np, drukarnie cyfrowe lub naświetlarnie), pliki wynikowe nie są jednak zgodne ze standardem PDF/X. W tym wypadku największą rolę odgrywa jakość wydruku. W pliku PDF muszą być zawarte wszystkie informacje wymagane przez firmę drukującą i niezbędne do otrzymania profesjonalnego wydruku. Ustawienie używa wersji PDF 1.4, konwertuje kolory na CMYK, próbkuje kolory przy rozdzielczości 300 ppi, a obrazki monochromatyczne – przy rozdzielczości 1200 ppi, osadza wszystkie podzestawy czcionek i zachowuje przezroczystość (dotyczy typów pliku z przezroczystością).

Pliki PDF utworzone z wykorzystaniem tego zestawu mogą być otwierane w programie Acrobat 5.0 i Acrobat Reader 5.0 (oraz ich nowszych wersjach).
Uwaga: *Przed utworzeniem pliku Adobe PDF, który będzie drukowany przez wyspecjalizowaną firmę, należy dowiedzieć się, jakie ustawienia i rozdzielczości są najbardziej odpowiednie, ewentualnie poprosić pracowników firmy o dostarczenie pliku .joboptions (opcje pracy) z zalecanymi ustawieniami. W niektórych wypadkach ustawienia Adobe PDF należy dostosować do wymagań konkretnej firmy, a plik .joboptions (opcje pracy) utworzyć samodzielnie.*

Plik PDF z bogatą treścią Tworzy dostępne pliki PDF zawierające znaczniki, hiperłącza, zakładki, elementy interaktywne i warstwy. Ustawienie używa wersji PDF 1.5 i osadza wszystkie podzestawy czcionek. Pliki są optymalizowane pod kątem przesyłania danych. Pliki PDF utworzone z wykorzystaniem tego zestawu mogą być otwierane w programie 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 będą wyświetlane w Internecie lub sieci intranet, ewentualnie będą rozpowszechniane pocztą elektroniczną. Zestaw opcji używa kompresji, próbkowania i stosunkowo małej rozdzielczości obrazu. Konwertuje wszystkie kolory na sRGB i (w konwersji za pomocą programu Distiller) nie osadza czcionek. Pliki są optymalizowane pod kątem przesyłania danych.

Pliki PDF utworzone z wykorzystaniem tego zestawu mogą być otwierane w programie Acrobat 5.0 i Acrobat Reader 5.0 (oraz ich nowszych wersjach).

Standardowy (tylko Acrobat) Tworzy pliki PDF, które będą drukowane na drukarkach biurowych lub kopiarkach cyfrowych, publikowane na dyskach CD lub wysyłane do klientów jako wersje próbne. Opcje zestawu wymuszają kompresję i próbkowanie (operacje te zmniejszają wielkość pliku); czcionki używane w pliku są osadzane (jeśli to możliwe); kolory są konwertowane na kolory z przestrzeni RGB, a wydruk odbywa się przy średniej rozdzielczości. Czcionki systemu Windows są osadzane domyślnie. Pliki PDF utworzone z wykorzystaniem tego zestawu mogą być otwierane w programie Acrobat 5.0 i Acrobat Reader 5.0 (oraz ich nowszych wersjach).

Więcej informacji na temat udostępnianych ustawień PDF dla programów Creative Suite, znajduje się w podręczniku PDF Integration na dysku DVD Creative Suite.

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.)
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.

Predefiniowane ustawienia PDF są przechowywane w plikach .joboptions, umieszczonych w folderze */Documents and Settings/All Users/Documents/Adobe PDF/Settings* (Windows) lub */Library/Application Support/Adobe PDF/Settings* (Mac OS). Wszystkie własne style ustawień zapisane w tym miejscu będą dostępne także w innych aplikacjach Creative Suite.

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.

Zobacz także

"Określanie opcji Adobe PDF" na stronie 282

Wczytywanie predefiniowanych ustawień PDF

Program Illustrator zawiera dodatkowe pliki ustawień predefiniowanych PDF (.joboptions), instalowane w podfolderze Dodatki w folderze */Documents and Settings/All Users/Documents/Adobe PDF* (Windows) lub */Library/Application Support/Adobe PDF* (Mac OS). Własne style ustawień PDF można także uzyskać od usługodawcy albo od kolegów.

1. Aby wczytać style ustawień PDF do wszystkich aplikacji Creative Suite 2, wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Dwukrotnie kliknij plik .joboptions.
   - Wybierz polecenie Edycja > Predefiniowane ustawienia Adobe PDF. Kliknij Import i wybierz pożądany plik .joboptions.

Opcje Adobe PDF

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.

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.*

Poziomy zgodności PDF

Przed przystąpieniem do tworzenia plików PDF należy wybrać wersję formatu PDF. Wersję PDF można zmienić przełączając ustawienia lub wybierając opcję zgodności, podczas zapisywania pliku PDF lub edycji predefiniowanego ustawienia PDF.

Ogólnie mówiąc, jeśli nie ma szczególnej potrzeby zgodności ze starszymi wersjami, powinno używać się najnowszej wersji (w tym przypadku wersji 1.7). Najnowsza wersja zawiera wszystkie ostatnio wprowadzone funkcje. Mimo to, w przypadku dokumentów, które będą dystrybuowane na szeroką skalę warto wybrać ustawienie Acrobat 5 (PDF 1.4) lub Acrobat 6 (PDF 1.5). Zagwarantuje to, że wszyscy użytkownicy będą mogli wyświetlić i wydrukować dokument.

W poniższej tabeli zestawiono różnice między plikami PDF o różnych ustawieniach zgodności.

Acrobat 4 (PDF 1,3)	Acrobat 5 (PDF 1.4)	Acrobat 6 (PDF 1.5)	Acrobat 7 (PDF 1.6) i Acrobat 8 (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 dostępne w nowszych wersjach mogą jednak zostać utracone lub niewidoczne.	Większość plików PDF można otwierać w programie Acrobat 4.0 i Acrobat Reader 4.0 oraz ich nowszych wersjach. Funkcje dostępne w nowszych wersjach mogą jednak zostać utracone lub niewidoczne.	Większość plików PDF można otwierać w programie Acrobat 4.0 i Acrobat Reader 4.0 oraz ich nowszych wersjach. Funkcje dostępne w nowszych wersjach mogą jednak zostać utracone lub niewidoczne.
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.)

Acrobat 4 (PDF 1,3)	Acrobat 5 (PDF 1.4)	Acrobat 6 (PDF 1.5)	Acrobat 7 (PDF 1.6) i Acrobat 8 (PDF 1.7)
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, 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).

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 Tworzy miniaturkę kompozycji. Miniaturka ta jest wyświetlana w oknach dialogowych Otwórz i Umieść.

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).*

Zapisz podzielony obszar kompozycji na kilku stronach dokumentu PDF. Zapisuje każdą płytkę dokumentu programu Ilustrator jako oddzielną stronę pliku PDF.

Zobacz także

"Informacje o Adobe PDF" na stronie 278

"Drukowanie i zapisywanie grafiki przezroczystej" na stronie 427

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.

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.

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.

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.

Zobacz także

"Informacje o Adobe PDF" na stronie 278

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 kadrowania 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 kadrowania strony. Obejmują one nazwę pliku, numer strony, bieżącą datę i godzinę oraz nazwę wyciągu barwnego (rozbarwienia).

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.

Zobacz także

"Informacje o Adobe PDF" na stronie 278

Zarządzanie kolorami i opcje PDF/X dla plików PDF

W sekcji Wyjście, okna dialogowego Zapisz Adobe PDF można ustawić następujące opcje: Zależności pomiędzy opcjami wyjściowymi zmieniają się w zależności od włączenia lub wyłączenia zarządzania kolorami i wybranego standardu 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 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.*

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.

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 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.

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.

Zobacz także

"Informacje o Adobe PDF" na stronie 278

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).

Nadruk 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.*

Zobacz także

"Informacje o Adobe PDF" na stronie 278

"Drukowanie i zapisywanie grafiki przezroczystej" na stronie 427

Dodawanie zabezpieczeń do plików PDF

Podczas zapisywania plików PDF, można dodać zabezpieczenie hasłem i ograniczenia dostępu. Ograniczenia mogą dotyczyć nie tylko otwierania pliku, ale też kopiowania i wydzielania zawartości, drukowania dokumentu i więcej.

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 panelu 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.*

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.

Hasło wymagane do otwarcia 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.*

Użyj hasła do ograniczenia edycji ustawień Ochrona i dostęp 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 i innej zawartości 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.

Używanie informacji o pliku i metadanych

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 Version Cue) korzystają z metadanych XMP, aby przekazywać i zapisywać informacje o pliku, takie jak komentarze do wersji, których można szukać również przy pomocy programu Bridge.

W większości przypadków, metadane pozostają związane z plikiem nawet po zmianie formatu, np. z PSD na JPG. Metadane są zachowywane również po umieszczeniu tych plików w dokumencie lub projekcie Adobe.

Można korzystać z zestawu XMP Software Development Kit, który jest pomocny w tworzeniu, przetwarzaniu i wymianie metadanych. Na przykład, zestaw ten pozwala dodawać nowe pola do okna dialogowego Informacje o pliku. Aby uzyskać dodatkowe informacje na temat XMP i XMP SDK odwiedź serwis internetowy Adobe.

Pracowanie przy pomocy metadanych w programie Bridge i składnikach Adobe Creative Suite

Program 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. Bridge umożliwia posługiwanie się metadanymi na dwa sposoby: za pomocą panelu Metadane oraz za pomocą okna dialogowego Informacje o pliku.

W niektórych przypadkach, wiele widoków może istnieć 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.

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.

Zobacz także

“Omówienie przestrzeni roboczej” na stronie 15

Rozdział 10: Tekst

Wśród najmocniejszych stron programu Adobe Illustrator są jego funkcje tekstowe. Możesz dodać pojedynczą linię tekstu do kompozycji, tworzyć kolumny i wiersze tekstu, wlać tekst w kształt lub wzdłuż ścieżki oraz korzystać z formularzy jako obiektów graficznych. Wybór czcionek, ustawień interlinii, kerningu, odstępów przed i po akapicie to przykłady możliwości wpływania na wygląd tekstu w kompozycji.

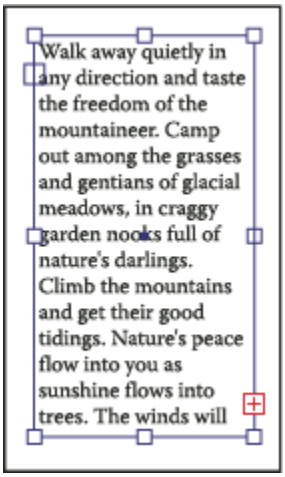
Tworzenie i importowanie tekstu

Wpisywanie tekstu

Tekst może być tworzony na trzy sposoby: od punktu, wewnątrz obszaru i wzdłuż ścieżki.

- *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.
- *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).
- *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. (Zobacz

  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 punktowego i akapitowego można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0045_pl. Film przedstawiający tworzenie tekstu na ścieżce można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0046_pl. Więcej informacji o wykorzystaniu tekstu w programie Illustrator znajduje na stronie internetowej www.adobe.com/go/learn_ai_type_pl.

Wpisywanie tekstu od punktu

1 Wybierz narzędzie Tekst lub narzędzie Tekst pionowy .

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.

> ***Ważne:*** *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.*

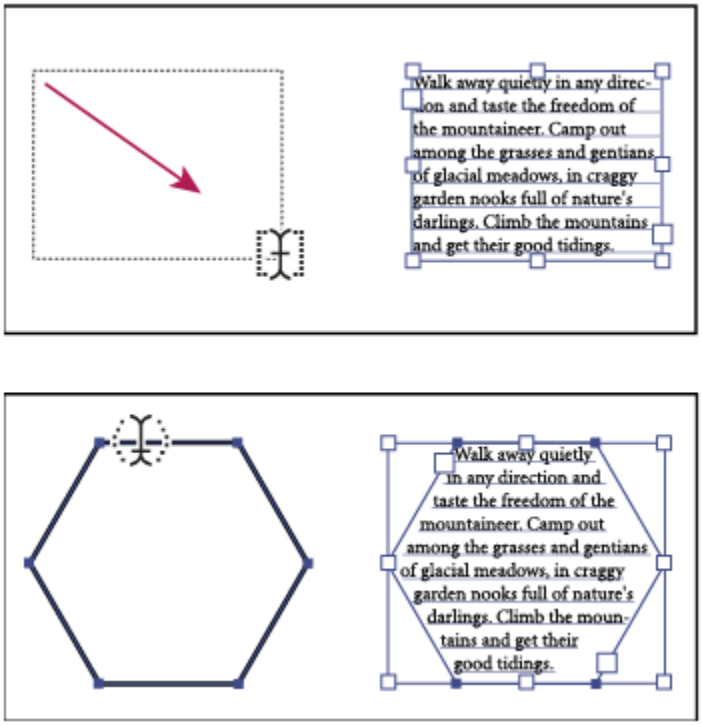
4 Wpisz tekst. Aby w tym samym obiekcie tekstowym rozpocząć nowy wiersz tekstu, wciśnij Enter lub Return .

5 Po zakończeniu wpisywania tekstu, kliknij narzędzie Zaznaczanie i zaznacz wybrany obiekt tekstowy. Ewentualnie, kliknij wybrany tekst z wciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS).

Wpisywanie tekstu na obszarze

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 wciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS).

Wpisywanie tekstu wzdłuż ścieżki

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 wciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS).

Importowanie plików tekstowych do kompozycji

Program Illustrator pozwala importować do kompozycji teksty utworzone w innych aplikacjach. Illustrator obsługuje następujące formaty plików tekstowych:

- Microsoft Word dla Windows 97, 98, 2000, 2002, 2003 oraz 2007
- Microsoft Word dla Mac OS X oraz 2004
- 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 wyświetlanie tekstu wpisanego w Windows w systemie Mac OS.*

Importowanie tekstu do nowego pliku

1 Wybierz polecenie Plik > Otwórz.

2 Zaznacz wybrany plik, 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.

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.

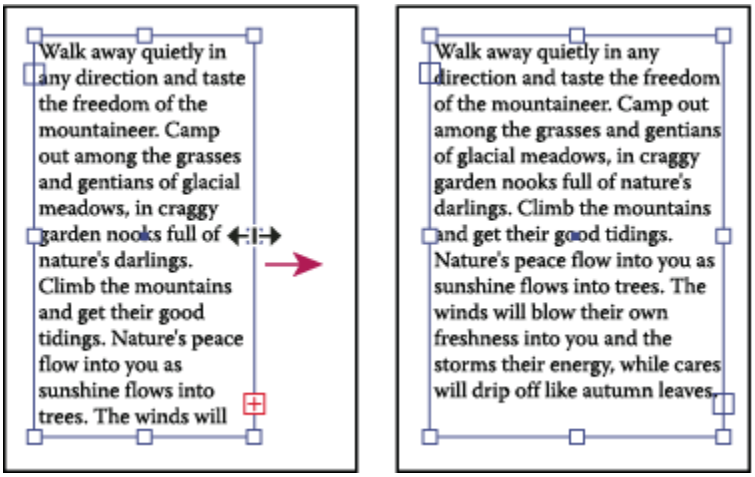
1 Wybierz polecenie Obiekt > Ścieżka > Wyczyść.

2 Zaznacz opcję Usuń puste ścieżki tekstowe i kliknij OK.

Praca z tekstem akapitowym

Zmiana rozmiaru ramki tekstowej

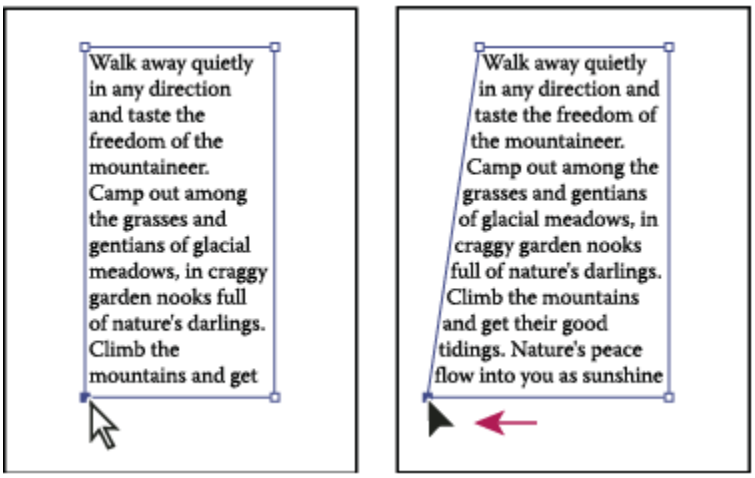
1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Zaznacz obiekt tekstowy za pomocą narzędzia Zaznaczanie lub panelu Warstwy i przeciągnij uchwyt obwiedni.



Zmiana rozmiaru obszaru tekstowego za pomocą narzędzia Zaznaczanie

- Zaznacz krawędź lub narożnik ścieżki tekstowej za pomocą narzędzia Zaznaczanie bezpośrednie . Dostosuj kształt ścieżki metodą przeciągania.

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.

Zobacz także

"Wpisywanie tekstu" na stronie 291

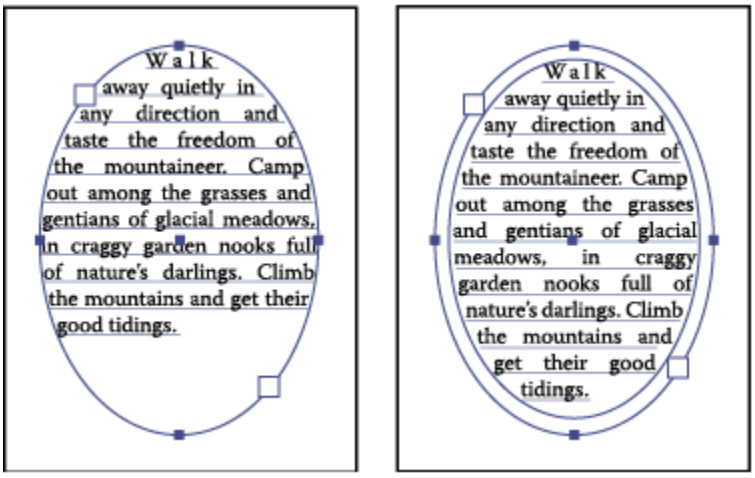
Zmiana marginesów wokół tekstu akapitowego

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.

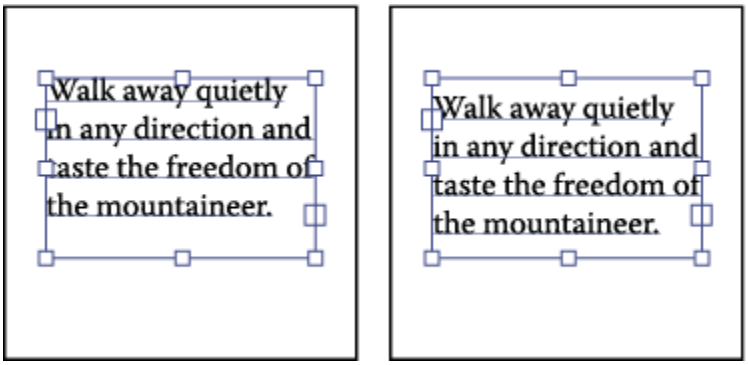
3 Określ wielkość odstępu krawędziowego i kliknij OK.



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. Ustawienie to jest dostępne pod warunkiem zaznaczenia preferencji Pokaż opcje języków azjatyckich.**
Stała	**Określa odległość między górną krawędzią obiektu a linią bazową pierwszego wiersza tekstu była równa wartości ustawionej w polu Min.**

4 W polu Min należy określić minimalną wartość przesunięcia linii bazowej.

Na przykład, jeśli opcję Pierwsza linia bazowa ustawiono jako Interlinia a wartość minimalną określono jako 1p, program Illustrator użyje wartości interlinii tylko wtedy, gdy będzie ona większa od 1 pica.

Zobacz także

"Przesunięcie linii bazowej" na stronie 320

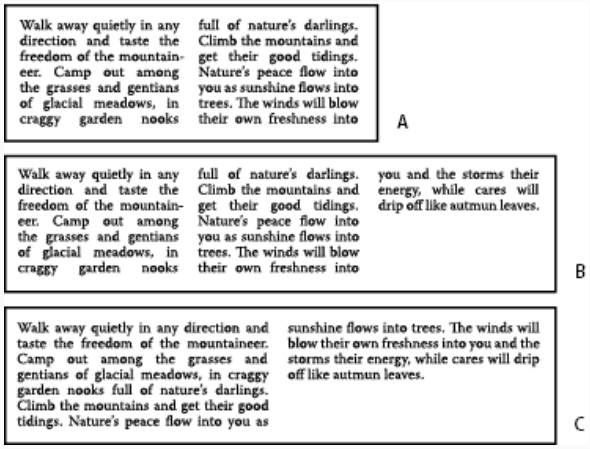
"Wyświetlanie opcji tekstu azjatyckiego" na stronie 340

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.**
Rozpiętość	**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* ***A.*** *Oryginalne kolumny* ***B.*** *Kolumny zmienione przy zaznaczonej opcji Stałe* ***C.*** *Kolumny zmienione przy odznaczonej opcji Stałe*
Odstęp między łamami	**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.

Dopasowywanie tytułu do całej szerokości obszaru tekstu

1 Zaznacz narzędzie tekstowe i kliknij akapit, który ma być dopasowany.

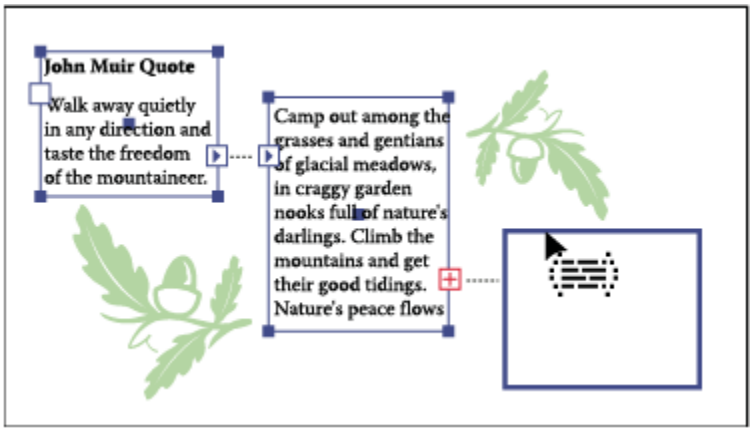
2 Wybierz polecenie Tekst > Zmieść tytuł.

Uwaga: *Po zmianie formatowania tekstu należy ponownie zastosować polecenie Zmieść tytuł.*

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.*

Zobacz także

"Wpisywanie tekstu" na stronie 291

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.

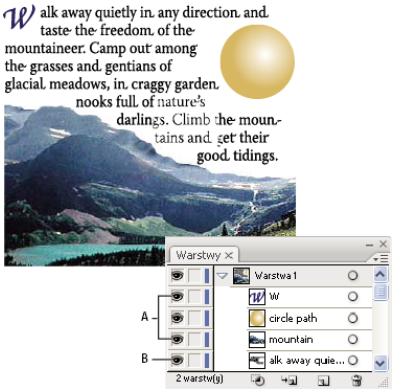
2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- 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.

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

"Omówienie panelu Warstwy" na stronie 212

"Układanie obiektów w stos" na stronie 217

Oblewanie tekstem

1 Przed rozpoczęciem oblewania, upewnij się, że wybrany tekst spełnia następujące warunki:
- Jest to tekst akapitowy (wpisany w polu tekstowym).
- Tekst jest umieszczony na tej samej warstwie, co obiekt wybrany do oblania.
- Tekst jest umieszczony w hierarchii warstwy bezpośrednio pod obiektem do oblania.

> ***Ważne:*** *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, których 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.

Praca z tekstem na ścieżce

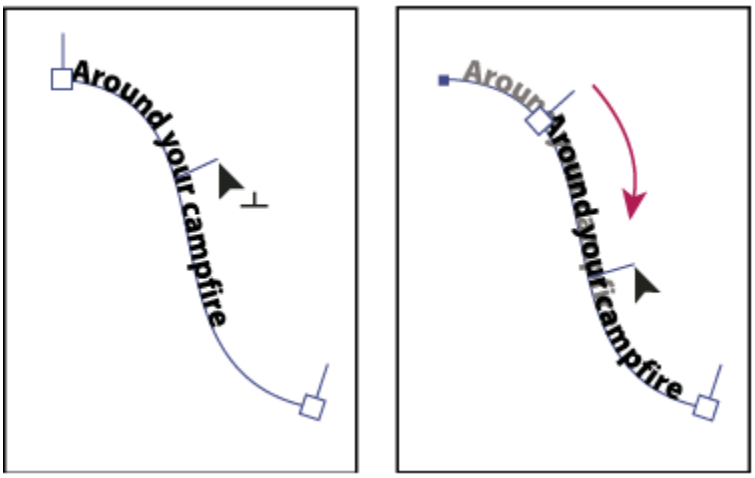
Przesuwanie lub odbijanie tekstu na ścieżce

1 Zaznacz obiekt tekstowy.

Na początku tekstu, na końcu ścieżki i w jej punkcie środkowym są wyświetlane specjalne uchwyty.

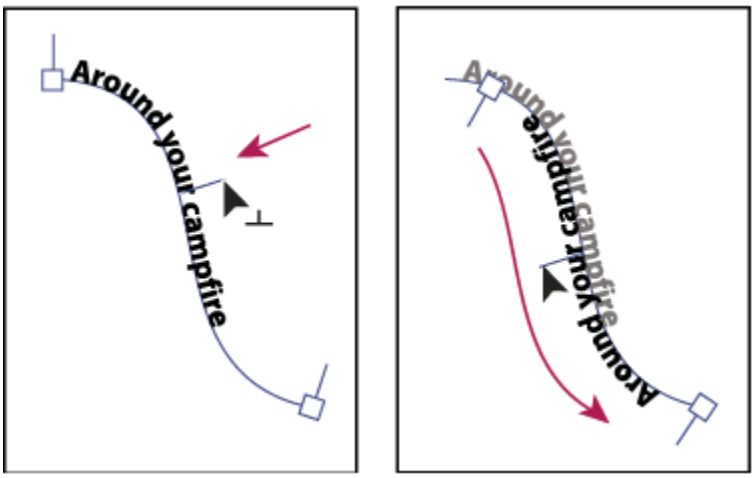
2 Umieść kursor nad środkowym uchwytem tekstu i poczekaj do pojawienia się małej ikony ⊥.

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

Aby przenieść tekst na drugą stronę ścieżki bez zmiany kierunku, skorzystaj z opcji Przesunięcie linii bazowej z panelu Typografia. Na przykład, jeśli 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 na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0046_pl.

Zobacz także

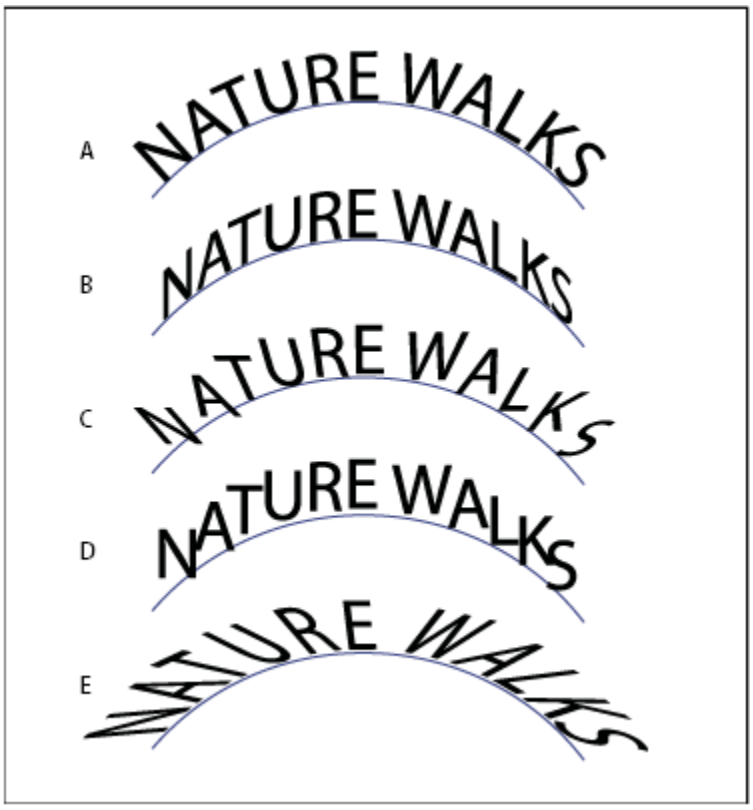
"Wpisywanie tekstu" na stronie 291

Stosowanie efektów dotyczących tekstu na ścieżce

Efekty dotyczące tekstu na ścieżce pozwalają zmieniać orientację znaków względem ścieżki.

1 Zaznacz obiekt tekstowy.

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.



Efekty dotyczące tekstu na ścieżce
***A.** Tęcza **B.** Pochylenie **C.** Wstęga 3D **D.** Schodki **E.** Grawitacja*

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 c) lub bez linii bazowej (takie jak apostrof) będą wyrównywane w pionie wraz ze znakami posiadającymi wydłużenia górne i dolne oraz linie bazowe. Te wymiary czcionek są na stałe określane przez producenta czcionki.*** ***Dla bardziej precyzyjnego wyrównania w pionie można posłużyć się opcją Przesunięcie linii bazowej z panelu Typografia. Na przykład, wpisanie wartości ujemnej w pole Przesunięcie linii bazowej powoduje opuszczenie tekstu.***

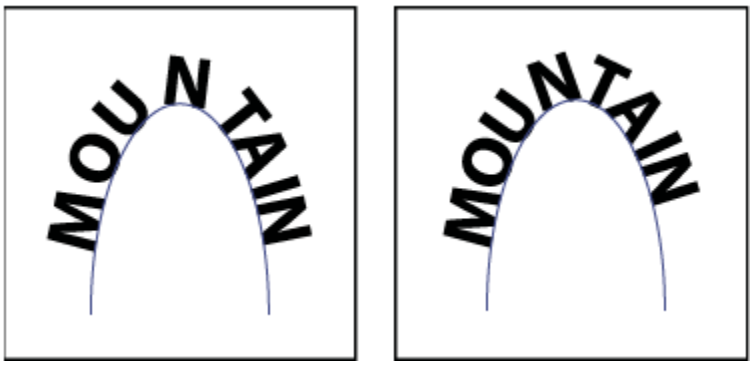
Zobacz także

"Przesunięcie linii bazowej" na stronie 320

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)

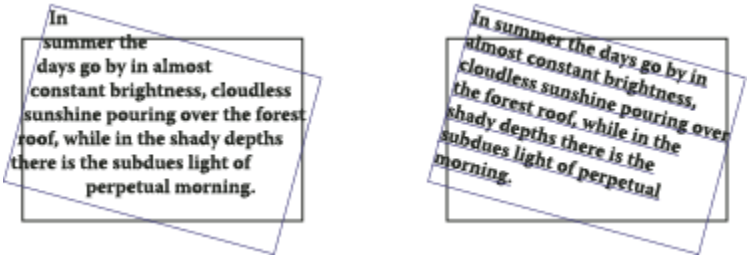
Uwaga: *Opcja Odstępy nie ma żadnego wpływu na znaki rozmieszczone wokół segmentów prostoliniowych. Aby zmienić odstępy znaków w dowolnym miejscu ścieżki, należy je zaznaczyć, a następnie zastosować kerning lub światło.*

Skalowanie i obracanie tekstu

Zaznaczanie tekstu dla przekształceń

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)

Zobacz także

"Przekształcanie obiektów" na stronie 221

Skalowanie tekstu

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

- 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.

Zobacz także

"Omówienie panelu Typografia" na stronie 312

"Korzystanie z bloków tate-chu-yoko" na stronie 342

Słowniki ortograficzne i językowe

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.

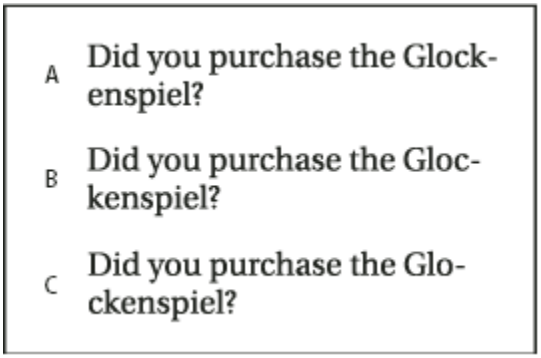
Edycja słownika ortograficznego

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.

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 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.

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.

Czcionki

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 używać plików czcionek w folderach lokalnych:
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.

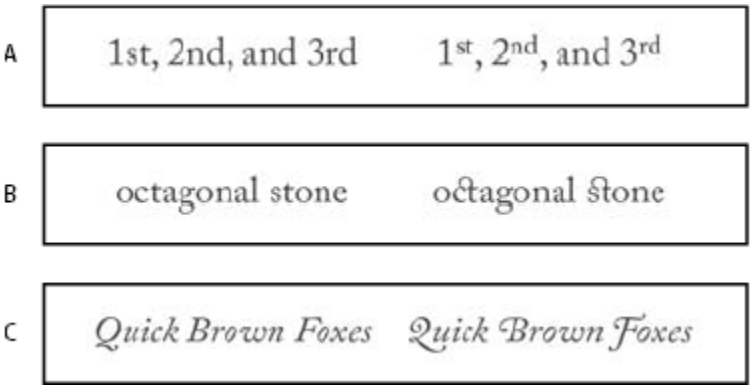
Czcionki OpenType

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

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

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

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.

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, możesz zmienić jednostki miary dla tekstu.

***seehelp** Lista szybkich technik zaznaczania znajduje się w części "Skróty klawiaturowe" w pliku Pomocy.*

Wyszukiwanie i zastępowanie czcionek

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.*

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 podstawione czcionki na różowo, wybierz polecenie Plik > Ustawienia dokumentu i wybierz polecenie Tekst z menu, w górnej części okna dialogowego. Zaznacz opcję Czcionka podstawiona i kliknij OK.

Formatowanie tekstu

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".

Zobacz także

Zaznaczanie znaków

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".

1 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.
     seehelp *Lista szybkich technik zaznaczania znajduje się w części "Skróty klawiaturowe", w systemie pomocy programu Illustrator.*

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".

1 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 Zaznacz 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 na żadnym znaku. (Kliknięcie na 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, musisz kliknąć dokładnie na ścieżce zaznaczanego tekstu. Gdy preferencja nie jest zaznaczona, możesz kliknąć w dowolnym miejscu obwiedni zaznaczanego tekstu. Aby określić tę preferencję, wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Tekst (Windows) lub Illustrator > Preferencje > Tekst (Mac OS).*

Wyszukiwanie i zastępowanie tekstu

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby przeszukać cały dokument, usuń zaznaczenia wszelkich obiektów.
- Aby ograniczyć przeszukiwanie do pewnego obiektu tekstowego, zaznacz ten obiekt.
- Aby ograniczyć przeszukiwanie do pewnego zakresu znaków, zaznacz ten zakres.

2 Wybierz polecenie Edycja > Znajdź i zastąp.

3 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.

4 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.**

5 Kliknij Znajdź, aby rozpocząć przeszukiwanie.

6 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.

7 Kliknij ikonę do zamykania okna dialogowego.

Aby odnaleźć następny przykład ciągu znaków, jeśli zamknięte jest okno Znajdź i zastąp, wybierz polecenie Edycja > Znajdź następny.

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.

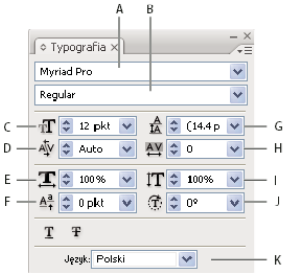
Zobacz także

"Informacje o atrybutach wyglądu" na stronie 354

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.

Film przedstawiający wykorzystanie stylów znakowych i akapitowych można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0047_pl.



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.** Panel Wyrównywanie **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.
***seehelp** Lista szybkich technik zaznaczania znajduje się w części "Skróty klawiaturowe", w systemie pomocy programu Illustrator.*

Zobacz także

Podkreślanie lub przekreślanie tekstu

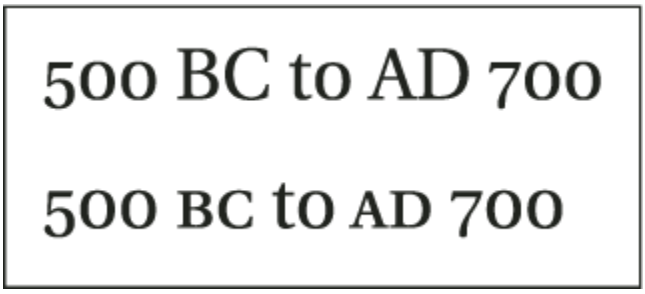
1. Zaznacz tekst, który ma zostać podkreślony lub przekreślony. Jeśli nie jest zaznaczony żaden tekst, bieżące ustawienie będzie stosowana do nowych tekstów.

2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij przycisk Podkreślenie T w panelu Typografia, aby zastosować podkreślenie tekstu.
   - Kliknij przycisk Przekreślenie T w panelu Typografia, aby zastosować przekreślenie tekstu.

Domyślna grubość podkreślenia lub przekreślenia zależy od rozmiaru czcionki.

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 zsyntezowanych kapitalików, wybierz polecenie Plik > Ustawienia dokumentu i zaznacz opcję Tekst w menu u góry okna dialogowego. 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.

Zobacz także

“Omówienie panelu Typografia” na stronie 312

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: Opcja WIELKIE LITERY powoduje, że niewidoczne ligatury są zamieniane na zwykły tekst. Ta sama uwaga dotyczy poleceń Wielkość liter na początku zdań i Wielkość liter początkowych, które mają wpływ na ligatury na początku tekstu.***
małe litery	**aby zmienić wszystkie znaki na małe litery.**
Jak Nazwy Własne	**aby umieścić wielką literę na początku każdego wyrazu.**
Tak jak w zdaniu	**aby umieścić wielką literę na początku każdego zdania.** ***Uwaga: Polecenie Tak 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.*** ***W przypadku czcionki OpenType możesz wykorzystać formatowanie kapitalikami, które daje bardziej elegancki efekt.***

Zobacz także

"Stosowanie wersalików i kapitalików" na stronie 314

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.

1 Wybierz polecenie Plik > Ustawienia dokumentu, a następnie polecenie Tekst z menu u góry okna dialogowego.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności i kliknij przycisk 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.*

Cudzysłowy proste można zamienić na typograficzne przy pomocy polecenia Inteligentna interpunkcja.

Zobacz także

"Przypisywanie języków do tekstu" na stronie 306

"Używanie Inteligentnej interpunkcji" na stronie 319

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.**
Tekst zoptymalizowany	**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.**

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 tekstu. Wartość określająca wielkość indeksów stanowi procent aktualnego rozmiaru czcionki i interlinii, a jest ona ustawiana w obszarze Tekst okna dialogowego Ustawienia dokumentu.

Zobacz także

"Czcionki OpenType" na stronie 307

"Omówienie panelu OpenType" na stronie 323

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.

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 na panel 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

1 Wybierz polecenie Plik > Ustawienia dokumentu, a następnie polecenie Tekst z menu u góry okna dialogowego.

2 Wypełnij pola dotyczące indeksów i 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.

Konwertowanie tekstu na krzywe

Tekst można zamieniać na zestaw złożonych ścieżek lub na krzywe, które można potem edytować i modyfikować, tak jak inne obiekty graficzne. Polecenia Zamień na krzywe i Obrysuj obiekt są używane do zmiany wyglądu wielkich znaków, ale nie są używane do tekstu dokumentów lub innych tekstów zapisanych małymi znakami.

Informacje o konturach czcionki pochodzą z aktualnych plików czcionek, zainstalowanych w systemie. W czasie zamiany znaków na krzywe, znaki są konwertowane w położeniu bieżącym, i zachowują wszelkie atrybuty formatowania graficznego takie jak obrys, czy wypełnienie.

Modyfikacja kształtu liter
A. *Oryginalny obiekt tekstowy* ***B.*** *Tekst zamieniony na zbiór krzywych, rozgrupowanych i zmodyfikowanych*

Uwaga: *Czcionki bitmapowe i zastrzeżone czcionki wektorowe nie mogą być konwertowane na krzywe.*

Po konwersji na kontury tekst traci *wskazówki* — wbudowane w czcionki konturowe instrukcje dopasowywania ich kształtów, tak aby system prawidłowo wyświetlał i drukował tekst małych rozmiarów. Jeśli planowane jest skalowanie tekstu, należy dopasować jego rozmiar przed zastosowaniem konwersji.

Polecenie konwertowania na krzywe musi dotyczyć całego tekstu, ponieważ niemożliwe jest konwertowanie wybranych liter ciągu znaków. Aby przekonwertować na krzywe wybrane znaki, należy utworzyć oddzielny obiekt tekstowy zawierający tylko te znaki.

1 Zaznacz obiekt tekstowy.

2 Wybierz polecenie Tekst > Zamień na krzywe.

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.**
Cyfry zwykłe 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 nautyczne proporcjonalne	**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.**

Zobacz także

"Czcionki OpenType" na stronie 307

"Omówienie panelu OpenType" na stronie 323

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, do których ma być stosowane 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.

Zobacz także

"Czcionki OpenType" na stronie 307

"Omówienie panelu OpenType" na stronie 323

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.**
Inteligentne cudzysłowy	**Zmienia proste cudzysłowy z klawiatury na cudzysłowy zaokrąglone.** ***Uwaga: Opcja Inteligentne cudzysłowy powoduje zastępowanie cudzysłowów prostych niezależnie od ustawieni opcji Podwójne cudzysłowy i Pojedyncze cudzysłowy (w oknie dialogowym Ustawienia dokumentu).***
Inteligentne spacje	**Eliminuje powielane spacje po przecinku.**
Pauzy i półpauzy	**Zastępuje dwukrotną kreskę półpauzą, a trzykrotną kreskę pauzą.**
Wielokropek	**Zastępuje trzy przecinki 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

“Korzystanie z ligatur i alternatywnych znaków kontekstowych” na stronie 324

Odstępy pomiędzy wierszami i znakami

Ustaw interlinię

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 tekstu (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).

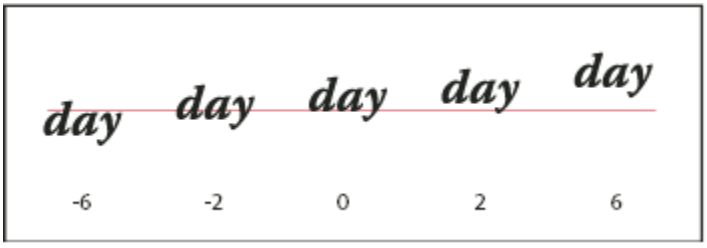
seehelp *Lista szybkich technik zaznaczania znajduje się w części "Skróty klawiaturowe", w systemie pomocy programu Illustrator.*

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

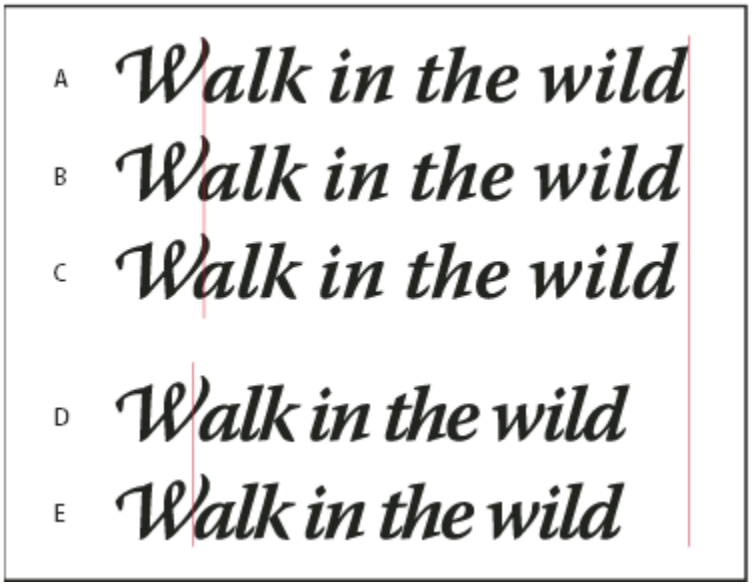
seehelp *Lista szybkich technik zaznaczania znajduje się w części "Skróty klawiaturowe" w pliku Pomocy.*

Kerning i światło

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.

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

1 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.)

  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.

***seehelp** Lista szybkich technik zaznaczania znajduje się w części "Skróty klawiaturowe" w pliku Pomocy.*

Dostosowywanie światła

1 Zaznacz wybrany zakres znaków lub obiekt tekstowy.

2 W panelu Typografia określ wartość opcji Światło.

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.

1 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.

Znaki specjalne

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.

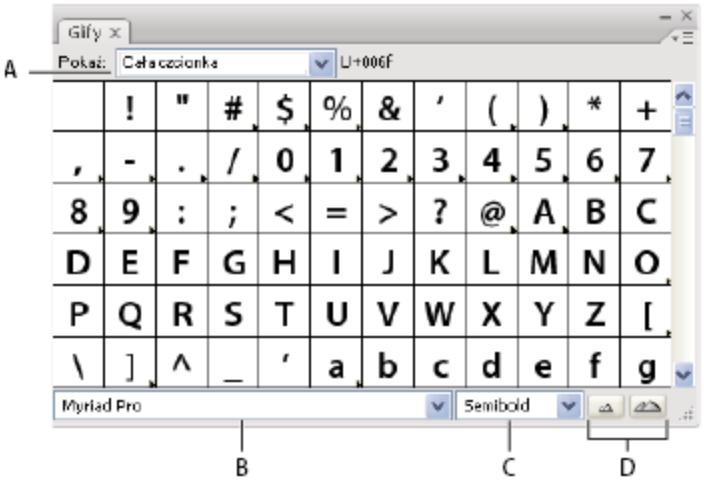
Istnieją dwa sposoby stosowania alternatywnych glifów:

- *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.

Omówienie panelu Glify

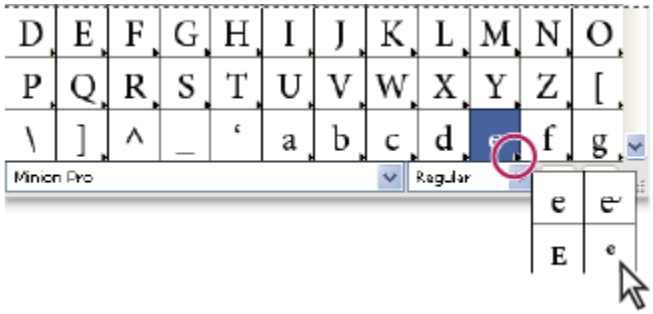
Panel Glify (Okno > Tekst > Glify) może być używany do wyświetlania glifów w czcionce i umieszczania specjalnych glifów w dokumencie.

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 czcionki **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

Film przedstawiający wykorzystanie paneli Glify i OpenType można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0048_pl.

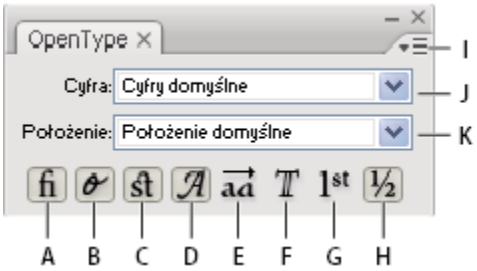
Zobacz także

"Omówienie przestrzeni roboczej" na stronie 15

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 panelu są dostępne dodatkowe polecenia i opcje. Film przedstawiający wykorzystanie paneli Glify i OpenType można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0048_pl.

Zobacz także

"Ustawianie atrybutów azjatyckich czcionek OpenType" na stronie 340

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.*

Podświetlanie alternatywnych glifów w tekście

1. Wybierz polecenie Plik > Ustawienia dokumentu, a następnie polecenie Tekst z menu u góry okna dialogowego.

2. Zaznacz opcję Podstawione glify i kliknij OK. Podstawione glify zostaną podświetlone.

Ligatury i alternatywne znaki kontekstowe

Ligatury są typograficznymi formami niektórych par liter. Większość czcionek typu OpenType zawiera ligatury zastępujące standardowe pary, np. fi, fl, ff, ffi i ffl. W dodatku, część czcionek dla par liter takich jak: as ct, st, oraz ft zawiera ligatury ozdobne. Chociaż znaki ligatur wyglądają na połączone, są one w pełni edytowalne i nie powodują błędów podczas sprawdzania pisowni.

Warianty kontekstowe są znakami alternatywnymi, używanymi w niektórych tylko krojach czcionek, zapewniające lepszy wygląd niektórych połączeń znakowych. Na przykład, gdy jest używana czcionka Caflisch Script Pro opcja ligatur kontekstowych zapewnia, że para liter "bl" w słowie "bloom" jest łączona, a dzięki temu przypomina bardziej pismo odręczne.

Korzystanie z ligatur i alternatywnych znaków kontekstowych

1. Zaznacz znaki lub obiekty, do których ma być stosowane 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).

Zobacz także

"Czcionki OpenType" na stronie 307

"Omówienie panelu OpenType" na stronie 323

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, do których ma być stosowane 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).

Zobacz także

"Czcionki OpenType" na stronie 307

"Omówienie panelu OpenType" na stronie 323

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.

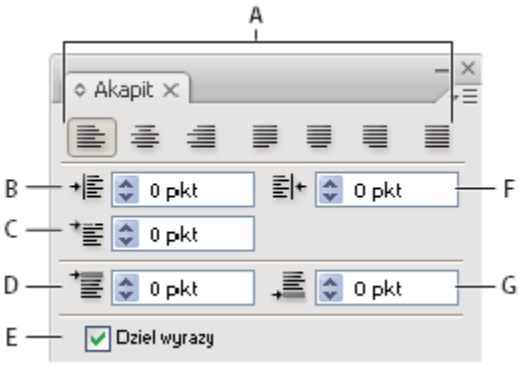
Aby wyświetlić te znaki na przykład w trakcie formatowania lub edycji tekstu, wybierz polecenie Tekst > Pokaż znaki ukryte. Znak wyboru wskazuje, że znaki niedrukowalne są widoczne.

Formatowanie akapitów

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.

Zobacz także

"Omówienie przestrzeni roboczej" na stronie 15

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.

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.

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.**
Odstępy między glifami	**Szerokość znaków (*glif* opisuje każdą czcionkę). Wartość w polu Odstępy między glifami musi należeć do przedziału od 50% do 200%; przy 100% wysokość znaków nie jest skalowana.** ***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.

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.

Zobacz także

“Omówienie panelu Akapit” na stronie 325

“Zmiana marginesów wokół tekstu akapitowego” na stronie 295

Określanie wcięć przy pomocy panelu Akapit

1 Wybierz narzędzie Tekst i kliknij akapit, w którym ma się pojawić wcięcie.

2 Dostosować odpowiednie wartości wcięć w panelu Akapit. Na przykład, wykonaj następujące czynności:

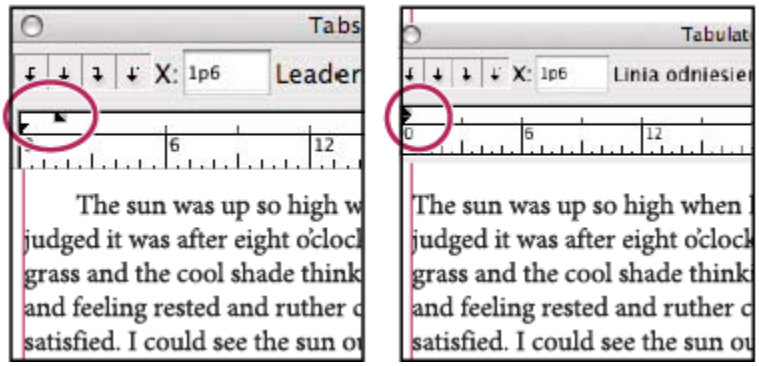
- Aby wciąć cały akapit o wartość 1 pica, wpisz wartość (w tym przykładzie **1p**) w pole Wcięcie z lewej.
- Aby wciąć o 1 pica tylko pierwszy wiersz akapitu, wpisz wartość (w tym przykładzie **1p**) w pole Wcięcie z lewej pierwszego wiersza.
- Aby utworzyć wcięcie wiszące (wysunięcie) o szerokości 1 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 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.

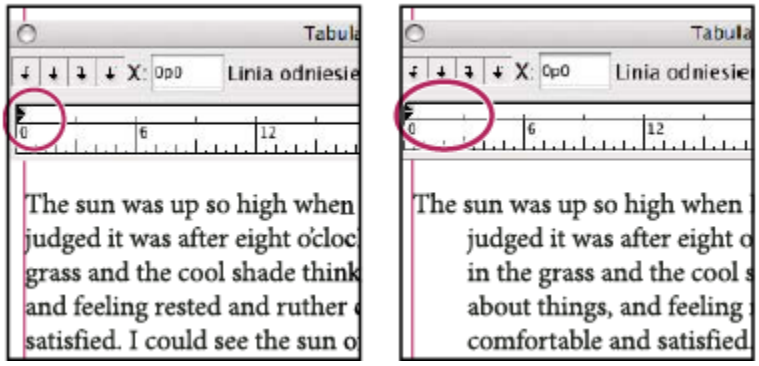


Wcięcie pierwszego wiersza (po lewej) i bez wcięcia (po prawej)

- 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.

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.*

Zobacz także

"Omówienie panelu Akapit" na stronie 325

"Ustaw interlinię" na stronie 320

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 pewnym znaku następuje cudzysłów, obydwa znaki zostają wysunięte.*

Zobacz także

"Omówienie panelu Akapit" na stronie 325

"Określanie opcji burasagari" na stronie 349

Opcje dzielenia wyrazów i łamania wierszy

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.*

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 tekstowym Nowa pozycja i kliknij Dodaj.
- Aby usunąć wyraz z listy wyjątków, zaznacz go i kliknij Usuń.

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. P 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 konieczność zawinięcia (a więc złamania) tekstu w środku któregoś z wyrazów.*

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:

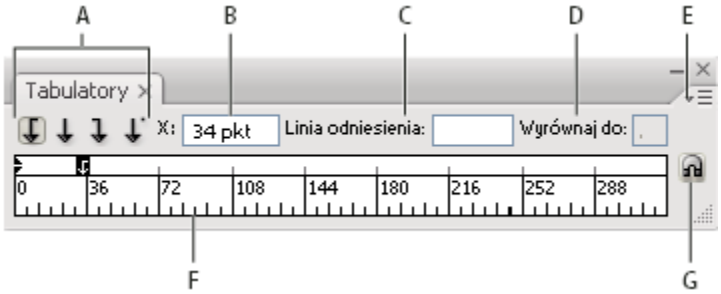
- Wiersze dłuższe są przedkładane nad wiersze krótsze.
- W przypadku tekstów justowanych, zmniejszanie lub zwiększanie odstępów między wyrazami jest przedkładane nad dzielenie wyrazów.
- W tekście bez justowania, dzielenie wyrazów jest bardziej pożądane niż zwiększanie lub zmniejszanie odstępów między 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.

Tabulatory

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.

Zobacz także

"Omówienie przestrzeni roboczej" na stronie 15

"Zmiana jednostki miary" na stronie 41

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.

1 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.

1 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 Jednostki Ogólne w oknie dialogowym preferencji Jednostki i Cofnij (dla wszystkich plików) i w oknie Ustawienia dokumentu (dla pliku bieżącego).

- Aby zmienić jednostki miary dla wszystkich plików, określ nową wartość w opcji Jednostki ogólne, w preferencjach Jednostki i wydajność wyświetlania.
- Aby zmienić jednostki miary dla pliku bieżącego, określ nową wartość w oknie Ustawienia dokumentu.

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.
- Tekst Umieść 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" na stronie 327.*

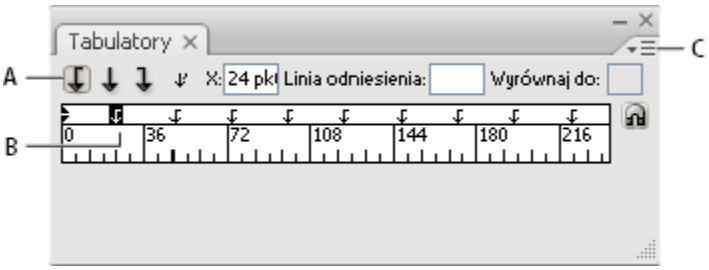
Powtarzanie tabulatorów

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 Przejdź na panel Tabulatory i 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*

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.

Usuwanie tabulatorów

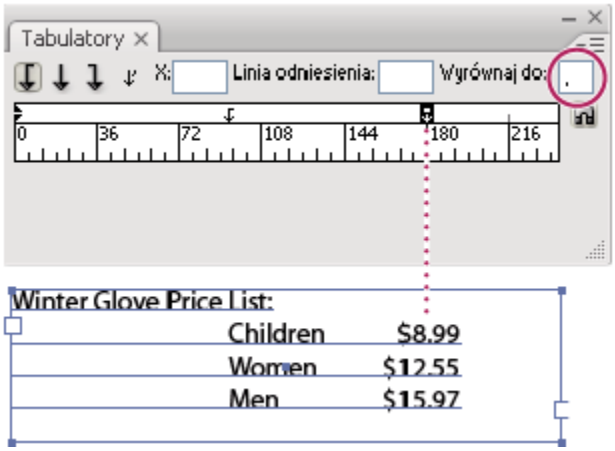
1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Przeciągnij tabulator poza miarkę.
- Zaznacz tabulator i wybierz z menu panelu polecenie Usuń tabulator.
- Aby przywrócić domyślne ustawienia tabulatorów, wybierz z menu panelu polecenie Wyczyść wszystkie.

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

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.

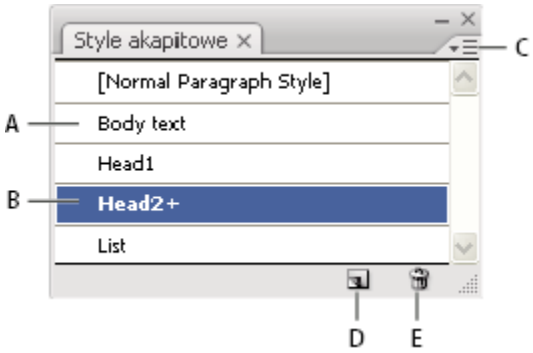
3 Aby zmienić czcionkę i inne atrybuty formatu znaku prowadzącego, zaznacz znak tabulatora w ramce tekstowej i nadaj format za pomocą panelu Typografia lub menu Tekst.

Korzystanie ze stylów znaków i akapitów

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.

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 nowy styl z domyślną nazwą, kliknij przycisk Utwórz nowy styl.
- Aby utworzyć nowy 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.

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.

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.

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.

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.

Eksportowanie tekstu

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 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 (Opcja dodatkowa) 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 (Opcja dodatkowa) 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 (Opcja dodatkowa) 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.

Zobacz także

"Opcje eksportowania formatu Flash" na stronie 274

Formatowanie znaków azjatyckich

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.*

Zobacz także

"Informacje o Unicode" na stronie 307

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, do których ma być stosowane 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.**

Zobacz także

"Informacje o zestawach znaków i glifach" na stronie 322

"Czcionki OpenType" na stronie 307

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 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.***

Zobacz także

"Informacje o zestawach znaków i glifach" na stronie 322

"Omówienie panelu Glify" na stronie 322

Określanie sposobu pomiaru interlinii w tekście azjatyckim

1 Zaznacz akapit do dostosowania.

2 W menu panelu Akapit zaznacz opcję interlinii.

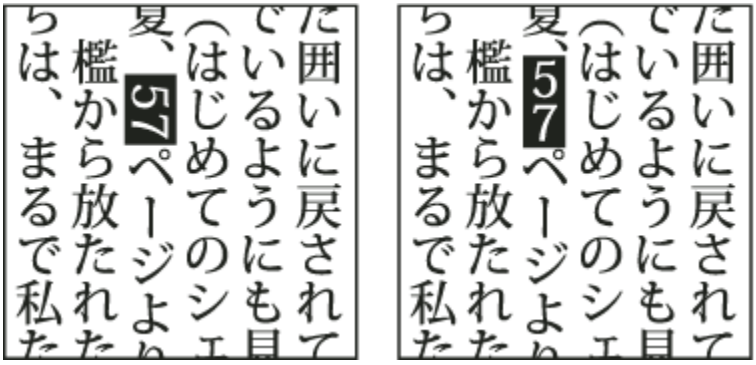
Interlinia od górnych wydłużeń liter	**Interlinia jest mierzona od górnej krawędzi jednego wiersza do górnej krawędzi następnego wiersza. Gdy jest używana opcja interlinii typu góra-do-góry, pierwsza linia tekstu w akapicie jest wyrównywana do górnej krawędzi obwiedni.**

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.***

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

Zobacz także

"Wyświetlanie opcji tekstu azjatyckiego" na stronie 340

"Obracanie tekstu" na stronie 305

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.*

Zobacz także

"Kerning i światło" na stronie 320

"Wyświetlanie opcji tekstu azjatyckiego" na stronie 340

Stosowanie Aki

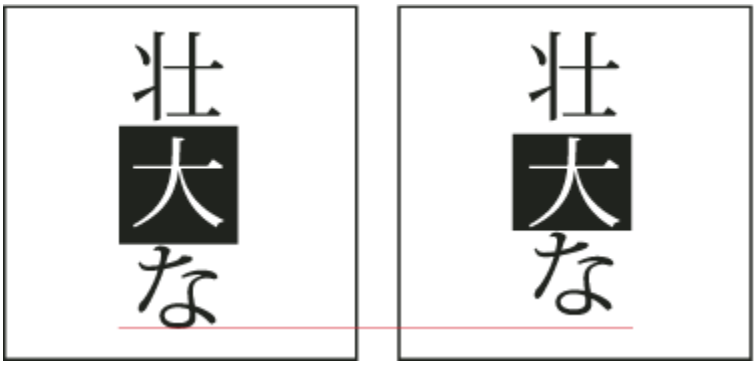
Aki jest białą przestrzenią przed lub za znakiem. Zwykle, pomiędzy znakami umieszczana jest określona stała przestrzeń, zgodna z ustawieniem mojikumi dla akapitu. W przypadku znaków specjalnych, ustawienie mojikumi można zmienić przy pomocy opcji Wstaw Aki, dostępnych w panelu Typografia. Na przykład, 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)

1 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.



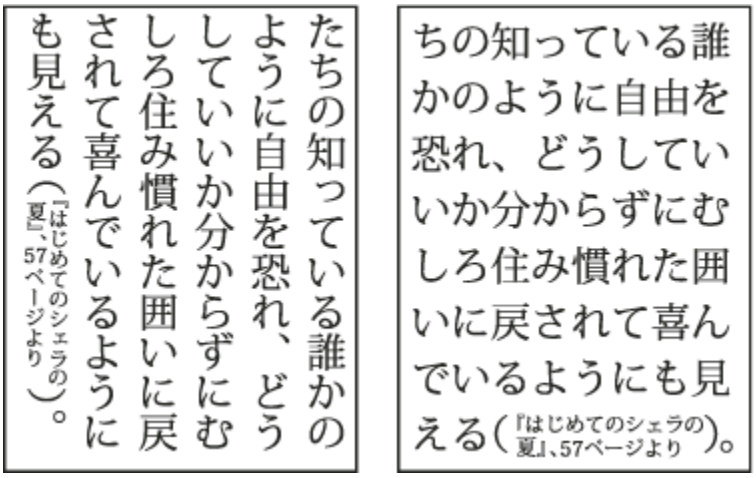
Znak bez zastosowania tsume (po lewej) i znak po zastosowaniu tsume (po prawej)

Zobacz także

"Wyświetlanie opcji tekstu azjatyckiego" na stronie 340

Stosowanie Warichu

Opcja Warichu, w panelu Typografia umożliwia zmniejszenie rozmiaru czcionki danego tekstu do określonego ułamka wielkości 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.

Zobacz także

"Wyświetlanie opcji tekstu azjatyckiego" na stronie 340

Stosowanie opcji mojisoroe do wyrównywania znaków azjatyckich

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, do linii bazowej znaków łacińskich, do górnej lub dolnej krawędzi pola ICF (prawej lub dolnej w przypadku ramek pionowych). *ICF* jest miejscem przeznaczonym na znaki.

Opcje wyrównania znaków
A. *Małe znaki wyrównane do dołu* ***B.*** *Małe znaki wyrównane do środka* ***C.*** *Małe znaki wyrównane do góry*

1 Przejdź do menu panelu Typografia i wybierz jedną z opcji podmenu Wyrównanie znaków:

Linia bazowa znaków łacińskich	**Małe znaki są wyrównywane do znaków dużych.**
Górna/Prawa krawędź pola znaku, Środek pola znaku, Dolna/Lewa krawędź pola znaku	**Małe znaki są wyrównywane względem określonego położenia dużego pola znaku. W przypadku pionowych ramek tekstowych opcja Górna/Prawa krawędź pola Em powoduje wyrównanie tekstu do prawej krawędzi pola Em, a opcja Dół/Lewa krawędź pola Em powoduje wyrównanie tekstu do lewej krawędzi pola Em.**
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.**

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.

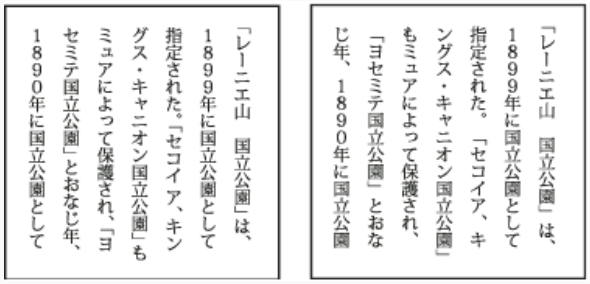
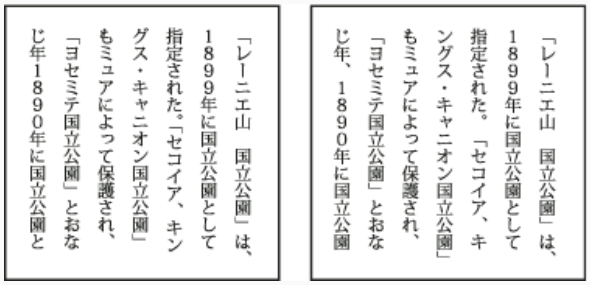
Co więcej, można tworzyć swoje zestawy mojikumi. W zestawie tym będzie można zmienić ustawienia niektórych odstępów, np. odstępu między kropką i nawiasem otwierającym. Można też utworzyć zestaw do celów specjalnych, np. zestaw, w którym pytania będą poprzedzane myślnikami, a odpowiedzi będą ujmowane w nawiasy.

Zobacz także

"Wyświetlanie opcji tekstu azjatyckiego" na stronie 340

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 nowych zestawów 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 Zapisać 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

1 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.*

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.

Zobacz także

"Wyświetlanie opcji tekstu azjatyckiego" na stronie 340

Wybieranie ustawień kinsoku dotyczących akapitów

1 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 nowego 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. Zapisać ustawienia, klikając na Zapisz lub OK. Aby nie zapisywać ustawień, kliknij Anuluj.

Stosowanie zestawów kinsoku

1. 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.

1. 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 jest włączona funkcja Bunri-kinshi, znaki określone w obszarze Bunri-Kinshi okna dialogowego Ustawienia Kinsoku Shori nie będą dzielone.

1. 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.*

Określanie opcji burasagari

Burasagari zezwala na postawienie jednobajtowych i dwubajtowych kropek, a także jednobajtowych i dwubajtowych przecinków na zewnątrz obwiedni akapitu.

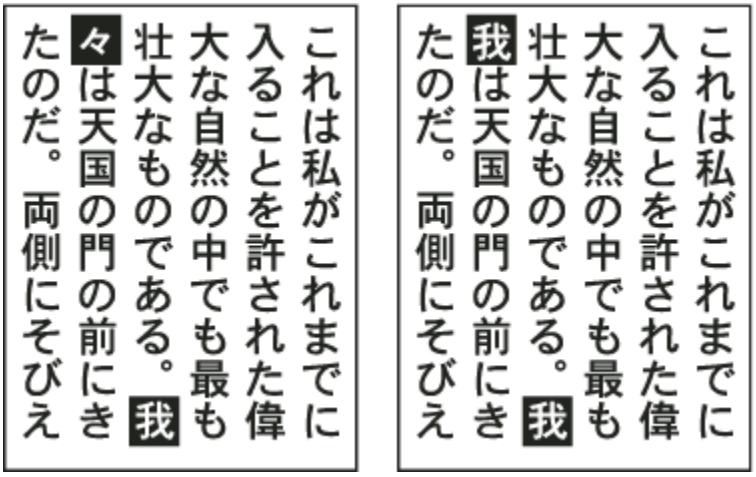
1 Z menu panelu Akapit, wybierz opcję Burasagari.

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.**

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.

Zobacz także

"Wyświetlanie opcji tekstu azjatyckiego" na stronie 340

Tworzenie czcionek kompozytowych

Tworzenie czcionki kompozytowej

Łącząc ze sobą fragmenty różnych czcionek, uzyskuje się czcionkę kompozytową. Czcionki te są wyświetlane zawsze na początku listy czcionek.

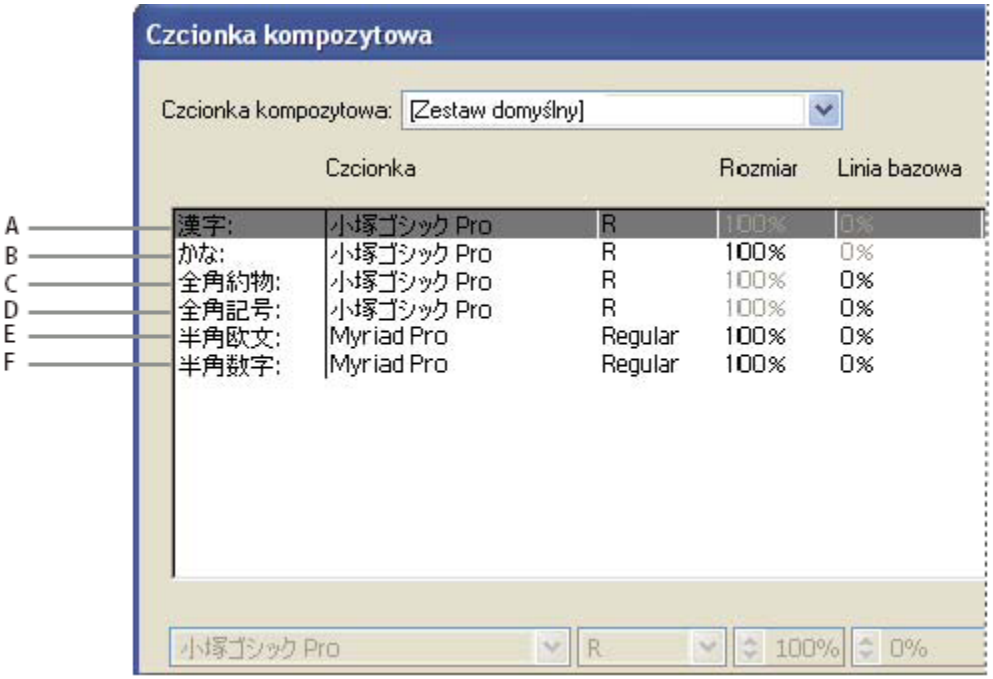
> ***Ważne:*** *Czcionki kompozytowe muszą opierać się na czcionkach japońskich. Na przykład, nie można utworzyć czcionek kompozytowych zawierających czcionki chińskie lub koreańskie lub stosować czcionek kompozytowych opartych na czcionkach chińskich lun koreańskich, pochodzących z innej aplikacji.*

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, możesz wybrać spośród nich czcionkę, na której będzie oparta nowa czcionka.

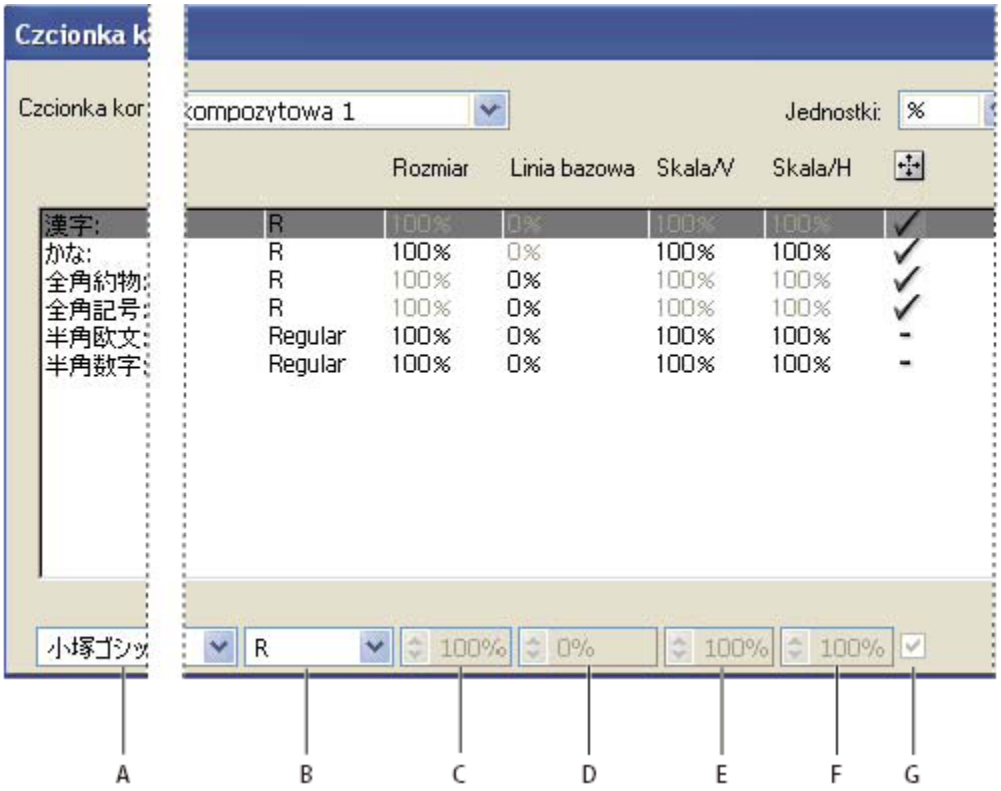
4 Zaznacz kategorię znaków:



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.

