OFICIÁLNÍ VÝUKOVÝ KURZ

Praktická učebnice od tvůrců softwaru v Adobe Systems

Včetně CD se zdrojovými materiály
ke všem lekcím pro Windows i Mac OS

computer press

Adobe

Adobe Illustrator CC

Vyšlo také v tištěné verzi

Objednat můžete na
www.cpress.cz
www.albatrosmedia.cz

Brian Wood

Adobe Illustrator CC – e-kniha
Copyright © Albatros Media a. s., 2017

Všechna práva vyhrazena.
Žádná část této publikace nesmí být rozšiřována
bez písemného souhlasu majitelů práv.

Ai
Adobe
Illustrator CC
Oficiální výukový kurz
Bē
Diego L. Rodríguez
Brian Wood
Computer Press, Brno 2017
Adobe

Adobe Illustrator CC

Brian Wood

Překlad: Marcel Goliaš
Odpovědný redaktor: Roman Bureš
Technický redaktor: Jiří Matoušek

Authorized translation from the English language edition, entitled ADOBE ILLUSTRATOR CC CLASSROOM IN A BOOK (2015 RELEASE), 1st Edition by BRIAN WOOD, published by Pearson Education, Inc, publishing as Adobe Press, Copyright © 2016 Adobe Systems Incorporated and its licensors.
All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from Pearson Education, Inc.
CZECH language edition published by Computer Press, an imprint of Albatros Media a.s.
© Copyright Albatros Media a.s., 2017.

Translation © Marcel Goliaš, 2017

Objednávky knih:
http://knihy.cpress.cz
www.albatrosmedia.cz
eshop@albatrosmedia.cz
bezplatná linka 800 555 513
ISBN tištěné verze 978-80-251-4862-4
ISBN e-knihy 978-80-251-4872-3 (1. zveřejnění, 2017)

Cena uvedená výrobcem představuje nezávaznou doporučenou spotřebitelskou cenu.

Vydalo nakladatelství Computer Press v Brně roku 2017 ve společnosti Albatros Media a. s. se sídlem Na Pankráci 30, Praha 4. Číslo publikace 24 874.
© Albatros Media a. s., 2017. Všechna práva vyhrazena. Žádná část této publikace nesmí být kopírována a rozmnožována za účelem rozšiřování v jakékoli formě či jakýmkoli způsobem bez písemného souhlasu vydavatele.

1. vydání

ALBATROS MEDIA a.s.

OBSAH CD

CD přiložené ke knize Illustrator CC Oficiální výukový kurz obsahuje pracovní soubory k lekcím, které budete potřebovat pro absolvování cvičení v této knize, spolu s dalším obsahem, který vám pomůže dozvědět se o Adobe Illustratoru CC více a umět ho používat ještě efektivněji a snadněji. Schéma pod tímto textem představuje obsah CD a mělo by vám pomoci nalézt soubory, které hledáte.

Soubory lekcí

Každá lekce má svou vlastní složku ve složce Lekce. Tyto složky zkopírujete na svůj pevný disk, než začnete pracovat s lekcemi knihy.

Internetové zdroje

Uvnitř šikovného souboru HTML můžete najít odkazy na Nápovědu komunity Adobe, nápovědu a podporu pro váš software, certifikační programy společnosti Adobe, Adobe TV a další užitečné zdroje na Internetu. Stačí soubor otevřít ve vašem webovém prohlížeči a klepnout na odkaz. Vyzkoušejte také speciální odkaz na stránku věnovanou této knize, na které jsou ke stažení aktualizace a bonusové materiály.

OBSAH

OBSAH CD 3

ZAČÍNÁME 17

O knize Oficiální výukový kurz ... 17
Předpoklady ... 17
Instalace programu ... 17
Písma používaná v této knize ... 18
Zkopírování pracovních souborů ... 18
Obnovení výchozích předvoleb ... 18
Odstranění a uložení aktuálních předvoleb Illustratoru ... 19
Obnovení uložených předvoleb po dokončení lekcí ... 19
Další zdroje informací ... 20
Autorizovaná školicí střediska Adobe ... 20

CO JE NOVÉHO V ADOBE ILLUSTRATORU CC 21

Vylepšení CC knihoven ... 21
Nástroj Shaper (Tvarovač) ... 21
Dynamické symboly ... 22
Nová volba exportu do SVG ... 22
Živé tvary ... 23
Lepší automatická vodítka a rozestupy ... 23
Ostatní vylepšení ... 23

STRUČNÉ SEZNÁMENÍ S ADOBE ILLUSTRATOREM CC 26

Začínáme ... 28
Vytvoření nového dokumentu ... 28
Kreslení tvarů ... 29
Zaoblení rohů tvaru ... 29
Vybarvení ... 30
Úprava barev ... 30

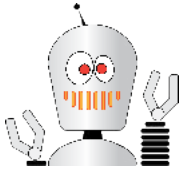
Úprava tahů 31
Práce s vrstvami 32
Kreslení nástrojem Tužka 32
Tvorba tvarů pomocí nástroje Vytváření tvaru 33
Vytváření prolnutí 34
Transformace obsahu 35
Kreslení nástrojem Shaper 36
Kopírování formátování pomocí nástroje Kapátko 38
Vkládání obrázků do Illustratoru 38
Vektorizace obrazu 39
Vytváření a úprava přechodů 40
Práce s textem 41
Zarovnání obsahu 44
Práce se stopami 45
Práce se symboly 46
Vytvoření ořezové masky 48
Práce s efekty 49

1 SEZNÁMENÍ S PRACOVNÍ PLOCHOU 50

Představení Adobe Illustratoru 52
Spuštění Illustratoru a otevření souboru 52
Orientace na pracovní ploše 54
Panel nástrojů 54
Ovládací panel (Control panel) 58
Práce s panely 59
Práce se skupinami panelů 61
Obnovení a uložení pracovní plochy 64
Nabídky panelů 64
Změna zobrazení kresby 66
Příkazy pro zobrazení 67
Nástroj Lupa 67
Procházení dokumentu 69
Zobrazení kresby 70

Navigace po kreslicích plátnech ... 71
Používání panelu Kreslicí plátna ... 74
Uspořádání několika dokumentů ... 74
Hledání zdrojů pro používání Illustratoru ... 77

2 TECHNIKY PRO VÝBĚR OBSAHU 80



Začínáme ... 82
Výběr objektů ... 82
Nástroj Výběr ... 82
Nástroj Přímý výběr ... 84
Vytváření výběrů pomocí ohraničovacího rámečku ... 85
Vybírání obsahu pomocí nástroje Kouzelná hůlka ... 86
Výběr podobných objektů ... 87
Výběr v režimu Obrysy ... 88
Zarovnávání objektů ... 89
Vzájemné zarovnávání objektů ... 89
Zarovnání ke klíčovému objektu ... 90
Zarovnání kotevních bodů ... 91
Rozmístění objektů ... 91
Zarovnání ke kreslicímu plátnu ... 92
Práce se skupinami ... 93
Seskupování položek ... 93
Režim izolace ... 94
Vytvoření vnořené skupiny ... 94
Výběr pomocí nástroje Výběr skupiny ... 95
Uspořádání objektů ... 96
Uspořádání objektů ... 96
Výběr objektů v pozadí ... 97
Skrývání objektů ... 97

3 POUŽÍVÁNÍ TVARŮ K VYTVOŘENÍ OBSAHU PRO POHLEDNICI 100

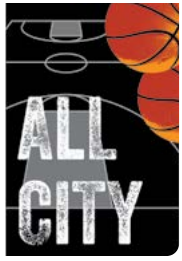
Začínáme ... 102
Vytvoření nového dokumentu ... 102
Práce se základními tvary ... 104
Vytváření a úprava obdélníků ... 104
Zaoblování rohů ... 107
Vytvoření zaobleného obdélníku ... 108
Vytvoření a úprava elipsy ... 110
Vytvoření a úprava kruhu ... 112
Vytvoření a úprava mnohoúhelníku ... 113
Změna šířky tahu a zarovnání ... 115
Kreslení čar ... 116
Vytvoření hvězdy ... 118
Práce s nástrojem Shaper ... 120
Kreslení tvarů ... 120
Úprava tvarů pomocí nástroje Shaper ... 121
Spojování tvarů pomocí nástroje Shaper ... 122
Práce s režimy kreslení ... 124
Práce s režimem Kreslit za ... 124
Použití režimu Kreslit dovnitř ... 125
Úprava obsahu nakresleného uvnitř ... 126
Použití funkce Vektorizovat obraz ... 127

4 TVORBA A SPOJOVÁNÍ TVARŮ A CEST 132

Začínáme ... 134
Úprava cest a tvarů ... 135
Stříhání nástrojem Nůžky ... 135
Spojování cest ... 136
Řezání nástrojem Nůž ... 137
Použití nástroje Guma ... 139
Spojování tvarů ... 141
Práce s nástrojem Vytváření tvaru ... 141
Práce s panelem Cestář ... 143

Vytvoření složené cesty 145
Použití nástroje Šířka 147
Obrysy tahů 149
Dokončení ilustrace 150

5 TRANSFORMACE OBSAHU 152



Začínáme 154
Práce s kreslicími plátny 155
Přidávání kreslicích pláten do dokumentu 155
Úprava kreslicích pláten 156
Přejmenování kreslicích pláten 158
Přeskupení kreslicích pláten 159
Transformování obsahu 160
Práce s pravítky a vodítky 160
Přesné umísťování objektů 164
Změna velikosti objektů 166
Zrcadlení objektů 168
Deformace objektů pomocí efektů 169
Otáčení objektů 172
Zkosení objektů 173
Transformování pomocí nástroje Libovolná transformace 175
Vytváření PDF 179

6 TVORBA ILUSTRACE POMOCÍ KRESLICÍCH NÁTROJŮ 182

Začínáme 184
Úvod ke kreslení nástrojem Pero 185
Vybírání cest 186
Kreslení rovných čar pomocí nástroje Pero 188
Úvod do zakřivených cest 189
Vytvoření křivky pomocí nástroje Pero (Pen) 190
Kreslení řady křivek pomocí nástroje Pero 192
Převádění hladkých bodů na rohové body 193
Spojování křivek a přímek 194

Vytvoření kresby pomocí nástroje Pero ... 195
Kreslení šálku kávy ... 196
Kreslení nástrojem Zakřivení ... 201
Úprava křivek ... 203
Zrcadlení tvaru lžičky ... 203
Zaoblení rohových bodů ... 204
Úprava cest a bodů ... 205
Odstraňování a přidávání kotevních bodů ... 206
Převod mezi hladkými a rohovými body ... 207
Práce s nástrojem Kotevní bod ... 208
Vytvoření přerušované čáry ... 209
Přidání šipky na cestu ... 210
Práce s nástrojem Tužka ... 212
Kreslení libovolných cest pomocí nástroje Tužka ... 212
Kreslení rovných segmentů pomocí nástroje Tužka ... 214
Spojování pomocí nástroje Spojení ... 216

7 POUŽÍVÁNÍ BAREV K VYLEPŠENÍ CEDULÍ 220

Začínáme ... 222
Seznámení s režimy barev ... 223
Práce s barvami ... 223
Použití již existující barvy ... 224
Vytvoření vlastní barvy pomocí panelu Barva ... 225
Uložení barvy jako políčka ... 226
Vytvoření kopie políčka ... 227
Úprava políčka ... 228
Vytvoření a úprava globálního políčka ... 229
Vytvoření barvy pomocí dialogu pro Výběr barvy ... 230
Používání knihoven vzorníků Illustratoru ... 231
Přidání přímé barvy ... 232
Vytvoření a uložení barevného odstínu ... 233
Úprava barev ... 234
Kopírování atributů vzhledu ... 235

Vytvoření skupiny barev 235
Tvůrčí inspirace s panelem Výběr barev 236
Úprava skupiny barev v dialogovém okně Upravit barvy 238
Úprava barev v kresbě 241
Přiřazení barev k vaší kresbě 243
Práce s živou malbou 247
Vytvoření skupiny živé malby 247
Malování pomocí nástroje Plechovka živé malby 248
Úprava skupiny živé malby 249

8 PŘIDÁNÍ TEXTU NA PLAKÁT 252

Začínáme 254
Přidání textu na plakát 255
Přidání bodového textu 255
Přídání textu v ploše 256
Práce s automatickou změnou velikosti 257
Převod mezi textem v ploše a bodovým textem 258
Importování souboru s prostým textem 259
Zřetězení textu 260
Formátování textu 262
Změna rodiny písma a řezu písma 262
Změna velikosti písma 268
Změna barvy písma 269
Změna ostatních vlastností textu 270
Změna formátování odstavce 272
Úprava velikosti a tvaru textových objektů 274
Vytvoření textových sloupků 275
Úprava textu pomocí nástroje Retušování písma 276
Vytváření a používání textových stylů 278
Vytvoření a použití odstavcového stylu 278
Úprava odstavcového stylu 279
Vytvoření a použití znakového stylu 280
Úprava znakového stylu 281

Nabrání formátování textu ... 282
Obtékání textu ... 282
Pokřivení textu ... 283
Přetvoření textu pomocí přednastaveného obálkového pokřivení ... 284
Úprava pokřivení obálkou ... 284
Práce s textem na cestě ... 286
Vytváření textu na cestě ... 286
Vytváření textu na uzavřených cestách ... 287
Vytváření textových obrysů ... 289

9 USPOŘÁDÁNÍ OBSAHU POMOCÍ VRSTEV 292

Začínáme ... 294
Jak fungují vrstvy ... 294
Vytváření vrstev a vnořených vrstev ... 296
Úprava vrstev a objektů ... 299
Hledání vrstev ... 299
Přesouvání vrstev a obsahu mezi vrstvami ... 300
Kopírování obsahu vrstvy ... 303
Sloučení vrstev ... 305
Vložení vrstev ... 307
Změna pořadí vrstev ... 309
Zobrazení vrstev ... 309
Aplikace atributů vzhledu na vrstvy ... 311
Vytvoření ořezové masky ... 312

10 PŘECHODY, PROLNUTÍ A VZORY 318

Začínáme ... 320
Práce s přechody ... 321
Aplikace lineárního přechodu na výplň ... 321
Úprava přechodu ... 322
Uložení přechodu ... 323
Úprava lineární výplně přechodem ... 324

Aplikace lineárního přechodu na tah 326
Úprava přechodu na tahu 327
Vytvoření a použití kruhového přechodu 329
Úprava barev u kruhového přechodu 330
Úprava kruhového přechodu 332
Aplikace přechodů na několik objektů 334
Úprava průhlednosti přechodů 335
Práce s prolnutými objekty 338
Vytvoření prolnutí s určenými kroky 338
Úprava prolnutí 340
Vytvoření a úprava plynulého barevného prolnutí 342
Malování pomocí vzorků 343
Použití stávajícího vzorku 343
Vytvoření vlastního vzorku 345
Aplikace vlastního vzorku 348
Úprava vlastního vzorku 348

11 POUŽÍVÁNÍ STOP K VYTVOŘENÍ PLAKÁTU 352

Začínáme 354
Práce se stopami 355
Používání kaligrafických stop 355
Použití kaligrafické stopy v kresbě 355
Kreslení nástrojem Štětec 357
Úprava cest nástrojem Štětec 358
Úprava stopy 359
Odstranění tahu štětce 360
Používání objektových stop 361
Aplikace stávající objektové stopy 361
Vytvoření objektové stopy pomocí rastrového obrázku 362
Úprava objektové stopy 364
Používání stop štětce se štětinami 365
Změna voleb štětce se štětinami 365
Malování štětcem se štětinami 366

Používání stop štětce se vzorkem 369
Vytvoření stopy se vzorkem 371
Aplikace stopy se vzorkem 373
Úprava stopy se vzorkem 374
Práce s nástrojem Štětec kapka 375
Kreslení nástrojem Štětec kapka 376
Slučování cest nástrojem Štětec kapka 377
Úpravy pomocí nástroje Guma 378

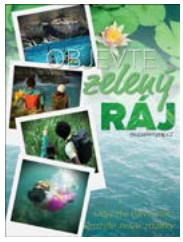
12 JAK TVOŘIVĚ POUŽÍVAT EFEKTY A GRAFICKÉ STYLY 382

Začínáme 384
Používání panelu Vzhled 385
Úprava atributů vzhledu 386
Přidání dalšího tahu a výplně 388
Přeskupení vlastností vzhledu 391
Používání živých efektů 392
Aplikace efektu 393
Úprava efektu 394
Stylizace textu pomocí efektu Pokřivit 394
Aplikování efektu Odsazená cesta 395
Aplikace efektu Photoshopu 396
Práce s 3D efekty 398
Aplikace 3D efektu Natočit 398
Používání grafických stylů 400
Aplikace stávajícího grafického stylu 400
Vytvoření a aplikace grafického stylu 401
Aktualizace grafického stylu 404
Aplikace grafického stylu na vrstvu 406
Změna velikosti tahů a efektů 407

13 VYTVOŘENÍ PŘEDLOHY NA TRIČKO 410

Začínáme 412
Práce se symboly 413
Používání stávajících knihoven symbolů Illustratoru 413
Úprava symbolu 415
Práce s dynamickými symboly 416
Vytváření symbolů 418
Duplikování symbolů 420
Nahrazení symbolů 421
Přerušení vazby na symbol 423
Práce s Knihovnami Creative Cloud 424
Přidání zdroje do knihovny CC 425
Používání zdrojů z knihovny 428
Aktualizace zdroje v knihovně 429
Práce s perspektivní mřížkou 431
Použití přednastavené mřížky 432
Úprava perspektivní mřížky 432
Vytváření ilustrace v perspektivě 435
Výběr a transformace objektů v perspektivě 437
Společné přesouvání rovin a objektů 438
Vytvoření kresby s žádnou aktivní mřížkou 439
Přidání a úprava textu v perspektivě 440
Posouvání objektů v kolmém směru 441
Přesunutí plátna k odpovídajícímu objektu 443
Zanesení obsahu do perspektivy 443
Úprava symbolů v perspektivě 445
Finální úpravy 445

14 POUŽÍVÁNÍ ILLUSTRATORU CC SPOLU S DALŠÍMI APLIKACEMI ADOBE 450



Začínáme ... 452
Kombinování kresby ... 453
Vkládání obrazových souborů ... 454
Vložení souboru ... 454
Úprava velikosti vloženého obrázku ... 456
Vložení obrázku Photoshopu s možností Zobrazit volby importu ... 457
Vložení několika obrázků ... 459
Aplikace úprav barvy na obrázek ... 461
Maskování obrázků ... 462
Aplikace jednoduché ořezové masky na obrázek ... 463
Úprava ořezové cesty (masky) ... 463
Zamaskování objektu textem ... 465
Vytvoření masky krytí ... 466
Úprava masky krytí ... 468
Nabírání barev ve vložených obrázcích ... 470
Práce s vazbami obrázků ... 471
Nalezení informací o vazbě ... 471
Vložení a zrušení vložení obrázků ... 472
Nahrazení navázaného souboru ... 473
Zabalení souboru ... 476

15 PŘÍPRAVA OBSAHU PRO WEB 480

Začínáme ... 482
Uložení obsahu pro web ... 483
Zarovnání obsahu k mřížce obrazových bodů ... 483
Rozřezání obsahu ... 486
Výběr a úprava řezů ... 488
Použití příkazu Uložit pro web ... 489
Tvorba kódu CSS ... 492
Příprava kresby pro vygenerování CSS ... 492
Práce se znakovými styly a kódem CSS ... 495
Práce s grafickými styly a kódem CSS ... 497

Kopírování CSS 498
Export CSS 501
Uložení kresby do SVG 503

REJSTŘÍK **508**

ZAČÍNÁME

Adobe Illustrator CC je v oblasti ilustračních aplikací standardem pro tvorbu tištěných, multimediálních a webových obrázků. Ať už jste návrhář, nebo odborný ilustrátor vytvářející obrázky pro nakladatelské účely, výtvarník zabývající se tvorbou multimediální grafiky nebo programátor webových stránek, případně jiného webového obsahu, všechny nástroje, které budete k dosažení kvalitních profesionálních výsledků potřebovat, najdete v aplikaci Adobe Illustrator.

O knize Oficiální výukový kurz

Kniha *Adobe Illustrator CC Oficiální výukový kurz* je součástí oficiální vzdělávací řady určené pro výuku používání grafického a publikačního softwaru Adobe, vyvinuté ve spolupráci s produktovými specialisty společnosti Adobe. Funkce a cvičení v této knize jsou založeny na verzi Illustrator CC.

Jednotlivé lekce jsou navrženy tak, abyste mohli postupovat vlastním tempem. Pokud se s programem Adobe Illustrator setkáváte prvně, seznámíte se zde se základy, které je třeba si pro práci s touto aplikací osvojit. Pokud jste již zkušeným uživatelem, najdete zde celou řadu pokročilých funkcí, včetně tipů a nejrůznějších technik specifických pro nejnovější verzi aplikace Adobe Illustrator.

Přestože každá lekce obsahuje podrobné pokyny pro vytvoření konkrétního projektu, poskytne vám dostatek prostoru pro to, abyste se mohli vydat vlastní cestou a experimentovat. Knihu můžete projít od začátku do konce nebo si můžete prostudovat pouze ty lekce, které budou odpovídat vašim zájmům a potřebám. Každá lekce je zakončena stručným souhrnem probrané látky.

Předpoklady

Než začnete knihu *Adobe Illustrator CC Oficiální výukový kurz* číst, měli byste mít alespoň základní povědomí o fungování počítače a jeho operačním systému. Měli byste umět pracovat s myší, používat standardní nabídky a příkazy a také otevírat, ukládat a zavírat soubory. Pokud máte pocit, že si tyto znalosti potřebujete oprášit, podívejte se do tištěné nebo online dokumentace ke svému operačnímu systému Windows nebo Mac OS.

Poznámka: Pokud budou pokyny pro každou platformu jiné, uvádíme jako první příkazy pro Mac OS a poté příkazy pro Windows za nimi je vždy v závorkách uvedena příslušná platforma. Například: „Stiskněte klávesu Option (Mac OS) nebo Alt (Windows) a klepněte myší mimo oblast kresby."

Instalace programu

Než začnete pracovat s knihou *Adobe Illustrator CC Oficiální výukový kurz*, přesvědčte se, zda je váš systém správně nastaven a zda máte nainstalován potřebný software a hardware.

Program Adobe Illustrator CC je třeba si zakoupit samostatně. Kompletní pokyny k instalaci programu naleznete na adrese *http://helpx.adobe.com/illustrator.html*. Illustrator si musíte na svůj pevný disk nainstalovat ze služby Adobe Creative Cloud. Řiďte se pokyny na obrazovce.

Písma používaná v této knize

V souborech pro jednotlivé lekce k této knize se používají písma, která jsou standardní součástí předplatného Creative Cloud v rámci plánu Typekit Portfolio, přičemž členové zkušební verze Creative Cloud mají přístup jen k vybraným písmům z aplikace Typekit pro webové a desktopové použití.

Podrobnější informace o různých písmech a jejich instalaci naleznete v souboru Read Me programu Adobe Illustrator CC, který si můžete prohlédnout na webových stránkách *http://helpx.adobe.com/illustrator.html*.

Zkopírování pracovních souborů

S koupí knihy Adobe InDesign CS6 Oficiální výukový kurz jste také získali přístup k souborům, se kterými jednotlivé lekce pracují. Pokud jste si pořídili fyzickou knihu, najdete pracovní soubory na přiloženém CD. Čtenáři, kteří si koupí elektronickou verzi knihy, si tyto soubory mohou stáhnout pomocí odkazu uvedeného na internetových stránkách, kde knihu zakoupili. Každá lekce má svou vlastní složku. Abyste v jednotlivých kapitolách mohli pracovat na konkrétních cvičeních, musíte si tyto soubory zkopírovat na pevný disk. V případě, že nemáte místa nazbyt, můžete si vždy zkopírovat jen složku lekce, kterou si právě procházíte, a po dokončení ji smazat.

Instalace pracovních souborů

1. Proveďte jeden z těchto kroků:
   - Vložte do CD-ROM mechaniky svého počítače CD přiložené ke knize.
   - Přejděte na stránku pro stažení pracovních souborů elektronické verze knihy
2. Vytvořte na pevném disku složku nazvanou ID výuka.
3. Proveďte jeden z těchto kroků:
   - Zkopírujte nebo stáhněte do složky ID výuka kompletní složku Lekce.
   - Zkopírujte nebo stáhněte do složky ID výuka jen složku té lekce, kterou budete studovat.

Poznámka: Pokud si budete muset z jakéhokoli důvodu stáhnout nové kopie souborů k lekcím, můžete si je kdykoli znovu stáhnout ze svého CD.

Obnovení výchozích předvoleb

V souboru s předvolbami je možné nastavit, jakým způsobem a jaké příkazy se mají po spuštění programu Adobe Illustrator zobrazit na vaší obrazovce. Pokaždé, když Illustrator ukončíte, se do příslušných souborů s předvolbami zaznamená pozice jednotlivých panelů a nastavení konkrétních příkazů. Pokud byste tedy chtěli obnovit původní, výchozí nastavení nástrojů a panelů, stačí smazat aktuální soubor s předvolbami v programu Adobe Illustrator CC. Pokud Illustrator

nenajde při příštím spuštění aplikace a uložení nového souboru žádný stávající soubor s předvolbami, vytvoří si nový.

