

METODICKÝ MATERIÁL PRO VÝUKU ADOBE ILLUSTRATORU



PROSPECIÁLNÍ STŘEDNÍ ŠKOLY, ODBORNÁ UČILIŠTĚ A PRAKTICKÉ
ŠKOLY

Odborné učiliště a Praktická škola

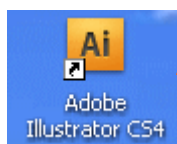
Lipová – lázně 45

Autor: Petr Polívka

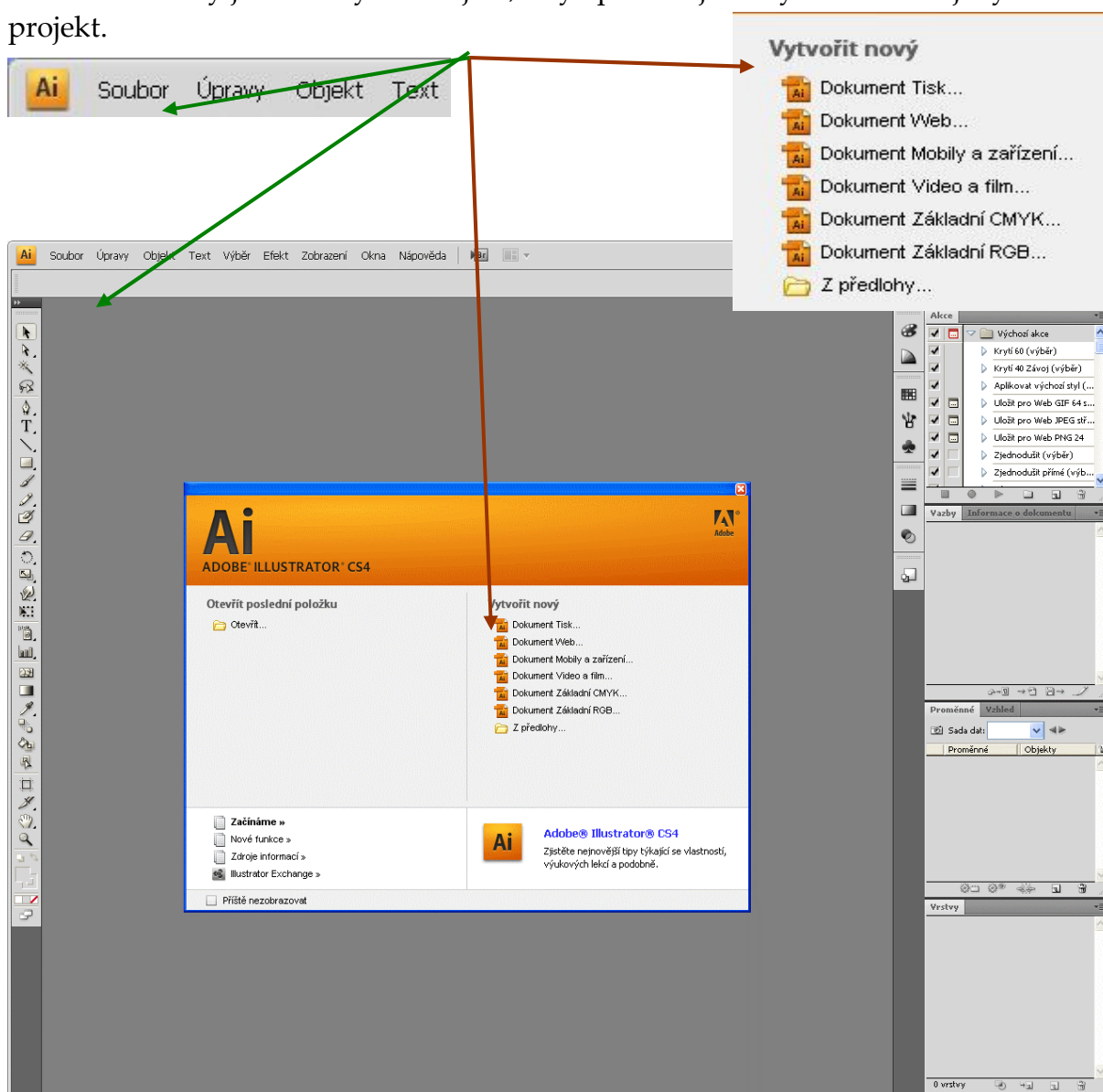
Seznámení s pracovní plochou



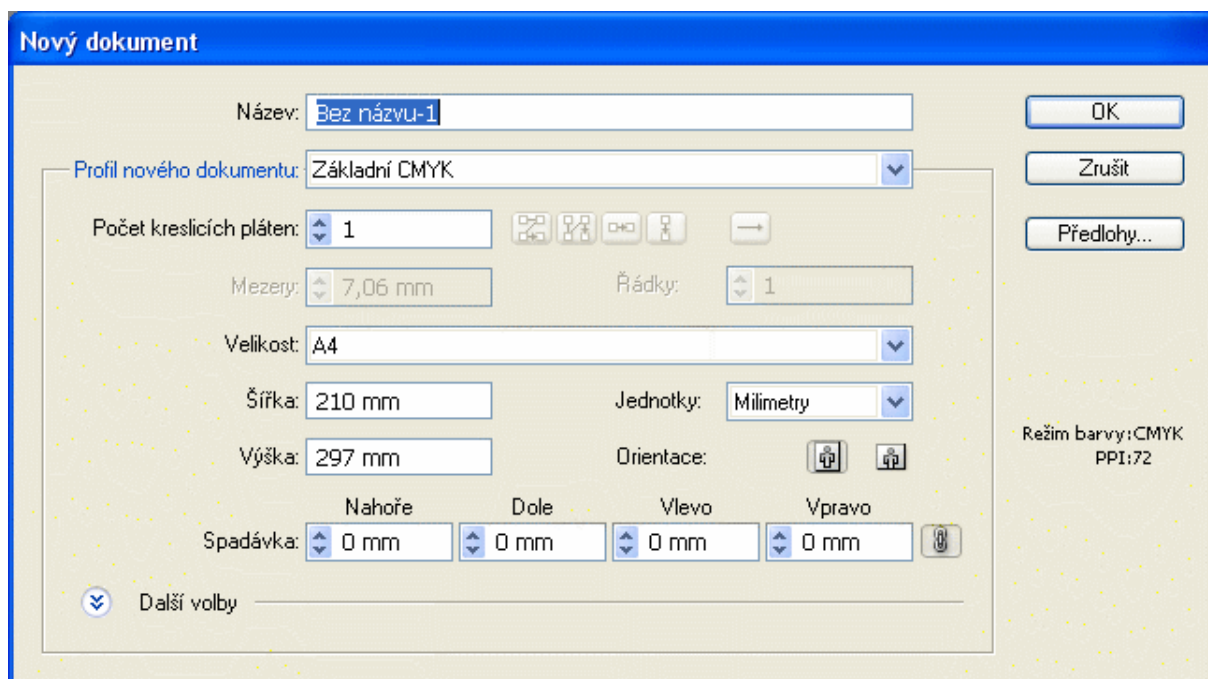
Spusťte dvojklikem levé myši ikonu ilustrátoru na ploše nebo v nabídce start.



Otevře se vám hlavní nabídka předloh. Soubory předloh můžeme otevřít a prohlížet z Adobe Bridže z úvodní obrazovky nebo otevřít přímo z nabídky soubor. Předlohy jsou dobrým zdrojem, když potřebujeme rychle začít nějaký projekt.



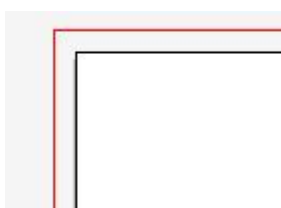
Po otevření dokumentu se objeví tabulka nastavení



Název – pojmenujeme si nový dokument, nastavíme si počet pláten, velikost plátna, jednotky ve kterých chceme dokument vypracovávat, orientaci plátna (na šířku nebo na výšku) a zadáme si spadávku-je to vzdálenost od okraje plátna které by se neobjevilo při tisku.

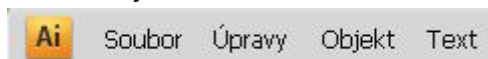
Po dokončení nastavení klikneme na OK

Otevře se nám pracovní prostředí Ilustrátoru

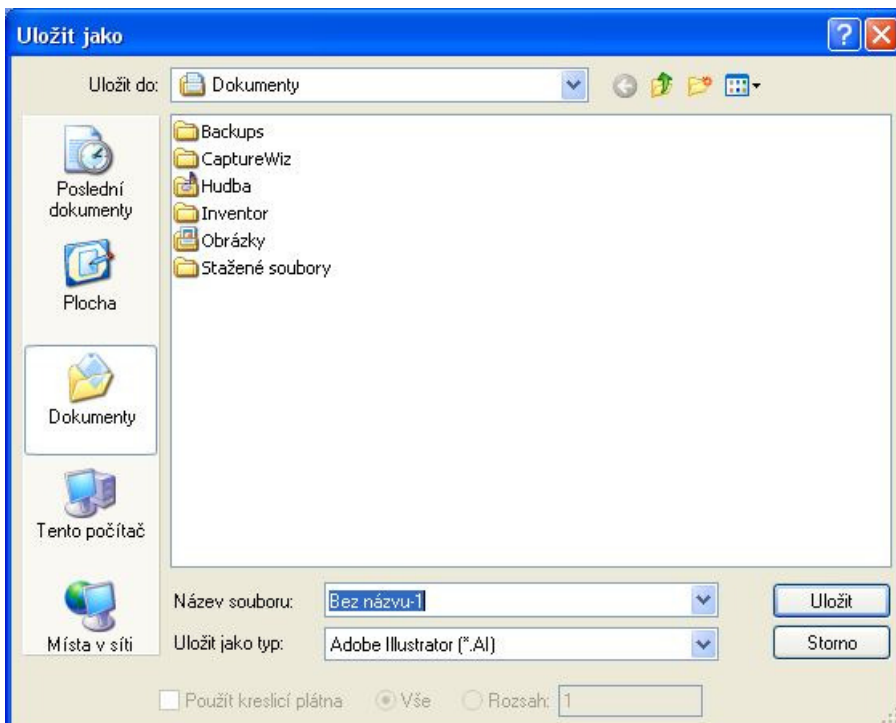
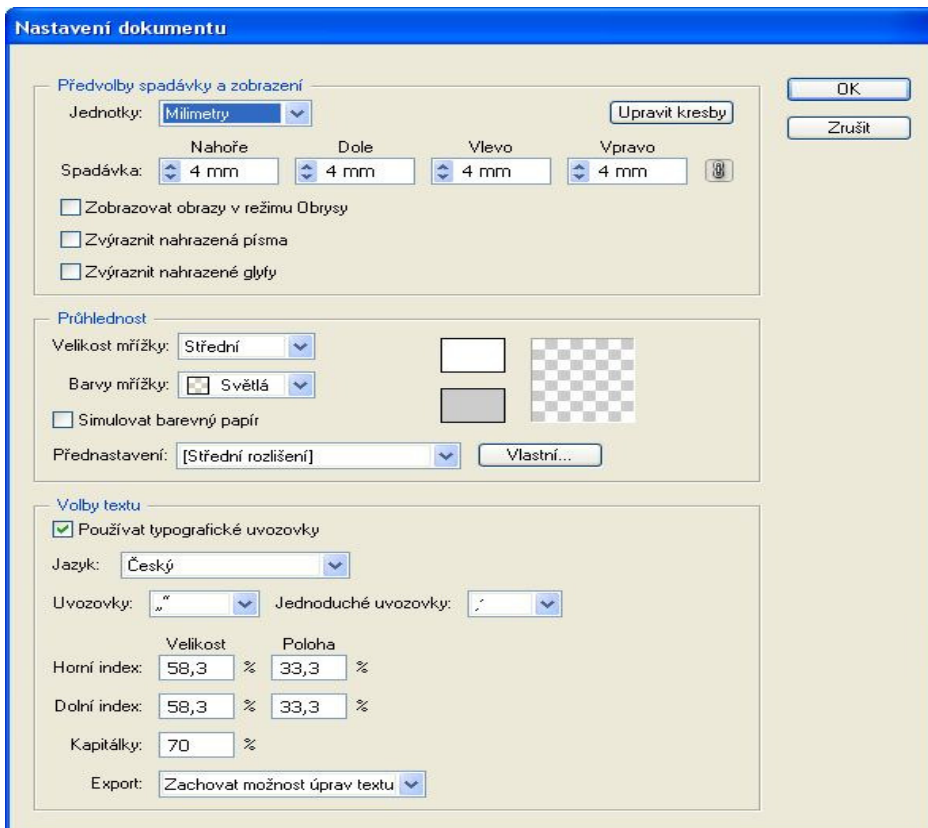


Červený okraj je kraj plátna-
černá je okraj spadávky.

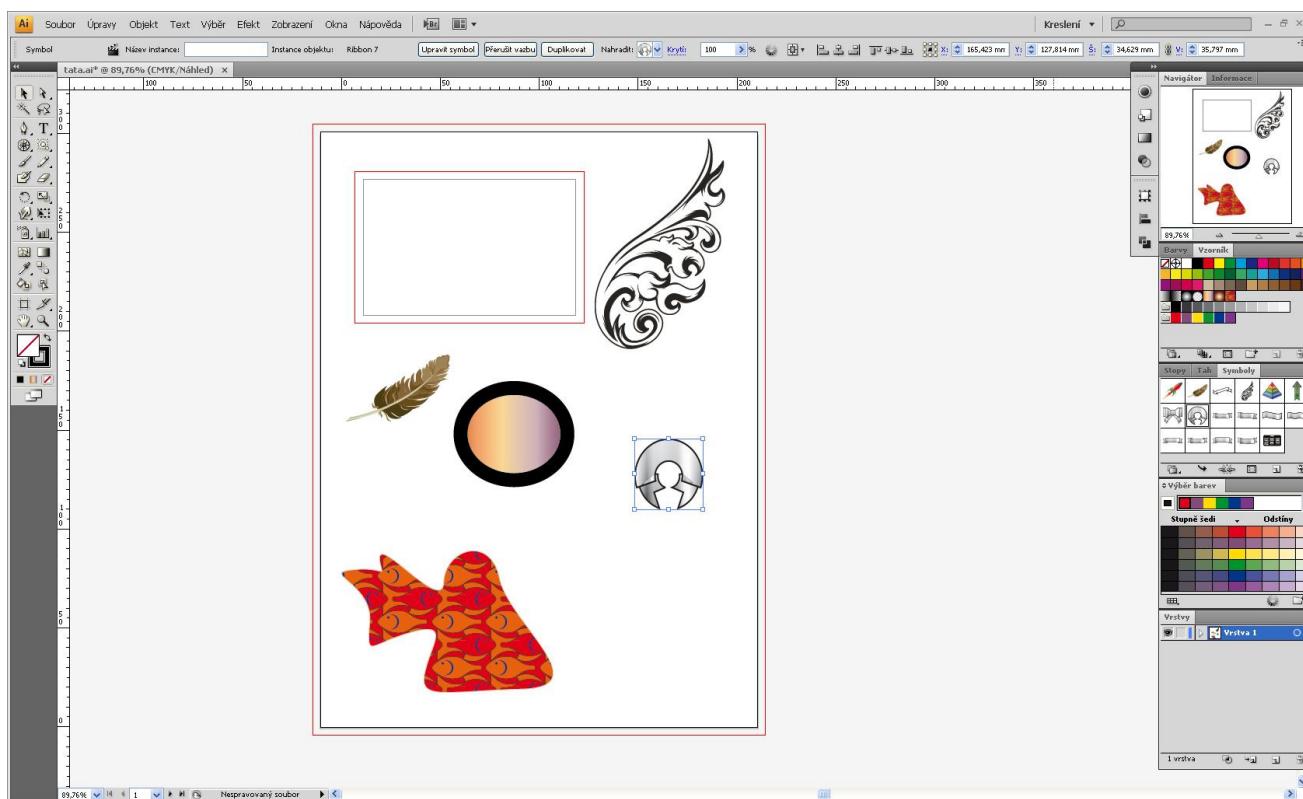
Klikneme myší na soubor a označíme nastavení dokumentu. Objeví se tabulka



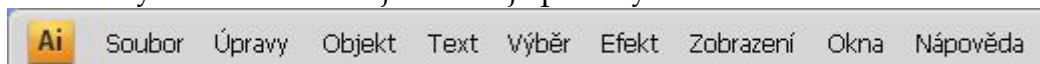
Zde si můžeme doplnit jednotky, spadávku, průhlednost, jazyk, atd. Po nastavení dokumentu znovu klikneme na soubor a uložíme ho jako předlohu pod svým názvem.



Pracovní prostředí Ilustrátoru



Pruh nabídky na horním okraji obsahuje příkazy v nabídkách.



Panel nástrojů nazývaný paleta nástrojů obsahuje nástroje pro vytváření a úpravy obrazů, kreseb, prvků, stránek atd.

Související nástroje jsou seskupeny dohromady.



Nástroje můžete zobrazit v panelu nástrojů v jednom sloupci nebo vedle sebe ve dvou sloupcích.
Klepněte na dvojšipku nahoře v panelu nástrojů.

Viditelnost okna ilustrace a pruhu nabídek můžete změnit pomocí voleb režimů v dolní části panelu nástrojů:

Pomocí klávesy F

Shift+tab – nám skryje vše kromě panelu nástrojů

Stavový řádek

Používání stavového řádku

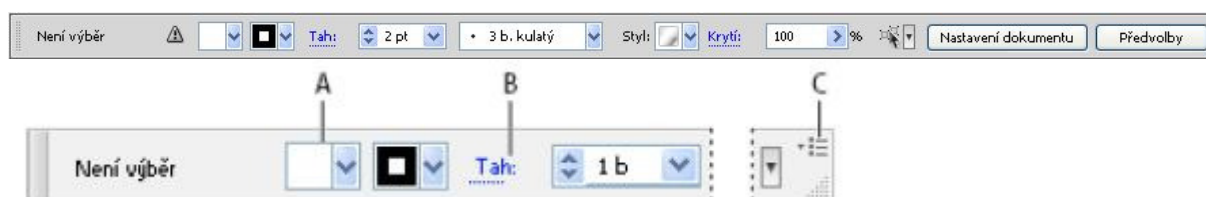
V maximalizovaném režimu na celou obrazovku se stavový řádek zobrazuje na levém dolním okraji okna ilustrace. Obsahuje údaj o aktuální úrovni zvětšení a informace o jednom z následujících parametrů: používaný nástroj, datum a čas, počet dostupných kroků zpět a znovu, barevný profil dokumentu nebo stav spravovaného souboru.