Zobacz także

"Wyświetlanie opcji tekstu azjatyckiego" na stronie 340

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.

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 nowy zestaw własny, kliknij Nowy, wpisz nazwę zestawu i kliknij OK. Jeśli są już zapisane pewne zestawy własne, można wybrać zestaw bazowy nowego zestawu.
4. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby dodać znak bezpośrednio, wybierz z menu Znak, opcję Wpis bezpośredni, wpisz znaki w polu tekstowym i kliknij 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).*

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.

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.

Uaktualnianie tekstu z programu Illustrator 10

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 CS3 (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.*

Uaktualnianie całego tekstu dziedziczonego w dokumencie

1 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.

Uaktualnij zaznaczony tekst dziedziczony

1 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.

Rozdział 11: Tworzenie efektów specjalnych

Możesz zmieniać wygląd dowolnego obiektu, grupy lub warstwy w programie Adobe Illustrator korzystając z efektów, filtrów oraz paneli Wygląd i Style grafiki. Ponadto, możesz podzielić obiekt na części podstawowe, aby niezależnie zmieniać elementy każdej z nich.

Atrybuty wyglądu

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.

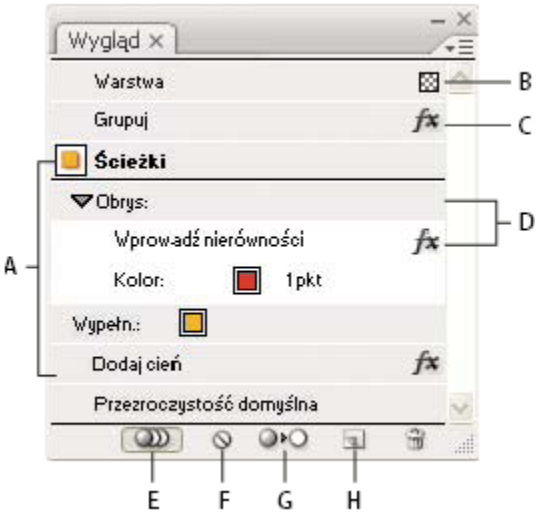
Atrybuty wyglądu mogą być określane na dowolnym poziomie hierarchii warstw. Na przykład, zastosowanie efektu cienia do wybranej warstwy oznacza zastosowanie go do wszystkich obiektów na tej warstwie. Jeśli jednak jeden z obiektów zostanie przeniesiony poza warstwę, to efekt cienia przestanie go dotyczyć, 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.

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 i efekty można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0051_pl.



Panel Wygląd z listą atrybutów grupy obiektów
A. *Obiekt z wypełnieniem, obrysem i efektem cienia* ***B.*** *Warstwa z przezroczystością* ***C.*** *Grupa z efektem* ***D.*** *Obrys z efektem nierówności* ***E.*** *Przycisk Nowa kompozycja (utrzymująca/z) wyglądem podstawowym* ***F.*** *Przycisk Wyczyść wygląd* ***G.*** *Przycisk Redukcja do wyglądu podstawowego* ***H.*** *Przycisk Powiel zaznaczony element*

Wyświetlanie i ukrywanie dodatkowych atrybutów w panelu Wygląd

Jeśli element panelu Wygląd zawiera inne atrybuty, to obok jego nazwy wyświetlany jest trójkąt.

1 Kliknij trójkąt obok nazwy elementu.

Odsłanianie dodatkowych elementów w panelu Wygląd

Jeśli zaznaczysz elementy zawierające inne elementy, np. warstwę lub grupę, w panelu Wygląd pojawi się element Zawartość.

1 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.

Wyświetlanie lub ukrywanie dodatkowych miniaturek w panelu Wygląd

1 Z menu panelu Wygląd wybierz polecenie Pokaż miniaturkę lub Ukryj miniaturkę.

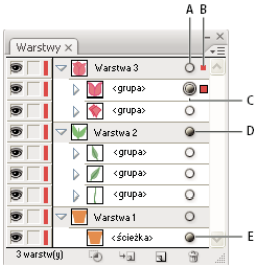
Określanie sposobu stosowania atrybutów do nowych obiektów

Możesz określić, czy nowe obiekty mają dziedziczyć atrybuty wyglądu, czy charakteryzować się tylko atrybutami podstawowymi.

- Aby stosować do nowych obiektów tylko wypełnienie lub tylko obrys, kliknij w panelu Wygląd przycisk Nowa kompozycja utrzymująca wygląd (przycisk zmieni się na Nowa kompozycja z wyglądem podstawowym) albo wybierz z menu panelu polecenie Nowa kompozycja z wyglądem podstawowym.
- Aby do nowych obiektów były stosowane wszystkie bieżące atrybuty wyglądu, kliknij w panelu Wygląd przycisk Nowa kompozycja z wyglądem podstawowym (przycisk zmieni się na Nowa kompozycja utrzymująca wygląd) albo przejdź do menu panelu i usuń zaznaczenie opcji Nowa kompozycja z wyglądem podstawowym.

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.*

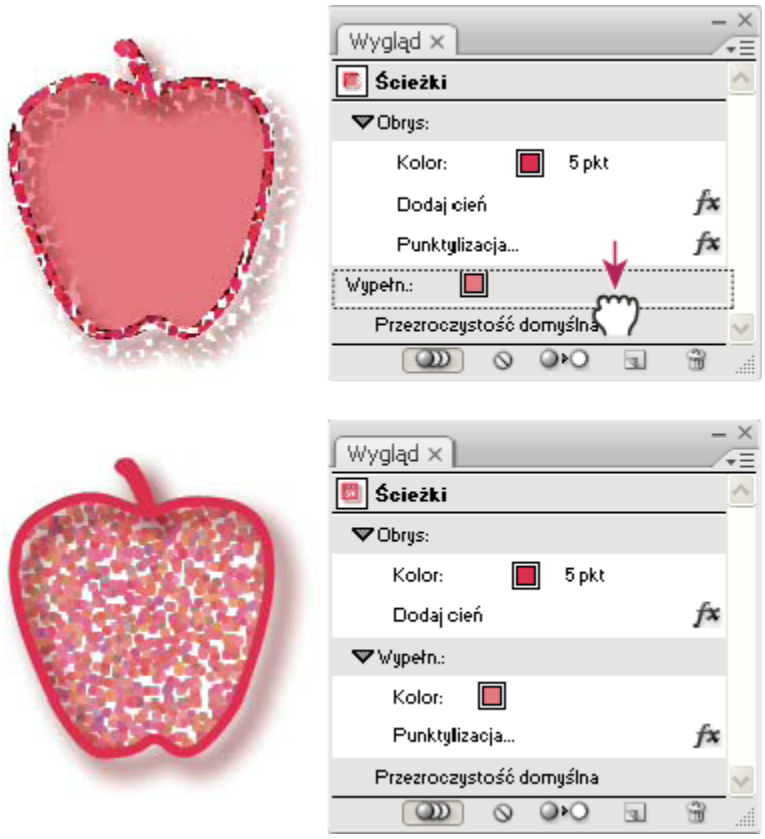
Powielanie atrybutu wyglądu

1 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

1 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 Punktylizacja zastosowany do obrysu (na górze) i ten sam efekt przeniesiony na wypełnienie (na dole).

Usuwanie atrybutów wyglądu

1 Zaznacz obiekt lub grupę (ewentualnie naceluj warstwę w panelu Warstwy).

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- 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 z wyjątkiem pojedynczego wypełnienia i obrysu, kliknij przycisk Redukcja do wyglądu podstawowego w panelu Wygląd lub wybierz z menu panelu Wygląd 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.

Zobacz także

"Wybieranie pozycji, które otrzymają atrybuty wyglądu" na stronie 356

"Omówienie panelu Warstwy" na stronie 212

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 też najpierw kliknąć, a następnie nacisnąć klawisz Shift i po nim klawisz Alt lub Option.
     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 obiekt na pulpicie komputera, 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, są pobierane 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.

Praca z efektami i filtrami

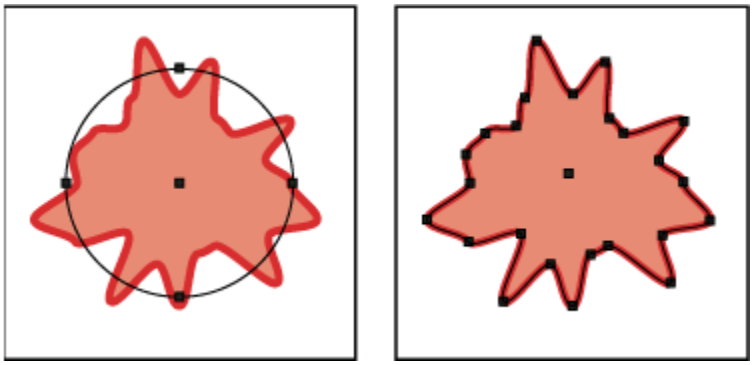
Informacje o efektach i filtrach

Wiele poleceń umożliwiających zmianę wyglądu obiektów jest dostępnych w menu Filtr i menu Efekty. Na przykład wszystkie polecenia z podmenu Filtr > Artystyczne są dostępne również w podmenu Efekty > Artystyczne. Mimo to, ponieważ stosowanie filtrów ma nieco inne konsekwencje niż stosowanie efektów, warto zapoznać się z różnicami między nimi.

Efekty są *aktywne*, co znaczy, że nawet po ich zastosowaniu, można zmieniać ich opcje, a nawet usuwać za pomocą panelu Wygląd. Zastosowany efekt jest wyświetlany w panelu Wygląd. Panel ten umożliwia jego edycję, przenoszenie, powielanie, usuwanie i zapisywanie jako część stylu grafiki.

Rezultaty filtrów nie mogą być, dla odmiany, ani modyfikowane, ani usuwane. Niewątpliwą zaletą korzystania z filtrów pozostaje natomiast fakt, że użytkownik zyskuje dostęp do utworzonych lub zmodyfikowanych za pomocą filtra punktów kontrolnych. (W przypadku efektu *rozwiń* obiekt; dopiero wtedy uzyskuje się dostęp do nowych punktów.)

Film przedstawiający korzystanie z panelu Wygląd i efekty można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0051_pl.



Zastosowanie do elipsy efektu Wprowadź nierówności (po lewej) pozwala zachować oryginalne punkty kontrolne i segmenty ścieżek, natomiast zastosowanie filtra Wprowadź nierówności (po prawej) powoduje utworzenie wzdłuż ścieżki nowych punktów kontrolnych.

Zobacz także

"Karta informacyjna dotycząca efektów i filtrów" na stronie 364

Stosowanie efektu lub filtra

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 Wybierz polecenie z menu Filtr lub Efekt.

3 Jeśli na ekranie pojawi się okno dialogowe, określ wybrane opcje i kliknij OK.

Aby zastosować filtr lub efekt z ustawieniami, których używano ostatnio, wybierz polecenie Filtr > Zastosuj [Nazwa filtra] albo Efekt > Zastosuj [Nazwa efektu]. Aby zastosować ostatnio używany filtr lub efekt i ustawić jego opcje, wybierz polecenie Filtr > [Nazwa filtra] albo Efekt > [Nazwa efektu].

Zobacz także

"Wybieranie pozycji, które otrzymają atrybuty wyglądu" na stronie 356

Niedostępne polecenia efektów i filtrów

Efekty i filtry są wyszarzone, gdy nie są dostępne dla nacelowanego elementu. Na przykład pewne polecenie może być przeznaczone do obiektów wektorowych, ale nie do obrazów bitmapowych.

W dalszej części podano kilka wskazówek dotyczących dostępności efektów i filtrów.

Wszystkie polecenia wyświetlane u góry menu Efekt (3D, Konwertuj na kształt, Zniekształć i przekształć, Ścieżka, Odnajdywanie ścieżek, Rasteryzacja, Stylizacja, Filtry SVG i Wypaczenie) mogą być stosowane do obiektów wektorowych. Efekty te nie mają żadnego wpływu na obiekty bitmapowe, chyba że są stosowane do wypełnień lub obrysów dodanych za pomocą panelu Wygląd; wyjątek od tej reguły stanowią efekty z podmenu 3D, Filtry SVG i Wypaczenie, a także efekty Przekształć, Cień, Wtapianie, Blask wewnętrzny i Blask zewnętrzny, które mają wpływ na obiekty bitmapowe. Wszystkie polecenia u dołu menu Efekt (począwszy od Artystyczne) odpowiadają efektom rastrowym i mogą być stosowane zarówno do obiektów bitmapowych, jak i wektorowych. Stosowanie efektów rastrowych jest regulowane przez ustawienia dokumentu.

Wszystkie polecenia wyświetlane u góry menu Filtr (Utwórz, Zniekształcanie i Stylizacja) mogą być stosowane do obiektów wektorowych (poza poleceniem Mozaika obiektowa). Ale tylko niektóre z poleceń mogą być stosowane do obiektów bitmapowych. Wszystkie polecenia u dołu menu Filtr odpowiadają filtrom rastrowym i mogą być stosowane do obiektów bitmapowych (ale nie do obiektów wektorowych i czarno-białych obiektów bitmapowych).

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).

Przy każdym zastosowaniu efektu rastrowego, program Illustrator używa ustawień efektów rastrowych do określenie rozdzielczości otrzymanego obrazka. Ustawienia efektów rastrowych mogą mieć ogromny wpływ na ostateczny wygląd ilustracji. Dlatego też przed rozpoczęciem pracy z filtrami i efektami, należy sprawdzić ustawienia efektów rastrowych dokumentu.

Opcje rasteryzacji dla dokumentu są określone w oknie Efekt > Ustawienia efektów rastrowych dokumentów. (Zobacz "Opcje rasteryzacji" na stronie 362.)

Jeśli pewien efekt wygląda dobrze na ekranie, ale traci na jakości po wydrukowaniu, zwiększ rozdzielczość w dokumencie.

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 określoną liczbę pikseli wokół zrasteryzowanego obrazu.

Zobacz także

"Informacje o efektach rastrowych" na stronie 362

"Rasteryzowanie obiektu wektorowego" na stronie 374

Stosowanie filtrów i efektów do obrazów bitmapowych

Filtry i efekty pozwalają zmieniać i urozmaicać wygląd obrazów bitmapowych i obiektów wektorowych. Za ich pomocą można tworzyć, na przykład, obrazy mozaikowe i utrzymane w stylu impresjonistycznym. Można też zmieniać oświetlenie i wprowadzać zniekształcenia.

Przed przystąpieniem do stosowania filtrów i efektów do obiektów bitmapowych, zapoznaj się z następującymi uwagami:

- Filtry i efekty nie mają wpływu na połączone obiekty bitmapowe. Jeśli filtr lub efekt zostanie zastosowany do połączonego obrazu bitmapowego, tak naprawdę zostanie on zastosowany do osadzonej kopii obrazu, a nie do oryginału. Aby zastosować filtr lub efekt do oryginału, osadź obraz w dokumencie.
- Program Adobe Illustrator obsługuje filtry i efekty z innych produktów firmy Adobe (np. Photoshop), a także wtyczki innych producentów oprogramowania. Po zainstalowaniu wtyczek większość filtrów i efektów filtrów pojawia się w menu Filtr i Efekty, funkcjonując na tej samej zasadzie, co filtry i efekty wbudowane.
- Niektóre filtry i efekty wymagają bardzo dużych ilości pamięci, zwłaszcza gdy stosuje się je do obrazów bitmapowych o wysokiej rozdzielczości.

Zobacz także

"Informacje o kompozycjach osadzonych i połączonych " na stronie 256

"Informacje o wtyczkach" na stronie 44

Podnoszenie jakości filtrów i efektów

Niektóre filtry i efekty wymagają dużej dostępności pamięci. Opisane dalej techniki pomogą podnieść wydajność tych filtrów i efektów:

- Użyj opcji Podgląd, aby oszczędzić czas i zapobiec nieoczekiwanym rezultatom.
- Zmień ustawienia. Niektóre polecenia, np.Szkło, są niezwykle wymagające co do pamięci. Wypróbuj różne konfiguracje opcji, aby przyspieszyć realizację takich poleceń.
- Upewnij się, czy dla programu Illustrator przydzielono dostatecznie dużo pamięci RAM potrzebnej do wykonywania zadań, oraz miejsca na dyskach magazynujących – dla tymczasowych plików, używanych przez program przy przetwarzaniu obrazów bitmapowych.
- Jeśli planujesz wydruk czarno-biały, to przed zastosowaniem filtrów, warto przekształcić kopię obrazu w obraz w skali szarości. Pamiętaj jednak, że w niektórych przypadkach zastosowanie filtra do obrazu w kolorze, a następnie przekonwertowanie go na skalę szarości może dać inny efekt niż zastosowanie tego filtra do obrazu w skali szarości.

Modyfikowanie lub usuwanie efektu

1 Zaznacz obiekt lub grupę (ewentualnie, naceluj warstwę w panelu Warstwy), do której zastosowano wybrany efekt.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Dwukrotnie kliknij w panelu Wygląd efekt, który chcesz zmienić. Przejdź do okna dialogowego efektu, wprowadzić określone zmiany i kliknij OK.
- Aby usunąć efekt, zaznacz go w panelu Wygląd i kliknij przycisk Usuń.

Podsumowanie filtrów i efektów

Karta informacyjna dotycząca efektów i filtrów

Efekt/Filtr	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" na stronie 247
Efekt > Artystyczne Filtr > Artystyczne	Symuluje malowanie na tradycyjnych nośnikach. Zobacz także: "Filtry i efekty artystyczne" na stronie 366
Efekt > Rozmycie Filtr > 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 także: "Filtry i efekty rozmywające" na stronie 367
Efekty > Pociągnięcie pędzlem Filtr > Pociągnięcia pędzlem	Tworzy wygląd obrazu malowanego pędzlem poprzez zastosowanie efektów pociągnięć pędzlem lub naniesienia tuszu. Zobacz także: "Filtry i efekty pociągnięcia pędzlem" na stronie 367
Efekt > Konwertuj na kształt	Zmienia kształt obiektu wektorowego lub bitmapowego. Zobacz także: "Zmiana kształtu obiektów z efektami" na stronie 245
Filtr > Utwórz	Przekształcenie kolorów obiektu bitmapowego na płytki mozaiki (Mozaika obiektowa). Definicja przycięcia kompozycji w obszarze roboczym (Linie cięcia). Zobacz także: "Tworzenie mozaiki" na stronie 373, "Określanie linii cięcia dla przecinania lub wyrównywania" na stronie 35
Filtr > Zniekształcanie 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. Dostępny: Tylko w trybie RGB Zobacz także: "Zmiana kształtu obiektów z efektami" na stronie 245

Efekt/Filtr	Operacja
Efekt > Zniekształcanie Filtr > Zniekształcanie (dolna część menu)	Geometryczne zniekształcanie i odkształcanie obrazu. Zobacz także: "Filtry i efekty zniekształcające (dolna część menu)" na stronie 368
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" na stronie 220, "Konwertowanie tekstu na krzywe" na stronie 317, "Konwersja obrysów na ścieżki złożone" na stronie 153
Efekt > Odnajdywanie ścieżek	Łączenie grup, warstw lub podwarstw w pojedyncze obiekty podlegające edycji. Zobacz także: "Stosowanie efektów Odnajdywanie ścieżek" na stronie 232
Efekt > Pikslowanie Filtr > Pikslowanie	Zbiera w grupki piksele o podobnych wartościach kolorów. Zobacz także: "Filtry i efekty pikslowania" na stronie 368
Efekt > Rasteryzacja	Konwertuje obiekty wektorowe na bitmapy. Zobacz także: "Rasteryzowanie obiektu wektorowego" na stronie 374
Efekt > Wyostrzenie Filtr > Wyostrzenie	Filtry wyostrzające poprawiają nieostre obrazy przez zwiększenie kontrastu przylegających do siebie pikseli. Zobacz także: "Filtr i efekt wyostrzający" na stronie 368
Efekt > Szkic Filtr > Szkic	Dodawanie tekstury do obrazów, często dla wywołania efektu 3D. Filtry te są też używane w celu uzyskania efektu rysunku odręcznego. Zobacz także: "Filtry i efekty szkicowania" na stronie 369
Efekt > Stylizacja Filtr > Stylizacja (górna część menu)	Dodawanie do obiektów strzałek, cieni, zaokrąglonych narożników, wtapiania krawędzi, poświaty i stylu szkicowego. Zobacz także: "Tworzenie cienia" na stronie 371, "Stosowanie blasku wewnętrznego lub zewnętrznego" na stronie 371, "Dodawanie grotów strzałek do linii" na stronie 153, "Wtapianie krawędzi obiektu" na stronie 372, "Tworzenie szkicu za pomocą efektu Bazgroły" na stronie 373, "Zaokrąglanie narożników obiektów" na stronie 246
Efekt > Stylizacja Filtr > Stylizacja (dolna część menu)	Polecenie Żarzące się krawędzie pozwala tworzyć wyraziste, wyolbrzymione efekty przez przemieszczenie pikseli oraz przez zwiększenie kontrastowości obrazu. Zobacz także: "Filtr i efekt stylizujący (dolna część menu)" na stronie 369

Efekt/Filtr	Operacja
Efekty > Filtry SVG	Dodawanie do kompozycji atrybutów graficznych opartych na XML (np. cienie). Zobacz także: "Stosowanie efektów SVG" na stronie 385
Efekt > Tekstura Filtr > Tekstura	Nadawanie obrazowi głębi lub wyglądu naturalnego. Zobacz także: "Filtry i efekty tekstury" na stronie 370
Efekt > Wideo Filtr > Wideo	Optymalizacja obrazów pobranych z wideo lub kompozycji przeznaczonej dla telewizji. Zobacz także: "Filtry i efekty wideo" na stronie 370
Efekt > Wypaczenie	Zniekształcanie lub deformowanie obiektów, na przykład ścieżek, tekstów, obiektów siatkowych, przejść i obrazów rastrowych. Zobacz także: "Zmiana kształtu obiektów z efektami" na stronie 245

Filtry i 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). Filtr 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. Filtr 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. Filtr 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 maluje 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 przy pomocy średniego pędzla z wodą i kolorem, a zatem można go nazwać akwarelą. Filtr zmienia nasycenie koloru w miejscach wyraźnych zmian tonów na krawędziach.

Zobacz także

"Karta informacyjna dotycząca efektów i filtrów" na stronie 364

"Używanie opcji tekstury i powierzchni szkła" na stronie 370

Filtry i efekty rozmywające

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. Filtr usuwa gęsto rozmieszczone szczegóły i może wywoływać efekt zamglenia.

Rozmycie promieniste Symulacja rozmycia, jakie uzyskuje się filmując obiekt ruchomą kamerą. Można wybrać ustawienie Obrót (rozmycie wzdłuż linii koncentrycznych) i określić wielkość obrotu; można też wybrać ustawienie Powiększenie (rozmycie wzdłuż promieni, efekt przypominający oddalanie i przybliżanie obrazu) i określić wielkość powiększenia, 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.

Zobacz także

"Karta informacyjna dotycząca efektów i filtrów" na stronie 364

Filtry i efekty pociągnięcia pędzlem

Pociągnięcia pędzlem są efektami rastrowymi, a zatem ich stosowanie do obiektów wektorowych regulują ustawienia dokumentu.

Akcentowanie krawędzi Krawędzie obrazu zostają uwydatnione. Przy wysokich wartościach ustawienia jasności krawędzi wzmocnienie przypomina białą kredę, przy wartościach małych – przypomina czarny tusz.

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.

Zobacz także

"Karta informacyjna dotycząca efektów i filtrów" na stronie 364

Filtry i efekty zniekształcające (dolna część 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. Filtr 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.

Zobacz także

"Używanie opcji tekstury i powierzchni szkła" na stronie 370

"Karta informacyjna dotycząca efektów i filtrów" na stronie 364

Filtry i 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 filtr dzieli obraz na prostokąty i zastępuje każdy z nich kołem. Wielkość koła jest proporcjonalna do jasności prostokąta.

Aby użyć tego filtra lub 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 użyć wszystkich 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 filtra, 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.

Zobacz także

"Karta informacyjna dotycząca efektów i filtrów" na stronie 364

Filtr i efekt wyostrzający

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. Filtr Maska wyostrzająca działa w ten sposób, że zwiększa kontrast na krawędziach kształtów – po jednej stronie krawędzi jest rysowana linia jaśniejsza, a po drugiej ciemniejsza. Dzięki temu krawędzie zostają podkreślone, a obraz sprawia wrażenie ostrzejszego.

Zobacz także

"Karta informacyjna dotycząca efektów i filtrów" na stronie 364

Filtry i efekty szkicowania

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. 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. Filtr 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 szczególnie użyteczny w przypadku obrazów, które składają się z tekstu lub dobrze skontrastowanych obiektów.

Mokry papier Powstaje efekt mokrego papieru za pomocą maźnięć farby, która rozmazuje się na włóknistym papierze.

Zobacz także

“Karta informacyjna dotycząca efektów i filtrów” na stronie 364

Filtr i efekt stylizujący (dolna część 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.

Zobacz także

“Karta informacyjna dotycząca efektów i filtrów” na stronie 364

Filtry i efekty tekstury

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. Filtr 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" na stronie 370.

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. Filtr 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.

Zobacz także

"Karta informacyjna dotycząca efektów i filtrów" na stronie 364

Filtry i 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.

Zobacz także

"Karta informacyjna dotycząca efektów i filtrów" na stronie 364

Używanie opcji tekstury i powierzchni szkła

Niektóre efekty i filtry dołączone do pakietu programu Illustrator posiadają opcje tektury (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 filtra lub efektu wybierz z menu wysuwanego Tekstura rodzaj tekstury albo 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.

Cienie, blaski i wtapianie

Tworzenie cienia

1 Zaznacz obiekt lub grupę (ewentualnie naceluj warstwę w panelu Warstwy).

2 Wybierz polecenie Efekt > Stylizacja > Dodaj cień lub Filtr > Stylizacja > Dodaj 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.**
Kolory	**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.**
Utwórz pojedyncze cienie (tylko dla filtra Dodaj cień).	**Umieszcza każdy cień bezpośrednio pod obiektem, do którego został zastosowany. Bez zaznaczenia tej opcji wszystkie cienie zostaną umieszczone za obiektem znajdującym się na samym spodzie.**

Zobacz także

"Wybieranie pozycji, które otrzymają atrybuty wyglądu" na stronie 356

"Zaznaczanie obiektów" na stronie 193

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.

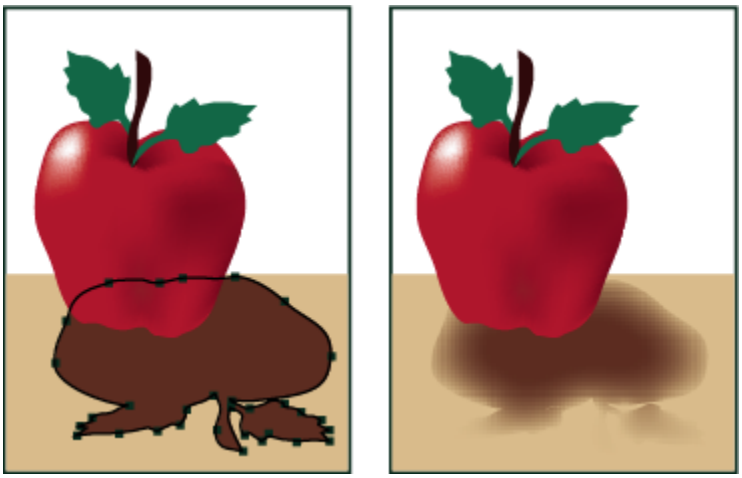
Zobacz także

"Wybieranie pozycji, które otrzymają atrybuty wyglądu" na stronie 356

"Zaznaczanie obiektów" na stronie 193

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)

Zobacz także

"Informacje o efektach i filtrach" na stronie 361

"Wybieranie pozycji, które otrzymają atrybuty wyglądu" na stronie 356

Tworzenie szkiców i mozaik

Tworzenie szkicu za pomocą efektu Bazgroły

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.**

Zobacz także

"Wybieranie pozycji, które otrzymają atrybuty wyglądu" na stronie 356

"Informacje o efektach i filtrach" na stronie 361

Tworzenie mozaiki

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 polecenie Filtr > Utwórz > Mozaika obiektowa.

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.**

Zobacz także

"Rasteryzowanie obiektu wektorowego" na stronie 374

"Informacje o kompozycjach osadzonych i połączonych " na stronie 256

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 zapisywaniu i eksportowaniu kompozycji" na stronie 267

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 (zobacz "Opcje rasteryzacji" na stronie 362) i kliknij przycisk OK.

Zobacz także

"Informacje o efektach i filtrach" na stronie 361

"Modyfikowanie lub usuwanie efektu" na stronie 364

Style grafiki

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.

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).

Omówienie panelu Style grafiki

Panel Style grafiki (Okno > Style grafiki) umożliwia tworzenie, nazywanie i stosowanie zestawów atrybutów wyglądu. Gdy otwierasz nowy dokument, w panelu jest dostępny domyślny zestaw styli grafiki. Style grafiki, które zapisano razem z dokumentem, są wyświetlane w panelu po każdym otwarciu i uaktywnieniu dokumentu.

Zmiana sposobu wyświetlania stylów grafiki w panelu

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Z menu panelu wybierz opcję widoku: widok miniaturek, widok małej listy (są wyświetlane nazwy styli i małe miniaturki), widok dużej listy (są wyświetlane nazwy styli i duże miniaturki).
- Przeciągnij styl grafiki w nowe miejsce. Po wyświetleniu czarnej linii w wybranym miejscu, zwolnij przycisk myszy.
- Aby wyświetlić style grafiki alfabetycznie, zaznacz w menu panelu opcję Ułóż wg nazwy.

Tworzenie stylów grafiki

Styl grafiki można utworzyć, stosując do pewnego obiektu określone atrybuty wyglądu. Można też zdefiniować go na bazie innych stylów grafiki. Program pozwala też powielać istniejące style grafiki.

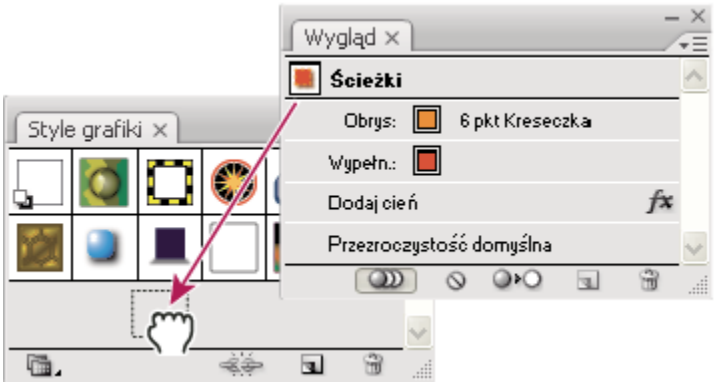
Tworzenie stylu grafiki

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 polecenie Nowy styl grafiki z menu panelu.
- 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 i kliknij przycisk OK.



Aby zapisać atrybuty stylu, przeciągnij miniaturkę z panelu Wygląd do panelu Style grafiki.

Tworzenie nowego stylu grafiki na bazie innych stylów grafiki

1. Wciśnij klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS) i przytrzymując go, zaznacz wszystkie style grafiki, które będą łączone, a następnie wybierz z menu panelu polecenie Scal style grafiki.

   Nowy styl grafiki będzie zawierał wszystkie atrybuty zaznaczonych stylów, a jego nazwa zostanie umieszczona na końcu listy stylów.

Powielanie stylu grafiki

1. Wybierz z menu panelu polecenie Powiel styl grafiki albo przeciągnij wybrany styl na przycisk Nowy styl.

   Nazwa nowego stylu zostanie dodana na końcu listy stylów (w panelu Style grafiki).

Stosowanie stylu grafiki

1. Zaznacz obiekt lub grupę (ewentualnie naceluj warstwę w panelu Warstwy).

2. Wybierz styl w panelu Sterowanie, Style grafiki lub w bibliotece stylów grafiki.

   Możesz też przeciągnąć styl grafiki na obiekt w oknie dokumentu. (Obiekt nie musi być wcześniej zaznaczany.)
   Uwaga: *Aby zachować kolor tekstu w trakcie stosowania stylu grafiki, usuń zaznaczenie opcji Nadpisz kolor typografii w menu panelu Style grafiki.*

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

1. Wybierz z menu panelu polecenie Opcje stylu grafiki, zmień nazwę pliku, po czym kliknij przycisk OK.

Usuwanie stylu grafiki

1. 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.

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

1 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 stylów grafiki z menu panelu Style grafiki.

Bibliotekę możesz zapisać w dowolnym miejscu. Należy jednak pamiętać, że po zapisaniu pliku biblioteki w domyślnym położeniu, nazwa biblioteki będzie wyświetlana w podmenu Biblioteki stylów grafiki i Otwórz bibliotekę stylów grafiki po ponownym uruchomieniu programu Illustrator.

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.

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).

Rozdział 12: Grafika WWW

Program Adobe Illustrator udostępnia wiele narzędzi do planowania strony WWW oraz do tworzenia i optymalizacji grafiki WWW.

Najlepsze procedury tworzenia grafiki WWW

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:

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.

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.

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” na stronie 396.

Illustrator zawiera wiele specjalnych szablonów przeznaczonych do obsługi Internetu, np. stron internetowych lub banerów. Aby wybrać szablon, wybierz polecenie Plik > Nowy z szablonu.

Informacje o trybie podglądu pikseli

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 niewidoczna siatka, która dzieli obszar ilustracji na kratki 1-punktowe (1/72 cala). Podczas przesuwania, dodawania i przekształcania obiektów widać, jak obiekty są 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.*

Zobacz także

"Informacje o obrazach bitmapowych" na stronie 261

Plasterki i mapy obrazów

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 możesz zapisywać poszczególne plasterki jako niezależne pliki (w ich własnym formacie, z własnymi ustawieniami i z własną paletą 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.

Zobacz także

"Omówienie opcji Zapisz dla Internetu i urządzeń" na stronie 390

"Opcje generowania plasterków" na stronie 409

Tworzenie plasterków

1 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.

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.*

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).***

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.

Zobacz także

"Omówienie panelu Warstwy" na stronie 212

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.

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.

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).

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.

SVG

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 przedstawiający tworzenie zawartości dla urządzeń przenośnych w programie Illustrator można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0207_pl.

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 (określane przez właściwość 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.

Zobacz także

“Optymalizacja obrazu do Internetu” na stronie 392

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 wtyczek wewnątrz folderu aplikacji Adobe Illustrator). 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.
  > ***Ważne:*** *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.*

Zobacz także

"Informacje o efektach rastrowych" na stronie 362

"Modyfikowanie lub usuwanie efektu" na stronie 364

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.

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.

Zobacz także

"Optymalizacja obrazu do Internetu" na stronie 392

"Zapisywanie w formacie SVG" na stronie 270

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.

Dodawanie funkcji interakcyjności SVG do kompozycji

1 Zaznacz zdarzenie w palecie Interakcyjność SVG. (Zobacz "Zdarzenia SVG" na stronie 387).

2 Wpisz odpowiedni JavaScript i wciśnij klawisz Enter.

Zdarzenia SVG

onfocusin Uaktywnia określone zadanie, gdy element uzyskuje fokus, np. jest wskazywany myszą.

onfocusout Uaktywnia określone zadanie, gdy element traci fokus (często gdy fokus 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 wciśnięcie przycisku myszy nad elementem.

onmouseup Uaktywnia określone zadanie w odpowiedzi na zwolnienie przycisku myszy nad elementem.

onclick Uaktywnia określone zadanie w odpowiedzi na kliknięcie nad elementem.

onmouseover Uaktywnia określone zadanie w odpowiedzi na przeniesienie kursora na element.

onmousemove Uaktywnia określone zadanie w momencie umieszczenia kursora nad elementem.

onmouseout Uaktywnia określone zadanie w odpowiedzi na przeniesienie kursora znad elementu.

onkeydown Uaktywnia określone zadanie po wciśnięciu klawisza.

onkeypress Uaktywnia określone zadanie gdy wciśnięty 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.

Tworzenie animacji

Informacje o grafice Flash

Format pliku Flash(R) (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)" na stronie 405).

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 Eksportuj tekst jako krzywe w oknie dialogowym Opcje SWF. Można również przekonwertować tekst na krzywe przed przystąpieniem do eksportowania (wybierz polecenie Zamień na krzywe).

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.

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(R) 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.

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. Ponad to, program Illustrator obsługuje tekst dynamiczny Flash i symbole klipów filmowych.

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 mają być obsługiwane 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 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
- Konwertuj wszystkie warstwy programu Illustrator na jedną warstwę programu Flash

Obieg pracy symboli

Obieg pacy 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-cio 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

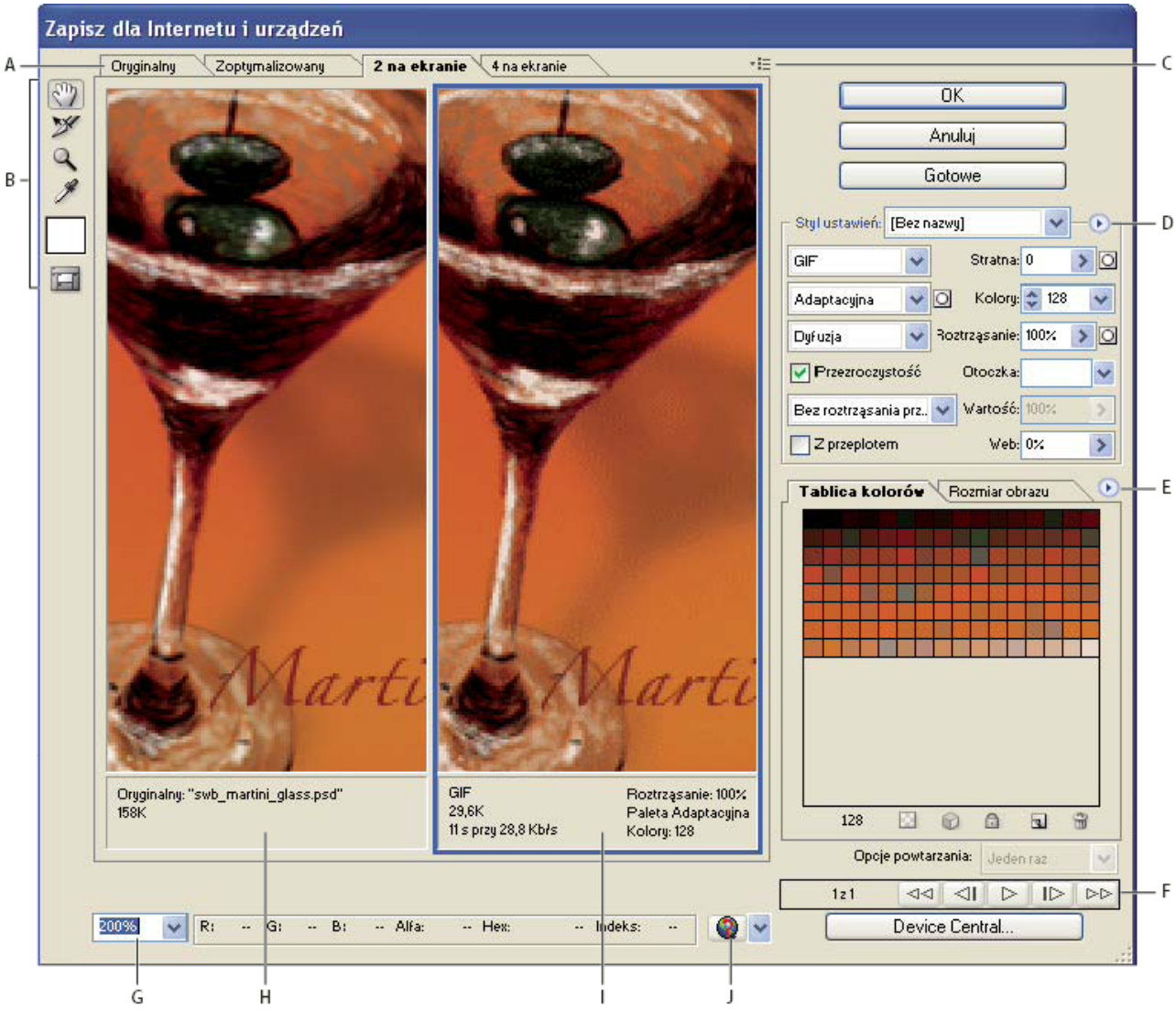
Gdy bierzesz statyczny tekst z programu Illustrator do programu Flash, program Flash konwertuje tekst na kontury. Ponad to, możesz skonfigurować tekst w programie Illustrator jako tekst dynamiczny. Tekst dynamiczny pozwala programowo edytować zawartość tekstową oraz łatwo zarządzać projektami, które 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.

Optymalizacja obrazów

Omówienie opcji Zapisz dla Internetu i urządzeń

Okno dialogowe Zapisz dla Internetu i urządzeń (Plik > Zapisz dla Internetu i urządzeń) służy do określania opcji optymalizacyjnych oraz przeglądania zoptymalizowanych kompozycji.



Okno dialogowe Zapisz dla Internetu i urządzeń
A. *Opcje wyświetlania* ***B.*** *Przybornik* ***C.*** *Wyskakujące menu Podgląd* ***D.*** *Wyskakujące menu Optymalizuj* ***E.*** *Wyskakujące menu Tablica kolorów* ***F.*** *Kontrolki animacji* ***G.*** *Pole powiększania tekstu* ***H.*** *Oryginalny obraz* ***I.*** *Obraz zoptymalizowany* ***J.*** *Menu Podgląd w przeglądarce*

Podgląd obrazów w oknie dialogowym

1 W górnej części obszaru obrazu należy kliknąć na zakładce opcji wyświetlania:

Oryginalny	**Wyświetla obraz bez optymalizacji.**
Zoptymalizowany	**Wyświetla obraz po zastosowaniu bieżących ustawień optymalizacji.**
2 na ekranie	**Wyświetla dwie wersje obrazu obok siebie.**
4 na ekranie	**Wyświetla cztery wersje obrazu obok siebie.**

Nawigacja w oknie dialogowym

Jeżeli obraz nie jest w całości widoczny w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń, można użyć narzędzia Rączka, aby przesunąć widok na inny obszar. Można także użyć narzędzia Lupka i powiększyć lub zmniejszyć bieżący widok.

- Należy wybrać narzędzie Rączka (lub przytrzymać klawisz spacji) i przeciągnąć jego kursorem w celu wyświetlenia innego obszaru obrazu.
- Aby to zrobić, należy wybrać narzędzie Lupka i kliknąć na widoku, aby powiększyć wyświetlanie; przytrzymać klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i kliknąć na widoku, aby pomniejszyć wyświetlanie.

  Można też wpisać wartość procentową powiększenia lub wybrać ją u dołu okna dialogowego.

Wyświetlanie informacji dotyczących zoptymalizowanego obrazu i czasu pobierania

Obszar adnotacji pod każdym obrazem w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń zawiera wartościowe informacje związane z optymalizacją. W adnotacji dotyczącej oryginalnego obrazu są widoczne nazwa pliku i jego wielkość. Adnotacja zoptymalizowanego obrazu zawiera informacje o zaznaczonych opcjach optymalizacji, wielkości zoptymalizowanego pliku i szacunkowym czasie pobierania pliku przy danej szybkości modemu. Szybkość modemu można określić w wyskakującym menu Podgląd.

Podgląd ditheringu przeglądarki

Jeżeli obrazek zawiera więcej kolorów, niż może wyświetlić monitor, to przeglądarka przeprowadzi *dithering* kolorów, czyli utworzy ich przybliżenie, mieszając dostępne kolory.

1 Aby wyświetlić lub ukryć dithering przeglądarki, należy wybrać opcję Dithering przeglądarki z wysuwanego menu Podgląd. Znacznik wyboru sygnalizuje, że funkcja ditheringu przeglądarki jest włączona. Włączenie ditheringu przeglądarki nie ma wpływu na ostateczną postać obrazu.

Optymalizacja obrazu dla potrzeb Internetu

1 Wybierz polecenie Plik > Zapisz dla Internetu i urządzeń

2 W górnej części obszaru obrazka, należy kliknąć zakładkę opcji wyświetlania: Zoptymalizowany, 2 na ekranie, 4 na ekranie. Po zaznaczeniu opcji 4 na ekranie należy kliknąć na podglądzie obrazu do zoptymalizowania.

3 (Opcjonalnie) Jeśli obraz zawiera wiele plasterków należy zaznaczyć plasterki przeznaczone do optymalizacji.

4 Wybrać gotowe ustawienie optymalizacji z menu Ustawienia lub ustawić własne opcje optymalizacji. W zależności od wybranego formatu pliku są dostępne różne opcje.

Jeśli obraz jest wyświetlany w trybie 4 na ekranie, to warto zaznaczyć opcję Odśwież widoki z menu Optymalizuj, która powoduje, że po zmianie ustawień optymalizacji program automatycznie generuje wersje obrazu o słabszej jakości.

5 Poprawiać ustawienia optymalizacji, aż do uzyskania zadawalającego kompromisu między jakością obrazu i wielkością pliku. Jeśli obraz zawiera wiele plasterków, nie należy zapomnieć o zoptymalizowaniu wszystkich plasterków.

Aby z podglądu zoptymalizowanego odtworzyć oryginalną wersję obrazu, zaznacz obraz z menu Ustawienia wybierz polecenie Oryginalny.

6 Jeśli pewne obrazy zawierają inny profil osadzony niż sRGB, to przed ich zapisaniem w celu przyszłych publikacji internetowych należy przekonwertować kolory na kolory sRGB. W menu Optymalizuj, musi być zaznaczona opcja Konwertuj na sRGB.

7 Kliknij Zapisz.

8 W oknie dialogowym Zapisz zoptymalizowany jako wykonać poniższe czynności i kliknąć na Zapisz.

- Wpisać nazwę pliku i wybrać lokalizację wynikowego pliku lub plików.
- Zaznaczyć opcję formatu zapisywanych plików: plik HTML i pliki obrazów, tylko pliki obrazów, tylko plik HTML.

- (Opcjonalnie) Ustawić opcje wyjściowe pliku HTML i plików obrazów.
- Jeśli obraz zawiera wiele plasterków, przejść do menu Odcięcia i wybrać opcję zapisu plasterków: Wszystkie plasterki lub Wybrane plasterki.

Aby przywrócić ostatnio zapisaną wersję ustawień optymalizacji, należy wcisnąć klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i kliknąć na Wyzeruj. Aby przy ponownym otwarciu okna Zapisz dla Internetu i urządzeń obowiązywały te same ustawienia, należy wcisnąć Alt/Option i kliknąć na Zapamiętaj.

Film przedstawiający zapisywanie plików dla Internetu można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0063_pl.

Zobacz także

"Opcje optymalizacji grafiki internetowej" na stronie 396

Zapisywanie i usuwanie predefiniowanych ustawień optymalizacji

Ustawienia optymalizacji można zapisać w nazwanym zestawie i stosować je później do innych obrazów. Zapisane ustawienia pojawiają się w wyskakującym menu Ustawienia, obok nazw predefiniowanych ustawień. Gdy nazwany zestaw lub gotowy zestaw zostanie poddany edycji, w menu Ustawienia ukaże się pozycja "Bez nazwy".

1 Ustawić pożądane opcje optymalizacji i wybrać polecenie Zapisz ustawienia z menu palety Optymalizuj.

2 Nadaj nazwę ustawieniom i zapisz je w odpowiednim folderze:

Photoshop (Windows XP) Document and Settings*[Nazwa użytkownika]*\Application Data\Adobe\Adobe Photoshop CS3 \Optimized Settings

(Windows Vista) Users*[Nazwa użytkownika]*\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Photoshop CS3\Optimized Settings

(Mac OS) User/*[Nazwa użytkownika]*/Library/Preferences/Adobe Photoshop CS3 Settings/Optimized Settings

Illustrator (Windows XP) Document and Settings*[Nazwa użytkownika]*\Application Data\Adobe\Adobe Illustrator CS3 Settings\Save for Web Settings\Optimize

(Windows Vista) Users*[Nazwa użytkownika]*\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Illustrator CS3 Settings\Save for Web Settings\Optimize

(Mac OS) User/*[Nazwa użytkownika]*/Library/ApplicationSupport/Adobe/Adobe Illustrator CS3/Save for Web Settings/ Optimize

Uwaga: *Jeżeli ustawienia zostaną zapisane w innym miejscu, nie będą one dostępne w wyskakującym menu Ustawienia predefiniowane.*

3 Aby usunąć zestaw ustawień, należy zaznaczyć go w menu wysuwanym Ustawienia, przejść do menu Optymalizuj i wybrać polecenie Usuń ustawienia.

Posługiwanie się plasterkami w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń

Jeżeli obraz zawiera wiele plasterków, należy określić plasterki, które mają być optymalizowane. Aby zastosować ustawienia optymalizacji do innych (dodatkowych) plasterków, należy je połączyć. Plasterki połączone w formacie GIF lub PNG-8 współużytkują tę samą paletę kolorów i ten sam wzór ditheringu, co zapobiega wyświetlaniu szwów między plasterkami.

- Aby pokazać lub ukryć plasterki, kliknij przycisk Przełącz widoczność plasterków .
- (Tylko Photoshop) Aby wyświetlić lub ukryć auto-plasterki, z wyskakującego menu Podgląd, należy wybrać opcję Ukryj auto-plasterki.

- Aby zaznaczyć plasterki w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń, wybierz narzędzie Zaznaczanie plasterków i dwukrotnie kliknij plasterek,a by go zaznaczyć. Aby zaznaczyć kilka plasterków, należy klikać je lub przeciągać z wciśniętym klawiszem Shift.

  Uwaga: *Niezaznaczone plasterki w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń są wyszarzone. Nie wpływa to na kolor wynikowego obrazu.*
- Aby wyświetlić opcje plasterka w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń, wybierz narzędzie Zaznaczanie plasterków i dwukrotnie kliknij wybrany plasterek.
- Aby połączyć plasterki, należy zaznaczyć co najmniej dwa plasterki i z wyskakującego menu Optymalizuj wybrać polecenie Połącz plasterki. Na połączonych plasterkach pojawia się ikona połączenia.
- Aby odłączyć plasterek, należy go zaznaczyć i wybrać z menu Optymalizuj polecenie Rozłącz plasterek.
- Aby rozłączyć wszystkie plasterki na obrazie, należy wybrać z menu Optymalizuj polecenie Rozłącz wszystkie plasterki.

Kompresowanie grafiki internetowej do określonej wielkości pliku

1. Wybierz polecenie Plik > Zapisz dla Internetu i urządzeń
2. W górnej części okna dialogowego Zapisz dla Internetu i urządzeń, kliknij zakładkę opcji wyświetlania: Zoptymalizowany, 2 na ekranie, 4 na ekranie. Po zaznaczeniu opcji 4 na ekranie należy wybrać podgląd obrazu do zoptymalizowania.
3. (Opcjonalnie) Zaznaczyć plasterki, które mają być zoptymalizowane, i wybrać format pliku.
4. Z memu Optymalizuj (po prawej stronie menu Ustawienia) wybrać opcję Optymalizacja do rozmiaru pliku.
5. Podać wymagany rozmiar pliku.
6. Wybrać opcję w polu Rozpocznij od:

Bieżące ustawienia	**Jest używany bieżący format pliku.**
Automatyczny wybór GIF/JPEG	**Automatycznie wybiera optymalny format w zależności od zawartości obrazu.**

7. Za pomocą opcji Użyj określić, czy określony rozmiar pliku ma obowiązywać tylko dla bieżącego plasterka, dla wszystkich plasterków danego obrazu czy dla wszystkich plasterków. Kliknij OK.

Zmiana rozmiaru kompozycji podczas optymalizacji

W oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń, można zmieniać wymiary obrazu. Nowy wymiary można określić wprost (w pikselach) lub jako procent wielkości oryginalnej.

1. Kliknij zakładkę Rozmiar obrazu w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń.
2. Ustaw dowolne opcje dodatkowe:

Zachowaj proporcje	**Zachowuje bieżące proporcje szerokości pikseli do ich wysokości.**
Jakość	**(Tylko Photoshop) Określa metodę interpolacji. Opcja Dwusześcienna (wyostrzanie) na ogół daje lepsze wyniki, gdy redukuje się wielkość obrazu.**
Wygładzanie	**(Tylko Illustrator) Usuwa nierówne krawędzie kompozycji poprzez zastosowanie opcji wygładzania.**

Przytnij do obszaru roboczego	**(Tylko Illustrator) Przycina kompozycję tak, by dopasować ją do wymiarów obszaru roboczego. Fragmenty kompozycji umieszczone poza obszarem roboczym zostaną usunięte.** ***Uwaga: W przypadku plików SWF i SVG nie są dostępne żadne funkcje palety Wielkość obrazka, oprócz funkcji Przytnij do obszaru roboczego.***

3 Wpisz nowe wymiary wyrażone w pikselach lub określ procent o jaki ma być zmieniony rozmiar obrazu i kliknij Zastosuj.

Generowanie warstw CSS dla grafiki WWW

Warstwy kompozycji programu Illustrator mogą stać się podstawą wygenerowania warstw CSS w wynikowym pliku HTML. Warstwa CSS jest elementem strony WWW o stałym położeniu, dlatego też może nakładać się na inne elementy strony. Operacja eksportowania warstw CSS przydaje się podczas tworzenia na stronach WWW efektów dynamicznych.

Do sterowania eksportowaniem służy paleta Warstwy w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń. Za jej pomocą można określić, które warstwy najwyższego rzędu w kompozycji mają zostać wyeksportowane do postaci warstw CSS, a także czy eksportowane warstwy mają być wyświetlane, czy ukryte.

1 Kliknij zakładkę Warstwy w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń.

2 Wybierz polecenie Eksportuj jako warstwy CSS.

3 Wybierz warstwę z rozwijanego menu Warstwa i stosownie do potrzeb ustaw następujące opcje:

Widoczny	**Tworzy widoczną warstwę CSS w otrzymanym pliku HTML.**
Hidden	**Tworzy ukrytą warstwę CSS w otrzymanym pliku HTML.** ***Warstwy CSS są identyczne z warstwami GoLive. Korzystając z programu GoLive, można animować warstwy CSS, a także używać wbudowanych zadań JavaScript, aby dodawać funkcje interaktywności.***

Zobacz także

"Omówienie opcji Zapisz dla Internetu i urządzeń" na stronie 390

"Optymalizacja obrazu dla potrzeb Internetu" na stronie 392

Podgląd zoptymalizowanych obrazów w przeglądarce internetowej

Zoptymalizowany obraz można podejrzeć w jakiejkolwiek przeglądarce internetowej zainstalowanej w systemie, z poziomu okna dialogowego Zapisz dla Internetu i urządzeń (Plik > Zapisz dla Internetu i urządzeń). Podgląd w przeglądarce wyświetla obrazek z opisem zawierającym typ pliku obrazka, wymiary pikseli, rozmiar pliku, cechy kompresji oraz inne informacje HTML.

- Aby wyświetlić podgląd obrazka w domyślnej przeglądarce internetowej, należy kliknąć na ikonie tej przeglądarki, w dolnej części okna dialogowego Zapisz dla Weba.
- Aby wybrać inną przeglądarkę, należy zaznaczyć w menu przeglądarki opcję Inna (obok ikony przeglądarki).
- Aby dodać, edytować lub usunąć przeglądarkę z menu, należy zaznaczyć opcję Edytuj listę, w menu przeglądarki. W oknie dialogowym Przeglądarki, znajdują się wszystkie przeglądarki zainstalowane w systemie, można tutaj ustawić przeglądarkę domyślną do podglądu twojego obrazu.

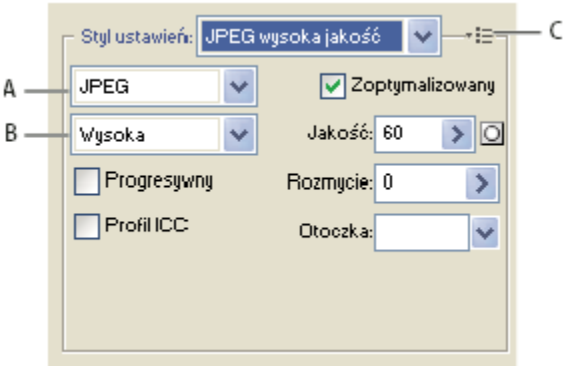
Opcje optymalizacji grafiki internetowej

Formaty grafiki internetowej

Formaty grafik internetowych mogą być bitmapowe (rastry) lub wektorowe. Formaty bitmapowe—GIF, JPEG, PNG oraz WBMP—są *zależne od rozdzielczości*, to znaczy, że wymiary obrazów bitmapowych i prawdopodobnie jakość obrazu, będą zmieniane w zależności od monitora. Formaty wektorowe —SVG i SWF—są *niezależne od rozdzielczości* i można je powiększać lub zmniejszać bez utraty jakości obrazu. Formaty wektorowe mogą też zawierać dane rastrowe. W programie Adobe Illustrator, możesz eksportować do formatu SVG lub SWF, korzystając z okna dialogowego Zapisz dla Internetu i urządzeń.

Opcje optymalizacji formatu JPEG

JPEG jest to standardowy format kompresji obrazów o płynnych przejściach tonalnych, takich jak fotografie. Optymalizacja obrazka w formacie JPEG polega na zastosowaniu kompresji *stratnej*, która wybiórczo usuwa dane.
Uwaga: *W związku z tym, że podczas zapisywania pliku w formacie JPEG, dane obrazu są tracone, dobrym pomysłem jest zapisywanie pliku źródłowego w jego oryginalnym formacie (np. Photoshop .PSD) jeśli spodziewana jest dalsza edycja lub tworzenie dodatkowych wersji JPEG.*



Ustawienia optymalizacji dla formatu JPEG
A. *Menu Format pliku* ***B.*** *Menu Jakość kompresji* ***C.*** *Menu Optymalizacja*

Jakość Decyduje o stopniu kompresji. Im wyższe ustawienie jakości, tym więcej szczegółów zachowuje algorytm kompresji. Jednocześnie jednak uzyskuje się pliki o większych rozmiarach. Aby wypośrodkować między jakością obrazu i wielkością jego pliku, należy obejrzeć obraz przy różnych ustawieniach jakości.

Zoptymalizowany Powoduje utworzenie pliku w rozszerzonym formacie JPEG, o nieco mniejszej wielkości. Zoptymalizowany format JPEG jest zalecany dla uzyskania maksymalnego stopnia kompresji. Niemniej, niektóre starsze przeglądarki nie obsługują go.

Progresywny Obraz jest wyświetlany stopniowo, wraz z postępem wczytywania. Przed całkowitym wczytaniem obrazu użytkownik będzie mógł obejrzeć jego wersję w małej rozdzielczości. Opcja Postępowo wymaga użycia zoptymalizowanego formatu JPEG.
Uwaga: *Przeglądanie progresywnych obrazków JPEG wymaga więcej pamięci RAM i nie jest obsługiwane przez niektóre przeglądarki.*

Rozmycie Opcja określa stopień rozmycia obrazu. Wynik zastosowania opcji przypomina efekt filtra Rozmycie gaussowskie. Pliki są kompresowane w większym stopniu, czyli mają mniejszą wielkość. Zalecane jest ustawienie od 0.1 do 0.5.

Profil ICC W pliku jest zachowywany profil ICC obrazu. W przypadku niektórych przeglądarek profile ICC są używane do korekty kolorów. Opcja ta jest dostępna pod warunkiem, że obraz zapisano razem z profilem ICC—jest niedostępna w przypadku obrazów nie zapisanych.

Otoczka Pozwala określić kolor wypełnienia dla pikseli, które w oryginalnym obrazie były przezroczyste: Kliknij próbkę kolorów i wybierz kolor za pomocą próbnika, bądź zaznacz jedną z opcji menu Otoczka: Kroplomierz (aby użyć koloru z pola Kroplomierza), Biały, Czarny lub Inny (wybrany próbnikiem kolorów).

Piksele, które w oryginalnym obrazie były w pełni przezroczyste, zostaną wypełnione wybranym kolorem. Piksele, które w oryginalnym obrazie były częściowo przezroczyste, zostaną zmieszane z wybranym kolorem.

Zobacz także

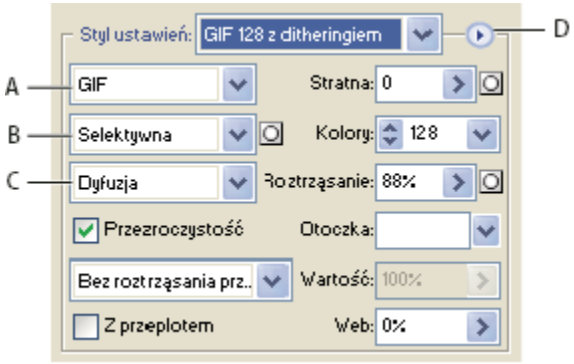
"Optymalizacja obrazu dla potrzeb Internetu" na stronie 392

Opcje optymalizacji formatów GIF i PNG-8

Format GIF jest to standardowy format kompresji obrazów o płaskich kolorach i dużej liczbie ostrokątnych detali. Nadaje się do zapisywania kompozycji liniowych, ilustracji typu logo oraz ilustracji z tekstem. Format PNG-8, podobnie jak GIF, zapewnia efektywną kompresję obszarów jednokolorowych i jednoczesne zachowanie ostrych szczegółów.

Formaty PNG-8 i GIF obsługują kolory 8-bitowe, dlatego też przy ich użyciu można uzyskać maksymalnie 256 kolorów. Procedura wyboru kolorów jest nazywana *indeksowaniem* i dlatego formaty GIF i PNG-8 są określane niekiedy jako formaty *koloru indeksowanego*. Przy przekształcaniu obrazu na tryb koloru indeksowanego program Photoshop tworzy tablicę koloru (CLUT), w której zapisuje kolory obrazu wraz z ich indeksami. Jeżeli w tabeli nie ma jednego z kolorów znajdujących się w oryginalnym obrazie, program wybierze kolor najbardziej do niego zbliżony, albo przeprowadzi dithering w celu symulowania tego koloru za pomocą dostępnych kolorów.

Niezależnie od opisanych niżej opcji użytkownik może dopasować liczbę kolorów dostępnych w tabeli kolorów obrazu. Zobacz "Dostosowywanie tablicy kolorów w obrazach GIF i PNG-8" na stronie 401.



Ustawienia optymalizacji dla formatu GIF
***A.** Menu Format pliku **B.** Menu Algorytm redukcji koloru **C.** Menu Algorytm ditheringu **D.** Menu Optymalizacja*

Stratna (tylko format GIF) Plik jest kompresowany poprzez selektywne usuwanie danych. Ustawienia wyższe skutkują większą ilością usuniętych danych. Często można zastosować wartość kompresji stratnej równą 5-10, a czasami do 50, nie powodując degradacji obrazu. Opcja kompresji stratnej pozwala zmniejszyć rozmiar pliku o 5% do 40%.
***Uwaga:** Opcji Stratna nie można używać w połączeniu z opcją Z przeplotem, ani z algorytmami Szum lub Dithering wzorkiem.*

Metoda redukcji kolorów i Kolory Pozwala określić metodę generowania tabeli sprawdzania kolorów, a także liczbę kolorów zawartych w tej tabeli. Można wybrać jedną z następujących metod redukcji:
Percepcyjna Jest tworzona niestandardowa tabela kolorów, priorytet mają kolory lepiej odbierane przez ludzkie oko.

Selektywna Tworzona jest tablica kolorów podobna do tabeli Percepcyjna. W tym wypadku są jednak preferowane duże obszary kolorów i kolory internetowe. Ta tabela pozwala uzyskać obrazy o największej wierności kolorów. Opcja Selektywna to ustawienie domyślne.

Adaptacyjna Jest tworzona niestandardowa tabela kolorów. Jej zawartość powstaje poprzez próbkowanie kolorów ze spektrum barw najczęściej występujących na obrazie. Na przykład, gdy obraz zawiera wyłącznie kolor zielony i niebieski, wynikowa tabela kolorów obejmuje przede wszystkim różne odcienie zieleni i niebieskiego. Większość obrazów ma kolory koncentrujące się w określonych obszarach widma.

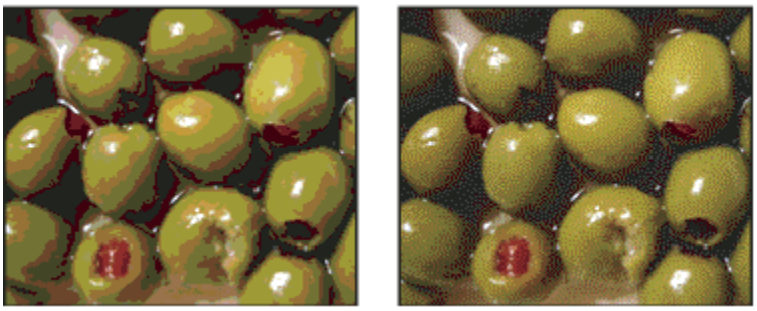
Restrykcyjna (Web) Używa standardowej tabeli 216 kolorów, wspólnych dla 8-bitowych (256 kolorowych) palet systemów Windows i Mac OS. Opcja zapewnia, że przeglądarki nie będą używały ditheringu przy wyświetlaniu obrazów o kolorach 8-bitowych. (Paleta jest także zwana Bezpieczną paletą internetową.) Używanie palety Weba może sprzyjać powiększeniu plików i jest zalecane tylko dla uniknięcia ditheringu przeglądarki.

Własna Jest stosowana paleta kolorów utworzona lub zmieniona przez użytkownika. Jeżeli otworzy się istniejący plik GIF lub PNG-8, będzie on miał własną paletę kolorów.

Tabelę sprawdzania kolorów można dostosować za pomocą palety Tablica kolorów w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń.

Czarno-biały, Skala szarości, Mac OS, Windows Należy użyć stałej palety kolorów.

Metoda ditheringu i dithering Decyduje o metodzie i stopniu ditheringu. Słowo "dithering" oznacza symulację kolorów niedostępnych w używanym systemie. Określenie wyższej wartości procentowej ditheringu powoduje symulację większej liczby kolorów, zachowanie większej liczby szczegółów obrazu, ale też zwiększa rozmiar pliku. Optymalny wybór to najmniejszy procent ditheringu, przy którym są zachowywane wymagane szczegóły. Do obrazów o jednolitych kolorach często nie trzeba stosować ditheringu. Obrazki z wieloma odcieniami kolorów (w szczególności gradienty) mogą wymagać ditheringu.



Obraz GIF z ditheringiem 0% (po lewej) oraz z ditheringiem 100% (po prawej)

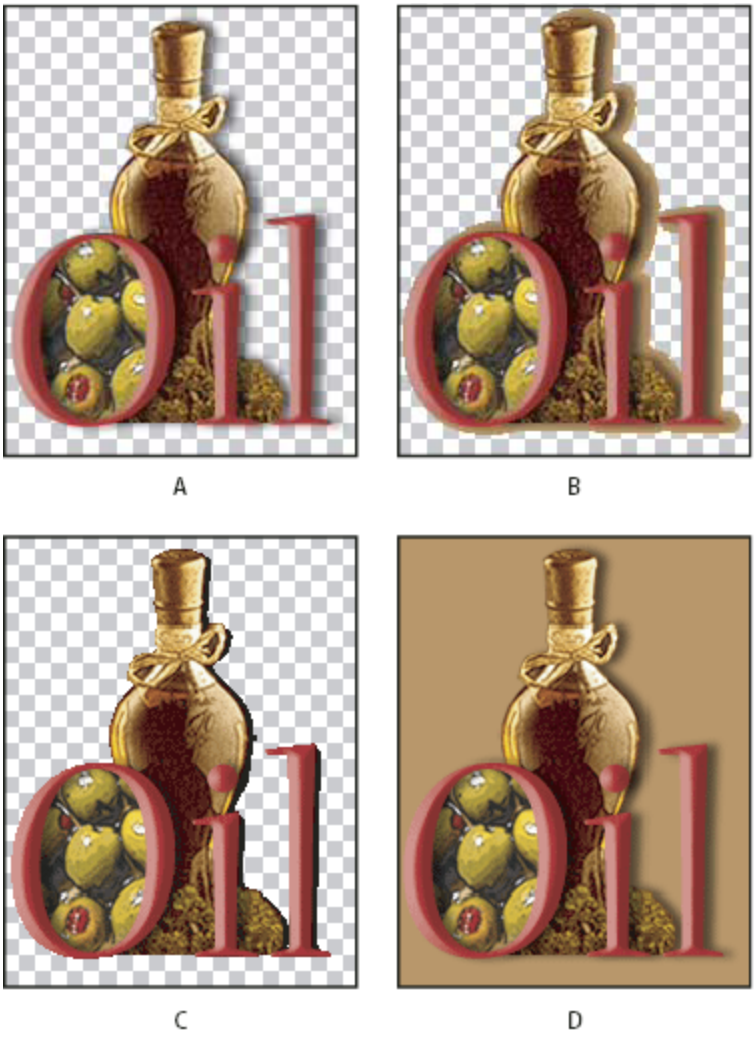
Użytkownik może wybrać jedną z następujących metod:
Dyfuzja Jest stosowany dithering losowy, który jest na ogół mniej zauważalny niż dithering typu Wzorek. Efekty symulacji są rozkładane między sąsiednie piksele.

Wzorek Wszelkie kolory spoza tabeli kolorów są symulowane przy użyciu kwadratowych wzorków przypominających półtony.

Szum Jest stosowany losowy wzór ditheringu, co przypomina dithering dyfuzyjny; tu jednak nie zachodzi tu dyfuzja wzorka na piksele sąsiednie. Użycie metody Szum nie powoduje powstawania widocznych złączeń.

Przezroczystość i Otoczka Decyduje o sposobie optymalizacji przezroczystych pikseli obrazu:

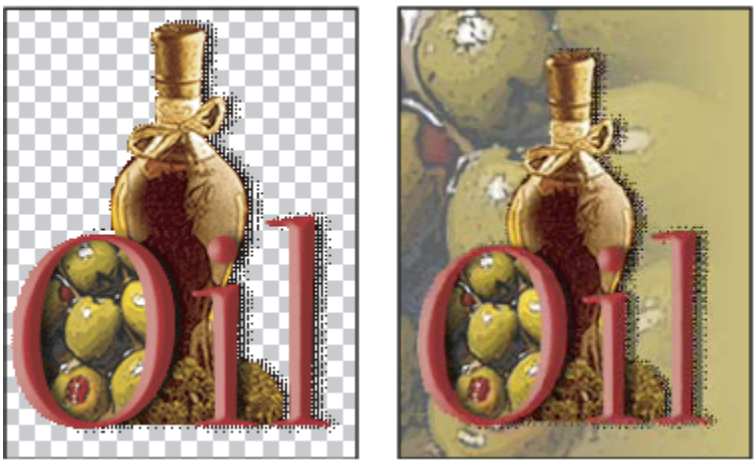
- Aby piksele w pełni przezroczyste pozostały przezroczyste, a piksele częściowo przezroczyste zostały wypełnione kolorem, należy zaznaczyć opcję Przezroczystość i wybrać kolor otoczki.
- Aby wypełnić całkowicie przezroczyste piksele wybranym kolorem i zmieszać z tym samym kolorem piksele częściowo przezroczyste, należy wybrać kolor otoczki i usunąć zaznaczenie z opcji Przezroczystość.
- Aby wybrać kolor otoczki, należy kliknąć na próbce koloru i wybrać kolor za pomocą próbnika kolorów. Można także wybrać jedną z opcji z menu Otoczka: Kroplomierz (aby użyć koloru z pola Kroplomierza), Biały, Czarny lub Inny (wybrany próbnikiem kolorów).



Przykłady przezroczystości i otoczki
A. *Oryginalny obraz* ***B.*** *Zaznaczona opcja Przezroczystość i określony kolor otoczki* ***C.*** *Zaznaczona opcja Przezroczystość i nie określony kolor otoczki* ***D.*** *Nie zaznaczona opcja Przezroczystość i określony kolor otoczki*

Dithering przezroczystości Gdy zaznaczona jest opcja Przezroczystość, można wybrać metodę ditheringu częściowo przezroczystych pikseli:

- Opcja Brak ditheringu przezroczystości powoduje, że do częściowo przezroczystych pikseli na obrazie nie jest stosowany dithering.
- Opcja Dithering przezroczystości dyfuzyjnej powoduje stosowanie losowego wzoru, który jest na ogół mniej widoczny niż dithering typu Wzorek. Efekty symulacji są rozkładane między sąsiednie piksele. Jeżeli wybierze się ten algorytm, należy określić wartość procentową odpowiedzialną za nasilenie ditheringu.
- Opcja Dithering przezroczystości wzorkiem powoduje, że do częściowo przezroczystych pikseli jest stosowany podobny do rastra półtonowego deseń kwadratów.
- Opcja Dithering przezroczystości szumu powoduje stosowanie losowego wzoru ditheringu, co przypomina algorytm dyfuzyjny; tu jednak nie zachodzi dyfuzja wzorka na sąsiednie piksele. Użycie algorytmu Szum nie powoduje powstawania widocznych złączeń.



Przykład ditheringu przezroczystości wzorkiem (po lewej) oraz efekt zastosowania na tle strony WWW (po prawej)

Przeplot Podczas pobierania pliku w przeglądarce wyświetlana jest wersja obrazu w niskiej rozdzielczości. Tego typu metoda daje złudzenie szybszego wczytywania danych i pozwala upewnić się, że wczytywanie trwa. Niemniej, prowadzi ona do większych plików.

Tylko z palety internetowej Opcja określa poziom tolerancji w upodabnianiu kolorów do ich odpowiedników z palety internetowej (zapobiega też symulowaniu kolorów w przeglądarce). Wyższa wartość tej opcji powoduje przesunięcie większej liczby kolorów.

Zobacz także

"Optymalizacja obrazu dla potrzeb Internetu" na stronie 392

Optymalizacja przezroczystości w obrazach GIF i PNG

Przezroczystość umożliwia tworzenie nieprostokątnych obrazków dla Internetu. *Przezroczystość tła* zachowuje w obrazie piksele przezroczyste. Opcja umożliwia wyświetlanie tła strony internetowej przez przezroczyste obszary obrazka. *Matowanie tła* symuluje przezroczystość poprzez mieszanie pikseli przezroczystych z kolorem matowym, odpowiadającym kolorowi tła strony internetowej. Matowanie tła daje lepsze efekty, jeśli tło strony internetowej jest nieprzezroczyste i znany jest jej kolor.