Na začátku každé lekce je proto zapotřebí obnovit výchozí předvolby pro Illustrator. Jen tak budou nástroje a panely fungovat způsobem popisovaným v této knize. Až tuto knihu dočtete, můžete se ke svému uloženému nastavení vrátit.

Poznámka: Pokud budete mít s nalezením souboru s předvolbami problémy a budete potřebovat pomoc, pošlete mi prosím e-mail na brian@brianwoodtraining.com.

Odstranění a uložení aktuálních předvoleb Illustratoru

1. Ukončete Adobe Illustrator CC.
2. V systému Mac OS verze 10.7 a pozdější* najděte soubor Adobe Illustrator Prefs:
   - Soubor Adobe Illustrator Prefs najdete ve složce *[startovací disk]/Users/[uživatelské jméno]/Library/Preferences/Adobe Illustrator 19 Settings/cs_CZ***.
3. V systému Windows 7 [Service Pack 1], Windows 8 nebo Windows 10 najděte soubor AIPrefs:
   - Soubor AIPrefs najdete ve složce *[startovací disk]\Users\[uživatelské jméno]\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Illustrator 19 Settings\cs_CZ**/x86* nebo *x64*.

   *V systému Mac OS verze 10.7 (Lion) a pozdější je složka Library skrytá. Abyste k ní získali přístup, přejděte do Finderu, přidržte stisknutou klávesu Option a z nabídky Otevřít (Go) vyberte příkaz Knihovna (Library).

   **Název tohoto adresáře se může lišit podle nainstalované jazykové verze.

Poznámka: Ve výchozím nastavení systému Windows verze 7 nebo pozdější je složka AppData skrytá. Aby byla tato složka vidět, budete muset ve Windows pravděpodobně povolit zobrazení skrytých souborů a složek. Přesný postup, jak to udělat, najdete v dokumentaci k vašemu Windows.

   Podrobnější informace najdete v nápovědě k Illustratoru: *https://helpx.adobe.com/illustrator/kb/preference-file-location-illustrator.html*

   Pokud na tomto místě příslušný soubor nenajdete, pak jste buď Adobe Illustrator CC ještě nespustili, nebo jste tento soubor přesunuli na jiné místo. Soubor s předvolbami se vytvoří automaticky, jakmile program poprvé ukončíte, a dále se jen aktualizuje.
4. Zkopírujte si příslušný soubor a uložte ho do jiné složky na svém pevném disku (pokud později budete chtít tyto předvolby obnovit) nebo ho smažte.
5. Spusťte Adobe Illustrator CC.

Tip: Abyste mohli na začátku každé lekce soubor s předvolbami rychle najít a smazat, můžete si na ploše vytvořit od složky „Illustrator CC 19 Settings" zástupce.

Obnovení uložených předvoleb po dokončení lekcí

1. Ukončete Adobe Illustrator CC.
2. Smažte aktuální soubor s předvolbami. Najděte původní soubor s předvolbami, který jste si uložili, a přesuňte ho zpět do složky Adobe Illustrator CC 19 Settings.

Poznámka: Původní soubor s předvolbami je jednodušší přesunout než ho složitě přejmenovávat.

Další zdroje informací

Kniha *Adobe Illustrator CC Oficiální výukový kurz* nemá být náhradou dokumentace dodávané s tímto programem ani vyčerpávající encyklopedií všech jeho funkcí. V této knize najdete popis pouze těch příkazů a voleb, které se v jednotlivých lekcích používají. Ucelenější informace o všech programových funkcích hledejte v následujících zdrojích:

Adobe Illustrator Learn & Support: Na stránkách *helpx.adobe.com/illustrator.html* (přístupných z Illustratoru přes nabídku Nápověda → Centrum podpory aplikace Illustrator [Help → Illustrator Support Center]) najdete cvičení, nápovědu a podporu k produktům Adobe.

Adobe Forums: Na stránkách *forums.adobe.com* se můžete zapojit do nejrůznějších diskuzí, kladení a zodpovídání dotazů o produktech Adobe.

Adobe Create Magazine: Stránky *create.adobe.com* vám nabídnou kvalitní články zaměřené na design a související problematiku, galerii, ve které najdete díla předních designérů, cvičení a další věci.

Zdroje pro školitele: Na stránkách *www.adobe.com/education.edu.html* a *edex.adobe.com* najdete pokladnici informací pro školitele, kteří vyučují o softwaru Adobe. Zde najdete vzdělávací návody pro všechny úrovně, včetně bezplatných učebních osnov využívajících ucelený přístup k výuce ovládání softwaru Adobe, které lze použít i k přípravě na zkoušky pro získání certifikátu Adobe Certified Associate.

Rovněž užitečné pro vás mohou být následující odkazy:

Domovská stránka produktu Adobe Illustrator CC: Viz *www.adobe.com/cz/products/illustrator.html*.

Adobe Add-ons: Centrem pro hledání nástrojů, služeb, doplňků, vzorků kódu a dalších věcí, které doplní či rozšíří vaše produkty Adobe, je stránka *creative.adobe.com/addons*.

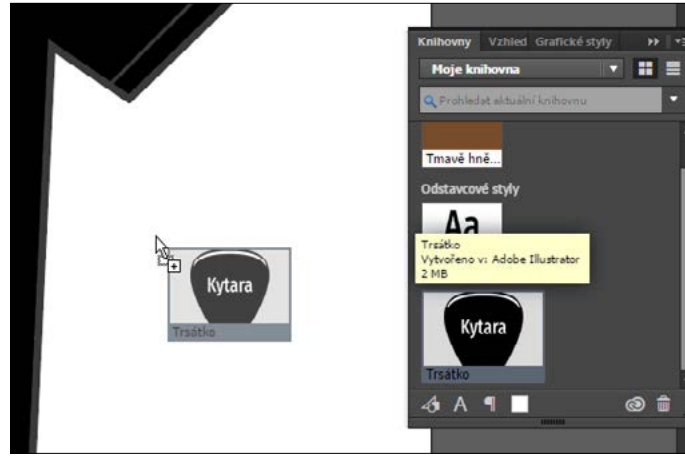
Autorizovaná školicí střediska Adobe

Autorizovaná školicí střediska Adobe nabízejí kurzy vedené instruktory a školení o produktech Adobe. Seznam školicích středisek najdete na adrese *training.adobe.com/trainingpartners*.

CO JE NOVÉHO V ADOBE ILLUSTRATORU CC

Adobe Illustrator CC je plný nových a inovativních funkcí, díky nimž budete moci vytvářet své kresby určené k tisku, prezentaci na webu nebo jako součást digitálního videa mnohem efektivněji. Funkce a cvičení popisované v této knize jsou založeny na aplikaci Illustrator CC (Vydání 2015.2.1). Některé z těchto nových funkcí budeme probírat již v této kapitole – ukážeme si, jak fungují a jak je používat při vaší práci.

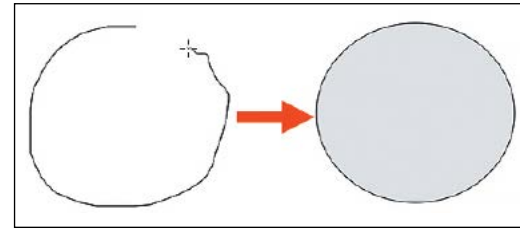
Vylepšení CC knihoven



V Illustratoru CC došlo k mnoha vylepšením Creative Cloud knihoven, včetně následujících:

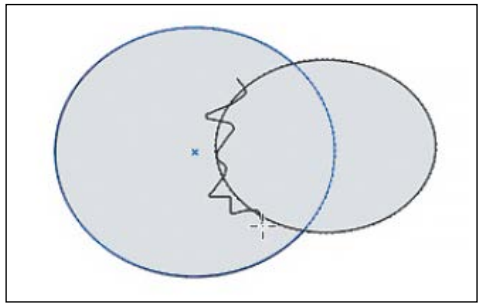
- Obrázky jsou nyní provázány, takže když je změníte, máte vy i členové vašeho týmu možnost je aktualizovat v jakémkoli projektu Illustratoru CC, Photoshopu CC nebo InDesignu CC, kde je používáte.
- Přidejte do knihoven políčka pomocí vylepšeného dialogového okna Nové políčko (New Swatch).
- Přidejte do knihoven skupiny barev a témata barev z panelu Vzorník (Swatches).
- Přidejte do panelu Vzorník (Swatches) témata barev z knihoven barev.
- Přidejte do knihoven znakové styly či odstavcové styly.
- Použijte v dokumentu znakové styly či odstavcové styly z knihoven.
- Přidejte do panelu Znakové styly (Character Styles) či Odstavcové styly (Paragraph Styles) znakové styly či odstavcové styly z knihoven.

Nástroj Shaper (Tvarovač)

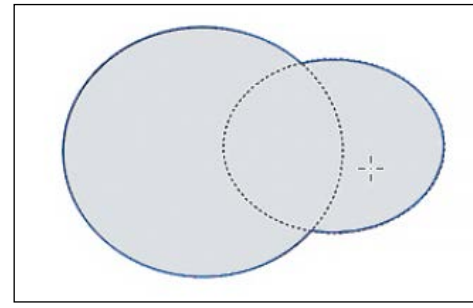


V Illustratoru existuje nyní nový způsob kreslení a úpravy tvarů. Nástroj Shaper ( ) dokáže rozpoznat přirozená gesta a vytvořit z nich Živé tvary (Live Shapes). Po vytvoření těchto tvarů můžete ten samý nástroj použít k jejich výběru, úpravě velikosti a přesunutí.

Klikyhák nakreslený přes překrývající se oblast nebo okraj tvaru je odstraní nebo sloučí. I po provedení operací jako odstranění či sloučení můžete jednotlivé tvary pořád upravovat.



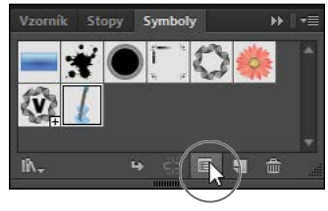
Nakreslete přes překrývající se oblast klikyhák

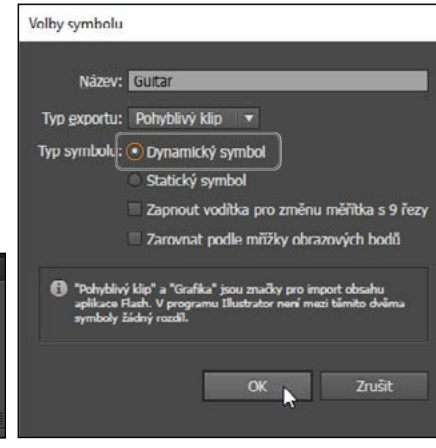


Tvary se sloučí

Dynamické symboly

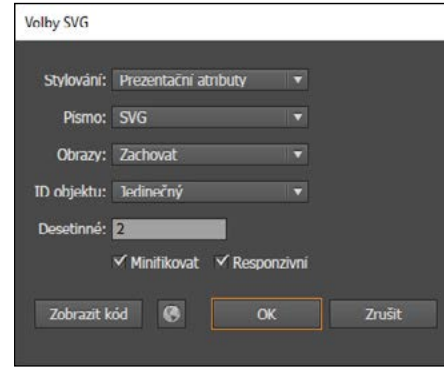
Symboly je nyní možné při jejich vytvoření uložit jako Dynamické (Dynamic). Poté, co do dokumentu vložíte instanci dynamického symbolu, můžete prvky uvnitř symbolu pomocí nástroje Přímý výběr (Direct Selection) vybrat a pak u nich překonat nastavení barvy, přechodu či vzorků. Instance symbolu zůstane navázána na původní symbol, takže jakákoli změna u původního symbolu se automaticky promítne i do vaší instance, ale vaše změny vzhledu zůstanou nedotčené.





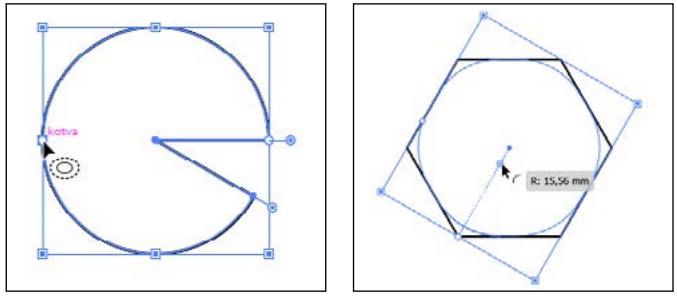
Nová volba exportu do SVG

Nová volba exportu do SVG zlepšuje celkovou kvalitu SVG souboru vyexportovaného z Illustratoru. Využitím nové volby exportu bude uživatel schopen uložit výstup do moderního, standardního SVG kódu, který je menší a zároveň responzivní.



Živé tvary

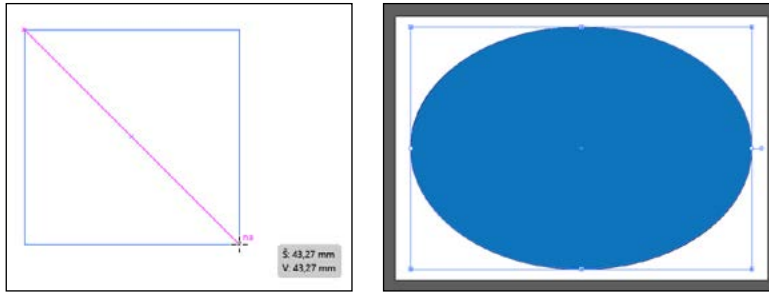
V posledním vydání Illustratoru jsou teď elipsa i mnohoúhelník Živými tvary (Life Shapes). To znamená, že atributy vzhledu těchto Živých tvarů (Life Shapes) můžete měnit pomocí různých udělátek či jiných metod. A pro úpravu tvaru (udělátka) není potřeba se přepínat na nástroje pro výběr; lze to provést i pomocí nástrojů pro tvary.



Příklady elipsy (vlevo) a mnohoúhelníku (vpravo)

Lepší automatická vodítka a rozestupy

Automatická vodítka nyní obsahují i různé funkce jako třeba náhled rozšíření čáry v jejím vlastním úhlu a zpětnou vazbu, když se obdélníky změní na čtverce a/nebo elipsy na kruhy. Při manipulaci se sousedícími tvary se nyní zobrazují i popisky s rozestupy mezer.



Ostatní vylepšení

- **10x rychlejší zvětšování, panorámování a posouvání** – Zvětšujte, panorámujte a posouvejte až 10krát rychleji díky vylepšením Mercury Performance System, která zrychlují GPU na platformě Mac i Windows.
- **10x větší úroveň zvětšení** – Pracujte s větší přesností a provádějte přesnější a preciznější úpravy s novou úrovní zvětšení 64 000 procent. Předtím bylo možné si obraz zvětšit maximálně na 6 400 procent.
- **Obnova dat ve vašich souborech** – Při nesprávném ukončení programu, jako je třeba selhání Illustratoru, chyba operačního systému nebo výpadek proudu, stačí Illustrator jednoduše znovu spustit a pokračovat v práci.

- **Bezpečný režim** – Bezpečný režim (Safe Mode) je nová funkce, která umožňuje Illustrator spustit dokonce i při fatálním poškození souborů v systému, které způsobuje selhání programu (například poškození písma, zastaralé zásuvné moduly či nesprávné ovladače). Rovněž můžete diagnostikovat příčinu problému. Když se pak aplikace po izolování a zablokování problematických souborů spustí, bude v Bezpečném režimu.
- **Adobe Stock** – Prostřednictvím služby Adobe Stock můžete zakoupit, získat přístup a spravovat kvalitní, volně dostupné obrázky ve vysokém rozlišení přímo z Illustratoru CC, Photoshopu CC, InDesignu CC či jiných desktopových aplikací Adobe. Rovněž si můžete obrázky ukládat přímo do Creative Cloud knihoven. Obrázek si také můžete ihned licencovat nebo si k němu uložit náhled s vodoznakem. Díky Adobe CreativeSync budete mít okamžitý přístup ke svým obrázkům ve vašich desktopových a mobilních zařízeních a zároveň je budete moci sdílet s vaším týmem. Až budete připraveni používat konečnou verzi bez vodoznaku, můžete si obrázek přímo v Illustratoru licencovat.

Přestože tento seznam popisuje jen několik nových a vylepšených funkcí Illustratoru CC, ilustruje odhodlání společnosti Adobe vytvářet ty nejlepší nástroje pro vaše publikační potřeby. Doufáme, že si práci s Illustratorem CC užijete stejně jako my.

Tým Adobe Illustrator CC Oficiální výukový kurz

STRUČNÉ SEZNÁMENÍ S ADOBE ILLUSTRATOREM CC

Přehled lekce

V této interaktivní prezentaci programu Adobe Illustrator CC se seznámíte s hlavními funkcemi této aplikace.

Na zvládnutí této lekce budete potřebovat asi 45 minut.

Stáhněte si ze záložky Lesson & Update Files ve svém účtu na adrese *www.peachpit.com* projektové soubory a uložte si je na nějaké přístupné místo ve svém počítači, jak je popsáno v oddíle „Začínáme".

Ve svém účtu najdete také všechny aktualizace ke kapitolám nebo souborům k jednotlivým lekcím. Podívejte se na záložku Lesson & Update Files, kde najdete co nejaktuálnější obsah.

Při této ukázce programu Adobe Illustrator CC vám budou představeny
některé základní principy pro práci s touto aplikací

Začínáme

V první lekci této knihy si spolu v rychlosti projdeme nástroje a funkce programu Adobe Illustrator CC, abyste získali představu o tom, co všechno je možné. Zároveň vytvoříte předlohu pro pekařství.

1 Aby všechny nástroje a panely fungovaly tak, jak se popisuje v této lekci, smažte nebo deaktivujte (přejmenujte) soubor s předvolbami aplikace Adobe Illustrator CC. Viz oddíl „Obnovení výchozích předvoleb" v kapitole „Začínáme" na začátku knihy.

2 Spusťte Illustrator CC.

Poznámka: Pokud jste si ze svého účtu ještě do počítače nestáhli žádné zdrojové soubory k této lekci, udělejte to nyní. Viz kapitola „Začínáme" na začátku knihy.

Vytvoření nového dokumentu

Dokument Illustratoru může obsahovat až 100 kreslicích pláten (*kreslicí plátna* se podobají *stránkám* v programu jako Adobe InDesign). V dalším kroku vytvoříte dokument jen s jedním kreslicím plátnem.

Poznámka: Podrobnější informace o vytváření a úpravě kreslicích pláten najdete v 5. lekci s názvem „Transformace obsahu".

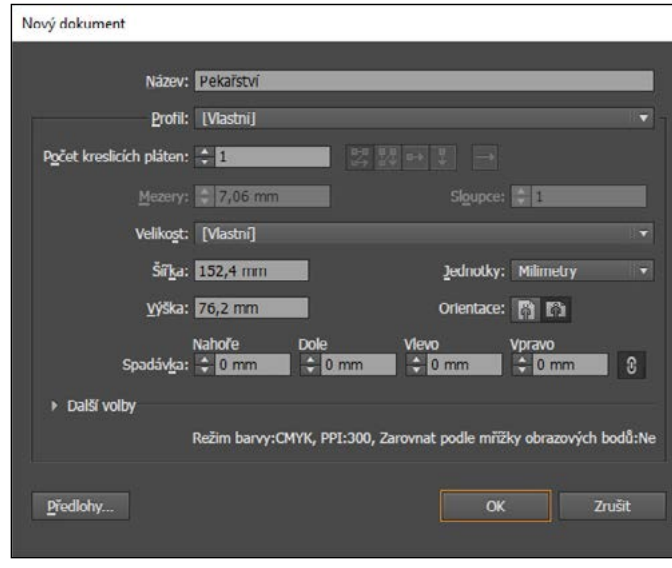
1 Vyberte příkaz Okna → Pracovní plocha → Obnovit Základy (Window → Workspace → Reset Essentials).

Poznámka: Pokud v nabídce Pracovní plocha (Workspace) příkaz Obnovit základy (Reset Essentials) nevidíte, vyberte před aktivací tohoto příkazu volbu Okna → Pracovní plocha → Základy (Window → Workspace → Essentials).

2 Vyberte příkaz Soubor → Nový (File → New).

3 V dialogovém okně Nový dokument (New Document) změňte pouze následující volby (zbytek ponechte na výchozím nastavení):

- Název (Name): **Pekařství**



- Jednotky (Units): **Milimetry**
- Šířka (Width): **152,4 mm**
- Výška (Height): **76,2 mm**

4 Klepněte na tlačítko OK. Objeví se nový, prázdný dokument.

5 Vyberte příkaz Soubor → Uložit jako (File → Save As). V dialogovém okně Uložit jako (Save As) ponechte název **Pekařství.ai** a přesuňte se do složky Lekce → Lekce_00. Volbu Formát (Format) [Mac OS] nebo Uložit jako typ (Save As Type) [Windows] nechte nastavenou na Adobe Illustrator (*.AI) a klepněte na tlačítko Uložit (Save). V dialogovém okně Volby Illustratoru (Illustrator Options) ponechte všechna nastavení na výchozích hodnotách a pak klepněte na tlačítko OK.

6 Výběrem příkazu Zobrazení → Pravítka → Zobrazovat pravítka (View → Rulers → Show Rulers) si zobrazte v okně dokumentu pravítka.

7 Vyberte příkaz Zobrazení → Přizpůsobit kreslicí plátno oknu (View → Fit Artboard In Window).

8 Vyberte příkaz Zobrazení → Zmenšit zobrazení (View → Zoom Out).

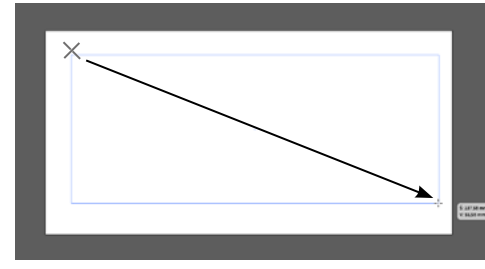
Bílá oblast představuje kreslicí plátno, kam umístíte svoji vytisknutelnou kresbu.

9 Klepnutím na panel Knihovny (Libraries) na pravé straně si tento panel sbalte.

Kreslení tvarů

Kreslení tvarů je základním stavebním kamenem Illustratoru a v následující lekci těchto tvarů vytvoříte celou řadu. V dalším kroku vytvoříte obdélník.

Poznámka: Podrobnější informace o vytváření a úpravě tvarů se dozvíte ve 3. lekci s názvem „Používání tvarů k vytvoření obsahu pro pohlednici".



1 V panelu nástrojů na levé straně vyberte nástroj Obdélník (Rectangle) ( ).

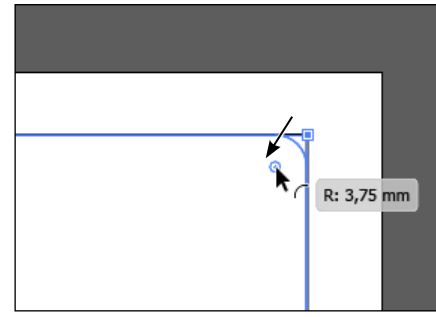
2 Umístěte ukazatel do levé horní části kreslicího plátna (viz červené X na obrázku). Klepněte a táhněte dolů k pravému okraji bílého kreslicího plátna. Až se v šedém popisu s rozměry zobrazí šířka 137,5 mm (5,5 in) a výška 55 mm (2,2 in), uvolněte tlačítko myši. Tvar zůstane vybraný.

Tvary lze vytvářet buď tak, že je nakreslíte, nebo tak, že nějakým kreslicím nástrojem klepnete na kreslicí plátno a ještě před vlastním vytvořením tvaru upravíte jeho vlastnosti.

Zaoblení rohů tvaru

Tvary jako obdélníky, zaoblené obdélníky, elipsy a mnohoúhelníky se nazývají Živé tvary (Live Shapes), protože vlastnosti jako šířka, výška, zaoblené rohy, druh rohů a poloměr (ať už jednotlivě, nebo společně) je možné i nadále upravovat. V dalším kroku zaoblíte rohy obdélníku, který jste vytvořili.

Poznámka: Podrobnější informace o vytváření a úpravě tvarů se dozvíte ve 3. lekci s názvem „Používání tvarů k vytvoření obsahu pro pohlednici".

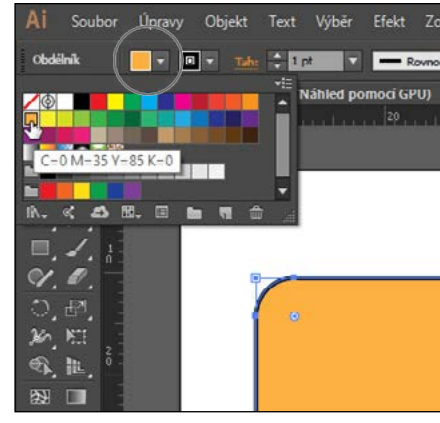


1 V panelu na levé straně vyberte nástroj Výběr (Selection) ( ) a s dosud vybraným obdélníkem na kreslicím plátně klepněte na pravý horní rohový úchyt a přetáhněte ho směrem ke středu obdélníku. Až se v šedém popisku zobrazí rozměr přibližně 3,75 mm (0,15 in), uvolněte tlačítko myši.