Ovládací panel

Ovládací panel nabízí rychlý přístup k volbám souvisejícím s vybranými objekty. Standardně je ovládací panel ukotvený u horního okraje pracovní plochy.

Volby zobrazené v ovládacím panelu se mění v závislosti na typu objektu nebo nástroji, který je vybrán. Když například vyberete textový objekt, v ovládacím panelu se kromě voleb pro změnu barvy, umístění a rozměrů objektu zobrazí také volby pro formátování textu.



Ovládací panel

Skryté volby B. Odkaz na jiný panel C. Nabídka panelu

Změna typů ovladačů zobrazovaných v ovládacím panelu

1 Vyberte nebo odznačte požadované volby v nabídce ovládacího panelu.

Otevření a zavření panelu nebo dialogového okna z ovládacího panelu

1 Klepnutím na modré podtržené slovo otevřete související panel nebo dialogové okno.

2 Klepnutím kdekoli mimo panel nebo dialogové okno ho zavřete.

Ukotvení ovládacího panelu na dolním okraji pracovní plochy

1 Z nabídky ovládacího panelu zvolte Ukotvit dole.

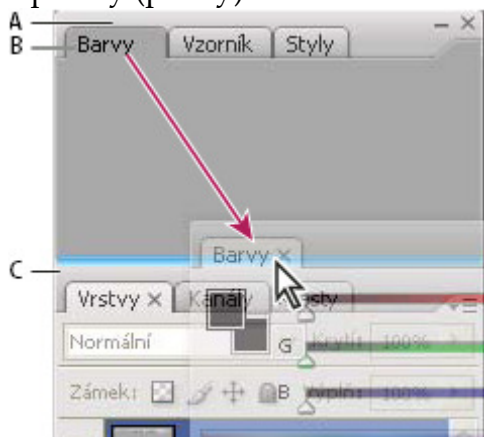
Změna ovládacího panelu na plovoucí panel

1 Přetáhněte záchytný pruh (umístěný na levém okraji panelu) z jeho aktuální polohy jinam.



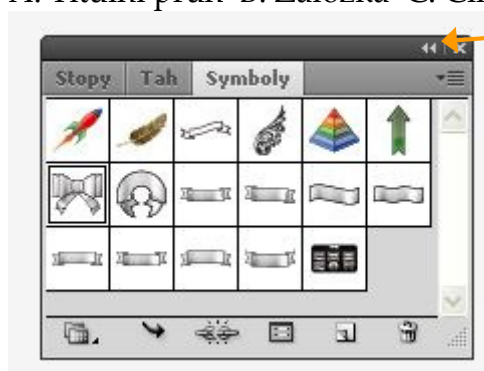
Prizpůsobení pracovní plochy

Chcete-li si vytvořit vlastní pracovní plochu, přesuňte panely a manipulujte s panely (palety)

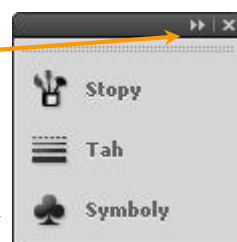


Úzká modrá cílová zóna přetažení označuje, že ovládací panel se samostatně ukotví nad skupinou panelů Vrstvy.

A. Titulní pruh B. Záložka C. Cílová zóna přetažení



Plovoucí paletka
Otevřená-minimalizovaná

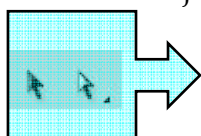


Zvětšení paletky můžeme provést vytažením za pravý dolní roh

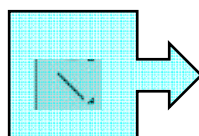
Chcete-li sbalit nebo rozbalit všechny panely v zásuvce, klepněte na dvojitou šipku nahoře v zásuvce.

Nástroje

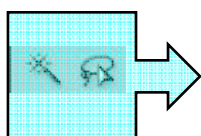
Panel nástrojů přehled



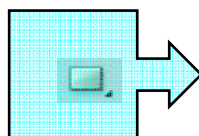
- Vyběr (V)
- Přímý výběr (A)
- Vyběr skupiny



- Oblouk
- Spirála
- Obdélníková mřížka
- Polární mřížka

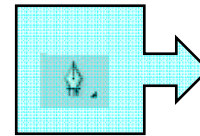
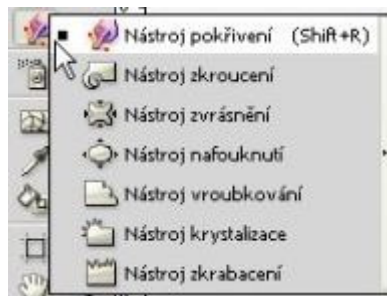


- Kouzelná hůlka (Y)
- Laso (Q)



- **Odbélník (M)**
- Zaoblený obdélník
- Elipsa (L)
- Mnohohúhleník
- ☆ Hvězda
- Odlesk

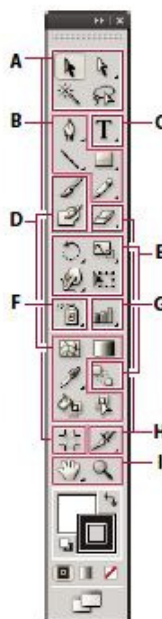
Otevření
Skrutých nástrojů



- **Pero (P)**
- Přidat kotevní bod (Shift+)
- Odstranit kotevní bod (-)
- Změnit kotevní bod (Shift+C)



Přehled panelu Nástroje



A Nástroje pro výběr

- **Výběr (V)**
- **Přímý výběr (A)**
- Výběr skupiny
- **Kouzelná hůlka (Y)**
- **Laso (Q)**
- **Oblast oříznutí (Shift+O)**

B Kreslicí nástroje

- **Pero (P)**
- Přidat kotevní bod (Shift+)
- Odstranit kotevní bod (-)
- Změnit kotevní bod (Shift+C)
- **Segment čáry (I)**
- Oblouk
- Spirála
- Obdélníková mřížka
- Polární mřížka
- **Odbělník (M)**
- Zaoblený obdélník
- Elipsa (L)
- Mnohoúhelník
- Hvězda
- Odlesk
- **Tužka (N)**
- Vyhlazení
- Mazání cesty

C Textové nástroje

- **T Text (T)**
- Text v ploše
- Text na cestě
- Svislý text
- Svislý text v ploše
- Svislý text na cestě

D Malovací nástroje

- **Stětec (B)**
- **Stětec kapka (Shift+B)**
- **Mřížka (U)**
- **Přechod (G)**
- **Kapátko (I)**
- Měření
- **Plechovka živé malby (K)**
- **Výběr živé malby (Shift+L)**

E Nástroje změn tvarů

- **Otočení (R)**
- Zrcadlení (O)
- **Změna velikosti (S)**
- Zkosení
- Změna tvaru
- **Pokřivení (Shift-R)**
- Zkroucení
- Vypuštění
- Nafouknutí
- Vroubkování
- Krystalizace
- Zkrabacení
- **Libovolná transformace (E)**
- **Prolnutí (W)**

F Nástroje symbolů

- **Rozprašovač symbolů (Shift+S)**
- Posouvání symbolů
- Rozmístění symbolů
- Změna velikosti symbolů
- Natočení symbolů
- Zbarvení symbolů
- Zprůhlednění symbolů
- Aplikace stylů na symboly

G Nástroje pro grafy

- **Sloupcový graf (J)**
- Vrstvený sloupcový graf
- Pruhový graf
- Vrstvený pruhový graf
- Čárový graf
- Plošný graf
- Bodový graf
- Kruhový graf
- Radarový graf

H Nástroje pro oříznutí a fezy

- **Rez (Shift+K)**
- Výběr fezy
- **Guma (Shift+E)**
- Nůžky (C)
- Nůž

I Nástroje pro posouvání a zvětšení

- **Ručička (H)**
- Tisknout dělení stránka
- **Lupa (Z)**

■ Vyznačuje výchozí nástroj

* Klávesové zkratky jsou uvedeny v závorkách

A

Zobrazení skrytých nástrojů

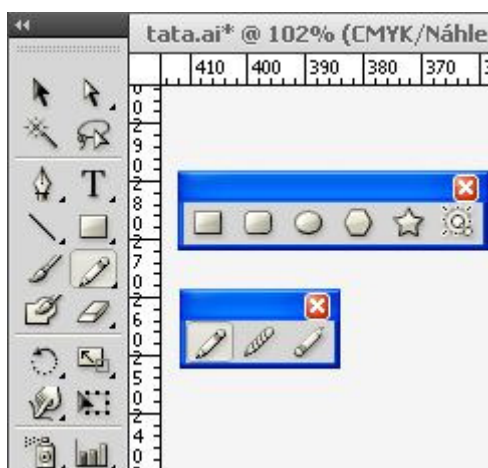
Podržte stisknuté tlačítko myši na viditelném nástroji.

Zobrazení voleb nástrojů

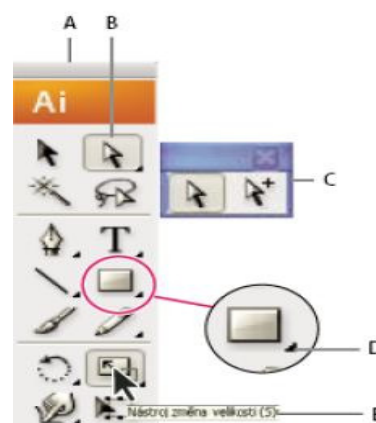
Poklepejte na nástroj.

Přemístění panelu nástrojů

Přetáhněte ho za titulní pruh nebo za ikonu Illustratoru.



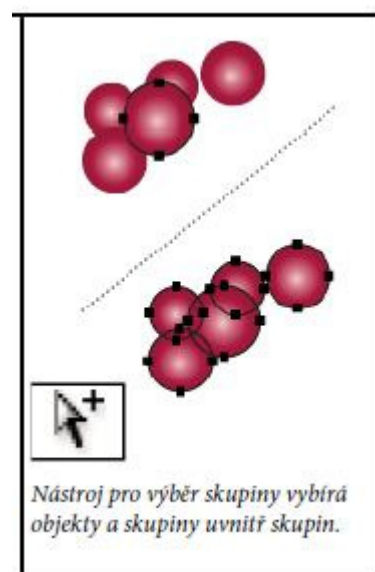
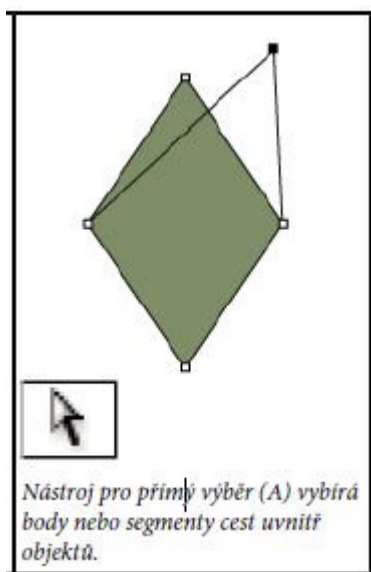
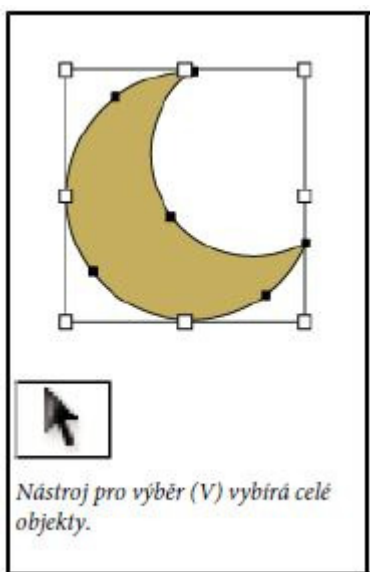
Vybírání skrytého nástroje

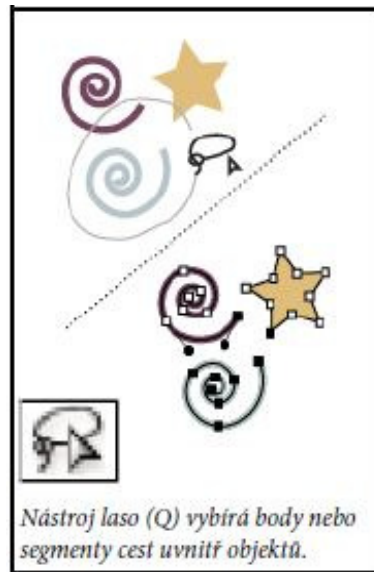
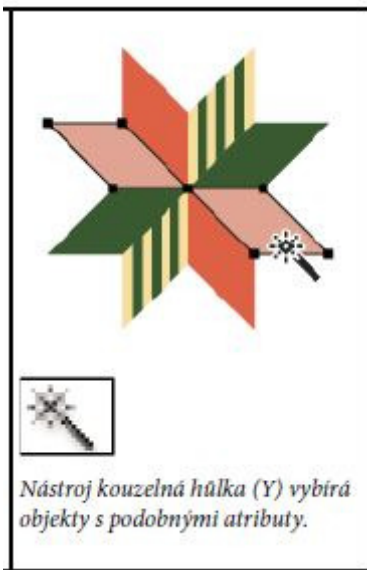


Panel nástrojů B. Aktivní nástroj C. Oddělení panelu se skrytými nástroji D. Trojúhelník skrytých nástrojů E. Název a zkratka nástroje

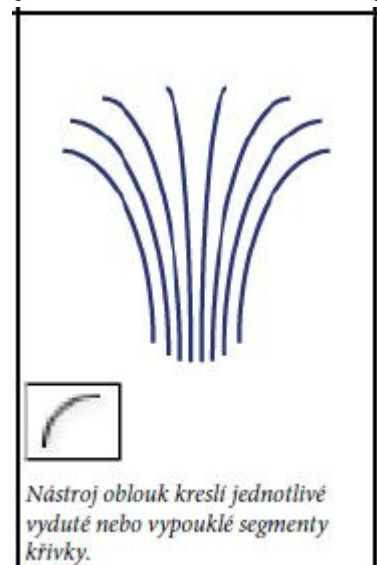
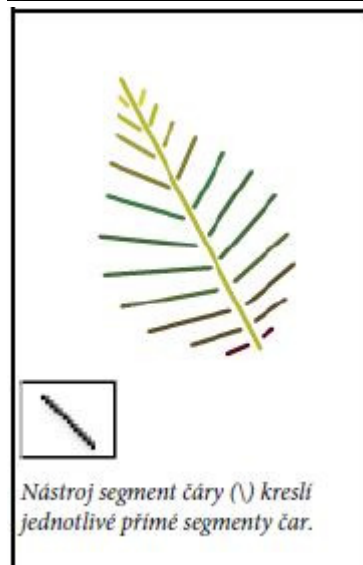
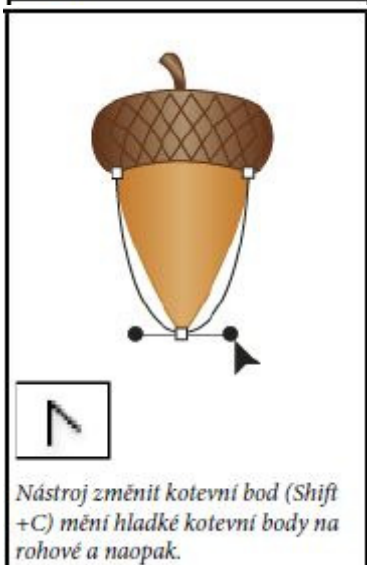
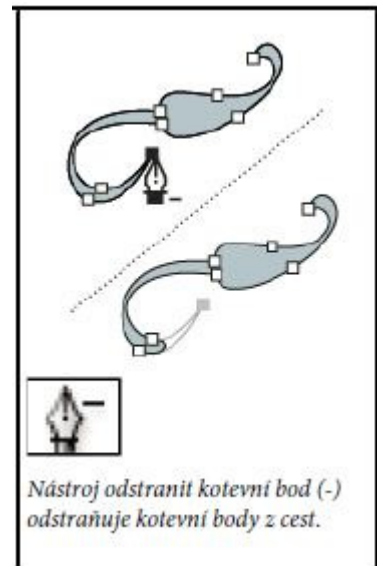
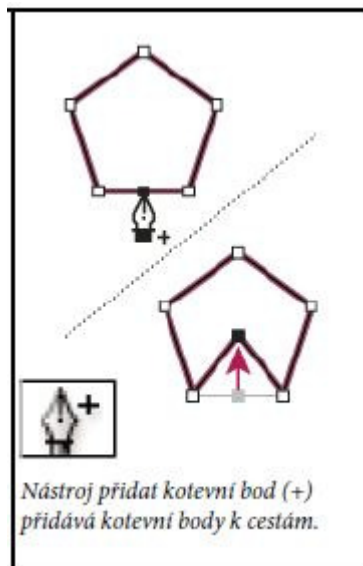
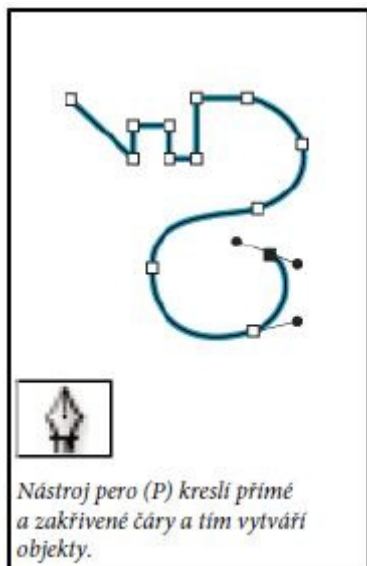
Galerie nástrojů pro výběr