Opcje Przezroczystość i Otoczka w oknie Zapisz dla Internetu są przeznaczone do określania zasad optymalizacji pikseli przezroczystych w GIF i PNG.

- (GIF i PNG-8) Aby piksele w pełni przezroczyste pozostały przezroczyste, a piksele częściowo przezroczyste zostały wypełnione kolorem, wybierz opcję Przezroczystość i kolor otoczki.
- Aby wypełnić całkowicie przezroczyste piksele wybranym kolorem i zmieszać z tym samym kolorem piksele częściowo przezroczyste, wybierz kolor otoczki i usuń zaznaczenie z opcji Przezroczystość.

- (GIF i PNG-8) Aby wszystkie piksele o przezroczystości większej niż 50% stały się całkowicie przezroczyste, a wszystkie piksele o przezroczystości poniżej 50% stały się w pełni nieprzezroczyste, wybierz opcję Przezroczystość i z menu Otoczka wybierz opcję Brak.
- (PNG-24) Aby zapisać obraz z wielopoziomową przezroczystością (do 256 poziomów), wybierz opcję Przezroczystość. Opcja Otoczka jest wyłączona, ponieważ przezroczystość wielopoziomowa umożliwia mieszanie obrazu z każdym kolorem tła.

  Uwaga: *W przeglądarkach nie obsługujących przezroczystości PNG-24, przezroczyste piksele mogą być wyświetlane na domyślnym kolorze tła, np. szarym.*

Aby wybrać kolor otoczki, należy kliknąć na próbce koloru i wybrać kolor za pomocą próbnika kolorów. Można także wybrać jedną z opcji z menu Otoczka: Kroplomierz (aby użyć koloru z pola Kroplomierza), Biały, Czarny lub Inny (wybrany próbnikiem kolorów).

Aby wyświetlić tablicę kolorów dla optymalizowanego plasterka

Tablica kolorów dla plasterka wyświetlana jest w panelu Tablica kolorów w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń.

1. Zaznacz plasterek zoptymalizowany w formacie GIF lub PNG-8. Tablica kolorów dla zaznaczonego plasterka wyświetlona zostanie w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń.

   Jeżeli obraz zawiera wiele plasterków, kolory w tablicy mogą być różne dla różnych plasterków (aby temu zapobiec, należy najpierw połączyć plasterki). Jeżeli zaznaczy się różne plasterki, które odwołują się do różnych tabel kolorów, to tabela kolorów będzie pusta, a jej pasek stanu będzie zawierał komunikat "Mieszana".

Dostosowywanie tablicy kolorów w obrazach GIF i PNG-8

W oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń, dostępny jest panel Tablica kolorów, który pozwala dostosować kolory w zoptymalizowanych obrazach GIF i PNG-8. Zmniejszenie liczby kolorów często nie pogarsza jakości obrazu, ale skutkuje za to zmniejszeniem pliku obrazu.

Na tablicy kolorów można wykonywać następujące operacje: dodawanie nowych kolorów, usuwanie istniejących kolorów, przekształcanie zaznaczonych kolorów na bezpieczne kolory internetowe, blokowanie wybranych kolorów (tak by nie mogły zostać usunięte z palety).

Sortowanie tablicy kolorów

Wybierz porządek sortowania z menu palety Tablica kolorów:

- Bez sortowania — jest przywracany oryginalny porządek kolorów.
- Sortuj według barwy — sortowanie według położenia koloru na standardowym kole kolorów (wyrażanym jako stopień od 0 do 360). Kolory neutralne otrzymują barwę 0 i są układane razem z czerwieniami.
- Sortuj według luminancji — sortowanie według jasności lub jaskrawości koloru.
- Sortuj według popularności — sortowanie według częstotliwości występowania kolorów obrazie.

Aby dodać nowy kolor do tabeli kolorów

Do tabeli kolorów można dodać kolory, które zostały pominięte podczas jej budowania. Dodanie koloru do tabeli dynamicznej powoduje przesunięcie kolorów najbardziej do niego zbliżonych. Dodanie koloru do tabeli stałej lub własnej powoduje dodanie dodatkowej pozycji koloru do tabeli.

1. Jeśli w tablicy kolorów zaznaczone są aktualnie jakieś kolory, z menu palety Tablica kolorów wybierz polecenie Odznacz wszystkie kolory, aby je odznaczyć.

2. Wybierz kolor, wykonując jedną z następujących czynności:
   - Kliknij pole koloru kroplomierza w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń i wybierz kolor z próbnika kolorów.
   - Wybierz narzędzie Kroplomierz w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń i kliknij obraz.

3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij przycisk Nowy kolor w tablicy kolorów.
   - Wybierz polecenie Nowy kolor z menu palety Tablica kolorów.

- *Aby przełączyć tablicę kolorów na paletę własną, należy podczas dodawania nowego koloru przytrzymać klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS).*

  Nowy kolor pojawi się w tabeli kolorów z małym białym kwadracikiem w dolnym prawym rogu, co oznacza, że jest to kolor zablokowany. Jeżeli tabela kolorów jest dynamiczna, kolor oryginalny będzie wyświetlany na górze po lewej stronie, natomiast nowy kolor na dole po prawej stronie.

Wybierz kolory w tablicy kolorów

Wokół tego samego koloru w tablicy kolorów zostanie wyświetlona biała ramka.

- Aby wybrać kolor, kliknij kolor w Tablicy kolorów.
- Aby zaznaczyć ciągłą grupę kolorów, wciśnij klawisz Shift i kliknij na ostatni kolor grupy. W ten sposób zostaną zaznaczone wszystkie kolory w wierszach pomiędzy pierwszym i ostatnim z zaznaczonych kolorów. Aby zaznaczyć nieciągłą grupę kolorów, należy wcisnąć klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS) i kliknąć na każdym z kolorów, który ma zostać zaznaczony. Wiele poleceń dotyczących zaznaczania kolorów jest dostępnych w menu palety Tabela kolorów.
- Aby wybrać kolor w obrazie podglądu, kliknij podgląd narzędziem Kroplomierz w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń. Kliknięcie z przytrzymaniem klawisza Shift umożliwia zaznaczenie dodatkowych kolorów.
- Aby usunąć zaznaczenia wszystkich kolorów, należy wybrać polecenie Odznacz wszystkie kolory z menu palety Tabela kolorów.

Przesunięcie koloru

Kolor zaznaczony w tabeli kolorów można zmienić, wprowadzając dla niego dowolne inne wartości składowych RGB. Po zregenerowaniu optymalizowanego obrazu zaznaczony kolor zmieni się na nowy we wszystkich miejscach obrazu, w których występował.

1. Dwukrotnie kliknąć na kolorze w tabeli kolorów, aby wyświetlić domyślny próbnik kolorów.
2. Wybrać kolor.

   Kolor oryginalny będzie wyświetlany na górze po lewej, natomiast nowy kolor na dole po prawej stronie próbki. Mały kwadrat w prawym dolnym rogu próbki koloru oznacza, że kolor ten jest zablokowany. Jeżeli przesunie się kolor na bezpieczny kolor internetowy, to w środku próbki pojawi się mały biały romb.
3. Aby przywrócić przesunięty kolor do jego oryginalnego koloru , wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Dwukrotnie kliknij na próbkę przesuniętego koloru. W próbniku zostanie zaznaczony kolor oryginalny. Kliknięcie na przycisku OK spowoduje przywrócenie tego koloru.
   - Aby przywrócić wszystkie przesunięte kolory w tabeli (łącznie z kolorami przesuniętymi na bezpieczne webowe) , należy wybrać polecenie Odsuń wszystkie kolory z menu palety Tabela kolorów.

Aby przesunąć wszystkie kolory na ich najbliższe odpowiedniki z palety internetowej

Aby zapobiec ditheringowi kolorów w przeglądarce, można przesunąć je na ich najbliższe odpowiedniki z palety internetowej. Gwarantuje to, że przeglądarka — uruchomiona w systemie Windows lub Macintosh z możliwością wyświetlania tylko 256 kolorów — nie będzie stosować roztrząsania.

1. Zaznacz jeden lub więcej kolorów na optymalizowanym obrazie lub w tablicy kolorów.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij przycisk Przesunięcie internetowe w palecie Tablica kolorów.
   - Wybierz polecenie Przesuń wybrane kolory z palety internetowej z menu palety Tablica kolorów. Kolor oryginalny będzie wyświetlany na górze po lewej, natomiast nowy kolor na dole po prawej stronie próbki. Mały biały romb w środku próbki oznacza, że jest to bezpieczny kolor z palety internetowej. Mały kwadracik w dolnym prawym rogu próbki oznacza, że jest to kolor zablokowany.
3. Aby ustawić tolerancję dla przesuwania, podaj wartość w polu Tylko z palety internetowej. Wyższa wartość tej opcji powoduje przesunięcie większej liczby kolorów.

4 Aby przywrócić przesunięte kolory, należy wykonać jedną z następujących czynności:
- Zaznacz przesunięty kolor w tablicy kolorów i kliknij przycisk Przesunięcie internetowe w palecie Tablica kolorów.
- Aby przywrócić wszystkie kolory w tabeli, które zostały przesunięte na paletę internetową, wybierz polecenie Odwróć wszystkie wybrane kolory internetowe z menu palety Tablica kolorów.

Odwzorowanie kolorów na przezroczystości

Przypisując istniejące kolory do przezroczystości można wprowadzić na optymalizowanym obrazie obszary przezroczyste.

1 Zaznacz jeden lub więcej kolorów na optymalizowanym obrazie lub w tablicy kolorów.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Kliknij przycisk Odwzoruj przezroczystość w palecie Tablica kolorów.
- Wybierz polecenie Odwzoruj zaznaczone kolory do przezroczystości z menu palety Tablica kolorów.

  Na połowie każdego z odwzorowanych kolorów pojawia się siatka przezroczystości. Mały kwadrat w prawym dolnym rogu próbki koloru oznacza, że kolor ten jest zablokowany.

3 Aby przywrócić przezroczystość do oryginalnego koloru, należy wykonać jedną z następujących czynności:
- Zaznacz kolory, które mają zostać przywrócone i kliknij Odwzoruj przezroczystość lub wybierz polecenie Przywróć zaznaczone kolory przezroczyste menu palety Tablica kolorów.
- Aby przywrócić wszystkie kolory odwzorowane na przezroczystości, należy wybrać polecenie Usuń odwzorowanie wszystkich przezroczystych kolorów.

Blokowanie i odblokowywanie koloru

Wybrane kolory w tabeli można zablokować, aby zapobiec ich usunięciu podczas redukcji liczby kolorów oraz ditheringowi w aplikacji.
Uwaga: *Zablokowanie kolorów nie zapobiegnie roztrząsaniu w przeglądarce.*

1 Zaznacz jeden lub więcej kolorów w tabeli.

2 Zablokuj kolor, wykonując jedną z następujących czynności:
- Kliknij przycisk Zablokuj.
- Wybrać polecenie Zablokuj/odblokuj zaznaczone kolory z menu palety Tablica kolorów.

W prawym dolnym rogu każdego zablokowanego koloru pojawia się biały kwadracik.

3 Odblokuj kolor, wykonując jedną z następujących czynności:
- Kliknij przycisk Zablokuj.
- Wybrać polecenie Zablokuj/odblokuj zaznaczone kolory z menu palety Tablica kolorów.

Biały kwadracik znika z próbki koloru.

Usuwanie wybranych kolorów

Aby zmniejszyć rozmiar pliku, można usunąć wybrane kolory z tabeli. Po usunięciu koloru obszary optymalizowanego obrazka, które zawierały usunięty kolor, są kolorowane ponownie, przy użyciu najbliższego koloru z palety.

Po usunięciu koloru tablica kolorów automatycznie zmienia się na paletę własną (niestandardową). Dzieje się tak dlatego, że palety Adaptacyjna, Wizualna i Selektywna podczas kolejnej optymalizacji zmieniają się, to znaczy jest w nich przywracany usunięty kolor — natomiast paleta Własna nie zmienia się po ponownej optymalizacji obrazu.

1 Zaznacz jeden lub więcej kolorów w tabeli.

2 Usunąć kolor, wykonując jedną z następujących czynności:

- Kliknij ikonę Usuń .
- Wybrać polecenie Usuń kolor z menu palety Tabela kolorów.

Zapisywanie w tablicy kolorów

Tabele kolorów zoptymalizowanych obrazów mogą być zapisywane w celu ponownego wykorzystania. Program pozwala też wczytywać tabele utworzone w innych aplikacjach. Po wczytaniu nowej tabeli kolorów do obrazu kolory w optymalizowanym obrazie są zmieniane na kolory z nowej tabeli.

1. Wybrać polecenie Zapisz tabelę kolorów z menu palety Tabela kolorów.
2. Nazwać tabelę kolorów i wybrać miejsce, w którym ma zostać zapisana. Plik tabeli kolorów uzyskuje domyślnie rozszerzenie act (skrót od Adobe Color Table).

   Aby tabela ta była dostępna podczas wybierania opcji optymalizacji obrazu GIF lub PNG, należy ją zapisać w folderze Kolory zoptymalizowane wewnątrz folderu programu Photoshop.
3. Kliknij Zapisz.

   > ***Ważne:*** *Po ponownym wczytaniu tabeli wszystkie kolory przesunięte przyjmą postać pełnych próbek i zostaną odblokowane.*

Wczytywanie tablicy kolorów

1. Wybrać polecenie Wczytaj tabelę kolorów z menu palety Tabela kolorów.
2. Odszukaj plik zawierający tablicę kolorów, która ma być wczytana – musi to być plik Adobe Color Table (. act) , plik Adobe Color Swatch (. aco) albo plik GIF (aby wczytać osadzoną tabelę kolorów z tego pliku).
3. Kliknij Otwórz.

Opcje optymalizacji formatu PNG-24

Format PNG-24 stosuje się do kompresji obrazów o ciągłych odcieniach. Pliki w tym formacie mają jednak większe rozmiary niż pliki w formacie JPEG. Przewaga formatu PNG-24 wyraża się w tym, że zachowuje on do 256 poziomów przezroczystości obrazu.
Przezroczystość i Otoczka Decyduje o sposobie optymalizacji przezroczystych pikseli obrazu. Zobacz "Optymalizacja przezroczystości w obrazach GIF i PNG" na stronie 400.

Przeplot Podczas pobierania pliku w przeglądarce wyświetlana jest wersja obrazu w niskiej rozdzielczości. Tego typu metoda daje złudzenie szybszego wczytywania danych i pozwala upewnić się, że wczytywanie trwa. Niemniej, prowadzi ona do większych plików.

Zobacz także

"Optymalizacja obrazu dla potrzeb Internetu" na stronie 392

Opcje optymalizacji formatu WBMP

Format WBMP to standardowy format optymalizacji obrazów dla urządzeń przenośnych, takich jak telefony komórkowe. Format WBMP obsługuje 1-bitową głębię koloru, co oznacza, że obrazy te zawierają tylko czarne i białe piksele.

Opcje Metoda ditheringu i Dithering odpowiadają za metodę i stopień ditheringu. Optymalny wybór to najmniejszy procent ditheringu, przy którym są zachowywane wymagane szczegóły.

Użytkownik może wybrać jedną z następujących metod:
Bez roztrząsania Roztrząsanie nie jest stosowane; piksele pozostają całkowicie czarne lub całkowicie białe.

Dyfuzja Jest stosowane roztrząsanie losowe, który jest na ogół mniej zauważalny niż dithering typu Wzorek. Efekty symulacji są rozkładane między sąsiednie piksele. Jeżeli wybierze się ten algorytm, należy określić wartość procentową odpowiedzialną za nasilenie ditheringu.
Uwaga: *Dithering dyfuzyjny może spowodować powstanie widocznych złączeń na krawędziach plasterków. Połączenie plasterków powoduje, że dyfuzja wzorka zachodzi na całym połączonym obszarze, a to eliminuje efekt widocznych "szwów".*

Wzorek Kolory pikseli są określane na podstawie kwadratowego wzorka półtonowego.

Szum Jest stosowany losowy wzór ditheringu, co przypomina dithering dyfuzyjny; tu jednak nie zachodzi tu dyfuzja wzorka na piksele sąsiednie. Użycie algorytmu Szum nie powoduje powstawania widocznych złączeń.

Zobacz także

"Optymalizacja obrazu dla potrzeb Internetu" na stronie 392

Opcje optymalizacji SWF (Illustrator)

Adobe Flash (SWF) jest to format grafiki wektorowej, dostosowany do potrzeb skalowalnych i zwartych obrazów internetowych. Ponieważ format ten służy do zapisu danych wektorowych, kompozycja zachowuje oryginalną jakość niezależnie od rozdzielczości. Format SWF nadaje się idealnie do zapisu ramek animacji, ale równie dobrze można zapisywać w nim obrazy rastrowe i obrazy mieszane, rastrowo-wektorowe.

Ustawienia optymalizacji dla formatu SWF
A. *Menu formatu pliku* ***B.*** *Menu programu Flash Player* ***C.*** *Menu Eksportuj*

Predefiniowane ustawienie Wskazuje wstępnie skonfigurowany zestaw opcji, którego chcesz użyć przy eksportowaniu. Nowe ustawienia predefiniowane można tworzyć, ustawiając odpowiednio opcje i wybierając polecenie Zapisz ustawienia z menu panelu. (Aby otworzyć menu panelu, kliknij trójkąt po prawej stronie menu Ustawienia predefiniowane).

Wersja programu Flash Player Określa najwcześniejszą wersję programu Flash Player, która będzie obsługiwać eksportowany plik.

Rodzaj eksportu Określa zasady eksportu warstw. Aby wyeksportować kompozycję do jednej ramki, wybierz opcję Plik AI do pliku SWF. Wybór ustawienia Warstwy do klatek SWF powoduje, że kompozycje na poszczególnych warstwach są eksportowane do oddzielnych klatek SWF, tworząc animację SWF.
Uwaga: *Aby zachować maskę przycinającą, wybierz ustawienie Plik AI do pliku SWF.*

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, ale również zwiększenie rozmiarów pliku.

Szybkość odtwarzania Określa częstotliwość odtwarzania animacji w przeglądarce Flash Player. Opcja jest dostępna tylko dla opcji Warstwy AI do klatek SWF.

Pętla Powoduje odtwarzanie animacji w przeglądarce Flash na okrągło - po dojściu do końca odtwarzanie zaczyna się od początku. Opcja jest dostępna tylko dla opcji Warstwy AI do klatek SWF.

Zachowaj wygląd Powoduje rozwijanie obrysów do postaci wypełnień w kształcie obrysów, a wszelkie tryby mieszania i obiekty przezroczyste, które nie mogą być reprezentowane w formacie SWF, są spłaszczane.

Zachowaj możliwość edycji tam gdzie możliwe Konwertuje obrysy na obrysy SWF, a efekty przezroczyste, których nie można reprezentować w formacie SWF, są odwzorowywane w sposób przybliżony lub pomijane.
Uwaga: *Format SWF obsługuje wyłącznie krycie na poziomie obiektów.*

Aby zachować kolejność elementów w kompozycji przez wyeksportowanie każdej warstwy do oddzielnego pliku SWF, zamiast polecenia Zapisz dla Internetu i urządzeń skorzystaj z polecenia Eksportuj. Eksportowane w ten sposób pliki SWF będzie można jednocześnie zaimportować do programu Adobe Flash.

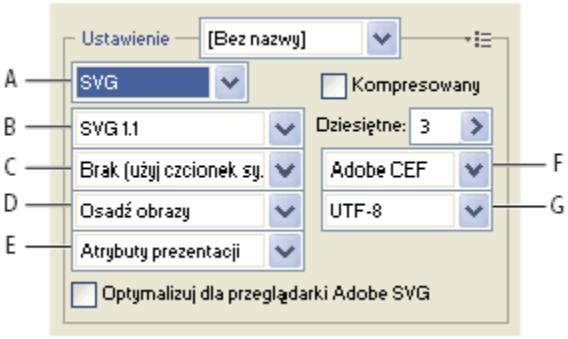
Skompresowany Kompresuje eksportowany plik.

Ochrona pliku Chroni plik, uniemożliwiając zaimportowanie go do aplikacji innych niż Flash.

Tekst jako krzywe Konwertuje cały tekst na krzywe, aby zachować jego wygląd. Jeśli tekst trzeba będzie edytować w programie Flash, nie zaznaczaj tej opcji.

Opcje optymalizacji SVG (Illustrator)

Z drugiej strony, format SVG, czyli format skalowalnej grafiki wektorowej, opisuje obrazki 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 Internecie, drukowania, jak i wyświetlania przez urządzenia z ograniczonymi zasobami.



Ustawienia optymalizacji dla formatu SVG
A. *Menu formatu pliku* ***B.*** *Menu Profile SVG* ***C.*** *Menu Podstawianie czcionek* ***D.*** *Menu Położenie obrazów* ***E.*** *Menu Właściwości CSS* ***F.*** *Menu Rodzaj czcionki* ***G.*** *Menu Kodowanie*

Skompresowany Tworzy skompresowany plik SVG (SVGZ).

Profile SVG Określa SVG XML Document Type Definition dla eksportowanego pliku.
SVG 1.0 i SVG 1.1 Odpowiedni dla plików SVG przeznaczonych do wyświetlania na komputerach biurkowych. SVG 1.1 jest pełną wersją specyfikacji SVG, której podzestawami są SVG Tiny 1.1, SVG Tiny 1.1 Plus, SVG Tiny 1.2 i SVG Basic 1.1.

SVG Basic 1.1 Odpowiedni dla plików SVG przeznaczonych do wyświetlania na urządzeniach o średnim zasilaniu, np. komputerach kieszonkowych. Należy jednak pamiętać, że nie wszystkie urządzenia tego typu obsługują profil SVG Basic. Dlatego wybranie tej opcji nie gwarantuje, że plik SVG będzie widoczny na wszystkich urządzeniach kieszonkowych. Format SVG Basic nie obsługuje przycinania w kształcie innym niż prostokątny ani 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. Dlatego wybranie jednej z tych opcji nie 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 oraz efektów filtrów SVG. Format SVG Tiny plus umożliwia wyświetlanie gradientów i przezroczystości, ale nie obsługuje przycinania, masek, symboli i efektów filtrów SVG.

Dodatkowe informacje na temat profilów SVG znajdują się w specyfikacji SVG, na stronie World Wide Web Consortium (www.w3.org).

Miejsca po przecinku Określa dokładność danych wektorowych w pliku SVG. Można ustawić od 1 do 7 miejsc po przecinku. Wysoka wartość daje większy rozmiar pliku i wyższą jakość obrazu.

Podstawianie czcionek Określa które glify z pliku SVG są osadzane. Aby używać wyłącznie czcionek zainstalowanych w systemie użytkownika, wybierz ustawienie Brak. Aby uwzględnić glify znaków występujących w tekście bieżącej kompozycji, wybierz polecenie Tylko używane glify. Pozostałe ustawienia (Typowy angielski, Typowy angielski + Glify, Typowy łaciński, Typowy łaciński + 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).

Typ czcionki Określa zasady eksportu czcionek
Adobe CEF Używa wskazówek 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 wskazówek czcionek. Ten typ czcionki jest obsługiwany przez wszystkie przeglądarki SVG.

Konwertuj na krzywe Konwertuje tekst na ścieżki wektorowe. Opcja jest przeznaczona do zachowania wyglądu tekstu we wszystkich przeglądarkach SVG.

Położenie obrazów Określa czy obrazy mają być osadzone, czy dołączone. Osadzanie obrazów powoduje zwiększenie rozmiarów pliku, ale gwarantuje, że zrasteryzowane obrazy będą zawsze dostępne.

Właściwości CSS Określa sposób zapisu atrybutów stylu CSS w kodzie SVG. Metoda domyślna 'Atrybuty prezentacji' polega na zastosowaniu właściwości na najwyższym punkcie hierarchii. Opcja ta zapewnia największą elastyczność przekształceń i czynności edycyjnych. Metoda 'Atrybuty stylu' pozwala tworzyć pliki najbardziej czytelne, ale może zwiększyć rozmiar pliku. Metodę tę należy wybrać, jeśli kod SVG będzie używany w przekształceniach (np. XSLT, czyli Extensible Stylesheet Language Transformation). Metoda Atrybuty stylu (Odniesienie do jednostki) zapewnia szybszy rendering i mniejszy rozmiar wynikowego pliku SVG. Metoda Elementy stylu jest używana, gdy pliki są używane wspólnie z dokumentami HTML. Wybranie opcji Elementy stylu umożliwia modyfikację pliku SVG i przeniesienie elementu stylu do zewnętrznego pliku arkusza stylów, który jest również wywoływany w pliku HTML. Opcja Elementy stylu wydłuża czas renderingu.

Kodowanie Określa sposób kodowania znaków w pliku SVG. Kodowanie UTF (Unicode Transformation Format) jest obsługiwane przez wszystkie procesory XML. (Kodowanie UTF-8 stosuje format 8-bitowy; kodowanie UTF-16 stosuje format 16-bitowy.) Kodowania ISO 8859-1 i UTF-16 nie zachowują metadanych pliku.

Optymalizuj dla przeglądarki Adobe SVG Optymalizuje obrazy dla przeglądarki Adobe SVG

Ustawienia wyjściowe obrazów internetowych

Ustawianie opcji wyjściowych

Opcje wyjściowe decydują o tym, jak są formatowane pliki HTML, jak są nazywane pliki i plasterki, a także jak podczas zapisywania zoptymalizowanej wersji obrazu są traktowane obrazy tła. Opcje te ustawia się w oknie dialogowym Ustawienia wyjściowe.

W programie ImageReady u ustawienia wyjściowe można zapisać, a potem stosować je do innych plików.

1 Aby wyświetlić okno dialogowe Ustawienia wyjściowe, należy wykonać jedną z następujących czynności:
- Gdy jest zapisywany obraz zoptymalizowany, wybrać opcję Inne z wyskakującego menu Ustawienia w oknie dialogowym Zapisz zoptymalizowany lub Zapisz zoptymalizowany jako.
- Wybierz polecenie Edytuj ustawienia wyjściowe z wyskakującego menu Optymalizuj w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu i urządzeń.

2 (Opcjonalnie) Aby obejrzeć zdefiniowane ustawienia wyjściowe, można skorzystać z wyskakującego menu Ustawienia.

3 Stosownie do potrzeb zmieniaj każdy z zestawów opcji. Aby przejść do innego zestawu opcji, wybierz go z wyskakującego menu poniżej menu Ustawienia. Można też kliknąć na przycisku Następny, aby wyświetlić następny zestaw na liście, lub na przycisku Poprzedni, aby wyświetlić poprzedni zestaw.

4 (Opcjonalnie) Chcąc zapisać wybrane ustawienia, należy kliknąć na przycisku Zapisz. Następnie należy wpisać nazwę pliku, wybrać jego lokalizację i kliknąć na Zapisz.

Ustawienia wyjściowe można zapisać w dowolnym miejscu. Jednak, jeśli plik umieszczony zostanie w folderze Optimized Output Settings wewnątrz folderu programu Photoshop lub w folderze /Save For Web Settings/Output Settings wewnątrz folderu programu Illustrator, plik będzie wyświetlany w wyskakującym menu Ustawienia.

5 (Opcjonalnie) Chcąc wczytać ustawienia wyjściowe, kliknij przycisk Wczytaj, wybierz plik i kliknij Otwórz.

Opcje wyjściowe HTML

W zestawie HTML można wybrać następujące opcje:
XHTML wyjściowy Podczas eksportowania tworzone będą znaczniki zgodne ze standardem XHTML. Wybór opcji Generuj XHTML sprawi, że inne opcje, które mogłyby powodować konflikty z tym standardem. Zaznaczenie tej opcji automatycznie ustawia parametry opcji Wielkość znaczników oraz Wielkość atrybutów.

Wielkość znaczników Pozwala określić wielkość liter używanych w znacznikach.

Wielkość liter atrybutu Pozwala określić wielkość liter używanych w atrybutach.

Wcięcie Pozwala określić metodę tworzenia wcięć linii kodu: z wykorzystaniem ustawień tabulacji programu do edycji HTML, z wykorzystaniem zadanej liczby spacji lub bez wcinania.

Zakończenia wierszy Pozwala określić platformę zgodności co do rodzaju zakończeń wierszy.

Kodowanie Pozwala określić domyślne kodowanie znaków na stronie internetowej.

Dołącz komentarze Powoduje dodanie do kodu HTML komentarzy wyjaśniających.

Zawsze dodawaj atrybut Alt Do elementów IMG zawsze będzie dodawany atrybut ALT, co zapewnia zgodność z rządowym standardem dostępności materiałów WWW.

Atrybuty zawsze w cudzysłowach Powoduje, że wszystkie atrybuty znaczników są ujmowane w cudzysłów. Cudzysłowy zapewniają zgodność z niektórymi starszymi przeglądarkami, a także ścisłą zgodność z konwencją HTML. Niemniej, nie zaleca się bezwarunkowego stosowania tej opcji. Nawet jeśli nie jest ona zaznaczona, większość przeglądarek dołącza cudzysłowy, gdy zachodzi taka potrzeba.

Zamykaj wszystkie znaczniki Powoduje, że do wszystkich elementów HTML są dodawane znaczniki końcowe, co zapewnia zgodność ze standardem XHTML.

Dołącz zerowe marginesy do znacznika Body Powoduje usuwanie domyślnych marginesów wewnętrznych w oknie przeglądarki internetowej. Innymi słowy, do znacznika tekstu podstawowego są dodawane zerowe znaczniki marginwidth, marginheight, leftmargin i topmargin.

Opcje generowania plasterków

W zestawie Plasterki można ustawić następujące opcje:
Generuj tabelę Powoduje wyrównanie plasterków przy pomocy tabeli HTML, a nie arkusza CSS.

Puste komórki Określa sposób konwersji pustych plasterków na komórki tabeli. Opcja GIF, IMG Sz&W powoduje, że używany będzie plik GIF o wielkości 1 piksela, z wartościami wysokości i szerokości podanymi w znaczniku IMG. Opcja GIF, TD Sz&W powoduje, że używany będzie jednopikselowy plik GIF wartościami wysokości i szerokości podanymi w znaczniku TD. Opcja Bez zawijania, TD Sz&W powoduje, że w tabeli umieszczony zostanie niestandardowy znacznik NoWrap z wartościami wysokości i szerokości podanymi w znacznikach TD.

TD Sz&H Określa sposób uwzględniania w danych tabeli atrybutów wysokości i szerokości: Zawsze, Nigdy lub Automatycznie (ustawienie zalecane).

Komórki rozdzielające Określa sposób dodawania wokół wygenerowanej tabeli wiersza i kolumny z komórkami oddzielającymi: Auto (ustawienie zalecane), Auto (na dole), Zawsze, Zawsze (na dole) lub Nigdy. W przypadku tabel, w których krawędzie plasterków nie są wyrównane, dodanie komórek oddzielających zapobiega błędnemu formatowaniu tabeli w niektórych przeglądarkach.

Generuj CSS Powoduje wygenerowanie arkusza CSS (Cascading Style Sheet), a nie tabeli HTML.

Referencja Określa sposób odwołań do pozycji plasterków w pliku HTML w przypadku korzystania ze stylów CSS:
Wg ID Plasterki są lokalizowane za pomocą stylów o unikatowych identyfikatorach.

W wierszu W deklaracji elementu blokowego (znacznik DIV) są uwzględniane elementy stylu.

Wg klasy Plasterki są lokalizowane za pomocą klas o unikatowych identyfikatorach.

Domyślne nazewnictwo plasterków Aby utworzyć domyślne nazwy dla plasterków, należy wybrać elementy z wysuwanych menu lub wpisać tekst w odpowiednich polach. Elementy te to nazwa dokumentu, słowo *plasterek*, liczby lub litery określające plasterki lub stany rollover, data utworzenia odcięcia, znaki przestankowe lub brak.

Ustawienia wyjściowe tła

W oknie dialogowym Ustawienia wyjściowe można ustawić następujące opcje tła:
Wyświetl dokument jako Aby tło obrazka na stronie internetowej było jednokolorowe lub określone przez inny obrazek, należy wybrać ustawienie Obrazek. Opcja Tło umożliwia wyświetlanie w tle zoptymalizowanego obrazka.

Obraz w tle Należy podać położenie pliku obrazka lub kliknąć na Wybierz i zaznaczyć obrazek. Wskazany obrazek będzie wyświetlany na stronie internetowej za zoptymalizowanym obrazkiem (w jego tle).

Kolor Kliknij pole Kolor i wybierz tło przy pomocy próbnika kolorów lub wybierz odpowiednią opcję menu.

Ustawienia wyjściowe Zapisywanie plików

W oknie dialogowym Ustawienia wyjściowe można ustawić następujące opcje zapisywania plików:
Nazywanie pliku Wybierz z menu wybrane elementy lub wprowadzić w odpowiednich polach tekst dołączany do domyślnych nazw plików. Do elementów tych należą: nazwa dokumentu, nazwa plasterka, stan rollover, wywoływane odcięcie, data utworzenia pliku, numer odcięcia, znak przestankowy, rozszerzenie nazwy pliku. Niektóre opcje można wybrać tylko wtedy, gdy plik zawiera plasterki lub stany rollover.

Pola umożliwiają zmianę kolejności i formatowania elementów nazwy pliku (na przykład, pozwalają wskazać stan rollover za pomocą skrótu, a nie pełnego słowa) .

Zgodność nazwy pliku Wybierz jedną lub więcej opcji zgodności nazw plików z systemami Windows (obsługa długich nazw plików), Mac OS i UNIX.

Umieść obrazki w folderze Określa nazwę folderu, w którym są zapisywane zoptymalizowane obrazki (opcja dostępna tylko w przypadku plików zawierających wiele plasterków).

Kopiuj obrazek tła przy zapisywaniu Zachowuje obraz tła określony w zestawie preferencji tła.

Dołącz XMP Dołącza informacje o pliku metadanych, który został dodany do dokumentu (wybierz polecenie Plik > Informacje o pliku, aby wyświetlić lub wpisać metadane dokumentu). Metadane są w pełni obsługiwane przez format JPEG i częściowo przez formaty GIF i PNG.

Rozdział 13: Drukowanie

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.

Podstawowe zadania drukarskie

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. Zaznacz opcję Wyjście, w lewej części okna dialogowego Drukuj i upewnij się, że zaznaczony jest tryb Kompozyt.
4. Ustaw dodatkowe opcje drukowania.
5. 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. Możesz także określić szczególne obszary do druku, korzystając z obszaru kadrowania. Film przedstawiający tworzenie obszarów drukowania można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0213_pl.

Zobacz także

"Opcje w oknie dialogowym Drukuj" na stronie 412

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 kadrowania i następnie w oknie dialogowym Drukuj, wybrać jeden obszar do oddzielnego drukowania. Drukowana będzie tylko kompozycja znajdująca się wewnątrz obszaru kadrowania. Film przedstawiający definiowanie obszarów drukowania można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0213_pl.*

Zobacz także

"Omówienie panelu Warstwy" na stronie 212

Opcje w oknie dialogowym Drukuj

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 oraz warstwy przeznaczonego do druku.

Ustawienia Określają sposób kadrowania kompozycji, zmiany rozmieszczenia kompozycji na stronie oraz zasady drukowania kompozycji, która nie mieści się na jednej stronie.

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.

Zobacz także

"Tworzenie nowych dokumentów" na stronie 28

Rozdzielczość drukarki i liniatura rastra

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.*

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).

Drukowanie rozbarwień

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.

Zobacz także

"Informacje o kolorach podstawowych" na stronie 92

"Informacje o kolorach dodatkowych" na stronie 91

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.
- 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.

Zobacz także

"Drukowanie i zapisywanie grafiki przezroczystej" na stronie 427

"Redukcja kolorów w kompozycji" na stronie 119

Drukowanie rozbarwień

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.

Zobacz także

"Rozdzielczość drukarki i liniatura rastra" na stronie 412

"Drukowanie obiektu na wszystkich kliszach barwnych" na stronie 415

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.

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.

Przygotowywanie stron do druku

Zmiana położenia kompozycji na stronie

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.
- W lewej części okna dialogowego Drukuj wybierz opcję Ustawienia. 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 Strona. Podczas przeciągania, narzędzie Strona 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.

Zobacz także

"Omówienie panelu Warstwy" na stronie 212

"Tworzenie, edycja i usuwanie obszarów kadrowania" na stronie 32

Drukowanie kompozycji na kilku stronach

Jeśli drukowana kompozycja nie mieści się na jednej stronie, to można *podzielić* ją na kilka stron.

1 Wybierz polecenie Plik > Drukuj.

2 W lewej części okna dialogowego Drukuj wybierz opcję Ustawienia i zaznacz opcję Dzielenie na mniejsze strony.

Sąsiadujące pełne strony	**Dzieli obszar roboczy na pełne strony w rozmiarze nośnika do wydruku.**
Sąsiadujące obszary z obrazami	**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.

4 (Opcjonalnie) W lewej części okna dialogowego Drukuj wybierz opcję Ogólne. Określ liczbę drukowanych kopii dokumentu, zasady ich sortowania oraz kolejność drukowania stron.

Aby wydrukować tylko wybrane strony, zaznacz opcję Zakres. Wpisz numery stron oddzielone dywizem (jeśli strony występują po sobie) lub oddzielone przecinkiem, jeśli nie występują kolejno po sobie.

Zobacz także

"Informacje o dzieleniu stron" na stronie 37

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.

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: *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

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 Skala 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.

Znaczniki drukarskie i spady

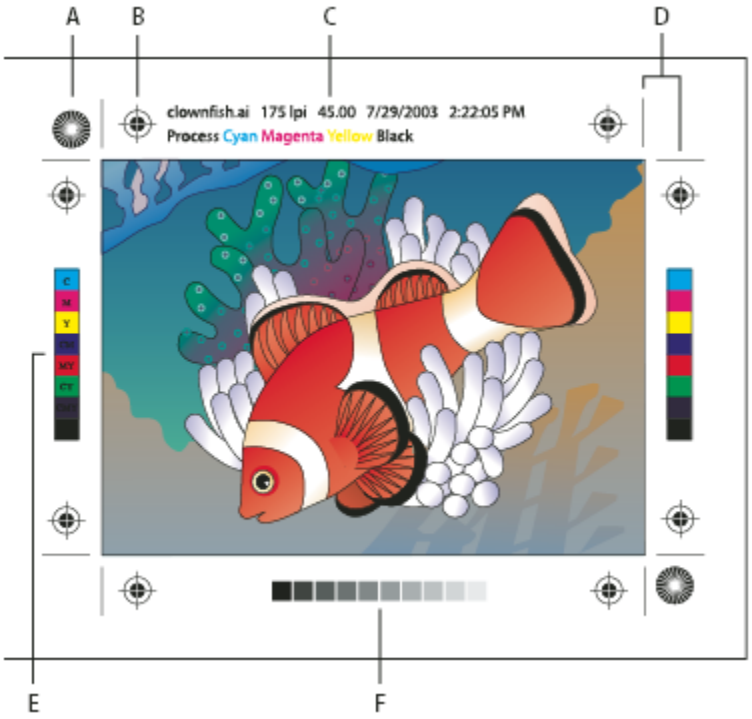
Informacje o znacznikach drukarskich

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 nazwę danego pliku, 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

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" na stronie 35

Informacje o spadzie

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.

Dodawanie spadu

1. Wybierz polecenie Plik > Drukuj.
2. Wybierz polecenie Znaczniki i Spad, umieszczone po lewej stronie okna dialogowego Drukuj.
3. Wpisz wartości w polach Górny, Lewy, Dolny i Prawy dla określenia rozmieszczenia znaczników spadu. Kliknij ikonę połączenia i ujednolić wszystkie wartości.

   Maksymalna szerokość obszaru zalewek może wynosić 72 pkt, a minimalna – 0 pkt.

Drukowanie w trybie PostScript

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).*

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.

Zobacz także

"Rozdzielanie ścieżki" na stronie 71

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.

1 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.

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.***

Zobacz także

"Informacje o czcionkach" na stronie 307

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.

Drukowanie z włączoną funkcją zarządzania kolorami

Zarządzanie drukowaniem kolorów przez aplikację

1 Wybierz polecenie Plik > Drukuj.

2 Wybierz opcję Zarządzanie kolorem, umieszczoną 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" na stronie 138.)

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.

Zobacz także

"Drukowanie z włączoną funkcją zarządzania kolorami" na stronie 137

Zarządzanie drukowaniem kolorów przez aplikację

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, umieszczoną 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.

Zobacz także

"Informacje o metodach konwersji kolorów" na stronie 147

"Procedura bezpiecznego przetwarzania kolorów CMYK" na stronie 133

Drukowanie gradientów, siatek i przejść kolorów

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.

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.*

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

Zobacz także

"Rozdzielczość drukarki i liniatura rastra" na stronie 412

"Zmiana rozdzielczości drukarki i liniatury rastra" na stronie 413

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 i100% 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	cali	Centymetry
10	21.6	.3	.762
20	43.2	.6	1.524
30	64.8	.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

Liczba stopni przejścia zalecana przez program Adobe Illustrator	Maksymalna długość przejścia		
	Punkty	cali	Centymetry
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

Zobacz także

"Omówienie panelu Informacje o dokumencie" na stronie 290

Drukowanie i zapisywanie grafiki przezroczystej

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).

Określanie opcji spłaszczania przezroczystości dla drukowania

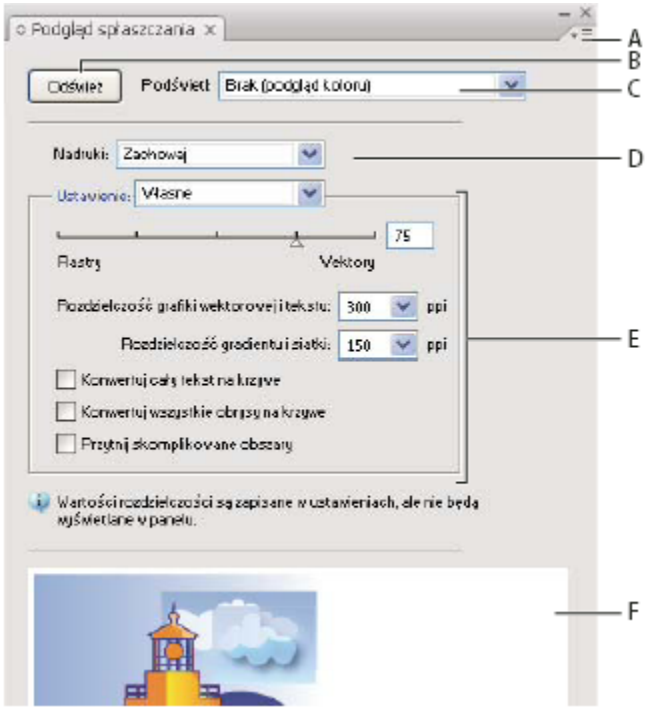
1. Wybierz polecenie Plik > Drukuj.
2. W lewej części okna dialogowego Drukuj wybierz opcję Zaawansowane.
3. Zaznacz wybrany styl ustawień spłaszczania w menu Style ustawień lub kliknij Własny i określ specjalne opcje spłaszczania.
4. Jeśli kompozycja zawiera obiekty nadrukowane przecinające się z obiektami 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.*

Zobacz także

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.

Zobacz także

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.

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.

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 na przycisk Edycja, wpisz nową nazwę i kliknij na 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.*

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.

Zobacz także

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.

Nadruki

Informacje o nadrukowywaniu

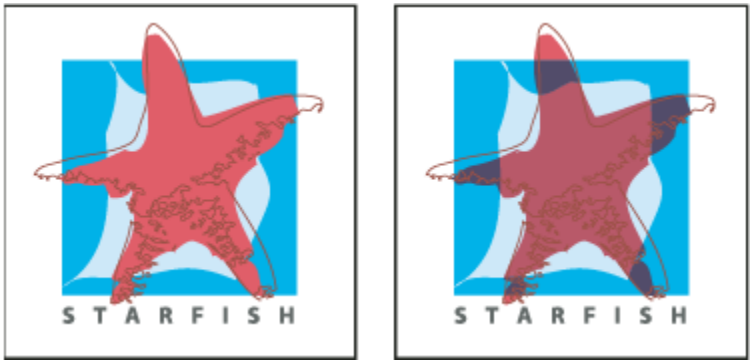
Domyślnie, podczas drukowania kryjących, nakładających się kolorów, kolor na górze wycina kolory umieszczona pod spodem. Nadrukowywanie chroni przed wycinaniem kolorów i powoduje wyświetlanie wierzchniej farby przezroczystej w porównaniu do farb umieszczonych niżej. Stopień przezroczystości uzależniony jest od używanej farby, papieru i metod drukowania. Dokładne informacje na temat wpływu tych czynników na wydruk kompozycji są dostępne w naświetlarni.

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

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.

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.

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.

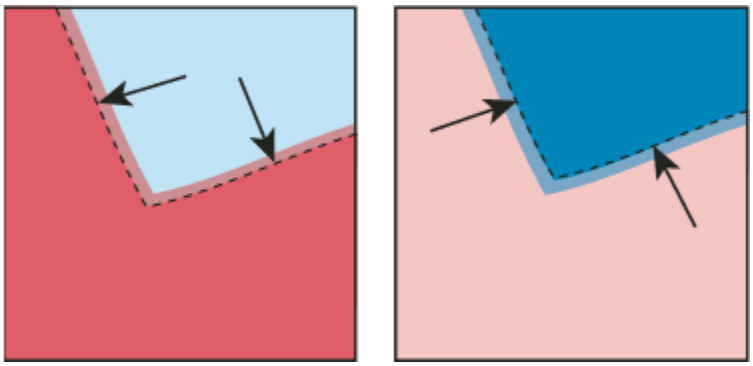
3 W menu nadruki zaznacz opcję Symuluj lub Usuń.

Zalewkowanie

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.



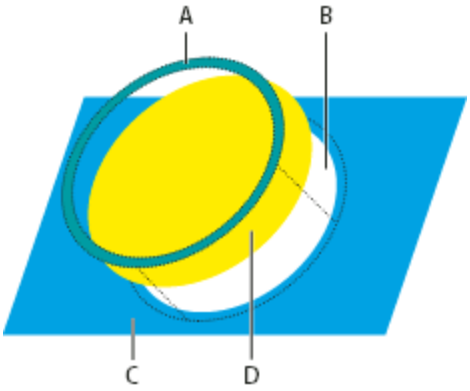
Nadlewka (obiekt zachodzi na tło) i podlewka (tło zachodzi na obiekt)

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.

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.

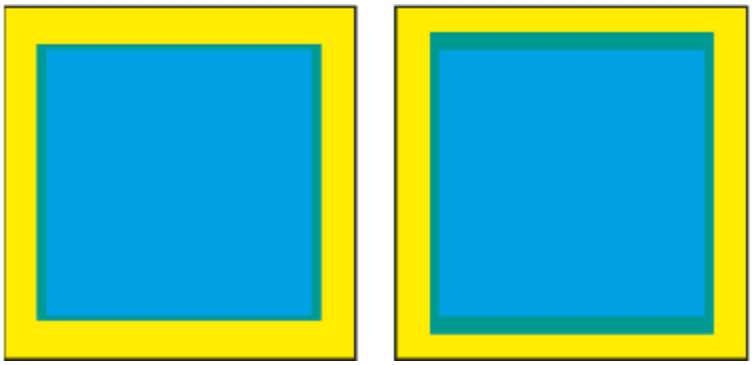
Zobacz także

"Informacje o efektach i filtrach" na stronie 361

"Stosowanie efektów Odnajdywanie ścieżek" na stronie 232

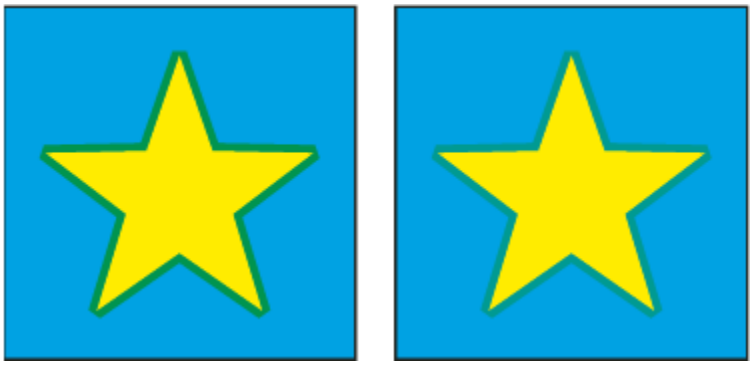
Opcje zalewki
Grubość Określa szerokość obrysu z przedziału od 0.01 do 5000 punktów. Grubość zalewki powinna być skonsultowana z drukarnią.

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 zabłąkane punkty (tylko jako efekt) Usuwa zbędne punkty.

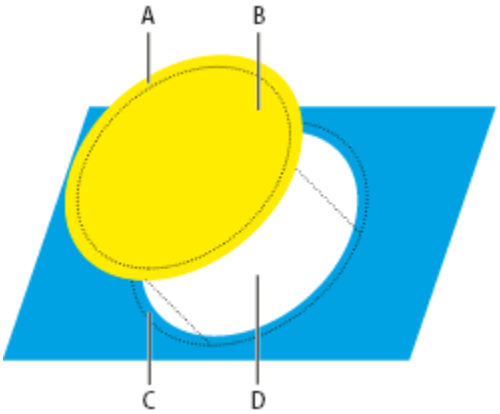
Tworzenie nadlewki lub podlewki

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:

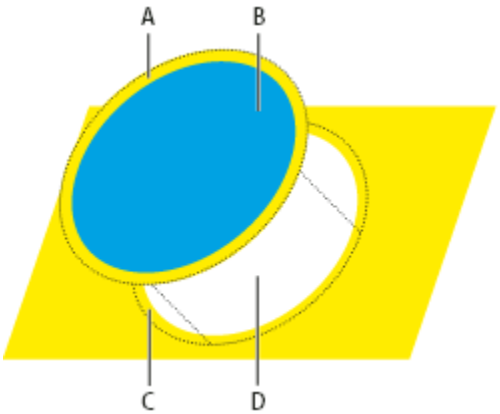
- Utwórz nadlewkę poprzez wpisanie takich samych wartości koloru w polu Obrys, jakie znajdują się w polu Wypełnienie. Wartości koloru obrysu mogą być zmienione poprzez zaznaczenie obrysu i zmianę jego koloru w panelu Kolor. Dzięki tej metodzie, obiekt zostaje powiększony o obrys, który jest takiego samego 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.

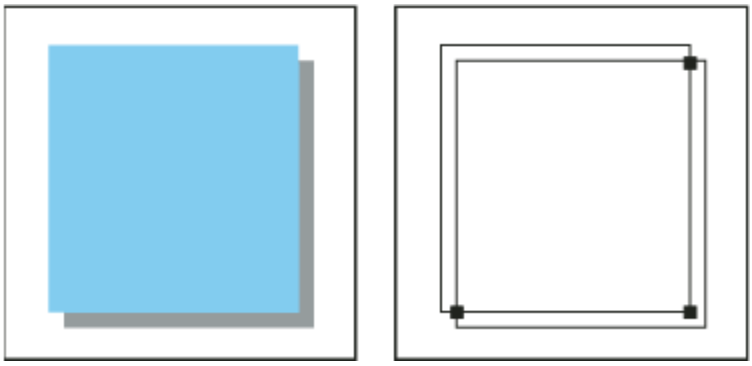
Zalewkowanie linii

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*

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.

Predefiniowane ustawienia drukowania

Tworzenie predefiniowanych ustawień drukowania

Jeśli często korzystasz z określonych drukarek lub realizujesz określone zadania, możesz 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.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Wybierz polecenie Plik > Drukuj, dopasuj ustawienia drukowania i kliknij przycisk Zapisz predefiniowane ustawienie. Wpisz nazwę ustawienia lub użyj nazwy domyślnej, po czym kliknij przycisk OK. W ten sposób ustawienie predefiniowane zostanie zapisane w pliku preferencji.
- Wybierz polecenie Edycja > Predefiniowane ustawienia drukowania (Illustrator) lub Plik > Predefiniowane ustawienia drukowania > Definiuj (InDesign), a następnie kliknij przycisk Nowe. W kolejnym oknie dialogowym wpisz nową nazwę lub użyj nazwy domyślnej, dopasuj ustawienia drukowania, a następnie kliknij OK, aby powrócić do okna dialogowego Predefiniowane ustawienia drukowania. Następnie kliknij przycisk OK.

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.

Uwaga: *W programie InDesign drukowanie przy użyciu ustawień predefiniowanych można uaktywnić, wybierając polecenie Plik > Predefiniowane ustawienia drukowania.*

Edycja predefiniowanych ustawień drukowania

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Wybierz polecenie Plik > Drukuj, dopasuj ustawienia drukowania i kliknij przycisk Zapisz predefiniowane ustawienie. W oknie dialogowym Zapisz predefiniowane ustawienie wpisz nazwę w polu tekstowym, albo użyj bieżącej nazwy. (Jeśli bieżąca nazwa oznacza istniejące ustawienia predefiniowane, zostanie ono zastąpione nowym ustawieniem). Kliknij przycisk OK.
- Wybierz polecenie Edycja > Predefiniowane ustawienia drukowania (Illustrator) lub Plik > Predefiniowane ustawienia drukowania > Definiuj (InDesign), zaznacz predefiniowane ustawienie na liście, a następnie kliknij przycisk Edycja. Dopasuj ustawienia drukowania i kliknij przycisk OK, aby powrócić do okna dialogowego Predefiniowane ustawienia drukowania. Następnie kliknij przycisk OK.

Domyślne ustawienia predefiniowane można edytować tak samo jak wszelkie inne, czyli w opisany wyżej sposób.

Usuwanie predefiniowanych ustawień drukowania

1 Wybierz polecenie Edycja > Predefiniowane ustawienia drukowania (Illustrator) lub Plik > Predefiniowane ustawienia drukowania > Definiuj (InDesign).

2 Zaznacz na liście co najmniej jedno ustawienie predefiniowane i kliknij przycisk Usuń. Aby zaznaczyć wiele ustawień sąsiadujących ze sobą, należy klikać na nich z wciśniętym klawiszem Shift. Aby zaznaczyć wiele ustawień niesąsiadujących ze sobą, należy klikać na nich z wciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS).

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 drukowania (Illustrator) lub Plik > Predefiniowane ustawienia drukowania > Definiuj (InDesign).

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby wyeksportować ustawienia predefiniowane, zaznacz je na liście i kliknij przycisk Eksportuj (Illustrator) lub Zapisz (InDesign). Aby zaznaczyć wiele ustawień sąsiadujących ze sobą, należy klikać na nich z wciśniętym klawiszem Shift. Aby zaznaczyć wiele ustawień niesąsiadujących ze sobą, należy klikać na nich z wciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub Control (Mac OS). Podaj nazwę i położenie pliku, po czym kliknij na Zapisz.
- Aby zaimportować ustawienia predefiniowane, kliknij przycisk Importuj (Illustrator) lub Wczytaj (InDesign). 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.

Uwaga: *Style drukarki utworzone w poprzednich wersjach programu InDesign można wczytać w programie InDesign CS3 i zapisać jako predefiniowane ustawienia drukarki.*

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.

Rozdział 14: Automatyzacja pracy

Automatyzacja pracy może zaoszczędzić czas i zapewnić zgodne wyniki wielu typów operacji. Program Illustrator zapewnia wiele sposobów automatyzacji pracy - użycie operacji, skryptów, oraz zestawów danych.

Operacje

Informacje o operacjach

Operacja jest serią poleceń stosowanych do jednego pliku lub wsadu plików - polecenia menu, opcje palet, zadania narzędzia i tym podobne. Na przykład, możesz tworzyć operacje zmieniające rozmiar obrazów, stosujące filtry do obrazów nadając określony efekt i zapisujące plik w żądanym formacie.

Operacje mogą zawierać przerwy 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.

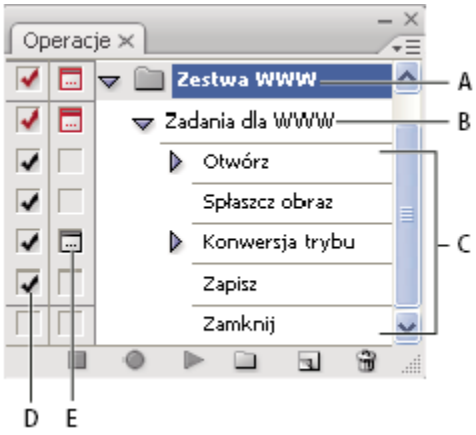
W programie Photoshop, operacje stanowią podstawę dla *dropletów*, czyli małych aplikacji, które automatycznie opracowują wszystkie pliki, przeciągane na ich ikony.

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.

Omówienie palety Operacje

Panel Operacje (Okno > Operacje) umożliwia nagrywanie, odtwarzanie, edycję i usuwanie pojedynczych zadań. Pozwala też zapisywać i wczytywać pliki zadań.



Panel Operacje w programie 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:

1 Kliknąć 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

1 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

1 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.

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 oknie dialogowym można określić wartości lub ponownie zastosować narzędzie modalne po przerwaniu zadania.
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 jego nazwę i kliknij przycisk Wykonaj ▶ w panelu Operacje lub wybierz polecenie Wykonaj z menu panelu.
- Aby odtworzyć całą operację, należy zaznaczyć jego nazwę i kliknąć przycisk Wykonaj w panelu Operacje lub wybrać polecenie Wykonaj z menu panelu.
- Jeśli do operacji przypisano kombinację klawiszy, należy wcisnąć te klawisze, aby automatycznie odtworzyć operację.
- Aby odtworzyć część operacji, należy zaznaczyć polecenie, od którego należy rozpocząć i kliknąć przycisk Wykonaj w panelu Operacje lub wybrać 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 utwórz zdjęcie w panelu Historia, a następnie zaznacz to zdjęcie, by cofnąć operację.

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 na 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.

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.

Zobacz także

"Omówienie panelu Operacje" na stronie 439

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

1 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

1 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.

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.

Zmiana ustawień podczas odtwarzania operacji

Domyślnie, operacje wykonywane są 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, są oznaczone czerwonymi ikonami okien dialogowych. Kontrolkę modalną można ustawić w trybie Przycisku.

1 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.

Wyłączanie poleceń z operacji

Polecenia, których odtwarzanie w ramach danej operacji nie jest już konieczne, mogą być zeń wyłączone (wykluczone). Polecenia znajdujące się w trybie Przycisku, nie mogą zostać wykluczone.

1 Aby rozwinąć listę poleceń w operacji, należy kliknąć trójkąt po lewej stronie nazwy wybranej operacji.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby usunąć z operacji pojedyncze polecenie, kliknij 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 wyszarzane.

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.**

3 (Tylko Photoshop) Wybierz opcję Przerwa dla adnotacji dźwiękowych, aby zapewnić pełne odtwarzane adnotacji dźwiękowych przed wykonaniem następnego etapu operacji. Jeśli opcja nie jest zaznaczona, to operacja jest kontynuowana podczas odtwarzania adnotacji dźwiękowej.

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.

Zobacz także

"Omówienie panelu Operacje" na stronie 439

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.

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 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.

1. 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.

Zerowanie operacji do zestawu standardowego

1. Z menu panelu Operacje wybierz polecenie Wyzeruj 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 nowym 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.*

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 przetwarzanie wsadowe, które zapisywałoby 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.

Zobacz także

"Omówienie panelu Operacje" na stronie 439

"Korzystanie z zestawów danych" na stronie 450

Opcje przetwarzania wsadowego

Po wybraniu opcji Folder dla źródła, możesz określić dodatkowe opcje:
Przesłoń polecenia 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:

Przesłoń polecenia operacji "Zapisz" Zapisuje przetworzone pliki w określonym folderze docelowym, a nie w miejscu określonym w operacji. Kliknij Wybierz i określ folder docelowy.

Przesłoń polecenia 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 nadpisywaniu 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.

Skrypty

Używanie 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.

Więcej informacji na temat skryptów w programie Illustrator, znajduje się w skryptach przykładowych i w dokumentacji do skryptów w folderze Adobe Illustrator CS3/Scripting folder/

Uruchamianie skryptu

1 Wybierz polecenie Plik > Skrypty i wskaż skrypt, lub wybierz polecenie Plik > Skrypty > Przeglądaj, i odszukaj skrypt.

Uwaga: *Jeśli skrypt jest edytowany w czasie gdy program Illustrator jest otwarty, wprowadzone zmiany odniosą skutek dopiero po ich zapisaniu.*

Instalacja skryptu

1 Skopiuj skrypt na dysk twardy komputera.

Jeśli umieścisz skrypt w folderze Adobe Illustrator CS3/Presets/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 > Przeglądaj.
Uwaga: *Jeśli umieścisz skrypt w folderze Adobe Illustrator CS3/Presets/Scripts w czasie, gdy program Illustrator działa, skrypt zostanie umieszczony w podmenu Skrypty po ponownym uruchomieniu programu.*

Grafika o zmiennych danych

Informacje o grafikach o zmiennych danych

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. Wcześniej konieczne było ręczne wypełnienie szablonu danymi (obrazkami, tekstem, itp.). Dzięki grafice o zmiennych danych możemy utworzyć skrypt odwołujący się do bazy danych i przy jego pomocy wygenerować banery automatycznie.

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 renderingu.

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.
- Osoby odpowiedzialne za realizację projektów mogą korzystać ze skryptów programu Illustrator, polecenia Sekwencja wsadowa lub specjalnych narzędzi WWW, takich jak Adobe GoLive 6.0. Umożliwiają one rendering otrzymanej grafiki. Można też użyć dynamicznego serwera, jak np. Adobe® Graphics Server w celu dalszego automatyzowania procesu renderingu.

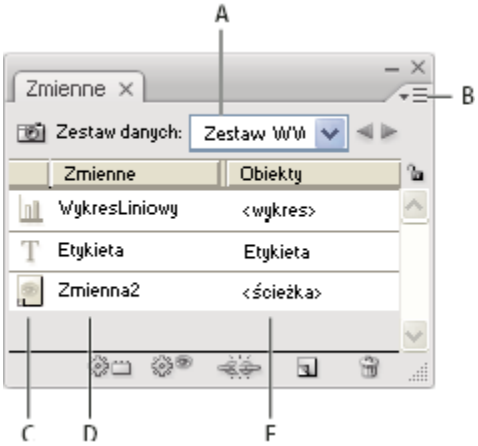
Zobacz także

"Korzystanie z zestawów danych" na stronie 450

"Informacje o bibliotekach zmiennych" na stronie 451

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.

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

1 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.

1 Aby utworzyć zmienną typu Ciąg tekstowy, zaznacz obiekt tekstowy i kliknij przycisk Utwórz dynamiczny obiekt w panelu Zmienne.

Tworzenie zmiennej typu Plik połączony

1 Aby utworzyć zmienną typu Plik połączony, zaznacz połączony plik i kliknij przycisk Utwórz dynamiczny obiekt w panelu Zmienne.

Tworzenie zmiennej typu Dane wykresu

1 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

1 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.

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.

Zobacz także

"Omówienie panelu Zmienne" na stronie 447

Zmiana nazwy i typu zmiennej

1 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

1 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

1 Aby zablokować lub odblokować zmienną, kliknij odpowiednio przycisk Odblokuj zmienną lub Zablokuj zmienną w panelu Zmienne.

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.

Zobacz także

"Omówienie panelu Zmienne" na stronie 447

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.

Zobacz także

"Omówienie panelu Łącza" na stronie 257

"Wprowadzanie danych wykresu" na stronie 454

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 wyświetlić, edytować lub eksportować nazwy obiektów przy pomocy identyfikatorów XML, wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Jednostki i wydajność wyświetlania (Windows) lub Illustrator > Preferencje > Jednostki i wydajność wyświetlania (Mac OS) i zaznacz identyfikator XML.

Zobacz także

"Omówienie panelu Zmienne" na stronie 447

Korzystanie z zestawów 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.

Zobacz także

"Informacje o grafikach o zmiennych danych" na stronie 447

"Odtwarzanie operacji dla sekwencji wsadowej plików" na stronie 445

Tworzenie nowego zestawu danych

1 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

1 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

1 Z menu panelu Zmienne wybierz polecenie Uaktualnij zestaw danych.

Zmiana nazwy zestawu danych

1 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

1 Z menu panelu Zmienne wybierz polecenie Usuń zestaw danych.

Informacje o bibliotekach zmiennych

Powodzenie projektów, w których uczestniczy wiele osób, zależy istotnie 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.

Zobacz także

"Informacje o grafikach o zmiennych danych" na stronie 447

"Korzystanie z zestawów danych" na stronie 450

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 i Adobe GoLive. Użytkownik programu GoLive może umieścić szablon SVG w układzie strony, przy pomocy łączy dynamicznych skojarzyć zmienne szablonu z bazą danych, a następnie wygenerować kolejne wersje tej samej kompozycji w innym programie, np. Adobe Graphics Server. Podobnie, 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.

Rozdział 15: Wykresy

Wykresy pozwalają przekazywać informacje statystyczne w formie wizualnej. W programie Adobe Illustrator możesz tworzyć dziewięć różnych typów wykresów i dopasowywać je do własnych oczekiwań.

Tworzenie wykresów

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 obejmują ani etykiet, ani legendy.*

3 Wpisz dane wykresu w oknie Dane wykresu.

> ***Ważne:*** *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 wciśnij klawisz Enter na klawiaturze numerycznej i utwórz 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

"Wprowadzanie danych wykresu" na stronie 454

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

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

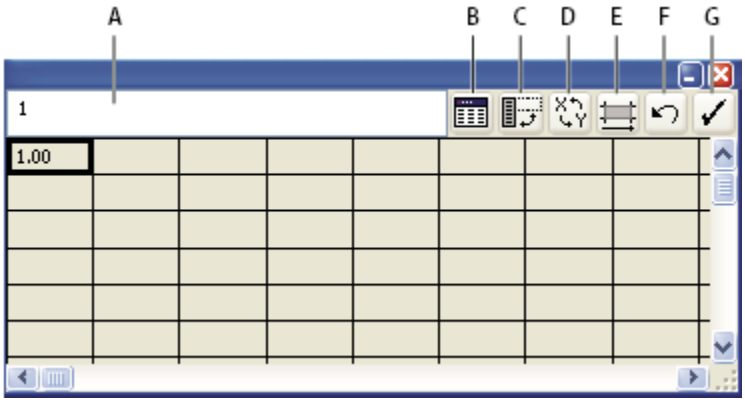
- Kliknij przycisk Styl komórki i wpisz wartości z przedziału od 0 do 20 w polu tekstowym Szerokość komórki.
- W tym celu ustaw kursor na brzegu wybranej kolumny. Kursor zmieni kształt na podwójną strzałkę. Przeciągnij uchwyt w wybrane miejsce.

Dopasowanie liczby miejsc po przecinku dla komórek

1 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:

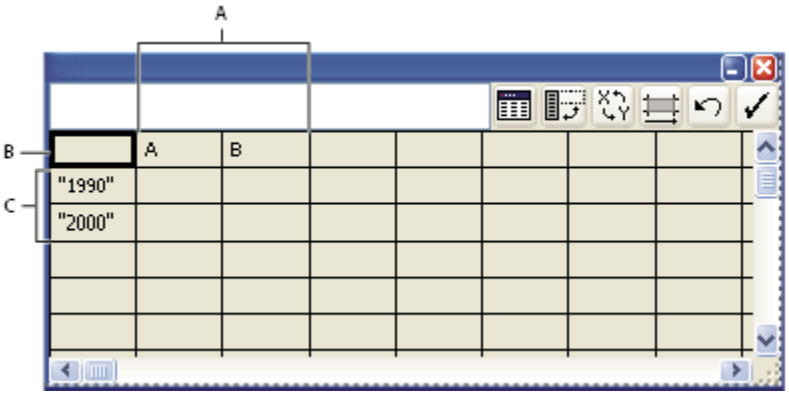
- Zaznacz komórkę w arkuszu, a następnie wprowadź dane w polu tekstowym u góry okna. Po zakończeniu wprowadzania danych możesz: nacisnąć klawisz Tab i przejść do następnej komórki w tym samym wierszu, nacisnąć Enter lub Return, by zatwierdzić dane i przejść do następnej komórki w tej samej kolumnie, 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 na komórce, która będzie górną lewą komórką importowanych danych, kliknij przycisk Importuj dane i zaznacz określony plik tekstowy.

***Uwaga:** Jeśli przez pomyłkę wprowadziłeś 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 wciśnij 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

1 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, aby umieścić w etykiecie liczbę 1996, wpisz **"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

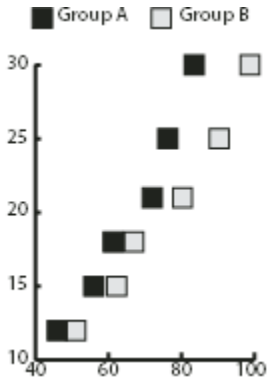
  prenumerata

  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

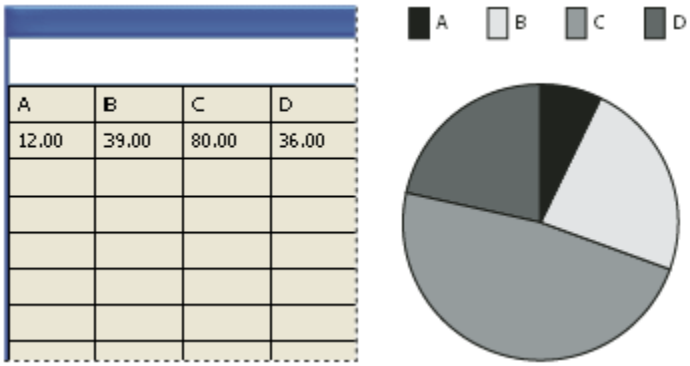


Dane wykresu punktowego

- 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.

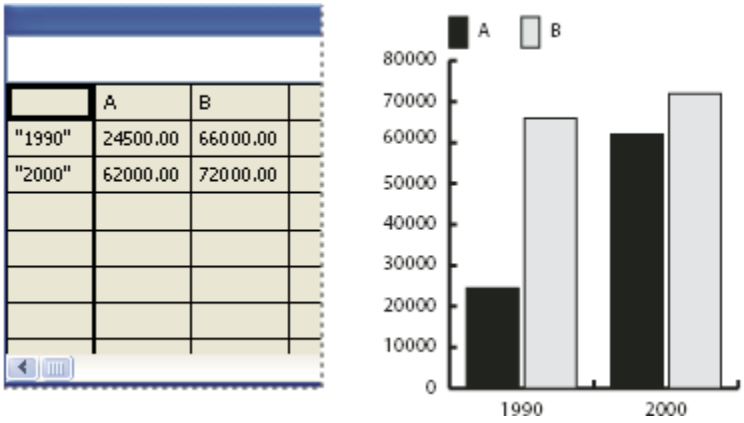


Dane wykresu kołowego

- 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.



Dane wykresów kolumnowych

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.

Formatowanie wykresów

Informacje o formatowaniu i dostosowywaniu 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.

Zobacz także

"Informacje o projektach wykresów" na stronie 462

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

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.

Wartości procentowe i legendy są domyślnie w czarnym kolorze. 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.

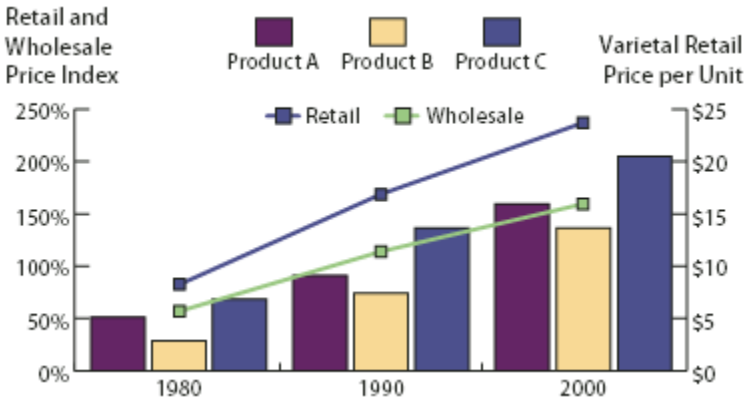
Sortuj Określa zasady układania klinów.
Wszystkie Układanie dotyczy wszystkich klinów zaznaczonych wykresów. Kliny są ustawiane w kolejności od najwyższej do najmniejszej wartości, począwszy od góry wykresu, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

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 zaznaczonej grupy, wybierz narzędzie Zaznaczanie bezpośrednie i kliknij dany obiekt z wciśniętym klawiszem 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.

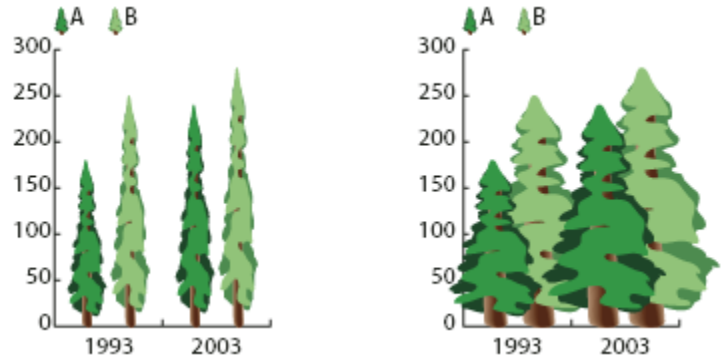
Dodawanie rysunków i symboli do wykresów

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.

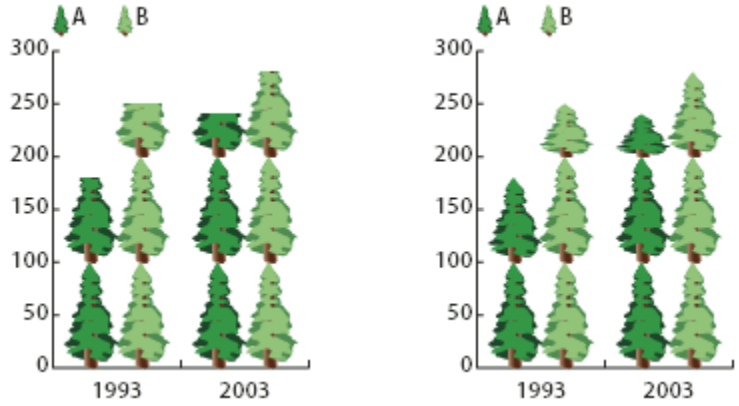
Projekty dotyczące kolumn mogą mieć następujące własności:
Projekt skalowany pionowo jest rozciągany lub ściskany w pionie. Jego szerokość nie zmienia się.