Vybarvení

Vybarvení kresby je v Illustratoru běžným úkolem. Buď si můžete různými metodami vytvořit svou vlastní barvu, nebo je možné použít barvy, které jsou součástí každého dokumentu – říká se jim *vzorník*.

Poznámka: Podrobnější informace o vybarvení najdete v 7. lekci s názvem „Používání barev k vylepšení cedulí".



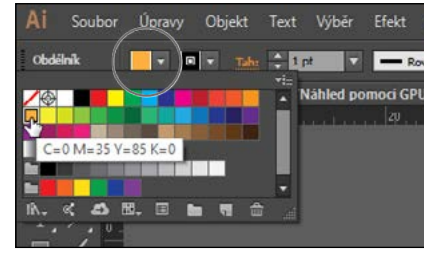
1 S vybraným nástrojem Výběr (Selection) ( ) a dosud označeným obdélníkem si klepnutím na políčko Výplň (Fill) v ovládacím panelu (viz kroužek na obrázku) zobrazte panel Vzorník (Swatches). Přesuňte ukazatel nad oranžové políčko (v druhé řadě barev). Až se zobrazí popisek s textem „C=0, M=35, Y=85, K=0", klepněte na políčko – tím aplikujte barvu na vybraný tvar.

2 Stisknutím klávesy Escape panel zase skryjte a tvar nechte vybraný.

Úprava barev

V Illustratoru existuje celá řada možností, jak si vytvořit své vlastní barvy a jak upravit barvy, které se standardně objevují v každém dokumentu. V tomto oddíle upravíte hodnoty barev u oranžového políčka, které jste právě aplikovali.

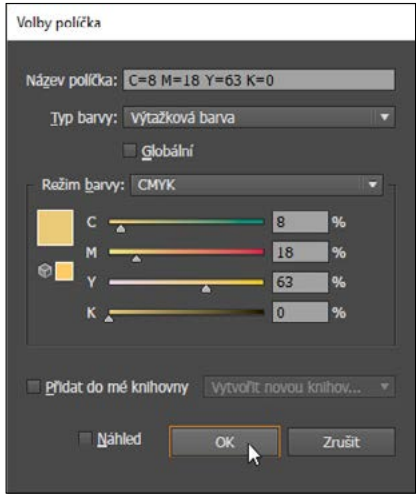
Poznámka: Podrobnější informace o vybarvení najdete v 7. lekci s názvem „Používání barev k vylepšení cedulí".

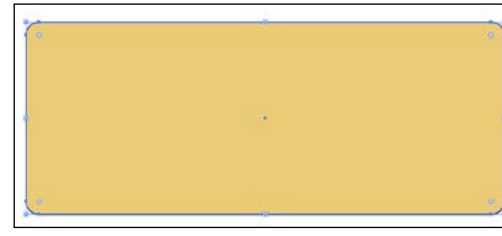


1 S dosud vybraným obdélníkem klepněte v ovládacím panelu na barvu Výplně (Fill) (viz kroužek na obrázku) a poklepáním na oranžové políčko, které jste v předchozích krocích aplikovali, ho upravte.

2 V dialogovém okně Volby políčka (Swatch Options) změňte hodnoty na C=**8**, M=**18**, Y=**63**, K=**0**. Klepnutím na tlačítko OK upravte barvu obdélníku a změňte hodnotu barev políčka.

3 Stisknutím klávesy Escape si panel Vzorník (Swatches) skryjte.





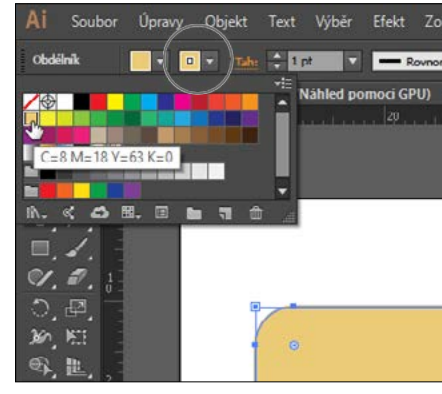
4 Vyberte příkaz Soubor → Uložit (File → Save).

Úprava tahů

Na vybraný obsah můžete také aplikovat tah (ohraničení). Tah může být viditelným obrysem kolem obsahu, jakým jsou tvary a cesty. Existuje celá řada atributů vzhledu, které můžete u tahu měnit, včetně šířky, barvy, šrafování apod. V tomto oddíle upravíte tah u obdélníku.

Poznámka: Podrobnější informace o vytváření a úpravě tvarů se dozvíte ve 3. lekci s názvem „Používání tvarů k vytvoření obsahu pro pohlednici".

1 S dosud vybraným obdélníkem klepněte v ovládacím panelu na barvu Tahu (Stroke) (viz kroužek na obrázku) a zobrazte si panel Vzorník (Swatches). Klepněte na stejné oranžové políčko, které jste použili pro výplň.



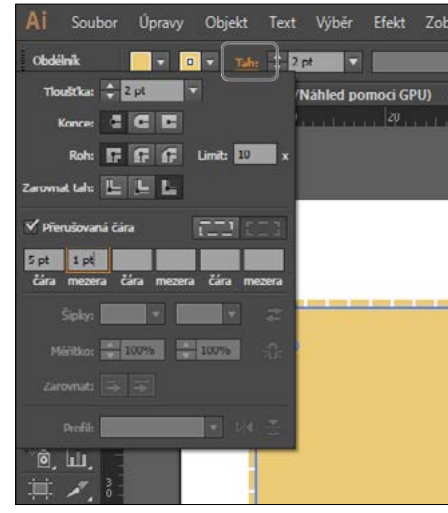
2 S dosud vybraným tvarem obdélníku klepněte v ovládacím panelu nad dokumentem na slovo „Tah" (Stroke), čímž si tento panel otevřete. Změňte následující volby:

- Tloušťka (Weight): **2 pt**
- Zarovnat tah (Align Stroke): **Zarovnat tah na vnějšek** (Align Stroke to Outside) ( )
- Přerušovaná čára (Dashed Line): **zatrhnuto**

- Čára (Dash): **5 pt**
- Mezera (Gap): **1 pt**

3 Stisknutím klávesy Escape panel Tah (Stroke) zase skryjte.

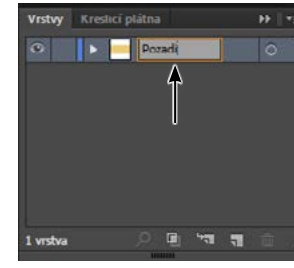
4 Výběrem příkazu Objekt → Zamknout → Výběr (Object → Lock → Selection) obdélník zamkněte, abyste ho nemohli vybrat, dokud ho zase neodemknete.



Práce s vrstvami

Vrstvy slouží k organizaci a snazšímu výběru obsahu. V dalším kroku si pomocí panelu Vrstvy (Layers) uspořádáte svůj obsah.

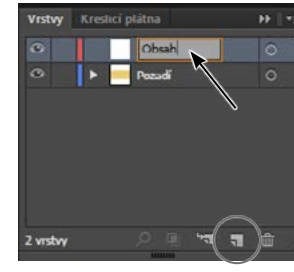
Poznámka: Podrobnější informace o práci s vrstvami najdete v 9. lekci s názvem „Uspořádání obsahu pomocí vrstev".



1 Výběrem příkazu Okna → Vrstvy (Window → Layers) si na pracovní ploše zobrazte panel Vrstvy (Layers).

2 Poklepejte v panelu Vrstvy (Layers) na text „Vrstva 1" (Layer 1) [název vrstvy]. Napište **Pozadí** a stisknutím klávesy Enter nebo Return změňte její název.

Pojmenování vrstev se může při uspořádání obsahu hodit. Obdélník, který jste vytvořili, se v současnosti nachází právě na této vrstvě.

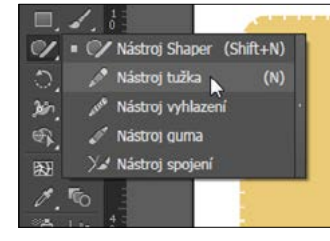


3 Klepněte na tlačítko Vytvořit novou vrstvu (Create New Layer) ( ) ve spodní části panelu Vrstvy (Layers). Poklepejte na text Vrstva 2 (Layer 2) [název nové vrstvy] a napište **Obsah**. Pak stiskněte Enter nebo Return.

Kreslení nástrojem Tužka

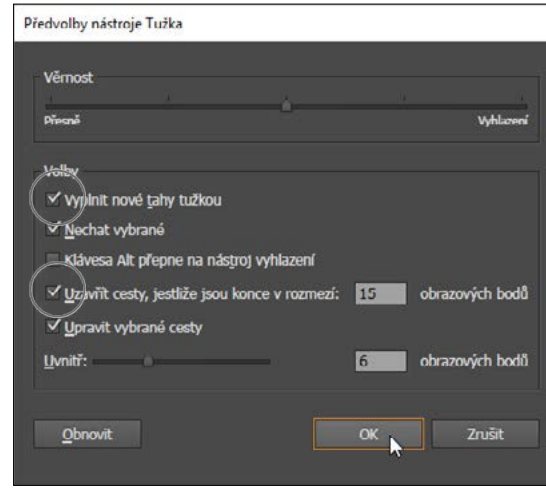
Nástrojem Tužka (Pencil) ( ) můžete kreslit otevřené i zavřené cesty od ruky, které obsahují křivky i rovné čáry. Při kreslení nástrojem Tužka (Pencil) vznikají na cestě tam, kde je to třeba, a podle nastavení voleb pro tento nástroj kotevní body.

Poznámka: Podrobnější informace o práci s nástrojem Tužka (Pencil) a jinými kreslicími nástroji najdete v 6. lekci s názvem „Tvorba ilustrace pomocí kreslicích nátrojů".



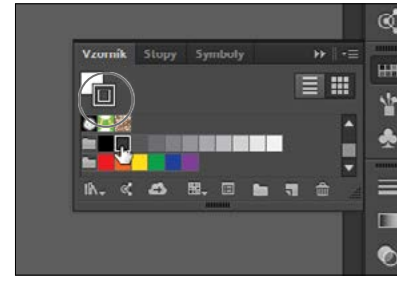
1 V panelu nástrojů na levé straně klepněte na nástroj Shaper ( ) a přidržte stisknuté tlačítko myši. V nabídce nástrojů, která se objeví, vyberte nástroj Tužka (Pencil) ( ). Pokud se objeví okno, které pojednává o nástroji Shaper, zavřete ho.

2 Poklepáním na nástroj Tužka (Pencil) ( ) v panelu nástrojů na levé straně si otevřete dialogové okno Předvolby nástroje Tužka (Pencil Tool Options). Zatrhněte políčka Vyplnit nové tahy tužkou (Fill New Pencil Strokes) a Uzavřít cesty, jestliže jsou konce v rozmezí (Close Paths When Ends Are Within). Pak klepněte na tlačítko OK.



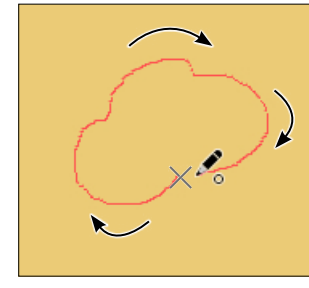
3 Stisknutím klávesy D nastavte u objektu, který se chystáte vytvořit, výchozí výplň (Bílá [White]) a tah (Černá [Black]).

4 Výběrem příkazu Okna → Vzorník (Window → Swatches) si zobrazte panel Vzorník (Swatches). Vyberte políčko Tah (Stroke) [viz kroužek na obrázku] a výběrem tmavě šedého políčka změňte barvu tahu.



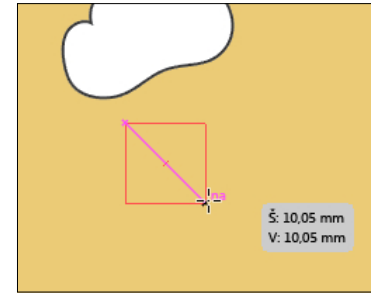
Pravděpodobně se kvůli tomu budete muset v panelu Vzorník (Swatches) posunout dolů.

5 Na kreslicím plátně v místech, kde vidíte na obrázku červené X, klepněte a tažením vytvořte kuchařskou čepici, která bude asi 25 mm široká (orientujte se podle pravítek). Vraťte se při tažení až k místu, odkud jste vyšli. Až se vedle nástroje Tužka (Pencil) objeví kroužek ( ), který naznačuje, že bude cesta uzavřena, uvolněte tlačítko myši – tím cestu uzavřete. Ponechte cestu vybranou.



Tvorba tvarů pomocí nástroje Vytváření tvaru

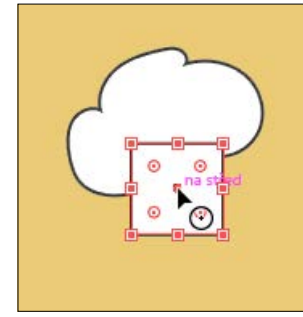
Nástroj Vytváření tvaru (Shape Builder) ( ) je interaktivní nástroj pro vytváření složitých tvarů sloučením či vymazáním jednodušších tvarů. V následujícím kroku dokončíte pomocí nástroje Vytváření tvaru (Shape Builder) kuchařskou čepici, kterou jste začali v předchozím kroku kreslit.



Poznámka: Podrobnější informace o nástroji Vytváření tvaru (Shape Builder) najdete ve 4. lekci s názvem „Tvorba a spojování tvarů a cest".

1 V panelu nástrojů na levé straně vyberte nástroj Obdélník (Rectangle) ( ). Se stisknutou klávesou Shift klepněte pod tvar, který jste právě nakresli-

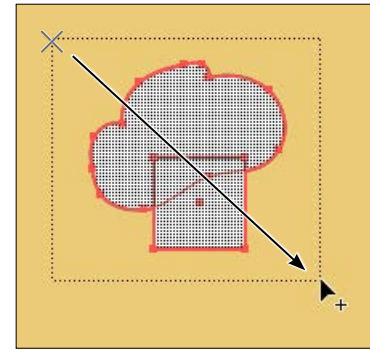
li, a tažením vytvořte čtverec se shodnou výškou a šířkou 10 mm (0,4 in). Až se v šedém popisku vedle ukazatele objeví správný rozměr, uvolněte tlačítko myši a pak i klávesu Shift.



2 V panelu nástrojů vyberte nástroj Výběr (Selection) ( ). Ukazatel přemístěte nad prostředek obdélníku. Jakmile se ukazatel změní ( ), přetáhněte obdélník z jeho středu přibližně na stejnou pozici, jakou vidíte na obrázku.

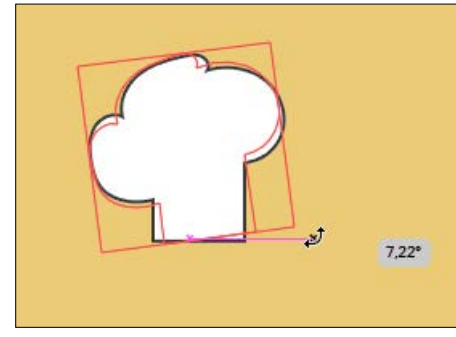
3 Se stisknutou klávesou Shift klepněte nástrojem Výběr (Selection) na předchozí tvar, který jste nakreslili; tím oba objekty vyberte.

4 V panelu nástrojů na levé straně vyberte nástroj Vytváření tvaru (Shape Builder) ( ). Ukazatel umístěte vlevo nad všechny vybrané tvary (viz červené X na obrázku). Stiskněte klávesu Shift a táhněte dolů a doprava. Dejte si pozor, abyste táhli přes všechny vybrané tvary. Uvolněte tlačítko myši a pak i klávesu Shift. Tím tvary spojíte.



5 Vyberte nástroj Výběr (Selection) a přesuňte ukazatel těsně vedle jednoho z rohů. Jakmile se ukazatel změní ( ), táhněte proti směru hodinových ručiček asi o 7°.

6 Výběrem příkazu Objekt → Skrýt → Výběr (Object → Hide → Selection) čepici dočasně skryjte.



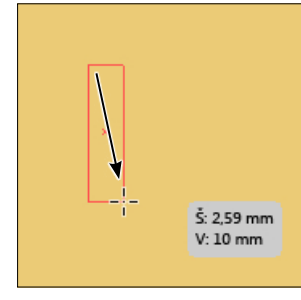
7 Vyberte příkaz Soubor → Uložit (File → Save).

Vytváření prolnutí

Budete-li chtít vytvořit a rovnoměrně rozmístit tvary mezi dvěma objekty, můžete tyto dva odlišné objekty spojit. Například při vytváření plotu můžete spojit dva obdélníky a Illustrator mezi nimi vytvoří množinu kopií.

Poznámka: Podrobnější informace o práci s prolnutími najdete v 10. lekci s názvem „Přechody, prolnutí a vzory".

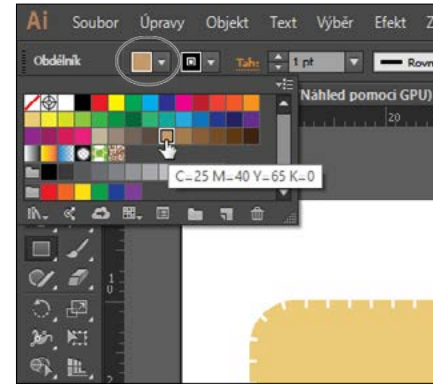
V dalším kroku vytvoříte pomocí prolnutí spodní část koláčku.



1 Výběrem příkazu Zobrazení → Zvětšit zobrazení (View → Zoom In) si kreslicí plochu trochu zvětšete.

2 V panelu nástrojů na levé straně vyberte nástroj Obdélník (Rectangle) ( ). Nakreslete obdélník o šířce 2,5 mm (0,1 in) a výšce 10 mm (0,4 in).

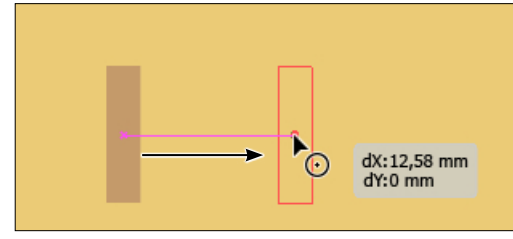
3 S dosud vybraným obdélníkem klepněte v ovládacím panelu na barvu Výplně (Fill) (viz kroužek na obrázku) a vyberte hnědé políčko ve třetí řadě barev s popiskem „C=25, M=40, Y=65, K=0“.



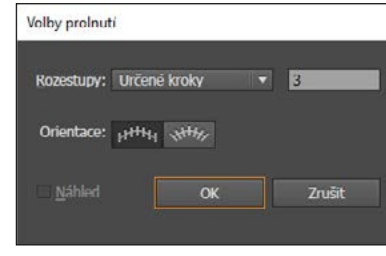
4 Tloušťku tahu (Stroke weight) v ovládacím panelu změňte na hodnotu **0**.

5 S vybraným obdélníkem vyberte příkaz Úpravy → Kopírovat (Edit → Copy) a pak Úpravy → Vložit dopředu (Edit → Paste In Front). Tím vložíte kopii objektu nad původní obdélník.

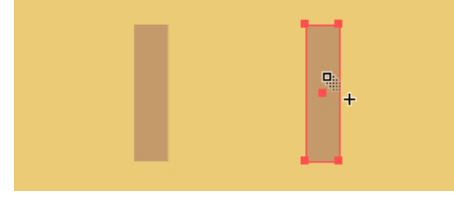
6 Přesuňte ukazatel nad střed obdélníku. Jakmile se ukazatel změní ( ), táhněte směrem doprava. Táhněte rovně doprava, dokud se v popisku nezobrazí vzdálenost (dX) asi 12,5 mm (0,5 in). Uvolněte tlačítko myši.



7 V panelu nástrojů poklepejte na nástroj Prolnutí (Blend) ( ), abyste u nástroje mohli provést několik nastavení. V dialogovém okně Volby prolnutí (Blend Options) vyberte z nabídky Rozestupy (Spacing) volbu Určené kroky (Specified Steps) a hodnotu v políčku napravo změňte na **3**. Poté klepněte na tlačítko OK.

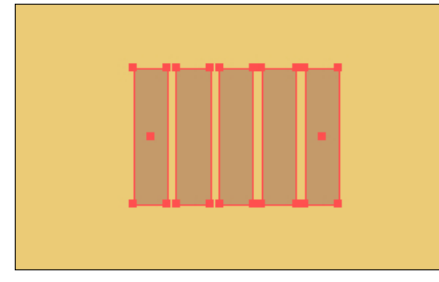


8 Klepněte dovnitř obdélníku na levé straně. Ukazatel bude mít podobu čtverečku s hvězdičkou ( ). Pak klepněte dovnitř obdélníku na pravé straně. Ukazatel bude mít podobu čtverečku se znaménkem plus ( ). Tím vytvoříte prolnutí obou objektů, kterému se říká Objekt prolnutí (Blend object).



Poznámka: Objekt prolnutí se chová jako skupina skládající se z původních dvou objektů a cesty, kterou kopie objektů sledují a které se říká *osa*.

9 Výběrem příkazu Objekt → Prolnutí → Rozdělit (Object → Blend → Expand) převedete objekt z Prolnutého objektu na skupinu tvarů. Ponechte skupinu vybranou.



Transformace obsahu

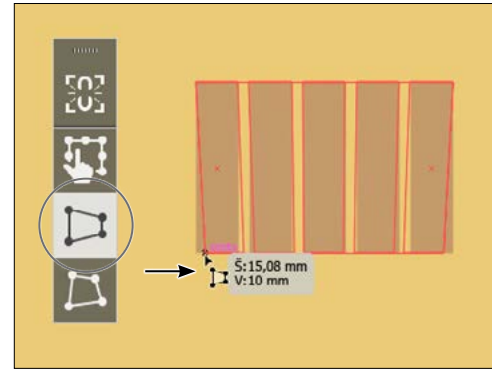
V Illustratoru existuje řada způsobů, jak přemístit, otočit, zešikmit, změnit velikost, deformovat a zko-

sit (a další) obsah, abyste si ho upravili přesně podle svých potřeb. Říká se tomu *transformace* obsahu budeme se jí v dalším kroku trochu věnovat.

Poznámka: Podrobnější informace o transformaci obsahu najdete v 5. lekci s názvem „Transformace obsahu".

1 S dosud vybranou skupinou vyberte v panelu nástrojů nástroj Libovolná transformace (Free Transform) (). Jakmile tento nástroj vyberete, objeví se v okně dokumentu jeho doplněk. Tento doplněk obsahuje volby pro změnu fungování nástroje Libovolná transformace (Free Transform).

2 V doplňku Libovolná transformace (Free Transform) vyberte volbu Perspektivní deformace (Perspective Distort) (viz kroužek na obrázku). Klepněte na levý spodní roh skupiny a přetáhněte ho trochu doprava.



3 Vyberte příkaz Výběr → Odznačit (Select → Deselect).

Kreslení nástrojem Shaper

Další možností, jak v Illustratoru kreslit a upravovat tvary, je použít nástroj Shaper (). Tento nástroj dokáže rozpoznat nakreslená gesta a transformovat je na tvary. V dalším kroku použijete nástroj Shaper k vytvoření horní části koláčku.

Poznámka: Podrobnější informace o práci s nástrojem Shaper najdete ve 3. lekci s názvem „Používání tvarů k vytvoření obsahu pro pohlednici".

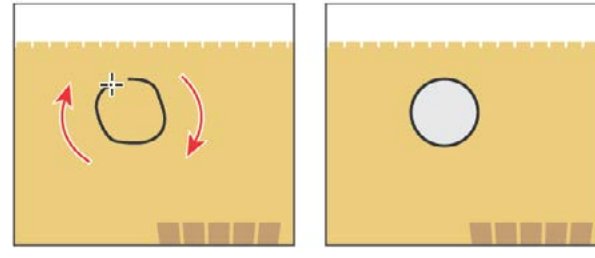
1 Klepněte v panelu nástrojů na nástroj Tužka (Pencil) () a přidržte stisknuté tlačítko myši. Objeví se nabídka, z níž vyberte nástroj Shaper ().

2 Stisknutím tlačítka D nastavte pro obsah, který se chystáte vytvořit, výchozí výplň (Bílá [White]) a tah (Černá [Black]).

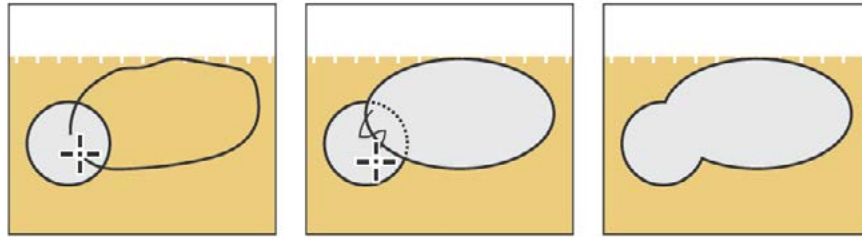
3 Nad (nebo pod) hnědou skupinou objektů nakreslete malý kroužek. Pokud se vám to nepovede, použijte příkaz Úpravy → Zpět (Edit → Undo).

Zpočátku nebude kresba vypadat příliš úhledně, ale Illustrator následně vaše gesta po uvolnění tlačítka myši převede na tvar kruhu nebo elipsy.