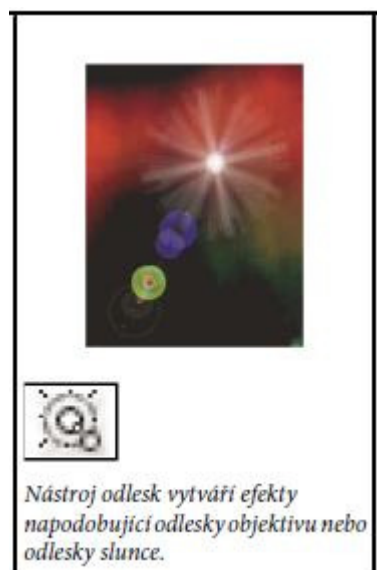
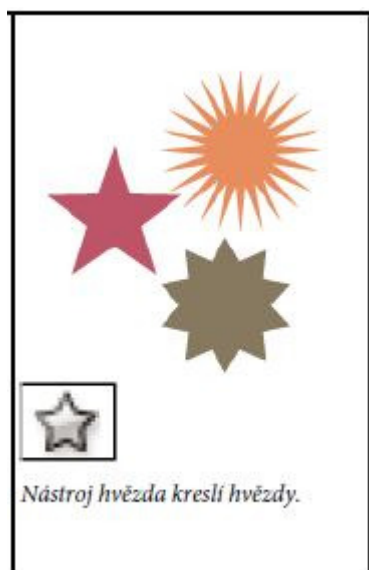
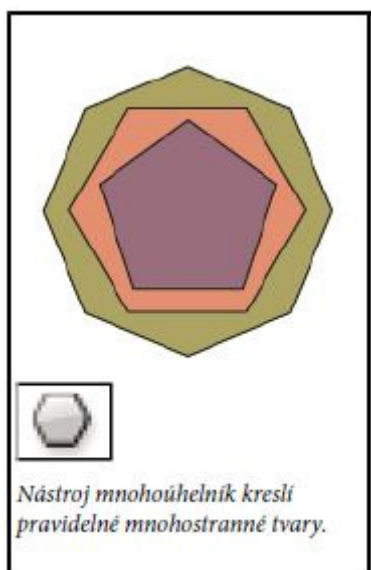
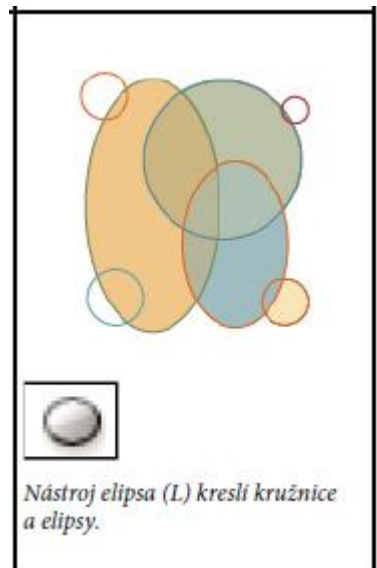
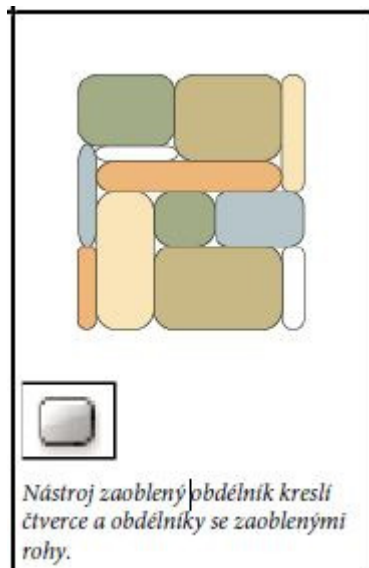
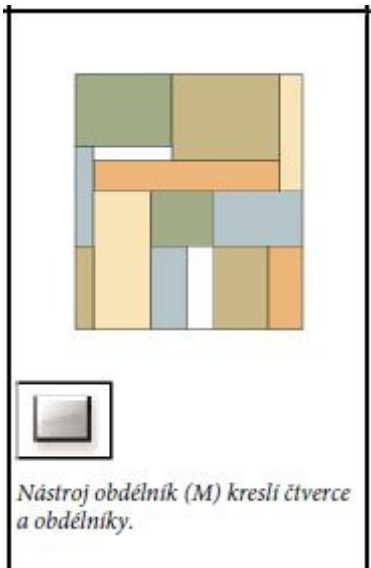
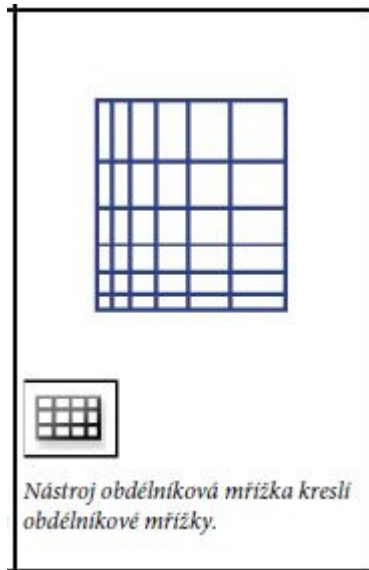
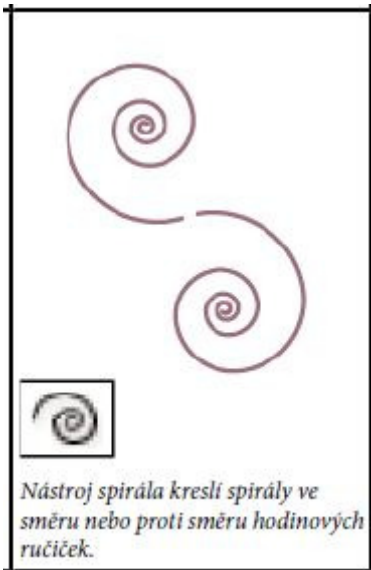
Illustrator obsahuje následující nástroje pro výběr:

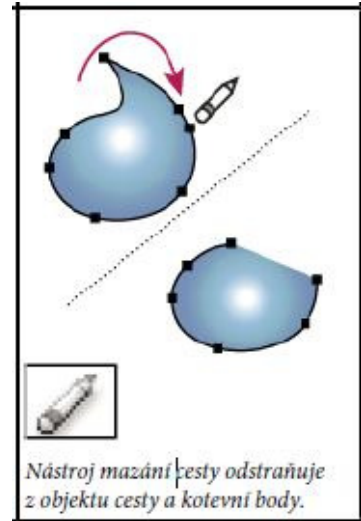
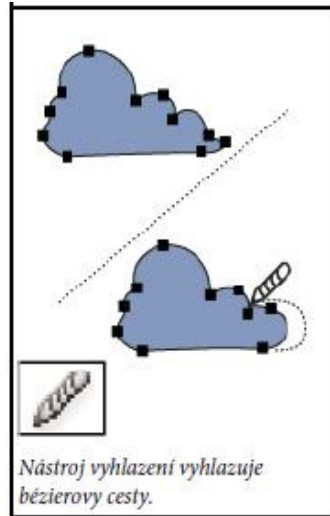
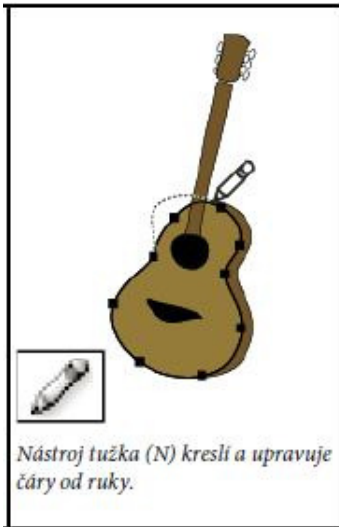




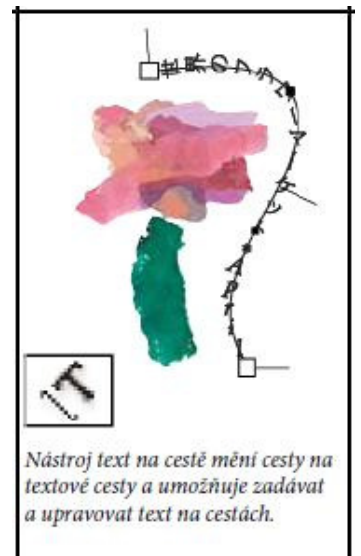
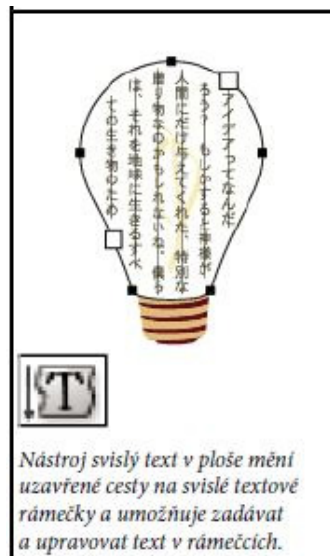
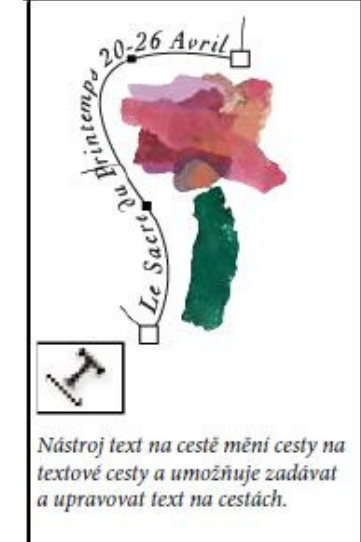
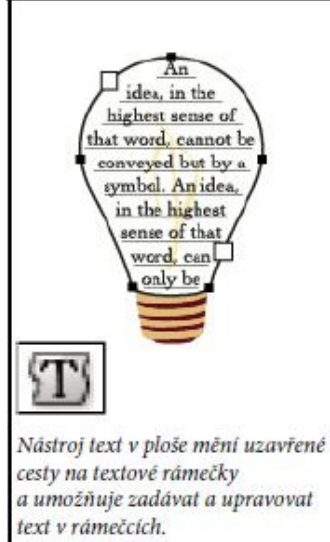
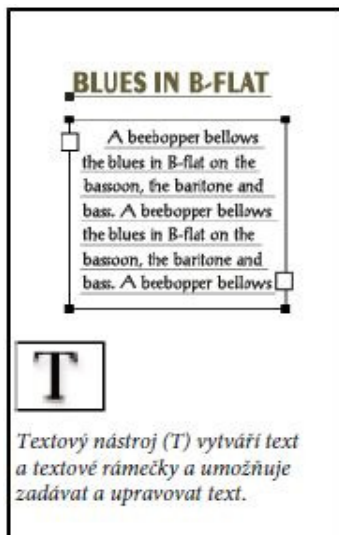
Galerie nástrojů pro kreslení



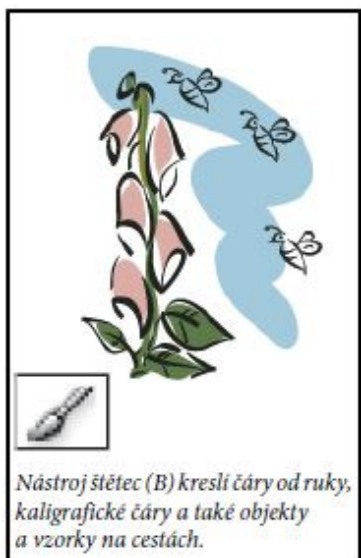




Galerie textových nástrojů



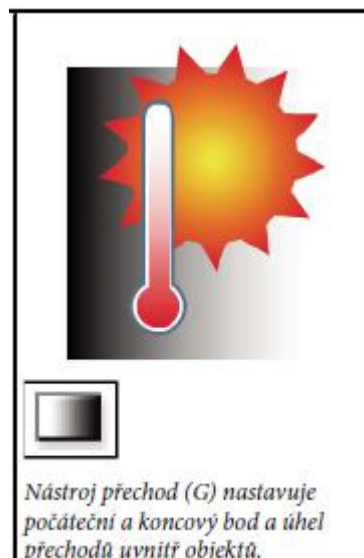
Galerie nástrojů pro malování



Nástroj štětec (B) kreslí čáry od ruky, kaligrafické čáry a také objekty a vzorky na cestách.



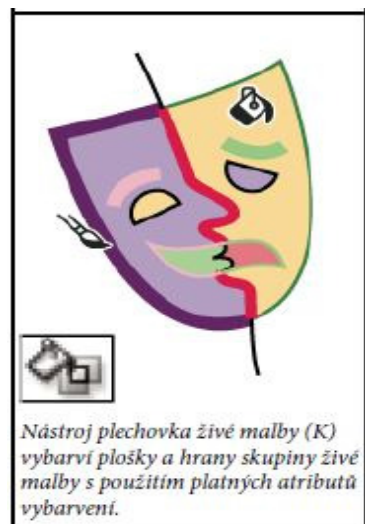
Nástroj mřížka přechodů (U) vytváří a upravuje mřížky přechodů a jejich obálky.



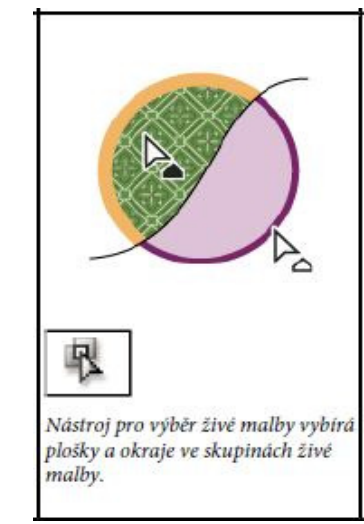
Nástroj přechod (G) nastavuje počáteční a koncový bod a úhel přechodů uvnitř objektů.



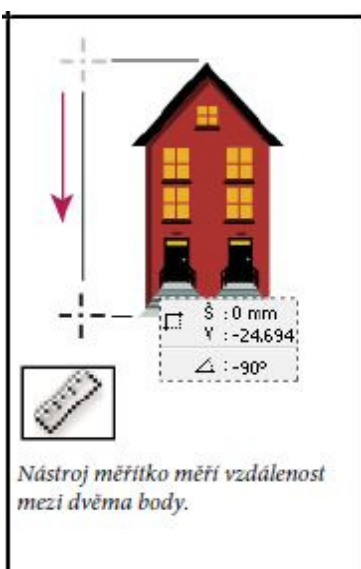
Nástroj kapátko (I) vzorkuje a aplikuje barvu, textové atributy a atributy vzhledu, včetně efektů.



Nástroj plechovka živé malby (K) vybarví plošky a hrany skupiny živé malby s použitím platných atributů vybarvení.



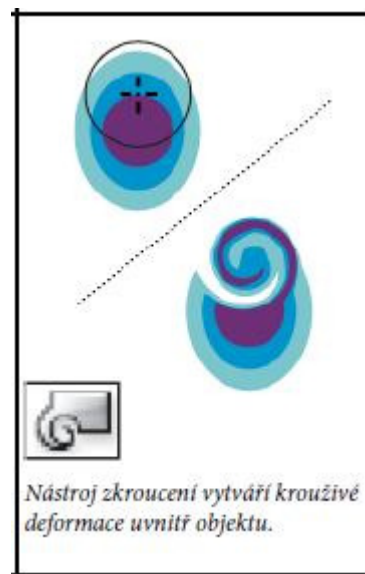
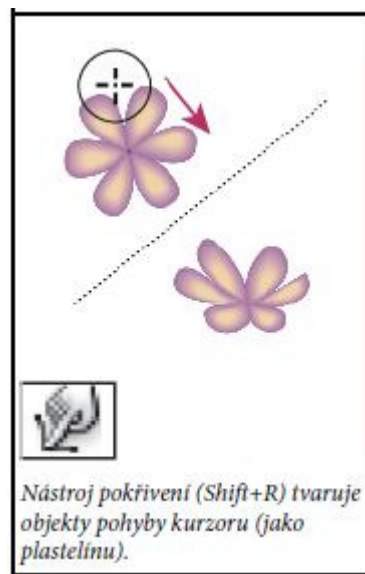
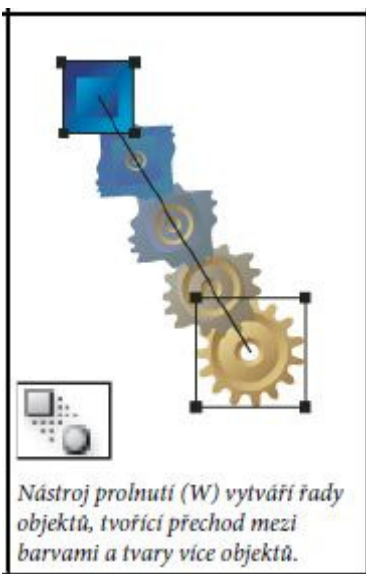
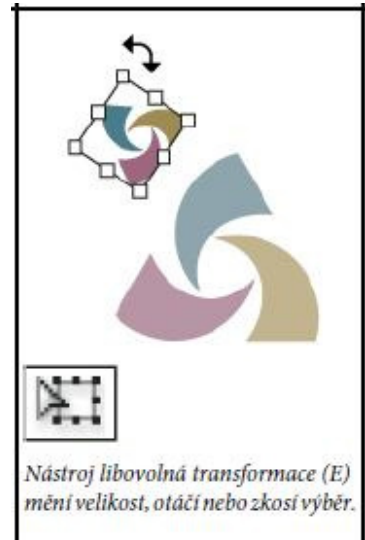
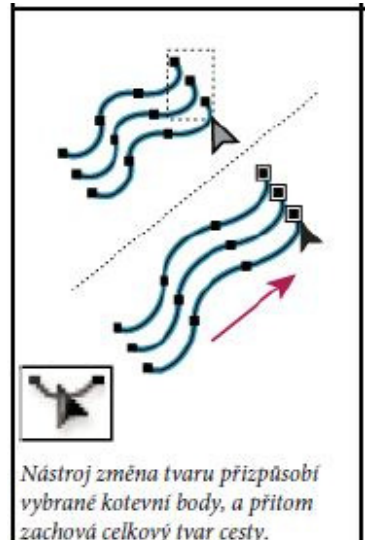
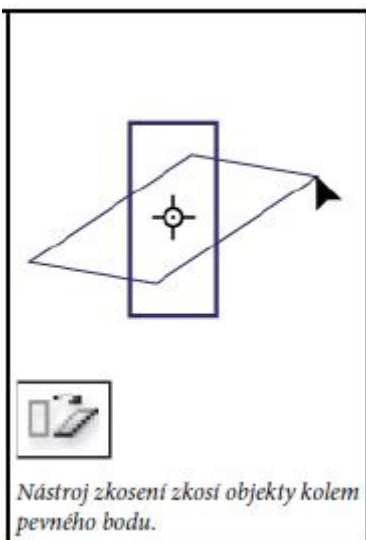
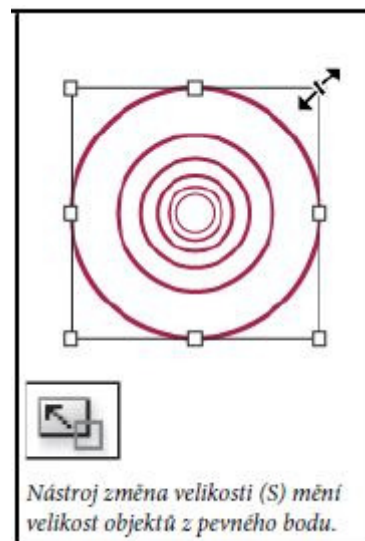
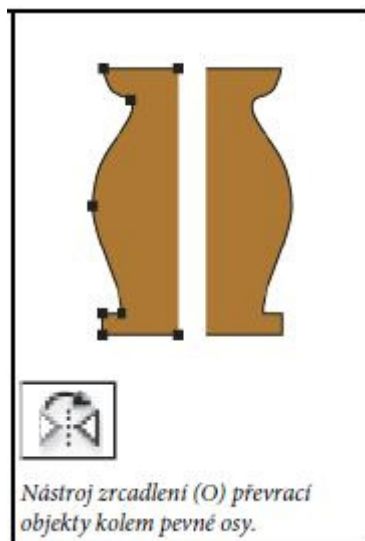
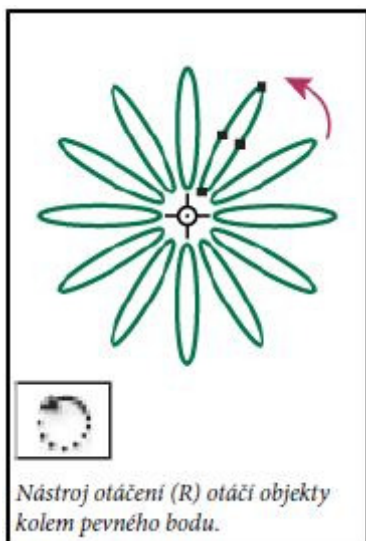
Nástroj pro výběr živé malby vybírá plošky a okraje ve skupinách živé malby.