Projekt skalowany równomiernie
jest skalowany w pionie i poziomie. Poziome odstępy między wykresami nie są dostosowywane do ich różnych szerokości.



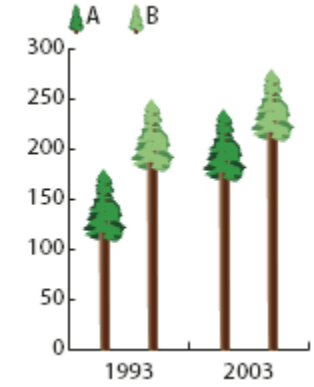
Projekt wykresu skalowany w pionie i projekt wykresu skalowany równomiernie.

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 przy pomocy 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" na stronie 185

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 pierwsza cyfra 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.

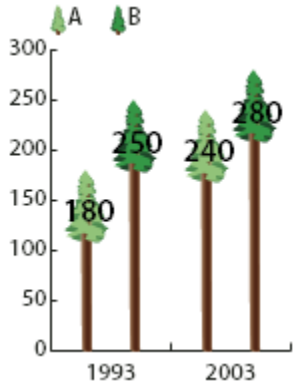
6 Przy pomocy narzędzia Zaznaczanie zaznacz cały projekt, łącznie z prostokątem i tekstem.

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.

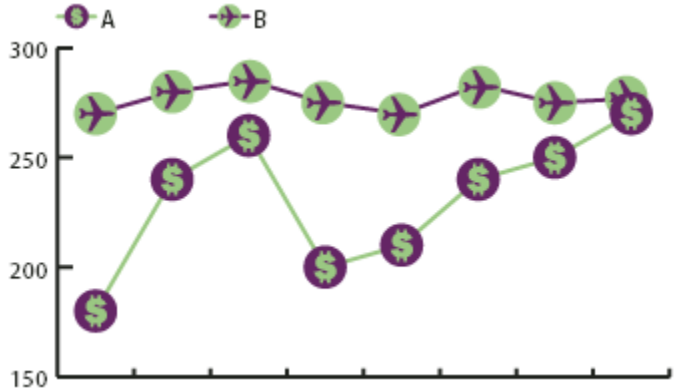
Stosowanie projektu znacznika na wykresie liniowym lub punktowym

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.

Rozdział 16: Adobe Bridge

Adobe Bridge CS3 umożliwia efektywniejszą współpracę i kontrolę programów pakietu Adobe Creative Suite 3. Bridge umożliwia organizację i udostępnianie plików, centralnie udostępnia pliki projektów, aplikacje i ustawienia wraz z obsługą znakowania metadanych Adobe XMP (Extensible Metadata Platform) i wyszukiwania. Program Bridge może też służyć do pracy z zasobami zarządzanymi przez Adobe Version Cue® oraz jako przeglądarka ułatwiająca dostęp do zdjęć z kolekcji firmy Adobe (Adobe Stock Photos). Bridge upraszcza proces twórczej pracy, jako centrum projektowe serwując pliki programów Adobe i innych firm.

Praca w programie Bridge

Informacje o programie Adobe Bridge CS3

Adobe Bridge, dostarczany wraz z programami Adobe Creative Suite 3, służy do organizacji , przeglądania i umieszczania zasobów potrzebnych podczas tworzenia zawartości przeznaczonych do druku, Internetu, telewizji, DVD, filmu i urządzeń przenośnych. Bridge zachowuje natywne pliki Adobe (np. PSD i PDF), a także pliki innych programów, zapewniając do nich łatwy dostęp. Zasoby można przeciągać do tworzonych układów, projektów i kompozycji wg potrzeb, można też wyświetlać podglądy plików, a nawet dodawać metadane (informacje o pliku), ułatwiające wyszukiwanie plików.

Film wideo przedstawiający program Bridge, znajduje się na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0090_pl.

Przeglądanie plików Bridge może być używany do wyświetlania, wyszukiwania, sortowania, zarządzania i opracowywania obrazów, wideo oraz plików dźwiękowych. Aplikacja może być też używana od tworzenia nowych folderów, zmiany nazw, przenoszenia i usuwania plików, edycji metadanych, obracania obrazów oraz wykonywania poleceń wsadowych. Możesz też wyświetlać pliki i dane importowane z cyfrowych aparatów fotograficznych lub kamer wideo.

Version Cue Korzystaj z programu Bridge jako głównego ośrodka pracy z Adobe Version Cue. Aplikacja Bridge umożliwia przeglądanie wszystkich plików projektu (także plików programów różnych od Adobe) w jednym miejscu bez potrzeby uruchamiania aplikacji źródłowych dla każdego z nich. W programie Bridge, możesz tworzyć nowe projekty Version Cue, usuwać je oraz tworzyć wersje. Inspektor w programie Bridge służy do wyświetlania kontekstowych informacji o serwerach Adobe Version Cue, projektach oraz zarządzanych przez Version Cue zasobach.

Bridge Home Bridge Home jest funkcją programu Bridge CS3 pozwalającą na uzyskanie dostępu do wskazówek, wiadomości oraz informacji dotyczących produktów i komponentów Adobe Creative Suite 3. Z poziomu funkcji Bridge Home, dostępna jest też strona internetowa Adobe.com i inne zasoby projektowe.

Camera Raw Jeśli na komputerze jest zainstalowany program Adobe Photoshop® lub Adobe After Effects®, to pliki formatu camera raw mogą być otwierane lub importowane z programu Bridge, następnie edytowane i zapisywane w formacie zgodnym z programem Photoshop. Ustawienia obrazu można edytować bezpośrednio w oknie dialogowym Camera Raw bez potrzeby uruchamiania programu Photoshop czy After Effects, ustawienia mogą być kopiowane z jednego obrazu do drugiego. Jeśli na komputerze nie jest zainstalowany program Photoshop ani After Effects, pliki w formacie camera raw mogą być wyświetlane w Bridge.

Kolekcja zdjęć Aby przejrzeć biblioteki niedrogich obrazów, należy kliknąć opcję Kolekcja zdjęć Adobe, w panelu Ulubione, w programie Bridge. Przed zakupem obrazu, można wczytać jego wersję w niskiej rozdzielczości i sprawdzić jego zastosowanie do danego projektu.

Zarządzanie kolorami W pakiecie Adobe Creative Suite 3, program Bridge może być używany do synchronizacji ustawień kolorów we wszystkich komponentach Adobe Creative Suite 3 z zarządzaniem kolorów. Dzięki tej synchronizacji we wszystkich aplikacjach z pakietu Adobe Creative Suite 3 kolory wyglądają tak samo.

Zobacz także

“Wyświetlanie i zarządzanie plikami” na stronie 476

“Praca z wersją” na stronie 497

Uruchom program Bridge

Program Bridge można uruchomić bezpośrednio lub z jednego z komponentów Adobe Creative Suite 3 (oprócz programu Acrobat 8).

Uruchamianie programu Bridge z komponentu Adobe Creative Suite 3

1 Wykonaj jedną z poniższych czynności:

- Wybierz polecenie Plik > Przeglądaj lub Plik > Przeglądaj w programie Bridge.
  Uwaga: *W programie After Effects lub Adobe Premiere Pro, po zastosowaniu polecenia Plik > Przeglądaj, uruchamiającego program Bridge, dwukrotne kliknięcie pliku otwiera lub importuje plik do tego komponentu Creative Suite 3, a nie do aplikacji natywnej. Na przykład, jeśli wybierzesz Plik > Przeglądaj w programie Adobe Premiere Pro i dwukrotnie klikniesz plik programu Photoshop, to plik jest dodawany do panelu Premiere Pro Project, a nie otwierany w programie Photoshop.*
- Kliknij przycisk Bridge na pasku narzędziowym, pasku opcji lub pasku kontrolnym.

W programie Photoshop, można ustawić uruchamianie programu Bridge wraz programem Photoshop. W oknie dialogowym Preferencje ogólne programu Photoshop, wybierz Automatyczne uruchamianie programu Bridge.

Powrót do ostatnio uruchomionego komponentu Adobe Creative Suite 3 z programu Bridge

1 Wybierz polecenie Plik > Wróć do programu *[Komponent]*.

Bezpośrednie uruchamianie programu Bridge

- (Windows) Wybierz polecenie Adobe Bridge CS3 z menu Start > Wszystkie programy.
- (Mac OS) Dwukrotnie kliknij ikonę Adobe Bridge CS3 umieszczoną w folderze Applications/Adobe Bridge CS3.

Przestrzeń robocza

Dopasowanie paneli

Dopasowanie widoku okna Bridge polega na odpowiednim przeniesieniu lub zmianie wielkości jego paneli. Należy jednak pamiętać, że panele nie mogą być przenoszone poza okno Bridge.

Przenoszenie lub zmiana rozmiaru paneli

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Przeciągnij panel za jego zakładkę do innego panelu.
- Przeciągnij poziomy pasek podziału pomiędzy panelami tak, by je powiększyć lub zmniejszyć.
- Przeciągnij pionowy pasek podziału pomiędzy panelami i panelem Zawartość tak, by zmienić wielkość paneli lub panelu Zawartość.

Pokaż lub ukryj panele

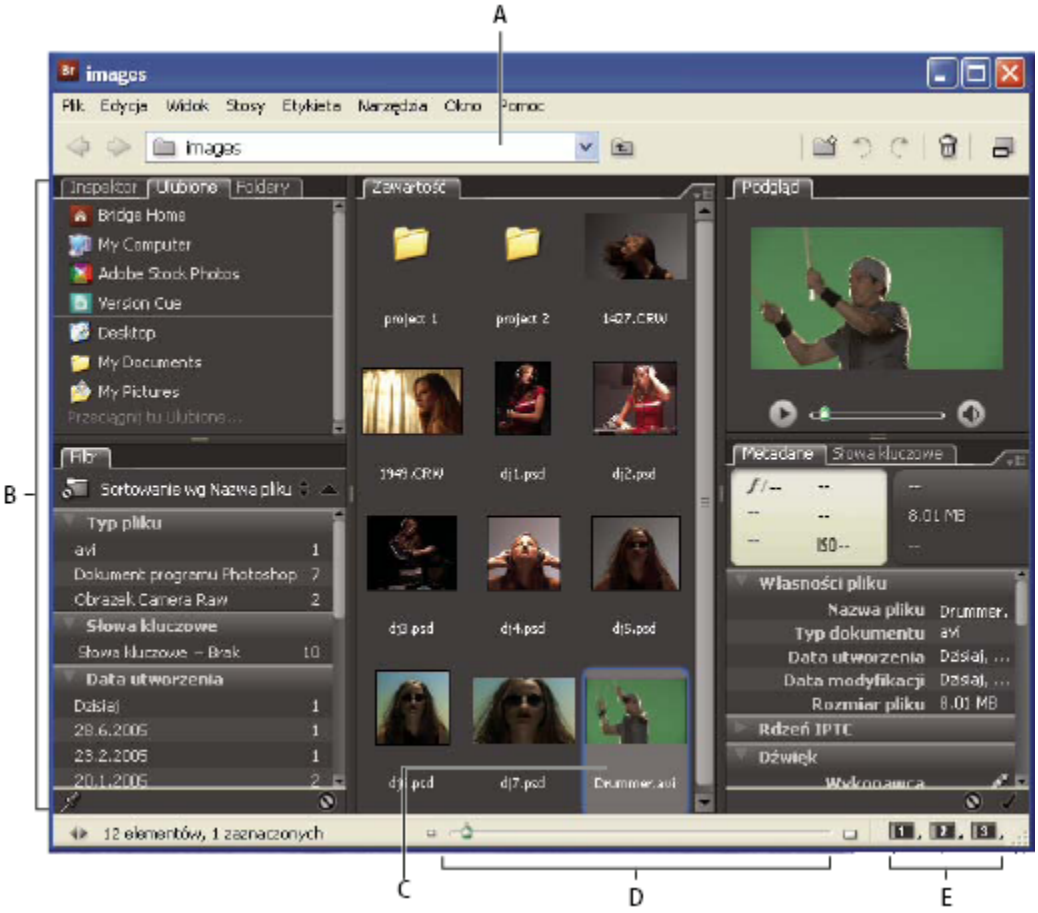
1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wciśnij klawisz Tab lub kliknij przycisk Pokaż/Ukryj panele w lewym dolnym rogu okna Bridge, aby pokazać lub ukryć wszystkie panele poza panelem środkowym (panel środkowy może różnić się zależnie od wybranej przestrzeni roboczej).
- Wybierz polecenie Okno i nazwę panelu, który ma być wyświetlony lub ukryty.
- Kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub z wciśniętym klawiszem Control (Mac OS) zakładkę panelu i wybierz nazwę panelu, który chcesz wyświetlić.

Opis ogólny przestrzeni roboczej

Przestrzeń robocza programu Bridge składa się z trzech kolumn lub paneli, zawierających różne panele. Okno programu Bridge może być dopasowane do potrzeb użytkownika, polega to na odpowiednim przeniesieniu lub zmianie rozmiaru jego paneli. Możesz też tworzyć własne przestrzenie robocze lub wybierać z wielu wcześniej skonfigurowanych przestrzeni roboczych programu Bridge.

Film wideo przedstawiający przestrzeń roboczą programu Bridge, znajduje się na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0090_pl.



Przestrzeń robocza programu Bridge
***A.** Menu Szukaj w **B.** Panele **C.** Zaznaczona pozycja **D.** Suwak miniaturki **E.** Przyciski przestrzeni roboczej*

Przestrzeń robocza programu Adobe Bridge posiada następujące główne elementy:
Menu Szukaj w Zawiera hierarchię folderów oraz foldery ulubione i ostatnio używane. Menu Szukaj w (umieszczone w górnej części okna Bridge) służy do szybkiego wyszukiwania folderów zawierających elementy, które chcesz wyświetlić.

Aby ograniczyć liczbę ostatnich folderów wyświetlanych w menu Szukaj w, podaj liczbę w polu tekstowym Liczba ostatnio wyświetlanych elementów w oknie Preferencje ogólne.

Panel Ulubione Umożliwia szybki dostęp do folderów a także do Zdjęć z kolekcji Adobe, Version Cue oraz Bridge Home.

Panel Foldery Wyświetla hierarchię folderów. Używaj go do przeglądania folderów.

Panel Filtr Pozwala sortować i filtrować pliki wyświetlane w panelu Zawartość.

Zawartość, panel Wyświetla pliki określone w menu Szukaj w oraz w panelach Ulubione i Foldery.

Panel Podgląd Wyświetla podgląd zaznaczonego pliku lub kilku zaznaczonych plików. Podglądy są oddzielone i zwykle większe od miniaturek wyświetlanych w panelu Zawartość. Rozmiar podglądu może być zmniejszany lub powiększany przez przeciąganie jego paska podziału.

Panel Metadane Zawiera informacje o metadanych zaznaczonego pliku. Jeśli zaznaczonych jest kilka plików, to na liście znajdują się ich dane wspólne (np. słowa kluczowe, data utworzenia, ustawienie ekspozycji).

Panel Słowa kluczowe Ułatwia organizację obrazków poprzez przypisanie im słów kluczowych.

W przestrzeni roboczej programu Bridge mogą być wyświetlane też inne panele, w zależności od wybranych opcji.

Zobacz także

"Sortowanie i filtrowanie plików" na stronie 479

"Metadane i słowa kluczowe" na stronie 488

Dodawanie pozycji do panelu Ulubione

Dodawanie pozycji do panelu Ulubione może być przeprowadzane w oknie preferencji ogólnych lub przez przeciąganie ich do panelu Ulubione.

Ustawianie preferencji panelu Ulubione

1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Bridge > Preferencje (Mac OS).
2. Kliknij Ogólne i w w sekcji Ulubione pozycje okna dialogowego Preferencje, zaznacz wymagane opcje.

Dodawanie pozycji do ulubionych

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Przeciągnij plik lub folder z eksploratora Windows, Findera (Mac OS) lub też z panelu Zawartość lub panelu Foldery do panelu Ulubione.
   - Zaznacz plik w programie Bridge i wybierz polecenie Plik > Dodaj do ulubionych.

   Aby usunąć pozycję z panelu Ulubione, zaznacz ją i wybierz polecenie z menu Plik > Usuń z ulubionych.

Wybór przestrzeni roboczych i zarządzanie nimi

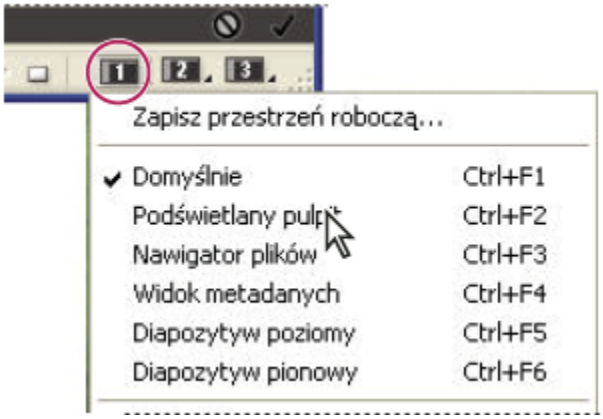
Przestrzeń robocza programu Bridge stanowi określoną konfigurację lub układ paneli. Możesz wybrać prekonfigurowaną lub własną wcześniej zapisaną przestrzeń roboczą.

Zapisanie okna Bridge w różnych konfiguracjach umożliwia pracę (i szybkie przełączanie) pomiędzy różnymi układami obszaru pracy. Na przykład, jedna przestrzeń robocza może być przeznaczona do sortowania zdjęć, a inna do pracy z materiałem filmowym z programu After Effects.

Wybór przestrzeni roboczej

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz polecenie Okno > Przestrzeń robocza, następnie wybierz wymaganą przestrzeń roboczą.
   - Kliknij na jeden z przycisków przestrzeni roboczej (Domyślna, Diapozytyw poziomy lub Widok metadanych) w dolnej części okna programu Bridge. Aby wyzerować wybraną przestrzeń roboczą do ustawień domyślnych, należy kliknąć przycisk z wciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS).

   Aby przypisać inną przestrzeń roboczą do przycisku, kliknij i przytrzymaj przycisk i wybierz wymaganą przestrzeń roboczą.



Przyciski przestrzeni roboczej

Domyślne przestrzenie robocze

Do programu Bridge dołączone zostały prekonfigurowane przestrzenie robocze:
Domyślnie Wyświetla panele Ulubione, Foldery, Filtr, Zawartość, Podgląd, Metadane i Słowa kluczowe.

Podświetlany pulpit Wyświetla tylko panel Zawartość.

Nawigator plików Wyświetla panel Zawartość w widoku Miniaturki wraz z panelami Ulubione i Folder.

Widok metadanych Wyświetla panel Zawartość w widoku Miniaturki wraz z panelami Słowa kluczowe, Metadane Ulubione.

Diapozytyw poziomy i pionowy Wyświetla miniaturki na przewijanym poziomym lub pionowym pasku (w panelu Zawartość), wraz z podglądem aktualnie wybranej pozycji (w panelu Podgląd).

Uwaga: *W systemie Mac OS, wciśnięcie klawiszy Command + F5 w celu wywołania przestrzeni roboczej Dapozytyw, domyślnie uruchamia program Mac OS VoiceOver. Aby wywołać przestrzeń roboczą Diapozytyw, za pomocą skrótu klawiaturowego, należy najpierw wyłączyć skrót programu VoiceOver w preferencjach skrótów klawiaturowych Mac OS. Instrukcje można znaleźć w pomocy systemu Mac OS.*

Zapisywanie bieżącego układu programu Bridge, jako przestrzeni roboczej

1 Wybierz polecenie Okno > Przestrzeń robocza > Zapisz przestrzeń roboczą.

2 W oknie dialogowym Zapisz przestrzeń roboczą wpisz nazwę i wybierz opcje dla przestrzeni roboczej, następnie kliknij Zapisz.

Usuwanie lub przywracanie przestrzeni roboczych

1 Wybierz polecenie Okno > Przestrzeń robocza, a następnie wybierz jedno z następujących poleceń:

Usuwanie przestrzeni roboczej	**Usuwa zapisaną przestrzeń roboczą. Wybierz przestrzeń roboczą z menu Przestrzeń robocza w oknie dialogowym Usuń i kliknij Usuń.**
Zresetuj do domyślnej przestrzeni roboczej	**Przywraca przestrzeni roboczej domyślną konfigurację.**

Dopasowanie wyświetlania panelu Zawartość

Panel Zawartość wyświetla miniaturki plików i folderów z wybranego katalogu. Domyślnie, w programie Bridge generowane są Szybkie miniaturki i wyświetlane w panelu Zawartość wraz z nazwami pliku lub folderu.

Widok panelu Zawartość można dostosować, przez dopasowanie ilości wyświetlanego tekstu z miniaturkami, zmianę rozmiaru miniaturek, wyświetlanie dodatkowych metadanych oraz określanie jakości miniaturki. Wybierz Układ poziomy lub Układ pionowy

z menu panelu Zawartość, aby rozmieścić paski przewijania. Wybranie opcji Auto-układ zapewnia przełączanie układów programu Bridge między układem pionowym i poziomym, gdy jest taka potrzeba.

Wyświetlanie miniaturek z tekstem

1 Wybierz jedną z następujących opcji z menu Widok:
- Miniaturki, aby wyświetlić pliki i foldery jako miniaturki tylko z nazwami plików i folderów.
- Szczegóły, aby wyświetlić miniaturki z większą ilością informacji.
- Pokaż tylko miniaturki, aby wyświetlić miniaturki bez żadnych informacji, etykiet czy ocen.

Dopasowanie rozmiaru miniaturek

Zmniejszanie miniaturek, pozwala na wyświetlenie większej ilości miniaturek jednocześnie, natomiast powiększanie miniaturek pokazuje je bardziej szczegółowo.

1 Przeciągaj suwak Miniaturki w dolnej części okna programu Bridge.

Uwaga: *Podczas zmiany rozmiaru okna programu Bridge w trybie Auto-układ, rozmiar miniaturek w panelu Zawartość jest także zmieniany. Aby zapobiec temu zachowaniu, wybierz opcję Układ poziomy lub Układ pionowy z menu panelu Zawartość.*

Wyświetlanie dodatkowych metadanych dla miniaturek

Preferencja Dodatkowe wiersze metadanych miniaturki, określa zasady wyświetlania dodatkowych informacji metadanych z miniaturkami, umieszczanymi w panelu Zawartość.

1 Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Bridge > Preferencje (Mac OS) i kliknij Miniaturki.

2 W sekcji Dodatkowe wiersze metadanych miniaturki, wybierz typ metadanych do wyświetlania. Na ekranie nie może się pojawić więcej niż cztery dodatkowe wiersze informacji.

Ograniczanie rozmiaru pliku dla miniaturek

Użytkownik może ograniczać rozmiar pliku dla którego program Bridge tworzy miniaturki (wyświetlanie dużych plików może spowolnić proces). Jeśli program Bridge nie może utworzyć miniaturek, to wyświetla ikony powiązane z określonym typem pliku. To ustawienie jest ignorowane podczas wyświetlania miniaturek plików wideo.

1 Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Bridge > Preferencje (Mac OS) i kliknij Miniaturki.

2 Wpisz liczbę w polu tekstowym Nie przetwarzaj plików większych niż.

Określanie jakości miniaturki

1 Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Bridge > Preferencje (Mac OS) i kliknij Miniaturki.

2 Wybierz jedną z następujących opcji w sekcji Podczas tworzenia miniaturek, generuj:
- Szybkie miniaturki, aby użyć miniaturek o niskiej rozdzielczości osadzonych w pliku źródłowym. Miniaturki te nie posiadają zarządzania kolorami.
- Miniaturki wysokiej jakości, aby wygenerować miniaturki z plików źródłowych.
- Konwersja do wysokiej jakości podczas podglądu, aby wyświetlić szybkie miniaturki do czasu, gdy Bridge uaktualni miniaturki w wersji wysokiej jakości.

Generowanie szybkich miniaturek lub miniaturek w wysokiej jakości

W programie Bridge można określić zmianę miniaturek wysokiej jakości na szybkie miniaturki i odwrotnie.

1 Zaznacz miniaturkę w panelu Zawartość i wybierz polecenie z menu Edycja > Generuj szybkie miniaturki lub Edycja > Generuj miniaturki wysokiej jakości.

Dopasowanie jasności i kolorów

Preferencje umożliwiają rozjaśnienie lub przyciemnienie tła programu Bridge i określenia kolorów akcentowania.

Rozjaśnianie lub przyciemnianie tła

1 Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Bridge > Preferencje (Mac OS) i kliknij Ogólne.

2 Wykonaj jedną lub obie następujące czynności:
- Przeciągnij suwak Jasność interfejsu użytkownika, aby przyciemnić lub rozjaśnić tło programu Bridge.
- Przeciągnij suwak Obraz tła, aby przyciemnić lub rozjaśnić tło pokazu slajdów oraz paneli Zawartość i Podgląd.

Określanie kolorów akcentowania

1 Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Bridge > Preferencje (Mac OS) i kliknij Ogólne.

2 Wybierz kolor akcentowania z menu Kolor akcentowania.

Praca w trybie kompaktowym

Przełączenie na tryb kompaktowy umożliwia zmniejszenie okna Bridge. W trybie kompaktowym, panele zostają ukryte, a panel Zawartość uproszczony. Podzestaw typowych poleceń programu Bridge pozostaje dostępny z wysuwanego menu, umieszczonego w prawym górnym rogu okna.

Domyślnie, okno Bridge w trybie kompaktowym pojawia się na wierzchu wszystkich okien. (W trybie pełnym, okno Bridge może przechodzić za inne okna aplikacji.) Takie przechodnie okno jest wygodne, ponieważ jest zawsze widoczne i dostępne w trakcie używania innych aplikacji. Na przykład, tryb kompaktowy może być użyty po zaznaczeniu wybranych plików, które w innym przypadku, musiałyby być przeciągane i upuszczane na aplikację.

Odznacz opcję Okno kompaktowe zawsze na wierzchu w menu Bridge, aby zapobiec przed wyświetlaniem okna programu Bridge w trybie kompaktowym zawsze na wierzchu wszystkich okien.

1 Kliknij przycisk Przejdź do trybu kompaktowego .

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Wybierz polecenia z menu w prawym górnym rogu okna programu Bridge.
- Aby ukryć obszar pracy zamiast minimalizować okno Bridge, kliknij przycisk Przełącz na tryb ultra-kompaktowy . Powtórne kliknięcie przycisku przywróci tryb kompaktowy.
- Aby powrócić do pełnego trybu wyświetlającego panele i umożliwiającego poruszanie się pod bieżącym oknem, kliknij przycisk Przełącz na tryb pełny .

Posługiwanie się buforem

Bufor przechowuje informacje o miniaturkach i metadanych (także o metadanych, które nie mogą być umieszczone w pliku, np. oceny czy etykiety) aby poprawić wydajność podczas wyświetlania miniaturek lub wyszukiwania plików. Jednak trzeba pamiętać, że bufor zajmuje miejsce na dysku twardym. Buforami można zarządzać tworząc i eksportując bufory dla wybranych folderów lub czyszcząc je. Możesz także zmieniać ustawienia preferencji, aby kontrolować rozmiar bufora.

Zarządzanie buforem

1 Wybierz jedno z następujących poleceń z menu Narzędzia > Bufor:

Tworzenie i eksport bufora	**Tworzy (w tle) bufor dla zaznaczonego folderu i wszystkich folderów w nim umieszczonych (z wyjątkiem aliasów lub skrótów do innych folderów). Polecenie skraca czas oczekiwania na miniaturki i informacje o pliku potrzebny do wyświetlenia w trakcie przeszukiwania podfolderów. Aby utworzyć wyeksportowane bufory po wybraniu opcji Utwórz bufor dla podfolderów, wybierz też opcję Eksport buforów do folderu, gdy Bridge zapyta o utworzenie bufora dla podfolderów.**
Wyczyść bufor folderu [Nazwa folderu]	**Opróżnia bufor dla wybranego folderu. Polecenie jest użyteczne, gdy podejrzewa się, że bufor dla folderu jest stary (na przykład, jeśli miniaturki i metadane nie są uaktualniane) i powinien zostać zregenerowany lub jeśli chcesz zwolnić miejsce na dysku.**

Ustawianie preferencji bufora

1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Bridge > Preferencje (Mac OS).
2. Kliknij Bufor.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:

   Automatycznie eksportuj bufory do folderów, gdy to możliwe Tworzy bufor w wyświetlanym folderze, gdy to możliwe. Na przykład, pliki bufora nie mogą być umieszczane w folderze, który znajduje się na CD bez możliwości dogrania. W takim przypadku, Bridge umieści pliki bufora w folderze centralnym.

   Położenie bufora Wybierz nowe położenie dla bufora.

   Wielkość bufora Przeciągnij suwak, aby określić większy lub mniejszy rozmiar bufora. Jeśli rozmiar bufora zbliża się do określonej wielkości, starsze pozycje bufora są usuwane podczas zamykania programu Bridge.

   Scal bufor Optymalizacja bufora i usuwanie elementów z bufora, które nie są już dłużej dostępne.

   Wyczyść bufor Czyszczenie całego bufora, zwalnianie miejsca na dysku twardym.

   Uwaga: *Pliki bufora są plikami ukrytymi. Aby wyświetlić je w programie Bridge, należy wybrać polecenie Widok > Pokaż ukryte pliki.*

Zarządzanie kolorami

Opcja w preferencjach zaawansowanych w programie Bridge 2.0 umożliwiająca włączenie zarządzania kolorem, nie jest dostępna w wersji Bridge 2.1. Zamiast tego, ustawienia profilu koloru są określane przez jakość miniaturki. Miniaturki wysokiej jakości używają ustawień profilu koloru, natomiast szybkie miniaturki nie używają tych ustawień. Jakość miniaturki można określić w preferencjach Miniaturki.

Program Bridge może być wykorzystany do synchronizacji ustawień kolorów we wszystkich komponentach Adobe Creative Suite 3 z zarządzaniem kolorami. Jeśli określisz Ustawienia kolorów Creative Suite za pomocą polecenia Edycja > Ustawienia kolorów Creative Suite w programie Adobe Bridge, to ustawienia kolorów będą automatycznie synchronizowane, zapewniając jednakowy wygląd kolorów we wszystkich komponentach Adobe Creative Suite 3 z zarządzaniem kolorami. Instrukcje ustawiania zarządzania kolorami w programie Bridge, znajdują się w części "synchronizacja ustawień kolorów" w Pomocy.

Zmiana ustawień językowych

Program Bridge CS3 może wyświetlać menu, opcje i wskazówki w wielu językach. W programie Bridge, możesz także ustawić używanie określonego języka dla skrótów klawiaturowych.

1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Bridge > Preferencje (Mac OS) i kliknij Zaawansowane.

2 Wykonaj jedną lub obie następujące czynności:
- Z menu Język, wybierz język w jakim mają być wyświetlane menu, opcje i podpowiedzi narzędzi.
- Z menu Klawiatura wybierz język, który ma być używany dla skrótów klawiaturowych.

3 Kliknij przycisk OK i uruchom ponownie Bridge.

Włączanie skryptów startowych

Skrypty startowe można włączać lub wyłączać w preferencjach programu Bridge. Lista skryptów może się różnić w zależności od zainstalowanych programów pakietu Creative Suite 3. Wyłącz skrypty startowe, aby zwiększyć wydajność lub, aby rozwiązać konflikt niezgodności skryptów.

1 Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Bridge > Preferencje (Mac OS) i kliknij Skrypty startowe.

2 Wykonaj jedną z poniższych czynności:
- Zaznacz lub odznacz wymagane skrypty.
- Aby włączyć lub wyłączyć wszystkie skrypty, kliknij Włącz wszystkie lub Wyłącz wszystkie.

Wyświetlanie i zarządzanie plikami

Przeglądanie plików i folderów

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Zaznacz folder w panelu Foldery.
- Zaznacz element lub folder w panelu Ulubione.
- Wybierz folder z menu Szukaj w. Przeglądaj foldery klikając przyciski Wstecz, Naprzód lub W górę znajdujące się obok menu.

  Aby pokazać plik w systemie operacyjnym, zaznacz go i wybierz polecenie z menu Plik > Pokaż w Eksploratorze (Windows) lub Plik > Pokaż w Finderze (Mac OS).
- Przeciągnij folder z Eksploratora (Windows) lub Findera (Mac OS) do panelu Podgląd, aby go otworzyć. W systemie Mac OS, można też przeciągać foldery z Findera na ikonę programu Bridge.

Wyświetlanie zawartości podfolderów

W programie Bridge można ustawić wyświetlanie folderów i podfolderów w jednym ciągłym, "spłaszczonym" widoku, czego wynikiem jest wyświetlenie całej zawartości folderu bez potrzeby wchodzenia do podfolderów.

1 Kliknij Widok spłaszczony w panelu Filtr. Kliknij ponownie przycisk, aby wyświetlić podfoldery.

Otwieranie lub umieszczanie plików

W programie Bridge można otwierać nawet takie pliki, które zostały utworzone poza aplikacjami Adobe. Plik otwierany za pomocą programu Bridge, otwierany jest w aplikacji natywnej lub wskazanej przez użytkownika. Program Bridge może służyć też do umieszczania plików w otwartym dokumencie w programie Adobe.

Zobacz także

"Pobieranie zdjęć z aparatu fotograficznego lub czytnika karty" na stronie 482

Otwieranie plików

1 Wybierz plik i wykonaj następujące czynności:
- Wybierz polecenie Plik > Otwórz.
- Wciśnij klawisz Enter (Windows) lub Return (Mac OS).
- Dwukrotnie kliknij plik w panelu Zawartość lub Podgląd.
- Wybierz polecenie Plik > Otwórz za pomocą i wskaż nazwę aplikacji, w której zostanie otwarty plik.
- Przeciągnij i upuścić plik na ikonę wybranej aplikacji.
- Aby przeprowadzić edycję ustawień Camera Raw dla danego pliku, wybierz polecenie Plik > Otwórz w Camera Raw.
- Wybierz Plik > Otwórz w Adobe Encore DVD jako i wskaż typ pliku (Zasób, Menu, Oś czasu lub Pokaz slajdów) którego chcesz użyć.

Zmiana skojarzenia typu pliku

Wybieranie aplikacji do otwierania określonych typów pliku, dotyczy tylko tych plików, które otwierane są w programie Bridge i nadpisuje ustawienia systemu operacyjnego.

1 Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Bridge > Preferencje (Mac OS) i kliknij Skojarzenia typu pliku.

2 Kliknij nazwę aplikacji (lub Brak) i aby wskazać aplikację, kliknij Przeglądaj.

3 Aby przywrócić skojarzenia typów plików do ich domyślnych ustawień, kliknij Przywróć domyślne skojarzenia.

4 Aby ukryć typy plików, które nie posiadają skojarzonych z nimi aplikacjami, wybierz opcję Ukryj niezdefiniowane skojarzenia plików.

Umieszczanie plików

- Zaznacz wybrane pliki i wybierz polecenie Plik > Umieść, a następnie określ nazwę wybranej aplikacji. Na przykład, polecenie może być użyte do umieszczenia obrazu JPEG w Illustratorze.
- Przeciągnij plik z programu Bridge na wybraną aplikację. W zależności od wybranego pliku, niektóre dokumenty muszą być najpierw otwarte.

Wyszukiwanie plików i folderów

Podczas wyszukiwania plików w programie Bridge, można stosować wiele kombinacji kryteriów wyszukiwania. Kryteria wyszukiwania mogą zostać zapisać jako *kolekcja*, w ten sposób możesz ponownie przeprowadzić dokładnie takie samo wyszukiwanie później.

Film wideo przedstawiający wyszukiwanie plików w programie Bridge, znajduje się na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0096_pl.

Zobacz także

“Posługiwanie się buforem” na stronie 474

Wyszukiwanie plików i folderów w programie Bridge

1 Wybierz polecenie Edycja > Znajdź.

2 Z menu Szukaj w, wybierz folder w którym ma zostać przeprowadzone wyszukiwanie.

3 Wybierz kryteria wyszukiwania, zaznaczając opcje i ograniczenia w menu Kryteria. Wpisz wyszukiwany tekst w polu tekstowym po prawej stronie.

4 Aby dodać kryterium wyszukiwania, kliknij przycisk ze znakiem plus (+). Aby usunąć kryterium wyszukiwania, kliknij przycisk ze znakiem minus (-).

5 Wybierz opcję z menu Dopasuj, aby określić czy spełnione muszą być wszystkie kryteria czy tylko część.

6 Jeśli przeszukiwany jest projekt Version Cue, wykonaj wybrane czynności:
- Aby w wyszukiwaniu ująć starsze i bieżące wersje plików Version Cue, wybierz opcję Przeszukaj wszystkie wersje pliku.
- Wybierz opcję Zacznij od bieżącego folderu, aby przeszukiwać cały projekt Version Cue, nawet jeśli w drugim etapie wybrany został podfolder.
- Wybierz opcję Szukaj w usuniętych plikach, aby przeszukać pliki usunięte z projektu Version Cue.

7 (Opcjonalnie) Wybierz opcję Dołącz wszystkie podfoldery, aby umożliwić rozszerzenie szukania na podfoldery w folderze źródłowym.

8 (Opcjonalnie) Wybierz opcję Dołącz pliki bez indeksowania, aby program Bridge przeszukiwał pliki niebuforowane, jak i buforowane (domyślnie, Bridge przeszukuje tylko foldery, które zostały zbuforowane; tzn. foldery, które wcześniej były otwierane w programie Bridge).

9 (Opcjonalnie) Aby zapisać kryteria wyszukiwania, kliknij Zapisz jako kolekcję. W oknie dialogowym Zapisz kolekcję, podaj nazwę i miejsce dla kolekcji i kliknij Zapisz. Aby program Bridge zastosował kolekcję do przeglądanego folderu, wybierz opcję Zacznij szukać od bieżącego folderu (jeśli opcja ta nie jest wybrana, Bridge użyje folderu określonego podczas tworzenia kolekcji). Aby umieścić skrót do kolekcji w panelu Ulubione programu Bridge, wybierz Dodaj do ulubionych.

10 Kliknij przycisk Znajdź.

Otwieranie kolekcji

Kolekcja to zapisane wyszukiwanie. Otwarcie kolekcji uruchamia ponownie wyszukiwanie w miejscu określonym podczas tworzenia kolekcji.

1 Wskaż miejsce, gdzie zapisana została kolekcja i kliknij dwukrotnie kolekcję.

Na ekranie pojawi się nowe okno Bridge z wynikami wyszukiwania.

Domyślnie, zaznaczenie pliku z kolekcji umieszcza go na liście odnalezionych w folderze kolekcji. Aby wskazać folder, w którym aktualnie znajduje się plik, wybierz polecenie Plik > Pokaż w Bridge.

Nadawanie etykiet i statusów plikom

Nadawanie etykiet dla plików za pomocą określonych kolorów lub przypisywanie ocen od zera (0) do 5 gwiazdek pozwala na szybkie oznaczanie większej ilości plików. Następnie pliki te mogą być sortowane wg koloru etykiety lub ocen.

Np.załóżmy, że wyświetlana jest duża liczba importowanych obrazów w programie Bridge. Każdy nowy obraz wybrany do zachowania może otrzymać etykietę. A po wstępnej selekcji możesz skorzystać z polecenia Sortuj, aby wyświetlić i pracować na plikach z etykietami oznaczonymi określonym kolorem.

Etykiety i oceny można nadawać także folderom. Możliwe jest nawet nadawanie etykiet i ocen folderom i plikom znajdującym się na nośnikach tylko do odczytu, takich jak dysk CD.

Do etykiet mogą być przypisywane nazwy, czyni się to w oknie Preferencje etykiety. Utworzona nazwa zostaje dodana do metadanych pliku po zastosowaniu odpowiedniej etykiety.
Uwaga: *Podczas wyświetlania różnych folderów, Bridge pokazuje zawsze pliki z etykietami i bez etykiet, aż do wybrania innej opcji widoku.*

Film wideo przedstawiający nadawanie ocen znajduje się na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0093_pl.

Nadawanie etykiet

1 Zaznacz jeden lub więcej plików i wybierz kolor z menu Etykieta. Aby usunąć etykiety z plików, należy wybrać polecenie Etykietal > Brak etykiety.

Nadawanie ocen

1 Zaznacz jeden lub kilka plików.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- W panelu Zawartość, kliknij kropkę reprezentującą liczbę gwiazdek, jaka ma być przypisana do pliku. (Należy pamiętać, że kropki nie są wyświetlane w małych widokach z miniaturkami. Jeśli jest taka potrzeba, zmień stopień powiększenia widoku miniaturek aż do pojawienia się kropek.)
- Wybierz odpowiednią ocenę z menu Etykieta.
- Aby dodać lub usunąć jedną gwiazdkę, wybierz polecenie z menu Etykieta > Zwiększ ocenę lub Etykieta > Zmniejsz ocenę.
- Aby usunąć wszystkie gwiazdki, wybierz polecenie Etykieta > Bez oceny.
- Aby nadać status Odrzuć, wybierz polecenie Etykieta > Odrzuć.
  Uwaga: *Aby ukryć odrzucone pliki w programie Bridge, wybierz polecenie Widok > Pokaż odrzucone pliki.*

Sortowanie i filtrowanie plików

Domyślnie, pliki wyświetlane w panelu Zawartość sortowane są wg nazwy plików. Pliki można sortować wg innych kryteriów korzystając z polecenia Sortuj lub z menu Sortowanie wg znajdującym się w panelu Filtr.

Wybierając kryteria w panelu Filtr, możesz sterować wyświetlaniem plików w panelu Zawartość. Pliki mogą być filtrowane wg etykiety, typu pliku, słów kluczowych, daty utworzenia lub daty zmiany i wielu innych.

Kryteria wyświetlane w panelu Filtr są generowane dynamicznie w zależności od typu plików wyświetlanych w panelu Zawartość i powiązanych z nimi metadanych. Przykładowo, jeśli panel Zawartość zawiera pliki dźwiękowe, to panel Filtr zawiera takie kryteria jak: wykonawca, album, gatunek, tonacja, tempo czy pętla. Jeśli w panelu Zawartość znajdują się obrazy, to panel Filtr zawiera następujące kryteria: wymiary, orientacja czy proporcje.

Wybierając opcje w menu Widok, możesz określić, czy w panelu Zawartość mają być wyświetlane (lub ukrywane) foldery, pliki odrzucone i pliki ukryte (np pliki bufora).

Film wideo przedstawiający sortowanie i filtrowanie plików w programie Bridge, znajduje się na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0096_pl.

Sortowanie plików

1 Wybierz opcję z menu Widok > Sortuj lub kliknij menu Sortuj wg, znajdujące się w panelu Filtr i wybierz kolejność sortowania plików. Opcja Ręcznie, rozmieszcza elementy zgodnie z kolejnością ostatniego przeciągania plików.

Filtrowanie plików

Steruj wyświetlaniem plików w panelu Zawartość, za pomocą wyboru jednego lub kilku kryteriów w panelu Filtr. Panel Filtr wyświetla liczbę elementów w bieżącym zestawie o określonej wartości, bez względu na to czy są widoczne czy ukryte. Na przykład, wystarczy spojrzeć na panel Filtr, aby szybko dowiedzieć się ile plików posiada określoną ocenę lub słowo kluczowe.

1 W panelu Filtr wybierz co najmniej jedno kryterium:
- Wybierz kryteria w tej samej kategorii (np. typ pliku), aby wyświetlić pliki spełniające którekolwiek z wybranych kryteriów. Na przykład, aby wyświetlić pliki GIF i JPEG, wybierz CompuServe GIF oraz JPEG w kategorii Typ pliku.
- Wybierz kryteria w kilku kategoriach (np. typ pliku i oceny), aby wyświetlić pliki spełniające wszystkie wybrane kryteria. Na przykład, aby wyświetlić pliki GIF oraz JPEG posiadające dwie gwiazdki, wybierz CompuServe GIF i JPEG w kategorii Typ pliku oraz Dwie gwiazdki w kategorii Oceny.

  Wciśnij klawisz Shift i kliknij kryteria oceny, aby wybrać tę ocenę lub wyższą. Na przykład, wciśnij klawisz Shift i kliknij dwie gwiazdki, aby wyświetlić wszystkie pliki posiadające dwie lub więcej gwiazdek.
- Wciśnij klawisz Alt (Windows) lub klawisz Option (Mac OS) i kliknij, aby odwrócić wybrane kryteria. Na przykład, jeśli wybrałeś CompuServe GIF w kategorii Typ pliku, to kliknięcie z wciśniętym klawiszem Alt pozycji CompuServe GIF odznaczy ją i zaznaczy wszystkie pozostałe typy plików.

Uwaga: *Jeśli filtrowany jest zamknięty stos, to Bridge wyświetli ten stos tylko wtedy, gdy górna pozycja (miniaturka) spełnia kryteria filtra. Jeśli filtrowany jest rozwinięty stos, to Bridge wyświetli wszystkie pliki w stosie, które spełniają kryteria.*

Czyszczenie filtrów

1 Kliknij przycisk Wyczyść filtr w dolnej części panelu Filtry.

Blokowanie filtrów

Aby zablokować kryteria filtra przed wyczyszczeniem podczas przeglądania w programie Bridge, kliknij przycisk Zachowaj filtr podczas przeglądania w dolnej części panelu Filtry.

Kopiowanie, przenoszenie i usuwanie plików i folderów

Program Bridge ułatwia kopiowanie plików i przenoszenie ich między folderami.

Kopiowanie plików i folderów

- Zaznacz pliki lub foldery i wybierz polecenie Edycja > Kopiuj.
- Kliknij z wciśniętym prawym przyciskiem myszy (Windows) lub z wciśniętym klawiszem Control (Mac OS) pliki lub foldery, wybierz polecenie Kopiuj do i z listy wybierz miejsce do skopiowania (aby wskazać inne miejsce, wybierz polecenie Wybierz folder).
- Przeciągnij z wciśniętym klawiszem Ctrl lub z wciśniętym klawiszem Option (Mac OS) pliki lub foldery do innego folderu.

Przenoszenie plików do innego folderu

- Kliknij z wciśniętym prawym przyciskiem myszy (Windows) lub z wciśniętym klawiszem Control (Mac OS) pliki, wybierz polecenie Przenieś do i z listy wybierz miejsce do przeniesienia (aby wskazać inne miejsce, wybierz polecenie Wybierz folder).
- Wybierz pliki i przeciągnij je do innego folderu w oknie programu Bridge lub w Eksploratorze Windows, lub w Finderze Mac OS.

  Uwaga: *Jeśli przeciągany plik znajduje się na innym woluminie, niż Bridge, to zostanie do niego skopiowany, a nie przeniesiony. Aby przenieść plik na inny wolumin, przeciągnij plik z wciśniętym klawiszem Ctrl (Windows) lub z wciśniętym klawiszem Option (Mac OS).*

Usuwanie plików lub folderów

1 Zaznacz pliki lub foldery i kliknij przycisk Usuń pozycję lub wciśnij klawisz Delete .

Wsadowa zmiana nazw plików

Możesz zmienić nazwy plików w grupie lub *wsadzie*. Podczas wsadowej zmiany nazw można wybrać te same ustawienia dla wszystkich zaznaczonych plików. W przypadku innych operacji przetwarzania wsadu, można skorzystać ze skryptów automatyzujących operacje.

Film wideo przedstawiający wsadową zmianę nazw znajduje się na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0097_pl.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Zaznacz pliki, których nazwy mają być zmienione.
   - Zaznacz folder w panelu Foldery. Nowe ustawienie zostanie zastosowane do wszystkich plików w folderze.

2 Wybierz polecenie Narzędzia > Wsadowa zmiana nazw.

3 Ustaw następujące opcje i kliknij Zmień nazwę:
   - W sekcji Folder docelowy, określ czy pliki ze zmienionymi nazwami mają być umieszczone w tym samym folderze lub innym, przeniesione do innego folderu lub ich kopie mają być umieszczone w innym folderze. Po wybraniu opcji Przenieś do innego folderu lub Kopiuj do innego folderu, kliknij Przeglądaj i zaznacz wybrany folder.

- W sekcji Nowe nazwy plików wybierz określone elementy z menu albo wpisz tekst w wyświetlonych polach tekstowych. Wybrane elementy i wpisane teksty utworzą nową nazwę pliku. Kliknięcie przycisku + lub - umożliwia dodanie lub usunięcie elementów. Podgląd nowej nazwy pliku jest wyświetlany w dolnej części okna dialogowego.
Uwaga: *Po wybraniu opcji Numer sekwencji, wpisz określony numer. Numer jest automatycznie dostosowywany do każdego nazwanego pliku.*
- Opcja Zachowaj bieżącą nazwę pliku w metadanych XMP zachowuje oryginalną nazwę pliku w jego metadanych.
- W części Zgodność wybierz systemy operacyjne, z którym mają być zgodne pliki o zmienionych nazwach. Aktualny system operacyjny jest zaznaczony domyślnie i nie można go odznaczyć.

Zobacz także

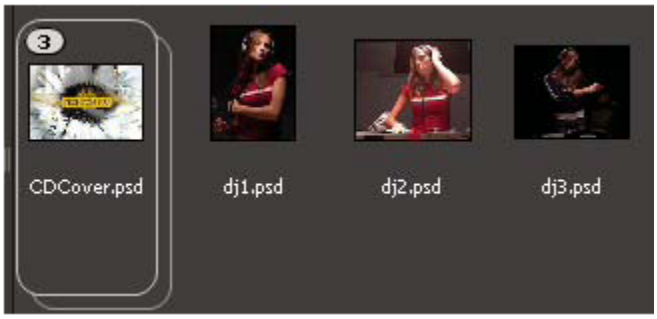
"Wykonywanie automatycznych zadań w programie Bridge" na stronie 487

Układanie plików w stos

Stosy służą do grupowania plików razem pod jedną miniaturką. W stosy układać można pliki wszystkich typów. Na przykład, stosów używać można do organizacji sekwencji obrazów, które często składają się z wielu plików obrazów.
Uwaga: *Stosy programu Bridge różnią się od stosów programu Photoshop, który konwertuje grupy obrazów na warstwy i przechowuje je w Obiektach inteligentnych.*

Polecenia stosowane do pojedynczych plików, mogą być też stosowane do stosów. Na przykład, do stosu można nadać etykietę, tak jak gdyby był to pojedynczy plik. Polecenia stosowane do rozwiniętych stosów, dotyczą wszystkich plików w stosie. Polecenia stosowane do zwiniętych stosów, dotyczą tylko górnego pliku w stosie (jeśli w stosie zaznaczony został tylko górny plik) lub wszystkich plików w stosie (jeśli zaznaczone zostały wszystkie pliki w stosie, przez kliknięcie jego krawędzi).

Domyślna kolejność sortowania w stosie opiera się na kolejności sortowania stosowanej dla folderu zawierającego stos.



Stos programu Bridge w panelu Zawartość (zwinięty)

Stos rozwinięty

Tworzenie stosu plików

1 Zaznacz pliki, które chcesz dołączyć do stosu i wybierz polecenie Stosy > Grupuj jako stos. Pierwszy zaznaczony plik, stanowi miniaturkę stosu. Numer na stosie wskazuje liczbę plików dołączonych do stosu.

Zarządzanie stosami

- Aby zmienić miniaturkę stosu, kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub z wciśniętym klawiszem Control (Mac OS) plik wybrany na nową miniaturkę i wybierz Stosy > Pierwszeństwo dla wierzchu stosu.
- Aby rozwinąć zwinięty stos, kliknij numer wyświetlony na stosie. Aby rozwinąć wszystkie stosy, wybierz polecenie z menu Stosy > Rozwiń wszystkie stosy.
- Aby zwinąć rozwinięty stos, kliknij numer wyświetlony na stosie. Aby zwinąć wszystkie stosy, wybierz polecenie z menu Stosy > Zwiń wszystkie stosy.
- Aby dodać pliki do stosu, przeciągnij na stos pliki, które chcesz dodać.

  Uwaga: *Możliwe jest dodawanie jednego stosu do innego, ale stosy nie mogą być zagnieżdżane. Pliki dodane do stosu są grupowane z plikami istniejącymi już w stosie.*
- Aby usunąć pliki ze stosu, rozwiń stos i przeciągaj pliki poza stos. Aby usunąć wszystkie pliki ze stosu, zaznacz zwinięty stos i wybierz polecenie z menu Stosy > Rozgrupuj ze stosu.
- Aby zaznaczyć wszystkie pliki w zwiniętym stosie, kliknij krawędź stosu. Ewentualnie, wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Control (MacOS) i kliknij miniaturkę stosu.

Podgląd obrazów w stosach

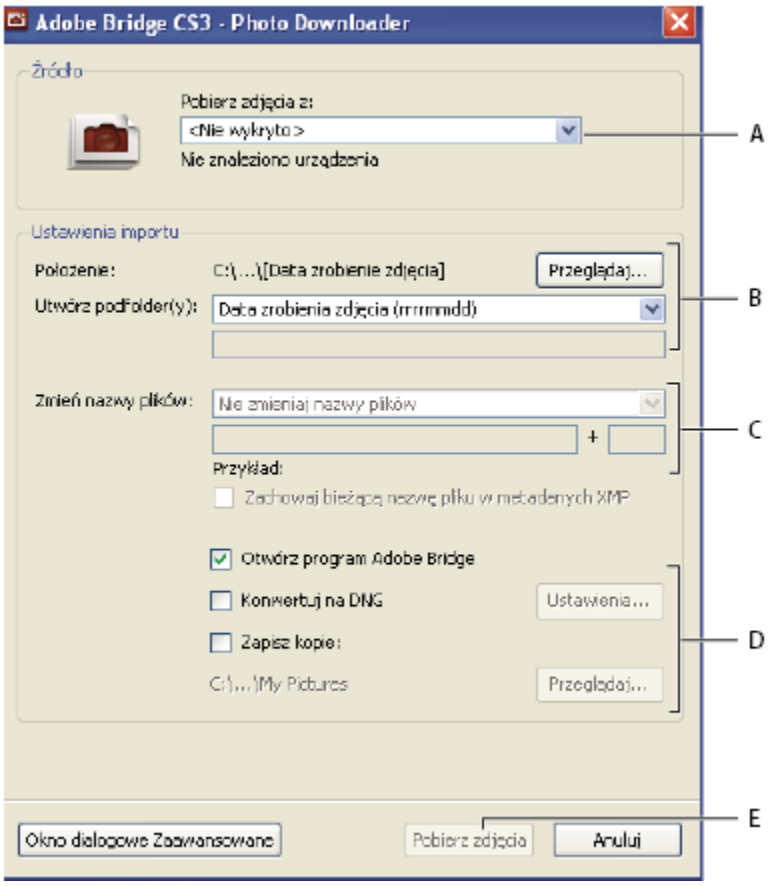
W stosach, które zawierają 10 lub więcej obrazów, obrazy te można wyświetlać, określać szybkość odtwarzania i włączać efekt łusek cebuli, który pozwala na przenikanie klatek (widoczne są klatki poprzedzające i następujące po klatce bieżącej).

- Aby wyświetlić podgląd stosu, przytrzymaj mysz nad stosem w panelu Zawartość do czasu pojawienia się suwaka, następnie kliknij Odtwórz lub przeciągnij suwak. Jeśli przycisk Odtwórz lub suwak nie są widoczne, powiększ rozmiar miniaturek przeciągając suwak Miniaturki w dolnej części okna programu Bridge.
- Aby ustawić szybkość odtwarzania obrazów, kliknij stos prawym przyciskiem myszy (Windows) lub z wciśniętym klawiszem Control (Mac OS) i wybierz szybkość odtwarzania z menu Stosy > Szybkość odtwarzania.
- Aby ustawić domyślną szybkość odtwarzania, wybierz opcję z menu Szybkość odtwarzania stosu w oknie Preferencje odtwarzania.
- Aby włączyć efekt łusek cebuli, kliknij stos prawym przyciskiem myszy (Windows) lub z wciśniętym klawiszem Control (Mac OS) i wybierz polecenie z menu Stosy > Włącz efekt łusek cebuli.

Praca z obrazami i dynamicznymi plikami multimedialnymi

Pobieranie zdjęć z aparatu fotograficznego lub czytnika karty

Film wideo przedstawiający korzystanie z programu Bridge w pracy z fotografią, znajduje się na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0189_pl.



Adobe Bridge CS3 Photo Downloader
A. *Nazwa przyłączonego urządzenia* ***B.*** *Opcje zapisu plików* ***C.*** *Opcje zmiany nazw plików* ***D.*** *Opcje konwersji i kopiowania plików* ***E.*** *Pobieranie zdjęć*

1 Podłącz swój aparat fotograficzny lub czytnik kart do komputera (informacje na ten temat, znajdziesz w dokumentacji urządzenia).

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- (Windows) Kliknij Adobe Bridge CS3 Photo Downloader w oknie Autoplay lub wybierz polecenie Plik > Pobierz zdjęcia z aparatu fotograficznego.
- (Mac OS) W programie Bridge, wybierz polecenie z menu Plik > Pobierz obrazy z aparatu fotograficznego.

3 Z menu Pobierz obrazy z, w oknie Adobe Bridge CS3 Photo Downloader, wybierz nazwę aparatu fotograficznego lub czytnika kart.

Gdy klikniesz Zaawansowane, wyświetlone zostaną miniaturki wszystkich obrazów znajdujących się na karcie pamięci podłączonego aparatu.

4 Aby usunąć zdjęcie z sekwencji wsadowej importu, kliknij Zaawansowane, a następnie kliknij pole poniżej miniaturki zdjęcia, aby je odznaczyć.

5 Aby zmienić domyślne położenie folderu, kliknij przycisk Wybierz obok położenia folderu i wybierz nowe położenie.

6 Aby umieścić obrazy w ich własnym folderze, wybierz Utwórz podfolder(y) i wybierz jedną z poniższych opcji:

- Dzisiejsza data, tworzy podfolder z bieżącą datą w nazwie.

- Data zrobienia zdjęcia, tworzy podfolder z datą i godziną zrobienia zdjęcia w nazwie.
- Nazwa własna, tworzy podfolder z nazwą wpisaną przez użytkownika.

7 Aby zmienić nazwy plików podczas ich importu, wybierz polecenie z menu Zmień nazwy plików. Wszystkie obrazy we wsadzie importu maja wspólną nazwę i niepowtarzalny numer dołączony na końcu nazwy.

8 Aby otworzyć program Bridge po zakończeniu importu obrazów, wybierz polecenie Otwórz Adobe Bridge.

9 Aby przekonwertować pliki Camera Raw na DNG podczas ich importu, wybierz polecenie Konwertuj na DNG.

10 Aby zapisać kopie obrazów podczas ich importu, wybierz polecenie Zapisz kopie do i określ położenie.

11 (Opcjonalnie) Aby zastosować metadane, kliknij okno Zaawansowane i wpisz informacje w polach tekstowych Autor i Prawa autorskie lub wybierz szablon metadanych z menu Szablon do użycia.

12 Kliknij Pobierz obrazy. Obrazy wyświetlane w programie Bridge.

Podgląd i porównywanie obrazów

Podgląd i porównywanie obrazów (porównać można maksymalnie do dziewięciu obrazów) w programie Bridge możliwe jest w panelu Podgląd. Narzędzie Lupka umożliwia powiększenie obrazów i sprawdzenie ich jakości.

Podgląd obrazów

Zaznacz w panelu Zawartość obraz lub kilka obrazów, dla których chcesz wyświetlić podgląd i wybierz polecenie Okno > Panel Podgląd.

Używanie narzędzia Lupka

Narzędzie Lupka pozwala na powiększenie części obrazu. Domyślnie, jeśli obraz wyświetlany w wielkości mniejszej niż 100%, narzędzie Lupka powiększa go do 100%. Dla jednego obrazu można wyświetlić jedno narzędzie Lupka; jednak, dla wielu obrazów można wyświetlić wiele narzędzi Lupka i synchronizować je.

- Aby wyświetlić narzędzie Lupka, kliknij wybrany obraz w panelu Podgląd.
- Aby ukryć narzędzie Lupka, kliknij je.
- Aby powiększyć lub zmniejszyć podgląd za pomocą narzędzia Lupka, użyj kółka przewijania myszy lub wciśnij klawisz ze znakiem plus (+) lub znakiem minus (-).
- Aby zsynchronizować narzędzia Lupka na wielu obrazach, Wciśnij klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS) i przeciągnij przez obrazy.

Obracanie obrazów

Program Bridge umożliwia obracanie widoku obrazków w formatach JPEG, PSD, TIFF i Camera Raw. Obracanie nie zmienia danych obrazu; jednak, obrócenie obrazu w programie Bridge, może też zastosować obrót widoku obrazu w jego natywnej aplikacji.

1 Zaznacz jeden lub więcej obrazów w obszarze zawartości.

2 Wybierz polecenie z menu Edycja > Obrót 90° w prawo, Obrót 90° w lewo lub Obrót 180°.

Wyświetlanie obrazów jako pokaz slajdów

Aby wyświetlić miniaturki w postaci pokazu slajdów na całym ekranie, należy wybrać polecenie Pokaz slajdów. Operacja jest użyteczna do szybkiego i łatwego wyświetlania i pracy z dużymi wersjami wszystkich plików graficznych w danym folderze. Podczas pokazu slajdów obrazy mogą być przesuwane i powiększane lub zmniejszane, sposób wyświetlania slajdów może kontrolowanych za pomocą odpowiednich opcji, np, ustawić można przejścia czy podpisy obrazów.

Wyświetlanie pokazu slajdów

1 Otwórz folder obrazów lub zaznacz obrazy do wyświetlania jako pokaz slajdów i wybierz polecenie Widok > Pokaz slajdów.

Polecenia wyświetlania dotyczące pokazów slajdów

1 Wciśnij klawisz H podczas wyświetlania pokazu slajdów.

Opcje pokazów slajdów

Aby wyświetlić opcje pokazu slajdów, wciśnij klawisz L podczas wyświetlania pokazu slajdów lub wybierz polecenie Widok > Opcje pokazu slajdów.

Opcje wyświetlania Wybierz zaciemnienie dodatkowych monitorów, powtarzanie pokazu slajdów lub zmianę powiększenia.

Opcje slajdów Określ czas wyświetlania slajdu, podpisy oraz skalowanie slajdu.

Opcje przejść Określ styl i szybkość przechodzenia z jednego obrazu w drugi.

Używanie renderingu oprogramowania dla podglądów

Wybierz tę opcję jeśli pokazy slajdów lub podglądy nie są wyświetlane prawidłowo. Gdy używane jest oprogramowanie renderujące dla podglądów, podglądy wyświetlane są prawidłowo, ale szybkość wyświetlania może zostać zmniejszona i mogą wystąpić dodatkowe ograniczenia.

1 W oknie preferencji zaawansowanych, wybierz opcję Użyj renderingu oprogramowania.

2 Uruchom ponownie program Bridge.

Podgląd dynamicznych plików multimedialnych

W programie Bridge można wyświetlać większość plików dźwiękowych i wideo, łącznie ze wszystkimi plikami obsługiwanymi przez program QuickTime zainstalowany na twoim komputerze. W panelu Podgląd pojawią się kontrolki odtwarzania. Ustawienia preferencji odtwarzania można zmieniać, aby określać czy pliki mają być automatycznie odtwarzane lub powtarzane.

Wyświetlanie plików multimedialnych w panelu Podgląd

1 W panelu Zawartość, wybierz plik dla którego chcesz wyświetlić podgląd.

Odtwarzanie pliku rozpocznie się w panelu Podgląd.

2 W panelu Podgląd, kliknij przycisk Przerwij aby przerwać odtwarzanie, kliknij przycisk Pętla, aby włączyć lub wyłączyć odtwarzanie ciągłe, lub kliknij przycisk Głośność i dopasuj głośność przeciągając suwakiem.

Możliwe jest też rozjaśnianie lub przyciemnianie interfejsu programu Bridge, aby poprawić podgląd dynamicznych plików multimedialnych. Zobacz "Dopasowanie jasności i kolorów" na stronie 474.

Ustaw preferencje odtwarzania

1 W programie Adobe Bridge wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Bridge > Preferencje (Mac OS).

2 Kliknij Odtwarzanie.

3 Wykonaj dowolną z następujących czynności, a następnie kliknij przycisk OK.

Szybkość odtwarzania stosu W stosach zawierających 10 lub więcej obrazów, obrazy te można podglądać, wyjmując je na wierzch. Ta opcja umożliwia określanie szybkości wyświetlania klatek w podglądzie stosów obrazów. (Zobacz "Układanie plików w stos" na stronie 481.)

Odtwarzaj automatycznie pliki dźwiękowe podczas podglądu Gdy klikniesz plik dźwiękowy, aby go wyświetlić w panelu Podgląd, plik automatycznie zostanie odtworzony. Wyłącz tę opcję, aby uruchamiać odtwarzanie pliku dźwiękowego ręcznie.

Powtarzaj odtwarzanie plików dźwiękowych podczas podglądu Powtarza odtwarzanie pliku dźwiękowego. Jeśli chcesz, aby plik odtwarzany był tylko jeden raz, odznacz tę opcję.

Odtwarzaj automatycznie pliki wideo podczas podglądu Wybierz tę opcję, aby odtwarzać plik wideo automatycznie, gdy wyświetlany jest w panelu Podgląd.

Powtarzaj odtwarzanie plików wideo podczas podglądu Powtarza odtwarzanie pliku wideo. Jeśli chcesz, aby plik wideo odtwarzany był tylko jeden raz, odznacz tę opcję.

Praca z Camera Raw

Pliki Camera raw zawierają nieprzetworzone dane obrazów pochodzących bezpośrednio z cyfrowego aparatu fotograficznego. Program Adobe Camera Raw, dostępny w programie Bridge, jeśli zainstalowany jest Adobe Photoshop lub Adobe After Effects, służy do przetwarzania plików camera raw. Korzystając z Adobe Camera Raw w programie Bridge, można też przetwarzać pliki JPEG lub TIFF.

Użyj programu Bridge do kopiowania i wklejania ustawień z jednego pliku do innego, do wsadowego przetwarzania plików lub do stosowania ustawień do plików bez otwierania okna dialogowego Camera Raw.
Uwaga: *W oknie Preferencje ogólne, wybierz opcję Kliknij dwukrotnie, aby edytować ustawienia Camera Raw w programie Bridge, aby otwierać pliki camera raw w oknie Camera Raw w programie Bridge. Jeśli ta opcja nie zostanie wybrana, pliki camera raw będą otwierane w programie Photoshop.*

Więcej informacji na temat pracy w programie Camera Raw, znajduje się w Pomocy w części “Camera Raw”.

Używanie Adobe Device Central w programie Adobe Bridge

Device Central pozwala twórcom i programistom, używającym programu Adobe Bridge, na wstępne zapoznanie się z wyglądem plików programu Photoshop, Flash i Illustrator na urządzeniach zewnętrznych. Możliwość ta usprawnia sprawdzanie automatyzacji procesu przepływu dokumentów dla różnych typów plików. Program Adobe Bridge umożliwia także bezpośredni dostęp do programu Device Central, bez potrzeby wcześniejszego otwierania komponentów Creative Suite 3 takich jak Photoshop lub Flash.

Na przykład, projektant używający wielu komponentów Creative Suite, może skorzystać z folderu Adobe Bridge w celu uporządkowania rozmaitych plików, używanych w tym samym projekcie. Korzystając z tego folderu może on obejrzeć, jak będą wyglądały na urządzeniu zewnętrznym obrazy utworzone w programie Photoshop oraz pliki programów Flash czy Illustrator.

Podglądanie zawartości w Adobe Bridge jest użyteczne także wtedy, gdy ponownie używamy treści już istniejących. Na przykład, masz pliki tapet, które utworzyłeś jakiś czas temu dla pewnej grupy urządzeń i teraz chcesz sprawdzić, jak działają na najnowszych urządzeniach zewnętrznych. Uaktualnij listę profilów w Device Central i sprawdź stare pliki tapet na nowych urządzeniach, korzystając bezpośrednio z programu Adobe Bridge.

Dostęp do Adobe Device Central z programu Adobe Bridge

Aby mieć dostęp do programu Device Central z programu Adobe Bridge, wybierz pojedynczy plik. Obsługiwane są następujące formaty: SWF, JPG, JPEG, PNG, GIF, WBM, MOV, 3GP, M4V, MP4, MPG, MPEG, AVI, HTM, HTML, XHTML, CHTML, URL i WEBLOC.

1. Uruchom program Bridge.

2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz plik i kliknij Plik > Sprawdź w Device Central.
   - Kliknij plik prawym przyciskiem myszy i wybierz opcję Sprawdź w Device Central.

   Plik wyświetli się w tabulatorze Device Central Emulator. Aby kontynuować sprawdzanie, kliknij dwukrotnie nazwę innego urządzenia na liście Zbiór urządzeń lub Dostępne urządzenia.
   Uwaga: *Aby wyświetlić profile urządzeń lub utworzyć dokumenty zewnętrzne, wybierz Narzędzia > Device Central. Device Central otwiera się wraz z pokazanym tabulatorem Profile urządzeń.*

   Podręcznik dotyczący używania programu Adobe Bridge i Device Central, znajduje się na stronie internetowejhttp://www.adobe.com/go/vid0208_pl.

Kolekcja zdjęć Adobe

Kolekcja zdjęć Adobe(R) umożliwia podgląd i zakup zdjęć na zasadach royalty-free pochodzące z najlepszych kolekcji. Dzięki usłudze Kolekcja zdjęć Adobe nie trzeba przerywać procesu projektowania, próbując znaleźć obrazy o wysokiej jakości. Rozbudowane możliwości wyszukiwania Adobe Stock Photos są dostępne z poziomu ulubionych aplikacji Creative Suite 3 i pozwalają odszukać i pobrać zdjęcia.

Więcej informacji znajduje się w Pomocy Kolekcji zdjęć Adobe www.adobe.com/go/adobe_help_stockphotos_1_5_pl.

Dostęp do Kolekcji zdjęć Adobe z poza serwera proxy z autoryzacją

Jeśli twoja sieć komputerowa wymaga zalogowania, aby uzyskać dostęp do Internetu, Kolekcja zdjęć Adobe wyświetli okno dialogowe do podania twoich referencji (nazwa użytkownika i hasło).

Kolekcja zdjęć Adobe obsługuje podstawową autoryzację dla obydwu protokołów HTTP i HTTPS. W zależności od systemu, możesz zostać poproszony o podanie swojej nazwy użytkownika i hasła dla obydwu protokołów. Jeśli jeden z protokołów w sieci znajduje się za serwerem proxy a drugi nie, dostęp do wszystkich funkcji Kolekcji zdjęć Adobe nie będzie możliwy. Po wpisaniu nazwy użytkownika i hasła, Kolekcja zdjęć Adobe asekuracyjnie umieści zakodowane informacje na twoim komputerze.
Uwaga: *Oprócz okna dialogowego Adobe Stock Photos Proxies Credentials, będziesz pytany o referencje przy każdej sesji w dodatkowych oknach dialogowych. Jeśli podczas próby uzyskania dostępu do serwisu Adobe Stock Photos, referencje dostępne w Kolekcji zdjęć Adobe nie będą poprawne, zostaniesz poproszony o ponowne podanie referencji w oknie dialogowym Adobe Stock Photos Proxies Credentials.*

Aby możliwe było korzystanie z Adobe Stock Photos z poza serwera proxy z autoryzacją w systemie Macintosh, wymagana jest wersja Mac OS 10.3 lub nowsza. Nazwa użytkownika i hasło podane w oknie dialogowym Adobe Stock Photos Proxies Credentials wpływają na ogólne ustawienia nazwy użytkownika i hasła, i zostaną odzwierciedlone w preferencjach systemowych.

Nazwa użytkownika i hasło mogą być zmienione lub usunięte w preferencjach programu Adobe Bridge.

1. W programie Adobe Bridge wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Bridge > Preferencje (Mac OS).
2. Wybierz Kolekcja zdjęć Adobe po lewej stronie okna i kliknij Podaj szczegóły proxy.

   Uwaga: *Opcja Podaj szczegóły proxy nie jest dostępna, dopóki nie znajdziesz się za serwerem proxy z autoryzacją*
3. Zmień lub wyczyść nazwę użytkownika i hasło.
4. Kliknij OK i zamknij okno Preferencje.

Aktualne informacje na temat autoryzacji proxy znajdują się na stronie internetowej www.adobe.com/go/aspproxy_pl.

Wykonywanie automatycznych zadań w programie Bridge

Wykonywanie automatycznych zadań

Menu Narzędzia zawiera podmenu dla różnych poleceń dostępnych w innych aplikacjach pakietu Creative Suite 3. Na przykład, jeśli w systemie zainstalowany jest program Adobe Photoshop, to można używać poleceń podmenu Narzędzia > Photoshop do tworzenia pakietów zdjęć i panoram ze zdjęć wybranych w programie Bridge. Wykonywanie takich operacji z programu Bridge skraca czas pracy, ponieważ każdy z plików nie musi być oddzielnie otwierany.
Uwaga: *Inne firmy mogą także dodawać swoje produkty do menu Narzędzia i rozszerzać w ten sposób zakres możliwości pracy programu Bridge. Informacje na temat tworzenia własnych skryptów znajdują się w podręczniku Bridge JavaScript Scripting Reference.*

1. Zaznacz pliki lub foldery, które chcesz użyć. Jeśli zaznaczono folder, to polecenie zostanie zastosowane w ramach możliwości do wszystkich plików w tym folderze.
2. Wybierz polecenie z menu Narzędzia > *[Komponent]* i wybrane polecenie. (Jeśli aplikacja nie posiada dostępu do zautomatyzowanych zadań, to w menu nie pojawi się jej nazwa.)

Informacje dotyczące poszczególnych poleceń znajdują się w dokumentacji aplikacji.

W programie Bridge możesz w szybki sposób przekształcić film na grafikę wektorową, wystarczy zastosować polecenie Aktywny obrys do filmów eksportowanych jako seria nieruchomych obrazów (PSD, BMP, TGA lub TIF) z programu After Effects lub Adobe Premiere Pro: Po utworzeniu predefiniowanego ustawienia Aktywnego obrysu dla jednego z nieruchomych obrazów w programie Adobe Illustrator, zaznacz serię nieruchomych obrazów w programie Bridge i wybierz polecenie z menu Narzędzia > Illustrator > Aktywny obrys. Aby z powrotem przekompilować obrazy na klip wideo, zaimportuj utworzone pliki programu Illustrator, do programów After Effects lub Premiere Pro jako sekwencję obrazów Adobe Illustrator. Proszę pamiętać, że polecenie Aktywny obrys z programie Bridge ma ograniczenie do 10 klatek.