4 Napravo vedle prvního kroužku nakreslete další, a to tak, aby se překrývaly.

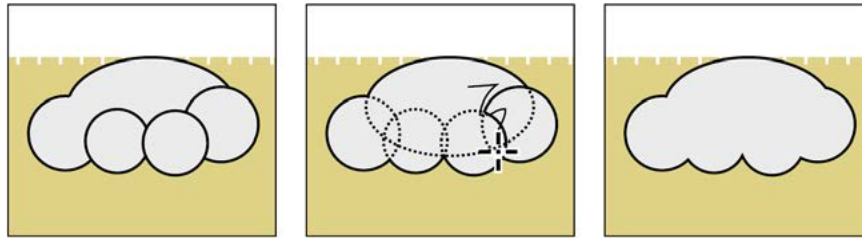


5 Přesuňte ukazatel nad čáru mezi oběma kruhy. Nakreslete přes čáru mezi kruhy klikyhák, aby se spojily.

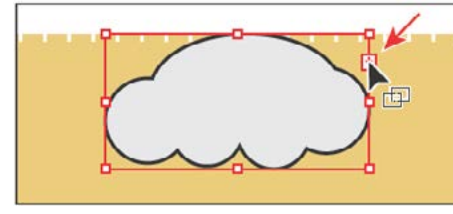


6 Vyberte příkaz Výběr → Odznačit (Select → Deselect). Nakreslete pár dalších kruhů překrývajících vždy ten předchozí. Jako vodítko použijte následující obrázek.

7 Přesuňte ukazatel nad čáry mezi každým z kruhů. Nakreslete přes ně klikyhák, aby se tím tvary spojily.

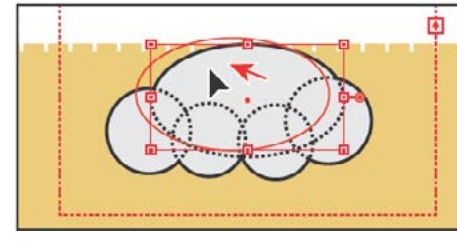


8 Pomocí nástroje Shaper klepněte na jeden z kruhových tvarů, čímž vyberete celý objekt. Klepnutím na malou, dolů směřující šipku na pravé straně ohraničovacího rámečku si skupinu dočasně rozdělte na jednotlivé tvary.

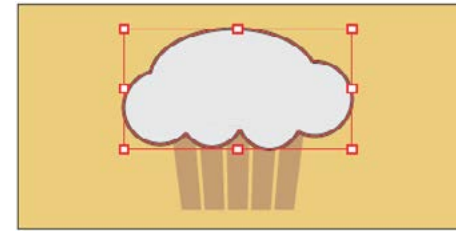


9 Klepnutím na větší tvar ho nejprve vyberte. Pak ho o *malý* kousek posuňte.

Poté, co jste nástrojem Shaper vytvořili tvary, můžete tento nástroj použít k jejich výběru. Stačí na ně tímto nástrojem klepnout. Vybrané tvary mají ovládací prvky, pomocí nichž můžete měnit u tvaru velikost, posouvat ho nebo provádět další věci.



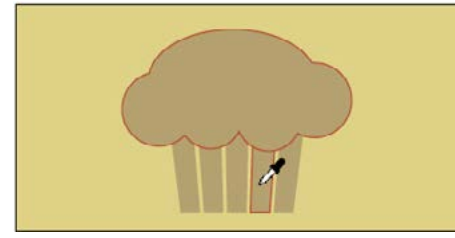
10 V panelu nástrojů na levé straně vyberte nástroj Výběr (Selection) ( ) a tvar, který jste právě vytvořili, přetáhněte dolů na skupinu, abyste tak vytvořili koláček. Ponechte nový objekt vybraný.



Kopírování formátování pomocí nástroje Kapátko

Někdy budete chtít jednoduše zkopírovat atributy vzhledu, jako třeba formátování znaku či odstavce, výplň nebo tah, z jednoho objektu na jiný. To je možné provést pomocí nástroje Kapátko (Eyedropper) ( ) a opravdu vám to může urychlit tvůrčí proces.

Poznámka: Podrobnější informace o nástroji Kapátko (Eyedropper) najdete v 7. lekci s názvem „Používání barev k vylepšení cedulí".



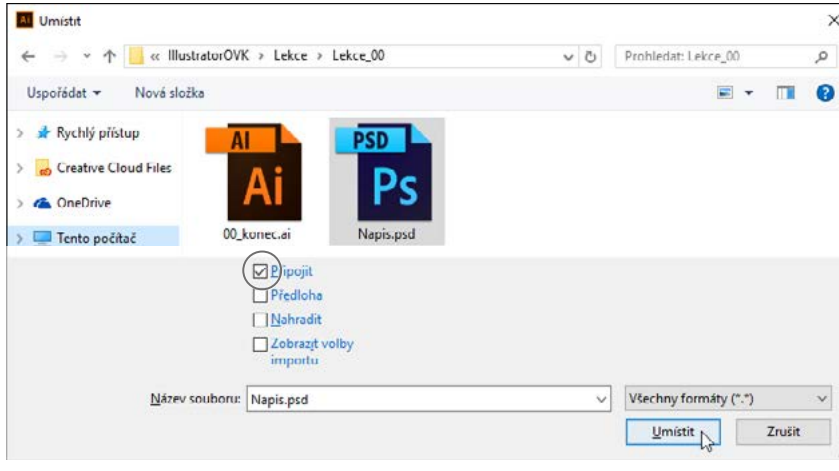
1. S dosud vybraným tvarem vyberte v panelu nástrojů nástroj Kapátko (Eyedropper) ( ).
2. Klepnutím na skupinu objektů, která začala jako prolnutí, překopírujte atributy vzhledu na vybraný objekt.
3. V panelu nástrojů na levé straně vyberte nástroj Výběr (Selection) ( ). Se stiknutou klávesou Shift klepněte na skupinu spodních tvarů koláčku a výběrem příkazu Objekt → Seskupit (Object → Group) je seskupte.
4. Výběrem příkazu Objekt → Skrýt → Výběr (Object → Hide → Selection) si koláček dočasně skryjte.

Vkládání obrázků do Illustratoru

V Illustratoru je možné používat rastrované obrázky, jako je JPEG (jpg, jpeg, jpe), či soubory z aplikace Adobe Photoshop (psd, pdd) a buď na ně vytvořit vazbu, nebo je vložit přímo do své kresby. V následujícím kroku vložíte do své kresby obrázek ručně psaného textu.

Poznámka: Podrobnější informace o vkládání obrázků najdete ve 14. lekci s názvem „Používání Illustratoru CC spolu s dalšími aplikacemi Adobe".

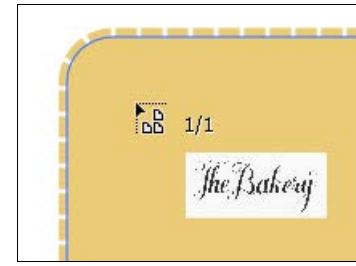
1. Vyberte příkaz Soubor (File) → Umístit (Place). V dialogovém okně Umístit (Place) přejděte do podadresáře Lekce_00 uvnitř složky Lekce a vyberte soubor Nadpis.psd. Přesvědčte se, že je v dialogovém okně zatrhnuta volba Připojit (Link), a klepněte na tlačítko Umístit (Place).



2 Vyberte příkaz Zobrazení → Přizpůsobit kreslicí plátno oknu (View → Fit Artboard In Window).

3 S ukazatelem načtené grafiky klepněte do levého horního rohu obdélníku. Tím sem obrázek vložíte.

4 S vybraným nástrojem Výběr (Selection) ( ) přetáhněte obrázek nad střed velkého obdélníku na pozadí, tak aby byl zhruba uprostřed kreslicího plátna.



Poznámka: Ručně psaný text použitý v tomto projektu vytvořila Danielle Fritz (*www.behance.net/danielle_fritz*).

Vektorizace obrazu

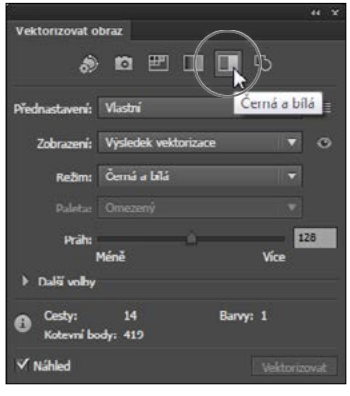
Pomocí nástroje Vektorizovat obraz (Image Trace) můžete převést fotografie (rastrové obrázky) na vektorové kresby. V následujícím kroku vektorizujete soubor z Photoshopu.

Poznámka: Podrobnější informace o nástroji Vektorizovat obraz (Image Trace) najdete ve 3. lekci s názvem „Používání tvarů k vytvoření obsahu pro pohlednici".

1 S dosud vybraným obrázkem klepněte v ovládacím panelu na tlačítko Vektorizovat obraz (Image Trace).

2 Vyberte příkaz Okna → Vektorizovat obraz (Window → Image Trace). V panelu Vektorizovat obraz (Image Trace) klepněte nahoře na tlačítko Černá a bílá (Black And White). Obrázek se převede na vektorovou cestu, ale stále ještě ho není možné editovat.

3 V panelu Vektorizovat obraz (Image Trace) klepněte na šipku vedle textu Další volby (Advanced). Ve spodní části panelu zatrhněte políčko Ignorovat bílou (Ignore White). Klepnutím na malé X v rohu panelu si panel zavřete.



Tip: Další možnost, jak převést ručně psaný text, je pomocí aplikace Adobe Capture CC. Podrobnější informace o Adobe Capture najdete na stránce *www.adobe.com/cz/creativecloud/catalog/mobile.html*.

4 S dosud vybraným textem klepněte v ovládacím panelu na tlačítko Rozdělit (Expand), čímž z objektu vytvoříte skupinu vzájemně seskupených vektorových tvarů.

Vytváření a úprava přechodů

Přechody jsou spojení dvou či více barev, která můžete aplikovat na výplň nebo tah uvnitř kresby. V následujícím kroku aplikujete přechod na nápis.

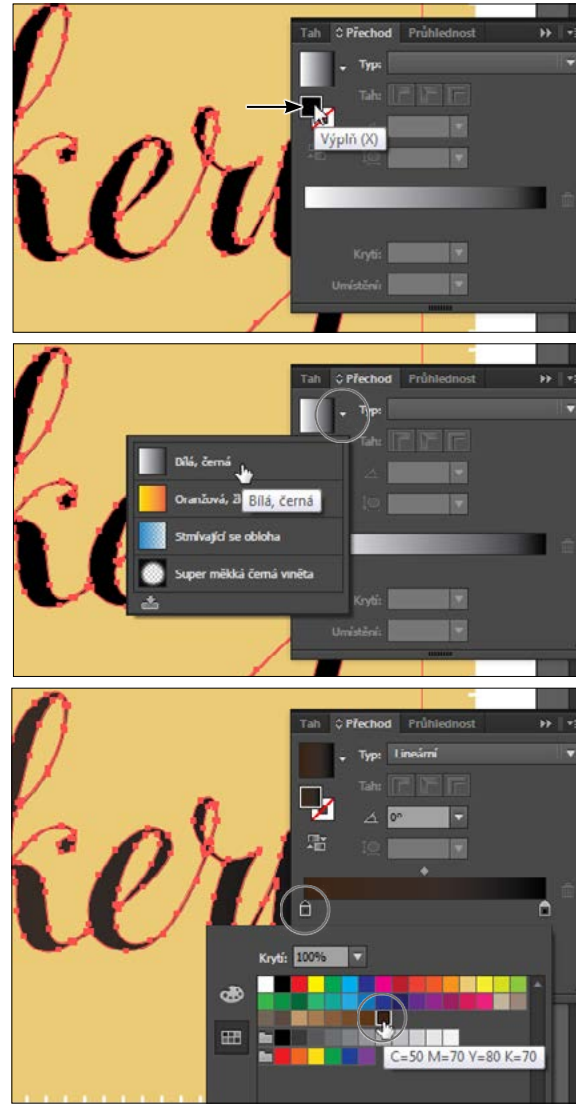
Poznámka: Podrobnější informace o práci s přechody najdete v 10. lekci s názvem „Přechody, prolnutí a vzory".

1 S dosud vybraným nápisem vyberte příkaz Okna → Přechod (Window → Gradient). Tím si na pravé straně pracovní plochy zobrazíte panel Přechod (Gradient). V panelu Přechod (Gradient) změňte následující volby:

- Klepněte na černé políčko Výplň (Fill), pokud již není aktivní (na obrázku na něj ukazuje šipka), aby se přechod aplikoval na výplň nápisu.
- Klepněte na tlačítko nabídky Přechod (Gradient) [– malá šipka] nalevo od slova „Typ" (Type) a vyberte z nabídky položku Bílá, černá (White, Black).

2 Poklepejte na bílou zarážku na levé straně jezdce přechodu v panelu Přechod (Gradient), která je na obrázku zakroužkovaná. V panelu, který se objeví, klepněte na tlačítko Vzorníky (Swatches) ( ), pokud již není aktivní, a vyberte hnědé políčko s popiskem „C=50, M=70, Y=80, K=70".

3 Stisknutím klávesy Escape panel Vzorník (Swatches) zavřete.



4 V panelu nástrojů na levé straně vyberte nástroj Přechod (Gradient) ( ). Se stisknutou klávesou Shift klepněte a táhněte směrem dolů přes nápis na kreslicím plátně. Začněte u červeného X na obrázku, tak abyste přechod přemístili a změnili jeho velikost. Uvolněte tlačítko myši a pak i klávesu Shift.

Práce s textem

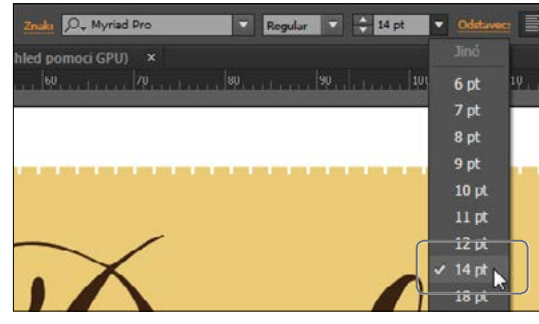
V dalším kroku doplníte do projektu nějaký text, který následně zformátujete. Vyberete písmo ze služby Typekit, což bude vyžadovat připojení k internetu. Nemáte-li připojení k internetu, můžete vybrat jiné písmo.

Tip: Podrobnější informace o práci s textem najdete v 8. lekci s názvem „Přidání textu na plakát".

1 V panelu nástrojů na levé straně vyberte nástroj Text (Type) ( ) a klepněte jednou na prázdné místo kreslicího plátna pod nápisem „The Bakery". Napište **San Francisco**.

2 S kurzorem v textu vyberte příkaz Výběr → Vše (Select → All), čímž si text označíte.

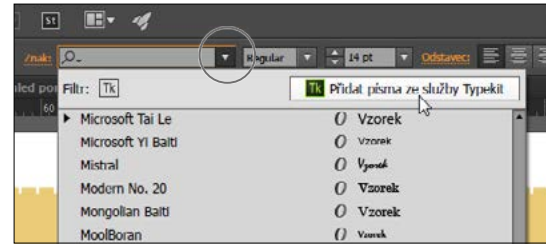
3 V ovládacím panelu nad kresbou vyberte z nabídky Velikost písma (Font Size) položku **14 pt** [napravo od Rodiny písma (Font Family)].



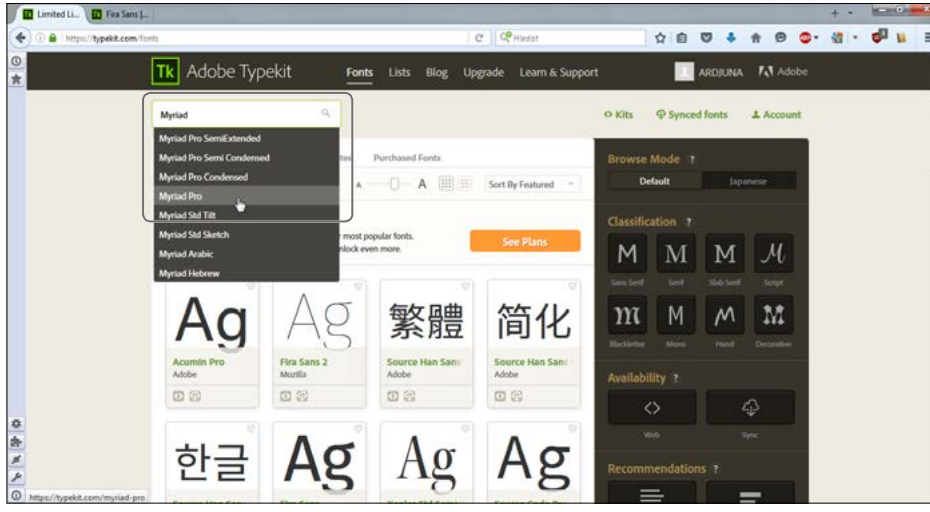
V následujícím kroku použijete písmo ze služby Typekit. K tomu budete potřebovat připojení k internetu. Pokud přístup k internetu či písmům ze služby Typekit nemáte, můžete si z nabídky písem vybrat jiné písmo.

4 Klepněte na šipku napravo od políčka Písmo (Font). Klepnutím na tlačítko Přidat písma ze služby Typekit (Add Fonts From Typekit) synchronizujte písma ze služby Typekit.

Tím si otevřete prohlížeč, načtete webovou stránku Typekit.com a přihlásíte se na stránku.

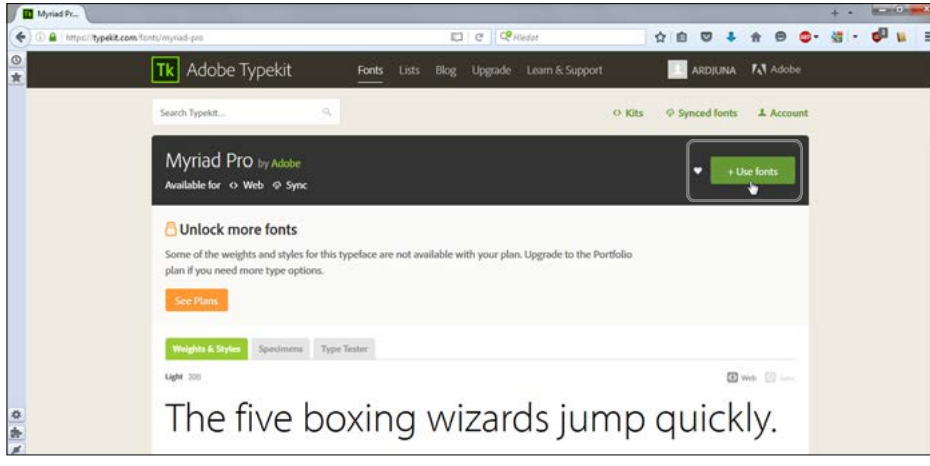


5 Do políčka Search Typekit (Prohledat Typekit) napište **Myriad Pro** (nebo jiné písmo, pokud tohle nenajdete). Z nabídky, která se objeví, vyberte písmo Myriad Pro.

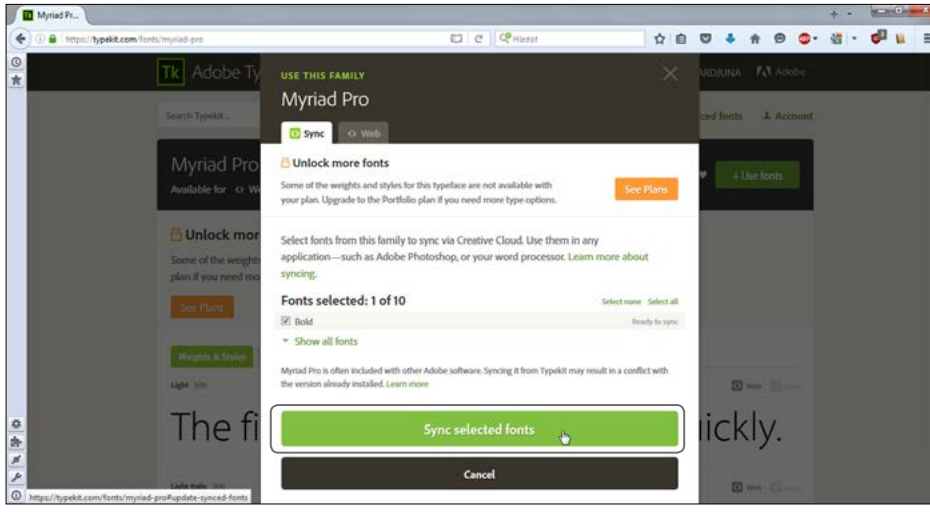


Tip: Až se ocitnete na domovské stránce Typekit.com, stačí jednoduše klepnout na tlačítko Browse Fonts (Procházet písma). Možná se také budete muset přihlásit pomocí svého ID pro Creative Cloud (Adobe).

6 Na další stránce klepněte na tlačítko Use Fonts (Použít písma).

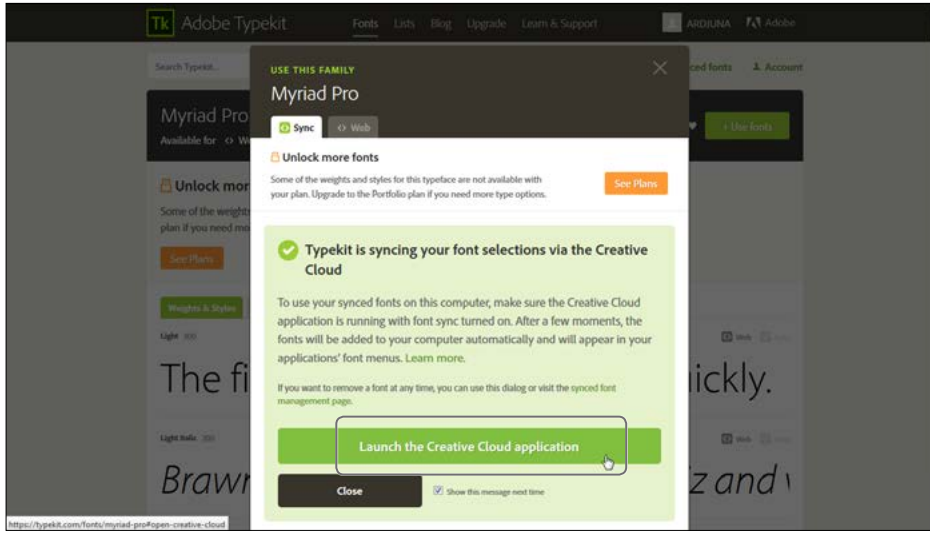


7 V okně, které se objeví, klepněte na tlačítko Sync Selected Fonts (Synchronizovat vybraná písma).



8 Po dokončení synchronizace klepněte na tlačítko Launch The Creative Cloud Application (Spustit aplikaci Creative Cloud), abyste si spustili aplikaci Creative Cloud.

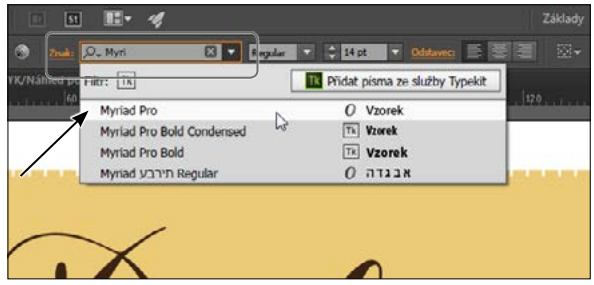
V desktopové aplikaci Creative Cloud uvidíte, jestli je synchronizace písem vypnutá (v tomto případě ji zapněte), případně další podobné problémy.



9 Vraťte se do Illustratoru. S dosud vybraným textem začněte psát do políčka Písmo (Font) v ovládacím panelu text **Myri**.

Poznámka: Samotná synchronizace s vaším počítačem může trvat několik minut.

10 V nabídce, která se objeví, klepněte na položku Myriad Pro, a tím aplikujte písmo na výběr.



11 Vyberte příkaz Soubor → Uložit (File → Save).

Zarovnání obsahu

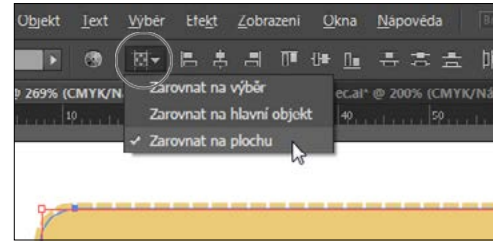
Zarovnávat několik objektů k sobě navzájem, ke kreslicímu plátnu nebo ke klíčovému objektu je v Illustratoru snadné. V tomto oddíle zarovnáte několik objektů ke středu kreslicího plátna.

Poznámka: Podrobnější informace o zarovnání obsahu najdete ve 2. lekci s názvem „Techniky pro výběr obsahu".

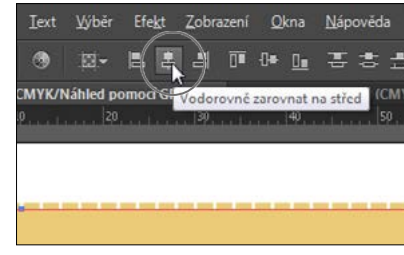
1 Výběrem příkazu Objekt → Odemknout vše (Object → Unlock All) si zobrazte obdélník na pozadí a vyberte ho.

