

OBSAH kurzu ILLUSTRATOR 1 / 2

ILUSTRÁTOR CC	5
1. Príprava pracovného prostredia.....	6
2. Tvorba dokumentu.....	14
3. Zoomovanie a pohyb po dokumente	15
4. Ľavý panel nástrojov.....	15
4.1 . Nástroj pre výber (V)	15
4.2 . Nástroj pre priamy výber (A)	15
4.3 Nástroj kouzelná húlka (Y).....	16
4.4 Nástroj Laso (Q)	16
4.5 Nástroj pero (P)	16
4.5.1 Úsečka a ostrý vrchol.....	17
4.5.2 Krivka a hladký vrchol.....	18
4.5.3 Zalomenie krivky v bode B.....	18
4.5.4 Úprava tvaru krivky nástrojom priamy výber.....	19
4.5.5 Úprava vektorov jedným čahom	19
4.5.6 Úprava vektora za pomoci nástroja priamy výber - pridávaním nových kotiev perom	20
4.5.7 Ohýbanie úsečiek v kotevných bodoch a medzi nimi.....	21
4.5.8 Ako pokračovať v krivke úsečkou	23
4.6 Nástroj zakrivení.....	24
4.7 Nástroj Text (T).....	24
4.7.1 Nástroj text v ploše.....	25
4.7.2 Nástroj text na ceste	25
4.7.3 Nástroj zvislý text	28
4.7.4 Nástroj zvislý text v ploše	28
4.7.5 Nástroj zvislý text na ceste	28
4.7.6 Nástroj retušovanie písma	28
4.8 Nástroj segment čáry (\).....	29
4.8.1 Nástroj oblouk	29
4.8.2 Nástroj spirála	30
4.8.3 Nástroj obdĺžniková mriežka	30
4.8.4 Nástroj polárna mriežka	30
4.9 Nástroj obdĺžnik (M).....	31
4.9.1 Nástroj zaoblený obdĺžnik	31
4.9.2 Nástroj elipsa (L)	31

4.9.3 Nástroj mnohouholník.....	32
4.9.4 Nástroj hviezda	33
4.10 Nástroj štetec (B)	33
4.10.1 Nástroj štetec kvapka (SHIFT + B).....	34
4.11 Nástroj ceruzka (N).....	34
4.11.1 Nástroj vyhladenie.....	34
4.11.2 Nástroj guma – pre kotvy a cesty	35
4.12 Nástroj guma (SHIFT + E).....	35
4.12.1 Nástroj nožnice.....	35
4.13 Nástroj otáčanie (R).....	36
4.13.1 Nástroj zrkadlenie (O).....	36
4.14 Nástroj zmena veľkosti (S).....	37
4.14.1 Nástroj zkosenie	37
4.14.2 Nástroj zmena tvaru	37
4.15 Nástroj šírky (SHIT + W).....	38
4.15.1 Nástroj pokrivenie (SHIFT + R)	38
4.15.2 Nástroj skrútnie	39
4.15.3 Nástroj zvrásnenie	39
4.15.4 Nástroj nafúknutie.....	39
4.15.5 Nástroj vrúbkovanie	40
4.15.6 Nástroj kryštalizácia.....	40
4.15.7 Nástroj zkrabácení.....	40
4.16 Nástroj ľubovolná transformácia (E)	41
4.17 Nástroj pe vytvárvnie tvaru (SHIFT + M)	41
4.17.1 Plechovka živej maľby	42
4.17.2 Nástroj pre výber živej maľby (SHIFT + L)	42
4.18 Nástroj perspektívnej mriežky (SHIFT + P)	42
4.18.1 Nástroj pre perspektívny výber (SHIFT + V)	43
4.19 Nástroj mriežka (U)	43
4.20 Nástroj prechod (G)	43
4.21 Nástroj kapátko (I).....	45
4.21.1 Nástroj pravítko.....	45
4.22 Nástroj prelínanie (W)	45
4.23 Nástroje pre prácu so symbolmi	46
4.24 Nástroje pe prácu s grafmi	47
4.25 Nástroj kreslice plátno (SHIFT + O).....	48