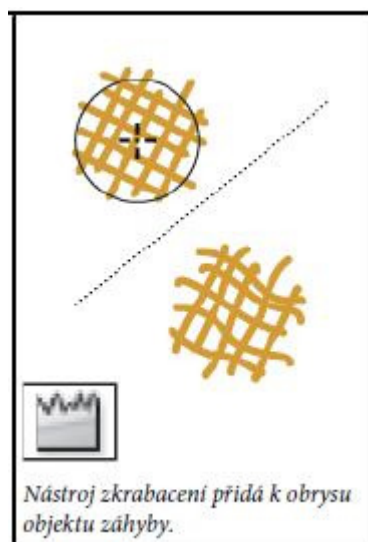
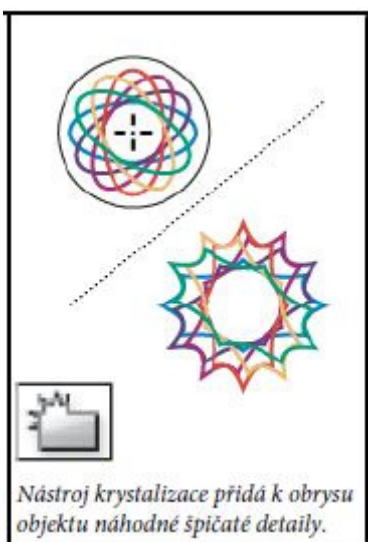
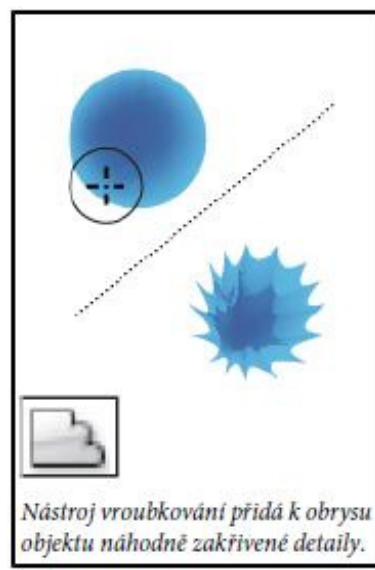
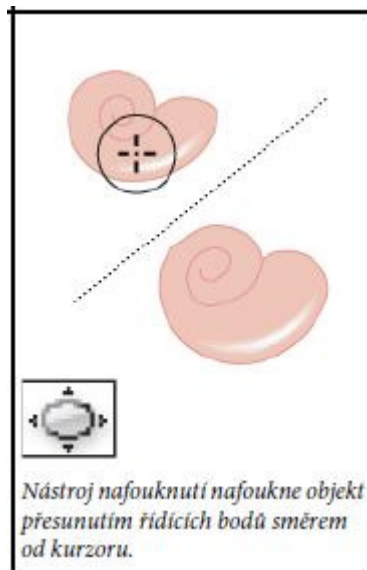
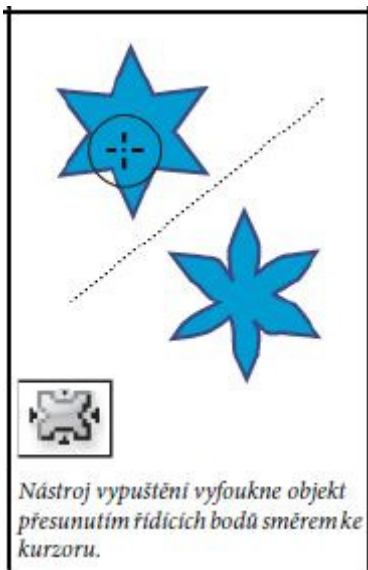


Nástroj měřítko měří vzdálenost mezi dvěma body.

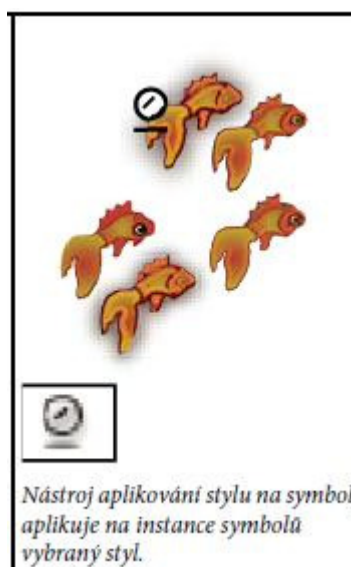
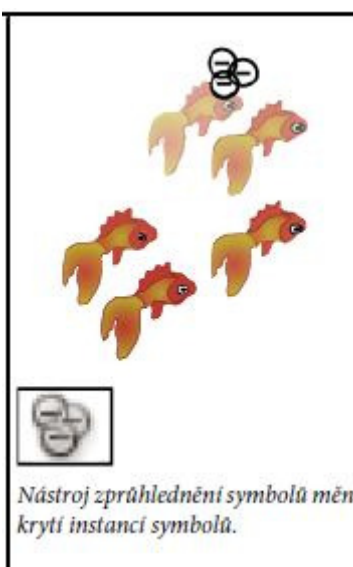
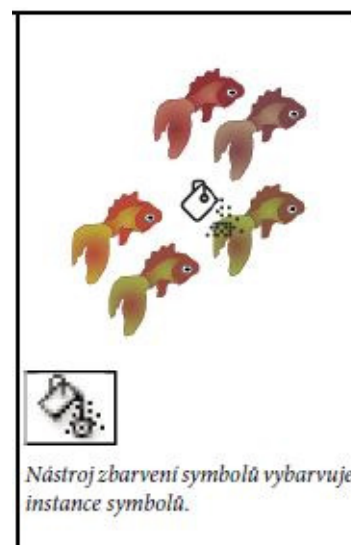
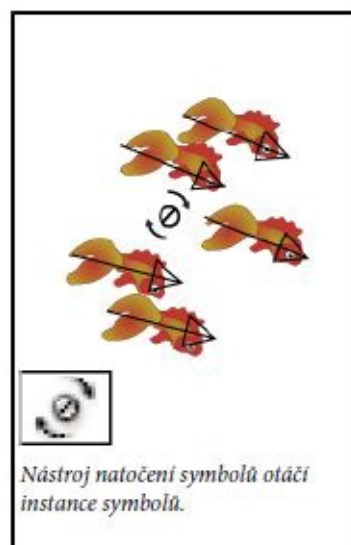
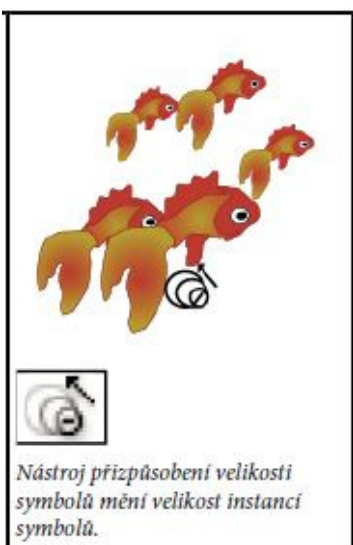
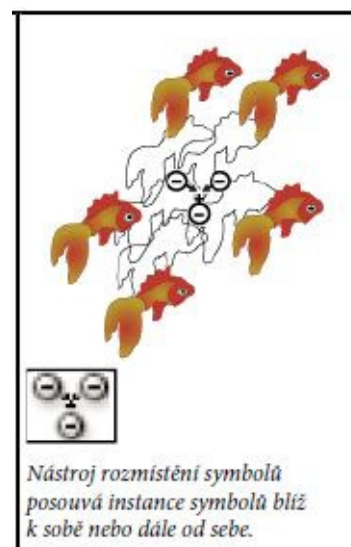
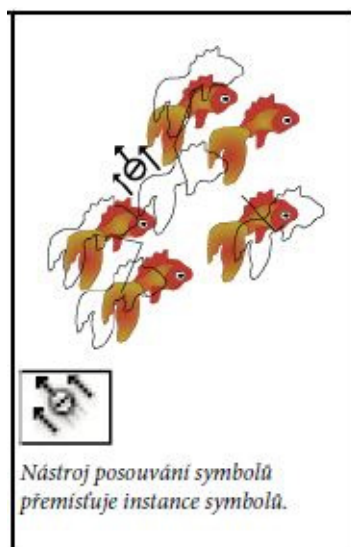
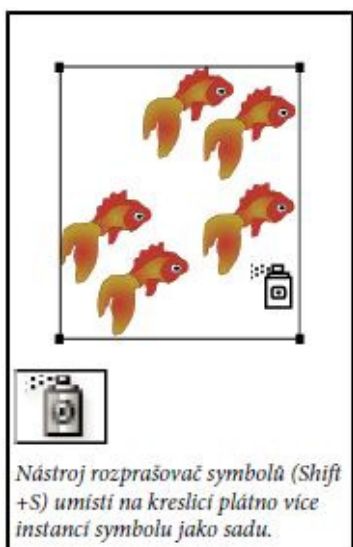
\hat{x} : 0 mm
 \hat{y} : -24,694
 $\hat{\alpha}$: -90°

Galerie nástrojů pro změny tvarů

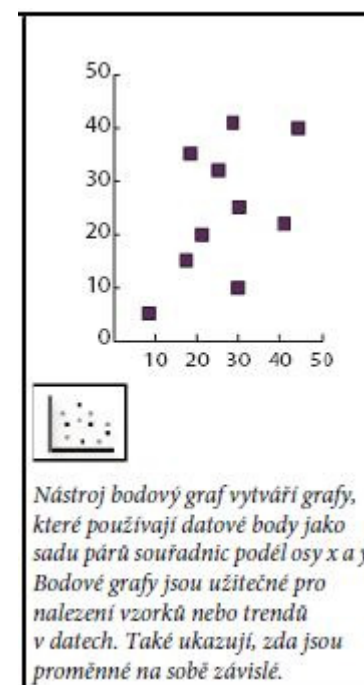
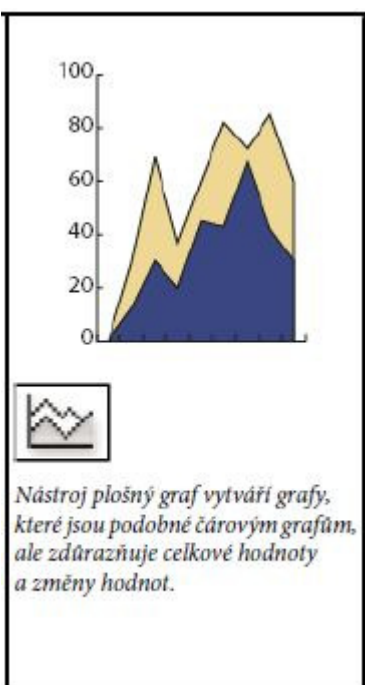
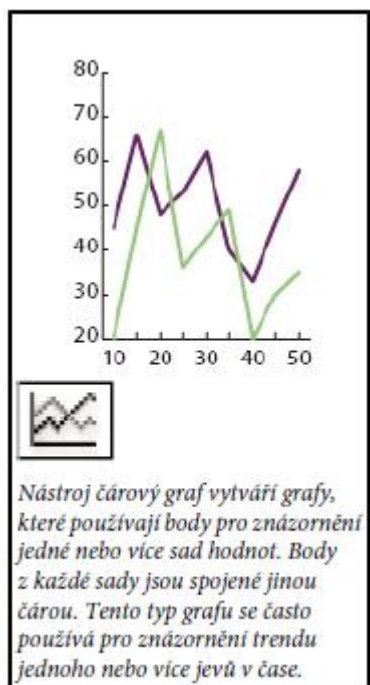
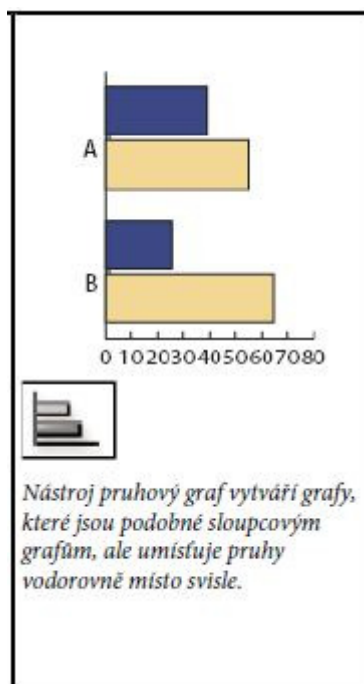
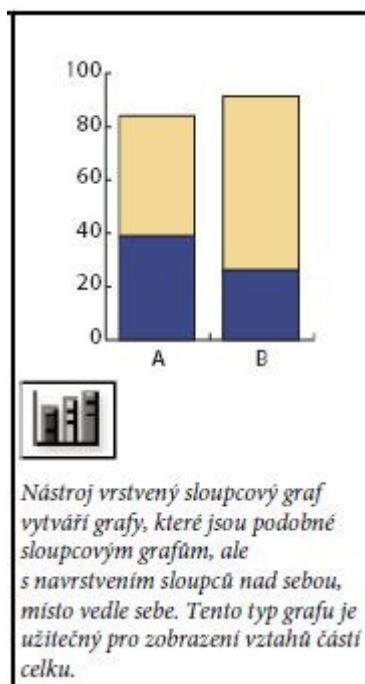
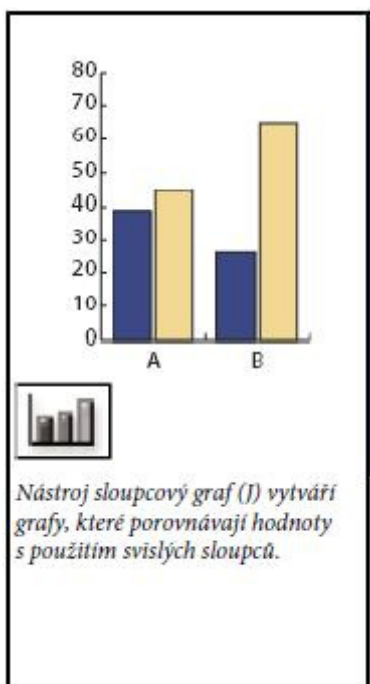


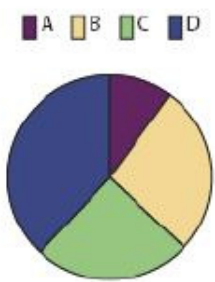


Galerie nástrojů pro symboly




Galerie nástrojů pro grafy

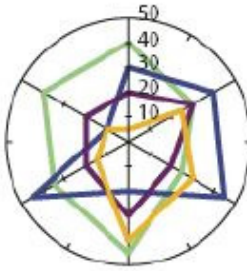





A pie chart divided into four segments of different colors: purple (A), yellow (B), green (C), and blue (D). A legend above the chart shows the color key.



Nástroj kruhový graf vytváří kruhové grafy, jejichž výseče znázorňují vzájemný poměr porovnávaných hodnot.

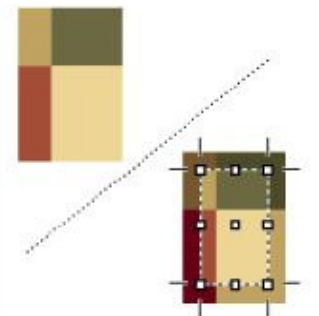


A radar chart with five axes labeled 10, 20, 30, 40, and 50. Five data series are plotted in different colors: purple, yellow, green, blue, and red.




Nástroj radarový graf vytváří grafy, které porovnávají sady hodnot v daném časovém okamžiku nebo pro určité kategorie a zobrazují se v kruhovém formátu. Tento typ grafu se také nazývá pavučinový graf.