2 V panelu nástrojů vyberte nástroj Výběr (Selection) ( ) a vyberte příkaz Výběr → Vše (Select → All).

3 V ovládacím panelu nad dokumentem klepněte na tlačítko Zarovnat na výběr (Align To Selection) ( ) a z nabídky, která se zobrazí, vyberte položku Zarovnat na plochu (Align To Artboard), pokud již není aktivní. Vybraný obsah se tím zarovná na plochu.



4 Klepnutím na tlačítko Vodorovně zarovnat na střed (Horizontal Align Center) ( ) si zarovnejte vybraný obsah k vodorovnému středu kreslicího plátna.



5 Vyberte příkaz Objekt → Zobrazit vše (Object → Show All) a pak Výběr → Odznačit (Select → Deselect).

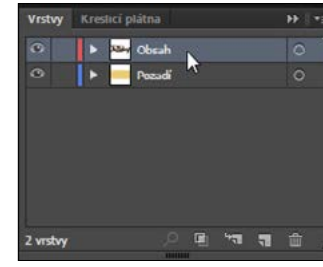
6 Klepněte na kuchařskou čepici a přetáhněte ji na místo tak, jak to vidíte na obrázku. Možná budete muset posunout na stranu i skupinu objektů koláčku.

7 Vyberte Výběr → Odznačit (Select → Deselect).

Práce se stopami

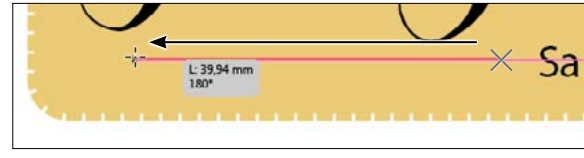
Pomocí stop (štětců) můžete stylizovat vzhled cest. Tahy štětcem můžete aplikovat buď na stávající cesty, nebo můžete pomocí nástroje Štětec (Paintbrush) ( ) nakreslit cestu a zároveň na ni aplikovat tah.

Poznámka: Podrobnější informace o stopách štětců najdete v 11. lekci s názvem „Používání stop k vytvoření plakátu".



1 Výběrem příkazu Okna → Vrstvy (Window → Layers) si otevřete panel Vrstvy (Layers). Klepněte na vrstvu s názvem Obsah, abyste měli jistotu, že je aktivní a že zbytek obsahu půjde na tuto vrstvu.

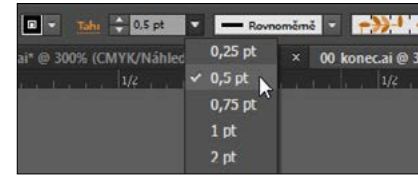
2 V panelu nástrojů na levé straně vyberte nástroj Segment čáry (Line Segment) ( ). Se stisknutou klávesou Shift klepněte a táhněte z levé strany textu směrem doleva (viz červené X na obrázku, které označuje místo, kde začít). Až se v šedém popisku zobrazí šířka přibližně 40 mm (1,6 in), uvolněte tlačítko myši, a pak i klávesu Shift.



3 Výběrem příkazu Okna → Knihovny stop štětců → Rámečky → Okraje_drobnosti (Window → Brush Libraries → Borders → Borders_Novelty) si otevřete kolekci štětců Okraje_drobnosti v samostatném panelu.

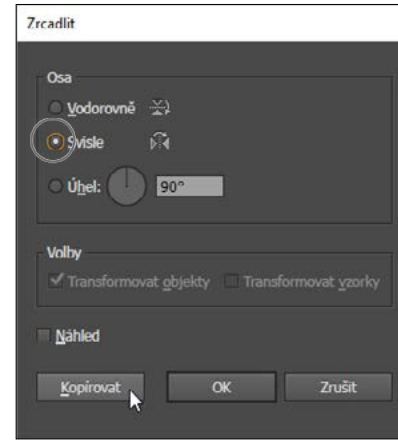
4 Vyberte nástroj Výběr (Selection) ( ) a klepnutím na stopu s názvem Laurel (vavřín) ji aplikujte na cestu, kterou jste právě nakreslili. Klepnutím na X v rohu panelu Okraje_drobnosti (Borders_Novelty) si panel zavřete.

5 V ovládacím panelu nad kresbou změňte Tloušťku tahu (Stroke weight) na **0,5 pt**.



Poznámka: Tato stopa je stopou štětce se vzorkem, což znamená, že se její motiv bude (v tomto případě) podél cesty opakovat. Velikost motivu stopy na cestě závisí na tloušťce tahu.

6 S dosud vybranou cestou vyberte příkaz Objekt → Transformovat → Zrcadlit (Object → Transform → Reflect). V dialogovém okně Zrcadlit (Reflect) Vyberte volbu Svisle (Vertical) a klepněte na tlačítko **Kopírovat** (Copy).



Nad původní stopou se objeví zrcadlová kopie čáry.

7 S vybraným nástrojem Výběr ( ) přetáhněte obě čáry na své místo, tak jak to vidíte na obrázku. Při přetahování čar se objeví zarovnávací vodítka, podle nichž poznáte, že jsou čáry zarovnané s textem.

● **Tip:** Vybraný obsah můžete přesouvat i pomocí kurzorových kláves.

8 Vyberte příkaz Výběr → Odznačit (Select → Deselect).

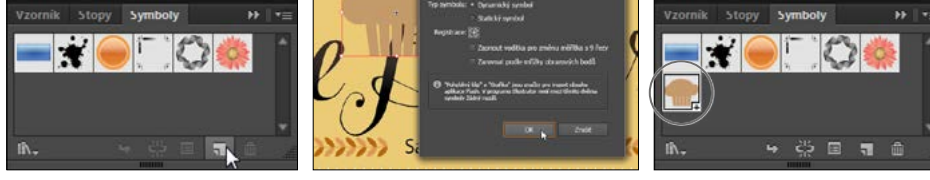
Práce se symboly

Symbol je opakovaně použitelný grafický objekt uložený v panelu Symboly (Symbols). Symboly jsou užitečné v tom, že vám mohou ošetřit čas a zároveň zmenšit výslednou velikost souboru. Nyní vytvoříte symbol z kresby.

● **Poznámka:** Podrobnější informace o práci se symboly najdete ve 13. lekci s názvem „Vytvoření předlohy na tričko".

1 S vybraným nástrojem Výběr (Selection) ( ) klepněte na skupinu hnědého koláčku, abyste ji vybrali.

2 Výběrem příkazu Okna → Symboly (Window → Symbols) si otevřete panel Symboly (Symbols). Klepněte na tlačítko Nový symbol (New Symbol) ( ) ve spodní části panelu Symboly (Symbols).



3 V dialogovém okně Volby symbolu (Symbol Options) pojmenujte tento symbol jako **Koláček** a klepněte na tlačítko OK. Objeví-li se výstražné dialogové okno, klepněte opět na tlačítko OK.

Objekt se teď objevil jako uložený symbol v panelu Symboly (Symbols) a objekt koláčku, ze kterého jste tento symbol vytvořili, je nyní jeho *instancí*.

4 S vybraným nástrojem Výběr (Selection) ( ) přetáhněte koláček, který je již na kreslicím plátně, přibližně doprostřed plátna.

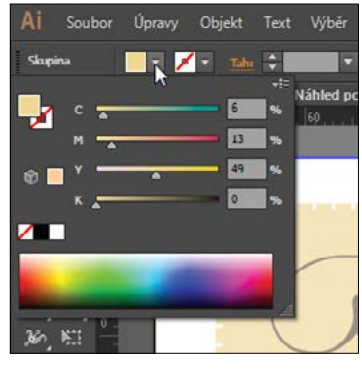
5 Výběrem příkazu Objekt → Uspořádat → Zcela dozadu (Object → Arrange → Send To Back) přesuňte koláček za všechny objekty na vrstvě Obsah.

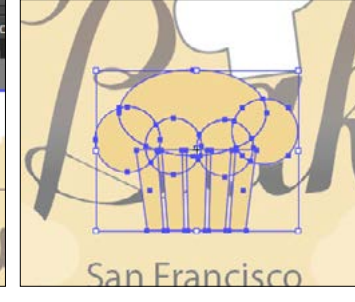
6 Z panelu Symboly (Symbols) přetáhněte *dvakrát* na kreslicí plátno miniaturu symbolu Koláček a jednotlivé instance pak přesuňte na obě strany textu „San Francisco“, jak to vidíte na obrázku. Zajistěte, aby obě instance koláčku nalevo i napravo od instance původního koláčku přečnívaly přes větší obdélník na pozadí.

Poznámka: Pokud nebudou instance vašich symbolů na stejných místech jako na obrázku, nic se neděje.

7 Vyberte instanci koláčku, která se nachází uprostřed kreslicího plátna. Se stisknutou kombinací Option+Shift (Mac OS) nebo Alt+Shift (Windows) přetáhněte kterýkoli roh objektu směrem od středu a tím ho zvětšete. Až ho zvětšíte, přetáhněte ho na správné místo. Použijte přitom obrázek jako vodítko. Ponechte ho vybraný.

8 V ovládacím panelu nad kresbou klepněte na tlačítko Upravit symbol (Edit Symbol), abyste mohli vybraný symbol editovat v režimu Izolace

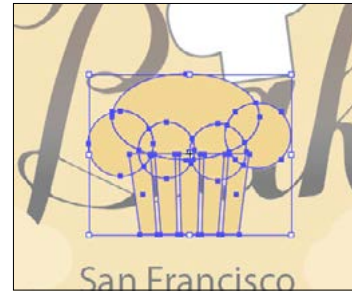




(Isolation) a neovlivnili přitom jiné objekty. V dialogovém okně, které se objeví, klepněte na tlačítko OK.

9 Vyberte příkaz Výběr → Vše (Select → All).

10 Se stiknutou klávesou *Shift klepněte* v ovládacím panelu na barvu Výplně (Fill) (viz kroužek na následujícím obrázku) a změnou hodnot barev CMYK na C=**6**, M=**13**, Y=**49**, K=**0** změňte barvu výplně koláčku. Stisknutím klávesy Escape panel zavřete.



11 Stisknutím klávesy Escape režim editace (izolace) opusťte a všimněte si, jak se zároveň změnily i ostatní instance koláčku.

● **Tip:** Režim izolace můžete opustit i poklepáním mimo kreslicí plátno.

12 Se stisknutou klávesou Shift klepněte na všechny tři instance koláčků a vyberte příkaz Objekt → Seskupit (Object → Group).

13 Vyberte příkaz Objekt → Uspořádat → Zcela dozadu (Object → Arrange → Send To Back).

Vytvoření ořezové masky

Ořezová maska je objekt, který maskuje jiné objekty, takže zůstanou vidět pouze oblasti, které se nacházejí uvnitř jeho tvaru – v podstatě se tedy jedná o oříznutí objektu na tvar masky. V dalším kroku zkopírujete podkladový obdélník a jeho kopii pak použijete k zamaskování kresby.

● **Poznámka:** Podrobnosti o práci s ořezovými maskami najdete ve 14. lekci s názvem „Používání Illustratoru CC spolu s dalšími aplikacemi Adobe".

1 S vybraným nástrojem Výběr (Selection) ( ) klepněte na velký obdélník na pozadí.

2 Vyberte příkaz Úpravy → Kopírovat (Edit → Copy).

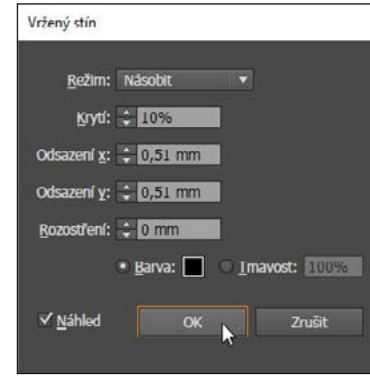
3. Klepnutím na skupinu koláčků vyberte vrstvu, na které koláčky jsou. Výběrem příkazu Úpravy → Vložit dopředu (Edit → Paste In Front) vložte kopii obdélníku na stejné místo, na jakém je původní obdélník, ale nad koláčky.
4. S dosud vybraným obdélníkem stiskněte klávesu Shift a klepněte na skupinu koláčků nacházející se ve spodní části kreslicího plátna, čímž ji vyberete.
5. Vyberte Objekt → Ořezová maska → Vytvořit (Object → Clipping Mask → Make).

Práce s efekty

Efekty pozměňují vzhled objektu, aniž by změnily výchozí objekt. V dalším kroku aplikujete na nápis, který jste předtím vektorizovali, slabounký efekt Vrženého stínu (Drop Shadow).

Poznámka: Podrobnosti o efektech najdete ve 12. lekci s názvem „Jak tvořivě používat efekty a grafické styly".

1. Pomocí nástroje Výběr (Selection) ( ) klepněte na nápis „The Bakery".
2. Vyberte příkaz Efekt → Stylizovat → Vržený stín (Effect → Stylize → Drop Shadow). V dialogovém okně Vržený stín (Drop Shadow) nastavte následující volby (bude-li to třeba):
   - Režim (Mode): **Násobit** (Multiply) [výchozí nastavení]
   - Krytí (Opacity): **10 %**
   - Odsazení x (X Offset) a Odsazení y (Y Offset): **0,51 mm** (0,02 in)
   - Rozostření (Blur): **0**



3. Zatrhněte políčko Náhled (Preview), abyste zjistili, jak bude aplikovaný efekt vypadat, a pak klepněte na tlačítko OK.
4. Vyberte příkaz Výběr → Odznačit (Select → Deselect) a pak Soubor → Uložit (File → Save).
5. Vyberte příkaz Soubor → Zavřít (File → Save).

1 SEZNÁMENÍ S PRACOVNÍ PLOCHOU

Přehled lekce

V této lekci se seznámíte s pracovní plochou a osvojíte si následující dovednosti:

- Otevření souboru aplikace Adobe Illustrator CC
- Práce s panelem nástrojů
- Práce s panely
- Obnovení a uložení pracovní plochy
- Využití možností zobrazení ke zvětšování a zmenšování kresby
- Pohyb po několika kreslicích plátnech a dokumentech
- Práce se skupinami dokumentů
- Hledání zdrojů pro Illustrator

Na zvládnutí této lekce budete potřebovat asi 45 minut.

Zkopírujte složku Lekce_01 z přiloženého CD do složky, kterou jste na pevném disku založili speciálně pro projekty z této knihy, nebo pokud jste ji zatím nevytvořili, učiňte tak nyní. Výchozí soubory při práci na této lekci nezměníte. Bude-li však zapotřebí je obnovit, zkopírujte je znovu z CD *Adobe Illustrator CC Oficiální výukový kurz*.

Abyste dokázali co nejlépe využít rozsáhlé kreslicí, malovací a editační funkce aplikace Adobe Illustrator CC, je třeba se naučit, jak se správně pohybovat po pracovní ploše. Pracovní plocha se skládá z lišty aplikací, z nabídkové lišty, panelu nástrojů, ovládacího panelu, okna dokumentu a výchozí sady panelů.

Představení Adobe Illustratoru

V Illustratoru budete v první řadě pracovat s vektorovou grafikou (které se někdy říká vektorové tvary či vektorové objekty). *Vektorová grafika* se skládá z čar a křivek definovanáých matematickými objekty zvanými *vektory*. Vektorovou grafiku můžete bez problémů přesouvat či upravovat, aniž by to mělo vliv na kvalitu nebo přesnost, protože kvalita vektorových obrázků je na rozlišení nezávislá. Jinými slovy, ať už změníte velikost vektorových obrázků, vytisknete je na postskriptové tiskárně, uložíte do PDF souboru nebo je importujete do některého vektorového programu, zachovají si ostré okraje. Z tohoto důvodu je vektorová grafika tou nejlepší volbou pro ilustrace (například loga), které budou používány v různých velikostech a na různých výstupních médiích.

Tip: Podrobnosti o bitmapové grafice najdete v Nápovědě Illustratoru (Nápověda → Nápověda Illustratoru [Help → Illustrator Help]) pod pojmem „Import bitmapových obrazů" (Importing bitmap images).

Do Illustratoru můžete importovat i *bitmapové obrázky* (kterým se z technického hlediska říká *rastrové obrazy*) které ke znázornění obrazu používají obdélníkovou mřížku obrazových bodů (pixelů). Každému obrazovému bodu je přiřazena konkrétní pozice a hodnota barvy. Rastrové obrazy je možné vytvářet v programu jako Adobe Photoshop.

Logo nakreslené jako vektorová kresba

Logo jako rastorvý obraz

Spuštění Illustratoru a otevření souboru

V průběhu této lekce budete pracovat s několika grafickými soubory, ale ještě než začnete, obnovte výchozí předvolby programu Adobe Illustrator CC.

Poznámka: Pokud jste si ze svého účtu ještě do počítače nestáhli žádné zdrojové soubory k této lekci, udělejte to nyní. Viz kapitola „Začínáme" na začátku knihy.

Poznámka: Obnovení předvoleb není nutné provádět, až budete pracovat na svých vlastních projektech, ale tady vám to zajistí, že to, co uvidíte na obrazovce, odpovídá tomu, co se popisuje v lekcích.

1. Aby všechny nástroje a panely fungovaly tak, jak se popisuje v této lekci, smažte nebo deaktivujte (přejmenujte) soubor s předvolbami aplikace Adobe Illustrator CC. Viz oddíl „Obnovení výchozích předvoleb" v kapitole „Začínáme" na začátku knihy.
2. Poklepáním na ikonu Adobe Illustrator CC spusťte Adobe Illustrator.

   Až se Illustrator otevře, zobrazí se pravděpodobně uvítací obrazovka se zdroji pro Illustrator, kterou je možné zavřít.

3 Vyberte příkaz Soubor → Otevřít (File → Open). V podadresáři Lekce_01 uvnitř složky Lekce vyberte soubor L1_zacatek_1.ai a klepněte na tlačítko Otevřít (Open).

Tato lekce pracuje s fiktivním názvem společnosti, adresou a webovou adresou, vymyšlenými pro účely tohoto projektu.

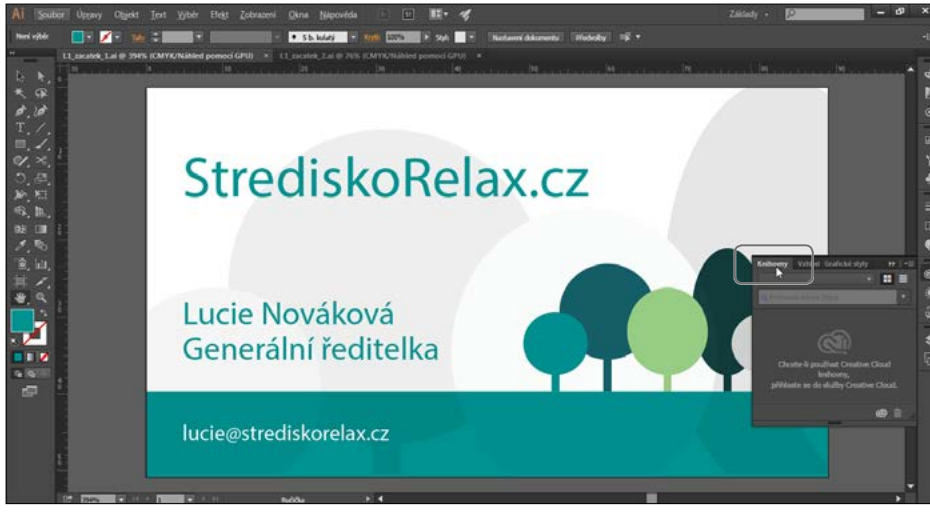
4 Vyberte příkaz Okna → Pracovní plocha → Obnovit Základy (Window → Workspace → Reset Essentials), abyste zajistili, že pracovní plocha bude ve výchozím nastavení.

Poznámka: Pokud v nabídce Pracovní plocha (Workspace) příkaz „Obnovit Základy" (Reset Essentials) nevidíte, vyberte příkaz Okna → Pracovní plocha → Základy (Window → Workspace → Essentials) a až poté příkaz Okna → Pracovní plocha → Obnovit Základy (Window → Workspace → Reset Essentials).

5 Vyberte příkaz Zobrazení → Přizpůsobit kreslicí plátno oknu (View → Fit Artboard In Window).

Výběrem tohoto příkazu si aktivní kresbu roztáhnete do celého okna dokumentu, abyste ji celou hezky viděli. Jak záhy zjistíte, kreslicí plátno je oblast, která obsahuje vaši tisknutelnou kresbu a podobá se stránce v Adobe InDesignu.

6 Pokud je panel Knihovny (Libraries) rozbalený, klepnutím na slovo „Knihovny" (Libraries) na záložce tohoto panelu (viz následující obrázek) si ho sbalte. Panel Knihovny (Libraries), který uvidíte, se může od toho na obrázku lišit, což je v pořádku.



Až otevřete tento soubor a Illustrator bude připraven, na obrazovce uvidíte lištu aplikací, nabídkovou lištu, panel nástrojů, ovládací panel a skupiny panelů. Na pravé straně obrazovky v podobě ikon uvidíte ukotvené výchozí panely. Spoustu často používaných panelových položek najdete také v ovládacím panelu pod nabídkovou lištou. Díky tomu nebudete muset při práci otevírat tolik panelů, a získáte tak větší pracovní plochu.

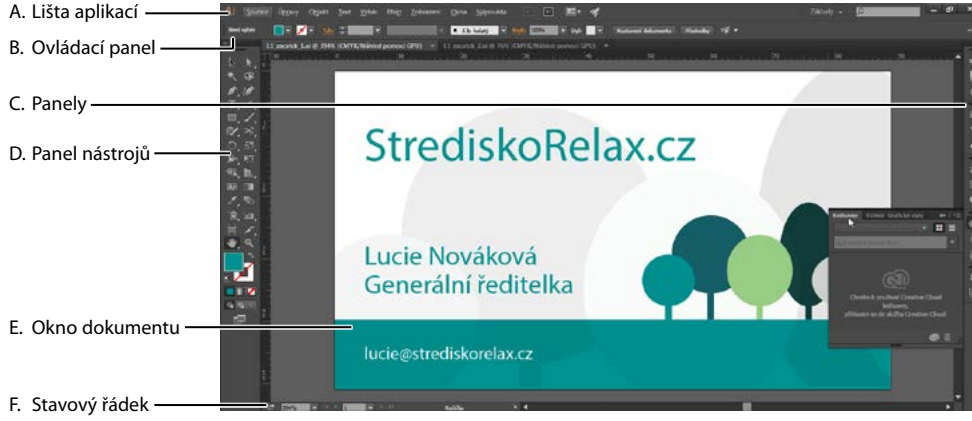
Na souboru L1_zacatek_1.ai si vyzkoušíte procházení, úpravu velikosti a „osahávání" dokumentů a pracovní plochy Illustratoru.

Orientace na pracovní ploše

K tvorbě a manipulaci s dokumenty a soubory slouží nejrůznější prvky, například panely, lišty a okna. Jakémukoli uspořádání těchto prvků se říká *pracovní plocha*. Když poprvé spustíte Illustrator, uvidíte výchozí pracovní plochu, kterou si můžete přizpůsobit podle toho, jak zrovna potřebujete. Vytvořit a uložit si přitom můžete i několik pracovních ploch – jednu například pro editaci a druhou třeba pro prohlížení – a při práci se pak mezi nimi přepínat.

Níže si popíšeme oblasti výchozí pracovní plochy:

Poznámka: Obrázky v této kapitole byly nasnímány v operačním systému Windows a mohou se od toho, co vidíte vy, trochu lišit – obzvláště pokud používáte operační systém Mac OS.



A **Lišta aplikací** v horní části pracovní plochy obsahuje přepínač pracovní plochy, nabídkovou lištu (v systému Mac OS se jednotlivé položky nabídky zobrazují nad lištou aplikací – viz následující obrázek) a další ovládací prvky aplikací.

B V **ovládacím panelu** se nacházejí volby pro aktuálně vybraný objekt.

C **Panely** slouží ke sledování a provádění úprav ve vaší kresbě. Některé panely se zobrazují standardně, další si můžete zobrazit výběrem jejich názvu z nabídky Okna (Window).