4.26 Nástroj ručička (H)	48
4.26.1 Nástroj delenia stránok pre tlač	48
4.27 Nástroj lupa (Z)	48
4.28 Spodná časť ľavého panelu nástroje	49
5. Pravý panel nástrojov	49
5.1 Hlavný pravý panel	49
5.1.1 Farba	49
5.1.2 Vzorník	50
5.1.3 Výber barev	50
5.1.4 Prechod	50
5.1.5 Náhľad výtažkú	51
5.2.1 Cestár	51
5.2.2 Zarovnání	52
5.2.3 Transformace	52
5.3.1 Ťah	53
5.3.2 Vzhľad	53
5.3.3 Stopy	53
5.4.1 Znak	54
5.4.2 Odstavec	54
5.4.3 OpenType	54
5.5.1 Vrstvy	54
5.5.2 Kresliace plátna	55
5.2 Vedľajší pravý panel	55
5.2.1 Symboly	55
5.2.2 Glyfy	55
5.2.3. Grafické štýly	55
5.2.4 Odstavcové a Znakové štýly	56
5.2.5 Akcie	56
6. Nastavenie jednotiek	57
7. Nastavenie rozmerov objektov	58
8. Kopírovanie objektov	58
8.1 Úplná kópia plátna aj s obsahom	59
8.2 Mnohonásobné kopírovanie objektu	59
9. Zoskupovanie a rozdeľovanie objektov	60
10. Zmena usporiadania objektov v podvrstvách	60
11. Zarovnanie na vodiace čiary pravítok	61

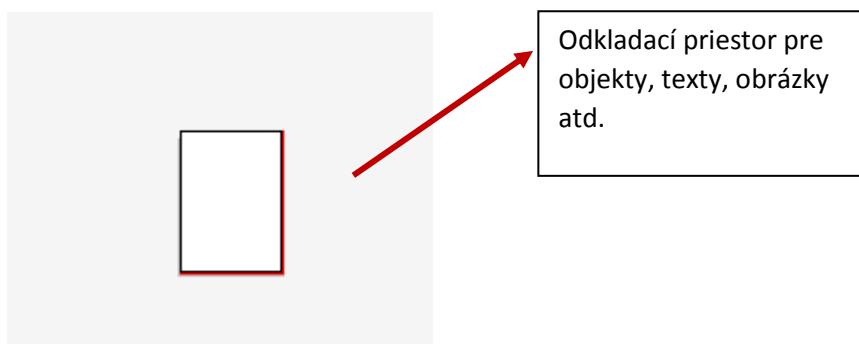
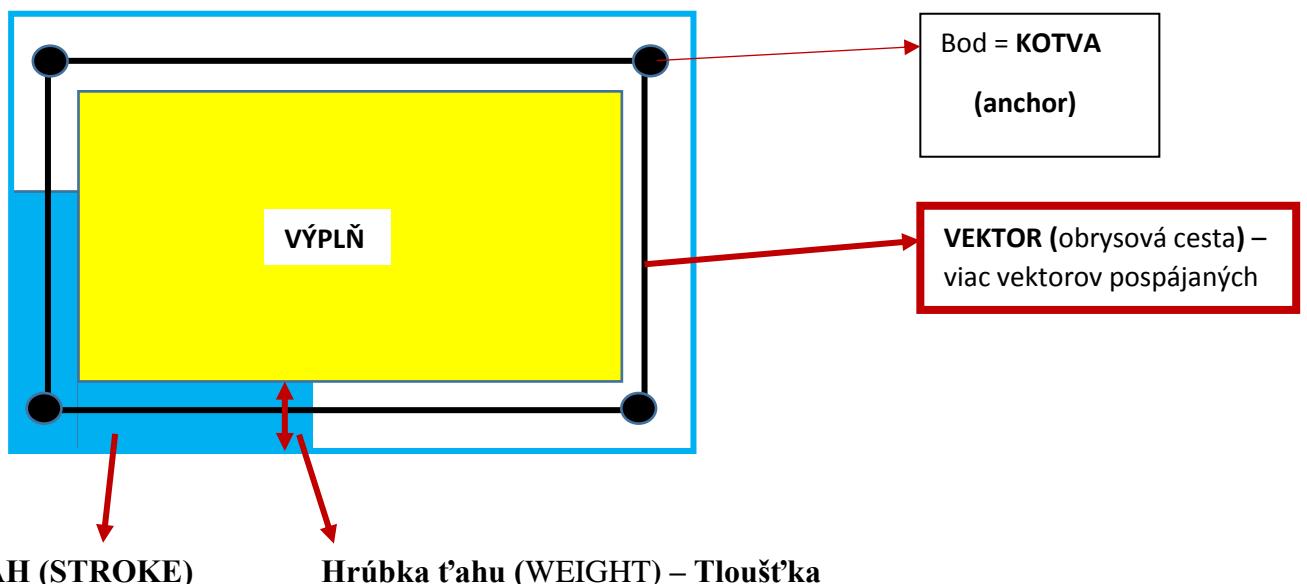
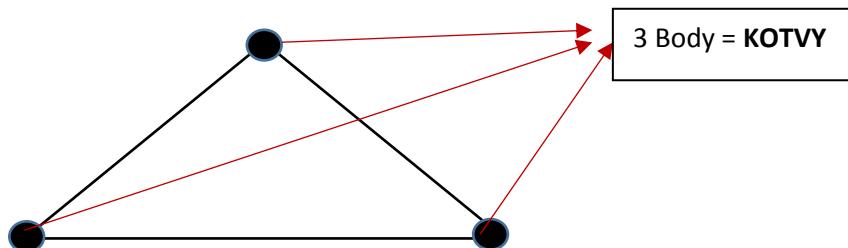
12. Rozbitie textu do kriviek.....	62
12.1 Ako manipulovať s písmenami s diakritikou.....	64
12.2 Zamknutie výberu pre manipuláciu bez posunu	65
13. Listovanie v rodinách fontov bez inverzných farieb.....	66
14. Uloženie dokumentu do PDF.....	66
15. Tvorba loga z naskenovaného obrázku	68
16. Vyrezávanie obrysov čahu	69
17. Orezové značky vizitky.....	70
18. Orezová maska	72
19. Vkladanie symbolov a zmena ich farby	74
19.1 Vytvorenie vlastného symbolu.....	76
20. Správa farieb a ICC profily	77
20.1 PRE TLAČ.....	77
20.2 PRE INTERNET.....	78
21. Efekt Rastrovať	78
22. Obtekanie textu.....	79
23. Vytvorenie hviezdy cez efekt cikcak	79
24. Efekt tieň a jeho uloženie medzi grafické štýly	80
25. Ako zvektorovať obrázok.....	81
26. Živá maľba	82
Dôležité skratky a informácie	84
Farebné rozsahy RGB a CMYK	85