Tworzenie stykówki w programie InDesign

Jeśli na twoim komputerze jest zainstalowany program Adobe InDesign, to w programie Bridge możesz utworzyć stykówkę obrazów w InDesign.

1. W programie Bridge, wybierz obrazy, które chcesz dołączyć do stykówki. W innym przypadku, dołączone zostaną wszystkie obrazy aktualnie wyświetlane w panelu Zawartość.

   Uwaga: *Możesz wybierać różne obrazy klikając Pliki po otwarciu okna dialogowego Stykówka.*

2. Wybierz polecenie z menu Narzędzia > InDesign > Utwórz stykówkę InDesign.

3. W sekcji Układ, w oknie dialogowym Stykówka, ustaw opcje układu dla podglądu miniaturek:
   - Zaznacz opcję Automatyczne odstępy, aby InDesign automatycznie wyznaczał odstępy między miniaturkami na stykówce. Wyłączenie opcji Użyj auto-odstępu umożliwia samodzielne określenie odstępów wokół miniaturek. Podgląd stykówki w oknie dialogowym jest uaktualniany zgodnie z wprowadzonymi zmianami odstępów.
   - Zaznacz opcję Obróć aby dopasować, by program obracał obrazy niezależnie od ich orientacji — w taki sposób, by jak najefektywniej mieściły się na stykówce.

4. Poniżej podpisu, kliknij przycisk Zdefiniuj, aby otworzyć okno dialogowe Utwórz lub zmień podpis, następnie wybierz nazwę pliku z listy definicji podpisu.

5. Aby skorzystać z szablonu programu InDesign do tworzenia stykówki, wybierz opcję Użyj szablonu InDesign. Kliknij Szablon, aby wybrać szablon.

6. Aby zapisać stykówkę jako PDF, w sekcji Opcje wyjściowe wybierz Zapisz jako PDF. Kliknij Plik wyjściowy, aby wybrać predefiniowane ustawienie InDesign PDF.

7. Kliknij przycisk OK.

Metadane i słowa kluczowe

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 Version Cue) korzystają z metadanych XMP, aby przekazywać i zapisywać informacje o pliku, takie jak komentarze do wersji, których można szukać również przy pomocy programu Bridge.

W większości przypadków, metadane pozostają związane z plikiem nawet po zmianie formatu, np. z PSD na JPG. Metadane są zachowywane również po umieszczeniu tych plików w dokumencie lub projekcie Adobe.

Można korzystać z zestawu XMP Software Development Kit, który jest pomocny w tworzeniu, przetwarzaniu i wymianie metadanych. Na przykład, zestaw ten pozwala dodawać nowe pola do okna dialogowego Informacje o pliku. Aby uzyskać dodatkowe informacje na temat XMP i XMP SDK odwiedź serwis internetowy Adobe.

Pracowanie przy pomocy metadanych w programie Bridge i składnikach Adobe Creative Suite

Program 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. Bridge umożliwia posługiwanie się metadanymi na dwa sposoby: za pomocą panelu Metadane oraz za pomocą okna dialogowego Informacje o pliku.

W niektórych przypadkach, wiele widoków może istnieć 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.

Informacje o panelu Metadane

Metadane zachowują informacje o zawartości, prawach autorskich, pochodzeniu i historii plików. Panel Metadane umożliwia wyświetlanie i edycję metadanych zaznaczonych plików, użycie metadanych do wyszukiwania plików i używania szablonów do dołączania i zastępowania metadanych.

Film wideo dotyczący metadanych, znajduje się na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0094_pl.

Zależnie od wybranego pliku oraz używanego oprogramowania, wyświetlane mogą być następujące typy metadanych:
Właściwości pliku Opisują cechy pliku, takie jak rozmiar, data utworzenia i data modyfikacji.

Rdzeń IPTC Wyświetla metadane podlegające edycji. Umożliwia dodawanie podpisów do plików oraz informacje o prawach autorskich. Rdzeń IPTC jest nową specyfikacją przyjętą przez IPTC (International Press Telecommunications Council) w październiku 2004 roku. Różni się ona do starszej specyfikacji IPTC (IIM, tradycyjne) tym, że dodane zostały nowe właściwości, dla części właściwości zostały zmienione nazwy, a także część właściwości została usunięta.

IPTC (IIM, tradycyjne) Wyświetla metadane podlegające edycji. Tak jak w przypadku Rdzenia IPTC, do plików można dodawać podpisy oraz informacje o prawach autorskich. Taki zestaw metadanych jest domyślnie ukryty, ponieważ został wyparty przez Rdzeń IPTC. Jednakże, możliwe jest wyświetlenie wcześniejszych metadanych IPTC (IIM, tradycyjne), aby to uczynić, należy zaznaczyć je w opcjach Metadane, w oknie dialogowym Preferencje.

Czcionki Zawiera listę czcionek użytych w plikach Adobe InDesign.

Próbki Zawiera listę próbek użytych w plikach Adobe InDesign oraz Adobe Illustrator.

Dane aparatu fotograficznego (Exif) Wyświetla informacje przypisane przez aparaty cyfrowe. Informacje EXIF zawierają ustawienia aparatu użyte podczas robienia zdjęcia.

GPS Wyświetla informacje dotyczące położenia, pochodzące z systemu nawigacji GPS, dostępnych w niektórych aparatach cyfrowych. Fotografie cyfrowe bez informacji GPS nie będą zawierały takich metadanych.

Camera Raw Wyświetla metadane ustawień zastosowanych przez wtyczkę Camera Raw.

Historia zmian Dziennik zmian wprowadzonych w obrazach przy pomocy programu Photoshop.

Kolekcja zdjęć Adobe Zawiera informacje na temat obrazów pochodzących z kolekcji zdjęć Adobe.

Version Cue Zawiera informacje dotyczące wersji Version Cue dla danego pliku.

DICOM (tylko w wersji Adobe Photoshop CS3 Extended) Wyświetla informacje o obrazach zapisanych w formacie DICOM (Digital Imaging and Communications in Medicine).

Ustawianie preferencji metadanych

Użytkownik może określić rodzaj metadanych, które będą wyświetlane w panelu Metadane. Można też pokazać lub ukryć afisz metadanych czyli skrócone zestawienie potrzebnych metadanych wyświetlane w górnej części panelu Metadane.

Określanie rodzaju metadanych wyświetlanych w panelu Metadane

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz polecenie Preferencje z menu panelu Metadane.
   - Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Bridge > Preferencje (Mac OS) i na liście po lewej stronie zaznacz pozycję Metadane.
2. Zaznacz pola metadanych, które mają być wyświetlone w panelu Metadanych.
3. Wybierz opcję Ukryj puste pola, aby ukryć pola nie zawierające żadnych informacji.
4. Kliknij OK.

Wyświetlanie lub ukrywanie afisza metadanych

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby pokazać lub ukryć afisz metadanych dla poszczególnych plików, zaznacz lub odznacz polecenie Pokaż afisz metadanych w menu panelu Metadane.
   - Aby pokazać lub ukryć afisz metadanych dla wszystkich plików, zaznacz lub odznacz opcję Pokaż afisz metadanych w oknie Preferencje metadanych.

Wyświetlanie i edycja metadanych

Metadane mogą być wyświetlane w panelu Metadane, w oknie dialogowym Informacje o pliku lub wraz z miniaturkami w panelu Zawartość. Do edycji metadanych służy panel Metadane.

Wyświetlanie metadanych

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Zaznacz jeden lub kilka plików i wyświetl informacje w panelu Metadane. Jeśli zaznaczenie obejmuje kilka plików, to w panelu pojawią się metadane wspólne dla wszystkich zaznaczonych dokumentów. Aby wyświetlić ukryte kategorie, należy użyć pasków przewijania. Aby wyświetlić wszystkie elementy kategorii, należy kliknąć trójkąt.

     Aby zmienić rozmiar czcionki wyświetlanej w panelu, wybierz polecenie Powiększ rozmiar czcionki lub Zmniejsz rozmiar czcionki z menu panelu.
   - Zaznacz jeden lub kilka plików i wybierz polecenie Plik > Informacje o pliku. Zaznacz wybrane kategorie preferencji, umieszczone po lewej stronie:
   - Wybierz Widok > Szczegóły, aby wyświetlić metadane wraz z miniaturkami w panelu Zawartość.
   - Umieść kursor nad miniaturką w obszarze zawartości. (Metadane są wyświetlane w podpowiedziach narzędzi tylko po zaznaczeniu opcji Pokaż podpowiedzi, w preferencjach Ogólnych.)

Edycja metadanych w panelu Metadane

1. Kliknij ikonę ołówka umieszczoną na prawo od pola metadanych wybranych do edycji.
2. Wpisz tekst w polu tak, by zmienić lub dodać metadane.
3. Aby przejść do kolejnych pól metadanych, wciśnij klawisz Tab.

4 Po zakończeniu edytowania metadanych kliknij przycisk Zastosuj ✓ w dolnej części panelu Metadane. Aby anulować wprowadzone zmiany, kliknij przycisk Anuluj ⊘ umieszczony w dolnej części panelu.

Wyświetlanie kolorów (Illustrator i InDesign) lub czcionek (InDesign)

Gdy wybrany zostanie dokument programu InDesign, panel Metadane wyświetli czcionki i próbki kolorów używane w tym dokumencie. Gdy wybrany zostanie dokument programu Illustrator, panel Metadane wyświetli klisze i próbki kolorów używane w tym dokumencie.

Film wideo przedstawiający korzystanie z programu Bridge w pracy z projektami, znajduje się na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0190_pl.

1 Wybierz dokument programu InDesign lub Illustrator w panelu Zawartość, w oknie programu Bridge.

2 W panelu Metadane, rozwiń sekcje Czcionki (tylko InDesign), Klisze (tylko Illustrator) lub Próbki dokumentu.

Dodaj metadane przy użyciu okna dialogowego Informacje o pliku

Okno dialogowe Informacje o pliku wyświetla dane o aparacie fotograficznym, inne właściwości pliku oraz historię edycji, prawa autorskie i informacje o autorze (jeżeli zostały dodane), a także niestandardowe panele metadanych (jeżeli je zainstalowano). Metadane można dodawać bezpośrednio w oknie dialogowym Informacje o pliku. Jeżeli zaznaczy się wiele plików, to okno dialogowe wskaże różnice w wartościach dla danego pola tekstowego. Informacje wprowadzone w pola zostaną dodane do wszystkich zaznaczonych plików.
Uwaga: *Metadane można także wyświetlać w panelu Metadane, w niektórych widokach panelu Zawartość oraz po umieszczeniu kursora nad miniaturką w panelu Zawartość.*

1 Zaznacz jeden lub kilka plików.

2 Wybierz polecenie Plik > Informacje o pliku.

3 Zaznacz dowolną opcję z listy po lewej stronie okna dialogowego.

Opis	**Umożliwia podawanie informacji o dokumencie, np. jego tytułu, autora, opisu i słów kluczowych ułatwiających wyszukanie tego dokumentu. Użytkownik może także wybrać tekst z menu po prawej stronie pól tekstowych. Aby dodać informacje o prawach autorskich, wybierz opcję Praca objęta prawami autorskimi, z rozwijanego menu Stan praw autorskich. Wprowadź odnośne informacje i adres URL osoby lub firmy będącej właścicielem tych praw.**
Dane dźwiękowe 1	**Umożliwia wpisanie informacji o pliku dźwiękowym, łącznie z tytułem, wykonawcą i albumem.**
Dane dźwiękowe 2	**Umożliwia wpisanie informacji o pliku dźwiękowym, łącznie z ustawieniami szybkości transmisji, czasu odtwarzania i pętli.**
Kategorie	**Umożliwia wpisanie informacji na podstawie kategorii Associated Press. Użytkownik może także wybrać tekst z menu po prawej stronie pól tekstowych. Opcja Kategorie jest widoczna tylko wtedy, gdy zainstalowany został program Adobe Photoshop.**

DICOM	**Umieszcza informacje dotyczące pacjentów, badań, serii oraz sprzętu dla obrazów DICOM. Opcja DICOM jest dostępna, gdy zainstalowany został program Adobe Photoshop CS3 Extended.**
Historia	**Wyświetla informacje dziennika historii Adobe Photoshop dla obrazków zapisanych przy pomocy programu Photoshop. Opcja Historia jest widoczna tylko wtedy, gdy zainstalowano program Adobe Photoshop.**
Dane aparatu 1	**Wyświetla informacje tylko do odczytu, dotyczące aparatu i ustawień użytych przy robieniu zdjęcia (np. marka, model, czas naświetlania i przysłona).**
Dane aparatu 2	**Zawiera informacje tylko do odczytu dotyczące zdjęcia (np. wymiary w pikselach i rozdzielczość).**
Zawartość IPTC	**Opisuje wizualną zawartość obrazu.**
Kontakt IPTC	**Zawiera informacje kontaktowe fotografików.**
Obraz IPTC	**Zawiera opisowe informacje dotyczące obrazu.**
Status IPTC	**Zawiera informacje o obiegu pracy i prawach autorskich.**
Kolekcja zdjęć Adobe	**Zawiera informacje tylko do odczytu, o zdjęciach pobranych z kolekcji zdjęć Adobe.**
Dane wideo 1	**Zawiera informacje o pliku wideo, łącznie z wysokością i szerokością klatki. Umożliwia też wpisywanie informacji o pliku wideo, takie jak nazwa taśmy czy nazwa sceny.**
Dane wideo 2	**Zawiera informacje o pliku wideo, łącznie z alternatywną nazwą taśmy i wartościami kodu czasu.**
Pochodzenie	**Umożliwia wpisanie informacji o pliku użytecznych dla dystrybutorów wiadomości i dotyczących czasu i miejsca utworzenia pliku, informacji dotyczących transferu, specjalnych informacji na temat obsługi pliku oraz tytułu. Użytkownik może także wybrać tekst z menu po prawej stronie pól tekstowych.**

Zaawansowane	**Wyświetla pola i struktury do składowania metadanych za pomocą przestrzeni nazw i właściwości, np. właściwości formatu pliku, XMP, Exif i PDF. Operacje możliwe do wykonania:** • **Kliknij Zapisz, aby wyeksportować metadane do pliku tekstowego (nazwa pliku z rozszerzeniem .xmp.** • **Kliknij Zastąp, aby zamienić metadane w istniejących plikach na metadane zapisane w pliku XMP. Wartości w istniejących atrybutach są zastępowane nowymi informacjami.** • **Kliknij Dołącz, aby dodać metadane zapisane w pliku XMP do metadanych istniejących plików. Wartości istniejących właściwości nie są zastępowane, a nowe wartości są dodawane lub wstawiane w odpowiednie miejsca. (Polecenie Dołącz nie jest dostępne, gdy zaznaczono kilka plików.)** • **Kliknij Usuń, aby usunąć aktualnie zaznaczone atrybuty Zaawansowane. Klikając z wciśniętym klawiszem Shift możesz zaznaczyć wiele właściwości.** ***Uwaga: Przytrzymaj wciśnięty klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS), aby zmienić te polecenia odpowiednio na: Zastąp wszystkie, Dołącz wszystkie i Usuń wszystkie (Polecenie Dołącz wszystkie nie jest dostępne, gdy zaznaczono kilka plików). Polecenia te będą wówczas wpływać na wszystkie informacje w pliku, czyli informacje Exif niedostępne do edycji dla użytkownika, np. liczba przysłony i identyfikator pliku programu Photoshop, a także informacje, które użytkownik może edytować, np. tytuł dokumentu i słowa kluczowe. Przytrzymanie klawisza Alt (Windows) lub Option (Mac OS), pozwala wyświetlić także przycisk Wyzeruj, który przywraca poprzednie ustawienia.***

4 Wpisz informacje, które chcesz dodać w wyświetlanych polach tekstowych.

5 Kliknij przycisk OK, aby zastosować wprowadzone zmiany.

Pracuj przy użyciu szablonów metadanych

W programie Bridge możesz tworzyć nowe szablony metadanych, używając plecenia Utwórz szablon metadanych lub modyfikując metadane w oknie dialogowym Informacje o pliku i zapisując jako szablon.

Metadane można zapisywać w szablonach, które będą stanowić punkt wyjścia do wypełniania danych o dokumentach InDesign i innych dokumentach utworzonych w aplikacjach, które obsługują standard XMP. Utworzone szablony są przechowywane we wspólnym folderze, z którego mogą korzystać wszystkie aplikacje obsługujące standard XMP.

Metadane można również zapisywać w pliku XMP i udostępniać je innym użytkownikom. W przeciwieństwie do szablonów metadanych, pliki XMP nie są pokazywane w wyskakującym menu Informacje o pliku.

Tworzenie szablonu metadanych

1 Wybierz polecenie z menu Narzędzia > Utwórz szablon metadanych.

2 Wpisz nową nazwę w polu tekstowym Nazwa szablonu.

3 Wybierz metadane, aby dołączyć je do szablonu używając okna dialogowego Utwórz szablon metadanych i w polach tekstowych, wpisz wartości dla metadanych. (Jeśli wybrana zostanie jedna z opcji metadanych i odpowiadające jej pole tekstowe pozostanie puste, to podczas stosowania szablonu, Bridge wyczyści istniejące metadane.)

Aby w szybki sposób dołączyć metadane z istniejącego szablonu do nowego, wybierz polecenie Dołącz metadane z menu w prawym górnym rogu okna dialogowego Utwórz szablon metadanych i wybierz istniejący szablon.

4 Kliknij Zapisz.

Zapisywanie metadanych w oknie dialogowym Informacje o pliku w postaci szablonu lub pliku XMP

1 Wybierz polecenie Plik > Informacje o pliku.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Aby zapisać metadane w postaci szablonu, kliknij ikonę trójkąta w górnej części okna dialogowego i wybierz polecenie Zapisz szablon metadanych. Wpisz nazwę szablonu i kliknij Zapisz.
- Aby zapisać metadane w pliku XMP, kliknij przycisk Zapisz w sekcji Zaawansowane w tym oknie dialogowym. Wpisz nazwę pliku, wybierz położenie i kliknij Zapisz.

Aby wyświetlić szablony metadanych w Eksploratorze (Windows) lub Finderze (Mac OS), wybierz polecenie Pokaż szablony z wyskakującego menu w oknie dialogowym Informacje o pliku.

Wyświetlanie lub ukrywanie szablonów metadanych

1 Wybierz polecenie Plik > Informacje o pliku.

2 Wybierz dowolne opcje z menu w prawym górnym rogu okna dialogowego Informacje o pliku:
- Aby usunąć istniejący szablon metadanych, wybierz polecenie Usuń szablon metadanych. Po wybraniu tego polecenia, zaznacz w menu okna dialogowego wybrany szablon i kliknij Usuń.
- Aby otworzyć folder z szablonami metadanych, wybierz polecenie Pokaż szablony.

3 Kliknij OK.

Stosowanie szablonów metadanych do plików w programie Bridge

1 Zaznacz jeden lub kilka plików.

2 Wybierz polecenia z menu panelu Metadane lub menu Narzędzia:
- Dołącz metadane, występującym po nazwie wybranego szablonu. Polecenie stosuje metadane szablonu tylko tam, gdzie w pliku nie występują wartości lub atrybuty metadanych. (Polecenie Dołącz nie jest dostępne, gdy zaznaczono kilka plików.)
- Zastąp metadane, występującym po nazwie wybranego szablonu. Polecenie całkowicie zastępuje metadane pliku metadanymi szablonu.

Zaimportuj metadane do dokumentu

1 Wybierz polecenie Plik > Informacje o pliku.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Kliknij ikonę trójkącika w górnej części okna dialogowego Informacje o pliku, a następnie wybierz szablon z górnej części menu. Metadane z szablonu zastąpią bieżące metadane. Aby dołączyć bieżące metadane, wciśnij klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS) i wybierz nazwę szablonu.
  Uwaga: *Przed zaimportowaniem metadanych z szablonu, szablon musi zostać zapisany.*

- W obszarze Zaawansowane okna dialogowego Informacje o pliku kliknij Zastąp. Bieżące informacje zostaną zastąpione danymi z pliku XMP. Odszukaj plik XMP zawierający metadane do zaimportowania, a następnie kliknij Otwórz.
- W obszarze Zaawansowane okna dialogowego Informacje o pliku kliknij Dołącz. Dane z piku XMP zostaną dodane do bieżących informacji o pliku. (Polecenie Dołącz nie jest dostępne, gdy zaznaczono kilka plików.) Każde pole w oknie dialogowym Informacje o pliku, które nie zawiera informacji, zostanie wówczas uaktualnione wczytanymi danymi. W takich sytuacjach słowa kluczowe są zawsze uzupełniane o informacje z pliku.

Po wczytaniu szablonu metadanych można szybko uaktualnić datę utworzenia, wybierając opcję Dzisiaj na panelu Pochodzenie w oknie dialogowym Informacje o pliku.

Dodawanie słów kluczowych do plików

Panel Słowa kluczowe umożliwia tworzenie słów kluczowych i stosowanie ich do plików. Słowa kluczowe mogą być umieszczane w w hierarchicznych kategoriach zawierających *nadrzędne i podrzędne słowa kluczowe*. Stosowanie słów kluczowych pozwala na identyfikację plików na podstawie ich zawartości. Na przykład, możesz użyć panelu Filtr, aby wyświetlić wszystkie pliki w folderze, które mają wspólne słowa kluczowe, możesz także użyć polecenia Znajdź, aby wskazać pliki zawierające określone słowa kluczowe.

Zobacz także

"Sortowanie i filtrowanie plików" na stronie 479

Tworzenie nowych słów kluczowych lub zestawów słów kluczowych

1. Wybierz słowo kluczowe w panelu Słowa kluczowe.

   Na przykład, jeśli wybrano Ludzie, dodanie nowego słowa kluczowego tworzy słowo kluczowe na tym samym poziomie co Ludzie, np. Miejsca; dodanie nowego podrzędnego słowa kluczowego tworzy słowo kluczowe pod słowem kluczowym Ludzie, np. Joanna.

2. Kliknij przycisk Nowe słowo kluczowe lub Nowe podrzędne słowo kluczowe , lub z menu panelu wybierz polecenie Nowe słowo kluczowe lub Nowe podrzędne słowo kluczowe.

3. Następnie wpisz nazwę słowa kluczowego i wciśnij klawisz Enter (Windows) lub Return (Mac OS).

Aby użyć nadrzędnego słowa kluczowego w celach utworzenia struktury, umieść słowo kluczowe w nawiasach, np. [Ludzie]. Słowa kluczowe w nawiasach nie mogą być dodawane do plików.

Możesz także dodać słowa kluczowe używając pola Znajdź, w dolnej części panelu Słowa kluczowe. Podrzędne słowa kluczowe należy wskazywać przecinkami, a oddzielne wpisy średnikami. Na przykład, aby dodać "Los Angeles" do kategorii Miejsca, wybierz słowo kluczowe "Miejsca", wpisz `Los Angeles` *i kliknij przycisk Nowe podrzędne słowo kluczowe.*

Dodawanie słów kluczowych lub zestawów słów kluczowych do plików

1. Zaznacz plik lub pliki, aby dodać do nich słowa kluczowe.

2. W panelu Słowa kluczowe, zaznacz pole obok nazwy słowa kluczowego lub podrzędnego słowa kluczowego. Aby zaznaczyć wszystkie nadrzędne słowa kluczowe, kliknij pole z wciśniętym klawiszem Shift.

W polu obok słowa kluczowego pojawia się znak wyboru, sygnalizujący, że słowo to zostało dodane do pliku. Jeśli zaznaczono wiele plików, ale słowo kluczowe zostało dodane tylko do niektórych, w polu słowa kluczowego umieszczony zostanie dywiz (-).
Uwaga: *Jeśli klikniesz podrzędne słowo kluczowe z wciśniętym klawiszem Shift, to nadrzędne słowa kluczowe także zostaną dodane do pliku. Aby zmienić zachowanie w taki sposób, aby klikanie podrzędnego słowa kluczowego automatycznie dodawało nadrzędne słowa kluczowe (a kliknięcie z klawiszem Shift, dodawało tylko podrzędne słowo kluczowe), przejdź do okna preferencji metadanych i wybierz opcję Stosuj automatycznie nadrzędne słowa kluczowe.*

Usuwanie słów kluczowych z pliku

- Aby usunąć oznaczenie ptaszkiem, wybierz plik i kliknij pole obok nazwy słowa kluczowego lub zestawu słów kluczowych. Aby usunąć oznaczenie ptaszkiem ze wszystkich nadrzędnych słów kluczowych, kliknij pole słowa kluczowego z wciśniętym klawiszem Shift.
- Aby skutecznie usunąć oznaczenie ptaszkiem, kliknij pole słowa kluczowego z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS). Ta metoda jest użyteczna zwłaszcza wtedy, gdy przy zaznaczonych wielu plikach, słowo kluczowe zostało zastosowane tylko do niektórych, powodując pojawienie się dywizu w polu słowa kluczowego. Aby skutecznie usunąć oznaczenie ptaszkiem ze słowa kluczowego i wszystkich jego nadrzędnych słów kluczowych, wciśnij klawisz Alt+Shift (Windows) lub Option+Shift (Mac OS) i kliknij pole słowa kluczowego.
- Zaznacz plik i z menu panelu Słowa kluczowe wybierz polecenie Usuń słowa kluczowe. Aby usunąć wszystkie słowa kluczowe z pliku, kliknij Tak.

Zarządzanie słowami kluczowymi

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby zmienić nazwę słowa kluczowego, zaznacz słowo kluczowe lub zestaw słów kluczowych i z menu panelu wybierz polecenie Zmień nazwę. Następnie, nadpisz nazwę w panelu i wciśnij klawisz (Windows) lub Return (Mac OS).
  Uwaga: *Gdy zmienisz nazwę słowa kluczowego, to nazwa ta jest zmieniona tylko w zaznaczonych plikach. Oryginalna nazwa słowa kluczowego pozostaje we wszystkich innych plikach do których słowo kluczowe zostało dodane wcześniej.*
- Aby przenieść słowo kluczowe do innej grupy słów kluczowych, przeciągnij je na odpowiednie nadrzędne słowo kluczowe i zwolnij przycisk myszki.
- Aby usunąć słowo kluczowe, zaznacz je kliknięciem jego nazwy i kliknij przycisk Usuń słowo kluczowe w dolnej części panelu lub wybierz z menu panelu polecenie Usuń.
  Uwaga: *Słowa kluczowe otrzymane od innych użytkowników pojawiają się w kategorii [Inne słowa kluczowe], skąd można je przenieść do odpowiednich kategorii. Aby zachować te słowa kluczowe na stałe w programie Bridge, kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub kliknij z wciśniętym klawiszem Ctrl (Mac OS) słowo kluczowe i z menu kontekstowego wybierz Utwórz trwały.*
- Aby rozwinąć lub zwinąć kategorię słowa kluczowego, kliknij strzałkę obok kategorii lub z menu panelu wybierz polecenie Rozwiń wszystkie lub Zwiń wszystkie.
- Aby wyszukać pliki korzystając ze słów kluczowych, z menu panelu Słowa kluczowe wybierz polecenie Znajdź. (Zobacz "Wyszukiwanie plików i folderów" na stronie 477.)
  Uwaga: *Słowa kluczowe w obrazach będących wynikami przeszukiwania Kolekcji zdjęć Adobe nie mogą być zmieniane.*

Wyszukiwanie słów kluczowych

1 W polu znajdującym się w dolnej części panelu Słowa kluczowe, wpisz nazwę szukanego słowa kluczowego.

Domyślnie, wszystkie słowa kluczowe zawierające wpisywane znaki są podświetlone. Pierwsze wystąpienie podświetlone jest na zielono; wszystkie pozostałe wystąpienia podświetlane są na żółto. Kliknij Znajdź następne słowo kluczowe lub Znajdź poprzednie słowo kluczowe, aby zaznaczyć inne podświetlone słowo kluczowe.

Aby podświetlić tylko słowo kluczowe zaczynające się od wpisywanych znaków, w preferencjach metadanych w sekcji Metoda wyszukiwania słowa kluczowego, wybierz opcję Rozpoczyna się od. Na przykład, jeśli wybrana jest opcja Zawiera, to wpisanie znaków "in" podświetla "Indie" oraz "Kofeina"; jeśli wybrano Rozpoczyna się od, to podświetlone zostanie tylko słowo "Indie".

Import lub eksport słów kluczowych

Możliwy jest import tekstu przesuniętego za pomocą tabulatora, eksportowanego z innej aplikacji , np. Adobe Photoshop Lightroom. Słowa kluczowe programu Bridge, mogą być eksportowane jako pliki tekstowe.

- Aby zaimportować słowo kluczowe do programu Bridge bez usuwania istniejących słów kluczowych, z menu panelu Słowa kluczowe wybierz polecenie Importuj i dwukrotnie kliknij plik do importu.
- Aby zaimportować słowo kluczowe do programu Bridge bez usuwania istniejących słów kluczowych, z menu panelu Słowa kluczowe wybierz polecenie Importuj i dwukrotnie kliknij plik do importu.
- Aby wyeksportować słowo kluczowe, z menu panelu Słowa kluczowe wybierz polecenie Eksportuj, podaj nazwę pliku i kliknij Zapisz.

Używanie Version Cue z programem Bridge

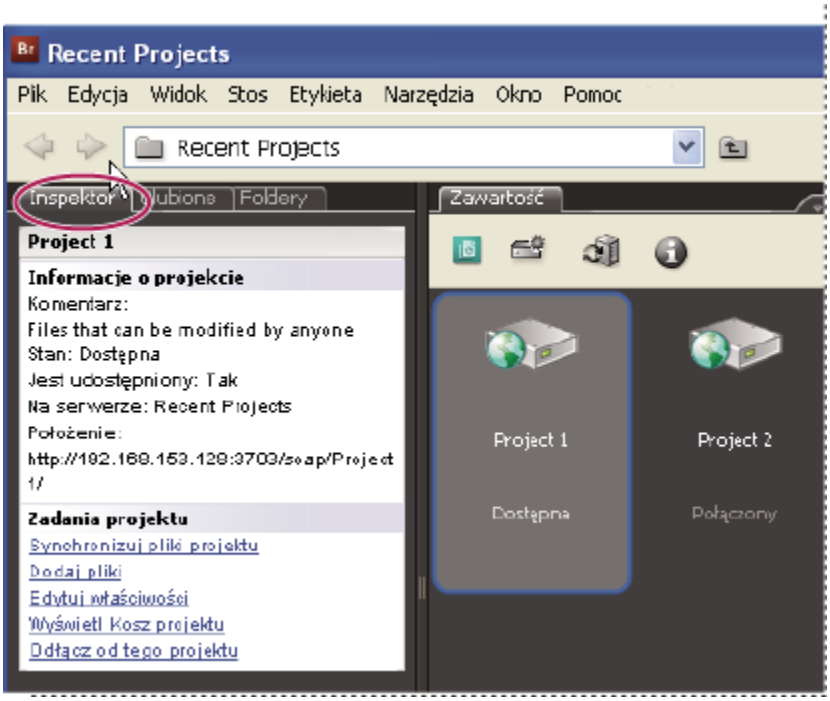
Posługiwanie się Version Cue w programie Bridge

Adobe Bridge i Version Cue współpracują dla ułatwienia dostępu i zarządzania plikami i projektami Version Cue. Panel Inspektor w programie Bridge służy do wyświetlania informacji o serwerach Version Cue, projektach oraz zasobach. Zadania z hiperłączami w panelu Inspektor umożliwiają pracę z serwerami i projektami Version Cue. Przyciski Version Cue w panelu Zawartość, w programie Bridge ułatwiają dostęp do poleceń Version Cue.
W programie Bridge wykonywać można następujące zadania Version Cue. Więcej informacji na temat tych zadań, znajduje się w Pomocy programu Version Cue.

- Dostęp do serwerów Version Cue, tworzenie projektów Version Cue, edycja właściwości projektów i dodawanie plików do projektów. W programie Bridge, można też usuwać lub odłączać projekty Version Cue.
- Otwórz pliki projektów i przenoś lub kopiuj między projektami Version Cue, usuwaj i przywracaj pliki Version Cue i usuwaj lokalne kopie projektów.
- Szukaj plików korzystając z informacji o pliku, takich jak: komentarze do wersji, słowa kluczowe lub czcionki zawarte w pliku.
- Pobieraj do edycji pliki projektów bez otwierania ich podczas przygotowania do edycji offline.
- Zwracaj wersje plików projektów Adobe i innych.
- Wyświetlaj, usuwaj i promuj wcześniejsze wersje bez otwierania plików w ich natywnych aplikacjach.
- Synchronizacja plików.
- Wyświetlaj dostępność i stan serwerów i projektów Version Cue za pomocą ikon stanu.

Inspekcja plików Version Cue w przeglądarce Bridge

Panel Inspektor w programie Bridge służy do wyświetlania kontekstowych informacji o serwerach Version Cue, projektach oraz zasobach zarządzanych przez Version Cue w oparciu o elementy wybrane w panelu Zawartość. Na przykład, jeśli wybrany zostanie projekt Version Cue, panel Inspektor wyświetli informacje dotyczące właściwości projektu i zadań z hiperłączami, pozwalające na sprawdzenie kosza projektu, synchronizację plików projektu lub edycję właściwości projektu.



Projekt Version Cue w panelu Inspektor, w programie Bridge

Panel Inspektor wyświetla informacje o serwerze, projekcie lub zasobach w górnej części panelu, a także dostępne zadania z hiperłączami - w dolnej części panelu. W preferencjach Inspektora można określić, jakie informacje wyświetlane są w panelu Inspektor.

Więcej informacji o określonych zadaniach Version Cue, znajduje się w Pomocy programu Adobe Version Cue.

Wyświetlanie informacji o Version Cue w panelu Inspektor

1. W panelu Zawartość, wybierz serwer Version Cue, projekt lub zasób dla którego chcesz wyświetlić informacje.
2. Wybierz polecenie z menu Okno > Panel Inspektor

   Program Bridge wyświetla informacje i zadania (jeśli dostępne) powiązane z serwerem, projektem lub zasobami.
3. Aby wykonać zadanie, kliknij hiperłącze.

   Uwaga: *Niektóre zadania wymagają zalogowania się do Version Cue Administration.*

Kopiowanie informacji z panelu Inspektor

Możliwość kopiowania informacji z panelu Inspektor jest szczególnie użyteczna gdy potrzebujesz tekstu przydługiego komentarza do wersji.

1. Kliknij informacje do skopiowania prawym przyciskiem myszy (Windows) lub z wciśniętym klawiszem Control (Mac OS) i wybierz polecenie Kopiuj [nazwa elementu]. Na przykład, kliknij prawym przyciskiem myszy komentarz do wersji i wybierz polecenie Kopiuj [komentarz do wersji].

Ustawianie preferencji panelu Inspektor

1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Bridge > Preferencje (Mac OS) i kliknij Inspektor.
2. Wybierz pozycje, które mają być wyświetlane w panelu Inspektor i kliknij OK. Na przykład, wybierz Panel Projekt Version Cue, aby wyświetlić informacje i zadania powiązane z zaznaczonym projektem Version Cue.

Rozpoczynanie spotkania w programie Bridge

Rozpoczynanie spotkania

W programie Bridge możliwe jest przeprowadzanie konferencji internetowych, w ramach których można udostępniać swój pulpit i recenzować dokumenty. Potencjalni uczestnicy spotkania mogą logować się ze swoich komputerów do specjalnego (internetowego) miejsca spotkania. Do inicjowania spotkań i uczestnictwa w nich niezbędne jest posiadanie konta. Konto takie można wykupić. Użytkownicy programu mogą użyć konta próbnego, które ustawia się po kliknięciu przycisku Rozpocznij spotkanie w programie Bridge.

Funkcja Rozpocznij spotkanie dostępna jest tylko w angielskiej, francuskiej, niemieckiej i japońskiej wersji programu Bridge.

1 Aby rozpocząć spotkanie, wykonaj jedną z następujących czynności:
- W panelu Ulubione wybierz opcję Uruchom spotkanie.
- Wybierz polecenie z menu Narzędzia > Rozpocznij spotkanie.

2 W kolejnym oknie dialogowym wykonaj jedną z następujących czynności:
- Jeśli masz już konto, kliknij przycisk Zaloguj. Wpisz adres URL spotkania oraz hasło do swojego konta, po czym kliknij Zaloguj. Funkcję nazwy użytkownika (loginu) konta pełni identyfikator Adobe (adres e-mail).
- Jeśli nie masz jeszcze konta, kliknij przycisk Utwórz konto próbne i postępuj zgodnie ze wskazówkami na ekranie.

3 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Aby zaprosić uczestników spotkania, kliknij przycisk Wyślij zaproszenie pocztą e-mail, wpisz adresy e-mail osób zapraszanych, po czym kliknij Wyślij.
- Aby udostępnić dokument wyświetlany na ekranie, kliknij przycisk Udostępnij mój ekran.

W miarę jak kolejne osoby będą dołączały do spotkania, ich nazwiska będą pojawiać się na liście uczestników.

4 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Wpisz treść wiadomości, wybierz jej odbiorców, po czym kliknij przycisk Wyślij wiadomość.
- Sporządź notatki i wyślij je po zakończeniu spotkania (tylko prezenterzy).
- Aby udostępnić pulpit innego uczestnika spotkania, zaznacz go na liście uczestników, kliknij na przycisk Ustaw rolę użytkownika i wybierz opcję Ustaw jako prezentera.

Udział w spotkaniu

Jeśli użytkownik nie ma konta, może dołączyć do spotkania jako gość.

1 Kliknij adres URL spotkania w zaproszeniu albo wpisz ten adres w polu adresowym przeglądarki.

2 Wpisz nazwę użytkownika oraz hasło do konta lub zaloguj się jako gość.

3 W spotkaniu, wykonaj wybrane czynności:
- Aby wysłać wiadomość, wpisz jej treść w okienku rozmowy, wybierz jej odbiorców, po czym kliknij przycisk Wyślij wiadomość.
- Aby wyczyścić okienko rozmowy albo zmienić czcionkę, kliknij przycisk Opcje okienka i wybierz odpowiednią opcję.

Preferencje spotkania

Adres URL spotkania oraz nazwa użytkownika używane przy inicjowaniu spotkań są przechowywane w preferencjach Spotkania. Aby zmienić ustawienia konta, wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Bridge > Preferencje (Mac OS). Na liście po lewej stronie zaznacz pozycję Spotkanie.

Uwaga: *Nazwą użytkownika dla konta jest identyfikator Adobe. Nazwę tę można zmienić, wpisując nowy identyfikator w witrynie Adobe.com.*

Rozdział 17: Adobe Version Cue

Adobe Version Cue® CS3 to aplikacja do zarządzania wersjami plików, dołączana do pakietów Adobe Creative Suite 3 Design Premium i Standard, Adobe Creative Suite 3 Web Premium i Standard, oraz Adobe Creative Suite 3 Master Collection. Version Cue umożliwia obsługę wersji i zarządzanie zasobami w składnikach Creative Suite obsługujących ten program, takich jak Adobe Acrobat, Adobe Flash, Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe Photoshop, Adobe Bridge oraz Adobe InCopy.

Posługiwanie się Adobe Version Cue

Informacje o programie Version Cue

Version Cue to program do zarządzania wersjami plików, dołączany do pakietów Creative Suite 3 Design, Web oraz Master Collection. Składa się z dwóch elementów: serwera Version Cue oraz funkcji obsługi łączności. Serwer Version Cue można zainstalować lokalnie lub na wydzielonym komputerze. Obsługuje on projekty Cue i recenzje dokumentów PDF. Funkcje łączności Version Cue wchodzą w skład wszystkich składników pakietu Creative Suite, które obsługują Version Cue (Acrobat, Flash, Illustrator, InDesign, InCopy, Photoshop i Bridge). Umożliwiają łączenie się z serwerami Version Cue.

Za pomocą Version Cue można monitorować wersje pliku podczas pracy oraz współpracować w ramach grupy roboczej, np. wymieniać pliki, kontrolować wersje, tworzyć kopie zapasowe i recenzje online, a także pobierać pliki do edycji i odkładać je. Pliki zarządzane przez Version Cue można organizować w projekty prywatne albo udostępniane.

Program Version Cue jest zintegrowany z Adobe Bridge: Bridge może pełnić rolę przeglądarki plików w projektach Version Cue. Za pomocą Bridge można obsługiwać serwery, projekty i pliki Version Cue, a także wyświetlać, wyszukiwać i porównywać informacje o zasobach zarządzanych przez Version Cue.

Narzędzie Administracja serwera Version Cue umożliwia tworzenie kont użytkowników, projektów i recenzji PDF oraz zarządzanie nimi, administrowanie kopiami zapasowymi, eksportowanie zawartości oraz definiowanie zaawansowanych informacji serwera Version Cue.

Film przedstawiający korzystanie z Version Cue można znaleźć pod adresem www.adobe.com/go/vid0112_pl.

Zobacz także

“Dostęp do funkcji Version Cue” na stronie 503

“Korzystanie z serwera Version Cue” na stronie 507

Podstawy Version Cue

Serwer Version Cue

Przy domyślnej instalacji pakietu Creative Suite 3 Design, Web lub Master Collection, *serwer Version Cue* jest instalowany na komputerze, ale nie jest włączany. Serwery Version Cue przechowują projekty Version Cue oraz związane z nimi zasoby. Dostęp do serwera Version Cue zapewnia przeglądarka Adobe Bridge i okno dialogowe Adobe w składnikach pakietu Creative Suite, które obsługują Version Cue. Serwer Version Cue można uruchomić na własnym komputerze, ale najlepiej zainstalować go i uruchomić na osobnym komputerze, dostępnym dla innych użytkowników sieci.

Po pierwszym uruchomieniu serwera Version Cue program poprosi o podanie wstępnych ustawień serwera, w tym hasła administratora systemu, nazwy serwera, ustawień widoczności i ustawień tworzenia kont użytkowników.

Administracja serwera Version Cue

Po zainstalowaniu i włączeniu serwera Version Cue można skorzystać z narzędzia *Administracja serwera Version Cue*, aby skonfigurować konta użytkowników, tworzyć projekty i modyfikować ich właściwości, tworzyć recenzje dokumentów PDF oraz zarządzać nimi, a także konfigurować serwer Version Cue.

Projekty Version Cue

Version Cue przechowuje powiązane pliki i foldery w *projektach*. Projekty są składowane na serwerach Version Cue. W projektach znajdują się kopie wzorcowe plików dodanych do projektu, a także metadane plików, np. informacje o wersji i komentarze.

Lokalne pliki projektu oraz wersje serwerowe

Lokalne pliki projektu są tworzone na twoim dysku twardym, gdy otworzysz i edytuje plik z projektu Version Cue (Version Cue oznacza te pliki jako pobrane do edycji przez ciebie). Podczas pracy z lokalnym plikiem projektu, zmiany zapisuje się za pomocą polecenia Plik > Zapisz. Powoduje to uaktualnienie lokalnego pliku na dysku twardym użytkownika, ale nie pliku na serwerze Version Cue.

Po zakończeniu pracy nad plikiem lokalnym należy odłożyć go z powrotem na serwer Version Cue, tworząc *wersję*. Służy do tego polecenie Zwróć. Wersje stanowią migawkę pliku z danego punktu w czasie.

Serwer Version Cue przechowuje wszystkie wersje pliku, co umożliwia przeglądanie starszych wersji, promowanie wcześniejszej wersji do statusu wersji bieżącej, a także usuwanie niepotrzebnych lub przestarzałych wersji.

Kontrola wersji

Program Version Cue umożliwia wielu użytkownikom dostęp do plików na serwerze Version Cue. Jeżeli dwaj użytkownicy próbują jednocześnie edytować jeden plik na serwerze Version Cue, program włącza *kontrolę wersji*, powiadamiając drugiego użytkownika, że ten plik został już pobrany do edycji. Następnie Version Cue umożliwia użytkownikowi podjęcie decyzji co do dalszego postępowania.

Zobacz także

"Dostęp do funkcji Version Cue" na stronie 503

"Korzystanie z serwera Version Cue" na stronie 507

Obieg pracy Version Cue

Zanim będzie można korzystać z funkcji Version Cue, trzeba zainstalować i skonfigurować serwer Version Cue, utworzyć projekt i przydzielić do niego użytkowników.

Instalowanie i konfigurowanie serwera Version Cue

Podczas instalacji pakietu Creative Suite 3 Design, Web lub Master Collection, serwer Version Cue jest instalowany na komputerze, ale nie jest włączany. Można go włączyć, aby umożliwić proste współużytkowanie plików. Jednak aby współużytkować zasoby zarządzane przez Version Cue w ramach grupy roboczej, warto zainstalować ten program na osobnym komputerze, dostępnym dla innych użytkowników w sieci. Zobacz "Informacje o instalacji serwera Version Cue" na stronie 507.

Po pierwszym uruchomieniu serwera Version Cue program poprosi o podanie wstępnych ustawień serwera, w tym hasła administratora systemu, nazwy serwera, ustawień widoczności oraz domyślnych praw dostępu użytkowników. Zobacz "Włączanie i konfigurowanie serwera Version Cue" na stronie 508.

Dalszą konfigurację serwera przeprowadza się, ustawiając preferencje aplikacji serwerowej Version Cue oraz korzystając z narzędzia Administracja serwera Version Cue. Zobacz "Ustawianie preferencji serwera Version Cue" na stronie 509 oraz "Zaawansowane zadania administracyjne na serwerze Version Cue" na stronie 540.

Tworzenie projektu i przydzielanie użytkowników

Po zainstalowaniu i skonfigurowaniu serwera Version Cue można tworzyć projekty i przydzielać do nich użytkowników. Projekty tworzone w Version Cue są domyślnie prywatne. W dowolnej chwili można zmienić stan udostępniania oraz ograniczyć dostęp do projektu, wskazując, że użytkownicy muszą się zalogować, aby z niego korzystać.

Projekty tworzy się za pomocą przeglądarki Bridge, okna dialogowego Adobe albo narzędzia Administracja serwera Version Cue. Aby określić zaawansowane właściwości projektu, np. konieczność logowania użytkowników oraz przydział przyzwoleń, należy użyć narzędzia Administracja serwera Version Cue. Zobacz "Tworzenie projektów" na stronie 513 oraz "Tworzenie projektów i zarządzanie nimi za pomocą narzędzia Administracja serwera Version Cue" na stronie 536.

Dodawanie plików do projektu

Po utworzeniu projektu należy dodać do niego pliki, tak aby użytkownicy mogli je pobrać do edycji, wprowadzić zmiany i zwrócić na serwer. Do projektu można dodawać wiele plików Adobe i innych aplikacji, korzystając z przeglądarki Bridge. Za pomocą okna dialogowego Adobe, dostępnego w składnikach Creative Suite obsługujących Version Cue, można dodawać po jednym pliku na raz. Zobacz "Dodawanie plików i folderów do projektu" na stronie 517.

Dostęp do funkcji Version Cue

Dostęp do funkcji Version Cue za pomocą przeglądarki Bridge lub okna dialogowego Adobe zależy od tego, czy używa się oprogramowania obsługującego Version Cue oraz czy używa się jednego z produktów Adobe Creative Suite (np. Adobe Creative Suite Design Premium).

Na przykład, używając programu Photoshop jako składnika pakietu, masz dostęp do pełnego zestawu funkcji, zarówno w oknie dialogowym Adobe, jak i w przeglądarce Bridge. Natomiast jeżeli używasz programu Photoshop jako pojedynczej aplikacji, to musisz mieć prawa dostępu do projektu udostępnianego, aby korzystać z wszystkich funkcji Version Cue. W programach Dreamweaver, Contribute i Fireworks dostęp do funkcji Version Cue jest możliwy tylko za pośrednictwem przeglądarki Bridge. Poniższa tabela objaśnia sytuacje, w których użytkownik ma dostęp do funkcji Version Cue oraz podaje metodę dostępu do tych funkcji.

Składnik	Dostęp przez okno dialogowe Adobe	Dostęp przez przeglądarkę Bridge
Acrobat, Bridge, Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop, Flash	Używany jako część pakietu Creative Suite: Tak Używany jako program samodzielny: Tylko jeżeli użytkownikowi przyznano dostęp do projektu udostępnianego	Używany jako część pakietu Creative Suite: Tak Używany jako program samodzielny: Tylko jeżeli użytkownikowi przyznano dostęp do projektu udostępnianego
Dreamweaver, Contribute, Fireworks,	Nie	Używany jako część pakietu Creative Suite: Tak Używany jako program samodzielny: Tylko jeżeli użytkownikowi przyznano dostęp do projektu udostępnianego

Firma Adobe zaleca zarządzanie plikami aplikacji innych niż Adobe za pomocą przeglądarki Bridge. Jeżeli jednak współpracujesz z innymi użytkownikami, którzy nie mają programu Bridge, to mogą oni otwierać projekty na serwerze Version Cue, korzystając z adresu URL serwera WebDAV dla Version Cue. Zobacz "Łączenie się z serwerem Version Cue za pomocą protokołu WebDAV" na stronie 511.

Administratorzy systemów informatycznych mogą korzystać z narzędzia Adobe Version Cue Access Utility, które służy do otwierania i wydzielania bieżących wersji plików przechowywanych w projekcie Version Cue. Narzędzie to można pobrać ze strony Adobe. Więcej informacji można znaleźć w serwisie WWW firmy Adobe.

Używanie składników pakietu Creative Suite 2 oraz programu Acrobat 8 w połączeniu z Version Cue CS3

Serwer Version Cue CS3 może obsługiwać składniki pakietu Adobe Creative Suite 2 oraz program Acrobat 8. Występują tu jednak pewne różnice, o których należy pamiętać.

- Jeśli chcesz otwierać pliki zarządzane przez Version Cue CS3 za pomocą programu Acrobat 8 lub składnika Adobe Creative Suite 2, to pliki te muszą należeć do projektu zgodnego z wersją Version Cue CS2. Podczas tworzenia projektu Version Cue CS3 można określić, czy ma on być zgodny z Version Cue CS2. (Natomiast gdy projekt został już utworzony, nie można włączyć dla niego opcji zgodności z Version Cue CS2).
  Uwaga: *Projekty przeniesione z Version Cue CS2 do Version Cue CS3 zachowują zgodność z programem Acrobat 8 i składnikami Adobe Creative Suite 2.*
- Składniki Acrobat 8 i Adobe Creative Suite 2 nie mogą się łączyć z serwerem Version Cue CS3, jeżeli w narzędziu Administracja serwera Version Cue włączono funkcję SSL.

- Składniki Adobe Creative Suite 2 nie mogą współpracować z serwerami Version Cue CS3, które zainstalowano na tym samym komputerze. Składniki Adobe Creative Suite 2 mogą się natomiast łączyć z serwerami Version Cue CS3 znajdującymi się w sieci.
- Przestrzeń robocza Version Cue CS2 oraz serwer Version Cue CS3 mogą być zainstalowane i działać jednocześnie na tym samym komputerze. Jeżeli chcesz przenosić projekty z Version Cue CS2 do Version Cue CS3, to zainstalowanie ich na tym samym komputerze jest konieczne.
- Version Cue CS3 nie obsługuje wariantów; jednak składniki pakietu Adobe Creative Suite 2 mogą posługiwać się wariantami w projekcie zgodnym z Version Cue CS2, ale obsługiwanym przez serwer Version Cue CS3. Składniki Adobe Creative Suite 3 nie będą miały dostępu do wariantów w projekcie zgodnym z Version Cue CS2, a obsługiwanym przez serwer Version Cue CS3.

Informacje o korzystaniu z programu Acrobat 8 w połączeniu z Version Cue CS2 można znaleźć w sekcji "Używanie Version Cue" w systemie pomocy do programu Acrobat 8. Informacje o korzystaniu ze składników Adobe Creative Suite 2 w połączeniu z Version Cue CS2 można znaleźć w systemie pomocy do środowiska Version Cue CS2.

Zobacz także

“Tworzenie projektów w programie Administracja serwera Version Cue i zarządzanie nimi” na stronie 536

“Przenoszenie projektów do serwera Version Cue 3.0” na stronie 512

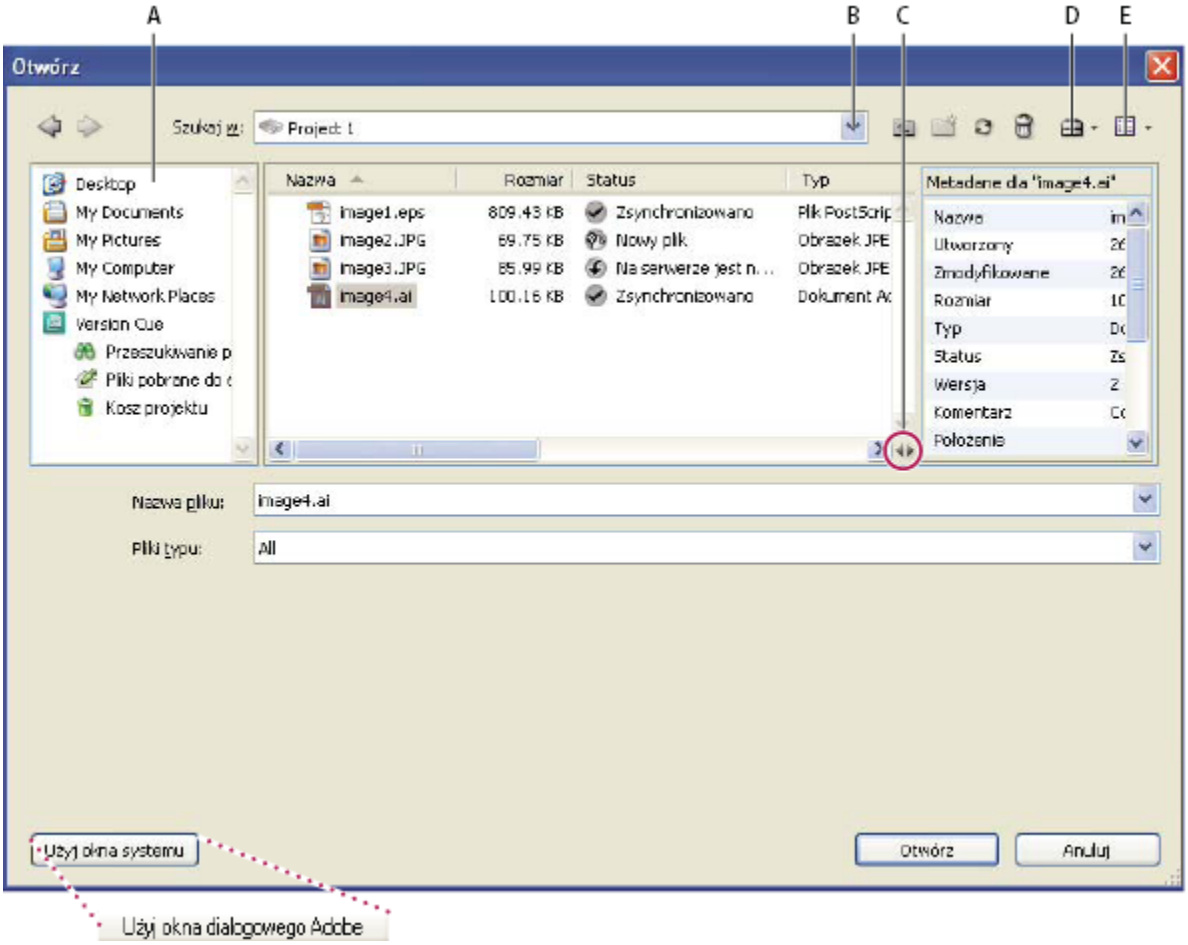
Korzystanie z okna dialogowego Adobe

W składnikach Creative Suite, które obsługują środowisko Version Cue, można używać okna dialogowego Adobe, dostępnego po wybraniu poleceń Otwórz, Importuj, Eksportuj, Umieść, Zapisz albo Zapisz jako. Okno dialogowe Adobe udostępnia polecenia i kontrolki środowiska Version Cue oraz wyświetla miniaturki i inne informacje, ułatwiające identyfikację plików.

Aby skorzystać z okna dialogowego Adobe, kliknij przycisk Użyj okna Adobe w oknie dialogowym Otwórz, Importuj, Eksportuj, Umieść, Zapisz albo Zapisz jako.

Jeżeli w oknie dialogowym Otwórz, Importuj, Eksportuj, Umieść, Zapisz albo Zapisz jako nie ma przycisku Użyj okna Adobe, sprawdź, czy w Bridge lub używanym składniku Creative Suite włączono obsługę środowiska Version Cue.

Opcje w menu Widok umożliwiają zmianę sposobu wyświetlania. Okno dialogowe systemu operacyjnego można w dowolnym momencie przywrócić, klikając przycisk Użyj okna systemu.



Okno dialogowe Adobe
***A.** Panel Ulubione **B.** Menu Szukaj w **C.** Przełączanie metadanych **D.** Menu Narzędzia **E.** Menu Widok*

Ikony serwera i projektu Version Cue

Bridge i okno dialogowe Adobe wyświetlają ikony stanu serwerów i projektów Version Cue, informując, czy są one online (dostępne), offline, lokalne czy zdalne.

Projekt udostępniany Wskazuje, że projekt jest dostępny i udostępniony innym użytkownikom.

Projekt prywatny Wskazuje, że projekt jest dostępny, ale nie jest udostępniony innym użytkownikom.

Projekt offline Wskazuje, że projekt nie jest dostępny.

Projekt zgodny z VC2 Wskazuje projekt zgodny ze składnikami pakietu Adobe Creative Suite 2 oraz programem Adobe Acrobat 8.

Serwer offline Wskazuje serwer Version Cue niepodłączony do sieci (offline).

Mój serwer Wskazuje serwer Version Cue zainstalowany lokalnie na tym komputerze.

Serwer sieciowy Wskazuje zdalny serwer Version Cue, który jest dostępny.

Włączanie zarządzania plikami w środowisku Version Cue

Zarządzanie plikami w środowisku Version Cue zapewnia dostęp do projektów Version Cue. Funkcja zarządzania jest domyślnie włączona w przeglądarce Bridge CS3 oraz we wszystkich składnikach pakietu Creative Suite, które obsługują Version Cue, z wyjątkiem programów Flash i Acrobat 8. W programach Flash i Acrobat 8 trzeba zarządzanie plikami przez Version Cue trzeba włączać i wyłączać ręcznie.

Jeżeli wyłączy się zarządzanie plikami przez Version Cue w jednym składniku pakietu Creative Suite, to zostanie ono wyłączone we wszystkich składnikach tego pakietu, które obsługują Version Cue, z wyjątkiem programów Acrobat, Flash i Bridge. Jeżeli wyłączy się zarządzanie plikami przez Version Cue w programie Bridge, to zostanie ono wyłączone we wszystkich składnikach pakietu Creative Suite, które obsługują Version Cue, z wyjątkiem programów Acrobat i Flash.

Wyłączenie zarządzania plikami przez Version Cue oznacza wyłączenie dostępu do wszystkich projektów Version Cue na wszystkich serwerach Version Cue.

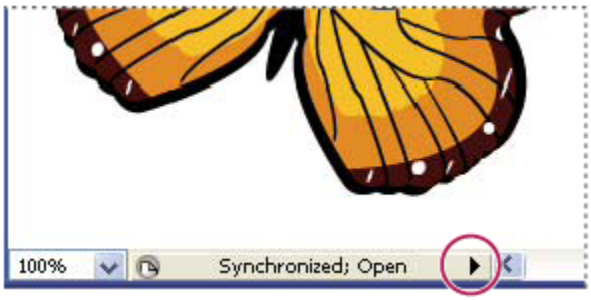
- W preferencjach skryptów uruchamiania w programie Bridge zaznacz opcję Version Cue i kliknij OK.
- W preferencjach obsługi plików i schowka w programie Illustrator zaznacz Włącz Version Cue i kliknij OK.
- W preferencjach obsługi plików w programie InDesign zaznacz Włącz Version Cue i kliknij OK.
- W preferencjach obsługi plików w programie Photoshop zaznacz Włącz Version Cue i kliknij OK.
- W preferencjach ogólnych w programie Flash zaznacz Włącz Version Cue i kliknij OK.
- W preferencjach dokumentu w programie Acrobat zaznacz Włącz menedżer plików Version Cue i kliknij OK.
- W preferencjach obsługi plików w programie InCopy zaznacz Włącz Version Cue i kliknij OK.

Wyświetlanie informacji środowiska Version Cue

Uwaga: *To zadanie możesz wykonać tylko wówczas, gdy masz dostęp do pełnego zestawu funkcji Version Cue. Zobacz "Dostęp do funkcji Version Cue" na stronie 503.*

Informacje o serwerach, projektach i zasobach Version Cue można wyświetlać w oknie dialogowym Adobe albo w przeglądarce Bridge, używając funkcji Inspektor. Sposób wyświetlania informacji w programie Bridge podano w sekcji "Inspekcja plików Version Cue" w pomocy do programu Bridge.

Jeżeli plik zarządzany przez Version Cue został już otwarty w składniku pakietu Creative Suite, który obsługuje Version Cue, to informacje o pliku są widoczne na pasku stanu, w dolnym lewym rogu okna dokumentu. W programie Acrobat informacje te pojawiają się w dolnym lewym rogu panelu nawigacji.



Pasek stanu

1. W programie Acrobat, Flash, Illustrator, InCopy, InDesign lub Photoshop wybierz polecenie Plik > Otwórz.
2. Kliknij przycisk Użyj okna dialogowego Adobe. (Jeżeli zamiast tego przycisku widoczny jest przycisk Użyj okna systemu, to znaczy, że okno Adobe jest już wyświetlone).

3 Kliknij ikonę Version Cue na panelu Ulubione.

4 Aby zmienić sposób wyświetlania serwerów, projektów lub plików Version Cue w tym oknie dialogowym, wybierz jedną z opcji z menu Widok .

Uwaga: *Jeżeli serwer Version Cue, dla którego chcesz wyświetlić informacje, znajduje się poza twoją podsiecią, użyj polecenia Połącz z serwerem z menu Narzędzia (albo polecenia 'Połącz z' z menu Narzędzia projektu w programie Acrobat).*

5 Aby wyświetlić informacje o serwerze, projekcie lub pliku Version Cue, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij przełącznik , aby wyświetlić panel Właściwości i obejrzeć właściwości pliku.
- Umieść wskaźnik nad pozycją. Informacje zostaną wyświetlone w podpowiedzi.
- Zaznacz plik i wybierz polecenie Wersje z menu Narzędzia albo Narzędzia projektu (Acrobat), aby wyświetlić informacje o wersji pliku.

Zobacz także

"Status pliku" na stronie 519

"Łączenie się z serwerami zdalnymi" na stronie 511

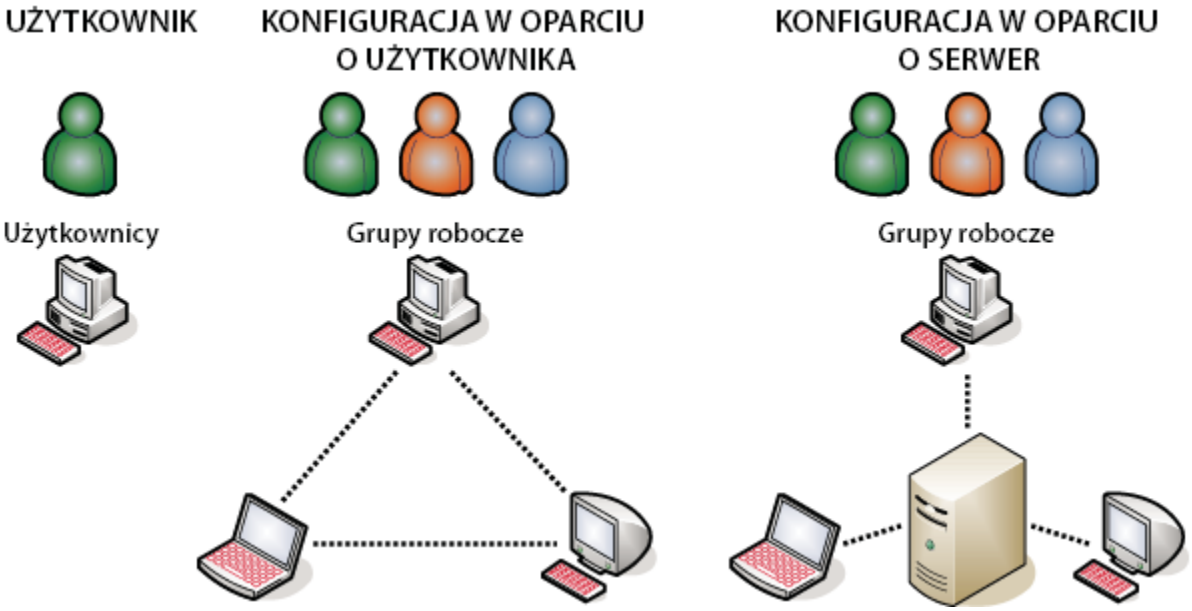
Korzystanie z serwera Version Cue

Administracja serwera Version Cue

Serwery Version Cue przechowują projekty Version Cue oraz związane z nimi zasoby. Przy domyślnej instalacji pakietu Creative Suite 3 Design, Web lub Master Collection, program Version Cue instaluje serwer Version Cue na komputerze użytkownika, ale nie włącza go. Serwer Version Cue zainstalowany na twoim komputerze będzie dostępny tylko wtedy, gdy komputer ten będzie włączony i połączony przez sieć z innymi użytkownikami w grupie roboczej. Ten scenariusz ma zastosowanie do użytku osobistego lub do wymiany plików między poszczególnymi osobami.

Można także zainstalować serwer Version Cue na wydzielonym komputerze, dostępnym dla innych osób w sieci. W ten sposób zasoby Version Cue będą zawsze dostępne dla grupy roboczej.

Film przedstawiający korzystanie ze środowiska Version Cue można obejrzeć pod adresem www.adobe.com/go/vid0113_pl.



Udostępnianie plików - lokalnie albo za pośrednictwem serwera: Version Cue można skonfigurować do pracy w środowisku użytkownika albo w środowisku serwerowym. W implementacji w środowisku użytkownika, pliki i projekty są udostępniane z własnego dysku twardego tego użytkownika. W środowisku serwerowym natomiast Version Cue umieszcza się na osobnym komputerze, przeznaczonym specjalnie do tego celu.

Serwer Version Cue instaluje się w folderze Program Files/Common Files/Adobe/Adobe Version Cue CS3/Server (Windows) albo w folderze Library/Application Support/Adobe/Adobe Version Cue CS3/Server folder (Mac OS). Miejsca instalacji nie można zmienić.

Aby zainstalować serwer Version Cue na wydzielonym komputerze, uruchom program instalacyjny pakietu Creative Suite 3 Design, Web, or Master Collection. Wykonuj instrukcje na ekranie, instalując tylko serwer Version Cue.
Uwaga: *Zanim zainstalujesz serwer Version Cue na wydzielonym komputerze, przeczytaj Umowę licencyjną użytkownika końcowego twojego egzemplarza pakietu Adobe Creative Suite.*

Włączanie i konfigurowanie serwera Version Cue

Aby korzystać z serwera Version Cue, trzeba go włączyć i skonfigurować ustawiania początkowe. Po skonfigurowaniu ustawień wstępnych, dalsze ustawienia serwera Version Cue można określać w preferencjach Version Cue, a zaawansowane opcje serwera (np. włączanie SSL) określa się za pomocą narzędzia Administracja serwera Version Cue.

Film przedstawiający korzystanie z serwera Version Cue można znaleźć pod adresem www.adobe.com/go/vid0114_pl.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij Uruchom mój serwer w oknie dialogowym Adobe albo w Adobe Bridge.
- Otwórz panel sterowania i dwukrotnie kliknij ikonę Adobe Version Cue CS3 (Windows) lub kliknij opcję Adobe Version Cue CS3 w preferencjach systemu (Mac OS). Następnie kliknij Uruchom.

Version Cue uruchomi narzędzie Administracja serwera Version Cue i wyświetli okno Konfiguracja początkowa.

2 W oknie Konfiguracja początkowa wpisz hasło administratora w polu tekstowym Hasło.

Uwaga: *Pamiętaj, aby zapisać sobie to hasło. Jeżeli zapomnisz hasła administratora systemu, to trzeba będzie ponownie instalować serwer Version Cue.*

3 Podaj nazwę serwera w polu tekstowym Nazwa serwera.

4 Wybierz odpowiednią opcję z menu Widoczność serwera:

- Aby inni użytkownicy w sieci nie widzieli twojego serwera, wybierz opcję Prywatny. Dostęp do prywatnych serwerów Version Cue jest możliwy tylko z komputera lokalnego.
- Aby serwer był widoczny dla innych użytkowników w sieci, wybierz Widoczny dla innych. (Serwer musi być widoczny, aby można było przyznać innym użytkownikom dostęp do zawartych w nim projektów).

Uwaga: *Jeżeli Version Cue zainstalowano na komputerze z systemem Windows, używającym zapory (firewall), a chcesz udostępnić serwer innym, pozostaw otwarte porty TCP o numerach 3703 i 5353. Jeżeli włączono obsługę SSL dla serwera Version Cue, pozostaw również otwarty port o numerze 3704. Jeżeli na tym samym komputerze zainstalowano Version Cue CS2, pozostaw również otwarty port 50900 (i port 50901, jeżeli włączona jest obsługa SSL). Instrukcje można znaleźć w pomocy do systemu Windows.*

5 Wybierz odpowiednią opcję z menu Konta użytkowników:

- Aby umożliwić dostęp do serwera także tym użytkownikom, którzy nie mają na nim konta, wybierz opcję Automatyczne tworzenie konta użytkownika. Jeśli ta opcja jest zaznaczona, Version Cue tworzy nowe konto użytkownika bez hasła w momencie, gdy nowy użytkownik wchodzi na serwer.

  Włączenie automatycznego tworzenia konta użytkownika, a potem obsługi LDAP powoduje, że użytkownicy z katalogu LDAP są automatycznie importowani w momencie wejścia na serwer przy użyciu konta LDAP. Użytkownicy zaimportowani w ten sposób są dodawani do grupy Każdy, otrzymują poziom dostępu 'Brak' i nie mogą logować się do narzędzia Administracja serwera Version Cue. Ta technika umożliwia automatyczne przyznawanie użytkownikom LDAP domyślnych praw dostępu do projektów na serwerze Version Cue bez potrzeby bezpośredniego importowania ich kont.
- Aby określić, że dostęp do serwera mogą mieć tylko nazwani użytkownicy, zdefiniowani w narzędziu Administracja serwera Version Cue, wybierz Ręczne tworzenie kont użytkowników.

6 Kliknij Zapisz i kontynuuj, aby zalogować się do narzędzia Administracja serwera Version Cue i ustawić zaawansowane opcje serwera.

Zobacz także

“Administracja serwera Version Cue” na stronie 531

“Korzystanie z okna dialogowego Adobe” na stronie 504

Ustawianie preferencji serwera Version Cue

Wiele ustawień serwera Version Cue można skonfigurować w preferencjach Version Cue. Dotyczy to np. ilości pamięci RAM dostępnej dla Version Cue oraz położenia folderu Dane. Aby skonfigurować ustawienia zaawansowane, np. włączyć obsługę SSL, zmienić nazwę serwera Version Cue, ustawić opcje logowania do serwera, zresetować blokady użytkowników albo utworzyć kopię zapasową serwera, należy skorzystać z narzędzia Administracja serwera Version Cue.

Zobacz także

“Zaawansowane zadania administracyjne na serwerze Version Cue” na stronie 540

Dostęp do preferencji serwera Version Cue

1 Aby dotrzeć do preferencji Version Cue, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Otwórz panel sterowania i dwukrotnie kliknij ikonę Adobe Version Cue CS3 (Windows) lub kliknij opcję Adobe Version Cue CS3 w preferencjach systemu (Mac OS).
- Windows: dwukrotnie kliknij ikonę Version Cue na obszarze powiadomień paska zadań, w prawym dolnym rogu ekranu.
- Mac OS: kliknij ikonę Version Cue na pasku menu na górze ekranu. Wybierz Preferencje Version Cue CS3 z menu.

Uwaga: *Ikona Version Cue jest domyślnie ukryta. Jeśli chcesz to zmienić, zaznacz opcję Pokaż ikonę Version Cue CS3 na pasku zadań (Windows) albo Pokaż status Version Cue CS3 na pasku menu (Mac OS) w preferencjach serwera Version Cue.*

2 Kliknij zakładkę Ustawienia w oknie dialogowym Adobe Version Cue CS3.

Uwidocznianie serwera Version Cue

1 Aby inni użytkownicy mieli dostęp do projektów Version Cue udostępnionych na serwerze, wybierz opcję 'Widoczny dla innych' z menu Widoczność serwera. Aby ukryć serwer Version Cue przed innymi użytkownikami, wybierz opcję Prywatny.

Uwaga: *Jeżeli Version Cue zainstalowano na komputerze z systemem Windows, używającym zapory (firewall), a chcesz udostępnić serwer innym, pozostaw otwarte porty TCP o numerach 3703 i 5353. Jeżeli włączono obsługę SSL dla serwera Version Cue, pozostaw również otwarty port o numerze 3704. Jeżeli na tym samym komputerze zainstalowano Version Cue CS2, pozostaw również otwarty port 50900 (i port 50901, jeżeli włączona jest obsługa SSL). Instrukcje można znaleźć w pomocy do systemu Windows.*

2 Kliknij Zastosuj.

Określanie wielkości grupy roboczej

1 Z menu Wielkość grupy roboczej wybierz przeciętną liczbę osób korzystających z Version Cue. To ustawienie określa, w jaki sposób Version Cue steruje potencjalnym obciążeniem.

2 Kliknij Zastosuj.

Określanie pamięci RAM

Domyślna wielkość przydzielonej pamięci RAM (128 MB) wystarcza dla grup roboczych mniejszych niż 10 osób oraz projektów zawierających mniej niż 1000 zasobów. Dla większych grup roboczych i projektów do 1000 zasobów, przydziel 256 MB pamięci RAM. Jeżeli projekty zawierają więcej niż 1000 zasobów lub jeżeli obsługujesz ponad 50 projektów, to niezależnie od wielkości grupy roboczej przydziel co najmniej 512 MB pamięci RAM.

1 W polu tekstowym Wykorzystanie pamięci wpisz ilość pamięci RAM, która ma być dostępna dla Version Cue (domyślnie jest to 128 MB).