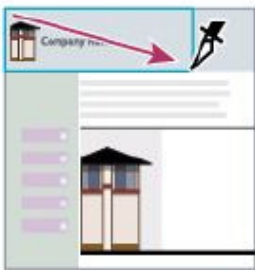
Galerie nástrojů pro rozřezání




A diagram showing a crop selection on a grid. A dashed line indicates the crop area, and a crop tool icon is shown below.




Nástroj oblast oříznutí vybere určité oblasti pro tisk nebo export.




A diagram showing a crop selection on a webpage layout. A crop tool icon is shown below.



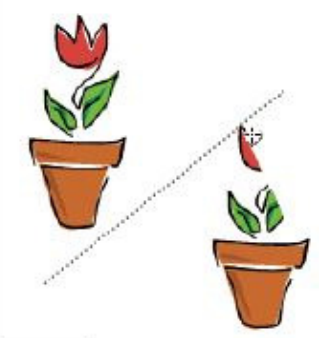
Nástroj řez rozdělí kresbu na samostatné webové obrazy.




A diagram showing a crop selection on a webpage layout. A crop tool icon is shown below.



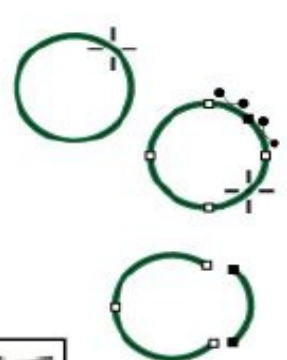
Nástroj pro výběr řezu vybírá webové řezy.




A diagram showing an eraser being used on a drawing of a flower. An eraser tool icon is shown below.



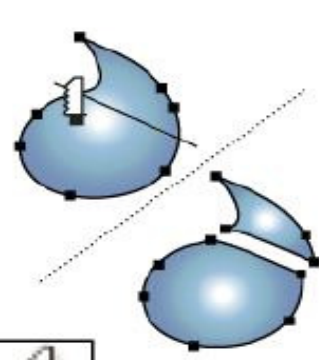
Nástroj guma vymaže jakoukoli oblast objektu, přes kterou táhnete.




A diagram showing a path being cut at specific points. A scissors tool icon is shown below.



Nástroj nůžky (C) rozděluje cesty v určených bodech.

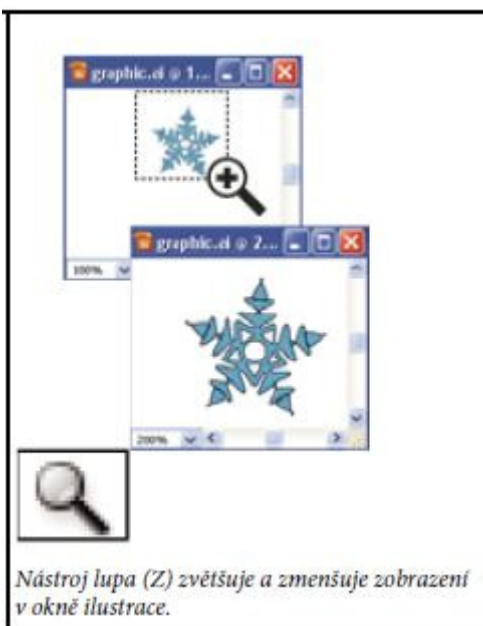
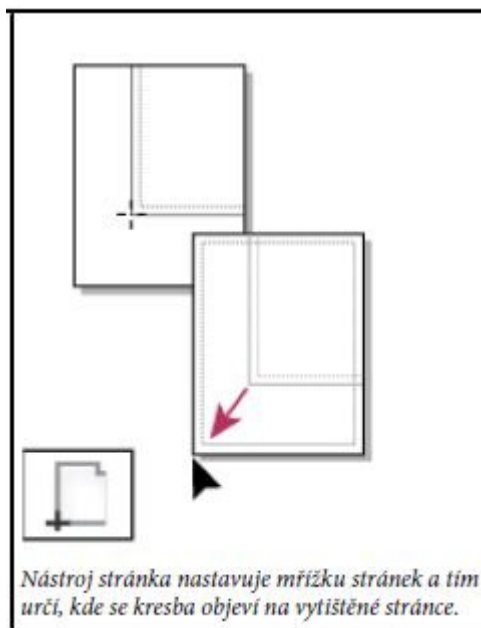
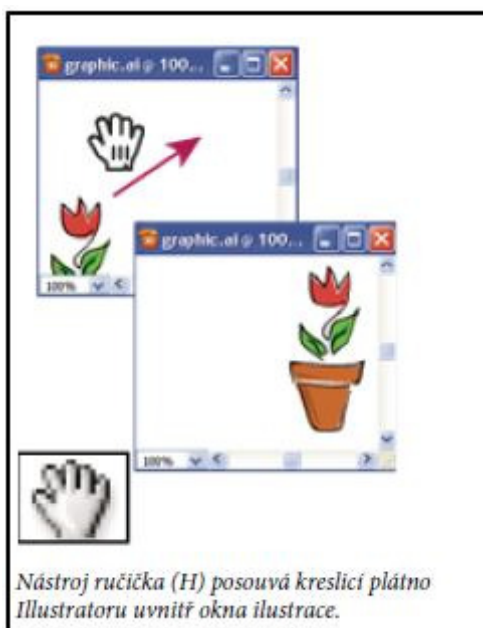


A diagram showing a path being cut into segments. A knife tool icon is shown below.



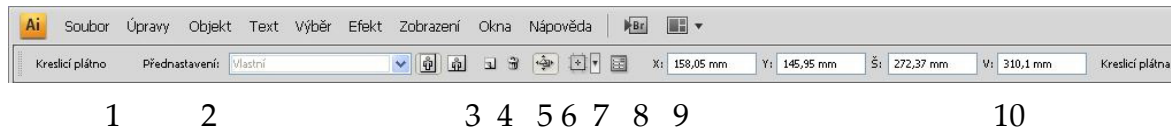
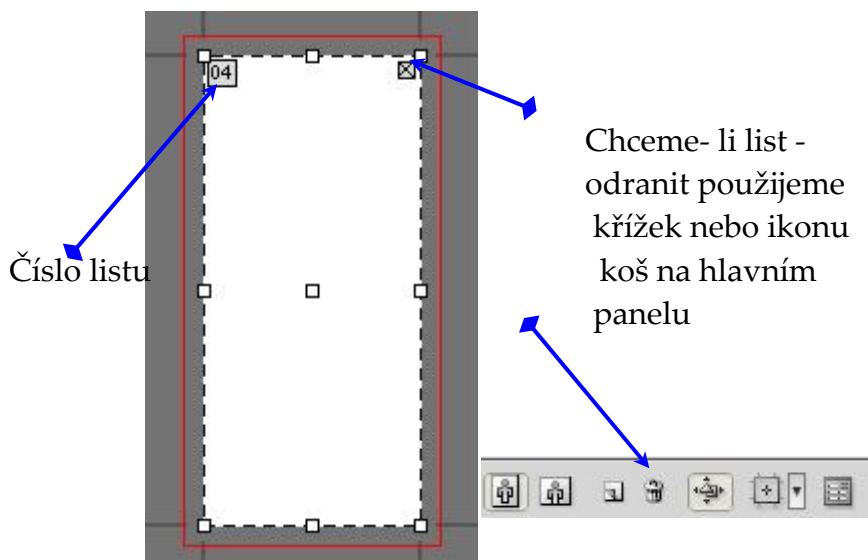
Nástroj nůž rozřezává objekty a cesty.

Galerie nástrojů pro přesun a změnu zvětšení





Kreslicí plátno- přidá nové Plátno. Přesouvání jednotlivých pláten se Provádí pomocí klávesy ALT + ŠIPKA



- 1 – přednastavení kreslicího plátna
- 2 – lišta voleb
- 3 + 4 poloha plátna
- 5 – nové kreslicí plátno
- 6 - koš
- 7 – zkopírování kreslicího plátna s kresbou
- 8 – zobrazení středové značky
- 9 – volby kreslicího plátna
- 10 – informace o rozměrech plátna

Základy kreslení

Vektorové grafiky

(někdy také nazývané vektorové tvary nebo vektorové objekty) jsou tvořeny čarami a křivkami definovanými matematickými objekty nazývanými vektory, které popisují obraz podle jeho geometrických vlastností.

Vektorové grafiky můžete libovolně přemísťovat nebo měnit bez ztráty detailů nebo zřetelnosti, protože jsou nezávislé na rozlišení – zachovávají si ostré hrany i při změně velikosti,

V důsledku toho jsou vektorové grafiky nejlepší volbou pro kresby, jako jsou například loga, které budou používány v různých velikostech a pro různá výstupní média.

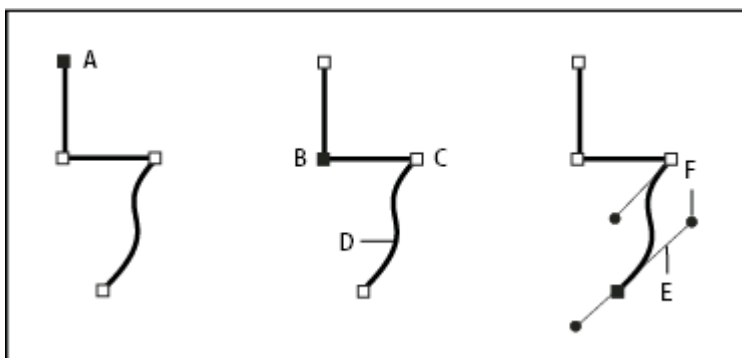
Cesty

Při kreslení vytváříte čáru, která se nazývá **cesta**. Cesta je tvořena jedním nebo více přímými nebo zakřivenými **segmenty**.

Začátek a konec každého segmentu jsou označeny **kotevními body**, které fungují jako špendlíky, držící na místě drát.

Cesta může být **uzavřená** (například kružnice) nebo **otevřená**, se zřetelnými koncovými body (například vlnovka).

Tvar cesty můžete změnit přetažením jejích kotevních bodů, **směrových bodů** na koncích **směrových úsečků**, které se objevují u kotevních bodů, nebo samotných segmentů cesty.

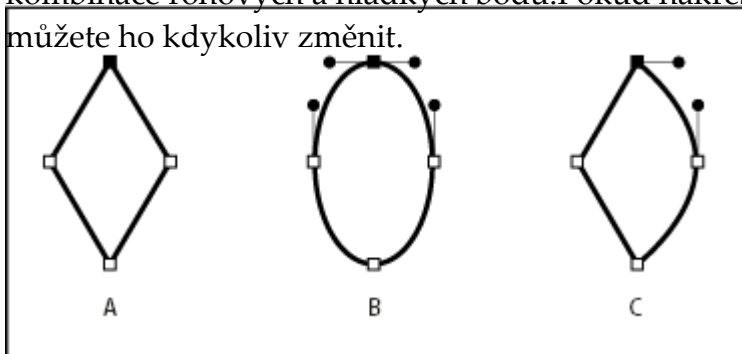


Součásti cesty

A. Vybraný (plný) koncový bod B. Vybraný kotevní bod C. Nevybraný kotevní bod D. Zakřivený segment cesty E. Směrová úsečka F. Směrový bod

Cesty mohou mít dva typy kotevních bodů: rohové body a hladké body.

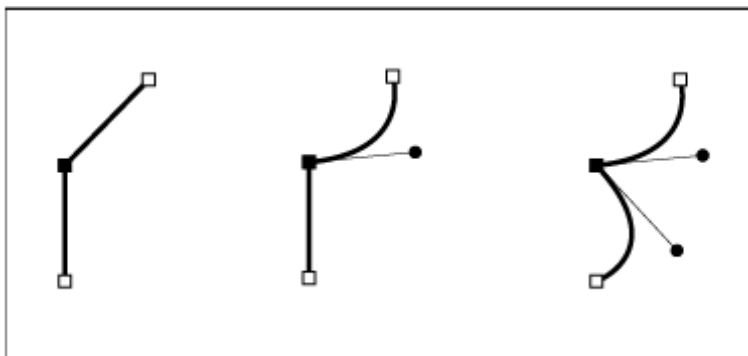
V **rohovém bodě** cesta ostře mění směr. V **hladkém bodě** jsou segmenty cesty spojené jako plynulá křivka. Cestu můžete nakreslit s použitím libovolné kombinace rohových a hladkých bodů. Pokud nakreslíte nesprávný typ bodu, můžete ho kdykoliv změnit.



Body na cestě

A. Čtyři rohové body B. Čtyři hladké body C. Kombinace rohových a hladkých bodů

Rohový bod může spojovat libovolné dva přímé nebo zakřivené segmenty, zatímco hladký bod spojuje vždy dva zakřivené segmenty.



Rohový bod může spojovat přímé i zakřivené segmenty.

Nezaměňujte rohové a hladké body s přímými a zakřivenými segmenty.

Obrys cesty se nazývá **tah**. **Barva** nebo přechod aplikovaný na otevřenou nebo uzavřenou vnitřní oblast cesty se nazývá **výplň**.

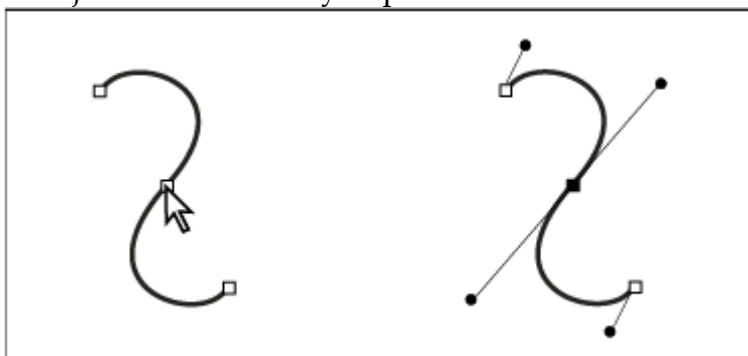
Tah může mít tloušťku (šířku), barvu a vzorek přerušování nebo stylizovaný vzorek čáry. Když vytvoříte cestu nebo tvar, můžete změnit vlastnosti jejího tahu a výplně.

O směrových úsečkách a směrových bodech

Když vyberete kotevní bod, který spojuje zakřivené segmenty (nebo vyberete samotný segment), u kotevních bodů spojujících segmenty se zobrazí **směrová táhla**, která se skládají ze **směrových úseček**, které končí ve **směrových bodech**.

Úhel a délka směrových úseček určuje tvar a velikost zakřivených segmentů.

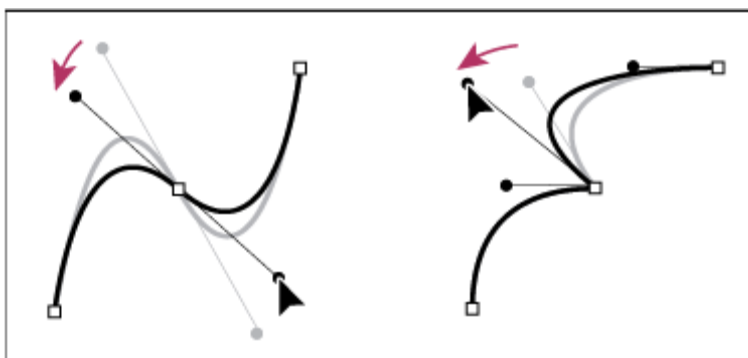
Přemísťováním směrových bodů se mění tvar křivky. Směrové úsečky se neobjevívají konečném výstupu.



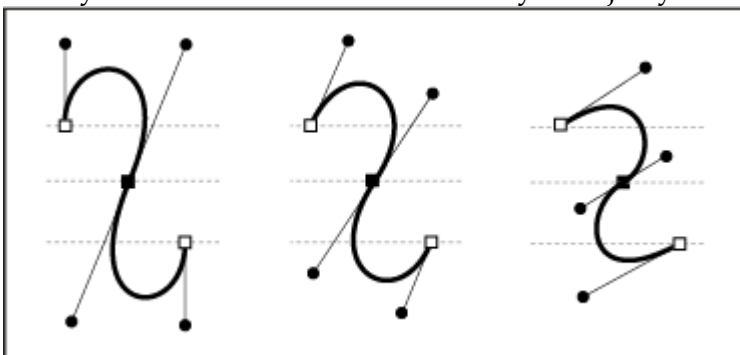
Když vyberete kotevní bod (vlevo), objeví se směrové úsečky na všech zakřivených segmentech, spojených s kotevním bodem (vpravo).

Hladký bod má vždy dvě směrové úsečky, které se pohybují společně jako jedna přímá úsečka. Když přesunete směrovou úsečku hladkého bodu, zakřivené segmenty na obou stranách bodu se nastaví současně a zachová se plynulost křivky v tomto kotevním bodě.

Naproti tomu rohový bod může mít dvě, jednu nebo žádnou směrovou úsečku, podle toho, zda spojuje dva, jeden nebo žádný zakřivený segment. Směrové úsečky rohového bodu udržují zalomení cesty použitím různých úhlů. Když přesunete směrovou úsečku rohového bodu, nastaví se pouze křivka na stejné straně bodu, jako je upravovaná směrová úsečka.



Nastavení směrových úseček hladkého bodu (vlevo) a rohového bodu (vpravo)
Směrové úsečky jsou vždy tangenciální (kolmé k poloměru) ke křivce v kotevním bodě. Úhel každé směrové úsečky určuje sklon křivky a délka každé směrové úsečky určuje výšku nebo hloubku oblouku.



Přemístění a změna délky směrových úseček mění sklon křivek.