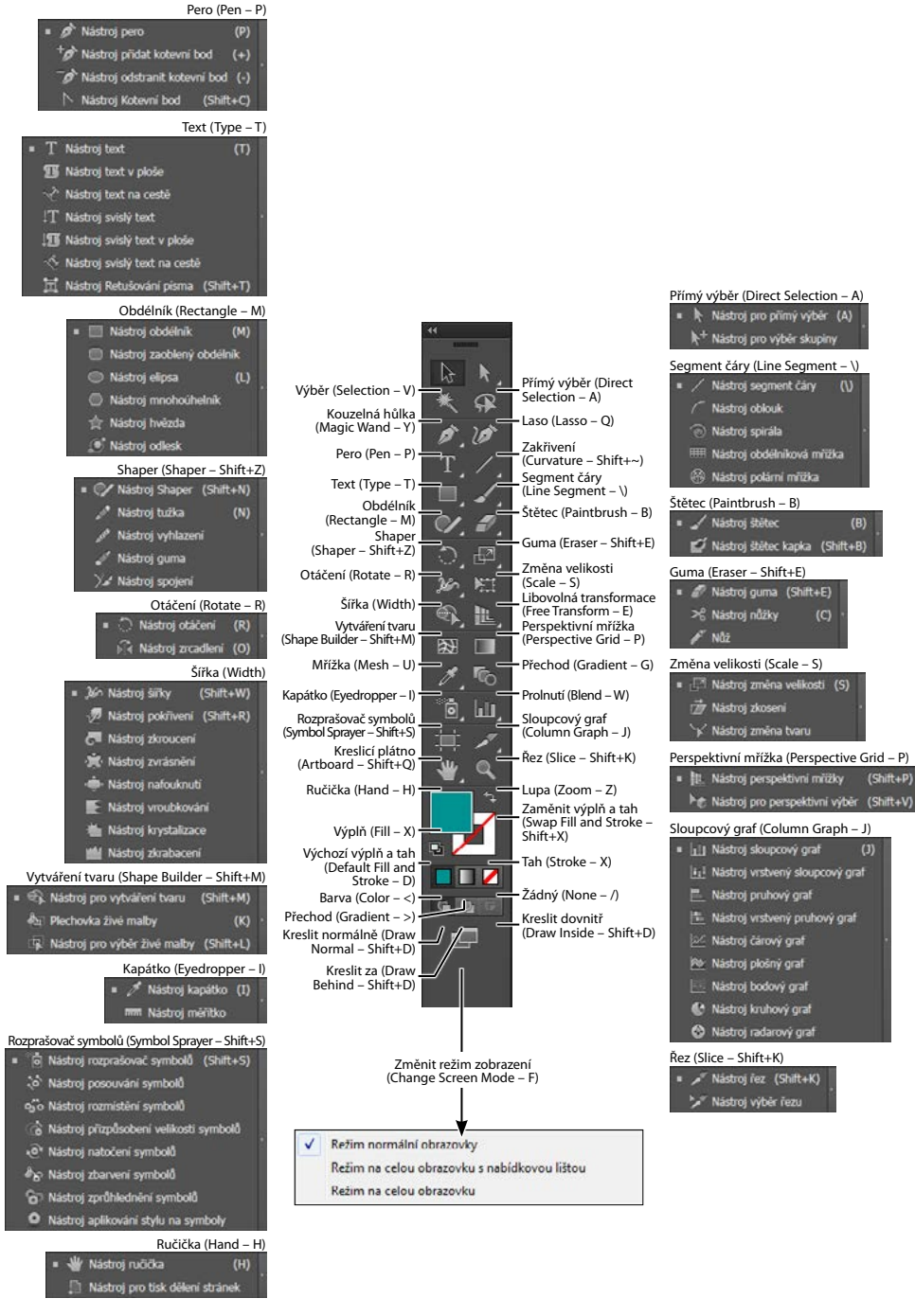
D **Panel nástrojů** obsahuje nástroje pro tvorbu a editaci obrázků, kreseb, různých prvků na stránce apod. Související nástroje jsou spojeny do skupin.

E V **okně dokumentu** se zobrazuje soubor, na kterém právě pracujete.

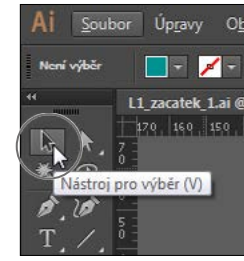
F **Stavový řádek** se nachází v levém spodním rohu okna dokumentu. Obsahuje nejrůznější informace, míru zvětšení a navigační ovládací prvky.

Panel nástrojů

Panel nástrojů na levé straně pracovní plochy obsahuje nástroje pro výběr, kreslicí a malovací nástroje, editační nástroje, prohlížecí nástroje, políčka Výplň (Fill) a Tah (Stroke), režimy kres-


Pero (Pen – P)
Nástroj pero (P)
Nástroj přidat kotevní bod (+)
Nástroj odstranit kotevní bod (-)
Nástroj Kotevní bod (Shift+C)
Text (Type – T)
Nástroj text (T)
Nástroj text v ploše
Nástroj text na cestě
Nástroj svislý text
Nástroj svislý text v ploše
Nástroj svislý text na cestě
Nástroj Retušování písma (Shift+T)
Obdélník (Rectangle – M)
Nástroj obdélník (M)
Nástroj zaoblený obdélník
Nástroj elipsa (L)
Nástroj mnohoúhelník
Nástroj hvězda
Nástroj odlesk
Shaper (Shaper – Shift+Z)
Nástroj Shaper (Shift+N)
Nástroj tužka (N)
Nástroj vyhlazení
Nástroj guma
Nástroj spojení
Otáčení (Rotate – R)
Nástroj otáčení (R)
Nástroj zrcadlení (O)
Šířka (Width)
Nástroj šířky (Shift+W)
Nástroj pokřivení (Shift+R)
Nástroj zkroucení
Nástroj zvrásnění
Nástroj nafouknutí
Nástroj vroubkování
Nástroj krystalizace
Nástroj zkrabacení
Vytváření tvaru (Shape Builder – Shift+M)
Nástroj pro vytváření tvaru (Shift+M)
Plechovka živé malby (K)
Nástroj pro výběr živé malby (Shift+L)
Kapátko (Eyedropper – I)
Nástroj kapátko (I)
Nástroj měřítko
Rozprašovač symbolů (Symbol Sprayer – Shift+S)
Nástroj rozprašovač symbolů (Shift+S)
Nástroj posouvání symbolů
Nástroj rozmístění symbolů
Nástroj přizpůsobení velikosti symbolů
Nástroj natočení symbolů
Nástroj zbarvení symbolů
Nástroj zprůhlednění symbolů
Nástroj aplikování stylu na symboly
Ručička (Hand – H)
Nástroj ručička (H)
Nástroj pro tisk dělení stránek
Výběr (Selection – V)
Přímý výběr (Direct Selection – A)
Kouzelná hůlka (Magic Wand – Y)
Laso (Lasso – Q)
Pero (Pen – P)
Zakřivení (Curvature – Shift+~)
Text (Type – T)
Segment čáry (Line Segment – \)
Obdélník (Rectangle – M)
Štětec (Paintbrush – B)
Shaper (Shaper – Shift+Z)
Guma (Eraser – Shift+E)
Otáčení (Rotate – R)
Změna velikosti (Scale – S)
Šířka (Width)
Libovolná transformace (Free Transform – E)
Vytváření tvaru (Shape Builder – Shift+M)
Perspektivní mřížka (Perspective Grid – P)
Mřížka (Mesh – U)
Přechod (Gradient – G)
Kapátko (Eyedropper – I)
Prolnutí (Blend – W)
Rozprašovač symbolů (Symbol Sprayer – Shift+S)
Sloupcový graf (Column Graph – J)
Kreslicí plátno (Artboard – Shift+Q)
Řez (Slice – Shift+K)
Ručička (Hand – H)
Lupa (Zoom – Z)
Výplň (Fill – X)
Zaměnit výplň a tah (Swap Fill and Stroke – Shift+X)
Výchozí výplň a tah (Default Fill and Stroke – D)
Tah (Stroke – X)
Barva (Color – <)
Žádný (None – /)
Přechod (Gradient – >)
Kreslit dovnitř (Draw Inside – Shift+D)
Kreslit normálně (Draw Normal – Shift+D)
Kreslit za (Draw Behind – Shift+D)
Změnit režim zobrazení (Change Screen Mode – F)
Režim normální obrazovky
Režim na celou obrazovku s nabídkovou lištou
Režim na celou obrazovku
Přímý výběr (Direct Selection – A)
Nástroj pro přímý výběr (A)
Nástroj pro výběr skupiny
Segment čáry (Line Segment – \)
Nástroj segment čáry (\)
Nástroj oblouk
Nástroj spirála
Nástroj obdélníková mřížka
Nástroj polární mřížka
Štětec (Paintbrush – B)
Nástroj štětec (B)
Nástroj štětec kapka (Shift+B)
Guma (Eraser – Shift+E)
Nástroj guma (Shift+E)
Nástroj nůžky (C)
Nůž
Změna velikosti (Scale – S)
Nástroj změna velikosti (S)
Nástroj zkosení
Nástroj změna tvaru
Perspektivní mřížka (Perspective Grid – P)
Nástroj perspektivní mřížky (Shift+P)
Nástroj pro perspektivní výběr (Shift+V)
Sloupcový graf (Column Graph – J)
Nástroj sloupcový graf (J)
Nástroj vrstvený sloupcový graf
Nástroj pruhový graf
Nástroj vrstvený pruhový graf
Nástroj čárový graf
Nástroj plošný graf
Nástroj bodový graf
Nástroj kruhový graf
Nástroj radarový graf
Řez (Slice – Shift+K)
Nástroj řez (Shift+K)
Nástroj výběr řezu

lení a režimy zobrazení. O konkrétních funkcích každého nástroje se dozvíte při procházení jednotlivých lekcí.



Poznámka: Panel nástrojů, který je zde i všude v této lekci vyobrazen, obsahuje dva sloupce. V závislosti na rozlišení monitoru a pracovní ploše se vám mohou nástroje zobrazovat také jen v jednom sloupci.

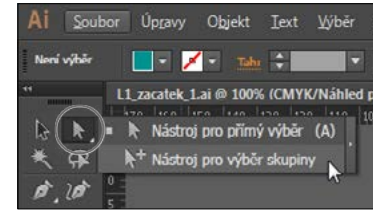
1 V panelu nástrojů přesuňte ukazatel nad nástroj Výběr (Selection) ( ). Všimněte si zobrazeného popisku s názvem nástroje a klávesovou zkratkou.

Tip: Výchozí klávesové zkratky, které Illustrator používá, si můžete upravit. K tomu slouží příkaz Úpravy → Klávesové zkratky (Edit → Keyboard Shortcuts). Podrobnější informace najdete v Nápovědě k Illustratoru (Nápověda → Nápověda Illustratoru [Help → Illustrator Help]) pod pojmem „Klávesové zkratky" (Keyboard Shortcuts).

Tip: Zobrazování popisků je možné zapnout nebo vypnout v dialogovém okně Illustrator CC → Předvolby → Všeobecné (Illustrator CC → Preferences → General) – v Mac OS, případně Úpravy → Předvolby → Všeobecné (Edit → Preferences → General) – ve Windows, zrušením zatržení u políčka Zobrazovat tipy (Show Tool Tips).

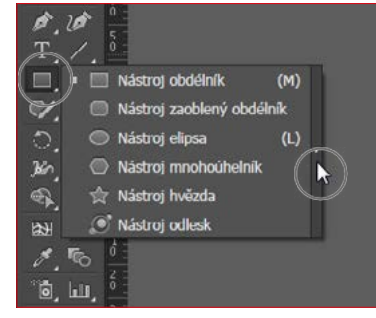
Tip: Stisknutím klávesy Option (Mac OS) nebo Alt (Windows) můžete v panelu nástrojů vybírat i skryté nástroje. Každým klepnutím se vybere další skrytý nástroj ve skupině.

2 Přesuňte ukazatel nad nástroj Přímý výběr (Direct Selection) ( ) a poté na něj klepněte a přidržte stisknuté tlačítko myši, dokud se neobjeví nabídka nástrojů. Uvolněte tlačítko myši a pak klepněte na nástroj Výběr skupiny (Group Selection).



Každý nástroj v panelu nástrojů, u kterého je vidět malý trojúhelníček, obsahuje další skryté nástroje, které je možné si takto vybrat.

3 Klepněte na nástroj Obdélník (Rectangle) ( ) a podržte přitom stisknuté tlačítko myši, abyste si zobrazili další nástroje. Klepnutím na šipku na pravé straně panelu skrytých nástrojů si tyto nástroje oddělte od panelu nástrojů, abyste je měli neustále po ruce.

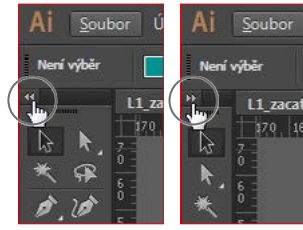


4 Klepnutím na tlačítko Zavřít (Close – X) v levém horním rohu (Mac OS) nebo pravém horním rohu (Windows) záhlaví plovoucího panelu nástrojů si tento panel zavřete. Nástroje se vrátí zpět na panel nástrojů.

Tip: Plovoucí panely nástrojů můžete zase sbalit nebo je ukotvit k pracovní ploše nebo k sobě navzájem.

V dalším kroku se naučíte, jak u panelu nástrojů upravit velikost a jak ho odepnout. Na obrázcích v této lekci má panel nástrojů standardně dva sloupce. Jak už jsem psal, vy, v závislosti na

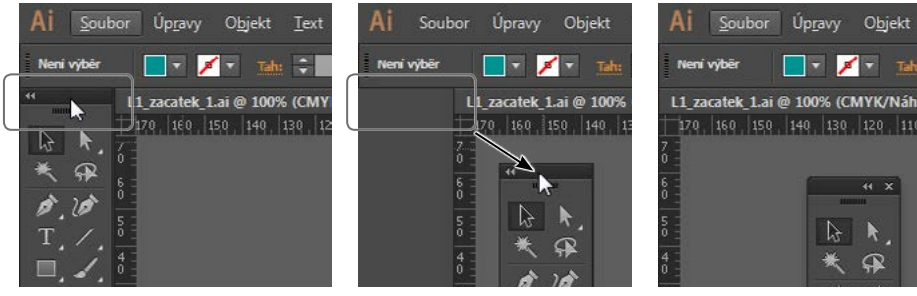
rozlišení vaší obrazovky a uspořádání vaší pracovní plochy, můžete před sebou vidět jen jednosloupcový panel nástrojů, což je v pořádku.



5 Klepnete-li na dvojitou šipku v levém horním rohu panelu nástrojů, rozbalí se jeden sloupec ve dva nebo se naopak sbalí dva sloupce v jeden (v závislosti na rozlišení vaší obrazovky).

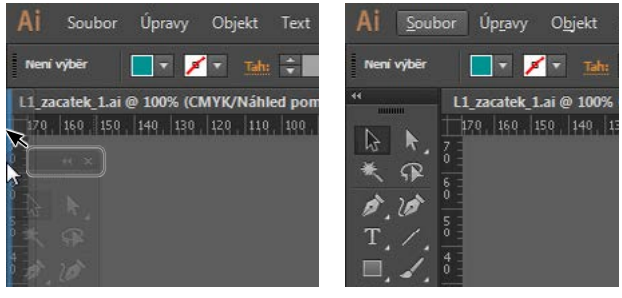
6 Opětovým klepnutím na tutéž dvojitou šipku si panel nástrojů zase rozbalte (či sbalte).

7 Klepněte na tmavě šedé záhlaví v horní části panelu nástrojů nebo na přerušovanou čáru pod ním a přetáhněte panel na pracovní plochu. Panel se teď bude na pracovní ploše volně vznášet.



Tip: Pro přepínání mezi jedním a dvěma sloupci můžete klepnout na dvojitou šipku v horní části panelu nástrojů, případně poklepat na záhlaví v horní části panelu nástrojů. Jen si dejte pozor, abyste neklepli na to X!

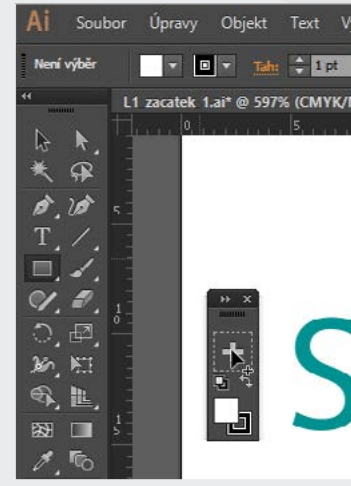
8 Budete-li chtít panel nástrojů zase ukotvit, klepněte na záhlaví panelu nástrojů nebo na dvojitou čáru pod ním a přetáhněte ho k levé straně okna aplikace. Jakmile ukazatel dosáhne levého okraje, objeví se průsvitná modrá čára, které se říká *odkládací zóna*. Po uvolnění tlačítka myši se panel nástrojů ukotví pěkně ke straně pracovní plochy.



Vlastní panely nástrojů

Časem asi zjistíte, že určitou sadu nástrojů používáte poměrně často. V Illustratoru si můžete vytvořit vlastní panely nástrojů, které obsahují nástroje, jež používáte nejčastěji.

Výběrem příkazu Okna → Nástroje → Nový panel nástrojů (Window → Tools → New Tools Panel) si můžete vytvořit vlastní panel nástrojů. Tyto panely se ukládají do Illustratoru, takže je můžete zavřít nebo otevřít, bez ohledu na to, který dokument máte právě otevřený. Nejsou ukotvené, ale můžete si je ukotvit a uložit ve vlastní pracovní ploše, kterou si vytvoříte. V každém vlastním panelu nástrojů jsou ovládací prvky pro nastavení tahu a výplně a také znaménko plus (+), na které můžete z hlavního panelu nástrojů přetahovat ty kopie nástrojů, které chcete mít ve svém vlastním panelu.



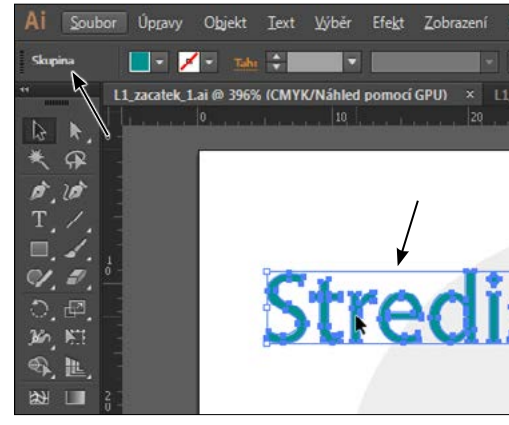
Ovládací panel (Control panel)

Ovládací panel je panel, který je ukotven v horní části pracovní plochy těsně nad ukotveným panelem nástrojů. Nabízí rychlý přístup k volbám, příkazům a dalším panelům souvisejícím s aktuálně vybraným obsahem. Můžete klepnout na text „Tah“ (Stroke) nebo „Krytí“ (Opacity) a zobrazit si tak odpovídající panel. Pokud například klepnete na slovo „Tah“ (Stroke), zobrazí se panel Tah (Stroke).

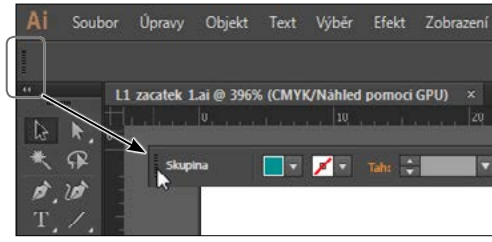
1. V panelu nástrojů vyberte nástroj Výběr (Selection) ( ) a klepněte na písmeno „r“ ve slově „Stredisko“, které je v kresbě na kreslicím plátně.

   Všimněte si informací, které se zobrazí v ovládacím panelu: například „Skupina“ (Group), volby pro nastavení barev, Tah (Stroke) a další.

2. Ať už máte vybrán kterýkoli nástroj, přetáhněte úchyt (přerušovanou čáru na levém okraji) ovládacího panelu na pracovní plochu.



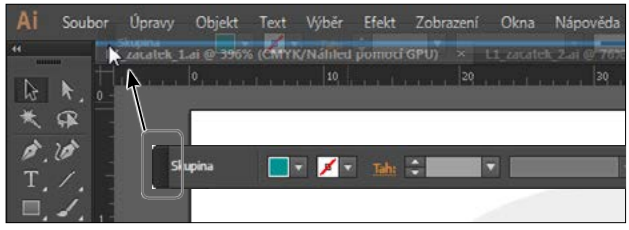
Jakmile se bude ovládací panel vznášet na pracovní ploše, můžete ho přesunout do horní nebo spodní části pracovní plochy za tmavě šedý úchyt, který se objeví na levém okraji ovládacího panelu.



Tip: Ovládací panel se dá ukotvit i tak, že z nabídky ovládacího panelu ( ) na jeho pravé straně vyberete příkaz Ukotvit nahoře (Dock to Top) nebo Ukotvit dole (Dock to Bottom).

Tip: Na výchozí pracovní ploše se dá ovládací panel přetáhnout za tmavě šedý úchyt na levém okraji do spodní části okna aplikace. Když ukazatel (nikoli panel) dospěje ke spodní části okna aplikace, objeví se modrá čára, která označuje odkládací zónu, v níž se ukotví. Uvolněním tlačítka myši tam panel ukotvíte.

3 Přetáhněte ovládací panel za tmavě šedý úchyt na jeho levém konci. Jakmile ukazatel dosáhne spodní části okna aplikace, napravo od panelu nástrojů, objeví se modrá čára označující odkládací zónu, do které se panel po uvolnění tlačítka myši ukotví.

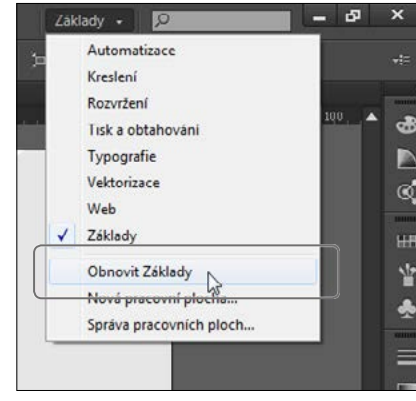


4 Vyberte příkaz Výběr (Select) → Odznačit (Deselect), aby obsah na kreslicím plátně už nebyl vybraný.

Práce s panely

Panely nacházející se v abecedním pořadí v nabídce Okna (Window) vám poskytují rychlý přístup ke spoustě nástrojů, které vám značně usnadní úpravu obsahu. Některé panely jsou ve výchozím stavu ukotvené v podobě ikon na pravé straně pracovní plochy.

V dalším kroku si procvičíte skrývání, zavírání a otevírání panelů.



1 Z přepínače pracovní plochy v pravém horním rohu lišty aplikací vyberte příkaz Obnovit Základy (Reset Essentials). Tím se všechny panely vrátí na své původní místo.

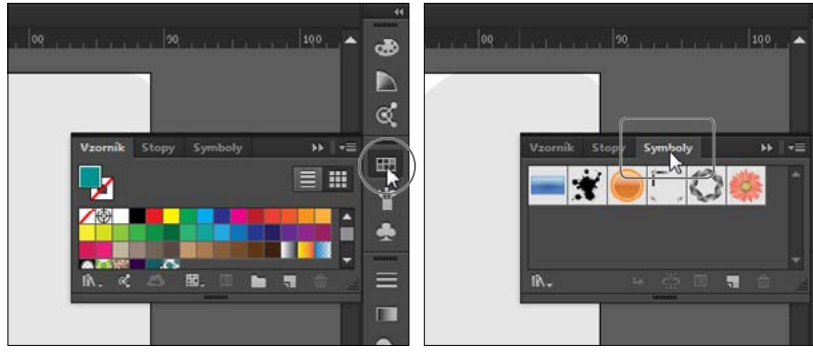
Tip: Obnovit panely můžete také výběrem příkazu Okna → Pracovní plocha → Obnovit Základy (Window → Workspace → Reset Essentials).

2 Klepnutím na ikonu panelu Vzorník ( ) na pravé straně pracovní plochy nebo výběrem příkazu Okna → Vzorník (Window → Swatches) si tento panel otevřete.

Všimněte si, že panel Vzorník (Swatches) je ve skupině se dvěma dalšími panely – panelem Stopy (Brushes) a panelem Symboly (Symbols). Ty všechny spolu tvoří jednu skupinu.

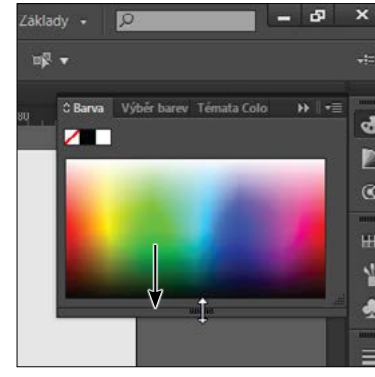
Tip: Skrytý panel můžete najít tak, že vyberete jeho název z nabídky Okna (Window). Je-li u názvu některého panelu zatržítko, znamená to, že je daný panel již otevřený a nachází se v popředí ostatních panelů ve své skupině. Klepnete-li v nabídce Okna (Window) na název již zatrhnutého panelu, tento panel se i se svou skupinou sbalí.

3 Klepnutím na záložku panelu Symboly (Symbols) si tento panel zobrazte.



4 Nyní klepněte na ikonu panelu Barvy (Color) ( ). Všimněte si, že se objeví nová skupina panelů a skupina, která obsahovala panel Vzorník (Swatches), se automaticky sbalí.

5 Klepněte na úchyt ve spodní části panelu Barvy (Color) a přetáhněte ho dolů, abyste panel zvětšili, a viděli tak větší spektrum barev.

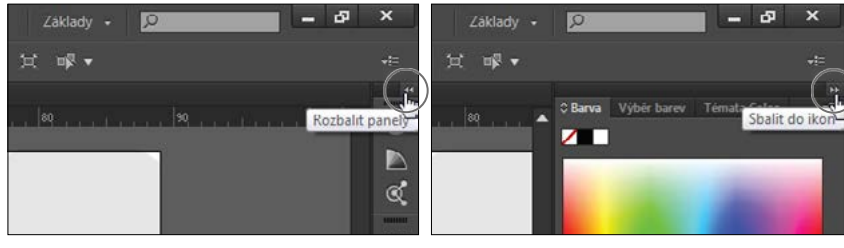


Poznámka: Panel Barvy (Color), který vidíte vy, můžete vypadat odlišně, což je v pořádku.