ILUSTRÁTOR CC

(František Fáber) – ARTE STUDIO

Raster = Bitmapa

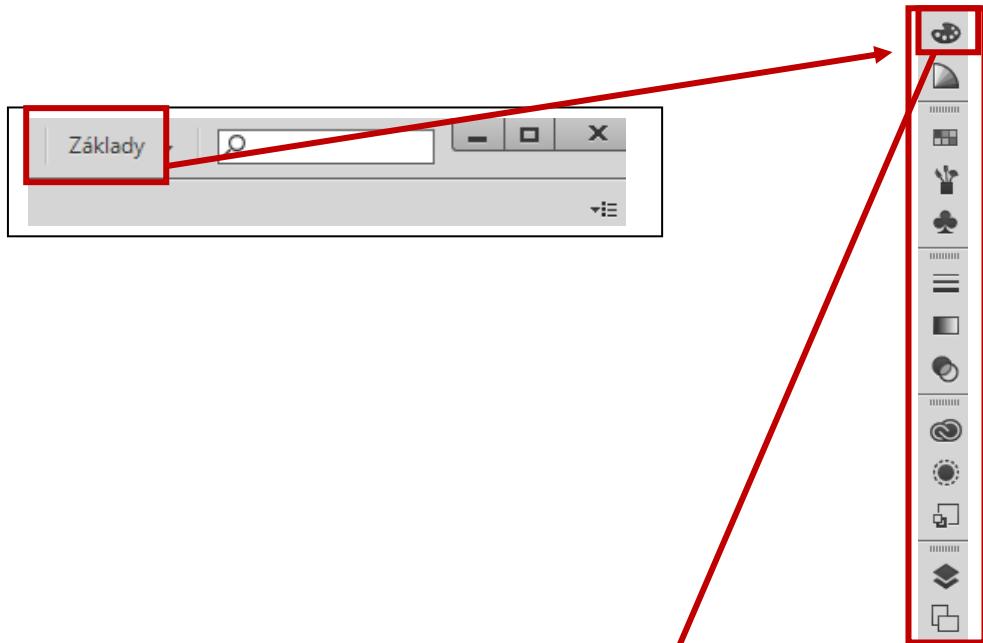
- Pracujeme s vektorom
- Je možnosť vložiť náhľady alebo originálne obrázky
- **TEXTY** sú tiež **VEKTOROVÉ** – Kvalita zostáva zachovaná aj po mnohonásobnom zväčšení