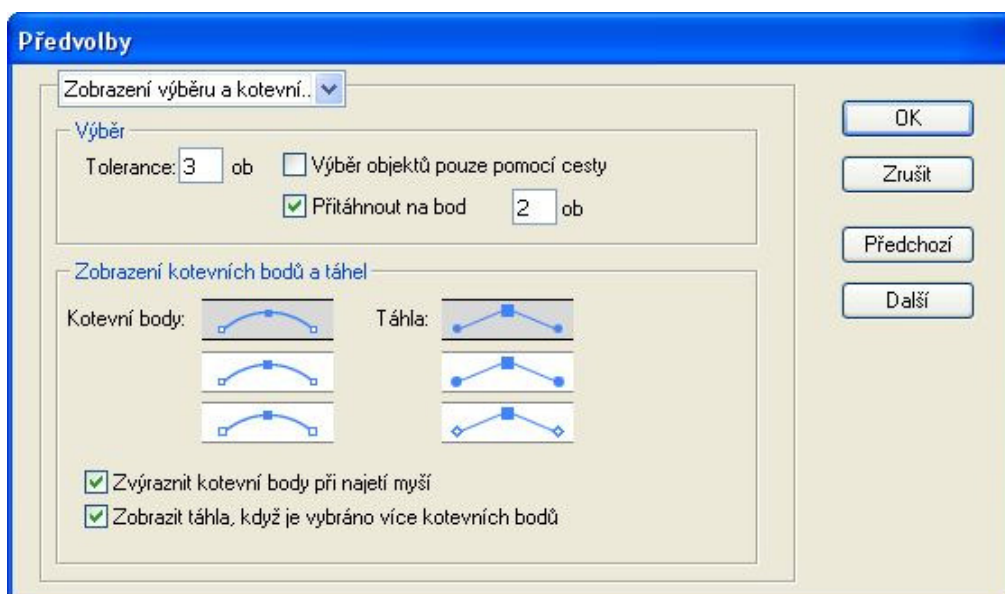
V Illustratoru můžete kotevní body, směrové úsečky a směrové body zobrazit nebo skrýt příkazem Zobrazení > Zobrazovat okraje nebo Zobrazení > Skrýt okraje.

Při práci s kotevními body a cestami může být někdy potřeba zobrazit směrové úsečky (táhla), zatímco jindy by se vám mohly plést. Můžete zobrazit nebo skrýt

směrové úsečky pro více vybraných kotevních bodů. Pro jeden kotevní bod jsou směrové úsečky vždy zobrazené.

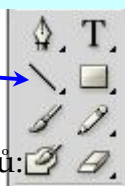
Nastavení předvoleb zobrazení směrových bodů a směrových úseček

1. Zvolte Úpravy > Předvolby > Výběr a zobrazení kotevních bodů Illustrator > Předvolby > Výběr a zobrazení kotevních bodů
2. V oblasti Zobrazení kotevních bodů a táhel určete libovolné z následujících voleb:



Kreslení jednoduchých čar a tvarů

- 1 Vyberte nástroj segment čáry .



- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Umístěte ukazatel na místo, kde má čára začínat, a táhněte do místa, kde chcete, aby končila.
- Klepněte na místo, kde má čára začínat, a určete délku a úhel čáry. Pokud chcete čáru vyplnit platnou barvou výplně, vyberte Vyplnit čáru. Pak klepněte na OK.

Kreslení obdélníků a čtverců

- 1 Vyberte nástroj obdélník nebo nástroj zaoblený obdélník .



- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li nakreslit obdélník, táhněte diagonálně, dokud nebude mít obdélník požadovanou velikost.
- Chcete-li nakreslit čtverec, podržte klávesu **Shift** a táhněte diagonálně, dokud nebude mít čtverec požadovanou velikost.
- Chcete-li vytvořit čtverec nebo obdélník s použitím hodnot, klepněte do místa, kde má být levý horní roh. Určete šířku a výšku (a poloměr rohů pro zaoblený obdélník) a klepněte na OK.



Změna poloměru rohů zaobleného obdélníku



Poloměr rohů určuje zaoblení rohů obdélníku.



Chcete-li změnit výchozí poloměr rohů, zvolte Úpravy > Předvolby > Všeobecné a zadejte novou hodnotu pro Poloměr rohů.

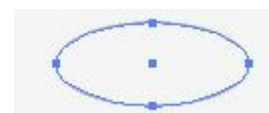
Nebo vyberte nástroj zaoblený obdélník, klepněte do okna dokumentu a zadejte novou hodnotu pro Poloměr rohů. Výchozí poloměr rohů se aplikuje pouze na nové zaoblené obdélníky, které nakreslíte, ne na již existující zaoblené obdélníky.

- Chcete-li změnit poloměr rohů při tažení nástrojem zaoblený obdélník, stiskněte klávesu šipka nahoru nebo šipka dolů. Když mají rohy požadované zaoblení, klávesu uvolněte.
- Chcete-li při tažení nástrojem zaoblený obdélník vytvořit hranaté rohy, stiskněte klávesu šipka doleva.
- Chcete-li při tažení nástrojem zaoblený obdélník vytvořit maximálně zaoblené rohy, stiskněte klávesu šipka doprava.

Kreslení elipsy



Vyberte nástroj elipsa .



2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Šikmým tažením určete požadovanou velikost elipsy.
- Klepněte do místa, kde má být levý horní roh ohraničovacího rámečku elipsy.

Určete šířku a výšku elipsy a klepněte na **OK**.

Poznámka: Chcete-li vytvořit kružnici, podržte při tažení klávesu **Shift**, nebo při určování rozměrů zadejte hodnotu Šířka a pak klepněte na slovo Výška, aby se tato hodnota zkopírovala do pole Výška.

Kreslení mnohoúhelníků



1 Vyberte nástroj mnohoúhelník



2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Tažením určete požadovanou velikost mnohoúhelníka. Táhněte ukazatelem po oblouku, chcete-li mnohoúhelník natočit.

Stiskněte klávesu šipka nahoru nebo šipka dolů, abyste přidali nebo odebrali strany mnohoúhelníku.

- Klepněte v místě, kde má být střed hvězdy. Určete poloměr a počet stran mnohoúhelníku a klepněte na OK. Trojúhelníky jsou také mnohoúhelníky! Můžete je kreslit stejně jako jakékoliv jiné mnohoúhelníky.

Kreslení hvězd

1 Vyberte nástroj hvězda



Tažením určete požadovanou velikost hvězdy. Táhněte ukazatelem po oblouku, chcete-li hvězdu natočit. Stiskněte klávesu šipka nahoru nebo šipka dolů, abyste přidali nebo odebrali vrcholy hvězdy.

- Klepněte v místě, kde chcete umístit střed hvězdy. V poli Poloměr 1 určete vzdálenost od středu hvězdy k jejím vnitřním vrcholům. V poli Poloměr 2 určete vzdálenost od středu hvězdy k jejím vnějším vrcholům. V poli Vrcholů určete, kolik má mít hvězda vrcholů. Pak klepněte na OK.



Kreslení oblouků

1 Vyberte nástroj oblouk



Umístěte ukazatel na místo, kde má oblouk začínat, a táhněte do místa, kde chcete, aby končil.

Klepněte v místě, kde chcete, aby oblouk začínal. V dialogovém okně klepněte na čtvereček v ikoně umístění vztažného bodu, a tím určete bod, ze kterého se bude oblouk kreslit. Pak nastavte libovolné z následujících voleb a klepněte na OK.

Délka osy X Určuje šířku oblouku.

Délka osy Y Určuje výšku oblouku.



Text Určuje, zda chcete vytvořit otevřenou nebo zavřenou cestu.

Základna podél Určuje směr oblouku. Zvolte Osa X nebo Osa Y podle toho, zda chcete kreslit základnu oblouku podélnodorovné (x) nebo svislé (y) osy.

Sklon Určuje směr sklonu oblouku. Zadejte záporné číslo, chcete-li aby byl sklon konkávní (vydutý dovnitř). Zadejte kladné číslo, chcete-li, aby byl sklon konvexní (vypouklý ven). Sklon 0 vytvoří rovnou čáru. Vyplnit oblouk Vyplní oblouk platnou barvou výplně.



Kreslení spirál

1 Vyberte nástroj spirála



2 Proved'te jeden z následujících úkonů:

- Tažením určete požadovanou velikost spirály. Táhněte ukazatelem po oblouku, chcete-li spirálu natočit.
- Klepněte v místě, kde chcete, aby spirála začínala. V dialogovém okně nastavte libovolné z následujících voleb a klepněte na OK.

Poloměr Určuje vzdálenost od středu k nejvzdálenějšímu bodu spirály.

Stoupání Určuje, o kolik má být každý závit spirály menší vzhledem k předcházejícímu závit.

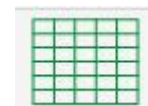
Segmentů Určuje, kolik bude mít spirála segmentů. Každý úplný závit spirály se skládá ze čtyř segmentů.

Styl Určuje směr spirály.

Kreslení mřížek

Nástroje mřížek můžete použít k rychlému nakreslení obdélníkových a polárních mřížek. Nástroj obdélníková mřížka vytváří obdélníkové mřížky určené velikosti s určeným počtem rozdělení. Nástroj polární mřížka vytváří soustředné kruhy určené velikosti a s určeným počtem rozdělení.

1 Vyberte nástroj obdélníková mřížka .



Proveďte jeden z následujících úkonů:

Tažením určete požadovanou velikost mřížky.

Klepnutím určete vztažný bod mřížky. V dialogovém okně klepněte na čtvereček v ikoně umístění vztažného bodu, a tím určete bod, ze kterého se bude mřížka kreslit. Pak nastavte libovolné z následujících voleb a klepněte na OK.

Výchozí velikost -Určuje celkovou šířku a výšku mřížky.

Vodorovné oddělovače Určuje počet vodorovných čar, které chcete umístit mezi horní a dolní okraj mřížky. Hodnota

Asymetrie určuje, nakolik jsou vodorovné dělicí čáry zhuštěné směrem k hornímu nebo dolnímu okraji mřížky.

Svislé oddělovače- Určuje počet svislých čar, které chcete umístit mezi pravý a levý okraj mřížky. Hodnota Asymetrie určuje, nakolik jsou svislé dělicí čáry zhuštěné směrem k levému nebo pravému okraji mřížky.

Použití vnější obdélník jako rámeček- Nahradí horní, dolní, levý a pravý segment samostatným obdélníkovým objektem.

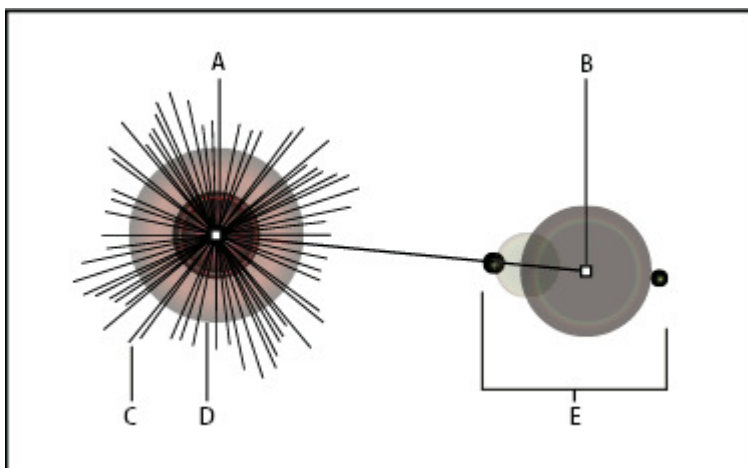
Použití šipek při tažení myši určuje počet svislých a vodorovných čar

Vyplnit mřížku -Vyplní mřížku platnou barvou výplně (jinak se výplň nastaví na žádnou).

Kreslení odlesků

Nástroj odlesk vytváří objekty odlesků s jasným středem, aureolou a paprsky a prstenci. Tento nástroj můžete použít k vytvoření efektu, napodobujícího odlesk objektivu na fotografii.

Odlesk obsahuje středové táhlo a koncové táhlo. Tato táhla můžete použít k umístění odlesku a jeho prstenců. Středové táhlo je v jasném středu odlesku – z tohoto bodu začíná cesta odlesku.



Součásti odlesku

A. Středové táhlo B. Koncové táhlo C. Paprsky (zobrazené jako černé) D. Aureola
E. Prstence

1 Vyberte nástroj odlesk .



1 Vyberte nástroj odlesk.

2 Stisknutím tlačítka myši umístěte středové táhlo odlesku, pak tažením nastavte velikost středu, velikost aureoly a úhel natočení paprsků.

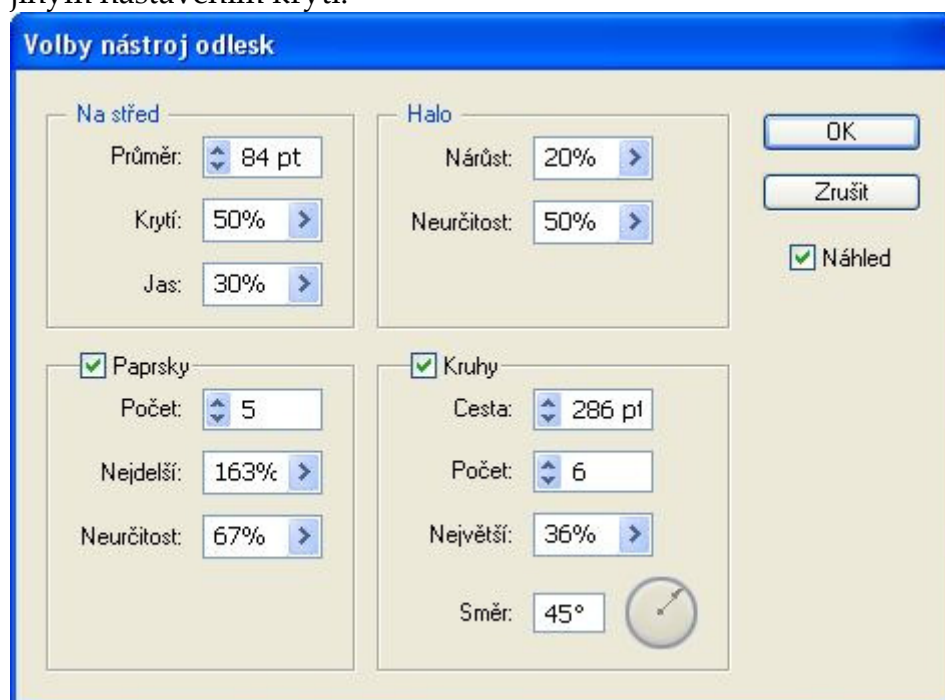
Stiskněte Shift před uvolněním tlačítka myši, chcete-li omezit paprsky na nastavený úhel. Stisknutím klávesy šipka nahoru nebo šipka dolů přidejte nebo odstraňte paprsky. Stiskněte Ctrl (Windows) nebo Apple (Mac OS), chcete-li zachovat střed odlesku konstantní.

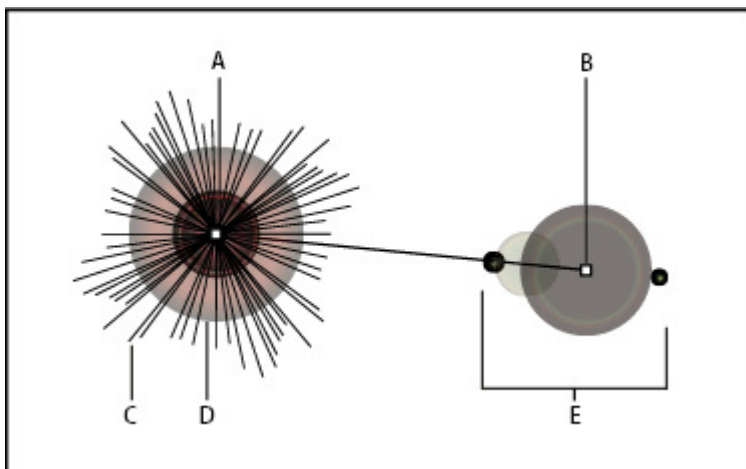
3 Až budou střed, aureola a paprsky podle vašich představ, uvolněte tlačítko myši.

4 Znovu stiskněte tlačítko myši a táhněte, abyste k odlesku přidali prstence a umístili koncové táhlo.

Stisknutím klávesy šipka nahoru nebo šipka dolů před uvolněním tlačítka myši přidejte nebo odstraňte paprsky. Stiskněte klávesu tilda (~), chcete-li umístit prstence náhodně.

5 Když je koncové táhlo v požadovaném místě, uvolněte tlačítko myši. Každý element (střed, aureola, prstence a paprsky) v odlesku jsou vyplněné barvou s jiným nastavením krytí.





Součásti odlesku

A. Středové táhlo **B.** Koncové táhlo **C.** Paprsky (zobrazené jako černé) **D.** Aureola
E. Prstence

Odlesky vypadají často nejlépe, když se nakreslí přes existující objekty.

Nakreslení odlesku

1 Vyberte nástroj odlesk.

2 Stisknutím tlačítka myši umístěte středové táhlo odlesku, pak tažením nastavte velikost středu, velikost aureoly a úhel natočení paprsků.

Stiskněte Shift před uvolněním tlačítka myši, chcete-li omezit paprsky na nastavený úhel. Stisknutím klávesy šipka nahoru nebo šipka dolů přidejte nebo odstraňte paprsky. Stiskněte Ctrl

3 Až budou střed, aureola a paprsky podle vašich představ, uvolněte tlačítko myši.

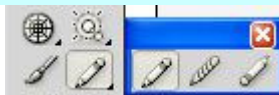
4 Znovu stiskněte tlačítko myši a táhněte, abyste k odlesku přidali prstence a umístili koncové táhlo.

Stisknutím klávesy šipka nahoru nebo šipka dolů před uvolněním tlačítka myši přidejte nebo odstraňte paprsky. Stiskněte klávesu tilda (~), chcete-li umístit prstence náhodně.

5 Když je koncové táhlo v požadovaném místě, uvolněte tlačítko myši.

Každý element (střed, aureola, prstence a paprsky) v odlesku jsou vyplněné barvou s jiným nastavením krytí.

Kreslení nástrojem tužka



Umožňuje kreslit otevřené i uzavřené cesty podobně jako tužkou na papíře.

Nejlépe se hodí k rychlému načrtnutí tvarů nebo když chcete, aby čáry vypadaly jako nakreslené od ruky. Po nakreslení čáry ji můžete podle potřeby hned změnit.

Kreslení cest od ruky nástrojem tužka

Umístěte nástroj do bodu, kde má cesta začínat, a tažením kreslete cestu. U nástroje tužka se objeví malé x, označující, že kreslíte cestu od ruky.

Během tažení se za ukazatelem vytváří tečkovaná čára. Na obou koncích i v různých dalších místech cesty se objeví kotevní body. Cestě se přiřadí aktuální atributy tahu a výplně a standardně zůstane vybraná.