2 Kliknij Zastosuj.

Uwidocznianie ikony Version Cue

1 Zaznacz opcję Pokaż ikonę Version Cue CS3 na pasku zadań (Windows) albo Pokaż status Version Cue CS3 na pasku menu (Mac OS), aby ikona Version Cue pozostała widoczna.

2 Kliknij Zastosuj.

Włączanie środowiska Version Cue przy uruchamianiu komputera

1 Zaznacz opcję Włącz Version Cue CS3 przy uruchamianiu komputera.

2 Kliknij Zastosuj.

Zmiana położenia folderu Dane

Folder Dane zawiera pliki, które utrzymują spójność projektów Version Cue, wersji plików oraz metadanych. Położenie folderu Dane można zmienić. Nie można go jednak przenieść na wolumin sieciowy. Przenosząc folder Dane na dysk zewnętrzny w systemie Mac OS, pamiętaj o wyłączeniu opcji Ignoruj przyzwolenia pliku w oknie dialogowym 'Pobierz informacje' tego dysku.
> ***Ważne:*** *Zanim zmienisz położenie tego folderu, zamknij serwer Version Cue. Nie przenoś folderu Dane Version Cue ręcznie ani nie edytuj znajdujących się w nim plików.*

1 Aby dotrzeć do preferencji Version Cue, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Windows: dwukrotnie kliknij ikonę Version Cue na obszarze powiadomień paska zadań, w prawym dolnym rogu ekranu.
- Mac OS: kliknij ikonę Version Cue na pasku menu na górze ekranu. Wybierz Preferencje Version Cue CS3 z menu.
- Otwórz panel sterowania i dwukrotnie kliknij ikonę Adobe Version Cue CS3 (Windows) lub kliknij opcję Adobe Version Cue CS3 w preferencjach systemu (Mac OS).

2 Kliknij zakładkę Położenia w oknie dialogowym Adobe Version Cue CS3.

3 Kliknij przycisk Wybierz obok bieżącego położenia folderu Dane. Wybierz nowe położenie dla tego folderu. Musi to być miejsce na tym samym komputerze (łącznie z dyskami zewnętrznymi), na którym zainstalowany jest serwer Version Cue.

4 Kliknij przycisk OK.

Zobacz także

"Zamykanie lub ponowne uruchamianie serwera Version Cue " na stronie 512

Łączenie się z serwerami zdalnymi

Uwaga: *To zadanie możesz wykonać tylko wówczas, gdy masz dostęp do pełnego zestawu funkcji Version Cue. Zobacz "Dostęp do funkcji Version Cue" na stronie 503.*

Jeśli pracujesz nad projektami Version Cue, które znajdują się w innej podsieci, możesz połączyć się z serwerem Version Cue, używając adresu IP komputera. Taki serwer musi być jednak skonfigurowany jako widoczny dla innych użytkowników. Serwery Version Cue w twojej podsieci są automatycznie skonfigurowane jako widoczne.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- W programie Acrobat, Flash, Illustrator, InCopy, InDesign lub Photoshop wybierz polecenie Plik > Otwórz. Jeżeli używasz okna systemowego, naciśnij przycisk Użyj okna Adobe. Kliknij Version Cue na panelu Ulubione. Wybierz polecenie Połącz z serwerem z menu Narzędzia albo polecenie 'Połącz z' z menu Narzędzia projektu (Acrobat) .
- W programie Bridge wybierz polecenie Narzędzia > Version Cue > Połącz z serwerem.

2 W oknie dialogowym Połącz z serwerem wpisz adres IP lub DNS oraz numer portu serwera Version Cue, np.: http://153.32.235.230. Jeżeli łączysz się z serwerem, który jest zainstalowany w tym samym systemie, co przestrzeń robocza Version Cue CS2, to na końcu adresu URL Version Cue dodaj numer portu 50900. Przykład: http://153.32.235.230:50900.

Adresy URL środowiska Version Cue, potrzebne użytkownikom zdalnym i aplikacjom WebDAV do korzystania z serwera możesz znaleźć logowania do narzędzia Administracja serwera Version Cue. Adresy te są także widoczne w Inspektorze w przeglądarce Bridge.

3 Kliknij przycisk OK.

Na liście dostępnych serwerów Version Cue automatycznie pojawi się skrót do wprowadzonego serwera zdalnego.

Łączenie się z serwerem Version Cue za pomocą protokołu WebDAV.

Firma Adobe zaleca zarządzanie plikami aplikacji innych niż Adobe za pomocą przeglądarki Adobe Bridge. Jeżeli jednak współpracujesz z innymi użytkownikami, którzy nie mają programu Adobe Bridge, to mogą oni otwierać projekty na serwerze Version Cue, korzystając z adresu URL serwera WebDAV dla Version Cue.

Dostęp do serwera Version Cue zapewni aplikacja obsługująca protokół WebDAV, np. składnik pakietu Microsoft Office. W Windows, zdefiniuj projekt na serwerze Version Cue jako miejsce sieciowe, podając URL WebDAV tego projektu. W systemie Mac OS podaj adres URL WebDAV tego projektu, korzystając z polecenia Połącz z serwerem w Finderze. Zanim spróbujesz się połączyć, zapoznaj się z opisem korzystania z funkcji WebDAV w dokumentacji używanej aplikacji.

1 Wpisz adres URL WebDAV Version Cue, numer portu (3703 lub 50900, jeżeli łączysz się z serwerem, który działa w tym samym systemie, co przestrzeń robocza Version Cue CS2), `webdav` oraz nazwę projektu. Przykład: http://153.32.235.230:3703/webdav/*nazwa_projektu*

Przenoszenie projektów do serwera Version Cue 3.0

Jeżeli używasz obecnie wersji Version Cue CS2, to musisz przenieść projekty do wersji Version Cue CS3. Podczas migracji projektów z Version Cue CS2 do Version Cue CS3 przenoszone są również konta użytkowników przypisanych do tych projektów.

Na komputerach Macintosh z procesorem Intel® nie można przenosić projektów Version Cue CS2 do wersji Version Cue CS3.

Zanim dokonasz migracji projektów, poproś wszystkich użytkowników o zsynchronizowanie zasobów, tak aby dane projektu były aktualne.

1 Odszukaj folder Com.adobe.versioncue.migration_2.0.0 na komputerze, na którym zainstalowano Version Cue CS3. Skopiuj go do folderu Wtyczki programu Version Cue CS2.

2 Uruchom ponownie Version Cue CS2.

3 Zaloguj się do narzędzia Administracja serwera Version Cue.

4 Kliknij kartę Zaawansowane i kliknij przycisk Importuj dane Version Cue CS2.

5 Wpisz login i hasło administratora Version Cue CS2 i kliknij Zaloguj.

6 Zaznacz projekt, który chcesz przenieść. Kliknij Migruj.

Uwaga: *Jeżeli projekt Version Cue CS2 ma taką samą nazwę, jak projekt istniejący już na serwerze Version Cue CS3, to Version Cue dołączy na końcu jego nazwy liczbę (np. Projekt testowy (2)). Jeżeli użytkownik Version Cue CS2 ma taką samą nazwę, co istniejący użytkownik na serwerze Version Cue CS3, to Version Cue użyje istniejącego konta użytkownika Version Cue CS3.*

7 Gdy Administracja serwera Version Cue wyświetli stronę z potwierdzeniem, kliknij Koniec.

8 Zatrzymaj przestrzeń roboczą Version Cue CS2.

9 Odinstaluj Version Cue CS2.

10 Ponownie uruchom serwer Version Cue CS3. Operacja ta spowoduje zresetowanie wszystkich portów, umożliwiając dostęp zarówno z aplikacji Adobe Creative Suite 2, jak i z aplikacji Adobe Creative Suite 3.

Zobacz także

"Logowanie do narzędzia Administracja serwera Version Cue " na stronie 532

"Używanie składników pakietu Creative Suite 2 oraz programu Acrobat 8 w połączeniu z Version Cue CS3" na stronie 503

Zamykanie lub ponowne uruchamianie serwera Version Cue

Zamykając serwer Version Cue, uniemożliwiasz dostęp do projektów Version Cue obsługiwanych przez ten serwer.

Przy każdym ponownym uruchomieniu, serwer Version Cue przeprowadza kontrolę spójności i w razie potrzeby dokonuje napraw. Dla uzyskania jak najlepszej sprawności systemu należy co tydzień ponownie uruchamiać serwer Version Cue, aby środowisko sprawdziło spójność i dokonało napraw.

1 Aby dotrzeć do preferencji Version Cue, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Windows: dwukrotnie kliknij ikonę Version Cue na obszarze powiadomień paska zadań, w prawym dolnym rogu ekranu.
- Mac OS: kliknij ikonę Version Cue na pasku menu na górze ekranu. Wybierz Preferencje Version Cue CS3.
- Otwórz panel sterowania i dwukrotnie kliknij ikonę Adobe Version Cue CS3 (Windows) lub kliknij opcję Adobe Version Cue CS3 w preferencjach systemu (Mac OS).

2 Kliknij zakładkę Ustawienia w oknie dialogowym Adobe Version Cue CS3.
- Aby zamknąć serwer Version Cue, kliknij Zatrzymaj. Gdy pojawi się monit, kliknij Tak (Windows) lub Zamknij (Mac OS).
- Aby zrestartować serwer Version Cue, kliknij Zatrzymaj, a następnie Uruchom.
- Aby automatycznie włączać Version Cue przy uruchamianiu komputera, zaznacz opcję Włącz serwer podczas uruchamiania komputera.

3 Kliknij OK (Windows) lub Zastosuj teraz (Mac OS).

Serwer Version Cue można również zrestartować, klikając przycisk Uruchom ponownie serwer na zakładce Zaawansowane w narzędziu Administracja serwera Version Cue.

Zobacz także

"Zaawansowane zadania administracyjne na serwerze Version Cue" na stronie 540

Praca z projektami Version Cue

Informacje o projektach Version Cue

Projekty Version Cue są składowane na serwerach Version Cue. W projektach znajdują się kopie wzorcowe plików dodanych do projektu, a także wersje plików i inne dane, np. komentarze i daty wersji. Jeżeli serwer Version Cue oznaczono jako widoczny dla innych, a projekty są udostępniane, dostęp do projektów ma wielu użytkowników. Projekty mogą zawierać zarówno pliki Adobe, jak i innych aplikacji.

Po pierwszym otwarciu projektu Version Cue, na komputerze tworzony jest folder o nazwie "Version Cue". Jest on umieszczany w folderze Moje dokumenty (Windows) lub Dokumenty (Mac OS). W nowym folderze Version Cue tworzony jest z kolei podfolder dla danego projektu. Version Cue tworzy również skrót do projektu, który pojawia się w przeglądarce Bridge i w oknie dialogowym Adobe po kliknięciu ikony Version Cue w 'Ulubionych'.

Projekty mogą tworzyć i administrować nimi tylko tacy użytkownicy, którym przydzielono stosowne przyzwolenia w narzędziu Administracja serwera Version Cue.
Uwaga: *Jeżeli używasz składnika pakietu Adobe Creative Suite 2 albo programu Acrobat 8, to projekty Version Cue CS3 nie będą widoczne w oknie dialogowym Adobe ani w przeglądarce Bridge, jeżeli nie zostały oznaczone jako zgodne wstecznie z tymi programami. Ponadto składniki Creative Suite 2 i program Acrobat 8 nie mogą łączyć się z serwerami Version Cue CS3, które wykorzystują SSL.*

Zobacz także

"Informacje o lokalnych plikach projektu " na stronie 519

"Informacje o wersjach" na stronie 526

Tworzenie projektów

Uwaga: *To zadanie możesz wykonać tylko wówczas, gdy masz dostęp do pełnego zestawu funkcji Version Cue. Zobacz "Dostęp do funkcji Version Cue" na stronie 503.*

Projekty można tworzyć za pomocą przeglądarki Bridge, wszystkich składników pakietu Creative Suite, które obsługują Version Cue, a także narzędzia Administracja serwera Version Cue, które umożliwia ustawianie zaawansowanych właściwości projektu. Informacje o tworzeniu projektów w narzędziu Administracja serwera Version Cue podano w sekcji "Tworzenie projektów i zarządzanie nimi w narzędziu Administracja serwera Version Cue" na stronie 536.

Aby tworzyć projekty Version Cue, musisz mieć przyzwolenia do administrowania projektami. Jeśli tworzysz projekt udostępniany, to pamiętaj o włączeniu widoczności serwera Version Cue dla innych użytkowników. Jeżeli serwer będzie prywatny, to inni użytkownicy nie będą mieli dostępu do projektu, który chcesz udostępniać.

Zobacz także

"Tworzenie kont użytkowników i zarządzanie nimi" na stronie 533

Tworzenie projektu

1. W programie Acrobat, Flash, Illustrator, InCopy, InDesign lub Photoshop wybierz polecenie Plik > Otwórz. Jeżeli używane jest okno dialogowe Otwórz systemu operacyjnego, kliknij przycisk Użyj okna Adobe.
2. Kliknij ikonę Version Cue na panelu Ulubione.
3. Wybierz polecenie Nowy projekt z menu Narzędzia albo Narzędzia projektu (Acrobat) .
4. Z menu Położenie wybierz serwer Version Cue, który będzie obsługiwał projekt.
5. Wpisz nazwę projektu w pole Nazwa projektu oraz jego opis w pole Informacje projektu.
6. Aby ten projekt i jego pliki były dostępne dla innych, zaznacz opcję Udostępniaj ten projekt innym.
7. Aby utworzyć projekt dostępny dla użytkowników pakietu Creative Suite 2 i programu Acrobat 8, zaznacz opcję Maksymalizuj zgodność z aplikacjami CS2 i Acrobat 8.
8. Kliknij przycisk OK.

Tworzenie projektu w przeglądarce Bridge

1. Wybierz polecenie Narzędzia > Version Cue > Nowy projekt.
2. Z menu Położenie w oknie dialogowym Nowy projekt wybierz serwer Version Cue, który będzie obsługiwał projekt.
3. Wpisz nazwę projektu w pole Nazwa projektu oraz jego opis w pole Informacje projektu.
4. Aby ten projekt i jego pliki były dostępne dla innych, zaznacz opcję Udostępniaj ten projekt innym.
5. Aby utworzyć projekt dostępny dla użytkowników pakietu Creative Suite 2 i programu Acrobat 8, zaznacz opcję Maksymalizuj zgodność z aplikacjami CS2 i Acrobat 8.
6. Kliknij przycisk OK.

Otwieranie projektu

Uwaga: *To zadanie możesz wykonać tylko wówczas, gdy masz dostęp do pełnego zestawu funkcji Version Cue. Zobacz "Dostęp do funkcji Version Cue" na stronie 503.*

Możesz otwierać projekty przechowywane na lokalnym serwerze Version Cue albo projekty udostępnione, znajdujące się na serwerze zdalnym, skonfigurowanym jako widoczny dla innych użytkowników.

Zobacz także

"Korzystanie z okna dialogowego Adobe" na stronie 504

"Ustawianie preferencji serwera Version Cue" na stronie 509

Otwieranie projektu

1. W programie Acrobat, Flash, Illustrator, InCopy, InDesign lub Photoshop wybierz polecenie Plik > Otwórz. Jeżeli używane jest okno dialogowe Otwórz systemu operacyjnego, kliknij przycisk Użyj okna Adobe.
2. Kliknij ikonę Version Cue na panelu Ulubione.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Dwukrotnie kliknij serwer lokalny, aby wyświetlić jego projekty.
   - Dwukrotnie kliknij Ostatnie projekty, aby otworzyć niedawno używany projekt.
   - Dwukrotnie kliknij Przeglądaj serwery, aby odnaleźć serwer Version Cue, na którym znajduje się projekt. Po odszukaniu serwera kliknij go dwukrotnie, aby wyświetlić jego projekty.
     Uwaga: *Jeżeli serwer, który obsługuje projekt, znajduje się poza twoją siecią, wybierz polecenie Połącz z serwerem z menu Narzędzia albo 'Połącz z' z menu Narzędzia projektu (Acrobat). wpisz adres IP lub DNS serwera i kliknij OK.*
4. Dwukrotnie kliknij projekt, aby go otworzyć.

Otwieranie projektu w przeglądarce Bridge

1. Kliknij ikonę Version Cue na panelu Ulubione.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Dwukrotnie kliknij serwer lokalny, aby wyświetlić jego projekty.
   - Dwukrotnie kliknij Ostatnie projekty, aby otworzyć niedawno używany projekt.
   - Dwukrotnie kliknij Przeglądaj serwery, aby odnaleźć serwer Version Cue, na którym znajduje się projekt. Po odszukaniu serwera kliknij go dwukrotnie, aby wyświetlić jego projekty.

   Uwaga: *Jeżeli serwer, który obsługuje projekt, znajduje się poza twoją podsiecią, wybierz polecenie Narzędzia > Version Cue > Połącz z serwerem. Wpisz adres IP lub DNS serwera i kliknij OK.*
3. Dwukrotnie kliknij projekt, aby go otworzyć.

Edytowanie właściwości projektu

Uwaga: *To zadanie możesz wykonać tylko wówczas, gdy masz dostęp do pełnego zestawu funkcji Version Cue. Zobacz "Dostęp do funkcji Version Cue" na stronie 503.*

Edytować można większość właściwości projektu, w tym jego nazwę, opis i stan udostępniania, położenie lokalnych plików projektu oraz położenie kopii zapasowych. Można to zrobić za pomocą okna dialogowego Adobe lub przeglądarki Bridge. Jeżeli jednak chcesz włączyć blokady, edytować lub przydzielać użytkowników lub wprowadzić obowiązek logowania do projektu, skorzystaj z narzędzia Administracja serwera Version Cue.

Zobacz także

"Korzystanie z okna dialogowego Adobe" na stronie 504

"Otwieranie projektu" na stronie 514

Dostęp do właściwości projektu

- W programie Acrobat, Flash, Illustrator, InCopy, InDesign lub Photoshop, zaznacz projekt w oknie dialogowym Adobe, a potem wybierz polecenie Edytuj właściwości z menu Narzędzia albo Narzędzia projektu (Acrobat).
- W programie Bridge zaznacz projekt, wybierz polecenie Widok > Panel Inspektor. Kliknij Edytuj właściwości na obszarze zadań panelu Inspektor.
- W programie Bridge zaznacz projekt i wybierz polecenie Narzędzia > Version Cue > Edytuj właściwości.

Uwaga: *Aby edytować zaawansowane właściwości projektu za pomocą Administracji serwera Version Cue, kliknij przycisk Administracja serwera w oknie dialogowym Właściwości projektu.*

Zmiana nazwy lub opisu projektu

1. W oknie dialogowym Edytuj właściwości wpisz nazwę w pole tekstowe Nazwa projektu. Nowa nazwa nie pojawi się w folderze lokalnym projektu (twoim lub twojej grupy roboczej), dopóki nie odłączysz się od tego projektu i nie połączysz z nim ponownie. Aby zmienić opis projektu, wprowadź go w pole tekstowe Informacje projektu.
2. Kliknij przycisk Zapisz.

Zmiana położenia lokalnych plików projektu

1. W oknie dialogowym Edytuj właściwości rozwiń opcję Lokalne pliki projektu, aby wyświetlić położenie lokalnych plików projektu na swoim komputerze.
2. Kliknij Zmień położenie i wybierz nowe położenie na lokalne pliki projektu na swoim komputerze.

   Uwaga: *Nie przenoś tego folderu projektu ręcznie, za pomocą systemu plików.*
3. Kliknij przycisk Zapisz.

Zmiana stanu udostępniania projektu

Uwaga: *To zadanie możesz wykonać tylko wówczas, gdy masz dostęp do pełnego zestawu funkcji Version Cue. Zobacz "Dostęp do funkcji Version Cue" na stronie 503.*

Projekty Version Cue CS3 są domyślnie prywatne. W dowolnej chwili można jednak zmienić stan udostępniania projektu. Jeśli zmienisz stan projektu na 'udostępniany', to pamiętaj o włączeniu widoczności serwera Version Cue dla innych użytkowników. Jeżeli serwer będzie prywatny, to inni użytkownicy nie będą mieli dostępu do projektu, który chcesz udostępniać.

Za pomocą narzędzia Administracja serwera Version Cue możesz wprowadzić obowiązek logowania się do udostępnionych projektów, aby pozwolić na dostęp tylko wybranym użytkownikom.

Zobacz także

"Korzystanie z okna dialogowego Adobe" na stronie 504

"Otwieranie projektu" na stronie 514

Włączanie lub wyłączanie udostępniania projektu

1. W programie Acrobat, Flash, Illustrator, InCopy, InDesign lub Photoshop, zaznacz projekt w oknie dialogowym Adobe, a potem wybierz polecenie Edytuj właściwości z menu Narzędzia albo Narzędzia projektu (Acrobat).
2. Zaznacz lub wyłącz opcję Udostępniaj ten projekt innym, a następnie naciśnij przycisk Zapisz.

Włączanie lub wyłączanie udostępniania projektu za pomocą programu Bridge

1. Kliknij ikonę Version Cue na panelu Ulubione.
2. Zaznacz projekt i wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz polecenie Widok > Panel Inspektor. Kliknij Edytuj właściwości na obszarze zadań panelu Inspektor.
- Wybierz polecenie Narzędzia > Version Cue > Edytuj właściwości.

3 Zaznacz lub wyłącz opcję Udostępniaj ten projekt innym, a następnie naciśnij przycisk Zapisz.

Zmiana położenia kopii zapasowych projektu

Uwaga: *To zadanie możesz wykonać tylko wówczas, gdy masz dostęp do pełnego zestawu funkcji Version Cue. Zobacz "Dostęp do funkcji Version Cue" na stronie 503.*

Zanim zmienisz położenie folderu kopii zapasowych, zamknij serwer Version Cue. Nie przenoś tego folderu ręcznie.

1 Zamknij serwer Version Cue (zobacz "Zamykanie lub ponowne uruchamianie serwera Version Cue" na stronie 512).

2 Aby dotrzeć do preferencji Version Cue, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Windows: dwukrotnie kliknij ikonę Version Cue na obszarze powiadomień paska zadań, w prawym dolnym rogu ekranu.
- Mac OS: kliknij ikonę Version Cue na pasku menu na górze ekranu. Wybierz Preferencje Version Cue CS3 z menu.
- Otwórz panel sterowania i dwukrotnie kliknij ikonę Adobe Version Cue CS3 (Windows) lub kliknij opcję Adobe Version Cue CS3 w preferencjach systemu (Mac OS).

3 Kliknij zakładkę Położenia w oknie dialogowym Adobe Version Cue CS3.

4 Kliknij przycisk Wybierz obok bieżącego położenia folderu Kopia zapasowa. Wybierz nowe położenie dla tego folderu. Musi to być miejsce na tym samym komputerze, na którym zainstalowany jest serwer Version Cue.

5 Kliknij przycisk OK.

6 Kliknij OK (Windows) lub Zastosuj teraz (Mac OS). Gdy pojawi się monit, kliknij Tak (Windows) lub Uruchom ponownie (Mac OS), aby ponownie uruchomić serwer Version Cue.

Dodawanie plików i folderów do projektu

Uwaga: *To zadanie możesz wykonać tylko wówczas, gdy masz dostęp do pełnego zestawu funkcji Version Cue. Zobacz "Dostęp do funkcji Version Cue" na stronie 503.*

Aby zapisywać wersje pliku, udostępniać go grupie roboczej i korzystać z zarządzania plikami w środowisku Version Cue, musisz dodać ten plik do projektu Version Cue. Do projektów Version Cue można dodawać zarówno pliki Adobe, jak i innych firm. Pojedyncze pliki możesz dodawać za pomocą składników pakietu Adobe Creative Suite, które obsługują Version Cue (służy do tego okno dialogowe Adobe). Jeśli chcesz dodać grupę plików, użyj polecenia Dodaj pliki w programie Bridge.

Zobacz także

"Korzystanie z okna dialogowego Adobe" na stronie 504

"Otwieranie projektu" na stronie 514

Dodawanie pliku do projektu

1 Otwórz plik w programie Acrobat, Flash, Illustrator, InCopy, InDesign lub Photoshop.

2 Wybierz polecenie Plik > Zapisz jako. Jeżeli używane jest okno dialogowe Otwórz systemu operacyjnego, kliknij przycisk Użyj okna Adobe.

3 Kliknij ikonę Version Cue na panelu Ulubione, otwórz projekt, do którego chcesz dodać plik i kliknij Zapisz jako.

4 Wpisz komentarz do wersji w oknie dialogowym Zwróć albo Zapisz wersję (Acrobat) i kliknij OK.

Dodawanie pliku lub folderu do projektu za pomocą programu Bridge

1 Kliknij Version Cue na panelu Ulubione i otwórz projekt, do którego chcesz dodać pliki.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Przeciągnij pliki lub foldery z Eksploratora (Windows) lub Findera (Mac OS) do projektu w Bridge. (Nie można przeciągać pustych folderów do projektu Version Cue otwartego w Bridge).
- Wybierz polecenie Narzędzia > Version Cue > Dodaj pliki. W oknie dialogowym Otwórz zaznacz przynajmniej jeden plik i kliknij Otwórz.

3 Wpisz komentarz do wersji w oknie dialogowym Zwróć i kliknij OK.

Usuwanie projektów

Uwaga: *To zadanie możesz wykonać tylko wówczas, gdy masz dostęp do pełnego zestawu funkcji Version Cue. Zobacz "Dostęp do funkcji Version Cue" na stronie 503.*

Projekt Version Cue możesz usuwać za pomocą programu Bridge lub dowolnego składnika pakietu Adobe Creative Suite, który obsługuje Version Cue, a także za pomocą narzędzia Administracja serwera Version Cue. Nie można usunąć projektu, jeżeli jakiś użytkownik ma pliki oznaczone jako Pobrany do edycji lub Używany (Acrobat).
Uwaga: *Usuń blokady plików, aby usunąć z takich plików stan Pobrany do edycji lub Używany (Acrobat). Zobacz "Zaawansowane zadania administracyjne na serwerze Version Cue" na stronie 540.*

Usunięcie projektu powoduje nieodwracalne wymazanie wszystkich jego plików (wraz z wersjami) oraz folderów z serwera Version Cue. Kasuje także skróty do projektu i lokalne pliki projektu na twoim komputerze. Lokalne pliki projektu utworzone na komputerach innych użytkowników nie są usuwane, dopóki użytkownicy ci nie odłączą się od usuniętego projektu.

Zobacz także

"Korzystanie z okna dialogowego Adobe" na stronie 504

"Otwieranie projektu" na stronie 514

Usuwanie projektu

1 Otwórz okno dialogowe Adobe w programie Acrobat, Flash, Illustrator, InCopy, InDesign lub Photoshop. Zaznacz projekt, który chcesz usunąć i kliknij ikonę Usuń .

Usuwanie projektu w przeglądarce Bridge

1 Kliknij ikonę Version Cue na panelu Ulubione.

2 Zaznacz projekt, który chcesz usunąć i kliknij ikonę Usuń pozycję .

Odłączanie się od projektów

Uwaga: *To zadanie możesz wykonać tylko wówczas, gdy masz dostęp do pełnego zestawu funkcji Version Cue. Zobacz "Dostęp do funkcji Version Cue" na stronie 503.*

Odłączanie się od projektu powoduje usunięcie lokalnych plików projektu na twoim komputerze, ale pozostawia nienaruszone kopie wzorcowe na serwerze Version Cue. Odłączenie usuwa także skróty do projektu z okna dialogowego Adobe i z programu Bridge. Możesz się odłączyć od projektu, jeśli chcesz zwolnić miejsce na swoim dysku. Przy kolejnym otwarciu, pobraniu, edycji czy synchronizowaniu pliku zostaną utworzone owe lokalne pliki projektu. Odłączenie od projektu pozwala także usunąć ze swojego dysku lokalne pliki projektu, który został usunięty przez inną osobę z grupy roboczej.

Gdy administrator usunie projekt, a ty masz należące do niego pliki ze statusem 'Pobrany do edycji' lub 'Używany' (Acrobat), to musisz ręcznie usunąć folder lokalnych plików projektu ze swojego dysku. Potem możesz odłączyć się od projektu.

Zobacz także

"Korzystanie z okna dialogowego Adobe" na stronie 504

"Otwieranie projektu" na stronie 514

Odłączanie się od projektu

1. Otwórz okno dialogowe Adobe w programie Acrobat, Flash, Illustrator, InCopy, InDesign lub Photoshop i kliknij ikonę Version Cue na panelu Ulubione.
2. Kliknij projekt, od którego chcesz się odłączyć, prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Mac OS). Wybierz polecenie Odłącz.

Odłączanie się od projektu w przeglądarce Bridge

1. Kliknij ikonę Version Cue na panelu Ulubione.
2. Kliknij projekt, od którego chcesz się odłączyć, prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Mac OS). Wybierz polecenie Odłącz.

Praca z plikami w środowisku Version Cue

Informacje o lokalnych plikach projektu

Praca z plikami pochodzącymi z projektu Version Cue polega na edytowaniu *kopii lokalnej* danego pliku w folderze na twoim dysku twardym. Natomiast sam plik wzorcowy na serwerze Version Cue pozostaje nienaruszony i jest chroniony. Dzięki obsłudze lokalnych plików projektu, kilku użytkowników może jednocześnie pracować nad tym samym plikiem.
> ***Ważne:*** *Aby zmienić położenie lokalnych plików projektu na dysku twardym, użyj funkcji Zmień położenie (nie przenoś ręcznie folderu projektu za pomocą systemu plików). Instrukcje podano w sekcji "Edytowanie właściwości projektu" na stronie 515.*

Podczas pracy okresowo zapisuj zmiany za pomocą polecenia Zapisz. W ten sposób uaktualnia się lokalny plik projektu. Gdy wybierzesz polecenie Zwróć albo Zapisz wersję (Acrobat) albo zsynchronizujesz pliki z serwerem Version Cue, do pliku wzorcowego na serwerze zostanie dodana nowa wersja.

Zobacz także

"Dostęp do funkcji Version Cue" na stronie 503

"Informacje o projektach Version Cue" na stronie 513

Status pliku

Pliki zarządzane przez środowisko Version Cue są oznaczane ikonami, które sygnalizują stan takiego pliku na serwerze Version Cue. Stan pliku można sprawdzić, przeglądając pliki z projektu Version Cue i korzystając z programu Bridge. Stan ten jest także widoczny na pasku stanu w oknie dokumentu, gdy otworzysz taki plik w składniku pakietu Creative Suite, który obsługuje Version Cue. Natomiast program Acrobat wyświetla stan pliku w lewym dolnym rogu panelu nawigacyjnego.

Jeżeli nie widzisz informacji o stanie Version Cue na pasku stanu okna dokumentu, kliknij pasek stanu i wybierz polecenie Pokaż > Stan Version Cue.

Plik może wykazywać kilka stanów na raz.

Otwarty Ten plik jest otwarty w twoim komputerze. Stan Otwarty jest sygnalizowany tylko dla plików, które znajdują się na twoim lokalnym komputerze.

Pobrany do edycji przeze mnie Edytujesz ten plik. Version Cue przypisuje ten stan, gdy dokonasz zmian w zawartości pliku. Plik można oznaczyć jako 'pobrany do edycji' przed rozpoczęciem edycji. Pozwala to ostrzec innych użytkowników, że zamierzasz zmieniać treść pliku.

Pobrany do edycji przez [nazwa konta użytkownika]
Inny użytkownik edytuje ten plik i nie zapisał jeszcze nowej wersji.

Aby szybko wyświetlić wszystkie pliki z danego projektu, które zostały pobrane do edycji, otwórz ten projekt. W oknie dialogowym Adobe kliknij opcję 'Pobrane pliki' pod wpisem Version Cue na panelu Ulubione.

Zsynchronizowany Do edycji dostępna jest najnowsza znana wersja tego pliku, a na twoim komputerze znajduje się jego kopia lokalna. Version Cue przydziela ten stan, gdy zwrócisz wersję edytowanego pliku albo zsynchronizujesz projekt.

Konflikt Występuje konflikt wersji lub ten sam plik edytuje jednocześnie dwóch użytkowników.

Nowy plik Plik w folderze lokalnych plików projektu jest jedyną kopią znaną Version Cue i nie został zsynchronizowany z serwerem Version Cue. Ten stan może wystąpić np. w sytuacji, gdy plik zostanie po raz pierwszy zapisany w istniejącym projekcie w chwili, gdy serwer Version Cue jest offline. Taki plik można edytować, ale należy pamiętać, że po zapisaniu zmian trzeba go zwrócić lub zsynchronizować.

Na serwerze jest nowsza wersja Istnieje lokalny plik projektu, ale na serwerze Version Cue znajduje się nowsza wersja tego pliku. Stan ten oznacza, że program przez kilka chwil będzie pobierał uaktualniony plik, zanim umożliwi jego edycję jako lokalnego pliku projektu.

Serwer offline Istnieje lokalny plik projektu, ale serwer Version Cue jest offline, albo to ty nie masz połączenia z siecią i nie możesz skontaktować się z serwerem. Nie można więc sprawdzić, czy lokalny plik projektu jest zsynchronizowany z najnowszą wersją na serwerze Version Cue. Kopię offline możesz edytować i zapisywać wprowadzone zmiany. Musisz jednak zapisać zwrócić tę wersję lub zsynchronizować plik, gdy serwer stanie się znów dostępny (online).

Usunięty Plik lub folder został usunięty z projektu, ale nie został jeszcze nieodwracalnie wymazany. (Usunięty plik lub folder można odzyskać).

Zobacz także

"Dostęp do funkcji Version Cue" na stronie 503

"Edytowanie i synchronizowanie plików offline" na stronie 529

Otwieranie pliku w projekcie

Uwaga: *To zadanie możesz wykonać tylko wówczas, gdy masz dostęp do pełnego zestawu funkcji Version Cue. Zobacz "Dostęp do funkcji Version Cue" na stronie 503.*

Możesz otwierać tylko pliki pochodzące z projektów, które są przechowywane na lokalnym serwerze Version Cue, albo z projektów udostępnionych, które znajdują się na serwerze zdalnym, skonfigurowanym jako widoczny dla innych użytkowników.

Zobacz także

"Otwieranie projektu" na stronie 514

"Korzystanie z okna dialogowego Adobe" na stronie 504

Otwieranie pliku projektu

1 Wybierz polecenie Plik > Otwórz w programie Acrobat, Flash, Illustrator, InCopy, InDesign lub Photoshop. W oknie dialogowym Adobe kliknij ikonę Version Cue na panelu Ulubione.

2 Dwukrotnie kliknij projekt zawierający plik, który ma zostać otwarty.

3 Zaznacz ten plik i kliknij Otwórz.

Uwaga: *Aby pokazać plik w programie Bridge, otwórz okno dialogowe Adobe i kliknij ten plik prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Mac OS). Wybierz polecenie Pokaż w Bridge.*

Otwieranie pliku projektu za pomocą programu Bridge

1 Kliknij ikonę Version Cue na panelu Ulubione.

2 Dwukrotnie kliknij projekt zawierający plik, który chcesz otworzyć. Następnie dwukrotnie kliknij ten plik. Plik zostanie otwarty we właściwej dla niego aplikacji.

Zapisywanie zmian w lokalnym pliku projektu

Jeśli chcesz zapisać zmiany edytowanego pliku z projektu Version Cue, ale nie zamierzasz jeszcze zapisywać nowej wersji, możesz użyć polecenia Plik > Zapisz, aby zapisać wprowadzone zmiany w lokalnym pliku projektu na własnym komputerze. Dopóki nie zapiszesz nowej wersji na udostępnionym serwerze Version Cue, wprowadzone zmiany nie będą dostępne dla innych użytkowników. Można także zamknąć plik po zapisaniu zmian, a później otworzyć go ponownie i zwrócić wersję na serwer.

1 Aby zapisać zmiany w lokalnym pliku projektu, wybierz polecenie Plik > Zapisz.

Zobacz także

"Dostęp do funkcji Version Cue" na stronie 503

"Zwracanie wersji na serwer" na stronie 527

Usuwanie lokalnych plików projektu

Uwaga: *To zadanie możesz wykonać tylko wówczas, gdy masz dostęp do pełnego zestawu funkcji Version Cue. Zobacz "Dostęp do funkcji Version Cue" na stronie 503.*

Jeśli chcesz zwolnić miejsce na dysku, możesz usunąć te pliki z folderu lokalnych plików projektu, które nie są obecnie pobrane do edycji. Usunięcie lokalnych plików projektu nie ma wpływu na pliki zwrócone na serwer Version Cue. Version Cue utworzy nowe lokalne pliki projektu podczas następnej synchronizacji projektu.

Odłączenie się od projektu również usuwa lokalne pliki. Jednak polecenie Odłącz usuwa również skróty do projektu z programu Bridge i z okna dialogowego Adobe.

- W programie Bridge zaznacz projekt Version Cue albo plik projektu. Wybierz polecenie Narzędzia > Version Cue > Wyczyść pliki lokalne.
- W programie Acrobat, Flash, Illustrator, InCopy, InDesign lub Photoshop, zaznacz projekt Version Cue lub plik projektu w oknie dialogowym Adobe, a potem wybierz polecenie Wyczyść pliki lokalne z menu Narzędzia albo Narzędzia projektu (Acrobat).

Zobacz także

"Odłączanie się od projektów" na stronie 518

Edytowanie plików pobranych do edycji przez innego użytkownika

Uwaga: *To zadanie możesz wykonać tylko wówczas, gdy masz dostęp do pełnego zestawu funkcji Version Cue. Zobacz "Dostęp do funkcji Version Cue" na stronie 503.*

Jeżeli inna osoba edytuje kopię lokalną pliku wzorcowego, środowisko Version Cue zmienia stan takiego pliku na 'Pobrany do edycji' albo 'Używany' (Acrobat). Jeśli spróbujesz edytować swój lokalny plik projektu, Version Cue poinformuje, że ten plik został już pobrany do edycji i zapyta, czy chcesz kontynuować pracę nad plikiem.

Po zakończeniu pracy nad plikiem, obaj użytkownicy mogą zapisać jego nową wersję na serwerze Version Cue. Version Cue poinformuje wszystkich bieżących użytkowników o pojawieniu się nowej wersji pliku na serwerze Version Cue. Pozwoli im również pobrać najnowszą wersję lub dalej pracować nad własnymi modyfikacjami.

Za pomocą narzędzia Administracja serwera Version Cue można nałożyć blokadę ochronną na projekt Version Cue. Tylko pierwszy użytkownik, który rozpocznie edytowanie dostępnego pliku z projektu chronionego blokadą będzie mógł zapisać nową wersję tego pliku w projekcie Version Cue. Więcej informacji podano w sekcji "Tworzenie projektów w programie Administracja serwera Version Cue i zarządzanie nimi" na stronie 536.

Edytowanie pliku pobranego do edycji przez innego użytkownika

1 Otwórz ten plik. Gdy pojawi się ostrzegawcze okno dialogowe Pobrany do edycji przez albo Używany (Acrobat), wybierz jedną z następujących opcji:

Pomiń zmiany	**Wyświetla najnowszą wersję pliku z serwera Version Cue i odrzuca zmiany wprowadzone przez ciebie w lokalnym pliku projektu.**
Kontynuuj edycję	**Umożliwia dalsze edytowanie lokalnego pliku projektu, nie dopuszczając do zastąpienia zmian wprowadzonych w kopii lokalnej tego samego pliku edytowanej przez innego użytkownika. Version Cue poprosi każdego użytkownika o zapisanie nowej wersji pliku.**

2 Jeżeli zdecydujesz się na pracę nad plikiem i zmienisz jego zawartość, Version Cue wyświetli ostrzeżenie przypominające, że istnieje ryzyko konfliktu kopii. Wybierz jedno z następujących poleceń:

Nie, zamknij dokument	**Zamyka dokument bez żadnych zmian.**
Tak, zachowaj otwarty	**Plik pozostaje otwarty, można więc nad nim pracować.**

3 Jeżeli projekt nie jest chroniony blokadą, to możesz zapisać swoje zmiany jako nową wersję. Version Cue wyświetli ostrzeżenie, że kontynuacja doprowadzi do wystąpienia konfliktu kopii. Wybierz jedno z następujących poleceń:

Anuluj	**Powraca do otwartego dokumentu, nie zwracając wersji na serwer.**
Zwróć	**Uaktualnia plik wzorcowy na serwerze Version Cue do nowej wersji. Version Cue ostrzeże innego użytkownika, że utworzono nowszą wersję pliku.**

Dokument można w dowolnym momencie zamknąć, odrzucając wprowadzone zmiany.

Uaktualnianie plików do najnowszej wersji

Jeżeli inny użytkownik utworzy nowszą wersję pliku, który masz otwarty lub który jest nadal oznaczony jako 'Pobrany do edycji przez' lub 'Używany', to przy otwarciu, próbie edycji lub przeniesienia na wierzch okna dokumentu, Version Cue poprosi o uaktualnienie tego dokumentu do jego najnowszej wersji.

1 Gdy pojawi się ten komunikat, wybierz jedną z następujących opcji:

Pomiń zmiany	**Uaktualnia dokument do najnowszej wersji z projektu Version Cue. Po uaktualnieniu pliku można go dalej edytować. Utracisz jednak wszystkie wprowadzone przez siebie zmiany, nawet jeżeli zapiszesz je w pliku lokalnym poleceniem Zapisz.**
Kontynuuj edycję	**Pozostawia dokument bez zmian. Można go dalej edytować, nie zastępując zmian w nowszej wersji. Natomiast przy zamykaniu pliku program poprosi o zapisanie go w nowej wersji lub odrzucenie zmian.**

Przenoszenie i kopiowanie plików Version Cue

Uwaga: *To zadanie możesz wykonać tylko wówczas, gdy masz dostęp do pełnego zestawu funkcji Version Cue. Zobacz "Dostęp do funkcji Version Cue" na stronie 503.*

Aby skopiować lub przenieść pliki Version Cue w obrębie projektu, między różnymi projektami, albo z projektu do folderu na pulpicie, użyj poleceń Przenieś do albo Kopiuj do w programie Bridge. Gdy kopiujesz lub przenosić plik, Version Cue kopiuje lub przenosi tylko najnowszą wersję.

Zobacz także

"Otwieranie projektu" na stronie 514

"Korzystanie z okna dialogowego Adobe" na stronie 504

Kopiowanie plików Version Cue

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Zaznacz plik w programie Bridge i wybierz polecenie Edycja > Kopiuj.
- Kliknij plik w Bridge prawym przyciskiem myszy i wybierz polecenie Kopiuj do. Wybierz projekt albo folder z menu kontekstowego. Aby wybrać folder, którego nie ma w menu, wybierz opcję Folder. Zaznacz folder na pulpicie albo w projekcie i kliknij OK.
- Przeciągnij pliki na nowe miejsce, przytrzymując klawisz Ctrl (Windows) lub Option (Mac OS).
- Przeciągnij pliki z jednego projektu do drugiego (jeżeli przeciągniesz pliki do innego miejsca w tym samym projekcie, to zostaną przeniesione, nie skopiowane).

Przenoszenie plików Version Cue

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij plik w Bridge prawym przyciskiem myszy i wybierz polecenie Przenieś do. Wybierz projekt albo folder z menu kontekstowego. Aby wybrać folder, którego nie ma w menu, wybierz opcję Folder. Zaznacz folder i kliknij OK.
  Uwaga: *Program Bridge przenosi pliki, gdy użyjesz polecenia Przenieś do w obrębie jednego projektu Version Cue. Jeżeli użyjesz polecenia Przenieś do, aby skopiować pliki z jednego projektu Version Cue do drugiego albo z projektu Version Cue na pulpit, to program Bridge skopiuje te pliki.*
- Przeciągnij pliki do innego miejsca w tym samym projekcie (jeżeli przeciągniesz pliki do innego projektu, to zostaną skopiowane).

Wyszukiwanie plików Version Cue

Uwaga: *To zadanie możesz wykonać tylko wówczas, gdy masz dostęp do pełnego zestawu funkcji Version Cue. Zobacz "Dostęp do funkcji Version Cue" na stronie 503.*

Podając takie informacje (metadane), jak tytuły, autorzy, dane o prawach autorskich, słowa kluczowe, daty i położenie, można szybko odnaleźć pliki w projekcie Version Cue. Gdy pracujesz nad plikami projektu Version Cue, system automatycznie dodaje do nich metadane. Możesz także samodzielnie dodać inne metadane do plików za pomocą okna Informacje o pliku w składnikach pakietu Adobe Creative Suite. Składniki pakietu Adobe Creative Suite mogą zawierać specjalne pola metadanych; np. informacje o czcionkach i kolorach w plikach InDesign albo o kolorach użytych w plikach programu Illustrator.

Możesz wyszukiwać nie tylko istniejące pliki, ale także pliki usunięte z projektu. W programie Bridge można szukać plików z projektu Version Cue według komentarzy do wersji albo według wcześniejszych wersji. (Instrukcje wyszukiwania w programie Bridge podano w sekcji "Wyszukiwanie plików i folderów" w systemie pomocy Bridge).
Uwaga: *Program Bridge nie przeszukuje metadanych w komentarzach do wersji Version Cue, jeżeli nie wybierzesz opcji Zwrócony komentarz z menu Kryteria w oknie dialogowym Znajdź.*

1. Otwórz okno dialogowe Adobe w programie Acrobat, Flash, Illustrator, InCopy, InDesign lub Photoshop i kliknij ikonę Version Cue na panelu Ulubione. Dwukrotnie kliknij projekt, który chcesz przeszukać.
2. Kliknij Szukaj w projekcie .
3. Wybierz opcję z menu Kategoria wyszukiwania i wpisz kryteria w pole obok.
4. Kliknij przycisk Szukaj.

Zobacz także

"Korzystanie z okna dialogowego Adobe" na stronie 504

"Otwieranie projektu" na stronie 514

Umieszczanie plików Version Cue

Uwaga: *To zadanie możesz wykonać tylko wówczas, gdy masz dostęp do pełnego zestawu funkcji Version Cue. Zobacz "Dostęp do funkcji Version Cue" na stronie 503.*
Gdy pracujesz nad projektem Version Cue w programie Illustrator, InCopy, InDesign lub Photoshop, możesz dodać plik Version Cue do dokumentu w taki sam sposób, jak każdy inny plik - używając polecenia Umieść. Możesz także przeciągnąć plik z projektu Version Cue w Bridge do otwartego pliku programu Flash, Illustrator, InCopy, InDesign lub Photoshop.

Zawsze dodawaj zasoby do projektu Version Cue, zanim umieścisz je w pliku zarządzanym przez środowisko Version Cue. Jeśli umieścisz plik niezarządzany przez Version Cue w pliku zarządzanym przez to środowisko, to nie będzie można śledzić wersji i stanu umieszczonych zasobów.
Panel Łącza (w programach Illustrator, InCopy i InDesign) wyświetla dodatkowe informacje o umieszczonych plikach z projektów Version Cue. Pokazuje, czy połączony plik jest edytowany i który użytkownik go edytuje. Za pomocą panelu Łącza możesz również sprawdzić, czy połączony plik wymaga uaktualnienia do nowszej wersji z serwera Version Cue.

Pełny opis umieszczania plików w dokumentach można znaleźć w pomocy do poszczególnych aplikacji.

Zastępowanie umieszczonego pliku poprzednią wersją

Niekiedy trzeba pracować nad wieloma wersjami dokumentu, który zawiera łącze do pliku, który też ma wiele wersji. Jeśli postanowisz promować wcześniejszą wersję dokumentu, zawierającą łącze do wcześniejszej wersji pliku, to Version Cue połączy z promowanym dokumentem bieżącą wersję pliku.

Załóżmy na przykład, że tworzymy dokument InDesign, umieszczamy w nim plik programu Photoshop, a potem tworzymy wiele wersji zarówno dokumentu InDesign, jak i pliku Photoshop. Jeżeli później postanowimy promować wcześniejszą wersję dokumentu InDesign, to łącze do umieszczonego pliku programu Photoshop będzie prowadziło do bieżącej wersji tego pliku - a nie do wersji, do której prowadziło łącze w promowanym dokumencie InDesign. Aby rozwiązać ten problem, trzeba zastąpić połączony plik jego wcześniejszą wersją.
Uwaga: *Program Illustrator, InCopy lub InDesign może wyświetlać miniaturkę wersji pliku, do której początkowo prowadziło łącze z promowanego dokumentu. Jednak w rzeczywistości łącze to prowadzi teraz do najnowszej wersji pliku. Na przykład, podczas tworzenia pakietu dla dokumentu InDesign, który wyświetla miniaturkę prawidłowej wersji, program InDesign zastąpi miniaturkę tego pliku najnowszą (czyli niewłaściwą) wersją.*

1. W programie Illustrator, InCopy lub InDesign zaznacz plik na panelu Łącza.
2. Wybierz polecenie Wersje z menu panelu Łącza.

3 Wybierz wersję i kliknij opcję Promuj do bieżącej. Jeśli chcesz, wpisz komentarz do wersji. Kliknij Zapisz.

Wyświetlanie plików i wersji na panelu Łącza

Gdy w programie Illustrator, InCopy lub InDesign włączona jest obsługa środowiska Version Cue, panel Łącza wskazuje, kto edytuje połączony plik z projektu Version Cue.

Panel Łącza obsługuje pliki zarządzane przez środowisko Version Cue w taki sam sposób, jak pozostałe pliki. Na przykład, jeżeli na serwerze Version Cue pojawi się nowa wersja połączonego pliku, to wyświetlona zostanie ikona zmodyfikowanej kompozycji . Jeżeli plik zaginie, pojawi się ikona brakującej kompozycji . Połączony plik z projektu Version Cue uaktualnia się w taki sam sposób, jak pliki niepodlegające zarządzaniu przez środowisko Version Cue.

Panel Łącza wyświetla również ikonę stanu Version Cue, opisującą stan pliku na serwerze Version Cue (zobacz “Stany plików” na stronie 519). Pokazuje także wersje połączonego pliku, co pozwala promować i wykorzystywać wcześniejsze wersje. Można nawet tworzyć wersje połączonych plików z aplikacji innych, niż Adobe.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby wyświetlić wersje umieszczonego pliku, wybierz polecenie Wersje z menu panelu Łącza.
- Aby wyświetlić podpowiedź z wersjami umieszczonego pliku, przesuń wskaźnik nad nazwę pliku na panelu Łącza.

Więcej informacji o posługiwaniu się panelem Łącza i umieszczonymi plikami podano w systemie pomocy do programów Illustrator, InCopy i InDesign.

Usuwanie plików lub folderów z projektu

Uwaga: *To zadanie możesz wykonać tylko wówczas, gdy masz dostęp do pełnego zestawu funkcji Version Cue. Zobacz “Dostęp do funkcji Version Cue” na stronie 503.*

Pliki i foldery można usuwać za pomocą przeglądarki Bridge lub dowolnego składnika pakietu Creative Suite, który obsługuje środowisko Version Cue. *Usuwanie* pliku lub folderu z systemu Version Cue to proces dwufazowy, chroniący przed przypadkowym usunięciem.

Pierwszy etap polega na usunięciu pliku lub folderu i nadaniu mu stanu "Usunięty". Usunięcie pliku lub folderu ukrywa go w widoku normalnym, ale nie powoduje skasowania. Drugi etap polega na nieodwracalnym usunięciu i wymazaniu pliku lub folderu wraz z jego wcześniejszymi wersjami.
Uwaga: *Pliki i foldery może usuwać każdy użytkownik o odpowiednich uprawnieniach, pod warunkiem, że nie mają one stanu Pobrany do edycji albo Używany (Acrobat). Jeżeli pracujesz w grupie roboczej i musisz usunąć plik, który edytuje inny użytkownik, to możesz zresetować blokadę tego pliku za pomocą narzędzia Administracja serwera Version Cue.*

W programie Bridge oraz składnikach pakietu Adobe Creative Suite, które obsługują środowisko Version Cue, można wyświetlić pliki projektu o stanie 'Usunięte' w widoku Kosza projektu. Pliki i foldery o stanie 'Usunięte' można odzyskiwać, aby ponownie objąć je zarządzaniem przez środowisko Version Cue. Version Cue będzie wyświetlać odzyskane i foldery pliki w poprzednim położeniu w hierarchii folderów projektu.

Zobacz także

“Korzystanie z okna dialogowego Adobe” na stronie 504

“Otwieranie projektu” na stronie 514

Usuwanie plików lub folderów

1 Otwórz okno dialogowe Adobe w programie Acrobat, Flash, Illustrator, InCopy, InDesign lub Photoshop i kliknij ikonę Version Cue na panelu Ulubione. Otwórz projekt zawierający pliki lub foldery, które chcesz usunąć.

2 Zaznacz plik lub folder, który chcesz usunąć i kliknij ikonę Usuń na pasku narzędziowym.

Usuwanie plików lub folderów w programie Bridge

1. Kliknij Version Cue na panelu Ulubione w programie Bridge i otwórz projekt zawierający pliki, które chcesz usunąć.
2. Zaznacz plik i kliknij ikonę Usuń na pasku narzędziowym.

Odzyskiwanie usuniętego pliku lub folderu

1. Otwórz okno dialogowe Adobe w programie Acrobat, Flash, Illustrator, InCopy, InDesign lub Photoshop. Otwórz projekt zawierający plik lub folder, który chcesz odzyskać.
2. Kliknij ikonę Kosz projektu na panelu Ulubione, kliknij prawym przyciskiem plik, który chcesz odzyskać, i wybierz polecenie Odtwórz.
3. Wybierz polecenie Odśwież z menu Narzędzia lub Narzędzia projektu (Acrobat), aby uaktualnić okno dialogowe.

   Plik lub folder zostanie odtworzony w tym samym miejscu w projekcie Version Cue, które poprzednio zajmował.
   Uwaga: *Aby odtworzyć plik z usuniętego uprzednio folderu, należy najpierw odtworzyć ten folder. Spowoduje to odtworzenie folderu z całą jego zawartością.*

Odzyskiwanie usuniętego pliku lub folderu w programie Bridge

1. Kliknij Version Cue na panelu Ulubione i otwórz projekt zawierający pliki, które chcesz odzyskać.
2. Wybierz polecenie Narzędzia > Version Cue > Wyświetl kosz projektu.
3. Zaznacz plik, który chcesz odzyskać i wybierz polecenie Narzędzia > Version Cue > Odtwórz.

Plik lub folder zostanie odtworzony w tym samym miejscu w projekcie Version Cue, które poprzednio zajmował.

Nieodwracalne usuwanie pliku lub folderu

1. Otwórz okno dialogowe Adobe w programie Acrobat, Flash, Illustrator, InCopy, InDesign lub Photoshop. Otwórz projekt zawierający plik lub folder, który chcesz nieodwracalnie usunąć.
2. Kliknij ikonę Kosz projektu na panelu Ulubione, kliknij prawym przyciskiem plik, który chcesz odzyskać, i wybierz polecenie Usuń nieodwracalnie.
3. Kliknij przycisk OK.

Nieodwracalne usuwanie pliku w programie Bridge

1. Kliknij Version Cue na panelu Ulubione i otwórz projekt zawierający pliki, które chcesz nieodwracalnie usunąć.
2. Wybierz polecenie Narzędzia > Version Cue > Wyświetl kosz projektu.
3. Kliknij plik, który chcesz nieodwracalnie usunąć, prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Ctrl (Mac OS). Kliknij Usuń nieodwracalnie.

Wersje w środowisku Version Cue

Informacje o wersjach

Wersje służą do śledzenia zmian wprowadzanych w pliku: każda wersja jest migawką tego pliku, wykonaną w danym momencie. Edytując plik z serwera Version Cue, edytujesz ostatnią wersję, jaka została zapisana na serwerze Version Cue. Gdy chcesz zapisać swoje zmiany na serwer Version Cue, zwracasz wersję. Nie trzeba zwracać wersji za każdym razem, gdy zapisuje się zmiany. Wersję zwraca się dopiero wtedy, gdy chce się wykonać 'migawkę' pliku.

Wraz z wersjami można zapisywać komentarze, ułatwiające śledzenie zmian. Starsze wersje można również promować do statusu bieżącej wersji, aby odzyskać plik zniszczony przez niepożądane zmiany.

Różne wersje tego samego pliku można porównywać. Przestarzałe wersje można usuwać, aby zwolnić miejsce na dysku.

Film przedstawiający zarządzanie wersjami pod adresem www.adobe.com/go/vid0115_pl.

Zobacz także

"Dostęp do funkcji Version Cue" na stronie 503

"Informacje o lokalnych plikach projektu " na stronie 519

Zwracanie wersji na serwer

Uwaga: *To zadanie możesz wykonać tylko wówczas, gdy masz dostęp do pełnego zestawu funkcji Version Cue. Zobacz "Dostęp do funkcji Version Cue" na stronie 503.*

Aby zwrócić nową wersję pliku na serwer, użyj polecenia Zwróć lub Zapisz wersję (Acrobat). Spowoduje to zapisanie zmian na serwerze Version Cue i usunięcie stanu 'Pobrany do edycji' lub 'Używany przez' (Acrobat) z tego pliku.

Gdy zwracasz wersję, Version Cue przesyła i zapisuje tylko zmiany wprowadzone w pliku.

Wersje plików z aplikacji innych niż Adobe można zwracać tylko wtedy, gdy są to pliki z projektu Version Cue i gdy zostały otwarte za pomocą przeglądarki Bridge. Po zwróceniu wersji plików z aplikacji innych niż Adobe, możesz wyświetlać je w oknie dialogowym Wersje w składnikach pakietu Creative Suite, które obsługują środowisko Version Cue, a także na panelu Inspektor lub Zawartość w programie Bridge.
Uwaga: *W programach InCopy, InDesign i Illustrator można zapisywać wersje nieosadzonej grafiki, obrazów i plików tekstowych, używając polecenia Edytuj oryginał na panelu Łącza. Po zakończeniu edycji pliku zapisz go w jego oryginalnej aplikacji. Potem otwórz panel Łącza i zaznacz ten plik. Użyj polecenia Zwróć łącze, aby zwrócić wersję do projektu Cue. Więcej informacji można znaleźć w systemie pomocy do programu InCopy, InDesign lub Illustrator.*

Zobacz także

"Otwieranie projektu" na stronie 514

Zwracanie wersji

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - W programie Flash, InCopy, Illustrator, InDesign lub Photoshop wybierz polecenie Plik > Zwróć.
   - W programie Acrobat wybierz polecenie Plik > Zapisz wersję.
   - W programie Bridge zaznacz pliki, które chcesz zwrócić i kliknij przycisk Zwróć.
2. W oknie dialogowym Zwróć wpisz komentarze, które chcesz skojarzyć z tą wersją. Potem kliknij OK.

Zwracanie pliku aplikacji innej niż Adobe

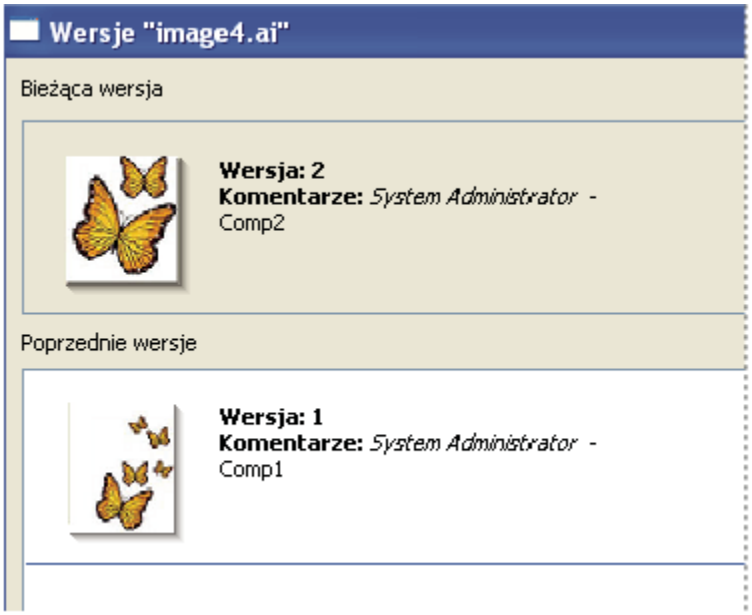
1. Uruchom program Bridge.
2. Kliknij Version Cue na panelu Ulubione w programie Bridge i otwórz projekt zawierający plik, który chcesz pobrać do edycji.
3. Dwukrotnie kliknij ten plik, aby go pobrać i otwórz go.
4. Gdy plik otworzy się we właściwej dla niego aplikacji, wprowadź zmiany, zapisz i zamknij plik.
5. W programie Bridge kliknij przycisk Zwróć.
6. W oknie dialogowym Zwróć wpisz komentarze, które chcesz skojarzyć z tą wersją. Potem kliknij OK.

Wyświetlanie, promowanie i usuwanie wersji

Uwaga: *To zadanie możesz wykonać tylko wówczas, gdy masz dostęp do pełnego zestawu funkcji Version Cue. Zobacz "Dostęp do funkcji Version Cue" na stronie 503.*

Wersje traktowane są jak osobne pliki, które można wyświetlać za pomocą okna dialogowego Wersje we wszystkich składnikach pakietu Creative Suite, które obsługują Version Cue, albo za pomocą panelu Zawartość w programie Bridge. Okno dialogowe Wersje oraz program Bridge wyświetlają miniaturki wszystkich wersji pliku (z kolejnymi numerami) oraz daty i komentarze do każdej wersji, a także login użytkownika, który utworzył daną wersję.
Jeśli chcesz drobiazgowo porównać wersje, możesz wyświetlić każdą z nich we właściwej dla niej aplikacji.

Jeżeli chcesz, aby wcześniejsza wersja była dostępna do jednoczesnego użytku w projekcie tak samo, jak wersja bieżąca, to możesz zapisać ją jako odrębny zasób.



Wyświetlanie wersji w oknie dialogowym Adobe

Zobacz także

"Korzystanie z okna dialogowego Adobe" na stronie 504

"Otwieranie projektu" na stronie 514

Wyświetlanie wersji

1. Otwórz okno dialogowe Adobe w programie Acrobat, Flash, InCopy, Illustrator, InDesign lub Photoshop i kliknij ikonę Version Cue na panelu Ulubione. Otwórz projekt zawierający plik, którego wersje chcesz wyświetlić.
2. Zaznacz plik, którego wersje chcesz wyświetlić.
3. Wybierz polecenie Wersje z menu Narzędzia albo Narzędzia projektu (Acrobat) .

   Wersje zostaną wyświetlone w oknie dialogowym Wersje.

Wersje pliku można wyświetlać, gdy jest on otwarty w jednym ze składników pakietu Creative Suite, który obsługuje Version Cue. Wybierz polecenie Wersje z menu stanu na dole okna dokumentu.

Wyświetlanie wersji w programie Bridge

1. Kliknij ikonę Version Cue na panelu Ulubione.
2. Otwórz projekt zawierający plik, którego wersje chcesz wyświetlić. Zaznacz ten plik.
3. Wybierz polecenie Narzędzia > Version Cue > Wersje lub kliknij przycisk Wersje na panelu Zawartość. Wersje pojawią się na panelu Zawartość.

Wyświetlanie wcześniejszej wersji w aplikacji, z której pochodzi

Jeśli wyświetlisz starszą wersję w aplikacji, z której pochodzi, to wprowadzone zmiany nie zostaną uwzględnione w bieżącej wersji (chyba, że ta starsza wersja zostanie promowana do wersji bieżącej). Możesz jednak zapisać zmiany w starszej wersji jako nowy zasób.

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - W oknie dialogowym Wersje kliknij wersję, która ma być otwarta i kliknij Wyświetl.
   - W programie Bridge dwukrotnie kliknij wersję, którą chcesz otworzyć.

Version Cue otworzy wcześniejszą wersję w aplikacji, z której ona pochodzi. Na pasku tytułu pliku pojawi się numer wersji, przypominający, że nie jest to wersja bieżąca. Plik posiada status Nigdy nie zapisywany, ponieważ poprzednia wersja jest tylko migawką wcześniejszej postaci pliku.

Promowanie wersji

Promowanie poprzedniej wersji zapisuje kopię tej wcześniejszej wersji jako wersję bieżącą. W tej procedurze poprzednia wersja pozostaje nienaruszona, można więc powrócić do niej w przyszłości. W nowej wersji bieżącej nie pojawią się zmiany, które zostały wprowadzone w okresie między jej utworzeniem a jej promowaniem.

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Otwórz okno dialogowe Wersje. Zaznacz wersję, która ma zostać promowana i kliknij przycisk Promuj do wersji bieżącej.
   - W programie Bridge zaznacz wersję, którą chcesz promować i kliknij Promuj.
2. Wpisz komentarz do wersji w oknie dialogowym Zwróć i kliknij OK.

Usuwanie wersji pliku

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - W oknie dialogowym Wersje zaznacz wersję, która ma zostać usunięta. Kliknij przycisk Usuń.
   - W programie Bridge zaznacz wersję, którą chcesz usunąć. Kliknij Usuń tę wersję.

Należy zauważyć, że numery pozostałych wersji nie zostaną zmienione.

Narzędzie Administracja serwera Version Cue umożliwia jednoczesne usuwanie wielu poprzednich wersji wszystkich plików projektu. Korzystając z tej metody możesz określać wersje, które mają zostać zachowane, według ich daty lub liczby wersji. Zobacz "Tworzenie projektów w programie Administracja serwera Version Cue i zarządzanie nimi" na stronie 536.

Edytowanie i synchronizowanie plików offline

Informacje o plikach offline

Gdy musisz pracować nad plikami z projektu Version Cue, podczas gdy serwer Version Cue jest niedostępny, możesz edytować lokalne pliki projektu na swoim komputerze. Gdy serwer Version Cue znowu stanie się dostępny, musisz *zsynchronizować* te pliki z serwerem tak, by zapisać najnowsze wersje na serwerze Version Cue. Można zsynchronizować cały projekt, tylko wybrany folder albo wybrany plik w projekcie.

Aby przygotować się do pracy nad plikami offline, najlepiej zsynchronizować cały projekt Version Cue, gdy serwer jest nadal dostępny (online). Dzięki temu na twoim komputerze pojawią się lokalne pliki projektu. Możesz je edytować offline (bez połączenia z serwerem) i zsynchronizować, gdy serwer znów stanie się dostępny.

Edytowanie plików offline

Uwaga: *To zadanie możesz wykonać tylko wówczas, gdy masz dostęp do pełnego zestawu funkcji Version Cue. Zobacz "Dostęp do funkcji Version Cue" na stronie 503.*

Pliki offline z niedostępnego serwera Version Cue możesz edytować, otwierając kopie offline. Jeśli wiesz, że konieczna będzie praca nad plikiem offline, to zanim odłączysz się od sieci, najpierw pobierz ten plik do edycji (zobacz "Ręczne pobieranie pliku do edycji" poniżej).

Zobacz także

"Korzystanie z okna dialogowego Adobe" na stronie 504

"Otwieranie projektu" na stronie 514

Edytowanie lokalnych plików projektu z projektu offline

1. Otwórz okno dialogowe Adobe w programie Acrobat, Flash, InCopy, Illustrator, InDesign lub Photoshop i kliknij ikonę Version Cue na panelu Ulubione. Otwórz projekt zawierający plik, który chcesz edytować. System Version Cue może potrzebować kilku sekund na stwierdzenie, że serwer Version Cue jest niedostępny.

2. Dwukrotnie kliknij plik, aby go otworzyć (stan 'Kopia offline' umożliwia otwarcie pliku).

3. Po zakończeniu edycji pliku wybierz polecenie Plik > Zapisz, aby zapisać lokalny plik projektu. Gdy serwer Version Cue ponownie stanie się dostępny, zsynchronizuj pliki. Jeżeli serwer Version Cue stanie się dostępny w chwili, gdy edytujesz plik offline w aplikacji Adobe, to Version Cue automatycznie oznaczy ten plik jako Pobrany do edycji albo Używany (Acrobat).

Ręczne pobieranie pliku do edycji

Jeżeli zamierzasz pracować nad plikiem bez połączenia z serwerem Version Cue, to przed odłączeniem serwera od sieci musisz ręcznie oznaczyć ten plik jako pobrany do edycji. Gdy oznaczasz plik jako Pobrany do edycji, Version Cue tworzy dla ciebie lokalny plik projektu i chroni plik przed edycją przez innych użytkowników.

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - W programie Bridge kliknij ikonę Version Cue na panelu Ulubione, przejdź do pliku i kliknij przycisk Pobierz do edycji.
   - Otwórz okno dialogowe Adobe w programie Acrobat, Flash, Illustrator, InCopy, InDesign lub Photoshop i kliknij ikonę Version Cue na panelu Ulubione. Otwórz projekt zawierający ten plik. Kliknij plik prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Ctrl (Mac OS) i wybierz opcję Pobierz do edycji albo Oznacz jako używany (Acrobat). Kliknij Anuluj, aby zamknąć okno dialogowe Adobe.

Synchronizacja plików

Uwaga: *To zadanie możesz wykonać tylko wówczas, gdy masz dostęp do pełnego zestawu funkcji Version Cue. Zobacz "Dostęp do funkcji Version Cue" na stronie 503.*

Po pracy nad plikami offline musisz *zsynchronizować* swoje pliki z serwerem Version Cue, aby zapisać na serwerze najnowsze wersje tych plików. Synchronizację warto przeprowadzić także wtedy, gdy inny użytkownik zapisze nowszą wersję pliku na serwerze Version Cue.

Zobacz także

"Korzystanie z okna dialogowego Adobe" na stronie 504

"Otwieranie projektu" na stronie 514

Synchronizacja plików

1. Otwórz okno dialogowe Adobe w programie Acrobat, Flash, Illustrator, InCopy, InDesign lub Photoshop i kliknij ikonę Version Cue na panelu Ulubione. Zaznacz projekt, plik lub folder, który chcesz zsynchronizować. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Jeśli nie masz odpowiednich lokalnych plików projektu, to aby ściągnąć zasoby z serwera Version Cue, wybierz polecenie Pobierz z menu Narzędzia lub Narzędzia projektu (Acrobat) (jeżeli polecenie Pobierz nie jest dostępne, to zasoby są już zsynchronizowane).
   - Aby jednocześnie wysłać zasoby na serwer Version Cue i ściągnąć zasoby z serwera, wybierz polecenie Synchronizuj z menu Narzędzia albo Narzędzia projektu (Acrobat).
2. Jeżeli pojawi się monit, wybierz jedną z opcji w oknie dialogowym Konflikt pliku.

Synchronizowanie plików w programie Bridge

1. W programie Bridge kliknij ikonę Version Cue na panelu Ulubione.
2. Zaznacz projekt, folder lub plik i wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Jeśli nie masz odpowiednich lokalnych plików projektu, to aby ściągnąć zasoby z serwera Version Cue, wybierz polecenie Narzędzia > Version Cue > Pobierz (jeżeli polecenie Pobierz nie jest dostępne, to zasoby są już zsynchronizowane).
   - Aby jednocześnie pobrać i wysłać zasoby na serwer Version Cue, wybierz polecenie Narzędzia > Version Cue > Synchronizuj (albo kliknij przycisk Synchronizuj na pasku narzędziowym).
3. Jeżeli pojawi się monit, wybierz jedną z opcji w oknie dialogowym Konflikt pliku.

Opcje konfliktu plików

Jeżeli plik wzorcowy na serwerze Version Cue jest nowszy, niż lokalny plik projektu na twoim komputerze, który został przez ciebie zmodyfikowany, to pojawi się okno dialogowe Konflikt plików, zawierające następujące opcje:
Zastosuj poniższe działanie przy wszystkich kolejnych konfliktach Automatycznie stosuje wybraną opcję przy każdym konflikcie plików.

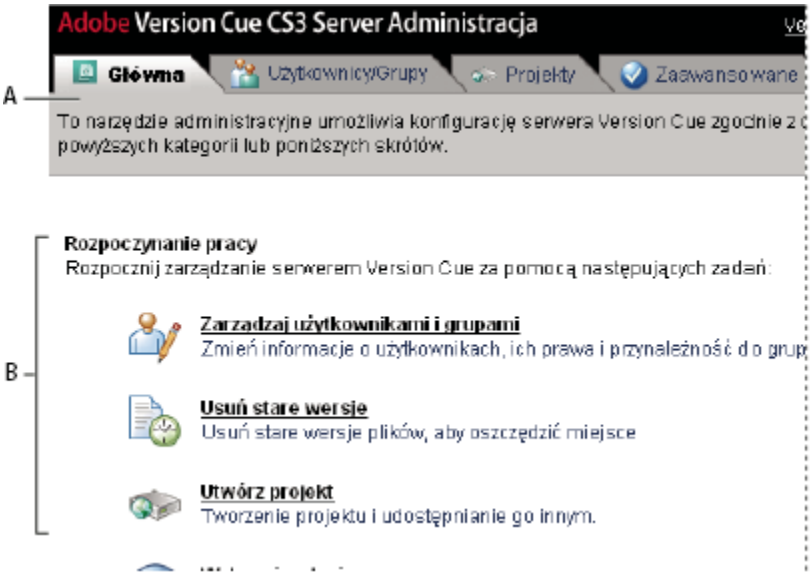
Zwróć Zapisuje lokalny plik projektu jako nową wersję na serwerze Version Cue.

Pomiń plik Powoduje, że najnowsza wersja z serwera Version Cue nie zostanie ściągnięta. (Uniemożliwi to również zapisanie wersji twojego lokalnego pliku projektu na serwerze Version Cue). Opcję tę należy wybrać tylko wtedy, gdy chcesz zachować wprowadzone przez siebie zmiany edycyjne, a odrzucić inne zmiany w pliku wzorcowym.

Administracja serwera Version Cue

Informacje o narzędziu Administracja serwera Version Cue

Narzędzie Administracja serwera Version Cue umożliwia tworzenie, edytowanie i usuwanie projektów, zarządzanie dostępem użytkowników i grup, wyświetlanie dzienników i raportów, inicjowanie internetowych recenzji PDF i zarządzanie nimi, a także wykonywanie zaawansowanych zadań administracyjnych na serwerze, m. in. usuwanie wersji plików, zdejmowanie blokad z pliku, konfigurowanie wtyczek i tworzenie kopii zapasowych serwera Version Cue.
Strona WWW Administracja serwera Version Cue jest podzielona na cztery zakładki: Każda zakładka zawiera kontrolki służące do konfigurowania Version Cue. Narzędzie Administracja serwera Version Cue można otworzyć z ikony Version Cue, z przeglądarki WWW lub z dowolnego składnika pakietu Creative Suite, który obsługuje Version Cue.