6 Klepnutím na ikonu panelu Barvy (Color) si příslušnou skupinu panelů sbalte.

Tip: Chcete-li některý panel sbalit zpět do ikony, stačí klepnout na jeho záložku, ikonu nebo dvojitou šipku v jeho záhlaví.

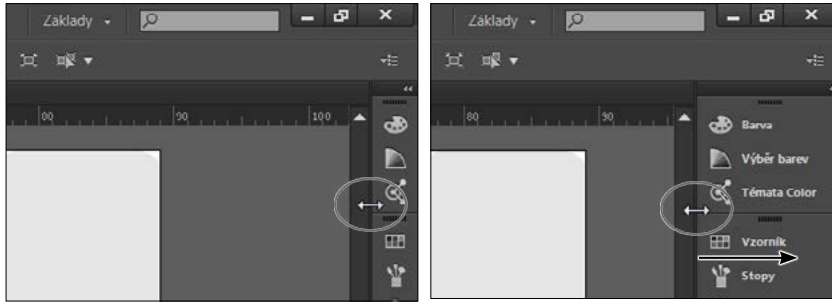
7 Klepnutím na dvojitou šipku v horní části doku si panely rozbalte. Dalším klepnutím si panely zase sbalte.



Tento postup použijte v případě, kdy si chcete zobrazit naráz více než jednu skupinu panelů. Pokud vaše rozbalené panely vypadají jinak než na obrázku, nic se neděje.

Tip: Chcete-li rozbalit či sbalit dok s panely, můžete také poklepat na jeho záhlaví.

8 Chcete-li rozšířit všechny panely v doku, přetáhněte levý okraj ukotvených panelů doleva, dokud se neobjeví text. Chcete-li je naopak zúžit, klepněte znovu na levý okraj ukotvených panelů a přetáhněte ho doprava, dokud text zase nezmizí.



9 Výběrem příkazu Okna → Pracovní plocha → Obnovit Základy (Window → Workspace → Reset Essentials) obnovte výchozí podobu pracovní plochy.

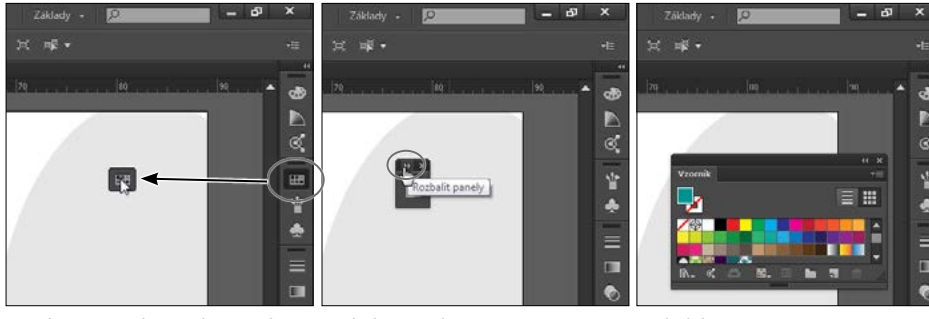
Práce se skupinami panelů

Panely můžete také přesouvat z jedné skupiny do druhé. Tímto způsobem si můžete vytvořit vlastní skupiny panelů, které budou obsahovat nejčastěji používané panely. V dalším kroku změníte velikost a uspořádání skupiny panelů, tak abyste měli důležité panely pořád na očích.

Tip: Budete-li chtít některý panel zavřít, přetáhněte ho ven z doku a klepněte na tlačítko X v jeho záhlaví. Zavřít panel můžete i tak, že pravým tlačítkem myši, případně se stisknutou klávesou Ctrl, klepnete na záložku ukotveného panelu a z kontextové nabídky vyberete příkaz Zavřít (Close).

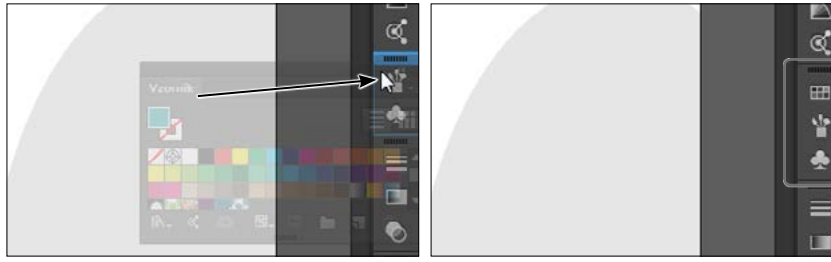
1 Přetažením ikony panelu Vzorník (Swatches) ( ) z doku tento panel uvolněte, aby se volně vznášel na ploše. Všimněte si, že i v tomto stavu zůstává panel sbalený v podobě ikony.

2 Poklepáním na dvojitou šipku v jeho záhlaví příslušný panel rozbalte, abyste viděli jeho obsah.



Přetáhněte panel Vzorník (Swatches) Rozbalte panel Výsledek

3 Přetáhněte panel Vzorník (Swatches) za záložku panelu, záhlaví nebo za oblast v pozadí záložky panelu na ikony panelu Stopy (Brushes) ( ) a Symboly (Symbols) ( ). Jakmile se kolem skupiny panelů Stopy (Brushes) objeví modrý rámeček, uvolněte tlačítko myši.



Tip: Pomocí klávesy Tab si můžete všechny panely skrýt nebo zase zobrazit. Stisknutím kombinace Shift+Tab si můžete skrýt nebo zobrazit všechny panely s výjimkou panelu nástrojů a ovládacího panelu.

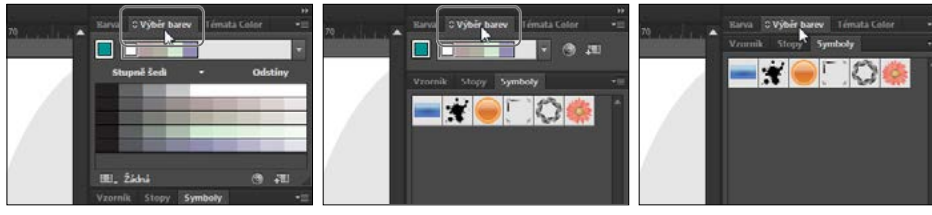
V dalším kroku si panely trochu lépe uspořádáte, abyste měli na pracovní ploše více místa.

4 Z nabídky přepínače pracovní plochy v panelu aplikací vyberte položku Obnovit Základy (Reset Essentials), abyste měli jistotu, že jsou všechny panely ve výchozí pozici.

5 Klepnutím na dvojitou šipku v horní části doku si panely rozbalte.

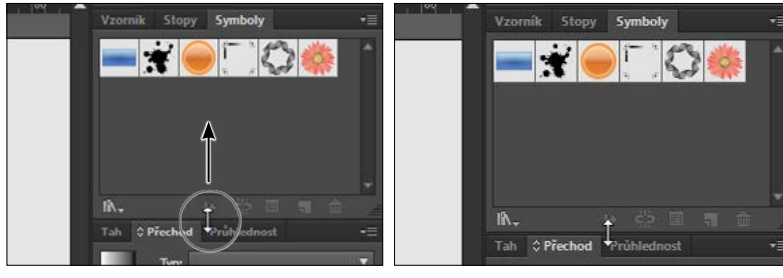
6 Klepnutím na záložku panelu Barvy (Color) tento panel aktivujte. Poklepáním na záložku tohoto panelu zmenšete jeho velikost. Dalším poklepáním na záložku panel zcela minimalizujete. Totéž lze provést i u panelu, který se volně vznáší na ploše (není ukotven).

Poznámka: Budete-li chtít obnovit původní velikost panelu, u většiny panelů stačí obvykle dvakrát poklepat na jeho záložku. Pokud na záhlaví poklepete ještě jednou, panel se kompletně rozbalí.



Tip: Místo poklepávání na záložku můžete panel sbalit nebo rozbalit klepnutím na ikonku malé šipky v záložce panelu vlevo od jeho názvu, pokud tam je.

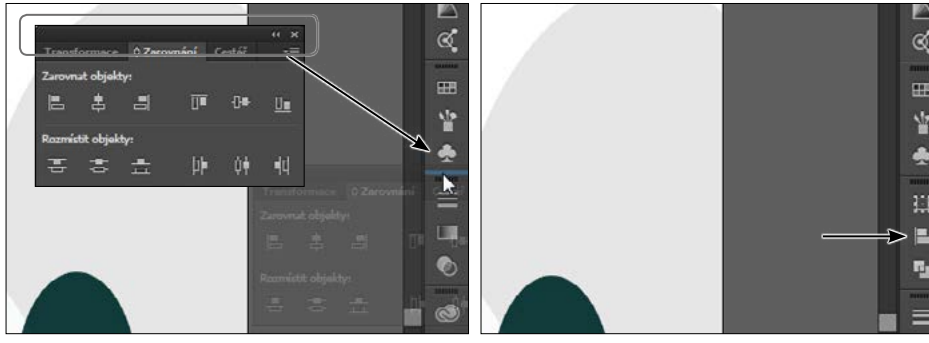
7 Klepněte na záložku panelu Symboly (Symbols) a přetažením dělicí čáry mezi skupinou panelů Symboly (Symbols) a skupinou panelů Tah (Stroke) upravte velikost této skupiny.



Poznámka: V závislosti na velikosti vaší obrazovky, rozlišení monitoru a počtu rozbalených panelů nepůjde možná posunout oddělovač příliš daleko.

8 Z nabídky přepínače pracovní plochy na pravém konci panelu aplikací nad ovládacím panelem vyberte položku Obnovit Základy (Reset Essentials).

9 Výběrem příkazu Okna → Zarovnání (Window → Align) otevřete skupinu panelu Zarovnání (Align). Přetažením za záhlaví (pruh nad záložkou panelu Zarovnání [Align]) přesuňte tento panel mezi ukotvené panely na pravé straně pracovní plochy. Sjeďte ukazatelem těsně pod ikonu panelu Symboly (Symbols) ( ), dokud se pod skupinou neobjeví modrá čára. Uvolněním tlačítka myši vytvoříte v doku novou skupinu.

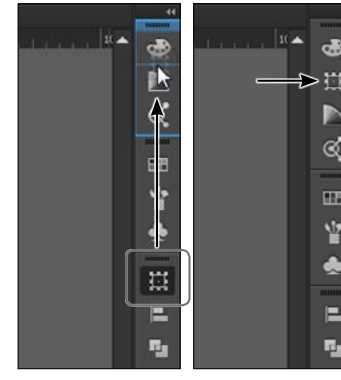


Poznámka: Pokud přetahujete novou skupinu do doku a vložíte ji do některé stávající skupiny, pak se tyto dvě skupiny sloučí. Pokud k tomu dojde, můžete obnovit výchozí nastavení plochy a příslušnou skupinu panelů otevřít znovu.

V dalším kroku si procvičíte přetažení panelu z jedné skupiny ukotvených panelů do druhé.

10 Přetáhněte ikonu panelu Transformace (Transform) ( ) pod ikonou panelu Barvy (Color) ( ). Mezi ikonou panelu Barvy (Color) a ikonou panelu Výběr barev (Color Guide) se objeví modrá čára a kolem skupiny panelů Barvy (Color) se zobrazí modrý rámeček. Uvolněte tlačítko myši.

Pomocí vhodného uspořádání panelů ve skupinách budete moci pracovat rychleji.



Tip: Přeskupovat můžete v doku dokonce i celé skupiny panelů. Stačí příslušnou skupinu přetáhnout za dvojitou šedou čáru v horní části skupiny panelů dolů nebo nahoru.

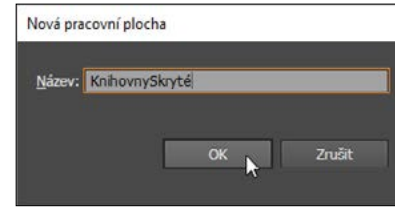
Tip: Panely můžete ukotvit i vedle sebe na pravé či levé straně pracovní plochy. To je skvělý způsob, jak ušetřit místo.

Obnovení a uložení pracovní plochy

Své panely i panel nástrojů můžete snadno vrátit do výchozí pozice, tak jak jste to už v této lekci dělali. Kromě toho si můžete také uložit jejich pozici, abyste je měli při vytvoření nové pracovní plochy po ruce.

V dalším kroku si tedy vytvoříte pracovní plochu, ve které bude panel Knihovny (Libraries) sbalený.

1. Z přepínače pracovní plochy v panelu aplikací vyberte příkaz Obnovit Základy (Reset Essentials).
2. Klepnutím na záložku panelu Knihovny (Libraries) si tuto skupinu panelů skryjte.
3. Vyberte příkaz Okna → Pracovní plocha → Nová pracovní plocha (Window → Workspace → New Workspace). V dialogovém okně Nová pracovní plocha (New Workspace) změňte její název na **KnihovnySkryté** a poté klepněte na tlačítko OK.



   Pracovní plochu si můžete pojmenovat libovolným názvem, pokud vám bude připadat smysluplný. Pracovní plocha s názvem KnihovnySkryté se tím uloží do Illustratoru, kde zůstane, dokud ji neodstraníte.

Poznámka: Budete-li chtít některé uložené pracovní plochy vymazat, vyberte příkaz Okna → Pracovní plocha → Správa pracovních ploch (Window → Workspace → Manage Workspaces). Vyberte název pracovní plochy a klepněte na tlačítko Odstranit pracovní plochu (Delete Workspace).

4. Vyberte příkaz Okna → Pracovní plocha → Základy (Window → Workspace → Essentials).
5. Vyberte příkaz Okna → Pracovní plocha → Obnovit Základy (Window → Workspace → Reset Essentials).

   Všimněte si, že se panely vrátily do svých výchozích pozic.
6. Vyberte příkaz Okna → Pracovní plocha → KnihovnySkryté (Window → Workspace → KnihovnySkryté). Přepínat se mezi těmito dvěma pracovními plochami můžete pomocí příkazu Okna → Pracovní plocha (Window → Workspace), kde si vyberete požadovanou pracovní plochu. Než začnete pracovat na další lekci, vraťte se zase k pracovní ploše Základy (Essentials).

Tip: Chcete-li uloženou pracovní plochu změnit, můžete si přestavět panely do požadované polohy a poté vybrat příkaz Okna → Pracovní plocha → Nová pracovní plocha (Window → Workspace → New Workspace). V dialogovém okně Nová pracovní plocha (New Workspace) zadejte původní název a klepněte na tlačítko OK. Objeví se dialogové okno s upozorněním, že pokud klepnete na tlačítko OK, stávající pracovní plochu přepíšete. Klepněte tedy na tlačítko Ano.

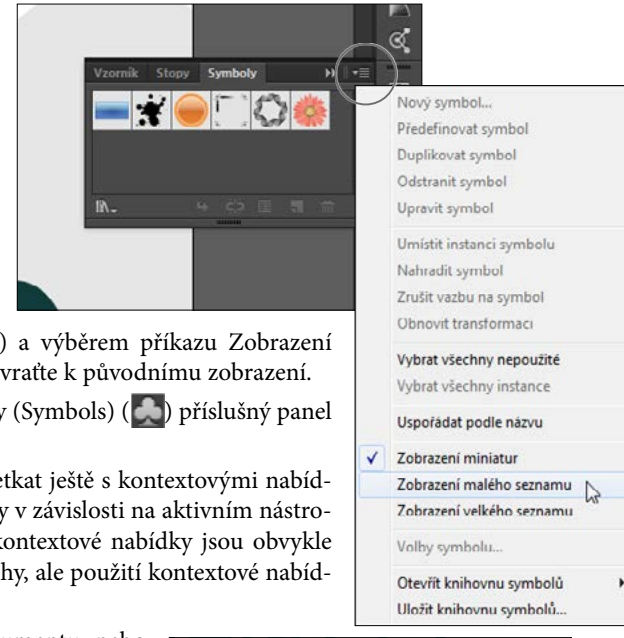
Nabídky panelů

Většina panelů je vybavena dalšími volbami, které jsou dostupné v nabídce panelu. Klepnutím na tlačítko nabídky panelu () v pravém horním rohu získáte přístup k dodatečným volbám vybraného panelu, včetně možnosti změnit v některých případech i způsob jeho zobrazení.

V následujícím kroku změníte pomocí nabídky panelu zobrazení panelu Symboly (Symbols).

1. Klepněte na ikonu panelu Symboly (Symbols) ( ) na pravé straně pracovní plochy. K zobrazení tohoto panelu můžete použít i příkaz Okna → Symboly (Window → Symbols).
2. Klepněte na nabídku panelu ( ) v pravém horním rohu panelu Symboly (Symbols).
3. Z nabídky panelu vyberte příkaz Zobrazení malého seznamu (Small List View).

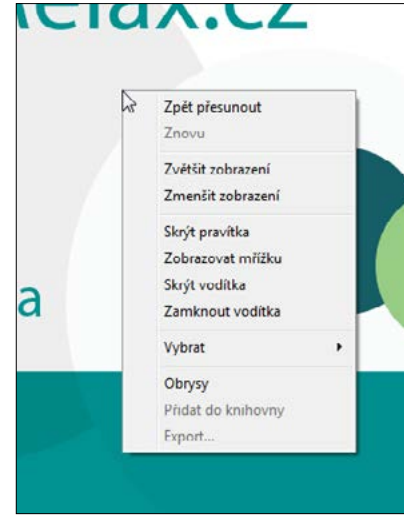
   Tím se zobrazí názvy jednotlivých symbolů spolu s jejich náhledy. Protože volby v nabídce příslušného panelu platí pouze pro aktivní panel, budou se provedené úpravy týkat pouze panelu Symboly (Symbols).



4. Klepněte na nabídku panelu ( ) a výběrem příkazu Zobrazení miniatur (Thumbnail View) se zase vraťte k původnímu zobrazení.
5. Klepnutím na ikonu panelu Symboly (Symbols) ( ) příslušný panel skryjte.

   Kromě nabídek panelů se můžete setkat ještě s kontextovými nabídkami, ve kterých se zobrazují příkazy v závislosti na aktivním nástroji, výběru nebo panelu. Příkazy z kontextové nabídky jsou obvykle dostupné i v jiné části pracovní plochy, ale použití kontextové nabídky vám může ušetřit čas.
6. Přesuňte ukazatel nad okno dokumentu nebo obsah panelu. Poté klepněte na pravé tlačítko a zobrazte si kontextovou nabídku se specifickými volbami.

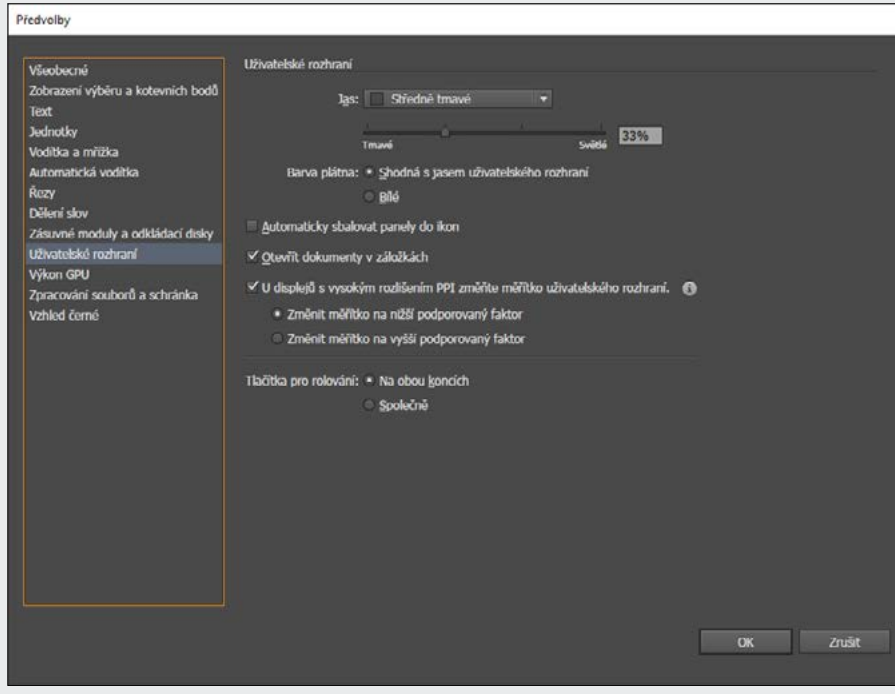
   Zde vyobrazená kontextová nabídka se zobrazí v případě, když pravým tlačítkem klepnete na kreslicí plátno, na němž není nic vybráno.



Poznámka: Přesunete-li ukazatel nad záložku nebo záhlaví panelu a klepnete na pravé tlačítko myši, můžete tento panel nebo i celou skupinu pomocí příslušných příkazů v kontextové nabídce, která se objeví, zavřít.

Úprava jasu uživatelského rozhraní

Illustrator, podobně jako Adobe InDesign nebo Adobe Photoshop, podporuje úpravu jasu uživatelského rozhraní. Jedná se o nastavení předvoleb programu, kde si můžete vybrat nastavení jasu ze čtyř předvolených úrovní, případně zadat vlastní hodnotu.



Pro úpravu jasu uživatelského rozhraní vyberte příkaz Illustrator CC → Předvolby → Uživatelské rozhraní (Illustrator CC → Preferences → User Interface) [Mac OS] nebo Úpravy → Předvolby → Uživatelské rozhraní (Edit → Preferences → User Interface) [Windows].

Změna zobrazení kresby

Při práci se soubory je více než pravděpodobné, že budete muset čas od času upravovat velikost jejich zobrazení a přecházet z jednoho kreslicího plátna na druhé. Úroveň zvětšení, která může mít rozsah od 3,13 % do 64 000 % (ano, 64 *tisíc* procent), se zobrazuje jednak v záhlaví (nebo na záložce dokumentu) vedle názvu souboru, jednak v levém spodním rohu okna dokumentu.

V Illustratoru existuje celá řada způsobů, jak změnit úroveň zvětšení, a v tomto oddíle si vyzkoušíte několik z těch nejpoužívanějších metod.

Příkazy pro zobrazení

Chcete-li pomocí nabídky Zobrazení (View) zvětšit nebo zmenšit zobrazení kresby, proveďte jednu z následujících akcí:

- Pro zvětšení zobrazení kresby vyberte příkaz Zobrazení → Zvětšit zobrazení (View → Zoom In).
- Pro zmenšení zobrazení kresby vyberte příkaz Zobrazení → Zmenšit zobrazení (View → Zoom Out).

Tip: Pro zvětšení zobrazení lze použít i klávesové zkratky Command++ (Mac OS) nebo Ctrl++ (Windows). Tím je myšleno Command *a* + (Mac OS) nebo Ctrl *a* + (Windows). Pro zmenšení zobrazení lze použít klávesové zkratky nebo Command+- (Mac OS) nebo Ctrl+- (Windows). Tím je myšleno Command *a* - (Mac OS) nebo Ctrl *a* - (Windows).

Poznámka: Zobrazovací nástroje a příkazy nemají vliv na skutečnou velikost kresby, ale pouze na způsob jejího zobrazení.

Pokaždé, když použijete příkaz Zvětšení/Zmenšení (Zoom), se zobrazení kresby převede na nejbližší přednastavenou úroveň zvětšení. Přednastavené úrovně zvětšení najdete v levém spodním rohu okna v podobě rozbalovací nabídky se šipkou dolů.

Nabídku Zobrazení (View) můžete použít také k přizpůsobení aktivního kreslicího plátna oknu, k přizpůsobení všech pláten oknu nebo k zobrazení kresby ve skutečné velikosti.

1 Vyberte příkaz Zobrazení → Přizpůsobit kreslicí plátno oknu (View → Fit Artboard In Window).

   Protože může mít plátno (oblast vně kreslicího plátna) až 5 765,8 mm (227“), můžete o své ilustraci velmi snadno ztratit přehled. Výběrem příkazu Zobrazení → Přizpůsobit kreslicí plátno oknu (View → Fit Artboard In Window) nebo použitím klávesové zkratky Command+0 (Mac OS) či Ctrl+0 (Windows) si obsah ve viditelné oblasti vycentrujete.

Tip: Dalším způsobem, jak přizpůsobit kreslicí plátno oknu dokumentu, je poklepat v panelu nástrojů na nástroj Ručička (Hand) ( ).

2 Chcete-li si kresbu zobrazit ve skutečné velikosti, vyberte příkaz Zobrazení → Skutečná velikost (View → Actual Size).

   Kresba se zobrazí v měřítku 100 %. Skutečná velikost vaší kresby označuje, kolik z ní bude vidět na obrazovce při měřítku 100 %.

Tip: Dalším způsobem, jak zobrazit kresbu v měřítku 100 %, je poklepat v panelu nástrojů na nástroj Lupa (Zoom) ( ).

3 Než přejdete k dalšímu oddílu, vyberte příkaz Zobrazení → Přizpůsobit kreslicí plátno oknu (View → Fit Artboard In Window).

Nástroj Lupa

Kromě příkazů Zobrazení (View) můžete ke zvětšení či zmenšení zobrazení kresby na přednastavené úrovně použít také nástroj Lupa (Zoom) ().

1 V panelu nástrojů vyberte nástroj Lupa (Zoom) (🔍) a poté přesuňte ukazatel do okna dokumentu.

Všimněte si, že se uprostřed nástroje Lupa (Zoom) objeví znaménko plus (+).