Kreslení uzavřených cest nástrojem tužka

1 Vyberte nástroj tužka.

2 Umístěte nástroj do bodu, kde má cesta začínat, a tažením začněte kreslit cestu.

3 Začněte táhnout a pak stiskněte klávesu Alt. U nástroje tužka se zobrazí malý kroužek (a v InDesignu se vyplní jeho guma), což označuje, že vytváříte uzavřenou cestu.

4 Když má cesta požadovanou velikost a tvar, uvolněte tlačítko myši (ale ne klávesu Alt). Po uzavření cesty uvolněte klávesu Alt.

Při vytváření uzavřené cesty nemusíte umisťovat kurzor nad počáteční bod cesty; pokud uvolníte tlačítko myši v některém jiném místě, nástroj tužka uzavře tvar vytvořením nejkratší možné čáry zpět do počátečního bodu.

Úpravy cest nástrojem tužka

Pomocí nástroje tužka můžete upravit jakoukoliv cestu a přidat od ruky nakreslené čáry a tvary k libovolnému tvaru.

Přidání další části k cestě nástrojem tužka

1 Vyberte existující cestu.

2 Vyberte nástroj tužka.

3 Umístěte hrot tužky nad koncový bod cesty.

Že jste dostatečně blízko koncového bodu poznáte tak, že zmizí malé x vedle hrotu pera.

4 Tažením pokračujte v kreslení cesty.

Spojení dvou cest nástrojem tužka

1 Vyberte obě cesty (klepněte na ně se stisknutou klávesou Shift nebo kolem obou cest táhněte nástrojem pro výběr).

2 Vyberte nástroj tužka.

3 Umístěte ukazatel do bodu, kde chcete v první cestě začít a začněte táhnout směrem k druhé cestě.

4 Začněte táhnout a pak stiskněte klávesu Ctrl U nástroje tužka se zobrazí malý symbol spojení,

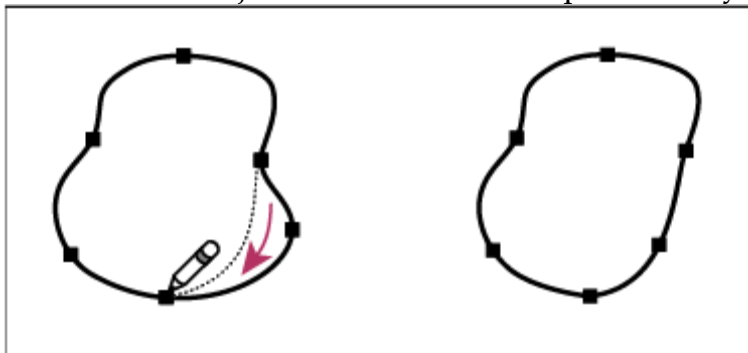
který označuje, že přidáváte ke stávající cestě.

5 Táhněte nad koncový bod druhé cesty, uvolněte tlačítko myši a pak uvolněte klávesu Ctrl

Abyste dosáhli nejlepších výsledků, táhněte od jedné cesty ke druhé, jako byste jednoduše pokračovali v cestě stejným směrem, jako při jejím vytvoření.

Změna tvaru cesty nástrojem tužka

- 1 Vyberte cestu, kterou chcete změnit.
- 2 Umístěte nástroj tužka nad cestu nebo blízko cesty, kterou chcete překreslit. Že jste dostatečně blízko cesty poznáte tak, že malé x u nástroje zmizí.
- 3 Táhněte nástrojem dokud cesta nemá požadovaný tvar.



V závislosti na tom, kde začnete cestu překreslovat a kterým směrem táhnete, můžete dostat neočekávané výsledky. Můžete například neúmyslně změnit uzavřenou cestu na otevřenou nebo naopak, nebo ztratit část tvaru.

Volby nástroje tužka

Poklepejte na nástroj tužka a nastavte libovolné z následujících voleb:

Věrnost Určuje, jak daleko musíte posunout myš nebo pero, než se k cestě přidá nový kotevní bod. Čím vyšší je tato hodnota, tím bude cesta plynulejší a méně složitá. Při nižších hodnotách budou křivky přesněji odpovídat pohybu ukazatele a výsledkem budou ostřejší úhly. Věrnost může být v rozsahu od 0,5 do 20 obrazových bodů.

Hladkost Určuje míru vyhlazení aplikovaného při používání nástroje. Hladkost může být v rozsahu od 0 % do 100 %. Čím vyšší je tato hodnota, tím bude cesta hladší. Čím nižší je tato hodnota, tím více se vytvoří kotevních bodů a tím více nepravidelností čára se zachová.

Vyplnit nové tahy tužkou Aplikuje výplň na tahy tužkou, které nakreslíte po výběru této volby, ale ne na stávající tahy tužkou. Nezapomeňte vybrat výplň před tím, než začnete kreslit tahy tužkou.

Nechat vybrané Určuje, zda zůstane cesta po nakreslení vybraná. Tato volba je standardně vybraná.

Upravovat vybrané cesty Určuje, zda můžete změnit nebo spojit stávající cestu, když jste do určité vzdálenosti od ní (určené v následující volbě).

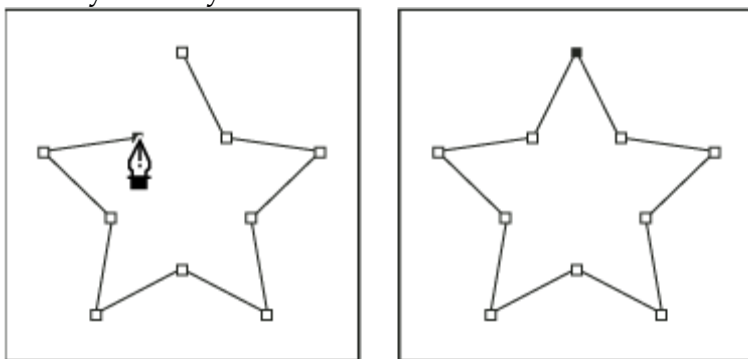
Do: _ obrazových bodů Určuje, jak blízko musí být myš nebo hrot pera tabletu od existující cesty, aby ji bylo možné upravit nástrojem tužka. Tato volba je dostupná pouze v případě, že je vybraná volba Upravovat vybrané cesty.

Kreslení nástrojem pero

Kreslení přímých segmentů čáry nástrojem pero.

Nejjednodušší cesta, kterou můžete nástrojem pero nakreslit, je rovná čára.

Vytvoříte ji tak, že klepnutím nástrojem pero umístíte dva kotevní body. Dalšími klepnutími vytvoříte cestu složenou z přímých segmentů, které jsou spojené rohovými body.



Klepnutím nástrojem pero se vytváří rovné úseky.

Vybírání segmentů cesty

Proveďte libovolný z následujících úkonů:

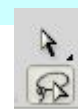
- Vyberte nástroj pro přímý výběr a klepněte ve vzdálenosti do 2 obrazových bodů od segmentu nebo nebo tažením vytvořte ohraničovací rámeček přes část segmentu. Klepnutím nebo tažením se stisknutou klávesou Shift kolem dalších segmentů cesty je vyberte.

Vyberte nástroj laso a táhněte kolem části segmentu cesty. Tažením sestisknutou klávesou Shift kolem dalších segmentů cesty je vyberte.

Výběr všech kotevních bodů a segmentů cesty

1 Vyberte nástroj pro přímý výběr nebo nástroj laso

2 Táhněte kolem celé cesty.



Pokud je cesta vyplněná, můžete také klepnout dovnitř cesty nástrojem pro přímý výběr a tím vybrat všechny kotevní body.

Kopírování cesty

1 Vyberte cestu nebo segment nástrojem pro výběr nebo nástrojem pro přímý výběr a proveďte jeden z následujících úkonů:

- Pomocí standardních funkcí nabídky zkopírujte a vložte cesty v rámci aplikace nebo mezi aplikacemi.
- Stiskněte a podržte klávesu Alt a přetáhněte cestu do požadovaného umístění, pak uvolněte tlačítko myši a klávesu Alt.

Kreslení křivek nástrojem pero

Křivku vytvoříte přidáním kotevního bodu v místě, kde se mění směr křivky a tažením za směrové úsečky křivku vytvarujete. Délka a sklon směrových úseček určuje tvar křivky.

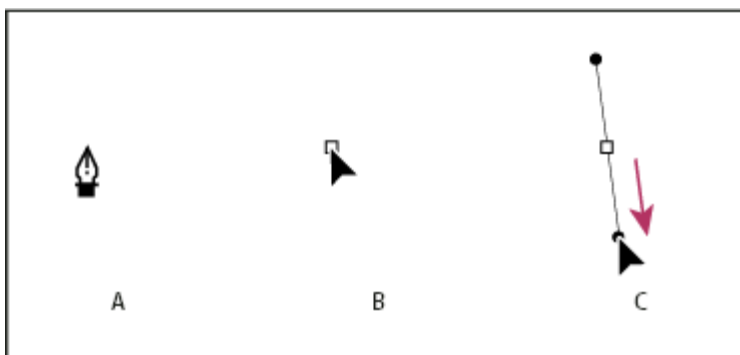
1 Vyberte nástroj pero.

Umístěte nástroj pero tam, kde má křivka začínat a podržte stisknuté tlačítko myši.

Objeví se první kotevní bod a ukazatel nástroje pero se změní na šipku.

3 Tažením nastavte sklon vytvářeného křivkového segmentu a pak tlačítko myši uvolněte.

Podržte stisknutou klávesu Shift, chcete-li omezit nástroj na násobky 45°.



Kreslení prvního bodu na křivce

A. Umístění nástroje pero B. Začátek tažení (se stisknutým tlačítkem myši) C.

Prodloužení směrových úseček tažením

4 Umístěte nástroj pero tam,

kde má zakřivený segment

končit, a proveďte jeden z

následujících úkonů:

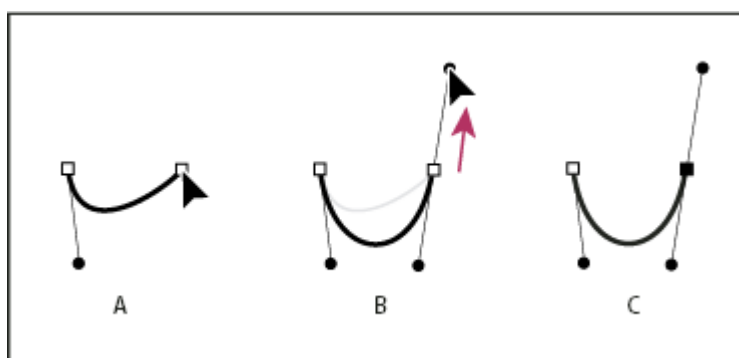
Chcete-li vytvořit křivku

tvaru C, táhněte v opačném

směru než má předcházející

směrová úsečka.

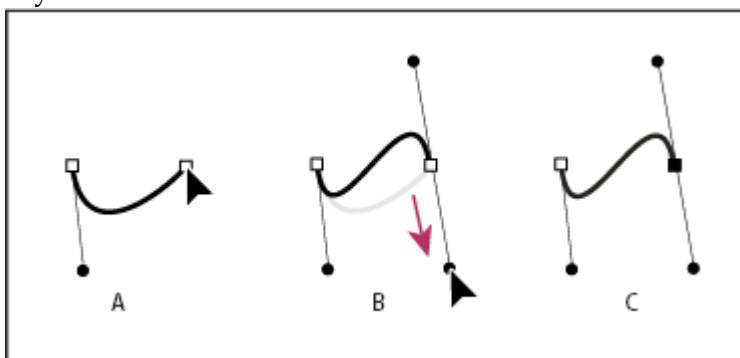
Pak uvolněte tlačítko myši.



Kreslení druhého bodu na křivce

A. Začátek tažení druhého hladkého bodu **B**. Vytvoření křivky tvaru C tažením směrem od předcházející směrové úsečky **C**. Výsledek po uvolnění tlačítka myši

Chcete-li vytvořit křivku tvaru S, táhněte stejným směrem, jaký má předcházející směrová úsečka. Pak uvolněte tlačítko myši.



Kreslení křivky tvaru S

A. Začátek tažení nového hladkého bodu **B**. Vytvoření křivky tvaru S tažením ve stejném směru jako má předcházející směrová úsečka **C**. Výsledek po uvolnění tlačítka myši

5 Pokračujte v tažení nástrojem pero z různých míst a tím vytvořte za sebou jdoucí hladké křivky. Všimněte si, že kotevní body umísťujete na začátek a konec každé křivky, ne na špičku křivky.

Chcete-li rozdělit směrové úsečky kotevního bodu, přetáhněte směrové úsečky se stisknutou klávesou Alt.

6 Dokončete cestu jedním z následujících úkonů:

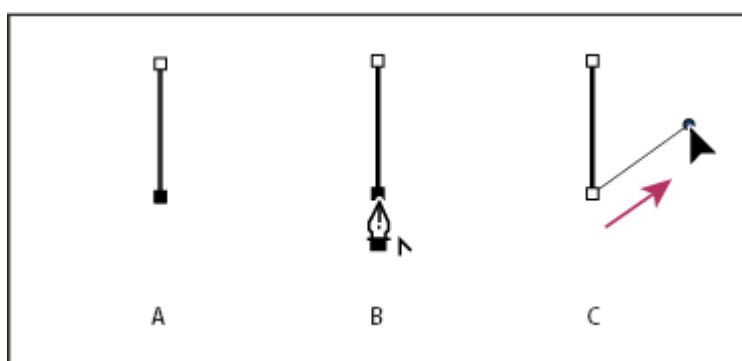
- Chcete-li cestu uzavřít, umístěte nástroj pero nad první (prázdný) kotevní bod. Když je nástroj pero správně umístěn, zobrazí se vedle jeho ukazatele malý kroužek. Klepnutím nebo tažením cestu uzavřete.

Chcete-li nechat cestu otevřenou, klepněte se stisknutou klávesou Ctrl kdekoliv mimo všechny objekty.

Kreslení přímých čar následovaných křivkami

1 S použitím nástroje pero vytvořte klepnutím rohové body ve dvou místech a tím vytvořte přímý segment.

2 Umístěte nástroj pero nad vybraný koncový bod. Vedle nástroje pero zobrazí ikona nástroje pro změnu bodu, když je umístěný správně tak se vedle nástroje pero zobrazí malá šikmá čára nebo lomítko. Abyste nastavili sklon zakřiveného segmentu, který budete vytvářet jako další, klepněte na kotevní bod a táhněte směrovou úsečkou, která se objeví.

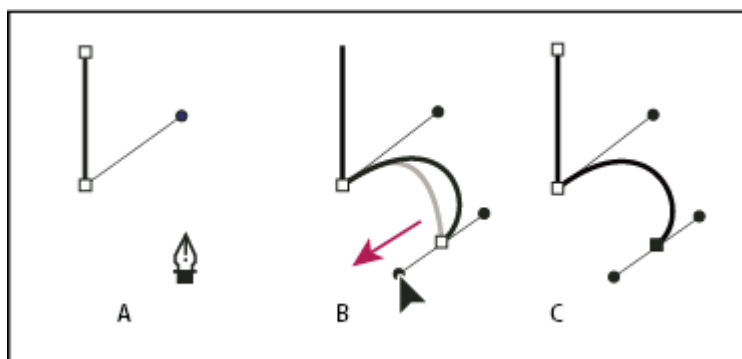


Kreslení přímého segmentu následovaného zakřiveným segmentem (část 1)

A. Dokončený přímý segment **B.** Umístění nástroje pero nad koncový bod

C. Tažení směrového bodu

3 Umístěte pero tam, kam chcete umístit následující kotevní bod; pak klepnutím (a v případě potřeby tažením) umístěte nový kotevní bod a tím křivku dokončete.



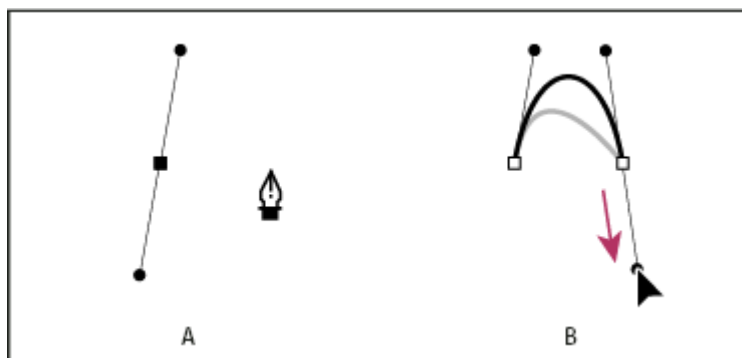
Kreslení přímého segmentu následovaného zakřiveným segmentem (část 2)

A. Podržení nástroje pero **B.** Tažení směrové úsečky **C.** Dokončený nový zakřivený segment

Kreslení křivek následovaných přímými čarami

1 Táhněte nástrojem pero, abyste vytvořili první hladký bod zakřiveného segmentu, a uvolněte tlačítko myši.

2 Přemístěte nástroj pero tam, kde chcete zakončit zakřivený segment, tažením dokončete křivku a uvolněte tlačítko myši.

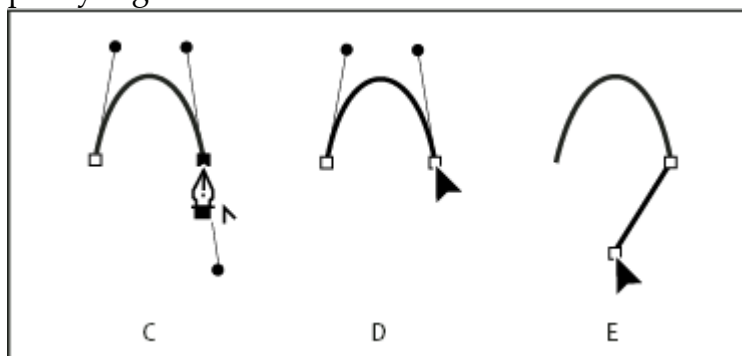


Kreslení zakřiveného segmentu následovaného přímým segmentem (část 1)

A. Vytvořený první hladký bod zakřiveného segmentu a nástroj pero umístěný na koncový bod **B**. Dokončení křivky tažením

3 Umístěte nástroj pero nad vybraný koncový bod. Když je nástroj pero správně umístěný, objeví se vedle něho ikona nástroje pro změnu kotevního bodu. Klepnutím na kotevní bod změňte hladký bod na rohový bod.