Zakładki Użytkownicy/grupy i Projekty w narzędziu Administracja serwera Version Cue
***A.** Zakładki **B.** Kontrolki*

Oprogramowanie wymagane dla narzędzia Administracja serwera Version Cue

Narzędzie Administracja serwera Version Cue dla Windows wymaga oprogramowania Java Runtime Environment (JRE) 1.5 lub nowszego, aby importować projekty z folderów. Oprogramowanie Java Runtime Environment można pobrać ze strony firmy Sun Microsystems poświęconej środowisku Java, pod adresem: www.java.com/en/download/manual.jsp.

Zarówno w systemie Windows jak i Mac OS, narzędzie Administracja serwera Version Cue wymaga odtwarzacza Adobe Flash Player 9 do administrowania użytkownikami i grupami. Podczas pierwszego tworzenia użytkowników i grup, Version Cue poprosi o zainstalowanie programu Flash Player.

Logowanie do narzędzia Administracja serwera Version Cue

***Uwaga:** To zadanie możesz wykonać tylko wówczas, gdy masz dostęp do pełnego zestawu funkcji Version Cue. Zobacz "Dostęp do funkcji Version Cue" na stronie 503.*

Po pierwszym włączeniu serwera Version Cue, środowisko Version Cue automatycznie tworzy domyślny identyfikator logowania (`system`) z przyzwoleniami administratora i prosi o wybranie hasła. Ten identyfikator i hasło umożliwiają zalogowanie się do narzędzia Administracja serwera Version Cue.

Inni użytkownicy o przyzwoleniach administracyjnych również mogą logować się do narzędzia Administracja serwera Version Cue.

Zobacz także

"Włączanie i konfigurowanie serwera Version Cue" na stronie 508

Logowanie z ikony Version Cue

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - (Windows) Kliknij prawym przyciskiem myszy ikonę Version Cue na pasku narzędzi, a potem kliknij Administracja serwera.
   - (Mac OS) Kliknij ikonę Version Cue na górze ekranu i wybierz z menu polecenie Administracja serwera.
2. Wpisz identyfikator logowania i hasło w odpowiednie pola tekstowe i kliknij Zaloguj.

Logowanie ze składnika Creative Suite, który obsługuje Version Cue

Do narzędzia Administracja serwera Version Cue można się zalogować również z programów Acrobat, Flash, InCopy, InDesign, Illustrator i Photoshop.

1. Wybierz polecenie Plik > Otwórz i kliknij Użyj okna dialogowego Adobe.
2. Wybierz polecenie Połącz z serwerem z menu Narzędzia albo polecenie 'Połącz z' z menu Narzędzia projektu (Acrobat), wpisz adres IP lub DNS oraz numer portu serwera Version Cue, którym chcesz zarządzać i kliknij OK. Domyślny numer portu to 3703 (50900, jeżeli łączysz się z serwerem Version Cue CS3, który zainstalowano na tym samym systemie, co przestrzeń roboczą Version Cue).
3. Wybierz polecenie Edytuj właściwości z menu Narzędzia albo Narzędzia projektu (Acrobat) .
4. Kliknij przycisk Administracja serwera w oknie dialogowym Edytuj właściwości.
5. Wpisz identyfikator logowania i hasło w odpowiednie pola tekstowe i kliknij Zaloguj.

Logowanie z przeglądarki internetowej

1. W przeglądarce wpisz adres IP lub DNS komputera, na którym zainstalowany jest serwer Version Cue. Przed adresem umieść frazę http://, a za adresem dwukropek i domyślny numer portu. Na przykład: http://153.32.235.230:3703 (IP) lub http://*mojserwer.mojafirma.com*:3703 (DNS). Domyślny numer portu to 3703 (50900, jeżeli łączysz się z serwerem Version Cue CS3, który zainstalowano na tym samym systemie, co przestrzeń roboczą Version Cue).

   Uwaga: *Jeżeli serwer zainstalowano na komputerze lokalnym, wpisz http://localhost:3703.*
2. W oknie przeglądarki pojawi się strona logowania do narzędzia Administracja serwera Adobe Version Cue. Wpisz identyfikator logowania i hasło w odpowiednie pola tekstowe i kliknij Zaloguj.

Tworzenie kont użytkowników i zarządzanie nimi

Uwaga: *To zadanie możesz wykonać tylko wówczas, gdy masz dostęp do pełnego zestawu funkcji Version Cue. Zobacz "Dostęp do funkcji Version Cue" na stronie 503.*

Tylko użytkownicy o przyzwoleniach dostępu na poziomie administratora systemu mogą tworzyć, importować, eksportować i edytować konta użytkowników Version Cue.

Jeżeli podczas włączania serwera Version Cue nie skonfigurowano automatycznego tworzenia kont użytkowników, to trzeba utworzyć nazwy kont użytkowników Version Cue, aby inne osoby miały dostęp do projektów na serwerze Version Cue. Aby ograniczyć dostęp użytkowników do niektórych projektów Version Cue, można wprowadzić obowiązek logowania się do tego projektu oraz przydzielić do niego odpowiednie nazwy użytkowników i przyzwolenia.

Do tworzenia kont użytkowników i zarządzania nimi w narzędziu Administracja serwera Version Cue niezbędne jest oprogramowanie Adobe Flash Player 9. Podczas pierwszego tworzenia użytkowników, Version Cue poprosi o zainstalowanie programu Flash Player 9.

Zobacz także

"Tworzenie projektów w programie Administracja serwera Version Cue i zarządzanie nimi" na stronie 536

Tworzenie, edytowanie lub usuwanie użytkowników

Utwórz konta użytkowników, aby umożliwić im dostęp do projektów na serwerze Version Cue.

1. Kliknij zakładkę Użytkownicy/grupy na stronie Administracja serwera Version Cue. Kliknij opcję Nowy w obszarze Użytkownicy.
2. W oknie dialogowym Nowy użytkownik wpisz nazwę użytkownika, identyfikator logowania i hasło. Z menu Poziom dostępu administratora wybierz poziom dostępu dla tego użytkownika:
   - Opcja Brak uniemożliwia użytkownikowi dostęp do narzędzia Administracja serwera Version Cue.

- Opcja Użytkownik umożliwia standardowy dostęp do narzędzia Administracja serwera Version Cue. Użytkownicy o standardowym poziomie dostępu mogą tworzyć nowe projekty (jeżeli mają przyzwolenie na tworzenie projektów) oraz modyfikować utworzone przez siebie projekty.
- Opcja Administrator systemu daje pełny dostęp do wszystkich zadań narzędzia Administracja serwera Version Cue.

3 Zaznacz opcję Tworzenie projektów, aby umożliwić użytkownikowi tworzenie nowych projektów Version Cue.

4 (Opcjonalnie) W pozostałe pola tekstowe wpisz numer telefonu, adres e-mail i komentarze. Pamiętaj o wpisaniu adresu e-mail, jeżeli użytkownik ma brać udział w recenzjach PDF w środowisku Version Cue.

5 Kliknij przycisk Zapisz.

Aby edytować konto użytkownika, zaznacz je, kliknij Edytuj, zmień ustawienia w oknie dialogowym Edytuj [nazwa użytkownika] i kliknij Zapisz. Aby usunąć użytkownika, zaznacz ją i kliknij przycisk Usuń.

Tworzenie, edytowanie lub usuwanie grupy użytkowników

Grupy użytkowników tworzy się po to, aby zebrać razem użytkowników o podobnych przyzwoleniach. Można np. utworzyć grupę użytkowników o nazwie "Graficy", aby zgrupować wszystkich użytkowników tworzących kompozycje w danym projekcie. Domyślna grupa "Każdy" zawiera wszystkich użytkowników w systemie.

1 Kliknij zakładkę Użytkownicy/grupy na stronie Administracja serwera Version Cue.

2 Kliknij opcję Nowa w obszarze Grupy.

3 W oknie dialogowym Nowa grupa wpisz nazwę grupy. Opcjonalnie można dodać komentarz. Potem kliknij Zapisz.

4 Dodaj użytkowników do grupy, przeciągając ich z obszaru Użytkownicy do nowej grupy.

Aby zmienić nazwę grupy, zaznacz ją, kliknij Edytuj i wpisz nową nazwę w pole Nazwa grupy. Aby usunąć grupę, zaznacz ją i kliknij przycisk Usuń.

Przydzielanie przyzwoleń użytkownikom i grupom

Przyzwolenia można przydzielać poszczególnym użytkownikom lub całym grupom. Przyzwolenia różnią się od poziomów dostępu. Poziomy dostępu sterują dostępem do narzędzia Administracja serwera Version Cue. Natomiast przyzwolenia sterują dostępem do serwera Version Cue, projektów i recenzji PDF w środowisku Version Cue. Należy pamiętać, że przyzwolenia przydzielone użytkownikom lub grupom mogą zostać nadpisane przez przyzwolenia przydzielone użytkownikom do konkretnych projektów.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby przydzielić przyzwolenia użytkownikowi, zaznacz tego użytkownika na zakładce Użytkownicy/grupy na stronie Administracja serwera Version Cue.
- Aby przydzielić przyzwolenia wszystkim użytkownikom w grupie, zaznacz tę grupę na zakładce Użytkownicy/grupy na stronie Administracja serwera Version Cue.

2 Zaznacz opcję Zezwalaj lub Odrzuć dla każdej kategorii przyzwoleń w sekcji Przyzwolenia globalne:

Aby zezwolić na wszystkie przyzwolenia lub odrzucić wszystkie, wybierz polecenie Zezwalaj na wszystkie lub Odrzuć wszystko. Aby wyświetlić domyślne przyzwolenia przydzielone użytkownikowi lub grupie, zaznacz tego użytkownika lub grupę i kliknij Przyzwolenia efektywne.

- 'Odczyt' zezwala na wyświetlanie projektów i plików, wersji i informacji o plikach.
- 'Zapis' zezwala na dodawanie plików do projektu i zapisywanie wersji oraz informacji o pliku.
- 'Usuwanie' zezwala na usuwanie projektów lub zawartych w nich plików.
- 'Inicjator recenzji' zezwala na inicjowanie recenzji PDF w narzędziu Administracja serwera Version Cue (zobacz “Rozpoczynanie recenzji PDF w środowisku Version Cue” na stronie 543).

- 'Administracja projektu' zezwala na administrowanie projektami (np. powielanie, tworzenie kopii zapasowych, eksportowanie i usuwanie projektów).

3 Kliknij przycisk Zapisz przyzwolenia.

Importowanie użytkowników z katalogu LDAP

LDAP (Lightweight Directory Access Protocol) to metoda przeszukiwania systemów katalogowych, które zawierają informacje o użytkownikach, np. ich nazwy i hasła. Użytkowników z serwera LDAP można zaimportować i przypisać ich atrybuty (np. nazwę i hasło) do atrybutów konta Version Cue. Użytkownicy zaimportowani z serwera LDAP mają ikonę użytkownika , różniącą się od zwykłej ikony użytkownika .

Uwaga: *Włączenie opcji Automatyczne tworzenie konta użytkownika podczas konfiguracji serwera Version Cue, a potem włączenie obsługi LDAP powoduje, że użytkownicy z katalogu LDAP są automatycznie importowani w momencie wejścia na serwer przy użyciu konta LDAP. Użytkownicy zaimportowani w ten sposób są dodawani do grupy Każdy, otrzymują poziom dostępu 'Brak' i nie mogą logować się do narzędzia Administracja serwera Version Cue. Ta technika umożliwia automatyczne przyznawanie użytkownikom LDAP domyślnych praw dostępu do projektów na serwerze Version Cue bez potrzeby bezpośredniego importowania ich kont.*

1 Kliknij zakładkę Zaawansowane na stronie Administracja serwera Version Cue.

2 Kliknij Preferencje LDAP.

3 Kliknij Włącz obsługę LDAP i wpisz informacje o serwerze LDAP:

- W pole tekstowe Serwer LDAP wpisz nazwę serwera.
- W pole tekstowe Port serwera wpisz numer portu serwera.
- W pole tekstowe Baza wyszukiwania wpisz punkt początkowy w hierarchii LDAP dla katalogu na tym serwerze LDAP.
- Jeżeli serwer LDAP wymaga uwierzytelniania, wpisz nazwę i hasło użytkownika w pola tekstowe Nazwa użytkownika oraz Hasło.
- Jeśli chcesz się łączyć z serwerem LDAP obsługującym protokół SSL używając tego protokołu, to zaznacz opcję Używaj LDAP z SSL.
- W pola tekstowe ID użytkownika, Wyświetlana nazwa, E-mail, Info i Telefon wpisz atrybuty LDAP. Version Cue przypisze je do odpowiednich atrybutów konta na serwerze Version Cue.
- Aby włączyć okresową synchronizację serwera Version Cue z serwerem LDAP zaznacz opcję Włącz automatyczną synchronizację i określ okres synchronizacji.

4 Kliknij przycisk Zapisz.

5 Kliknij zakładkę Użytkownicy/grupy na stronie Administracja serwera Version Cue. Kliknij opcję 'Kliknij, aby zmaksymalizować' w obszarze Użytkownicy.

6 Kliknij 'Importuj użytkowników zewnętrznych'.

7 W oknie dialogowym Użytkownicy zewnętrzny wpisz kilka pierwszych liter nazwy użytkownika (użytkowników) LDAP, którego chcesz zaimportować. Version Cue automatycznie uzupełni wpis.

8 Zaznacz te nazwy i kliknij Dodaj.

9 Powtarzaj kroki 7 i 8, aby dodać tylu użytkowników LDAP, ilu chcesz. Potem kliknij Importuj użytkownika.

Eksportowanie listy użytkowników

Aby dodać zbiór kont użytkowników do innego serwera Version Cue, wyeksportuj wykaz użytkowników i skopuj go do folderu EksportUzytkownikow w folderze aplikacji Version Cue na komputerze, na którym zainstalowano tamten serwer Version Cue. Potem można zaimportować użytkowników z tak wyeksportowanej listy.

1 Kliknij zakładkę Użytkownicy/grupy na stronie Administracja serwera Version Cue.

2 Kliknij opcję 'Kliknij, aby zmaksymalizować' na obszarze Użytkownicy.

3 Kliknij przycisk Eksportuj użytkowników.

4 Zaznacz użytkowników, których chcesz wyeksportować. Kliknięcie z przytrzymaniem klawisza Shift zaznacza kolejnych użytkowników; kliknięcie z przytrzymaniem klawisza Ctrl pozwala zaznaczyć użytkowników nieleżących obok siebie.

5 Wpisz nazwę listy w polu tekstowym Nazwa pliku. Opcjonalnie można wpisać Uwagi w polu tekstowym Komentarze.

6 Kliknij przycisk Eksportuj.

Położenie listy jest podane pod nagłówkiem Eksportuj użytkowników. Aby zaimportować tę listę na inny serwer Version Cue, skopiuj ten plik do folderu Dane/EksportUzytkownikow w folderze aplikacji Version Cue na serwerze docelowym.

Importowanie użytkowników z listy

1 Kliknij zakładkę Użytkownicy/grupy na stronie Administracja serwera Version Cue. Kliknij opcję Importuj użytkowników.

2 Kliknij listę użytkowników, którą chcesz zaimportować.

3 Zaznacz pole wyboru obok nazwy każdego użytkownika, którego chcesz zaimportować. Możesz też zaznaczyć pole wyboru obok kolumny Nazwa użytkownika, aby wybrać wszystkich użytkowników.

4 Kliknij przycisk Dalej.

Tworzenie projektów w programie Administracja serwera Version Cue i zarządzanie nimi

Uwaga: *To zadanie możesz wykonać tylko wówczas, gdy masz dostęp do pełnego zestawu funkcji Version Cue. Zobacz "Dostęp do funkcji Version Cue" na stronie 503.*

Można utworzyć nowy pusty projekt Version Cue, projekt z plików w folderze na komputerze, na którym zainstalowany jest serwer Version Cue, albo projekt z serwera WebDAV lub FTP. Po utworzeniu projektu możesz w dowolnym momencie edytować jego właściwości, korzystając z zakładki Projekty.

Tworzenie nowego projektu Version Cue

1 Kliknij zakładkę Projekty na stronie Administracja serwera Version Cue, a potem kliknij opcję Nowy.
- Kliknij Pusty projekt, aby utworzyć pusty projekt Version Cue.
- Kliknij Importuj z folderu, aby utworzyć projekt zawierający pliki z folderu na dysku twardym.
- Kliknij Importuj z serwera FTP lub Importuj z serwera WebDAV, aby zaimportować serwis WWW lub pliki z folderu na serwerze FTP albo WebDAV.

2 Wpisz nazwę projektu w pole tekstowe Nazwa nowego projektu.

3 Określ właściwości projektu Version Cue (zobacz "Właściwości projektu Version Cue" poniżej).

4 Kliknij Utwórz (jeżeli tworzysz nowy pusty projekt) albo Dalej (jeżeli tworzysz projekt z folderu plików na serwerze FTP lub WebDAV albo na dysku twardym).

5 Jeśli importujesz projekt z folderu, wykonaj następujące czynności, a potem kliknij Importuj:
- Jeżeli importowana zawartość to serwis WWW, wybierz opcję Importuj folder jako serwis WWW.
- Aby wskazać folder, z którego mają zostać zaimportowane pliki, kliknij Przeglądaj i wybierz folder.
  Uwaga: *Nie przechodź nigdzie ze strony narzędzia Administracja serwera Version Cue po kliknięciu opcji Importuj. Jeżeli przejdziesz gdzie indziej, zanim wszystkie pliki zostaną zaimportowane do projektu, to Version Cue utworzy projekt, ale nie doda do niego wszystkich plików.*

6 Jeśli importujesz projekt z folderu na serwerze FTP lub WebDAV, wykonaj następujące czynności, a potem kliknij Importuj:

- Jeżeli importowana zawartość to serwis WWW, wybierz opcję Importuj katalog FTP jako serwis WWW lub Importuj katalog WebDAV jako serwis WWW.
- W polu tekstowym Serwer FTP lub Serwer WebDAV określ serwer, z którego mają zostać zaimportowane pliki. Wpisz numer portu w pole tekstowe Port.
- Aby wskazać folder, kliknij Przeglądaj i wybierz folder.
- Jeżeli dostęp do serwera wymaga podania nazwy i hasła użytkownika, wpisz te informacje w pola tekstowe Nazwa użytkownika oraz Hasło.
- Aby przy łączeniu się z serwerem korzystać z pośrednictwa serwera proxy, zaznacz opcję Używaj proxy.
- Aby łączyć się z serwerem w trybie pasywnym, zaznacz opcję Używaj trybu pasywnego.

7 Jeżeli projekt ma wymagać logowania, kliknij Przydziel przyzwolenia i przypisz użytkownikom przyzwolenia (zobacz "Przydzielanie przyzwoleń użytkownikom" poniżej).

Właściwości projektów Version Cue

Tworząc lub edytując projekty Version Cue w narzędziu Administracja serwera Version Cue, ustaw następujące opcje:
Udostępniaj ten projekt innym Użytkownicy mogą znajdować się w podsieci lub łączyć się z serwerem Version Cue za pomocą jego adresu IP bądź DNS oraz numeru portu.

Ten projekt wymaga logowania
Gwarantuje, że dostęp do projektu uzyskają tylko użytkownicy posiadający login i hasło Version Cue.
Uwaga: *Ustawienie tej opcji w sytuacji, gdy jakiś użytkownik już uzyskał dostęp bez uwierzytelnienia spowoduje, że użytkownik ten nadal będzie mógł otwierać projekt, nie logując się. Trzeba więc odpowiednio zmienić przyzwolenia na liście użytkowników przydzielonych do projektu.*

Włącz blokadę dla tego projektu Ogranicza obsługę wersji pliku do wersji kolejnych. Tylko pierwszy użytkownik, który rozpocznie edytowanie dostępnego pliku z projektu chronionego blokadą będzie mógł zapisać nową wersję tego pliku w projekcie Version Cue. Zanim inni użytkownicy będą mogli zwracać wersje, pierwszy użytkownik musi zapisać wersję i zamknąć plik, albo przywrócić wersję pliku z projektu i zamknąć plik. Inni użytkownicy będą musieli zapisać swoje zmiany jako zupełnie nowe pliki z własnym wątkiem wersji.

Maksymalizuj zgodność z aplikacjami CS2 i Acrobat 8 Tworzy projekt używający struktury projektów Version Cue CS2. Dzięki temu użytkownicy pakietu Adobe Creative Suite 2 oraz programu Acrobat 8 mogą korzystać z projektów Version Cue CS3.

Komentarze Zapisuje wszelkie uwagi dotyczące projektu.

Przydzielanie przyzwoleń użytkownikom

Jeżeli podczas tworzenia projektu wprowadzono obowiązek logowania, to trzeba przydzielić użytkownikom przyzwolenia, definiujące ich dostęp do projektu.

1 Na obszarze Przydziel przyzwolenia na stronie narzędzia Administracja serwera Version Cue zaznacz użytkownika lub grupę zawierającą użytkownika, któremu chcesz przydzielić przyzwolenia.

2 Zaznacz opcję Zezwalaj lub Odrzuć dla każdej kategorii przyzwoleń w sekcji Przyzwolenia dla *[nazwa użytkownika]*:

Aby zezwolić na wszystkie przyzwolenia lub odrzucić wszystkie, wybierz polecenie Zezwalaj na wszystkie lub Odrzuć wszystko. Aby wyświetlić obowiązujące przyzwolenia globalne i przyzwolenia do projektów przydzielone użytkownikowi lub grupie, zaznacz tego użytkownika lub grupę i kliknij Przyzwolenia efektywne.

- 'Odczyt' umożliwia użytkownikom wyświetlanie plików, wersji i informacji o plikach w projekcie.
- 'Zapis' umożliwia użytkownikom tworzenie plików, wersji i informacji o plikach w projekcie.
- 'Usuwanie' umożliwia użytkownikom usuwanie plików z projektu.
- 'Inicjator recenzji' zezwala użytkownikowi na inicjowanie recenzji PDF w narzędziu Administracja serwera Version Cue (zobacz “Rozpoczynanie recenzji PDF w środowisku Version Cue” na stronie 543).

- 'Administracja projektu' zezwala użytkownikowi na administrowanie projektami (np. powielanie, tworzenie kopii zapasowych, eksportowanie i usuwanie projektów).

3 Kliknij przycisk Zapisz przyzwolenia.

Powielanie projektu Version Cue

Projekt można powielić, aby utworzyć nowy projekt z tymi samymi użytkownikami i uprawnieniami. Version Cue powiela hierarchię folderów w strukturze projektu.

1 Kliknij zakładkę Projekty na stronie Administracja serwera Version Cue.

2 Zaznacz pole wyboru obok projektu, który chcesz powielić i kliknij przycisk Powiel.

3 Na stronie Powiel projekt wpisz niepowtarzalną nazwę projektu.

4 Edytuj właściwości projektu i kliknij Powiel.

Usuwanie projektu Version Cue

1 Kliknij zakładkę Projekty na stronie Administracja serwera Version Cue, a potem wykonaj jedną z następujących czynności:
- Aby usunąć projekty, zaznacz pole wyboru obok każdego projektu, który chcesz usunąć.
- Aby usunąć wszystkie wymienione projekty, zaznacz pole wyboru obok etykiety kolumny Nazwa projektu.

2 Kliknij Usuń. Pojawi się strona Usuń projekt.

3 Zaznacz opcję 'Blokady użytkownika zostaną zignorowane', aby usunąć projekt nawet wtedy, gdy jakiś użytkownik pobrał pliki do edycji.

4 Kliknij Usuń.

Eksportowanie projektu Version Cue na własny komputer albo na serwer FTP lub WebDAV

Z serwera Version Cue można wyeksportować najnowsze wersje wszystkich plików projektu. Za pomocą funkcji eksportowania można przenosić pliki z jednego hosta (serwera) na inny, albo utworzyć pakiet najnowszych plików przeznaczonych na materiał wyjściowy. Można też po prostu zarchiwizować ostateczne wersje. Po przeniesieniu projektów między komputerami, system Version Cue nadal nimi zarządza.
Uwaga: *Przenosząc projekt musisz najpierw podjąć decyzję, czy utworzyć jego kopię zapasową (tak aby przeniesione zostały także wszystkie stare wersje), czy wyeksportować go (tak aby przeniesione zostały tylko bieżące wersje plików).*

1 Kliknij zakładkę Projekty na stronie Administracja serwera Version Cue. Zaznacz pole wyboru obok projektu, który chcesz wyeksportować, i kliknij przycisk Eksport.

2 Na stronie Eksportuj projekt wybierz protokół eksportowania projektu.

3 Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Jeżeli w kroku 2 wybrano opcję 'Eksportuj projekt do folderu', to wskaż folder, do którego chcesz wyeksportować projekt.
- Jeżeli w kroku 2 wybrano opcję 'Eksportuj projekt na serwer FTP' lub 'Eksportuj projekt na serwer WebDAV', podaj adres serwera w polu tekstowym Adres serwera, wskaż folder w polu tekstowym Katalog i wpisz nazwę użytkownika i hasło (jeżeli te dane są wymagane). Aby przy łączeniu się z serwerem korzystać z pośrednictwa serwera proxy, zaznacz opcję Używaj proxy. Jeżeli połączenie z serwerem przechodzi przez zaporę lub jeżeli wybrano port o numerze innym niż 21, zaznacz opcję Użyj trybu pasywnego. (Opcja ta jest dostępna tylko wtedy, gdy z menu Protokół wybrano opcję FTP).

4 Kliknij przycisk Eksportuj.

Tworzenie kopii zapasowych i odtwarzanie projektów

Uwaga: *To zadanie możesz wykonać tylko wówczas, gdy masz dostęp do pełnego zestawu funkcji Version Cue. Zobacz "Dostęp do funkcji Version Cue" na stronie 503.*

Gdy tworzysz kopię zapasową projektu Version Cue, narzędzie Administracja serwera Version Cue sporządza kopie wszystkich informacji w projekcie, w tym wszystkich wersji wszystkich plików znajdujących się w tym projekcie Version Cue. Tworząc kopię zapasową projektu możesz go przenieść z jednego serwera Version Cue na inny, zachowując wszystkie wersje znajdujące się w projekcie. Później możesz łatwością odtworzyć taką kopię zapasową, która zawiera projekt Version Cue w stanie, w jakim znajdował się w określonym dniu. Odtworzone kopie zapasowe projektów nie zastępują oryginalnego projektu Version Cue.

Konfigurację kopii zapasowych projektów można dostosować w preferencjach projektu Version Cue. Kopię zapasową projektu można wykonać, wprowadzając nową konfigurację lub używając konfiguracji istniejącej. W konfiguracji kopii zapasowej można zaplanować harmonogram okresowego kopiowania projektu.

Kopie zapasowe są domyślnie przechowywane w folderze Program Files/Common Files/Adobe/Adobe Version Cue CS3/Server/Backups (Windows) lub folderze Library/Application Support/Adobe/Adobe Version Cue CS3/Server/Backups (Mac OS).

Tworzenie kopii zapasowych projektu Version Cue

1. Kliknij zakładkę Projekty na stronie Administracja serwera Version Cue.
2. Zaznacz pole wyboru obok nazwy projektu i kliknij przycisk Kopia zapasowa.
3. Zaakceptuj nazwę w polu tekstowym Nazwa kopii zapasowej, albo wpisz nową nazwę.
4. Wybierz składniki projektu, które mają się znaleźć w kopii zapasowej: 'Zawartość projektu' (zawsze zaznaczone); aby skopiować pliki; 'Wersje plików projektu', aby wykonać kopię wszystkich wersji tych plików, 'Metadane projektu', aby wykonać kopię osadzonych informacji, wprowadzonych w składnikach pakietu Adobe Creative Suite, oraz 'Użytkownicy/przydziały użytkowników', aby wykonać kopię zapasową informacji o użytkownikach i ich przyzwoleniach w projekcie.
5. Kliknij przycisk Kopia zapasowa.

Odtwarzanie kopii zapasowej projektu Version Cue

1. Kliknij zakładkę Projekty na stronie Administracja serwera Version Cue.
2. Kliknij Kopie zapasowe projektów.
3. Zaznacz kopię zapasową, którą chcesz odtworzyć.
4. W polu tekstowym Nowa nazwa projektu wpisz nazwę, która będzie inna od nazw pozostałych projektów na serwerze Version Cue.
5. Wykonaj dowolną z następujących czynności, a następnie kliknij przycisk Odtwórz:
   - Aby odzyskać listę użytkowników, których przydzielono do projektu, zaznacz opcję Odtwórz użytkowników.
   - Aby zachować te same przywileje dla każdego z przydzielonych użytkowników, zaznacz opcję Odtwórz przydziały użytkowników.
   - Aby dodać uwagi, wpisz je w pole tekstowe Komentarze.

Tworzenie nowej konfiguracji kopii zapasowej

Po utworzeniu nowej konfiguracji, staje się ona ustawieniem domyślnym dla danego projektu.

1. Kliknij zakładkę Projekty na stronie Administracja serwera Version Cue.
2. Wybierz nazwę projektu, dla którego chcesz utworzyć nową konfigurację kopii zapasowej.
3. Kliknij Konfiguracje kopii zapasowych, a potem kliknij Nowa.
4. Wpisz nazwę konfiguracji kopii zapasowej w pole tekstowe Nazwa kopii zapasowej.

5 Wybierz elementy, które mają być umieszczane w kopii zapasowej, zaznaczając je na liście Dołącz: 'Zawartość projektu' (zawsze zaznaczone); aby skopiować pliki; 'Wersje plików projektu', aby wykonać kopię wszystkich wersji tych plików, 'Metadane projektu', aby wykonać kopię osadzonych informacji, wprowadzonych w składnikach pakietu Adobe Creative Suite, oraz 'Użytkownicy/przydziały użytkowników', aby wykonać kopię zapasową informacji o użytkownikach i ich przyzwoleniach w projekcie.

6 (Opcjonalnie) W polu tekstowym Komentarze można wpisać uwagi dołączane do pliku kopii zapasowej.

7 Jeżeli kopia zapasowa ma być wykonywana automatycznie, kliknij Harmonogram i wybierz jedną z opcji z menu Powtórz (jeżeli procedura kopii zapasowej ma być uruchamiana ręcznie, wybierz opcję Nie powtarzaj).

8 Kliknij przycisk Zapisz.

Zaawansowane zadania administracyjne na serwerze Version Cue

Uwaga: *To zadanie możesz wykonać tylko wówczas, gdy masz dostęp do pełnego zestawu funkcji Version Cue. Zobacz "Dostęp do funkcji Version Cue" na stronie 503.*

Na zakładce Zaawansowane na stronie narzędzia Administracja serwera Version Cue można wykonywać zaawansowane zadania administracyjne dla serwera Version Cue, takie jak tworzenie kopii zapasowej serwera, definiowanie serwerów proxy i włączanie obsługi SSL.

Zobacz także

"Zmiana położenia folderu Dane" na stronie 510

Wyświetlanie informacji i plików dziennika dla serwera Version Cue i wtyczek

Za pomocą narzędzia Administracja serwera Version Cue można wyświetlić wersję i nazwę serwera Version Cue, wersję oprogramowania Java, wersję bazy danych, URL (adres IP lub DNS) Version Cue, lub URL WebDAV Version Cue.

Można także obejrzeć plik dziennika dla serwera Version Cue, który monitoruje wszystkie operacje na zadanym przez użytkownika poziomie szczegółowości. Pliki dziennika są zapisywane w folderze Dzienniki, który znajduje się w folderze aplikacji Version Cue.

1 Kliknij zakładkę Zaawansowane na stronie Administracja serwera Version Cue, a potem wykonaj dowolną z następujących czynności:
- Aby wyświetlić informacje o serwerze Version Cue, kliknij Informacje o serwerze.
- Aby wyświetlić plik dziennika dla serwera Version Cue, kliknij Dziennik serwera.
- Aby określić poziom rejestrowania (Błąd, Ostrzeżenie lub Informacje), podaj maksymalną wielkość dziennika lub zmniejsz rozmiar dziennika, zapisując go w skompresowanym pliku. Kliknij Preferencje i ustaw te opcje.

Wyświetlanie raportu z importowania lub eksportowania w systemie Version Cue

1 Kliknij zakładkę Zaawansowane na stronie Administracja serwera Version Cue, a potem kliknij opcję Raporty.

2 Z menu Raporty wybierz rodzaj raportu, jaki chcesz wyświetlić.

3 Aby wyświetlić wszystkie dostępne raporty z jednego projektu, wybierz nazwę tego projektu z menu Filtruj według. Aby wyświetlić wszystkie dostępne raporty ze wszystkich projektów na serwerze Version Cue, wybierz opcję Wszystkie.

4 Kliknij nazwę projektu w kolumnie Nazwa projektu, aby wyświetlić raport.

5 Aby wydrukować kopię raportu, kliknij Drukuj widok.

6 Aby powrócić do listy raportów, kliknij opcję Lista plików.

Aby usunąć raport, zaznacz go na liście Raporty i kliknij Usuń.

Tworzenie kopii zapasowych serwera Version Cue

Utworzenie kopii zapasowej całego serwera Version Cue umożliwia przenoszenie go z jednego komputera na drugi.
> ***Ważne:*** *Odtworzenie kopii zapasowej serwera Version Cue spowoduje, że wszystkie dane bieżące na serwerze, w tym projekty, pliki i wersje, zostaną zastąpione przez odtwarzaną kopię.*

Kopie zapasowe serwera są zapisywane w domyślnym folderze Kopie zapasowe, który znajduje się w folderze aplikacji Version Cue.

1. Kliknij zakładkę Zaawansowane na stronie Administracja serwera Version Cue, a potem kliknij opcję 'Kopia zapasowa danych Version Cue'.
2. Aby dodać uwagi dotyczące kopii przestrzeni roboczej, wpisz je w pole tekstowe Komentarze.
3. Kliknij przycisk Zapisz. Po zakończeniu tworzenia kopii zapasowej kliknij OK, aby wyświetlić listę wszystkich kopii zapasowych serwerów.

Zastępowanie projektu poprzednią kopią zapasową

Aby zastąpić bieżące projekty na serwerze Version Cue ich wcześniejszą wersją, należy najpierw odtworzyć kopię zapasową. Gdy to zrobisz, narzędzie Administracja serwera Version Cue zostanie zamknięte.

1. Kliknij zakładkę Zaawansowane na stronie Administracja serwera Version Cue, a potem kliknij opcję 'Administruj kopiami zapasowymi'.
2. Kliknij kopię zapasową, którą chcesz odtworzyć. Potem kliknij Odtwórz. Serwer Version Cue zostanie zamknięty. Zamknij przeglądarkę. (Ikona Version Cue na pasku zadań pokaże, że środowisko to zostało wyłączone).
3. Uruchom serwer Version Cue.
4. Zaloguj się do narzędzia Administracja serwera Version Cue.

Zmiana nazwy serwera Version Cue

1. Kliknij zakładkę Zaawansowane na stronie Administracja serwera Version Cue, a potem kliknij opcję Preferencje.
2. Wpisz nazwę w pole tekstowe Nazwa serwera.

Definiowanie serwerów proxy HTTP i FTP

1. Kliknij zakładkę Zaawansowane na stronie Administracja serwera Version Cue, a potem kliknij opcję Preferencje.
2. Dla użytkowników importujących lub eksportujących projekty na serwer FTP można zdefiniować domyślny serwer proxy FTP.
3. Dla użytkowników importujących lub eksportujących projekty na serwer WebDAV można zdefiniować domyślny serwer proxy HTTP.

Usuwanie blokady plików z projektu Version Cue

Usuń blokady plików, aby usunąć z takich plików stan Pobrany do edycji lub Używany (Acrobat). Blokady plików może zdejmować użytkownik o uprawnieniach administratora systemu lub przyzwoleniach administracyjnych do konkretnego projektu.

1. Kliknij zakładkę Zaawansowane na stronie Administracja serwera Version Cue, a potem kliknij opcję 'Resetuj blokady' (w sekcji Serwis).
   - Wybierz projekt z menu Nazwa projektu.
   - Z menu Nazwa użytkownika wybierz użytkownika.
2. Naciśnij przycisk Resetuj blokady, aby usunąć wybrane blokady plików.

Usuwanie wersji plików z projektu

Usuwanie wersji plików podnosi wydajność pracy. Za każdym razem, gdy zwracasz wersję, jest ona zapisywana w bazie danych serwera Version Cue. Baza ta stanowi historię wersji pliku, pozwalając szybko powrócić do dowolnego z jego przeszłych stanów. Bardzo rozbudowana historia zajmuje dużo miejsca na dysku i może obniżyć wydajność serwera Version Cue.

1. Kliknij zakładkę Zaawansowane na stronie Administracja serwera Version Cue, a potem kliknij opcję 'Usuń stare wersje'.
2. Wybierz projekt z menu Nazwa projektu.
3. Aby usunąć wersje, zaznacz opcję Usuń wszystkie wersje starsze niż, a następnie określ dzień, miesiąc i rok.
4. Aby określić maksymalną liczbę wersji, jakie mogą pozostać na serwerze po naciśnięciu przycisku Usuń, zaznacz opcję Liczba zachowywanych wersji i wpisz liczbę w pole tekstowe.
5. Kliknij Usuń.

Przyznawanie dostępu do serwera bez istniejącego konta użytkownika

Jeśli ta opcja jest zaznaczona, Version Cue tworzy nowe konto użytkownika bez hasła w momencie, gdy nowy użytkownik wchodzi na serwer Version Cue.

1. Kliknij zakładkę Zaawansowane na stronie Administracja serwera Version Cue, a potem kliknij opcję Preferencje.
2. Aby umożliwić dostęp do serwera także tym użytkownikom, którzy nie mają na nim konta, wybierz opcję Automatyczne tworzenie konta użytkownika.

Włączanie obsługi SSL

Włączenie obsługi technologii SSL (Secure Sockets Layer) dla serwera Version Cue umożliwia bezpieczną komunikację między tym serwerem a programem Bridge czy składnikami pakietu Creative Suite, które współpracują z Version Cue. Po włączeniu obsługi SSL, serwer Version Cue wysyła dane przez połączenie szyfrowane.
Uwaga: *Składniki Creative Suite 2 i program Acrobat 8 nie mogą łączyć się z serwerami Version Cue CS3, które wykorzystują SSL.*

1. Kliknij zakładkę Zaawansowane na stronie Administracja serwera Version Cue, a potem kliknij opcję Preferencje zabezpieczeń.
   - Aby włączyć obsługę SSL, zaznacz Używaj SSL.
   - Aby wyświetlić istniejący certyfikat SSL, kliknij 'Wyświetl aktualnie instalowany certyfikat SSL'.
   - Aby wczytać własny certyfikat SSL, kliknij 'Importuj własny certyfikat SSL', zaznacz certyfikat, który chcesz zaimportować i kliknij Importuj.
2. Kliknij przycisk Zapisz.

Ponownie uruchom serwer Version Cue.

1. Na zakładce Zaawansowane w narzędziu Administracja serwera Version Cue kliknij 'Uruchom ponownie serwer'.
2. Kliknij Uruchom ponownie.

Serwer Version Cue można również ponownie uruchomić za pomocą preferencji Version Cue.

Recenzje PDF w środowisku Version Cue

Informacje o recenzjach dokumentów PDF w środowisku Version Cue

Za pomocą narzędzia Administracja serwera Version Cue można zorganizować i przeprowadzić procedurę internetowej recenzji dokumentów PDF, znajdujących się na serwerze Version Cue.

Recenzje dokumentów PDF w Version Cue można prowadzić również dla plików programu Adobe Illustrator (AI), które zapisano z opcją Włącz zgodność z PDF. Nie trzeba konwertować ich przedtem na PDF. Takie pliki AI pojawiają się wraz z plikami PDF na liście dokumentów po rozpoczęciu recenzji PDF w środowisku Version Cue.

Podczas recenzji, recenzenci wysyłają swoje komentarze na serwer Version Cue. Po zakończeniu recenzji można wyświetlić wszystkie komentarze w kontekście oryginalnego dokumentu lub w postaci listy w programie Administracja serwera Version Cue.

- Aby korzystać z recenzji PDF w środowisku Version Cue, recenzenci muszą mieć identyfikator logowania Version Cue oraz uprawnienia do logowania się do serwera Version Cue obsługującego recenzję.
- Do wyświetlania pliku PDF i dodawania komentarzy niezbędny jest program Acrobat 7.0 Professional lub nowszy. Więcej informacji na temat komentowania w programie Acrobat znajduje się w Pomocy programu Acrobat.

Rozpoczynanie recenzji PDF w środowisku Version Cue

Recenzję PDF w Version Cue można rozpocząć dla dowolnej wersji dowolnego dokumentu PDF, który znajduje się na serwerze Version Cue. Warunkiem koniecznym jest posiadanie odpowiednich przyzwoleń, pozwalających na korzystanie z narzędzia Administracja serwera Version Cue. Recenzji może podlegać tylko jedna wersja dokumentu PDF na raz.

1. Zaloguj się do narzędzia Administracja serwera Version Cue. (Instrukcje zawiera sekcja “Logowanie do narzędzia Administracja serwera Version Cue” na stronie 532).

2. Kliknij łącze Recenzja Version Cue CS3 na górze strony.
   - Na głównej stronie recenzji PDF Version Cue CS3 kliknij 'Rozpocznij recenzję'.
   - Kliknij kartę Dokumenty i wybierz polecenie Nierozpoczęta z menu Status recenzji.

3. Na liście dokumentów kliknij nazwę pożądanego dokumentu PDF.

4. Wybierz wersję do recenzji, a następnie kliknij przycisk Rozpocznij recenzję.

5. Na stronie Rozpocznij recenzję wprowadź informacje o recenzji:
   - Aby ustawić datę zakończenia recenzji, zaznacz opcję Ostateczny termin, a następnie wybierz datę z menu Rok, Miesiąc i Dzień.
   - Aby recenzenci mogli widzieć komentarze innych, zaznacz opcję Otwarty w sekcji Tryb recenzji. Aby recenzenci widzieli tylko własne komentarze, zaznacz opcję Prywatny.
   - Wpisz opis recenzji w pole tekstowe Opis.
   - Aby dodać recenzentów, zaznacz ich nazwy w sekcji Recenzenci. (Aby zaznaczyć lub wyłączyć wszystkich recenzentów, kliknij pole wyboru obok etykiety kolumny Recenzenci).
     Uwaga: *Jeżeli jeden z recenzentów pochodzi spoza grupy roboczej i nie ma identyfikatora logowania Version Cue, trzeba skonfigurować mu taki identyfikator z wyprzedzeniem. Recenzentom z zewnątrz należy również zapewnić dostęp sieciowy, na ogół przez zaporę (firewall).*

6. Kliknij przycisk Dalej.

7. Aby wysłać do recenzentów zaproszenia pocztą elektroniczną, zaznacz opcję Wyślij zaproszenie przez e-mail, a następnie zmodyfikuj temat i treść wiadomości stosownie do własnych potrzeb. W sekcji Odbiorcy wiadomości e-mail wybierz recenzentów, którzy mają zostać zaproszeni w ten sposób.

8. Kliknij Rozpocznij recenzję.

9. Jeżeli wybrano opcję zapraszania recenzentów przez e-mail, Version Cue uruchomi program pocztowy i wyświetli wiadomość e-mail zaadresowaną do recenzentów. E-mail zawiera bezpośrednie łącze do recenzowanego dokumentu. Sprawdź zawartość e-maila dotyczącego recenzji i wyślij go.

Zarządzanie recenzjami PDF

Po odszukaniu recenzji PDF można ją otworzyć, przejrzeć lub usunąć komentarze, edytować ustawienia recenzji, zatrzymać recenzję albo ją wznowić, a także usunąć recenzję z serwera Version Cue.

Odszukiwanie recenzji PDF

1. Zaloguj się do narzędzia Administracja serwera Version Cue. (Instrukcje zawiera sekcja "Logowanie do narzędzia Administracja serwera Version Cue" na stronie 532).
2. Kliknij łącze Recenzja Version Cue CS3 na górze strony.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Jeżeli nazwa recenzowanego dokumentu PDF jest nieznana, kliknij opcję Aktywne recenzje na zakładce Główna. Pozwoli to obejrzeć wszystkie aktywne recenzje.
   - Jeżeli nie znasz nazwy dokumentu PDF, którego recenzja została zakończona, albo chcesz przejrzeć wszystkie zakończone recenzje, kliknij opcję Recenzje zakończone na zakładce Główna.
   - Aby wyszukać dokument PDF, który jest recenzowany albo którego recenzja została zakończona, kliknij opcję Wyszukaj dokumenty na zakładce Główna. Wybierz kryteria wyszukiwania z menu Nazwa projektu, Status recenzji i Pozycje listy. Aby odszukać dokument PDF według jego nazwy, wpisz nazwę lub jej część w pole Nazwa dokumentu. Kliknij przycisk Szukaj.

Otwieranie aktywnej lub zakończonej recenzji PDF

1. Odszukaj recenzję.
2. Kliknij nazwę dokumentu PDF na liście dokumentów, a następnie zaznacz jedną z wersji na liście Historia dokumentu.

Zakończenie recenzji PDF

1. Odszukaj recenzję.
2. Kliknij nazwę dokumentu PDF na liście dokumentów.
3. Zaznacz aktywną recenzję na liście Historia dokumentu i naciśnij przycisk Zatrzymaj recenzję.

Aby wznowić zakończoną recenzję, kliknij 'Rozpocznij recenzję' na liście Historia dokumentu.
Uwaga: *Po kliknięciu opcji Rozpocznij recenzję pojawi się seria ekranów, które dotyczą zaczynania nowej recenzji, a nie wznawiania zakończonej. Jednak procedura ta pozwala również wznowić recenzję istniejącego dokumentu.*

Usuwanie recenzji PDF

Po usunięciu recenzji, Version Cue nieodwracalnie usuwa komentarze recenzentów. Jednak komentarze recenzentów do pliku PDF są usuwane również wtedy, gdy użytkownik nieodwracalnie usunie ten plik z serwera Version Cue. Natomiast jeżeli usunie się tylko jedną z wersji pliku PDF z serwera, to usunięte zostaną komentarze do tej wersji.

1. Odszukaj recenzję.
2. Kliknij nazwę dokumentu PDF na liście dokumentów.
3. Zaznacz wersję na liście Historia dokumentu i naciśnij przycisk Usuń recenzję.
4. Gdy Version Cue zapyta o potwierdzenie usuwania decyzji, kliknij Usuń.

Edycja ustawień recenzji

1. Odszukaj recenzję.
2. Kliknij nazwę dokumentu PDF na liście dokumentów.

3 Zaznacz jedną z wersji na liście Historia dokumentu i naciśnij przycisk Edytuj ustawienia recenzji.
   - Aby ustawić lub zmienić datę zakończenia recenzji, zaznacz opcję Ostateczny termin, a następnie wybierz datę z menu Rok, Miesiąc i Dzień.
   - Aby recenzenci mogli widzieć komentarze innych, zaznacz opcję Otwarty w sekcji Tryb recenzji. Aby recenzenci widzieli tylko własne komentarze, zaznacz opcję Prywatny.
   - Aby dodać lub zmodyfikować opis recenzji, wpisz te informacje w pole tekstowe Opis.
   - Aby dodać lub usunąć recenzentów, zaznacz lub odznacz ich identyfikatory w sekcji Recenzenci (można również zaznaczyć lub odznaczyć wszystkich recenzentów, klikając pole wyboru obok nagłówka kolumny Recenzenci).

4 Kliknij przycisk Dalej.

5 Aby wysłać do recenzentów zaproszenia pocztą elektroniczną, zaznacz opcję Wyślij zaproszenie przez e-mail, a następnie zmodyfikuj temat i treść wiadomości stosownie do własnych potrzeb. W sekcji Odbiorcy wiadomości e-mail wybierz recenzentów, którzy mają zostać zaproszeni w ten sposób.

6 Kliknij Zapisz recenzję. Jeżeli wybrano opcję zapraszania recenzentów przez e-mail, Version Cue uruchomi program pocztowy i wyświetli wiadomość e-mail zaadresowaną do recenzentów. Wiadomość ta zawiera bezpośredni odsyłacz do recenzowanego dokumentu. Sprawdź zawartość e-maila dotyczącego recenzji i wyślij go.

Określanie opcji wyświetlania na Liście dokumentów

- Aby wyświetlić tylko dokumenty PDF w konkretnym projekcie, wybierz go z menu Projekt.
- Aby ograniczyć liczbę wyświetlanych dokumentów, wybierz jedną z opcji z menu Pozycje listy (strzałki po prawej stronie menu Pozycje listy pozwolą wyświetlić dodatkowe pliki).
- Aby ograniczyć zawartość listy zgodnie z nazwą dokumentu, wpisz część tej nazwy w pole Nazwa dokumentu i wciśnij klawisz Enter (Windows) lub Return (Mac OS). Aby ponownie wyświetlić wszystkie pliki, usuń tekst z pola Nazwa dokumentu i wciśnij klawisz Enter (Windows) lub Return (Mac OS).
- Aby posortować listę według pozycji w danej kolumnie, kliknij nagłówek tej kolumny. Ponowne kliknięcie tego nagłówka odwraca porządek sortowania.

Wyświetlanie lub usuwanie komentarzy z recenzji PDF

Komentarze w recenzji zawierają nie tylko samą treść uwagi, ale też informacje o ich autorze i dacie utworzenia, rodzaju komentarza oraz strony dokumentu, na której występuje. Podczas recenzji PDF w środowisku Version Cue można korzystać ze wszystkich narzędzi programu Acrobat przeznaczonych do komentowania.

Version Cue zapisuje komentarze na serwerze Version Cue. Komentarze można wyświetlać w narzędziu Administracja serwera Version Cue albo bezpośrednio w dokumencie PDF. Aby wyświetlić wszystkie komentarze bezpośrednio w dokumencie, otwórz ten dokument. Możesz skorzystać z łącza podanego w zaproszeniu do recenzji albo otworzyć recenzowany dokument za pomocą narzędzia Administracja serwera Version Cue. (Otwarcie recenzowanego dokumentu za pomocą okna dialogowego Otwórz w programie Acrobat lub za pomocą programu Bridge powoduje, że komentarze recenzentów nie będą widoczne).

Więcej informacji o narzędziach programu Acrobat do komentowania można znaleźć w systemie pomocy do tego programu, wyszukując słowo "komentowanie".

1 Odszukaj recenzję.

2 Kliknij nazwę dokumentu PDF na liście dokumentów.

3 Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby wyświetlić wszystkie komentarze recenzentów bezpośrednio w dokumencie PDF, kliknij nazwę odpowiedniej wersji.
   - Aby wyświetlić komentarze recenzentów w narzędziu Administracja serwera Version Cue, zaznacz odpowiednią wersję na liście Historia dokumentu i kliknij Wyświetl komentarze.

Aby obejrzeć komentarz w kontekście dokumentu PDF, zaznacz ten komentarz i kliknij 'Otwórz w programie Acrobat'.

- Aby usunąć komentarze recenzentów w narzędziu Administracja serwera Version Cue, zaznacz odpowiedni komentarz i kliknij Usuń komentarze. (Klikając pole wyboru obok nagłówka kolumny Strona można zaznaczyć wszystkie komentarze jednocześnie).

Zobacz także

"Zarządzanie recenzjami PDF" na stronie 544

Rozwiązywanie problemów

Wiele folderów z lokalnymi plikami projektu

Jeżeli otworzysz projekt, który ma taką samą nazwę na dwóch różnych serwerach Version Cue, to Version Cue może utworzyć wiele kopii pozornie tego samego folderu z lokalnymi plikami projektu. W rzeczywistości są to jednak foldery lokalnych plików dla dwóch różnych projektów, pochodzących z różnych serwerów. Version Cue nadaje tym folderom nazwę projektu z dołączonym numerem (np. projekt_001, projekt_002). Po zapisaniu wersji lokalnych plików projektu na serwerze Version Cue można usunąć te foldery. Można też po prostu zignorować dodatkowe foldery plików lokalnych.

Aby usunąć foldery lokalnych plików projektu, uruchom Adobe Bridge i odłącz się od każdego z tych projektów (zobacz "Odłączanie się od projektów" na stronie 518).

Projekty offline

Jeżeli podczas pracy nad projektem Version Cue stracisz dostęp do sieci (np. posługując się laptopem podczas podróży), to przy ponownym połączeniu Version Cue może zidentyfikować ten projekt jako 'offline'. Aby ponownie nawiązać połączenie z serwerem Version Cue, wybierz ikonę Version Cue na panelu Ulubione w oknie dialogowym Adobe albo w programie Adobe Bridge (zmusi to Version Cue do zresetowania połączenia sieciowego z dostępnymi serwerami). Następnie odszkuaj projekt Version Cue, który zawiera twoje pliki.

Niedokończone operacje

Niekiedy pewne rzadziej używane polecenia nie uaktualniają automatycznie informacji Version Cue, wyświetlanych w programie Adobe Bridge albo oknie dialogowym Adobe. Jeżeli nie widzisz rezultatów wykonanej operacji, odśwież widok, wykonując jedną z następujących czynności:

- Zmień punkt skupienia w oknie Bridge albo oknie dialogowym Adobe, zaznaczając inną pozycję.
- Przejdź na chwilę do innego folderu.
- Zmień rozmiar okna programu Bridge albo okna dialogowego Adobe, albo przenieś okno Bridge na wierzch (jeżeli okno Bridge jest w tle, to uaktualnienia mogą się w nim nie pojawiać).
- Wybierz polecenie Odśwież z menu Narzędzia albo Narzędzia projektu (Acrobat) w oknie dialogowym Adobe albo z menu Widok w programie Adobe Bridge.

Odzyskiwanie projektu

Bardzo rzadko może się zdarzyć, że dostęp do projektu Version Cue stanie się zupełnie niemożliwy. Można wówczas odzyskać bieżące wersje plików, znajdujące się w folderach plików lokalnych na komputerach użytkowników z grupy roboczej, którzy łączyli się z tym projektem. Lokalne pliki projektów znajdują się w folderze Version Cue wewnątrz folderu Moje dokumenty (Windows) lub Dokumenty (Mac OS).

Spoza zapory nie widać plików w projekcie

Version Cue używa protokołów HTTP (Hypertext Transfer Protocol) i SOAP (Simple Object Access Protocol) do obsługi komunikacji między serwerami Version Cue a składnikami pakietu Adobe Creative Suite. Starsze zapory mogą, choć rzadko, nieprawidłowo obsługiwać operacje SOAP. Jeżeli w projektach Version Cue widać foldery, ale nie widać plików, spróbuj wyłączyć serwer proxy. Jeżeli wyłączenie serwera proxy nie rozwiąże problemu, konieczne może być uaktualnienie zapory.

Odłączanie się od projektów, gdy są pobrane pliki do edycji

Jeżeli masz lokalne pliki projektu o stanie 'Pobrany do edycji przeze mnie', to nie możesz odłączyć się od projektu, dopóki nie zwrócisz wersji tych plików. Jeżeli nie można zwrócić wersji tych plików, bo serwer Version Cue jest niedostępny, można poradzić sobie na dwa sposoby. Po pierwsze, można poczekać, aż serwer stanie się dostępny, zsynchronizować pliki, a potem odłączyć się od projektu. Po drugie, można usunąć folder lokalnych plików projektu z własnego dysku twardego, a potem odłączyć się od projektu, gdy serwer stanie się dostępny. (Inni użytkownicy, którzy otworzą projekt, nadal będą widzieć te pliki jako 'Pobrane do edycji'. Będą oni mogli zapisywać własne wersje. Użytkownik o przyzwoleniach administratora może zresetować blokady w projekcie, co zmieni stan plików na 'Zsynchronizowany').

Nie widać miniaturek plików InDesign w oknie dialogowym Adobe lub w programie Bridge

Jeżeli w oknie dialogowym Adobe albo w programie Bridge nie widać miniaturek plików InDesign, zaznacz opcję 'Zawsze zapisuj obrazy podglądu z dokumentami' w preferencjach obsługi plików albo w oknie dialogowym Zapisz jako w programie InDesign.

Nie można przenieść projektów Version Cue CS2 do wersji Version Cue CS3 na komputerach Macintosh z procesorem Intel

Aby przenosić projekty z Version Cue CS2 do Version Cue CS3 na komputerze Macintosh z procesorem Intel, najpierw sporządź kopię zapasową projektu za pomocą narzędzia Zaawansowana administracja Version Cue CS2 na komputerze Macintosh z procesorem PowerPC. (Instrukcje podano w systemie pomocy do Version Cue CS2). Następnie przenieś projekt z komputera Macintosh z procesorem PowerPC do katalogu z kopiami zapasowymi projektów na komputerze Macintosh z procesorem Intel. Uruchom ponownie serwer i odtwórz ten projekt w Version Cue CS3 (zobacz "Tworzenie kopii zapasowych i odtwarzanie projektów" na stronie 538).

Uwaga: *Nie można przenieść kopii zapasowych serwera Version Cue CS2 na serwer Version Cue CS3. Można jednak przenosić projekty Version Cue CS2 na serwer Version Cue CS3. Zobacz "Przenoszenie projektów do serwera Version Cue 3.0" na stronie 512.*

Nie można połączyć się z serwerem Version Cue CS3

Spróbuj wykonać jedną z następujących czynności:

- Sprawdź, czy połączenie z siecią działa prawidłowo.
- Jeżeli próbujesz połączyć się z serwerem z programu Acrobat 8 albo ze składnika pakietu Adobe Creative Suite 2, który obsługuje środowisko Version Cue, to sprawdź, czy nie włączono obsługi SSL dla tego serwera. Ponadto Acrobat 8 i składniki Adobe Creative Suite 2 nie mogą łączyć się z serwerami Version Cue CS3 zainstalowanymi na tym samym komputerze (tzn. z lokalnymi serwerami Version Cue CS3).
- Spróbuj połączyć się z serwerem z innego składnika pakietu Creative Suite, który obsługuje Version Cue.
- Wyłącz na chwilę zapory i serwery proxy.
- Uruchom ponownie serwer (zobacz "Zamykanie lub ponowne uruchamianie serwera Version Cue" na stronie 512).
- Przejrzyj plik dziennika serwera w poszukiwaniu szczegółów, które mogą wyjaśnić przyczynę problemu. Plik dziennika możesz otworzyć z zakładki Zaawansowane w narzędziu Administracja serwera Version Cue (zobacz "Zaawansowane zadania administracyjne na serwerze Version Cue" na stronie 540).

Zapomniano hasła administratora systemu Version Cue

Jeśli zapomnisz hasła administratora systemu, to musisz usunąć i ponownie zainstalować Version Cue, tworząc przy tym nową nazwę konta i hasło administratora. Nie ma możliwości usunięcia Version Cue bez utraty wszystkich plików i danych projektów Version Cue.

Serwer Version Cue wolno działa lub przestaje odpowiadać

Spróbuj wykonać jedną z następujących czynności:

- Zwiększ ilość pamięci RAM przydzielonej dla Version Cue (zobacz "Ustawianie preferencji serwera Version Cue" na stronie 509).
- Jeżeli Version Cue przestanie odpowiadać w momencie, gdy tworzysz kopie zapasowe plików projektu, sprawdź, czy kopiujesz na dysk, na którym jest dość wolnego miejsca na te pliki.

Nie widać projektów Version Cue na serwerze Version Cue CS3

Spróbuj wykonać jedną z następujących czynności:

- Sprawdź, czy projekt, z którym próbujesz się połączyć, jest udostępniany. Jeżeli twórca projektu postanowił oznaczyć go jako projekt prywatny, to nie będzie można się z nim połączyć.
- Sprawdź, czy serwer Version Cue, na którym znajduje się projekt, został skonfigurowany jako widoczny dla innych użytkowników (zobacz "Ustawianie preferencji serwera Version Cue" na stronie 509).
- Jeżeli otwierasz projekt za pomocą programu Acrobat 8 lub składnika pakietu Adobe Creative Suite 2, to sprawdź, czy twórca projektu skonfigurował go jako zgodny z CS2. W przeciwnym wypadku nie będziesz widzieć tego projektu na serwerze Version Cue CS3.

Indeks

Liczby

3D, obiekty
- cieniowanie powierzchni 248, 249, 254
- obracanie 248
- odwzorowanie obrazów na powierzchniach 254, 255
- oświetlenie 249
- tworzenie bryły obrotowej 249
- wyciąganie 247

A

Acrobat. *Zobacz* Adobe Acrobat

Administracja serwera Version Cue
- importowanie i eksportowanie użytkowników 533
- informacje 531
- logowanie 532
- tworzenie projektów i zarządzanie nimi 536
- tworzenie użytkowników i grup 533
- wymagane oprogramowanie 532
- wyświetlanie raportów 540
- Zaawansowane, zakładka 540

adnotacje
- odtwarzanie w operacjach 443
- wyświetlanie w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu 392

Adobe, okno dialogowe Version Cue 504

Adobe Acrobat
- porównanie wersji 283
- Ustawienia predefiniowane eksportu 280
- wielowarstwowe pliki PDF 280

Adobe Bridge
- Device Central, korzystanie 486
- dodawanie plików do projektów Version Cue 518
- Home 468
- informacje 31, 468
- metadane w programie 290, 489
- okno, dopasowanie 474
- określanie języka dla 475
- pokazywanie plików Version Cue 521
- przestrzeń robocza 470
- rozjaśnianie przestrzeni roboczej 474
- tworzenie projektów Version Cue 514
- uruchamianie 469
- ustawienia kolorów w pakiecie Creative Suite 128, 130
- usuwanie plików i projektów Version Cue 518, 526
- wyświetlanie bieżącego pliku w 17

Adobe Design Center 10

Adobe Flash integracja z programem Illustrator 389

Adobe Flash, eksportowanie tekstu dla 338

Adobe GoLive
- eksport plików programu Illustrator 219
- tworzenie dynamicznych danych 451

Adobe Graphics Server 447, 451

Adobe Illustrator
- format pliku, zapisywanie do 267
- integracja z programem Flash 389
- metadane w programie 289, 488
- Preferencje, plik 44

Adobe Illustrator, pliki importowanie do programu Flash 389

Adobe InDesign
- eksportowanie kompozycji do;InDesign. *Zobacz* Adobe InDesign
- kolory i czcionki, wyświetlanie w programie Bridge 491
- metadane w programie 289, 488
- umieszczanie plików programu Illustrator 427

Adobe PDF. *Zobacz* Pliki PDF

Adobe Photoshop
- eksportowanie plików z programu Illustrator 219, 272, 276
- importowanie plików z 265, 266
- kopiowanie obiektów 219
- korzystanie z efektów programu Photoshop w programie Illustrator 363
- metadane w programie 289, 488
- osadzona kompozycja 363
- przenoszenie części obrazu do programu Illustrator 266
- przenoszenie ścieżek do programu Illustrator 267
- ścieżki złożone 236

Adobe Version Cue
- dostęp do poleceń w pasku stanu;Version Cue. *Zobacz* Adobe Version Cue
- funkcje, dostępność 503
- informacje 32, 501, 502
- praca w programie Bridge 497
- składniki Creative Suite 2 i Acrobat 8, współpraca 503
- usuwanie lokalnych plików projektu;Adobe Version Cue, serwer 518
- weryfikacja plików, w programie Bridge 497
- widoczność ikony 510
- włączanie 506
- w programie Bridge 468
- wyszukiwanie plików, w programie Bridge 477

Adobe Version Cue, pliki
- edycja pliku używanego przez innego użytkownika 522
- ikony stanu 519
- odzyskiwanie 526
- umieszczanie 524
- zarządzanie 523, 525
- znajdowanie 524

Adobe Version Cue, projekty
- dodawanie plików 517
- edytowanie właściwości 515, 537
- informacje 513
- odłączanie się 519
- tworzenie i edytowanie 514, 536
- udostępnianie 516
- usuwanie 518

Adobe Version Cue, recenzje PDF 542, 543, 544, 545

Adobe Version Cue, serwer
- definiowanie serwerów proxy 541
- ikony stanu 505
- instalowanie i konfigurowanie 507, 508, 509
- ponowne uruchamianie 512, 542
- tworzenie kopii zapasowej 541
- włączanie SSL 542
- zmiana nazwy 541
- zmiana wyświetlania 507

Adobe Video Workshop 5

AI, format pliku. *Zobacz* Adobe Illustrator

AI, pliki. *Zobacz* Pliki Adobe Illustrator

AIPrefs, plik 44

AIT, pliki 30

akapity
- Akapit, panel 325
- dzielenie wyrazów 331
- odstępy między wyrazami i literami 327
- odstępy pomiędzy 329
- style dla 336
- wcięcia 327

Akcentowanie krawędzi, polecenie 367

aki 343

aktywacja oprogramowania 1
Aktywne malowanie
  dodawanie do grupy 161
  informacje 148, 155
  konwersja obiektów 76, 157
  malowanie 161, 162
  malowanie powierzchni i krawędzi 201
  ograniczenia 156
  rozwijanie i zwijanie grup 158
  tworzenie grupy 157
  Zaznaczanie aktywnego malowania, narzędzie 193, 201
Aktywny kolor, okno dialogowe
  edycja kolorów 110
  informacje 107
  korzystanie z Próbnika kolorów 113
  otwieranie 108
  przypisywanie kolorów 113
  rozłączanie kolorów 113
  tworzenie grup kolorów 104
  tworzenie kolorów 109
  wybieranie kolorów 93
  zmniejszanie liczby kolorów 119
Akwarele, polecenie 367
AlterCast. *Zobacz* Adobe Graphics Server
alternatywne glify
  informacje 322
  OpenType, czcionki 307
  ułamki i liczby porządkowe 318
  wstawianie 324
animacje
  tworzenie 387, 388
  zapisywanie za pomocą polecenia Eksportuj 274
  zwalnianie obiektów do warstw 215
aparaty cyfrowe, gamut kolorów 91
AppleScript 446
Artystyczne, efekty i filtry *Zobacz także Pomoc dla programu Illustrator*
Artystyczne, filtry i efekty informacje 366
ASCII, format plików 293
atrybuty wyglądu
  dla nowych obiektów 355
  informacje 354
  kolejność ułożenia 358
  kopiowanie między obiektami 360
  nowych obiektów 355
  powielanie 358
  tworzenie wielu wypełnień i obrysów 155
  usuwanie z obiektów 359
  wybieranie pozycji 356
  Wygląd, panel 354
  Zobacz też nacelowywanie 354
AutoCAD, formaty plików 272
automatyczne tworzenie kont użytkowników, włączanie w Version Cue 542
automatyczne zadania wykonywanie w programie Bridge 487
automatyzacja *Zobacz* operacje
auto-plasterki 381

B

barwa 89
Barwa, tryb mieszania 179
baza (strona bez emulsji) 415
Bazgroły, efekt 373
Bez dzielenia, polecenie 331
Bez oceny, polecenie, w programie Bridge 478
biblioteki
  pędzli 165
  projekt wykresu 463
  próbki 96, 101
  stylów grafiki 377
  symboli 81
bichromie importowane z plików PDF 263
blask, tworzenie 371
Blask neonu, polecenie 366
Blask wewnętrzny, efekt 371
Blask zewnętrzny, efekt 371
blokada pliku, w Version Cue 541
blokada zabezpieczająca, w Version Cue
  usuwanie 541
  włączanie 537
bloki tekstowe. *Zobacz* tekst akapitowy
blokowanie obiektów 216
błąd ograniczenia 413, 420
błędy, cofanie 44
błędy pasowania farb 432
BMP, format plików 272
BMP, format pliku *Zobacz także* eksportowanie kompozycji
Brak, przycisk dla wypełnień i obrysów 149
Brak etykiety, polecenia, w programie Bridge 478
Bridge. *Zobacz* Adobe Bridge
Bridge Home 10, 468
broszury, szablony 30
Bryzganie, polecenie 367
bufor, w programie Bridge 474, 475
bunri-kinshi 348
burasagari 330, 349

C

Całość kompozycji powyżej (blokowanie), polecenie 216
Całość kompozycji powyżej (ukrywanie), polecenie 216
camera raw, pliki praca w programie Bridge 486
Cascading Style Sheets (CSS) Generuj CSS wyjście plasterka, opcja 409
certyfikaty, szablony 30
Chrom, polecenie 369
chrominancja 89
Ciąg tekstowy, zmienne 447, 448, 449
Ciemne kreski, polecenie 367
Ciemniej, tryb mieszania 178
cienie
  opcje 371
  tworzenie 371
cieniowanie obiektów 3D 248, 249, 254
Cienkopis, polecenie 369
CMS. *Zobacz* systemy pasowania kolorów
CMYK
  informacje 88
  kolory dodatkowe 91, 96, 101
  kolory podstawowe 96
  tinty 96, 102
  zmiana na RGB 89
cofanie i ponawianie zmian 17, 44
cudzysłowy
  inteligentne 319
  zawinięte lub proste 315
cudzysłowy proste 315, 319
cudzysłowy typograficzne 315
cyfrowe wzorce 278
cyfry, formatowanie 318
cyfry nautyczne 318
czcionki
  brakujące 310
  InDesign, wyświetlanie w programie Bridge 491
  kompozytowe 350, 352
  OpenType 307
  osadzanie 269, 422
  pobieranie 421
  podgląd 308
  rodziny czcionek 307
  wbudowane drukarki 421
  wybieranie 308
  wyszukiwanie i zastępowanie 309
czcionki kompozytowe
  dopasowywanie 352
  eksportowanie 352

podgląd w menu Czcionka 308
tworzenie 350
usuwanie 352
czcionki OpenType
podgląd 308
style cyfr 318
ułamki i liczby porządkowe 318
czcionki wbudowane drukarki 421

D

Dane, folder w Version Cue 510
data i czas, wyświetlanie na pasku stanu 17
DCS, format pliku, importowanie 265
Deformacja, narzędzia 228
Design Center 10
Device Central, integracja Adobe Bridge 486
Diapozytyw, widok
konflikt skrótów klawiaturowych Mac OS 472
polecenie, Bridge 471
DIC, system kolorów 96
dodaj cień w wykresach 459
Dodaj nowe wypełnienie, polecenie 155
Dodaj nowy obrys, polecenie 155
Dodanie tekstury, polecenie 370
Dodatki; zasoby online 8
Dodawanie (Odnajdywanie ścieżek), efekt 233
dokumenty
dodawanie wielu stron 37
Ekran powitalny 28
jednostka miary dla 41
konfiguracja 36, 39, 41
nowe profile dokumentów 28
otwieranie 31
skalowanie 418
tworzenie nowych 28
tworzenie szablonów 30
typy 28
w programie Bridge 31
zarządzanie za pomocą Version Cue 31
dokumenty WWW, ustawienia predefiniowane dla 28
domyślne ustawienia przestrzeni roboczej przywracanie 15
Domyślne wypełnienie i obrys, polecenie 149
Dopasuj kolory, filtr 123
dostępność Pomoc 4
dpi (kropki na cal) 412
drukarki biurowe, profile kolorów 137
drukarskie, znaczniki 418
drukowanie
błąd ograniczenia 420
filtry i efekty 363
gradientów 181
gradienty 424
jako bitmapy 430
kolorów mieszanych 424
kompozytów 411
krzywe 420
na kilku stronach 416
na wielu stronach 37
obiekty na kliszach 415
obrazy ciągłotonowe 413
osadzone obrazy EPS 264
plik i informacje o błędach 290
poziom PostScript 422
spad 419
uwagi dotyczące zarządzania kolorami 137
zastrzeganie druku kompozycji 411
zbyt dużych dokumentów 418
Zobacz też rozbarwienia 414
drukowanie czterobarwne 88
Drukowanie nowego profilu dokumentu 28
Druk o wysokiej jakości, Predefiniowane ustawienia PDF 280
Drukuj, polecenie 411
DXF/DWG, format plików 272
dzielenie obiektów 237
dzielenie ścieżek
drukowanie kształtów złożonych 420
za pomocą narzędzia Nożyczki 71
dzielenie wyrazów
automatyczne 330
metody składu 332
ochrona przed dzieleniem 331
opcje 331
dzielenie wyrazów, ochrona przed dzieleniem 331
dźwięk, pliki podgląd, w programie Bridge 485

E

Edycja widoków, polecenie 39
Edycja zaznaczenia, polecenie 202
edytowanie
ustawień recenzji, dla recenzji PDF w Version Cue 544
właściwości projektu 516
Edytuj oryginał, polecenie 261
Edytuj słownik własny, polecenie 306
efekt łusek cebuli, włączanie w programie Bridge 481
Efekt Wklęśnięcie i wybrzuszanie 246
efekty
dlaczego niektóre są niedostępne 362
edycja i usuwanie 364
informacje 361
jako atrybuty wyglądu 354
plików SVG 385, 386
rastrowe 362
skalowanie 223
stosowanie 361
stosowanie do obrazów bitmapowych 363
<Emphasis>Zobacz też nazwy konkretnych efektów 366
efekty aktywne. *Zobacz* efekty
Efekt Zniekształć i przekształć 246
ekranowa próba kolorów
informacje 135
w programach Illustrator, InDesign i Photoshop 135
Ekran powitalny używanie 28
eksportowanie projektów Version Cue 538
eksportowanie kompozycji
format PostScript 269
formaty zgodne z produktami Microsoft 272
obsługiwane formaty plików 272
porównanie z zapisywaniem kompozycji 267
procedura 272
Zobacz także zapisywanie kompozycji 267
eksportowanie tekstu 338
ekspozycja obrazu 415
EMF, format plików 272
EMF, format pliku *Zobacz także* eksportowanie kompozycji
emulsja, opcje 415
EPS importowanie plików 264
EPS, format pliku
drukowanie osadzonych plików 264
opcje zapisywania 268
porównanie z innymi formatami 267
zapisywanie 268
EPS, pliki problemy dotyczące kolorów dodatkowych i kompozycji przezroczystych 92
Etykieta, polecenia, w programie Bridge 478
etykiety, szablony 30
Extensible Metadata Platform (XMP) 289, 488