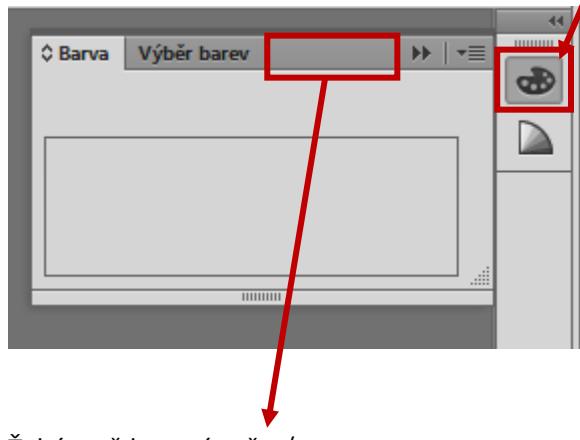
1. Príprava pracovného prostredia

(Moje vlastné nastavenie pracovného prostredia – pracovná plocha a panely)

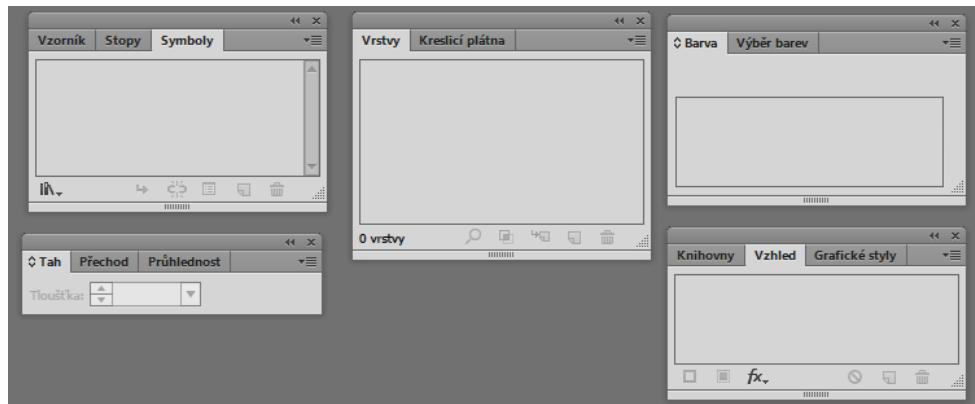
1. Vyberiem pracovnú plochu **ZÁKLADY**



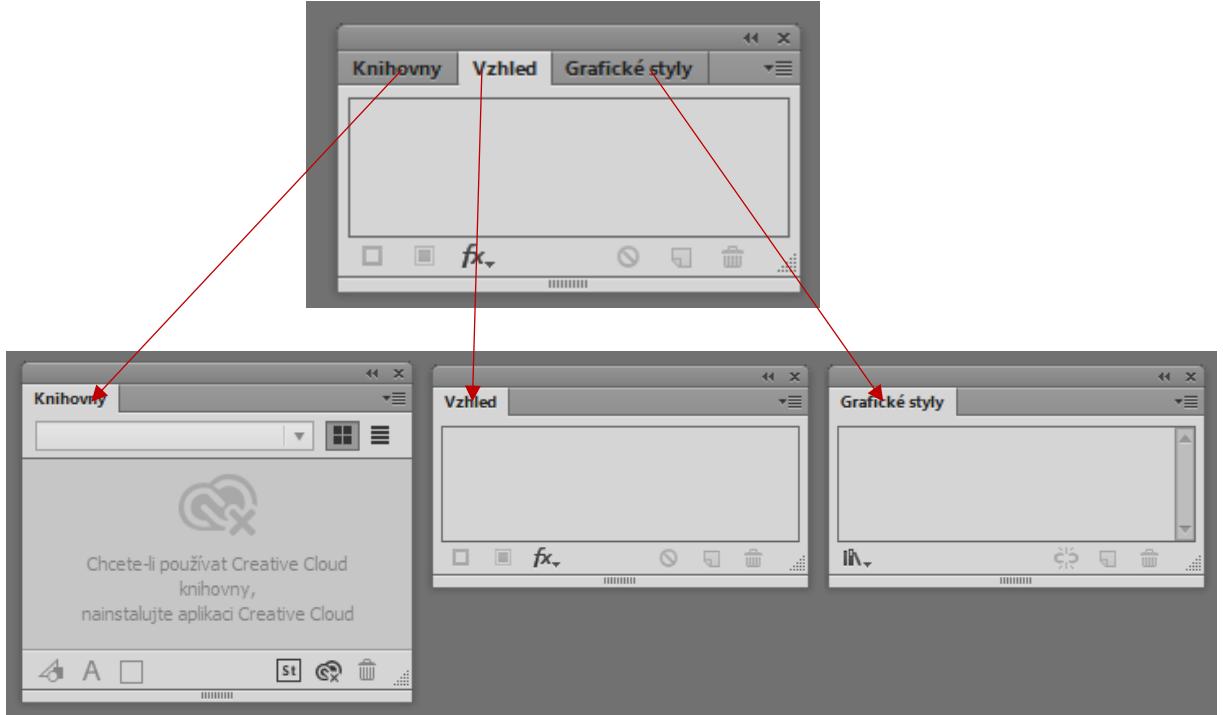
2. Rozkliknem **KAŽDÝ** jeden panel a vytiahnem ho na plochu