4 Přemístěte nástroj pero tam, kde chcete ukončit přímý segment, a klepnutím přímý segment dokončete.

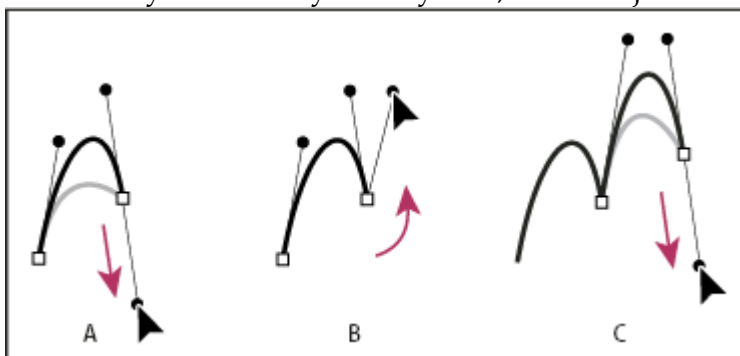


Kreslení zakřiveného segmentu následovaného přímým segmentem (část 2)

- C. Umístění nástroje pero nad existující koncový bod **D**. Klepnutí na koncový bod
E. Klepnutí na další rohový bod

Nakreslení dvou zakřivených segmentů spojených rohem

- 1 Tažením nástrojem pero vytvořte první hladký bod zakřiveného segmentu.
- 2 Přemístěte nástroj pero a tažením vytvořte křivku s druhým hladkým bodem; pak stiskněte a podržte klávesu Alt a tažením směrové úsečky k jejímu opačnému konci nastavte sklon následující křivky. Uvolněte klávesu a tlačítko myši. Tento postup převede hladký bod na rohový bod rozdělením směrových úseček.
- 3 Přemístěte nástroj pero tam, kde chcete zakončit druhý zakřivený segment a tažením vytvořte nový hladký bod, zakončující druhý zakřivený segment.



Kreslení dvou křivek

A. Tažení nového hladkého bodu B. Rozdělení směrových úseček stisknutím Alt při tažení a obrácení směrové úsečky nahoru C. Výsledek po přemístění ukazatele a třetím tažení

Změna umístění kotevních bodů při kreslení

Po klepnutí při vytváření kotevního bodu nechte tlačítko myši stisknuté, podržte mezerník a přetažením přemístěte kotevní bod.

Cestu dokončete jedním z následujících způsobů:

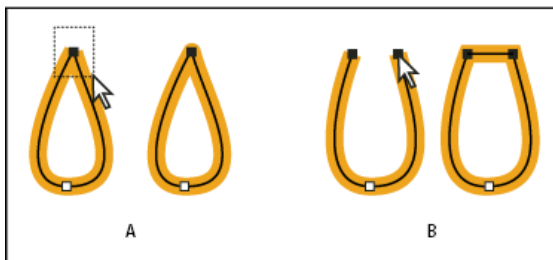
- Chcete-li cestu uzavřít, umístěte nástroj pero nad první (prázdný) kotevní bod. Když je nástroj pero správně umístěn, zobrazí se vedle jeho ukazatele malý kroužek. Klepnutím nebo tažením cestu uzavřete.

Spojení dvou koncových bodů

- 1 Vyberte koncové body.

Pokud jsou koncové body ve stejné poloze (jeden na druhém), vyberte oba body natažením označovacího rámečku kolem obou bodů.

- 2 V ovládacím panelu klepněte na tlačítko Spojit vybrané koncové body
- 3 Pokud jsou koncové body na sobě, objeví se dialogové okno, ve kterém můžete určit požadovaný typ spojení. Vyberte volbu Rohový (výchozí) nebo volbu Hladký a klepněte na OK.



Spojení koncových bodů

- a. Výběr a spojení koncových bodů ve stejné poloze B. Výběr a spojení koncových bodů v různých polohách

Natažení částí cesty bez deformování jejího celkového tvaru

- 2 Vyberte nástroj změna tvaru (umístěný pod nástrojem změna velikosti).



- 3 Umístěte kurzor nad kotevní bod nebo segment cesty, který chcete použít jako ohniskový bod (bod, který potáhne vybrané segmenty cesty), a klepněte.

Pokud klepnete na segment cesty, přidá se k cestě zvýrazněný kotevní bod s čtverečkem kolem sebe.

- 4 Klepněte s klávesou Shift na další kotevní body nebo segmenty cesty, které chcete použít jako ohniskové body. Můžete zvýraznit neomezený počet kotevních bodů nebo segmentů cest.



- 5 Tažením zvýrazněných kotevních bodů cestu upravte.

Přidávání a odstraňování kotevních bodů

Přidání kotevních bodů vám umožní lépe nastavit tvar cesty nebo může prodloužit otevřenou cestu. Je ale dobré nepřidávat více bodů, než je nezbytně nutné. Cesty s menším počtem bodů se snadněji upravují, zobrazují a tisknou.

Složitost cesty můžete snížit odstraněním nepotřebných bodů.

Panel nástrojů obsahuje tři nástroje pro přidávání nebo odstraňování bodů: nástroj pero ,

nástroj pro přidání kotevního bodu  a nástroj pro odstranění kotevního bodu  . Navíc je v ovládacím panelu tlačítko Odstranit vybrané kotevní body .




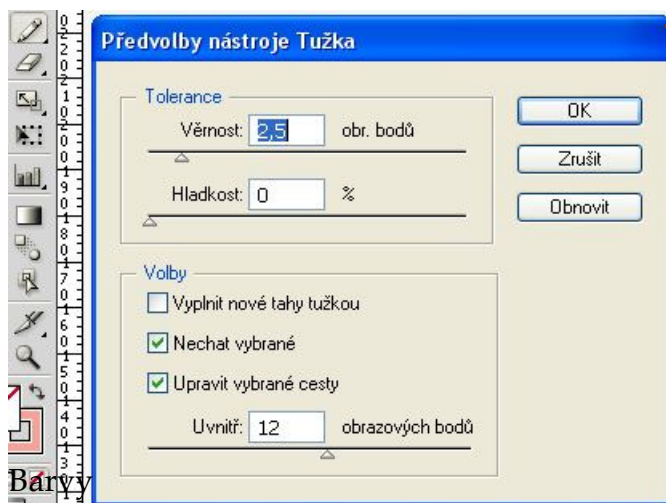
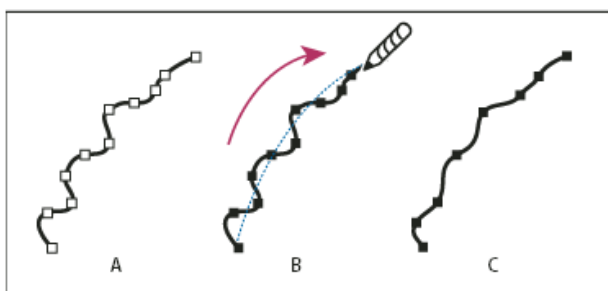
Pozor:

K odstraňování kotevnic bodů nepoužívejte klávesy Delete, Backspace nebo Smazat ani příkazy Úpravy > Vymout a Úpravy > Odstranit: tyto klávesy a příkazy odstraní nejen vybraný bod, ale i segmenty čáry, které jsou k tomuto bodu připojené.

Vyhlazení a zjednodušení cest

Cesty můžete vyhladit a také je zjednodušit odstraněním nadbytečných kotevnic bodů.

- 1 Vyberte objekt 
- 2 Vyberte nástroj vyhlazení.
- 3 Táhněte nástrojem podél segmentu cesty, který chcete vyhladit.
- 4 Pokračujte ve vyhlazování, až je cesta požadovaným způsobem hladká.



Dvojitým poklepáním na nástroj vyhlazení si nastavte následující volby

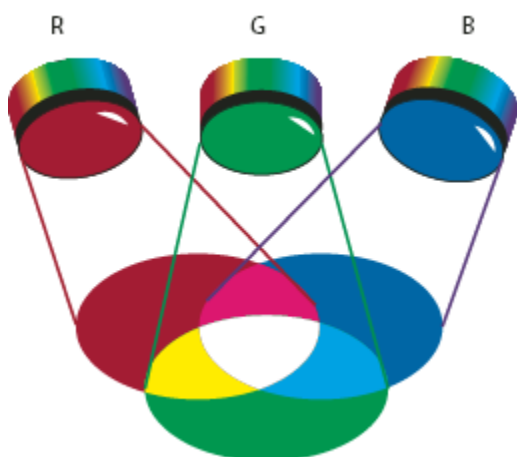
Aplikování barev do kresby je v aplikaci Adobe Illustrator běžná úloha, která vyžaduje určitou znalost barevných modelů a barevných režimů. Při aplikování barev do kresby berete v úvahu konečné médium, ve kterém bude kresba publikována, abyste mohli použít správný barevný model a definice barev. V aplikaci Illustrator můžete při práci s barvami snadno experimentovat s použitím

mnohostranně použitelného panelu Vzorník, panelu Výběr barev a dialogového okna Upravit barvy/Přebarvit kresbu.

RGB

Velkou část viditelného spektra lze reprezentovat směsí červeného, zeleného a modrého (RGB) barevného světla v různých poměrech a intenzitách. Kde se tyto barvy překrývají, vytvářejí azurovou, purpurovou a žlutou.

RGB barvy se nazývají *aditivní barvy*. Složením barev R, G a B se vytvoří bílá – to znamená, že veškeré světlo se odrazí zpět do oka. Aditivní barvy se používají při osvětlování, v televizi a v počítačových monitorech. Například váš monitor vytváří barvy vyzařováním světla červeným, zeleným a modrým luminoforem.



Aditivní barvy (RGB)

R. Červená **G.** Zelená **B.** Modrá

Můžete pracovat s barevnými hodnotami s použitím barevného režimu RGB, který je založen na barevném modelu RGB. V režimu RGB může mít každá ze složek RGB hodnotu v rozsahu od 0 (černá) do 255 (bílá). Například jasně červená barva může mít hodnotu R 246, hodnotu G 20 a hodnotu B 50. Když jsou hodnoty všech tří složek stejné, je výsledkem odstín šedé. Když je hodnota všech složek 255, je výsledkem čistá bílá; když mají všechny složky hodnotu 0, je výsledkem čistá černá.

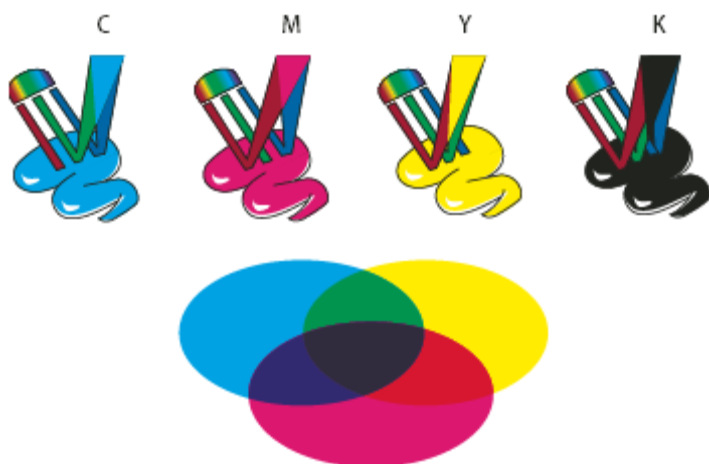
CMYK

Zatímco v modelu RGB se používají pro vytváření barev zdroje světla, je model CMYK založen na schopnosti tiskových barev vytištěných na papíře pohlcovat

světlo. Při dopadu bílého světla na průsvitné tiskové barvy se část spektra pohltí. Barva, která se nepohlí, se odrazí zpět k vašemu oku.

Složením čistého azurového (C – cyan), purpurového (M – magenta) a žlutého (Y – yellow) pigmentu by měla vzniknout černá, pohlcením (odečtením) všech barev. Tyto barvy se nazývají také subtraktivní barvy. Černá tisková barva (K – black) se přidává, aby se dosáhlo lepší optické hustoty stínů. (Písmeno K se používá proto, že černá je

„klíčovou“ barvou pro soubor ostatních barev, a protože písmeno B se používá pro modrou – blue.) Kombinování těchto tiskových barev pro reprodukci barev se nazývá tisk **čtyřbarevných výtažků**.



Subtraktivní barvy (CMYK)

C. Azurová M. Purpurová Y. Žlutá K. Černá

Můžete pracovat s barevnými hodnotami s použitím barevného režimu CMYK, který je založen na barevném modelu CMYK. V režimu CMYK může mít každá z výtažkových tiskových barev CMYK hodnotu v rozsahu od 0 do 100 %.

Největším barvám jsou přiřazeny nízké hodnoty tiskových barev; tmavší barvy mají vyšší hodnoty. Například jasně červená může obsahovat 2 % azurové, 93 % purpurové, 90 % žluté a 0 % černé. V objektech CMYK jsou nízké hodnoty tiskových barev bližší k bílé a vysoké hodnoty jsou bližší k černé.

CMYK použijte při přípravě kresby, která se bude tisknout pomocí výtažkových barev.

K výběru barev můžete použít libovolné z následujících funkcí:

Panel Vzorník a panely knihoven vzorníků Obsahují jednotlivé barvy a skupiny barev. Můžete volit z přednastavených vzorníků a knihoven, nebo si můžete vytvořit vlastní. Také můžete knihovny importovat.

Dialogové okno Výběr barvy Obsahuje barevné spektrum, ze kterého můžete vizuálně vybírat barvy, textová pole pro hodnoty barev, umožňující ručně definovat barvy, a pole se vzorky barev.

Nástroj kapátko Když s ním klepnete v kresbě, navzorkuje z ní barvu.

Panel Barvy Obsahuje barevné spektrum, jezdec pro jednotlivé hodnoty barev (například jezdec Azurová) a textová pole pro hodnoty barev. Z panelu Barvy můžete určovat barvy výplně a tahu. Pomocí nabídky panelu Barvy můžete vytvářet inverzní a doplňkové barvy k aktuální barvě výplně nebo tahu a z vybrané barvy můžete vytvořit políčko vzorníku.

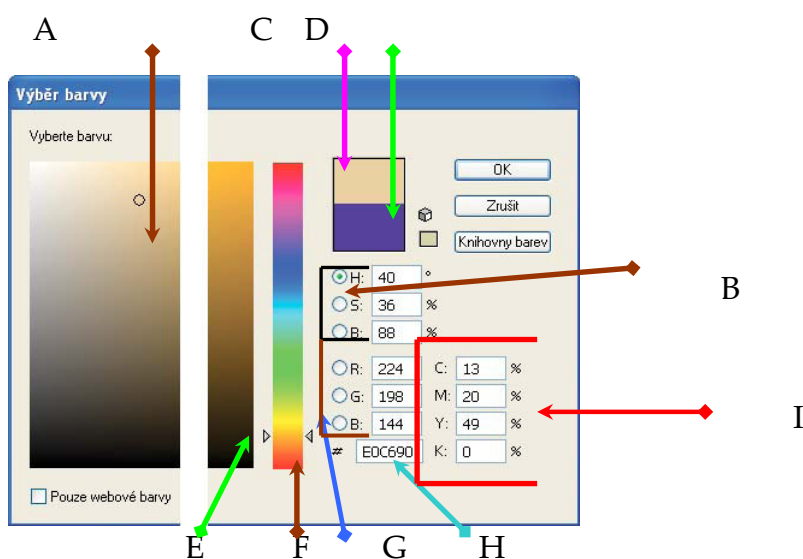
Panel Průvodce barvami Nabízí několik pravidel harmonie, která můžete vybrat při vytváření skupin barev s použitím zvolené základní barvy. Můžete vytvářet variace barev s použitím různých odstínů a tónů, teplých a studených barev nebo živých a tlumených barev. Z tohoto panelu můžete otevřít skupinu barev v dialogovém okně Upravit barvy/Přebarvit kresbu.

Dialogové okno Upravit barvy/Přebarvit kresbu Část tohoto dialogového okna obsahuje nástroje pro přesné definování či úpravy barev ve skupině barev nebo kresbě. Další část slouží pro přebarvení kresby pomocí barev ze skupiny barev, případně pro snížení počtu barev nebo jejich převedení pro výstup.

Příkaz Přidat vybrané barvy nebo tlačítko Nová skupina barev Vytvořte skupinu barev obsahující barvy ve vybrané kresbě. Tento příkaz i tlačítko se nacházejí v panelu Vzorník.

Dialog pro výběr barvy – přehled

Dialogové okno Výběr barvy umožňuje vybrat barvu výplně nebo tahu volbou z barevného pole a spektra, číselným definováním barev nebo klepnutím na políčko vzorníku.



Dialogové okno Výběr barvy

A. Pole barvy B. Barevné hodnoty HSB C. Obdélník nové barvy D. Obdélník původní barvy E. Posuvník barev F. Barevné spektrum G. Barevné hodnoty RGB H. Hexadecimální hodnota barvy I. Barevné hodnoty CMYK

Zobrazení dialogového okna Výběr barvy

V panelu nástrojů nebo v panelu Barvy poklepejte na pole barvy výplně nebo tahu.

Změna barevného spektra zobrazeného v dialogovém okně Výběr barvy

Klepněte na písmeno: H (odstín), s (sytost), B (jas), R (červená), G (zelená) nebo B (modrá).

Zobrazování pouze bezpečných webových barev

Jako bezpečné webové barvy se označují barvy používané všemi prohlížeči bez ohledu na platformu.

Vyberte Pouze webové barvy.

Zobrazení vzorníku namísto barevného spektra

Klepněte na Knihovny barev. Klepněte na Barevné modely, abyste se vrátili k zobrazení barevného spektra.

Výběr barvy pomocí dialogu pro výběr barvy

Proveďte libovolný z následujících úkonů:

- Klepněte nebo táhněte uvnitř barevného spektra. Kruhová značka označuje polohu barvy ve spektru.
- Táhněte trojúhelníky podél posuvníku barev nebo klepněte uvnitř posuvníku barev.
- Zadejte hodnoty do libovolných textových polí.
- Klepněte na Knihovny barev, vyberte vzorek a klepněte na OK.