F

fazy, dla obiektów 3D 253
film, pliki podgląd, w programie Bridge 485
Filtr, panel 470
filtrowanie plików w programie Bridge 479
filtry
  dlaczego niektóre są niedostępne 362
  informacje 361
  stosowanie 361
  stosowanie do obrazów bitmapowych 363
  <Emphasis>Zobacz też nazwy konkretnych filtrów 366
Filtry i efekty pikslowania 368
Filtry i efekty rozmywające 367
Filtry i efekty stylizujące 365, 369
Filtry i efekty szkicowania 365, 369
Filtry i efekty tekstury 370
Filtry i efekty wideo 370
Filtry i efekty wyostrzające 365, 368
Flash
  symbole 76, 79
  Zobacz Adobe Flash
Flash, grafika
  informacje 387
  tworzenie animacji 388
  zapisywanie za pomocą polecenia Eksportuj 274
Flash. *Zobacz* Adobe Flash
FOCOLTONE, system kolorów 96
Foldery, panel 470
Foliowanie, polecenie 366
formatowanie tekstu
  styl Łaciński lub zwykły 307
  Zobacz także czcionki, style znakowe, style akapitowe 307
formaty plików
  AIT 30
  ASCII 293
  AutoCAD 272
  BMP 272
  DWG i DXF 272
  EMF 272
  EPS 268
  Illustrator (AI) 267
  JPEG 273
  Photoshop 273
  PICT 273
  PNG 273
  RTF 293
  SVG i SVGZ 270, 385
  SWF (Flash) 387
  Targa 273
  tekst 293
  TIFF 273
  WMF 273
formaty plików internetowych PNG-24 404
formy 228, 229, 230
formy, szablony 30
formy z siatkami 228
Fresk, polecenie 366, 370
FTP, definiowanie serwera proxy w Version Cue 541
funkcje wielojęzyczne 293

G

gamut, kolorów 91, 122
gamuty koloru 126
gamy 126
Gąbka, polecenie 367
GIF, format plików ustawienia optymalizacji dla potrzeb Internetu 397
GIF, format pliku
  opcje optymalizacji 397
  Zobacz także Pomoc dla programu Illustrator 45
glify
  azjatyckie 340, 341
  cyfry 318
  Glify, panel 322
  informacje 322
  ligatury i alternatywne znaki kontekstowe 324
  odstępy 327
  OpenType, czcionki 307, 323
  podświetlanie 324
  ułamki i liczby porządkowe 318
  wstawianie 324
  znaki kaligraficzne 325
glify alternatywne
  azjatyckie 340, 341
  cyfry 318
  Glify, panel 322
  ligatury i alternatywne znaki kontekstowe 324
  OpenType, czcionki 323
  podświetlanie 324
  znaki kaligraficzne 325
Gładzik, narzędzie 66
GoLive. *Zobacz* Adobe GoLive
GPS, informacje w plikach 489
GPS (Global Positioning System), dane 489
gradienty
  drukowanie 181, 424
  Gradient, narzędzie 43
  Gradient, panel 180
  informacje 180
  kolory dodatkowe 181
  obliczanie maksymalnej długości przejścia 426
  odpowiednia liniatura rastra dla drukowania 425
  próbki 96, 102
  stosowanie do obiektów 150, 180, 182
  stosowanie ostatnio zaznaczonego 149
  tworzenie i modyfikowanie 181
  tworzenie nowych 181
  w plikach SWF (Flash) 388
  w wykresach 457
  zmiana kierunku 182
grafika osadzanie 261
grafika internetowa
  kolory 122
  podgląd 395
  ustawienia wyjściowe 409
  uwagi dotyczące zarządzania kolorami 134
  <Emphasis>Zobacz także poszczególne formaty plików
grafika internetowa, uwagi dotyczące zarządzania kolorami 135
grafika o zmiennych danych
  biblioteki zmiennych 451
  informacje 45, 447
  tworzenie zmiennych 448
  używanie zestawów danych 450
grafika wektorowa
  informacje 46
  konwersja na bitmapę 374
  podgląd rasteryzacji 379
grafika WWW
  formaty plików, porównanie 396
  generowanie warstw CSS 395
  mapy obrazu 384
  plasterki; GIF, format pliku 380
  podgląd rasteryzacji; GIF, format pliku 379
  projektowanie 379
  Zobacz także Pomoc dla programu Illustrator 45
grafiki o zmiennych danych
  edycja dynamicznych obiektów 449
  edycja zmiennych 449
  zapisywanie szablonów 451
  Zobacz też zmienne 447
grafiki wektorowe SWF (Flash), format plików 405
groty strzałek, dodawanie do linii 153

grupa kolorów
dodawanie lub usuwanie kolorów 115
edycja kolorów 115
Grupuj, polecenie 202
Grupuj jako stos, polecenie w programie Bridge 481
grupy
informacje 202
tryb izolacji 194
tworzenie 202
wyświetlanie w widoku Szkic 39
zagnieżdżone 202
zaznaczanie 196, 199, 200
zaznaczanie obiektów 200
grupy kolorów
dodawanie lub usuwanie kolorów 115
edycja kolorów i grup kolorów 110
informacje 104
kolory z biblioteki próbek 109
określanie koloru bazowego 105
panel Próbki 96, 99
tworzenie 104, 105
tworzenie w oknie Aktywny kolor 109
ustawienia predefiniowane 119
usuwanie 115
w oknie dialogowym Aktywny kolor 107
zmniejszanie liczby kolorów 119
grupy użytkowników, tworzenie w narzędziu Administracja serwera Version Cue 533
grupy zagnieżdżone 202
grzbiet, przejścia 244
Gumka ścieżek, narzędzie 69
Gwiazda, narzędzie 52
GyoumatsuYakumonoHankaku mojikumi, zestaw 346
GyoumatsuYakumonoZenkaku mojikumi, zestaw 346

H

hasła otwierania, w PDF;hasła, w PDF 288
hasła przyzwolenia, w PDF 288
hiragana, czcionki 340
HKS, system kolorów 96
HTML ustawienia wyjściowe 408, 409
HTTP, definiowanie serwera proxy w Version Cue 541

I

ikony panele jako 22
Illustrator, kolory, wyświetlanie w programie Bridge 491
Illustrator. *Zobacz* Adobe Illustrator
Illustrator. *Zobacz* Adobe Illustrator
importowanie
monochromie, bichromie i trichromie 263
pliki tekstowe 219, 293
plików DCS 265
plików EPS 264
plików PDF 263
plików z programu Photoshop 265, 266, 267
próbek z innego dokumentu 103
Importuj dane Version Cue CS2, polecenie 512
Importuj filtr SVG, polecenie 386
indeks dolny 316
indeks górny 316
InDesign. *Zobacz* Adobe InDesign
InDesign. *Zobacz* Adobe InDesign
Info o dokumencie, polecenie 290
Informacje, panel 43
Informacje o pliku, polecenie 259
Informacje o pliku, polecenie w programie Bridge 491, 494
informacje o stronie, drukowanie 418
Inna biblioteka, polecenie 104
instalacja czcionek 1
Inteligentna interpunkcja, polecenie 319
Inteligentne linie pomocnicze 42, 43
Inteligentne linie pomocnicze i plasterki, preferencje 43
interakcyjność
dodawanie plików SVG 386, 387
tworzenie za pomocą warstw CSS 395
interlinia
ustawienie 320
w tekście azjatyckim 341
Interlinia od górnych wydłużeń liter 341
Interlinia od linii bazowych 341
International Color Consortium (ICC) 128
internetowe formaty plików
GIF i PNG-8 397
JPEG 396
interpunkcja inteligentna 319
interpunkcja, wiszące znaki 329
interpunkcja wisząca 329
IPTC 489
IPTC, informacje 490
ISO, normy 283

J

Jakość drukarska, Predefiniowane ustawienia PDF 281
jasność
dopasowywanie w programie Illustrator 17
w modelu HSB 90
Jasność, tryb mieszania 179
Jaśniej, tryb mieszania 178
JavaScript 386, 387, 446
Jednostki i jakość wyświetlania, preferencje 38, 41
jednostki miary 41
język
obsługa Unicode 307
przypisywanie do tekstu 306, 307
JPEG, format opcje optymalizacji 396
JPEG, pliki, opcje eksportu 276

K

Kadrowanie (Odnajdywanie ścieżek), efekt 233
kadrowanie kompozycji
do drukowania 35
linie cięcia 35
linie cięcia, styl japoński 35
miarki 33
obszar kadrowania, definiowanie i edycja 32, 33, 34
Kaskada, polecenie 39
kąt obrotu 208, 209
kerning 320, 321
kinsoku 347
klisza
baza 415
oszczędność 417
klisza negatywowa 415
klisza pozytywowa 415
kolejność malowania. *Zobacz* kolejność układania
kolejność układania
dodawanie nowych obiektów 217
warstw 212
zmienianie 218
Kolekcja zdjęć Adobe praca w programie Bridge 487
kolekcje otwieranie w programie Bridge 478
Kolor, panel
informacje 95
wybieranie kolorów 93
Kolor, tryb mieszania 179
kolor bazowy, dotyczący grupy kolorów 105
kolorowanie
obrazów w skali szarości 124
symboli 84

Kolorowanie kredkami, polecenie 366
Kolor panel wybieranie kolorów 95
Kolor Próbnik 95, 113
kolor tła
  okno dokumentu 37
  plasterki 382
  strony internetowe 409
Kolor Wzornik kolorów, panel informacje 105
kolory
  biblioteki pasowania kolorów 96, 101
  blokowanie na palecie Tablica kolorów 403
  dodatkowe 91, 96, 100
  dopasowywanie wielu kolorów 123
  drukowalne 122
  edycja w oknie Aktywny kolor 107, 113
  gradienty 180
  Illustrator i InDesign, wyświetlanie w programie Bridge 491
  konwersja na skalę szarości 124
  mieszanie 122, 124, 180
  mieszanie farb dodatkowych i standardowych 92
  odwracanie 122, 123
  odwzorowanie na przezroczystości 403
  określanie nasycenia 124
  panel Próbki 96, 97
  podstawowe 96, 100
  porównanie w programach InDesign i Illustrator 93
  przesuwanie na paletę Zawartość WWW 402
  spoza gamutu 122
  stosowanie do obiektów 148, 149
  stosowanie do tekstu 312
  tinty 96, 102
  usuwanie 154, 403
  w grafice cyfrowej 87
  w trybach mieszania 177
  wybieranie 93, 94, 95
  zakres 91
  zmiana na komplementarne 122
  zmniejszanie liczby dla potrzeb wyjścia 119
  Zobacz także zarządzanie kolorami, modele kolorów 128
  z palety internetowej 122, 379
kolory addytywne 87
kolory dodatkowe
  informacje 91, 413
  problemy eksportu 92
  tinty 102
  tworzenie próbek 100
  uwagi dotyczące zarządzania 132
  używanie z kolorami podstawowymi 92
  w gradientach 181
  w obiektach przejściowych 242
  w panelu Próbki 96
  wyświetlanie wartości Lab 101
kolory dostosowane do przeglądarek. *Zobacz* kolory z palety internetowej
kolory drukowalne 122
kolory globalne
  korzystanie z okna Aktywny kolor 110
  podstawowe 96
kolory komplementarne, zmiana na 122
Kolory NTSC, polecenie 370
kolory podstawowe
  globalne 96
  informacje 91, 92, 413
  i obiekty przejściowe 242
  tinty 102
  tworzenie próbek 96, 100
  uwagi dotyczące zarządzania 132
  używanie z kolorami dodatkowymi 92
  wskazówki używania 92
  Zobacz także systemy pasowania kolorów
kolory spoza gamutu
  informacja 91
  przesuwanie 122
kolory subtraktywne 88
kolory z palety internetowej
  Bezpieczna paleta internetowa, tryb 88
  grupy kolorów 113
  informacje 379, 398
  trójkąt ostrzegawczy 101
  zmiana 122
Kolumna, polecenie (wykresy) 466
kolumny tekstu, tworzenie 297
komórki rozdzielające 409
kompensacja punktu czerni 146
kompozycja
  kopiowanie z programu Photoshop 266
  podglądanie w wyjściowym środowisku 40
  wyświetlanie jako kontury 39
kompozycja czarno-biała 90
kompozycją obcą 263
kompozycje warstw, w plikach programu Photoshop 266
kompozyty, drukowanie 411
kompresja
  format programu Illustrator 268
  PDF 285
konflikt pliku, w Adobe Version Cue 531
konsolidacja warstw 215
konta użytkowników, włączanie automatycznego tworzenia w Version Cue 542
kontrolki modalne, operacje 442
Kontury tuszem, polecenie 367
Konwersja na profil, polecenie 143
konwertowanie zamiana punktów gładkich na punkty narożne 62
Konwertuj na kształt, polecenie 245
Konwertuj na skalę szarości, filtr 124
kopie zapasowe projektów Adobe Version Cue 538
kopiowanie i wklejanie obiektów przez przeciąganie 218
kopiowanie obiektów
  informacje o schowku 219
  na warstwy 206
  polecenia 204
  wklejanie na wierzch lub na spód 206
Kopiuj do, polecenie, w programie Bridge 480
Kreda i węgiel, polecenie 369
Kreskowanie, polecenie 367
kroje pisma. *Zobacz* czcionki
Kroplomierz, narzędzie kopiowanie atrybutów 359
krycie
  Krycie (zaznacz jednakowe), polecenie 172, 201
  maski kryjące 174
Krystalizacja, polecenie 368
krzywe
  drukowanie 420
  rysowanie 52
  rysowanie, przy pomocy narzędzia Pióro 59, 61
  zmiana kształtu 46
Kserokopia, polecenie 369
kształty
  elipsy 51
  gwiazdy 52
  łuki 52
  mieszanie 180
  prostokąty 51
  prostokąty;prostokąty, rysowanie 51
  rysowanie, przy pomocy narzędzia Ołówek 56
  rysowanie, przy pomocy narzędzia Pióro 58
  spirale 53
  wielokąty 52
  złożone 234

złożone; 231
kształty złożone
informacje 231, 234
udostępnianie dla programu Photoshop 235, 277
wykorzystanie 235
kurikaeshi moji shori 349
kursor 27

L

LAB, model kolorów 90
Lasso, narzędzie
zaznaczanie przy pomocy 64
zaznaczanie punktów kontrolnych 63
LDAP, serwery importowanie użytkowników Version Cue 535
legendy, na wykresach 460
liczby porządkowe 318
ligatury
używanie w czcionkach OpenType 324
wstawianie z poleceniem Inteligentna interpunkcja 319
liniatura rastra
dla gradientów, siatek i ewolucji 425
informacje 412
zmiany 413
linie
dodawanie do, przy pomocy narzędzia Ołówek 56
dodawanie grotów strzałek 153
kropkowane 152
łączenie, przy pomocy narzędzia Ołówek 57
rysowanie, przy pomocy narzędzia Ołówek 56
rysowanie, przy pomocy narzędzia Pióro 58, 59, 61
rysowanie, za pomocą narzędzia Linia 50
zalewkowanie 436
zmiana grubości 151
zmiana kształtu 46
zmiana kształtu, przy pomocy narzędzia Ołówek 57
Zobacz także ścieżki, obrysy 149
linie faliste, tworzenie 246
linie i punkty kierunkowe
informacje 46, 48
wyświetlanie i ukrywanie 49
linie pomocnicze
Inteligentne linie pomocnicze 42
pokazywanie i ukrywanie 41
Linie pomocnicze i siatka, preferencje 42
linie pomocnicze wyrównywania; linie pomocnicze wyrównywanie tekstu i grafiki 41
linie przerywane 152
LiveDocs 2
lokalne pliki projektu, w Version Cue
edytowanie 519, 529
usuwanie 521
lpi (linie na cal) 412
Lupka, narzędzie, w programie Bridge 484
Łagodne światło, tryb mieszania 178
łącza wyświetlanie metadanych 259
Łącza, paleta
obsługa plików z projektów Version Cue 525
zastępowanie umieszczonych plików wcześniejszymi wersjami 524
łączenie
Łącza, panel 257
obiekty tekstowe 298
łączenie obiektów
informacje 231
maskami przycinającymi 239
za pomocą efektów Odnajdywanie ścieżek 232
ze ścieżkami złożonymi 236
z kształtami złożonymi 234
łuki rysowanie 52

M

Macromedia FreeHand, importowanie ścieżek 236
malowanie
informacje 148
Zobacz także kolory, wypełnienia, Aktywne malowanie, obrysy 148
mapy obrazu tworzenie 384
Maska wyostrzająca, polecenie 368
maski
dzielenie 421
kryjące 174, 175
przycinające 239
maski przycinające
informacje 239
modyfikowanie 240, 241
tworzenie 239, 240
Maźnięcia farbą, polecenie 366
metadane
informacje 289, 488
wyświetlanie 259
Metadane, panel 470, 489
metadane, w programie Bridge 490, 491, 493, 494
metody konwersji kolorów 147
metody składu 332
Mezzotinta, polecenie 368
miarki 40, 41
Microsoft
importowanie tekstu 293
zapisywanie plików 272
Microsoft Visual Basic 446
Mieszanie miękkie, efekt 125
Mieszanie twarde, efekt 125
migracja do Adobe Version Cue CS3;Adobe Version Cue migracja do wersji CS3 512
miniaturki
w plikach EPS 269
w plikach PDF 284
zarządzanie, Bridge 472
Mnożenie, tryb mieszania 178
Mnożenie odwrotności, tryb mieszania 178
modele kolorów
CMYK 88
dla obrazów wygenerowanych za pomocą efektów 362
informacje 87, 91
Lab 90
RGB 87
skala szarości 90
zmiana 89
model kolorów HSB 89
Model kolorów HSB 89
Mojikumi 345, 346, 347
Mokry papier, polecenie 369
monitory, gamut kolorów 91
monochromie, importowane z plików PDF 263
Morskie fale, polecenie 368
Multiple Master, czcionki 308

N

nacelowywanie 358
nadawanie ocen, w programie Bridge 478
nadlewka 432
nadruk
czarny 430, 431
podgląd 40, 431
w plikach PDF 287
nadruki
symulacja 432
usuwanie 432
zalewkowanie 436, 437
nadrukowywanie wypełnienia 431
nagłówki, dopasowanie tekstu w poprzek 298

nagłówki listów, szablony 30
nagrywanie wstawianie przerw 442
Najmniejszy rozmiar pliku, ustawienia PDF 281
Nakładka, tryb mieszania 178
Nakreśl kontury obrysu, polecenie 153
Napylone linie, polecenie 367
narzędzia
  Narzędzia, panel 25
  podpowiedzi 27
  zaznaczanie 27
  zmienianie kursorów 27
Narzędzia, panel, konfiguracja 17
Narzędzie Elipsa 51
Narzędzie Konwertowanie punktów kontrolnych 68
Narzędzie Lasso 193, 197
Narzędzie Linia 50
Narzędzie Lupka 37
Narzędzie Miarka 43
Narzędzie Nożyczki 71
Narzędzie Pędzel 166
Narzędzie Przekształcanie swobodne
  obracanie obiektów 208
  odbijanie obiektów 210
  ścinanie obiektów 227
  zniekształcanie obiektów 227
Narzędzie Rączka 38
Narzędzie Rozpylanie symboli 83
Narzędzie Różdżka 193, 197
Narzędzie Tekst 292, 293
Narzędzie Tworzenie przejść 242
Następny obiekt (Zaznacz), polecenie 201
nasycenie
  informacje 89
  tryb mieszania 179
  Zwiększ nasycenie, filtr 124
Nawigator plików, przestrzeń robocza 471
niemieszczący się tekst 291, 298
Nowa operacja, polecenie 441
nowe profile dokumentów 28
Nowy kolor, polecenie 401
Nowy projekt, polecenie 514
Nowy widok, polecenie 39
Nóż, narzędzie 237, 238

O

obieg pracy symboli 390
Obiekt (Zaznacz), polecenie 202
obiekty
  3D *Zobacz* obiekt 3D
  atrybuty domyślne 355
  blokowanie i odblokowywanie 216
  Inteligentne linie pomocnicze 42
  kolejność układania 217
  łączenie 231, 236
  maskujące 239
  obracanie 207
  odbijanie 210
  porządkowanie za pomocą warstw 212
  powielanie 218, 219
  przekształcanie 228, 245
  przesunięte 365
  przesuwanie 41, 42, 203, 206
  rasteryzacja.; GIF, format pliku 374
  rozwijanie 203
  skalowanie 223
  ścinanie 225
  tworzenie warstw z obiektów 215
  ukrywanie 216
  usuwanie 217
  wycinanie lub dzielenie 237
  wypaczanie 246
  wyrównywanie i rozmieszczanie 206, 207
  wyświetlanie 212
  zaznaczanie 193
obiekty, symbol 76
obiekty 3D
  informacje 247
  obracanie 249, 253
  własne fazy dla 253
obiekty dynamiczne 449
obiekty przesunięte, tworzenie 365
obiekty trójwymiarowe. *Zobacz* obiekty 3D
oblewanie obiektów tekstem 299, 301
obracanie
  obrazy, w programie Bridge 484
  tekst 305
obracanie obiektów
  3D 249
  informacje 207
  Obracanie, narzędzie 208
  Obrót, narzędzie 208
  o zadany kąt 208
  Przekształcanie, panel 209
  Przekształcanie swobodne, narzędzie 208
  Przekształć każdy, polecenie 209
  trójwymiarowe 253
  za pomocą obwiedni 208
obracanie osi *x<Default Para Font> i <Emphasis>y* w dokumentach 209
obracanie symboli 84
obracanie tekstu 304
obracanie wzorków 205, 208
obrazki tła 409
obrazy
  podgląd, w programie Bridge 481, 484
  zmiana rozmiaru w oknie dialogowym Zapisz dla Internetu 394
obrazy bitmapowe
  dodawanie tekstury 370
  informacje 261
  kolorowanie 124
  kopiowanie z programu Photoshop 266
  obrysowywanie 72
  publikowanie online 262
  stosowanie efektów do 362, 363
  utworzone za pomocą efektów 362
  utworzone z obiektów wektorowych 374
  wygaszanie 213
obrazy ciągłotonowe, drukowanie 413
obrazy rastrowe. *Zobacz* obrazy bitmapowe
obrazy w skali szarości
  informacje 90
  kolorowanie 124
  konwersja kolorów 124
Obrysowanie (Odnajdywanie ścieżek), efekt 234
obrysowywanie kompozycji
  dopasowywanie wyników obrysowywania 74
  konwersja wyników obrysowywania 76
  metody 72
  obiekt obrysu, informacje 74
  określanie kolorów 75
  opcje 73, 74
  ustawienia predefiniowane 75
  usuwanie wyników obrysowywania 76
  wyświetlanie wyników obrysowywania 74
Obrysuj obiekt, efekt 317
obrysy
  Grubość obrysu (zaznacz jednakowe), polecenie 154, 201
  informacje 148, 149
  jako atrybuty wyglądu 354
  jednostka miary dla 41
  kolor, zaznaczanie obiektów 197, 201
  Kolor obrysu (zaznacz jednakowe), polecenie 154
  konwersja na kontury 153
  konwersja na obiekty 203
  Obrys, panel 151
  Obrys, polecenie 434
  przełączanie z kolorem wypełnienia 149
  regulacje 149

skalowanie 223
stosowanie 152, 155
ukrywanie 39
usuwanie 154
obszar drukowalny 35
obszar niedrukowalny 35
obszar pracy
przewijanie 38
zmiana stopnia powiększenia 37
obszar roboczy
dodawanie linii pomocniczych do 41
dodawanie siatki do 41
informacje 15, 35
płytki 37
zmiana rozmiaru i koloru 36
obszar szkicu 35
obwiednia druku 32
obwiednie
informacje 223
obracanie obiektów 208
we wzorkach 185
oczyszczanie stosy, w programie Bridge 481
odbijanie obiektów 210
odbijanie tekstu;tekst, formatowanie przekształcanie 304
odblokowywanie obiektów 216
odcienie szarości, drukowanie 425
odcięcia
tworzenie odcięć przezroczystości 173
zmiana odcięć przezroczystości 176
odcinanie ochrona przed nadrukiem 430
Odjęcie (Odnajdywanie ścieżek), efekt 233
Odjęcie spodu (Odnajdywanie ścieżek), efekt 233
Odłącz, polecenie Adobe Version Cue 518
Odnajdywanie ścieżek podsumowanie 233
Odnajdywanie ścieżek, efekty
informacje 232
Odnajdywanie ścieżek, panel 231
opcje 232
stosowanie 233
Odrzuć, polecenie, w programie Bridge 479
odstęp krawędziowy tekstu 295
odstępy
między obiektami 220, 365
między wyrazami i literami 327
tekst wokół krzywych 304
odstępy dodatkowe, eliminacja 319
odstępy między literami 320, 327
odstępy między wyrazami 327
Odsuń wszystkie kolory, polecenie 403
odwracanie kolorów 122, 123
odwracanie ścieżek 237
Odwrotnie (Zaznacz), polecenie 202
Odwróć Grzbiet, polecenie 244
odwzorowanie kolorów na przezroczystości 403
odwzorowanie obiektów 3D 254
Odznacz wszystkie kolory, polecenie 402
odzyskiwanie
plików, w Version Cue 526
projektów w Version Cue 538
Ogólne, preferencje
Kompozycja wygładzona 40
Podgląd obwiedni 43
Pokaż dymki pomocy narzędzi 27
Użyj japońskich linii cięcia 35
Użyj precyzyjnych kursorów 27
Ogólne preferencje Dołącz przekonwertowane podczas otwierania plików dziedziczonych 353
ograniczanie przesuwania 204
okna, tworzenie wielu 39
okna dialogowe
obliczanie wartości w 18
wprowadzanie wartości 17
Ołówek, narzędzie
dodawanie do ścieżek 56
informacje 56
łączenie ścieżek 57
opcje 57
rysowanie ścieżek otwartych 56
rysowanie ścieżek zamkniętych 56
zmiana kształtu ścieżek 57
Ołówek Conte, polecenie 369
Opcje odtwarzania, polecenie 443
opcje redukcji kolorów 120
OpenType, czcionki
informacje 307
ligatury i alternatywne znaki kontekstowe 324
opcje tekstu azjatyckiego 340
OpenType, panel 323
znaki kaligraficzne 325
operacje
cofanie czynności 440
informacje 439
nagrywanie. 440
odtwarzanie 440
przetwarzanie wsadowe plików 445, 446
wczytywanie 444
wstawianie przerw 442
wybieranie 440
wykluczanie zadań z 443
zadania bez możliwości nagrania 441
zmiana nagranych wartości 442
Operacje, panel informacje 439
operacje matematyczne w polach tekstowych 17
oprogramowanie
aktywacja 1
rejestracja 1
optyczne wyrównanie marginesów 330
optymalizacja
JPEG, pliki 396
plików GIF i PNG-8 397
SWF (Flash), pliki 405
optymalizacja grafiki internetowej
podgląd ustawień 395
podstawowa procedura 392
zapisywanie ustawień 393
optymalizacja grafik internetowych
kompresja do pliku o określonej wielkości 394
używanie panelu Tablica kolorów 401
optymalizacja grafiki WWW
formaty plików 396
generowanie warstw CSS 395
opcje formatu SVG 406
Optymalizuj, panel określanie roztrząsania przezroczystości 400
orientacja strony, pionowa 417
orientacja strony, pozioma 417
osadzone pliki
dodawanie do dokumentu 256
konwersja z plików połączonych 261
porównanie z połączonymi plikami 256
osie
dostosowanie osi odbicia 211
obracanie 209
osie *x<Default Para Font> i <Emphasis>y* , obracanie 209
ostatnie pliki, otwieranie 31
Ostatni obiekt poniżej (Zaznacz), polecenie 201
Ostre światło, tryb mieszania 179
oszczędność papieru i kliszy 417
oś kategorii, dla wykresów 458
oś wartości, dla wykresów 458
oświetlenie obiektów trójwymiarowych 248, 249
otwieranie pliki, w programie Bridge 476
Otwórz, polecenie
pliki Adobe Photoshop 265
pliki DCS 265
pliki EPS 264
pliki PDF 263

P

palety
  informacje 15
  Zobacz także panele 15
panel, menu, wyświetlanie 17
panele
  dokowanie 20
  grupowanie 21
  informacje 15
  obliczanie wartości w 18
  pokazywanie i ukrywanie 16
  przesuwanie 21
  składowanie 21
  sprowadzanie do postaci ikon 22
  wprowadzanie wartości 17
  Zobacz także palety 15
Panel Nawigator 38
Panel Podgląd spłaszczania 40, 428
Panel sterowania 18
Panel Stylów akapitowych informacje 336
Panel Warstwy 358
PANTONE, system kolorów 96
Papier listowy, polecenie 369
pasek stanu 17
paski kolorów w przejściach i gradientach 426
paski koloru 418
Pastele, polecenie 366, 370
Patchwork, polecenie 370
PDF, możliwości dostępne w różnych wersjach 283
PDF, pliki
  eksportowanie 278
  importowanie 263
  kompozycja nienatywna 263
  kompresja 285
  nadruk 287
  opcje umieszczania 263
  porównanie z innymi formatami 267
  poziomy zgodności 283
  próbkowanie w dół 285
  spad 286
  spłaszczanie przezroczystości 287
  ustawienia predefiniowane 282
  zabezpieczenia 288
  zapisywanie, z warstwami 280
  zapisywanie, z wieloma stronami 279
  zapisywanie (informacje ogólne) 279
  zgodność ze standardem PDF/X 283
PDF/X, pliki zgodne ze standardem
  opcje 286
  opis standardów 283
  tworzenie 280
PDF z bogatą treścią, ustawienia PDF 281
pędzle
  biblioteki 165
  modyfikowanie 167
  opcje 71, 168, 169, 170
  opcje kolorowania 167
  Pędzle, panel 165
  rozwijanie 166
  stosowanie pociągnięć pędzlem 166
  tworzenie 167
  typy 163
pędzle artystyczne 163, 169
pędzle kaligraficzne 71, 163, 168
pędzle rozpraszające 163, 168
Photoshop. *Zobacz* Adobe Photoshop
pica 41
PICT, format plików 273
PICT, format pliku *Zobacz także* eksportowanie kompozycji
Pierwsza kolumna na wierzchu, opcja w wykresach 459
Pierwszy obiekt powyżej (Zaznaczony), polecenie 201
piksele informacje 261
pionowa orientacja strony 417
Pióro, narzędzie
  mierzenie współrzędnych przy pomocy narzędzia 43
  przełączanie między narzędziem Dodaj punkt kontrolny i narzędziem Usuń punkt kontrolny 66
  rysowanie krzywych 59, 62
  rysowanie krzywych i linii 61
  rysowanie linii prostych 58
plasterki
  Cięcie na plasterki, narzędzie 382
  informacje 380
  pokazywanie i ukrywanie 384
  porównanie do map obrazu 384
  praca w oknie Zapisz dla Internetu 393
  usuwanie i zwalnianie 384
  wyświetlanie 381
  zapisywanie w formacie SVG 271
pliki
  otwieranie w programie Illustrator 31
  połączone a osadzone 256
  przetwarzanie wsadowe 445, 446
  przywracanie 44
  rozmiary grafiki WWW 379
  umieszczanie 256
  zapisywanie 267
  Zobacz także dokumenty, formaty plików 31
pliki, w programie Bridge
  nadawanie etykiet i statusów 478
  otwieranie i umieszczanie 476
  układanie w stos 481
  wyszukiwanie i przeglądanie 476, 477
  zarządzanie 479, 480
pliki. *Zobacz* Adobe Version Cue, pliki
pliki dźwiękowe podgląd, w programie Bridge 485
pliki osadzone
  stosowanie efektów i filtrów do 363
  Zobacz też pliki połączone 363
pliki PDF uwagi dotyczące zarządzania kolorami 134
Pliki PDF przezroczystość 427
pliki połączone
  edycja oryginalnego pliku 261
  podglądy plików EPS 265
  stosowanie efektów do 363
  uaktualnianie 260
  uwagi dotyczące zarządzania kolorami 132
  wyświetlanie informacji 259
pliki połączone, ponowne łączenie 260
pliki pomocnicze 289, 488
pliki PPD
  dla naświetlarek 412
  rozmiar papieru 417
Plik połączony, zmienne 447, 448, 449
plik Read Me 1
płytki 37, 39, 416
PNG, formaty pliku; PNG, formaty pliku <Emphasis>Zobacz także Pomoc dla programu Illustrator
PNG-24, format plików opcje optymalizacji 404
PNG-8, format plików opcje optymalizacji 397
pobieranie czcionek 421
pobieranie do edycji i zwracanie plików w Version Cue 520
pobieranie plików do edycji i zwracanie w Version Cue 527, 530
Pobierz obrazy z aparatu fotograficznego, polecenie w programie Bridge 483
pochylanie. *Zobacz* ścinanie obiektów
pochylanie tekstu 304
pociągnięcia pędzlem
  efekty i filtry 367
  konwersja na kontury 166
  stosowanie 165
  usuwanie 166

Pociągnięcia pod kątem, polecenie 367
pocztówki, szablony 30
pocztówki z życzeniami, szablony 30
podgląd
  dźwięk i wideo, w programie Bridge 485
  kolorów. <Emphasis>Zobacz<Para Font> przeprowadzanie ekranowej próby kolorów 135
  obrazy, w programie Bridge 481, 484
podglądanie
  kompozycja w wyjściowym środowisku 40
  plików EPS 265
  Podgląd, polecenie 39
podgląd koloru 40
Podgląd nadruku, polecenie 431
Podgląd w pikselach, tryb 40, 379
Podkład, polecenie 367
podkreślanie tekstu 314
podlewka 432
podręczniki tworzenia skryptów, w programie Bridge 487
Podstawowy CMYK, nowy profil dokumentu 28
Podstawowy RGB, nowy profil dokumentu 28
Podświetlany pulpit, przestrzeń robocza 471
podwarstwy. *Zobacz* warstwy
Podzielenie (Odnajdywanie ścieżek), efekt 233
Podziel na siatkę, polecenie 237, 238
Podziel obiekty poniżej, polecenie 238
Podziel plasterki, polecenie 384
pokazy slajdów, w programie Bridge 484
pokazywanie
  plików Version Cue w przeglądarce Bridge 521
  wcześniejszych wersji 529
pokazywanie i ukrywanie
  Inteligentne linie pomocnicze 43
  miarki 40
  obszar roboczy 35
  plasterków 384
  podpowiedzi 27
  siatki 41
  znaki ukryte 325
Pokaż afisz metadanych, polecenie, w programie Bridge 490
Pokaż wszystko, polecenie 217
pola formularzy, zabezpieczanie 289
pola tekstowe, jednostki dla 41
polecenia dotyczące narzędzi, w programie Bridge 487
połączone pliki
  dodawanie do dokumentu 256
  opcje umieszczania 260
  osadzanie 261, 268
  porównanie z osadzonymi plikami 256
  w Version Cue 524
  wyświetlanie w trybie Kontur;obrysowanie kształtów 39
Połącz plasterki, polecenie 384
Połącz z serwerem, polecenie w Version Cue 511
Pomoc informacje 2
Pomoc Adobe 2
ponowne łączenie plików 260
ponowne uruchamianie Version Cue 512
poprawianie błędów 44
Portable Document Format (PDF) *Zobacz* Pliki PDF
porty wejściowe 298
porty wyjściowe 298
Posteryzacja krawędzi, polecenie 366
PostScript, format plików 269
Poszarpane brzegi, polecenie 369
pośredni obszar widoku 38
powielanie projektów Version Cue 538
powielanie obiektów
  przez przeciąganie 218
  przez wklejanie 204
  w panelu Warstwy 219
  z przesunięciem 220
Powiel próbkę, polecenie 102
powiększanie kompozycji 37
Powiększony, tryb ekranu 17
Powiększ rozmiar czcionki, polecenie, w programie Bridge 490
pozioma orientacja strony 417
poziom powiększenia, wyświetlanie na pasku stanu 17
Pozostałe warstwy (ukryj), polecenie 216
Pozostałe warstwy (zablokuj), polecenie 216
półpauzy i pauzy 319
półpauzy i pauzy, opcje inteligentnej interpunkcji 319
prawoczytelnie. *Zobacz* emulsja
predefiniowane ustawienia PDF informacje;ustawienia predefiniowane 280
Predefiniowane ustawienia PDF tworzenie 280
Predefiniowane ustawienia spłaszczania przezroczystości, polecenie 429
preferencje
  informacje 44
  przywracanie 44
  punkty i linie kierunkowe 49
  punkty kontrolne 50
  zaznaczanie 194, 198
  <Emphasis>Zobacz także określone kategorie preferencji 44
Preferencje obsługi plików i schowka 260, 265, 427
preferencje ogólne skok klawiatury 205
preferencje Ogólne Zaznacz jednakowe tinty % 154
Preferencje ogólne
  Promień narożnika 51
  przekształcanie segmentów wzorku 223
  Skaluj obrysy i efekty 223
Preferencje tekstu
  Liczba ostatnich czcionek 309
  Zaznaczenie obiektu tylko po ścieżce 311
profile dokumentów. *Zobacz* profile kolorów
profile ICC
  osadzanie w plikach 268, 276, 277, 278, 396
  wyświetlanie na pasku stanu 17
Profile ICC *Zobacz też* profile kolorów
profile kolorów
  dotyczące drukarek biurowych 137
  dotyczące obrazów importowanych 132, 133
  informacje 138
  instalowanie 140
  komunikaty ostrzegawcze 145
  konwersja 143
  monitory 140
  przypisywanie i usuwanie 141
profile monitorów 138, 140
profile urządzeń wejściowych 138, 140
profile urządzeń wyjściowych 137, 138, 140
projekty, wykres *Zobacz* projekty wykresów
projekty. *Zobacz* Adobe Version Cue, projekty
projekty kolumn i znaczników *Zobacz* projekty wykresów
projekty wykresów
  importowanie 463
  informacje 462
  ponowne wykorzystywanie 467
  stosowanie 466
  tworzenie 463, 464, 465
projekty znacznika *Zobacz* projekty wykresów
promień narożnika, zmiana 51
promowanie wersji 524, 529

Prostokąt zaokrąglony, narzędzie 51
próbka Brak, dla wypełnień i obrysów 96
próbki
  biblioteki 96, 104, 105
  dodatkowe 100
  gradienty 102
  grupy kolorów 96, 99, 103
  importowanie 103, 104
  informacje 96
  opcje 101
  panel Próbki 93, 97
  podstawowe 100
  powielanie 102
  scalanie 103
  usuwanie 103
  wyświetlanie i drukowanie kolorów dodatkowych 101
  zapisywanie w panelu Wzornik kolorów 107
  zastępowanie 103
próbkowanie, w plikach PDF 285
Próbnik kolorów
  edycja grupy kolorów 113
  informacje 94
  wybieranie kolorów 93, 95
przechylanie. *Zobacz* ścinanie obiektów
Przecięcie (Odnajdywanie ścieżek), efekt 233
przecinanie się kształtów *Zobacz* kształty złożone, efekty odnajdywania ścieżek
przeglądanie plików, w programie Bridge 468
przejścia
  drukowanie 424, 426
  informacje 242
  odwracanie kolejności 244
  opcje 243
  rozwijanie 245
  tworzenie 242, 243
  zmiana kręgosłupa 244
  zwalnianie 245
przejścia kolorów, drukowanie 424
Przekształcanie, narzędzie 65
przekształcanie obiektów
  informacje 221
  obracanie 208
  odbijanie 211
  Przekształcanie, efekt 246
  Przekształcanie, panel 221
  przesuwanie 205
  przy pomocy Inteligentnych linii pomocniczych 42
  skalowanie 223
  ścinanie 225
  wzorki 223
  zniekształcanie 227
przełączanie trybów wyświetlania, w programie Bridge 474
Przenieś do, polecenie, w programie Bridge 480
przenoszenie obiektów Inteligentne linie pomocnicze 42
Przenośny, nowy profil dokumentu 28
przepływ zadań między programami 219
przerwy, wstawianie w nagraniach 442
przestrzenie kolorów 87, 91
przestrzenie robocze
  Bridge 471
  dostosowywanie 24
  powielanie 24
  zmiana nazwy 24
przestrzenie robocze, kolor 144
Przestrzeń kolorów Adobe RGB 144
przestrzeń kolorów sRGB 134, 144
przestrzeń robocza modelu kolorów 141
przesunięcie linii bazowej 296, 320
przesunięcie pierwszej linii bazowej 296
Przesunięcie ścieżki, polecenie 220
Przesuń, polecenie 205
Przesuń/Odsuń wybrane kolory z palety internetowej, polecenie 402
Przesuń do przodu, polecenie 218
Przesuń do tyłu, polecenie 218
Przesuń na spód, polecenie 218
Przesuń na wierzch, polecenie 218
przesuwanie obiektów
  metody; przekształcanie obiektów 203
  na inną warstwę 214
  wyrównywanie i rozmieszczanie 206
Przesuwanie symboli, narzędzie 83
przetwarzanie wsadowe 445, 446
przezroczystość
  dodawanie do symboli 84
  formaty plików 427
  grafiki internetowe 400
  informacje 171
  jako atrybuty wyglądu 354
  kształty odcięć 176
  maski 174, 175
  Przezroczystość, panel 172
  roztrząsanie 400
  stosowanie 172
  tworzenie grup odcinania 173
  zapisywanie 268, 269
  zaznaczanie obiektów 172, 197
Przyciągaj do pikseli, polecenie 379
Przyciągaj do punktu, polecenie 204
przyciąganie 41, 42, 43
Przydziel profil, polecenie 141, 142
Przykład symbolu (zaznacz jednakowe), polecenie 201
Przytnij do obszaru roboczego, polecenie 384
Przywróć, polecenie 44
przyzwolenia przydzielanie użytkownikom i grupom Version Cue 534
punkt centralny 48
punkt odniesienia, dla obrotu 207
punkt początkowy, dla miarek 40
punkty
  jako jednostka miary 41
  mierzenie odległości pomiędzy 43
punkty aktywne, w grafice internetowej 384
punkty i linie kierunkowe
  określanie 49
  preferencje 49
punkty kontrolne
  dodawanie 65
  informacje 46
  konwertowanie na gładkie i narożne 68
  łączenie punktów końcowych 64
  preferencje 50
  przesuwanie 68
  przyciąganie obiektów do 42
  typy 48
  usuwanie 65, 67
  wyświetlanie i ukrywanie 49
  zaznaczanie 63
  zbłąkane, wyszukiwanie 66
punkty końcowe ścieżki 46
Punktylizacja, polecenie 368
punkty na ścieżce typy 48
puste komórki 409

Q

Q (jednostka) 41

R

ramki, dzielenie 71
ramki tekstu z wątkami 298
raster, rozdzielczość dla 412
rasteryzacja
  efekty rastrowe 362
  grafiki wektorowej 374
  kompozycji podczas drukowania 430
  podgląd 379
  tekstu 316
  zwiększanie wydajności 363

Rastrowanie kolorów, polecenie 368
Redukcja tinty, wartość 434
registration
  kolor 96, 415
  znaczniki 418
reguły tworzenia grup kolorów wybór w oknie Aktywny kolor 104, 109
rejestracja oprogramowania 1
Relief, polecenie 369
rendering oprogramowania dla podglądów, w programie Bridge 485
RGB
  informacje 87
  zmiana na CMYK 89
RGB, przestrzeń kolorów, Adobe 144
RIP (raster image processor) 415
rozbarwienia
  informacje 413
  na bazie hosta i w procesorze RIP 415
  problemy dotyczące kolorów dodatkowych i kompozycji przezroczystych 92
  przygotowywanie kompozycji 414
  tworzenie 414
rozbarwienia. *Zobacz* rozbarwienia
rozbarwienia na bazie hosta 415
rozbarwienia w procesorze RIP 415
rozciągliwość papieru, podczas drukowania 434
rozdzielczość
  dla obrazów wygenerowanych za pomocą efektów 362
  drukarki 412
  grafiki WWW 379
rozdzielczość drukarki 412, 413
Rozgrupuj, polecenie 202
Rozgrupuj ze stosu, polecenie w programie Bridge 481
Rozjaśnianie, tryb mieszania 178
rozmiar czcionki zmiana na panelu Metadane 490
Rozmiar symboli, narzędzie 84
rozmieszczanie obiektów 206, 207
Rozmycie gaussowskie, polecenie 367
Rozmycie promieniste, polecenie 367
Rozpocznij recenzję, polecenie dla recenzji PDF w środowisku Version Cue 543
Rozpocznij spotkanie, polecenie w programie Bridge 499
Rozszerz wygląd, polecenie 166, 203
roztrząsanie
  Bez roztrząsania, ustawienie 404
  przeglądarka;roztrząsanie przeglądarki 398
  przesuwanie do bezpiecznych kolorów internetowych 402
  przezroczystość, w panelu Optymalizuj 400
roztrząsanie dyfuzyjne 400
roztrząsanie z wykorzystaniem wzorka 400
rozwiązywanie problemów Adobe Version Cue 546
rozwijanie
  flar 55
  instancji symbolu 80
  obiektów 203
  ścieżek namalowanych pędzlem 166
  wyników obrysowywania 76
Rozwiń, polecenie 203
Rozwiń (Forma), polecenie 229, 230
Rozwiń (przejście), polecenie 245
Rozwiń kształt złożony, polecenie 235
Rozwiń wszystkie stosy, polecenie w programie Bridge 481
Różnica, tryb mieszania 179
RTF, format plików 293
ruchome pola. *Zobacz* Warstwy CSS
rysowanie
  elips 51
  gwiazd 52
  linii 50
  łuków 52
  prostokątów i kwadratów 51
  spiral 53
  ścieżki, przy pomocy narzędzia Ołówek 56
  ścieżki, przy pomocy narzędzia Pióro 58, 59, 61
  wielokątów 52
  zmiana punktów kontrolnych 68
  Zobacz też pędzle, symbole 82
Rzeczywista wielkość, polecenie 37
rzędy tekstu, tworzenie 297

S

scalanie
  kształty. *Zobacz* kształty złożone
  próbek 103
  warstwy 215
Scalenie (Odnajdywanie ścieżek), efekt 233
Schowek, import i eksport kompozycji 219
segmenty, ścieżka 46
Siatka biegunowa, narzędzie 54
Siatka pęknięć na filmie, polecenie 369
siatki
  edycja 184
  informacje 180, 182
  preferencje 41
  prostokątne 53
  rysowanie; rysowanie 53
  Siatka, narzędzie 183
  tworzenie 183, 237, 238
  używanie do kompozycji 41
  w plikach SWF (Flash) 388
siatki koncentryczne 54
siatki prostokątne 53
skalowanie tekst 305
skalowanie 9-plasterkowe, symbole 79
skalowanie dokumentów podczas drukowania 418
skalowanie obiektów 223
skalowanie symboli 84
skanery, gamut kolorów 91
skojarzenia typów plików, Bridge 477
Skręcenie, efekt 246
skróty. *Zobacz Pomoc dla programu Illustrator*;WBMP, format pliku *Zobacz Pomoc dla programu Illustrator*;WBMP, format pliku
skróty. *Zobacz w Pomocy programu Illustrator*
skróty klawiaturowe w Pomocy 4
skróty klawiaturowe. *Zobacz w Pomocy programu Illustrator*
skróty nawigacji, w Pomocy Adobe 4
skrypty
  informacje 45, 446
  używanie 446
  w plikach SVG 386, 387
słowa kluczowe dodawanie, w programie Bridge 495
słowniki
  edycja 306
  przypisywanie do tekstu 306
Słowniki językowe firmy Proximity 306
Smużenie, polecenie 366
sortowanie plików, w programie Bridge 479
Sortuj wg barwy, polecenie 401
Sortuj wg luminancji, polecenie 401
Sortuj wg popularności, polecenie 401
spad drukarski 419
spady
  dodawanie 420
  informacje 419
  przycinanie importowanego pliku PDF 263
  zapisywanie w plikach PDF 286
  znaczniki kadrowania a 32
Spękalina, polecenie 370
spirale, rysowanie 53

spłaszczanie
obiekty indywidualne 430
podczas drukowania 428
predefiniowane ustawienia, tworzenie i edycja 429
przezroczystości w plikach PDF 287
ustawienia predefiniowane, eksport i import 429
ustawienia predefiniowane, korzystanie 429
warstwy 215
Spłaszcz przezroczystość, polecenie 430
spotkania, rozpoczynanie w programie Bridge 499
sprawdzanie pisowni 306
Sprawdź pisownię, polecenie 306
SSL, włączanie w Version Cue 542
Standardowy, tryb ekranu 17
status pliku, w Version Cue 519
Stempel, polecenie 369
Strona, narzędzie 416
strony
dodawanie 37
rozmiar 417
wyświetlanie krawędzi 35
strony internetowe zgodne z XHTML 408
stykówki tworzenie, w programie Bridge 488
Styl (zaznacz jednakowe), polecenie 201
style. *Zobacz* style grafiki, style akapitowe, style znakowe
style akapitowe 336, 337
style drukarki 437
style graficzne stosowanie do symboli 85
style grafiki
biblioteki 377
importowanie z innego dokumentu 378
informacje 375
opcja Nadpisz kolor typografii 376
powielanie 376
stosowanie 376
Style grafiki, panel 375
tworzenie 375, 376
usuwanie 376
zastępowanie 377
zrywanie połączenia 377
style znakowe
informacje 336
usuwanie 337
Stylizowanie symboli, narzędzie 85
Suchy pędzel, polecenie 366
Sumi-e, polecenie 367
SVG (scalable vector graphics)
Zapisz dla Internetu, polecenie 406
Zapisz jako, polecenie 270
zmienne 450, 451
SVG (Scalable Vector Graphics)
efekty 385, 386
informacje 385
skrypty 386, 387
zdarzenia 387
SVG (Scalable Vector Graphics), format pliku porównanie z innymi formatami 267
SWF, format informacje 405
SWF, pliki eksportowanie z programu Illustrator 389
SWF, pliki. *Zobacz* Flash, grafika
symbole
a format plików SVG 385
a obiekty przejściowe 242
biblioteki 81
edycja 81
importowanie z innego dokumentu 82
informacje 76
jako powierzchnie obiektów 3D 254
narzędzia symboli 85, 86
posługiwanie się instancjami symbolu 79, 80
rozwijanie 80, 203
skalowanie 9-plasterkowe 79
stosowanie stylów graficznych do 85
Symbole, panel 77, 81
tryb izolacji 81, 194
tworzenie 78
umieszczanie 78, 83
używanie w programie Flash 76
w animacjach Flash 387
zestawy 82, 83
zmiana koloru 84
symulacja kolorowego papieru 37
synchronizacja plików, w Version Cue 531
szablony
dla grafik o zmiennych danych 447, 451
informacje 30
tworzenie 30
szablony stron internetowych 30
szkic, wyświetlanie 39
Szkło, polecenie 368, 370
Szpachla malarska, polecenie 366
Sztukateria, polecenie 369
szum roztrząsanie 400
szybkość odtwarzania operacji 443

Ś

ściąganie plików, w Version Cue 531
Ściemnianie, tryb mieszania 178
ścieranie kompozycji 69
ścieżka odcinania dokumentu w plikach programu Photoshop 266
ścieżki
dodawanie 56
dopasowywanie segmentów 64
dzielenie 71
informacje 46
kopiowanie 64
kopiowanie do i z programu Photoshop 219, 267
kopiowanie segmentu 64
linie faliste i zygzak 246
linie i punkty kierunkowe 48
łączenie 57
łączenie i dzielenie 71, 421
obrysowane pędzlem 166
pozostawianie w postaci otwartej 63
rysowanie, przy pomocy narzędzia Ołówek 56
rysowanie, przy pomocy narzędzia Pióro 58, 59, 61
segmenty krzywych 47, 61
segmenty prostych 47, 61
SVG, format plików 385
ścieżki samoprzecinające się 237
wygładzanie i upraszczanie 66
wyświetlanie bez wypełnienia i obrysu 39
zamykanie 63
zaznaczanie 64
złożone 231, 236
zmiana kształtu 46, 57
Zobacz także punkty kontrolne, linie, kształty, ścieżki zaznaczenia
ścieżki otwarte
informacje 46
tworzenie, przy pomocy narzędzia Ołówek 56
tworzenie, przy pomocy narzędzia Pióro 63
ścieżki zamknięte
informacje 46
tworzenie, przy pomocy narzędzia Ołówek 56
tworzenie przy pomocy narzędzia Pióro 63
ścieżki złożone
dostosowywanie 236
informacje 231, 236
reguły wypełniania 237

tworzenie 236
tworzenie z obrysów 153
zwalnianie 237
ścięcia, opcje 152
ścinanie obiektów
metody 225
powtarzające się 221
Przekształcanie, panel 227
Ścinanie, narzędzie 226
światło 320, 322

T

tabele internetowe. *Zobacz* plasterki
Tablica kolorów, paleta 401
tablice kolorów sortowanie 401
tabulatory
dodawanie linii odniesienia 335
dziesiętne 335
pokazywanie i ukrywanie 325
przenoszenie tabulatorów 334
Tabulatory, panel 332
ustawianie tabulatorów 333
usuwanie punktów tabulacji 334, 335
Targa, format 273
Targa, format pliku *Zobacz także* eksportowanie kompozycji
tate-chu-yoko 342
teks, azjatycki tate-chu-yoko 342
tekst
importowanie i eksportowanie 338
importowanie z programu Illustrator do programu Flash 390
jednostka miary dla 41
podział na wątki 298
styl 307
Tekst dynamiczny 338
znakowanie dla programu Flash 338
tekst, azjatycki
aki 343
burasagari 349
czcionki kompozytowe 350, 352
czcionki OpenType 340
glify 341
kurikaeshi moji shori 349
obracanie znaków o szerokości połówkowej 342
pokazywanie opcji dla;tekst japoński. *Zobacz* tekst, azjatycki
ustawienia mojikumi 345, 346, 347
warichu 344
wyrównanie znaków 345
zestawy kinsoku 347, 348
Zobacz także Pomoc dla programu Illustrator ;narzędzia
tekst, edycja
interpunkcja 315, 319, 331
konwersja na krzywe 317
obsługa Unicode 307
odbijanie tekstu wzdłuż ścieżki 301
opcje wygładzania; GIF, format pliku 316
przekształcanie tekstu 304
przypisywanie języka 306, 307
sprawdzanie pisowni 306
uaktualnianie tekstu z AI 10 i wcześniejszych 353
wyszukiwanie i zastępowanie tekstu 311
wyświetlanie znaków ukrytych 325
zmiana rozmiaru ramki tekstowej 294
zmiana wielkości liter 315
tekst, edycja zasad dzielenia wyrazów 331
tekst, formatowanie
Akapit, panel 325
cyfry 318
indeks górny i dolny 316
interlinia 320
kapitaliki i wersaliki 314
kolor 312
ligatury i alternatywne znaki kontekstowe 324
metody składu 332
oblewanie wokół obiektów 299
odstępy akapitowe 329
odstępy między wyrazami 327
opcje tekstu akapitowego 295, 296, 297
opcje tekstu na ścieżce 302, 303, 304
OpenType, czcionki 307
OpenType, panel 323
podkreślanie 314
przekreślenie 314
przekształcanie 305
przesunięcie linii bazowej 320
skalowanie 305
style grafiki 312, 376
Typografia, panel 312
ułamki i liczby porządkowe 318
ułamkowe szerokości znaków 322
wcięcia 327
wiszące znaki interpunkcyjne 329
znaki kaligraficzne 325
znaki specjalne 322
Zobacz także style znakowe, style akapitowe, tabulatory 336
tekst, formatowanie brakujących czcionek 310
tekst, formatowanie czcionek 308, 309
tekst, formatowanie kerningu i światła 320, 321, 322
tekst, importowanie i eksportowanie 277, 293, 388
Tekst, preferencje Pokaż opcje azjatyckie 340
tekst, tworzenie 292, 293
tekst, w plasterkach; plasterki opcje dla 382
tekst, zaznaczanie 310, 311
tekst akapitowy
informacje 291
odstępy krawędziowe 295
przesunięcie pierwszej linii bazowej 296
rzędy i kolumny 297
tworzenie 292
zmiana wielkości 294
tekst ALT 382
tekst azjatycki
interlinia 341
mojisoroe 345
obsługa Unicode 307
opcje łamania wierszy 348
Tekst azjatycki *Zobacz* tekst, azjatycki
Tekst dynamiczny 338
tekst dziedziczony 353
tekst na ścieżce
efekty dla 302
tworzenie 293
tekst na ścieżkach
informacje 291
odbijanie i przenoszenie tekstu 301
odstępy wokół krzywych 304
wyrównanie w pionie 303
tekst pionowy, konwersja na poziomy 305
Tekst pionowy, narzędzie 292, 293
Tekst pionowy na ścieżce, narzędzie 293
tekst poziomy, konwersja na pionowy 305
tekst przekreślenie 314
tekst punktowy 291, 292
Tekst statyczny 338
Tekst wejściowy 338
tekst wyjustowany, dopasowanie odstępów 327
TIFF, format plików 273
TIFF, format pliku *Zobacz także* eksportowanie kompozycji
tinty 96, 102
TOYO, system kolorów 96
trichromie, importowane z plików PDF 263
TrueType, czcionki 308
Trumatch, system kolorów 96

Trwała, polecenie 97
Trwały, polecenie w programie Bridge 495
tryb izolacji
  informacje 193, 194
  symbole 81
Tryb kompaktowy, w programie Bridge 474
Tryb mieszania, polecenie 179
Tryb mieszania (taki sam), polecenie 201
Tryb pełnoekranowy 17
Tryb pełny, w programie Bridge 474
Tryb przycisków, polecenie 440
Tryb Ultra-kompaktowy, w programie Bridge 474
tryby ekranu 17
tryby mieszania
  informacje 177
  mieszanie kolorów nakładających się 124
  oddzielanie w postaci grup lub warstw 179
  zaznaczanie obiektów 197
  zmiana 179
tryby wyświetlania, zmiany w programie Bridge 474
tworzenie bryły obrotowej z obiektów 249
tworzenie efektu 3D 247
Type 1, czcionki 308

U

Uaktualnij cały tekst dziedziczony, polecenie 353
Układacz jednowierszowy 332
Układacz wielowierszowy 332
układanie liczb 318
układanie plików w stos, w programie Bridge 481
Ulubione, panel
  dodawanie pozycji 471
  informacje 470
ułamki
  Inteligentna interpunkcja, polecenie 319
  OpenType, czcionki 318
ułamkowe szerokości znaków 322
Ułóż obiekty, polecenia 218
Umieść, polecenie
  informacje 256
  pliki Adobe Photoshop 265
  pliki DCS 265
  pliki EPS 264
  pliki PDF 263
Umieść, polecenie Version Cue 524
Unicode 293, 307
Uproszczenie, polecenie 67
URL, przypisywanie do obiektu 384
urządzenia, gamut kolorów 91
ustawienia efektów rastrowych dokumentu 362
ustawienia kolorów
  dostosowywanie 143
  gotowe ustawienia 143
  konwersje kolorów 146
  metody konwersji kolorów 146, 147
  przestrzenie robocze 144
  reguły zarządzania kolorami 145
  synchronizowanie z innymi aplikacjami 130
  w aplikacjach firmy Adobe 131
  Zobacz też zarządzanie kolorami 128
ustawienia konwersji zdefiniowane ustawienia 280
Ustawienia konwersji Adobe PDF 280
Ustawienia konwersji PDF 280
ustawienia obrazu grafika bitmapowa 262
ustawienia predefiniowane
  do konwersji plików 280
  drukarka 437
  obrysowywanie 75
  PDF 282
  Zobacz też biblioteki 165
Ustawienia próby, polecenie 135
Ustawienia wyjściowe, okno dialogowe
  HTML, opcje wyjściowe 408
  opcje ustawień 408
Usuń kolor, polecenie 404
Usuń przeplot, polecenie 370
Usuń przestrzeń roboczą, polecenie 24
Usuń przestrzeń roboczą, polecenie, Bridge 471
Usuń wątki (Tekst powątkowany), polecenie 299
Usuń wszystko, polecenie 384
Usuń zaznaczenia, polecenie 201
Usuń zaznaczenie (Tekst powątkowany), polecenie 299
usuwanie
  komentarzy, w recenzjach PDF w Version Cue 545
  nieodwracalne plików i folderów w Version Cue 526
  obiektów 217
  plasterków 384
  plików, w Version Cue 525
  projektów w Version Cue 518
  puste obiekty tekstowe 294
  recenzji PDF w Version Cue 544
usuwanie oblewania tekstu wokół obiektów 301
Uśrednij, polecenie 68
Utwórz (maska przycinająca), polecenie 239
Utwórz (plasterek), polecenie 381
Utwórz (przejście), polecenie 243
Utwórz (ścieżka złożona), polecenie 236
Utwórz (Tekst powątkowany), polecenie 299
Utwórz linie pomocnicze, polecenie 42
Utwórz oblewanie tekstem, polecenie 301
Utwórz stykówkę InDesign, polecenie, w programie Bridge 488
Utwórz szablon metadanych, polecenie w programie Bridge 493
Utwórz z linii pomocniczych, polecenie 382, 383
Utwórz z zaznaczenia, polecenie 382, 383
Użyj okna Adobe, polecenie 504
Użyj okna dialogowego Adobe, opcja 32
użytkownicy, tworzenie i przydzielanie w Version Cue 533, 537

V

Version Cue. *Zobacz* Adobe Version Cue
Video Workshop 5

W

wariacje kolorów
  opcje 106
  w panelu Wzornik kolorów 106
warianty kontekstowe 324
warichu 344
warstwy
  blokowanie i odblokowywanie 216
  dodawanie obiektów do 217
  eksport do programu Adobe Photoshop 277
  grupy na warstwach 202
  informacje 212
  kolejność układania 218
  konsolidacja 215
  konwersja na warstwy CSS 395
  podwarstwy, tryb izolacji 195
  powielanie obiektów 219
  przesuwanie obiektów pomiędzy 214
  szablon 73
  tworzenie 214
  ukrywanie 216
  Warstwy, panel 212, 356
  wklejanie obiektów na 206
  wyszukiwanie elementów 216
  wyświetlanie w widoku Szkic 39

zachowywanie w programie Adobe Acrobat 284
zastrzeganie druku 411
zaznaczanie obiektów 193, 196
zwalnianie obiektów 215
warstwy CSS, generowanie 395
warstwy szablonów 73
wątki tekstu, pokazywanie i ukrywanie 298
wcięcia, wiszące 328
wcięcia pierwszego wiersza 328
wcięcia tekstu 327
wcięcia wiszące 328
Wczytaj operacje, polecenie 444
wczytywanie
tablice kolorów 404
ustawienia wyjściowe 408
WebDAV, serwery łączenie się z projektami Version Cue 511
wersaliki 314
wersaliki, w tekście 314
wersje
informacje 526
promowanie 529
usuwanie 529
wyświetlanie 528
zwracanie 527
Węgiel drzewny, polecenie 369
wideo, pliki podgląd, w programie Bridge 485
Wideo i film, nowy profil dokumentu 28
Widoczność, zmienne 447, 448, 449
widoki
obszar widoku, przesuwanie 38
tworzenie 39
Widok metadanych, przestrzeń robocza 471
widok spłaszczony, w programie Bridge 476
wiele stron, tworzenie plików PDF 279
wielkie litery, modyfikacja 314, 315
wielkość punktu 309
Wielokąt, narzędzie 52
wirowanie. *Zobacz* Efekt Wirowanie
Witraż, polecenie 370
wizytówki, szablony 30
Włącz efekt łusek cebuli, polecenie w programie Bridge 481
WMF, format plików 273
WMF, format pliku *Zobacz także* eksportowanie kompozycji
WMMP, opcje optymalizacji 404
Wprowadź nierówności, efekt 246
Wsadowa zmiana nazw, polecenie w programie Bridge 480
współpraca w środowisku Version Cue 514
Wstaw przerwę, polecenie 442
wstępne próby kolorów 40
Wszystkie na tej samej warstwie, polecenie 196
Wtapianie, efekt 372
wtyczki
Adobe Store; wersje próbne; uaktualnienia; pliki do pobrania 12
w Adobe Store; pobieranie 12
Wybieranie kolorów; Kroplomierz, narzędzie informacje 93
wycinanie obiektów 237
Wycinanka, polecenie 366
wycinki obrazków, przeciąganie na biurko 219
Wyczyść, polecenie 217
Wyczyść (ścieżki), polecenie 294
Wyczyść linie pomocnicze, polecenie 42
Wyczyść pliki lokalne, polecenie programu Bridge 521
wydajność, zwiększanie 363
wydajność programu Illustrator, zwiększanie 363
wydruk w drukarni 418
wygładzanie
dla obrazów wygenerowanych za pomocą efektów 362
podczas zapisywania kompozycji 276, 277, 278
podgląd 379
preferencje dla kompozycji 40
w formach 230
w grafikach internetowych 394
w tekście 316
Wykluczenie, tryb mieszania 179
wykresy
etykiety 454
gradienty 457
legendy 460
łączenie 461
przypisywanie skali do osi 458
tworzenie 453
wpisywanie danych 454, 455, 456
zmiana typu 457
zmienne 447, 448, 449
wykresy, formatowanie
dodawanie cienia 459
informacje 457
kolumny, słupki i linie 459
osie 458
tekst 462
wykresy kołowe 460
zaznaczanie części 461
wykresy kolumnowe
wpisywanie danych; wykresy liniowe 456
Zobacz także projekty wykresów, wykresy 453
wykresy kołowe
formatowanie 460
wpisywanie danych 456
Zobacz także projekty wykresów, wykresy 453
wykresy liniowe
wpisywanie danych 456
Zobacz także projekty wykresów, wykresy 453
Zobacz także przezroczystość 171
wykresy punktowe 455
wykresy radarowe
wpisywanie danych 456
Zobacz także projekty wykresów, wykresy 453
wykresy słupkowe *Zobacz także* projekty wykresów, wykresy
wykresy warstwowe
wpisywanie danych 456
Zobacz także projekty wykresów, wykresy 453
Wykręcanie, efekt 246
Wyłączenie (Odnajdywanie ścieżek), efekt 233
wymagania, systemowe 1
wymagania systemowe 1
wypaczanie obiektów
formy 229
Wypaczanie, efekt 246
Wypaczanie, narzędzie 228
wypełnienia
informacje 148, 149
jako atrybuty wyglądu 354
konwersja na obiekty 203
regulacje 149
stosowanie do obiektów 150
tworzenie wielu 155
ukrywanie 39
usuwanie 154
Wypełnienie, przycisk 149
Wypełnienie i obrys (Zaznacz jednakowe), polecenie 154, 201
Zobacz też kolory, gradienty, wzorki
Wyrównywanie, panel 206
wysunięta interpunkcja w znakach łacińskich 330

wyszukiwanie, plików Version Cue 524
Wyślij do bieżącej warstwy, polecenie 214
wyświetlanie
komentarzy, w recenzjach PDF w Version Cue 545
raportów w narzędziu Administracja serwera Version Cue 540
wersji 528
wyświetlanie i ukrywanie
kompozycji 216
obiektów 216, 447, 449
obiekty, korzystanie ze zmiennych 448
obwiedni 223
warstw 216
Wyzeruj obwiednię, polecenie 223
Wyzeruj operacje, polecenie 445
wzorki
a obiekty przejściowe 242
bez szwów 187
informacje 185
modyfikowanie 191
nieregularne 188
obracanie 205, 208
obwiednia 185
pędzle 163, 170
płytki 185
płytki narożne 189
preferencje 223
próbki 96
przekształcanie 223
rozwijanie 203
skalowanie 225
stosowanie do obiektów 150
SWF (Flash), pliki 388
ścinanie 227
tworzenie 186
układanie 185
Wzornik kolorów, panel
kolorowanie kompozycji 107
wybieranie kolorów 93
Wzór rastra, polecenie 369

X

x<Default para font> i <Emphasis>y współrzędne 43
XML
efekty SVG a 385
importowanie i eksportowanie zmiennych 451
informacje; GIF, format pliku 385
preferencje ID XML;Jednostki i wydajność wyświetlania, preferencje 450
XMP (Extensible Metadata Platform) 289, 488
XMP Software Development Kit 289, 489

Y

YakumonoHankaku mojikumi, zestaw 346
YakumonoZenkaku mojikumi, zestaw 346

Z

zabezpieczenia przydzielanie użytkowników w Version Cue 533
zabezpieczenia, pliki PDF 288
Zablokuj/Odblokuj zaznaczone kolory, polecenie 403
Zablokuj linie pomocnicze, polecenie 42
Zablokuj wszystkie warstwy, polecenie 216
zadania bez możliwości nagrania, w operacjach 441
za duże dokumenty, drukowanie 418
Za duże strony, predefiniowane ustawienie PDF 281
zakończenia, dla obrysów 152
zalewkowanie
informacje 432
linie 436
tworzenie zalewek 434
Zamień na krzywe, polecenie 317, 318
Zamknij ścieżkę, polecenie w programie InDesign;ścieżki zamykanie 59, 60, 63
zaokrąglone rogi 246
Zaokrąglone rogi,efekt 246
zapisywanie tablice kolorów 404
zapisywanie kompozycji
format EPS 268
format Illustrator (AI) 267
formaty SVG i SVGZ 270
informacje 267
Zobacz także eksportowanie kompozycji 267
Zapisz bieżące, polecenie 24
Zapisz dla Internetu, okno dialogowe
informacje 390
praca z plasterkami 393
Rozmiar obrazu, panel 394
Tablica kolorów, panel 401
wyświetlanie adnotacji 392
zmiana rozmiaru obrazu 394
Zapisz dla Microsoft Office, polecenie 272
Zapisz operacje, polecenie 444
Zapisz przestrzeń roboczą, polecenie 24
Zapisz przestrzeń roboczą, polecenie, Bridge 471
Zapisz wersję, polecenie 527
Zapisz zaznaczenie, polecenie 202
zarządzanie kolorami
ekranowe próby kolorów 135
informacje 126, 127, 128
przygotowanie stanowiska pracy 128
punkt odniesienia ustawień kolorów 143
synchronizowanie ustawień kolorów 130
ustawienia 129
uwagi dotyczące drukowania dokumentów 137
uwagi dotyczące importowania obrazów 132, 133
uwagi dotyczące kolorów podstawowych i dodatkowych 132
w plikach PDF 134
Zobacz też profile kolorów, ustawienia kolorów 138
Zarządzanie kolorami w programie Bridge 475
zarządzanie kolorami w przypadku grafiki przeznaczonej do wyświetlania w Internecie 134, 135
Zarządzanie przestrzenią roboczą, polecenie 24
Zastąp grzbiet, polecenie 244
Zastąp operacje, polecenie 445
Zastosuj filtr SVG, polecenie 386
Zawartość, panel 470, 472
zawartość, zabezpieczanie 289
zaznaczanie punkty kontrolne 63
Zaznaczanie bezpośrednie, narzędzie
opis 193
używanie 200
zaznaczanie obiektów 63, 64
Zaznaczanie grupowe, narzędzie 193, 200
zaznaczanie obiektów
informacje 193
Lasso, narzędzie 197
następny w kolejności układania 201
preferencje 194
Różdżka, narzędzie 197
ścieżki 64
Warstwy, panel 196
według ich cech 201
według powierzchni lub krawędzi 201
wg krycia 172
w grupach 199, 200, 201
wg tinty 154
wg wypełnienia lub ścieżki 198
Zaznaczanie, narzędzie 193, 196, 199
zaznaczenia, zapisywanie 202
Zaznacz jednakowe, polecenie 201
Zaznacz ponownie, polecenie 154, 202
Zaznacz wszystko, polecenie 201

Zbłąkane punkty, polecenie 66
zdjęcia, w programie Bridge 483, 484
zestawy danych, tworzenie 450
zestawy operacji korzystanie 445
Ziarno, polecenie 370
Ziarno błony fotograficznej, polecenie 366
Złącz, polecenie 64
złączenia, dla obrysów 152
złączenia ukośne, dla obrysów 152
złączenia zaokrąglone 152
zmiana kształtów obiektów. *Zobacz* zniekształcanie obiektów, przekształcanie
zmiana nazwy pliki, w programie Bridge 480
zmiana rozmiarów obiektów. *Zobacz* skalowanie obiektów
zmiana rozmiaru paneli Bridge 469
zmienne
  edycja 449
  importowanie i eksportowanie 451
  informacje 447
  tworzenie 448
  tworzenie zestawów danych 450
  usuwanie 449
  wyświetlanie identyfikatorów XML 450
  zapisywanie w formacie SVG 271
  zmiana danych powiązanych 449
  Zmienne, panel 447
Zmień kolory kompozycji, polecenie 117
Zmień kolory kompozycji na predefiniowane, polecenie 119
Zmień wielkość liter, polecenie 315
Zmieść tytuł, polecenie 298
Zmieść w oknie, polecenie 37
Zmiękczona poświata, polecenie 368
zmniejszanie liczby kolorów kompozycji 119
Zmniejsz ocenę, polecenie, w programie Bridge 478
Zmniejsz rozmiar czcionki, polecenie, w programie Bridge 490
Znacznik, polecenie (wykresy) 466
znaczniki osi, dla wykresów 458
znaczniki przycięcia 418
Znajdź, polecenie, w programie Bridge 477
Znajdź i zastąp, polecenie 311
Znajdź następny, polecenie 312
znaki
  odstęp pomiędzy 320
  skalowanie 305
  specjalne 322
  style dla 336
  Typografia, panel 312
  Unicode 307
  zaznaczanie 310
  Zobacz także tekst, formatowanie 312
Znaki cięcia, polecenie 35
znaki kaligraficzne, w tekście 325
znaki końca wiersza, pokazywanie 325
znaki niedrukowalne 325
znaki specjalne
  azjatyckie 340, 341
  cyfry 318
  informacje 322
  ligatury i alternatywne znaki kontekstowe 324
  OpenType, czcionki 307
  OpenType, panel 323
  podświetlanie 324
  wstawianie za pomocą panelu Glify 324
  znaki kaligraficzne 325
znaki tytułowe, tekst 325
zniekształcanie obiektów
  efekty 245
  formy 228
  narzędzia do deformacji 228
  Przekształcanie swobodne, narzędzie 227
  Zniekształcanie swobodne, efekt 246
Zniekształcanie swobodne, efekt 246
Zresetuj do domyślnej przestrzeni roboczej, polecenie 471
Zwiększ ocenę, polecenie, w programie Bridge 478
Zwiń wszystkie stosy, polecenie w programie Bridge 481
Zwolnij (forma), polecenie 230
Zwolnij (maska przycinająca), polecenie 241
Zwolnij (obszar kadrowania), polecenie 33
Zwolnij (plasterek), polecenie 384
Zwolnij (przejście), polecenie 245
Zwolnij (ścieżki złożone), polecenie 237
Zwolnij do warstw, polecenie 215
Zwolnij kształt złożony, polecenie 235
Zwolnij linie pomocnicze, polecenie 42
Zwolnij oblewanie tekstem, polecenie 301
Zwykły, tryb mieszania 178
Zygzak, efekt 246

Ż

Żarzące się krawędzie, polecenie 369