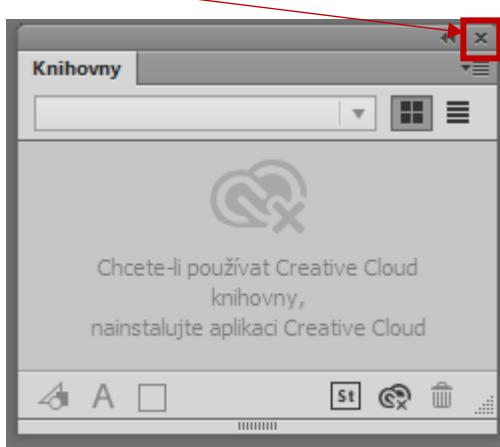
Ťahám vždy za túto časť



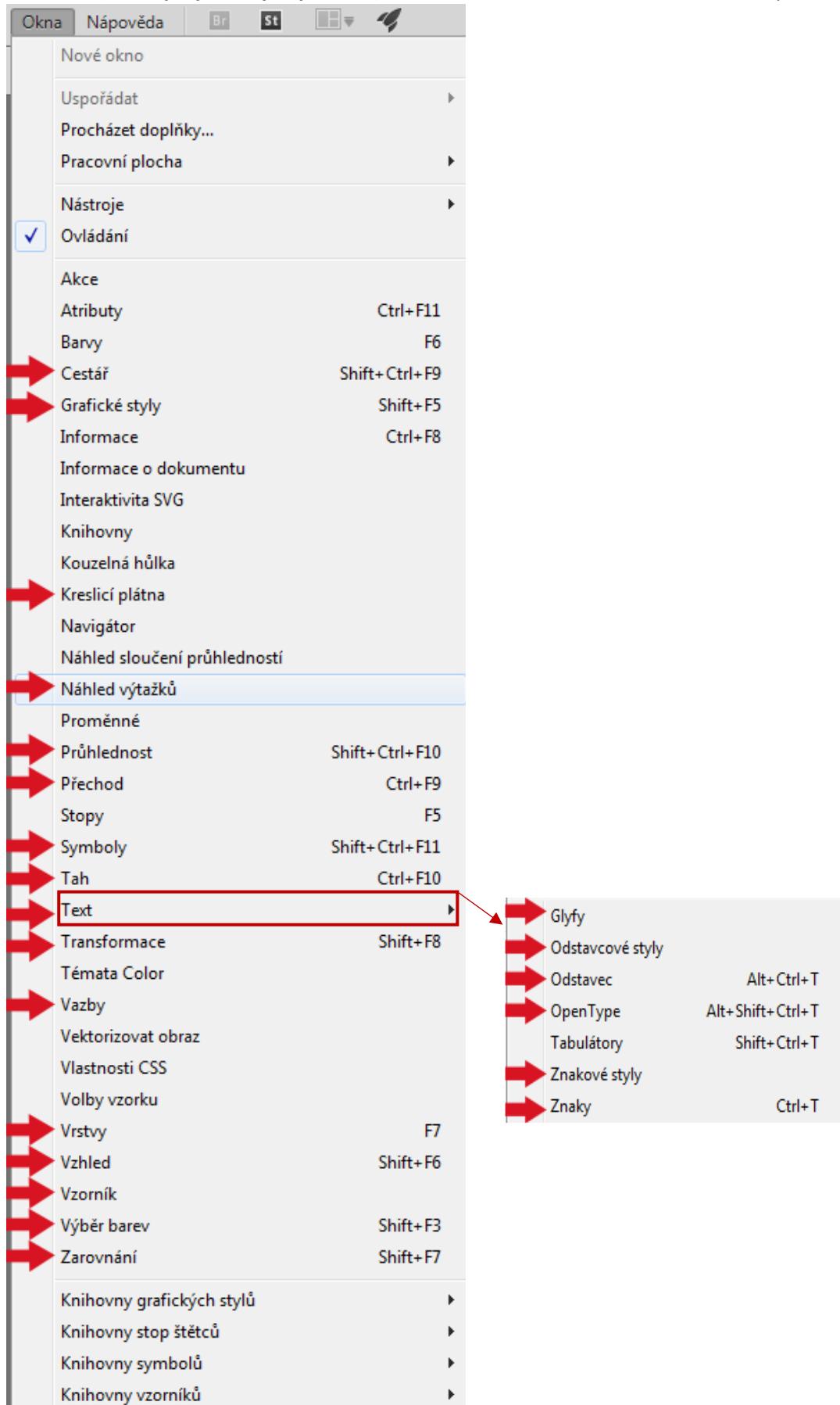
3. Z každého panela **vytiahnem** všetky záložky