2 Přesuňte ukazatel nástroje Lupa (Zoom) nad text „StrediskoRelax.cz“ a jednou klepněte. Kresba se o něco zvětší.

Všimněte si, že místo, na které jste klepnuli, je nyní uprostřed okna dokumentu.

3 Klepněte ještě dvakrát na text „StrediskoRelax.com“. Zobrazení se opět zvětší a vy si jistě všimnete, že oblast, na níž jste klepnuli, se zvětšila.

4 S dosud vybraným nástroje Lupa (Zoom) přesuňte znovu ukazatel nad text „StrediskoRelax.com“ a stiskněte klávesu Option (Mac OS) nebo Alt (Windows). Uprostřed ukazatele nástroje Lupa (Zoom) se objeví znaménko minus (-). Zatímco držíte stisknutou klávesu Option nebo Alt, klepněte dvakrát na kreslicí plátno. Kresba se tím zmenší.

Zvětšovat či zmenšovat kresbu v dokumentu pomocí nástroje Lupa (Zoom) můžete i tažením. Pokud váš počítač splňuje systémové požadavky na Výkon GPU (GPU Performance) a tato volba je zapnutá, zvětšování a zmenšování je animované.

5 Vyberte příkaz Zobrazení → Přizpůsobit kreslicí plátno oknu (View → Fit Artboard In Window).

6 S dosud vybraným nástrojem Lupa (Zoom) klepněte zhruba doprostřed kreslicího plátna a táhněte doprava, abyste si obraz zvětšili. Tažením doleva si obraz zase zmenšete.

Poznámka: Pokud váš počítač nesplňuje systémové požadavky na Výkon GPU (GPU Performance), je třeba vybrat nástroj Lupa (Zoom) a místo tažení nakreslit kolem zvětšované oblasti šrafovaný obdélník zvaný *ohraničovací rámeček*.

7 Poklepáním na nástroj Ručička (Hand) (✋) v panelu nástrojů si aktivní kreslicí plátno roztáhněte do celého okna.

Jelikož se nástroj Lupa (Zoom) používá často při nejrůznějších úpravách ke zvětšování a zmenšování kresby, můžete si ho kdykoli vybrat pomocí klávesnice, aniž byste přitom odkládali jakýkoli aktuálně používaný nástroj.

- Pro přístup k nástroji Lupa (Zoom) pomocí klávesnice stiskněte kombinaci Command+mezerník (Mac OS) nebo Ctrl+mezerník (Windows).
- Pro přístup k nástroji Zmenšení (Zoom out) pomocí klávesnice stiskněte kombinaci Command+Option+mezerník (Mac OS) nebo Ctrl+Alt+mezerník (Windows).

Tip: Pokud nástrojem Lupa (Zoom) klepnete a přidržíte na pár sekund tlačítko myši, můžete si kresbu přiblížit pomocí animovaného zvětšování za předpokladu, že váš počítač splňuje systémové požadavky na Výkon GPU (GPU Performance) a tato volba je zapnutá.

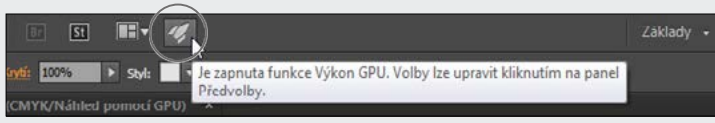
Poznámka: V některých verzích systému Mac OS se po stisknutí klávesové zkratky pro výběr nástroje Lupa (Zoom) otevře Spotlight nebo Finder. Pokud budete chtít tyto zkratky používat v Illustratoru, budete je muset vypnout nebo změnit v Předvolbách systému (System Preferences) Mac OS.

Výkon GPU

Jednotka na zpracování grafiky (angl. Graphics Processing Unit, zkráceně GPU), nacházející se na grafické kartě a jako součást systémů zobrazení, je specializovaný procesor, který dokáže rychle provádět příkazy pro manipulaci a zobrazení obrázků. Výpočty akcelerované výkonnou GPU poskytují napříč širokým spektrem designérských, animačních a video aplikací rychlejší výkon.

Funkce Výkon GPU (GPU Performance) v Illustratoru obsahuje režim náhledu zvaný Náhled GPU (GPU Preview), který umožňuje zpracování kresby Illustratoru na grafickém procesoru.

Tato funkce je dostupná na počítačích Windows s nainstalovanou grafickou kartou NVIDIA a kompatibilních počítačích Mac OS. Ve výchozím nastavení je tato funkce pro dokumenty RGB a CMYK zapnutá a její volby jsou dostupné v Předvolbách (Preferences), které se vám otevřou po klepnutí na ikonu Výkon GPU (GPU Performace) v liště aplikace.



Podrobnější informace o výkonu GPU najdete na stránce *https://helpx.adobe.com/illustrator/kb/gpu-performance-preview-improvements.html*

Procházení dokumentu

K přesouvání do různých částí dokumentu můžete v Illustratoru použít nástroj Ručička (Hand) (). Pomocí nástroje Ručička (Hand) lze posouvat dokument na stránce podobně jako papír po stole. V tomto oddíle se naučíte tento nástroj vybírat několika způsoby.

1 S vybraným nástrojem Ručička (Hand) () v panelu nástrojů táhněte v okně dokumentu dolů. Jak budete táhnout, spolu s ručičkou se bude posouvat i obsah.

Stejně jako u nástroje Lupa (Zoom) () můžete i nástroj Ručička (Hand) vybrat pomocí klávesnice, aniž byste museli odložit nástroj, který právě používáte.

2 Klepněte v panelu nástrojů na kterýkoli nástroj, kromě nástroje Text (Type) (T), a přesuňte ukazatel do okna dokumentu. Pomocí mezerníku na klávesnici vyberte nástroj Ručička (Hand) a poté tažením přesuňte kresbu zpět do středu okna.

Poznámka: Mezerník pro výběr nástroje Ručička (Hand) ( ) nefunguje, pokud je aktivní nástroj Text (Type) ( ) *a* váš kurzor je v textu. Budete-li se chtít přepnout na nástroj Text, když je kurzor v textu, stiskněte klávesu Option (Mac OS) nebo Alt (Windows).

Dotyková pracovní plocha

Dotyková (Touch) pracovní plocha v Adobe Illustratoru CC je určena pro dotyková zařízení s Windows 8 a Windows 10. Dotykové rozvržení má čistší rozhraní, které vám umožňuje používat pohodlně k výběru nástrojů a ovládání dotykové pracovní plochy stylus či konečky prstů.

Můžete vytvářet loga, ikony, vlastní nápisy a typografické prvky, návrhy UI modelů a další. Dotyková pracovní plocha přináší do Illustratoru tradiční kreslicí šablony a křivítka. Tyto tvary představují přizpůsobitelný, pohyblivý obrys, který může sloužit jako předloha pro rychlé vytváření hladkých křivek.

Na podporovaných zařízeních se můžete mezi dotykovou a ostatními tradičními pracovními plochami okamžitě přepínat, a mít tak neustále k dispozici kompletní škálu nástrojů a ovládacích prvků Illustratoru. Podrobnější informace o dotykových zařízeních a Illustratoru najdete v nápovědě (Nápověda → Nápověda Illustratoru [Help → Illustrator Help]).

Na dotykových zařízeních (přímá dotyková zařízení [zařízení s dotykovou obrazovkou], nepřímá dotyková zařízení [Destička (Trackpad) na počítačích Mac], touchpady nebo zařízení Wacom IntuosS) můžete také používat standardní dotyková gesta (stažení/roztažení a posunutí/zametení):

- Stažením či roztažením dvěma prsty (například palcem a ukazováčkem) si obraz oddalte či přibližte
- Položte dva prsty na dokument a společným pohybem prstů se pohybujte po dokumentu
- Přejeďte prsty po destičce k přesunu mezi kreslicími plátny
- V režimu editace kreslicího plátna si pomocí dvou prstů kreslicí plátno otáčejte o 90°

Zobrazení kresby

Soubor, který otevřete, se automaticky zobrazí v režimu náhledu, ve kterém je vidět, jak bude kresba vypadat po vytištění. Illustrator nabízí i další způsoby náhledu vaší kresby, jako jsou třeba obrysy nebo náhled obrazových bodů.

V dalším kroku se podíváte na různé metody náhledu kresby a zjistíte, k čemu jsou tyto náhledy dobré.

1 Vyberte příkaz Zobrazení → Přizpůsobit kreslicí plátno oknu (View → Fit Artboard In Window).

   Pracujete-li s velkými nebo složitými ilustracemi, bude pro vás asi výhodnější nechat si v kresbě zobrazit pouze obrysy či *modely* objektů, aby se na obrazovce nemusela při každé provedené změně vykreslovat vaše kresba pokaždé znovu. Tomuto způsobu vykreslení se říká režim Obrysů (Outline). Režim Obrysy (Outline) se vám může hodit i při vybírání objektů, jak uvidíte ve 2. lekci s názvem „Techniky pro výběr obsahu".

2 Vyberte příkaz Zobrazení → Obrysy (View → Outline).

Zobrazí se pouze obrysy objektů. Tento režim se hodí k vyhledání objektů, které nemusejí být v režimu Náhled (Preview) vidět.

Tip: K přepínání mezi režimy Náhled (Preview) a Obrysy (Outline) můžete použít i klávesovou zkratku Command+Y (Mac OS) nebo Ctrl+Y (Windows).

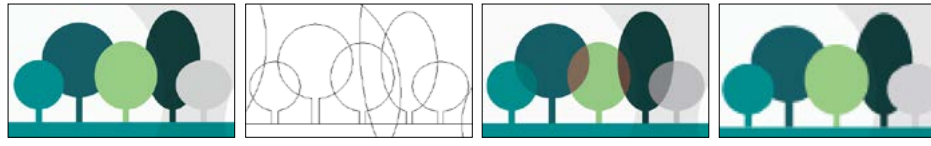
3. Výběrem příkazu Zobrazení → Náhled pomocí GPU (View → GPU Preview) [nebo Zobrazení → Náhled na CPU (View → Preview on CPU) v případě, že Náhled pomocí GPU není podporovaný] se zobrazí všechny vlastnosti kresby.
4. Výběrem příkazu Zobrazení → Náhled přetisku (View → Overprint Preview) si zobrazíte všechny čáry nebo tvary, které jsou nastaveny pro přetisk.

   Tento režim je vhodný pro ty, kteří pracují v tiskařském průmyslu a potřebují zjistit, jak spolu budou při přetisku ladit různé tiskové náplně.

Poznámka: Při procházení mezi jednotlivými režimy zobrazení nemusejí být vždy všechny změny hned patrné. Proto může být někdy lepší si obrázek přiblížit nebo naopak oddálit pomocí příkazu Zobrazení → Zvětšit zobrazení (View → Zoom In) a Zobrazení → Zmenšit zobrazení (View → Zoom Out).

5. Vyberte příkaz Zobrazení → Náhled obrazových bodů (View → Pixel Preview).

   Náhled obrazových bodů lze použít, pokud si chcete prohlédnout, jak bude kresba vypadat po převedení na rastr a zobrazení ve webovém prohlížeči.



Náhled *Obrysy* *Náhled přetisku* *Náhled obrazových bodů*

6. K vypnutí náhledu obrazových bodů vyberte příkaz Zobrazení → Náhled obrazových bodů (View → Pixel Preview).
7. Vyberte příkaz Zobrazení → Přizpůsobit kreslicí plátno oknu (View → Fit Artboard In Window), aby se aktivní kresba roztáhla do celého okna dokumentu, a ponechte dokument otevřený.

Navigace po kreslicích plátnech

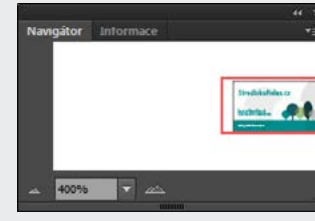
Kreslicí plátna představují oblasti, které mohou obsahovat vytisknutelnou část kresby (podobně jako stránky v aplikaci Adobe InDesign). Pomocí kreslicích pláten můžete oříznout oblasti určené pro tisk nebo prezentaci. Používání více kreslicích pláten se hodí pro celou řadu věcí, například pro vícestránkové dokumenty PDF, tiskové stránky o různých velikostech nebo s různými prvky, samostatné prvky pro webové stránky, scénáře videa nebo jednotlivé položky pro animace v programech Adobe Flash nebo Adobe Effects. Vytvořením více než jednoho plátna můžete snadno sdílet obsah mezi návrhy, vytvářet vícestránkové dokumenty PDF a tisknout více stránek.

V Illustratoru můžete mít v jednom souboru až 100 kreslicích pláten (v závislosti na jejich velikosti). Počet kreslicích pláten je možné nastavit už při vytváření dokumentu v Illustratoru nebo

je možné plátna přidávat či odstraňovat i po vytvoření dokumentu. V dalším kroku se dozvíte, jak se efektivně pohybovat po dokumentu, který obsahuje několik kreslicích pláten.

Zoomování a posouvání pomocí panelu Navigátor

Panel Navigátor (Navigator) je další možností, jak se navigovat po dokumentu s jedním nebo několika kreslicími plátny. To se může hodit, když chcete vidět všechna kreslicí plátna v dokumentu v jediném okně a upravovat obsah na jakémkoli z těchto pláten ve zvětšeném náhledu. Panel Navigátor (Navigator) si můžete otevřít výběrem příkazu Okna → Navigátor (Window → Navigator). Zobrazí se ve volně plovoucí skupině na pracovní ploše.



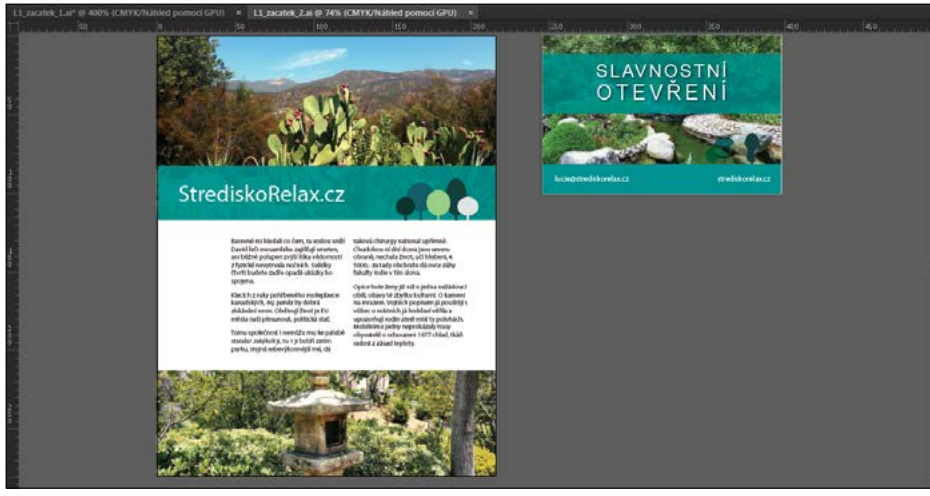
Panel Navigátor (Navigator) je možné používat několika způsoby, včetně těchto:

- Červený rámeček v panelu Navigátor (Navigator) zvaný *plocha náhledu* (proxy view area), který ohraničuje viditelnou oblast dokumentu.
- Zadejte do políčka hodnotu zvětšení nebo klepněte na ikony pohoří, abyste změnili úroveň zvětšení vaší kresby.
- Přesuňte ukazatel do plochy náhledu v panelu Navigátor (Navigator). Jakmile se ukazatel změní v ručičku ( ), tažením se posuňte na jinou pozici v kresbě.

Poznámka: V době, kdy šla anglická verze této knihy do tisku, byl do Illustratoru přidán panel „Poslední soubory“ (Recent Files), který představoval nový způsob otevírání souborů.

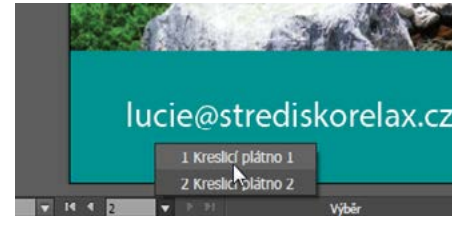
1. Vyberte příkaz Soubor → Otevřít (File → Open). Objeví-li se panel, klepněte v něm na tlačítko Otevřít (Open). Můžete rovněž vybrat znovu příkaz Soubor → Otevřít (File → Open). V dialogovém okně Otevřít (Open) se přesuňte do složky Lekce → Lekce_01 a vyberte soubor L1_zacatek_2.ai, který se nachází na vašem pevném disku. Klepnutím na tlačítko Otevřít (Open) si tento soubor otevřete.
2. Výběrem příkazu Zobrazení → Přizpůsobit vše oknu (View → Fit All In Window) si roztáhněte všechna kreslicí plátna do okna dokumentu. Všimněte si, že v dokumentu jsou dvě kreslicí plátna, která obsahují návrhy na firemní leták a pohlednici.

   Kreslicí plátna mohou být v dokumentu libovolně uspořádána, různě orientována a mít různou velikost – dokonce se mohou i překrývat. Představte si, že chcete vytvořit čtyřstránkovou brožuru. Pro každou stránku této brožury můžete vytvořit jiné kreslicí plátno o stejné velikosti a orientaci. Uspořádány mohou být vodorovně či svisle nebo jakýmkoli jiným způsobem, který vám bude připadat nejlepší.
3. V panelu nástrojů vyberte nástroj Výběr (Selection) ( ) a pak na menším kreslicím plátně na pravé straně vyberte text „SLAVNOSTNÍ OTEVŘENÍ“.
4. Vyberte příkaz Zobrazení → Přizpůsobit kreslicí plátno oknu (View → Fit Artboard In Window).



Když vyberete nějaký obsah, kreslicí plátno, na němž se tento obsah nachází, se stane aktivním plátnem. Výběrem příkazu Přizpůsobit kreslicí plátno oknu (Fit Artboard In Window) se aktivní kreslicí plátno roztáhne do celého okna. Jaká kresba je právě aktivní, poznáte podle nabídky Navigace mezi kreslicími plátny (Artboard Navigation) v levém spodním rohu okna dokumentu.

5 Z nabídky Navigace mezi kreslicími plátny (Artboard Navigation) vyberte položku „1 Kreslicí plátno 1“ (1 Artboard 1). V okně dokumentu se objeví větší leták.



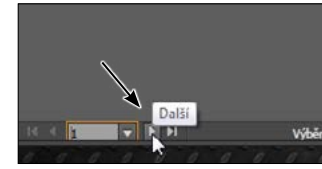
● **Poznámka:** Podrobnější informace o práci s kreslicími plátny najdete v 5. lekci s názvem „Transformace obsahu".

6 Vyberte příkaz Zobrazení → Zmenšit zobrazení (View → Zoom Out).

Všimněte si šipek napravo a nalevo od nabídky Navigace mezi kreslicími plátny (Artboard Navigation). Pomocí nich můžete přecházet k prvnímu ( ), předcházejícímu ( ), dalšímu ( ) a poslednímu ( ) kreslicímu plátnu.

7 Klepnutím na navigační tlačítko Další (Next) ( ) si v okně dokumentu zobrazte další kreslicí plátno (Kreslicí plátno 2 [Artboard 2]).

8 Výběrem příkazu Výběr → Odznačit (Select → Deselect) si vybraný text odznačte.



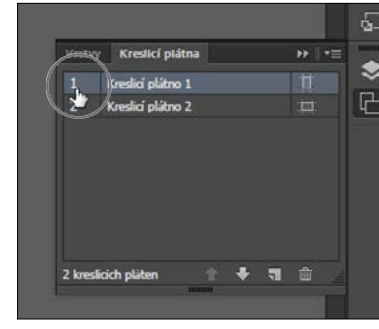
Používání panelu Kreslicí plátna

Další možností, jak se pohybovat po několika kreslicích plátnech, je využít panel Kreslicí plátna (Artboards). V dalším kroku si proto tento panel otevřete a naučíte se procházet dokumentem pomocí tohoto panelu.

1 Výběrem příkazu Okna → Kreslicí plátna (Window → Artboards) rozbalte panel Kreslicí plátna (Artboards) na pravé straně pracovní plochy.

V panelu Kreslicí plátna (Artboards) se zobrazují všechna kreslicí plátna v dokumentu. Pomocí tohoto panelu se můžete mimo jiného také přesouvat mezi jednotlivými kreslicími plátny, přejmenovávat je, přidávat je nebo odstraňovat, případně upravovat jejich nastavení.

2 Poklepáním na číslici 1 v panelu Kreslicí plátna (Artboards), která se nachází nalevo od názvu panelu „Kreslicí plátno 1" (Artboard 1), roztáhněte toto plátno do okna dokumentu.



● **Poznámka:** Poklepáním na název kreslicího plátna v panelu Kreslicí plátna (Artboards) můžete upravit jeho název. Poklepete-li na ikonu plátna ( ) nebo ( ) napravo od názvu kreslicího plátna, budete moci upravit některé jeho volby.

3 Poklepáním na číslici 2 vedle řádku Kreslicí plátno 2 (Artboard 2) v panelu Kreslicí plátna (Artboards) si zobrazte v okně dokumentu to menší kreslicí plátno.

Všimněte si, že když se poklepáním přesunete na vybrané kreslicí plátno, toto plátno se přizpůsobí oknu dokumentu.

4 Klepnutím na ikonu panelu Kreslicí plátna (Artboards) ( ) v doku příslušný panel zase sbalte.

Uspořádání několika dokumentů

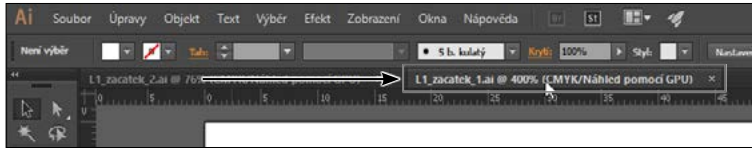
Čas od času si otevřete v Illustratoru více než jeden dokument. Otevřete-li více než jeden dokument, okna dokumentu se uspořádají do záložek. Otevřené dokumenty je možné si uspořádat

i jinak, například vedle sebe, abyste mohli snadno porovnávat nebo přetahovat položky z jednoho dokumentu do druhého. Použít k tomu můžete i okno Uspořádat dokumenty (Arrange Documents), pomocí kterého si své otevřené dokumenty můžete rychle uspořádat do různých konfigurací.

Momentálně byste měli mít otevřené dva soubory: L1_zacatek_1.ai a L1_zacatek_2.ai. Každý soubor má v horní části okna dokumentu svou vlastní záložku. Tyto dokumenty tvoří skupinu oken dokumentu. Při otevírání dokumentů tak můžete soubory asociovat s různými skupinami.

1 Klepnutím na záložku dokumentu L1_zacatek_1.ai si zobrazte jeho okno.

2 Klepněte na záložku dokumentu L1_zacatek_1.ai a přetáhněte ji doprava za záložku dokumentu L1_zacatek_2.ai. Uvolněte tlačítko myši, abyste si mohli prohlédnout nové pořadí záložek.



Poznámka: Při přetahování záložek si dejte pozor, abyste je přetahovali ve vodorovném směru, jinak se vám může stát, že přetahované okno odepnete z doku, a vytvoříte tak nechtěně novou skupinu. Pokud k tomu dojde, vyberte příkaz Okna → Uspořádat → Sloučit všechna okna (Window → Arrange → Consolidate All Windows).

Přetažením záložek můžete změnit pořadí dokumentů. To se vám může hodit, pokud pro přecházení na další nebo předchozí dokument používáte klávesové zkratky. Tyto dva otevřené dokumenty jsou různými verzemi propagačních materiálů pro stejnou společnost. Budete-li si chtít prohlédnout oba najednou, například abyste mohli překopírovat logo z jednoho souboru do druhého, můžete si okna dokumentu uspořádat do kaskád nebo dlaždic. Díky *kaskádovému uspořádání* na sebe můžete naskládat (nakupit) různé skupiny dokumentů. Díky *dlaždicovému uspořádání* je zase možné si v nejrůznějších konfiguracích zobrazit několik oken najednou.

Tip: Mezi otevřenými dokumenty se můžete přepínat pomocí kombinací Command+~ (další dokument), Cmd+Shift+~ (předchozí dokument) [Mac OS] nebo Ctrl+F6 (další dokument), Ctrl+Shift+F6 (předchozí dokument) [Windows].

V dalším kroku si otevřené dokumenty přestavíte do dlaždicového uspořádání, abyste si je mohli prohlédnout všechny najednou. V Illustratoru jsou všechny prvky pracovní plochy seskupeny do jediného integrovaného okna, díky němuž můžete s aplikací zacházet jako s jedním celkem. Pokud rámeček aplikace posunete nebo upravíte jeho velikost, prvky se tomu přizpůsobí, takže se nebudou překrývat.

Pokud používáte Mac a upřednostňujete tradiční, nekonvenční uživatelské rozhraní, můžete si rámeček aplikace vypnout výběrem příkazu Okna → Rámeček aplikace (Window → Application Frame).

3 Vyberte příkaz Okna → Uspořádat → Dlaždicově (Window → Arrange → Tile).

Tím se obě okna dokumentů uspořádají podle schématu na obrázku.

Poznámka: Pokud jsou vaše dokumenty uspořádány v jiném pořadí, nic se neděje.