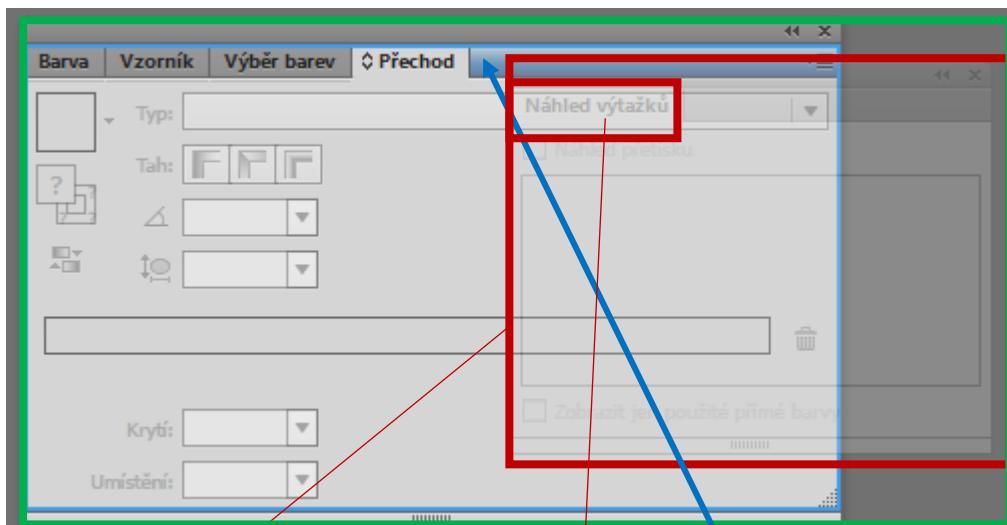
4. Zruším všetky, ktoré nebudem používať napr:



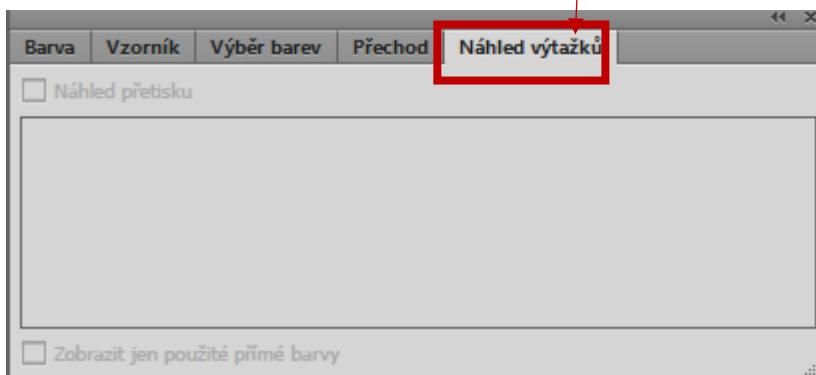
5. Pridám si (zo skupiny všetkých panelov) dodatočne ostatné, ktoré viem že budem používať



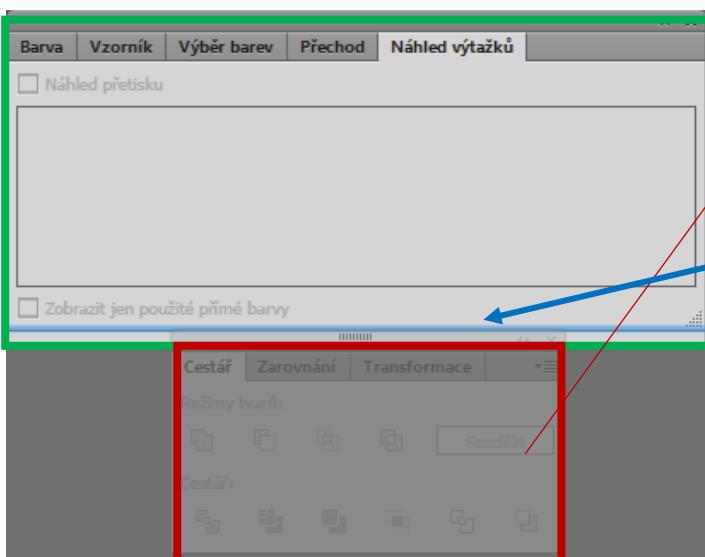
6. Poskladdám si ich do skupín



Červený panel ťahám do zeleného, kým sa mi nezobrazí to modré pozadie za záložkami, potom pustím ľavý gombík na myši.



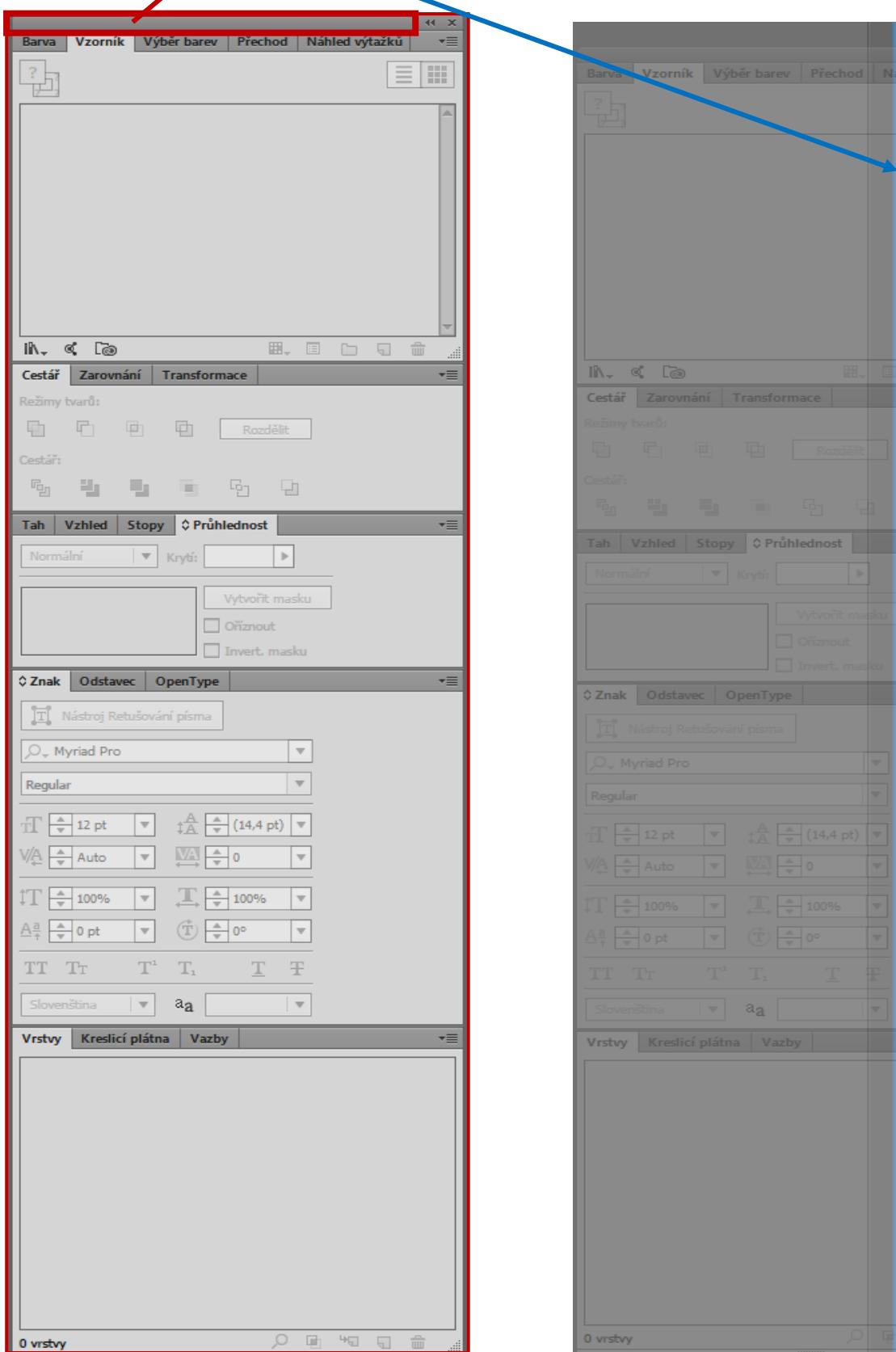
7. Ak mám všetky panely v skupinkách akých chem, zlúčim skupinky pod seba jednu pod druhú



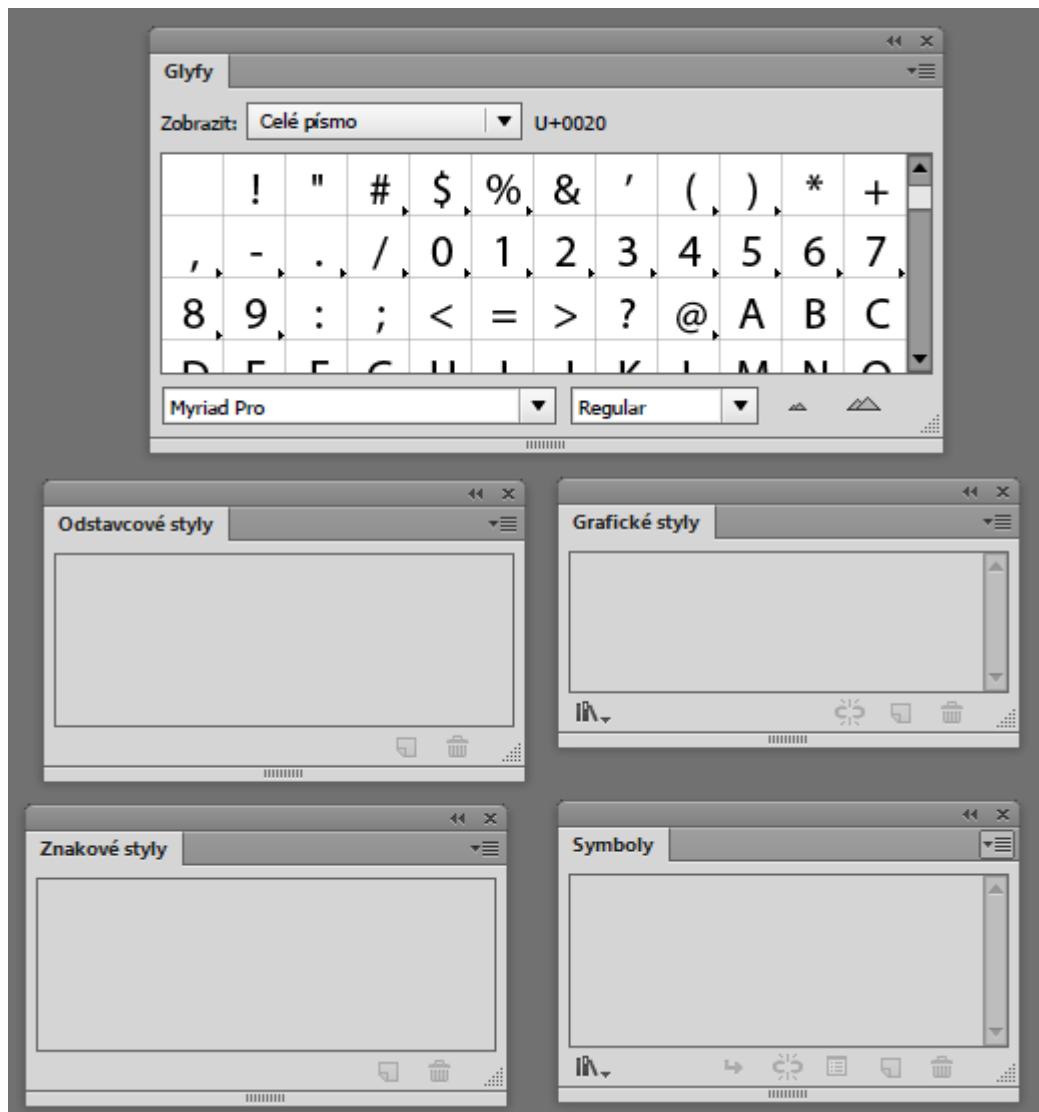
SPODNÝ(červený) – panel
priťahujem
k HORNÉMU(zelenému), kým sa
mi nezobrazí MODRÁ PLOCHA
a pustím myš

8. Vytvorím panel nástrojov zo zlúčených skupín panelov

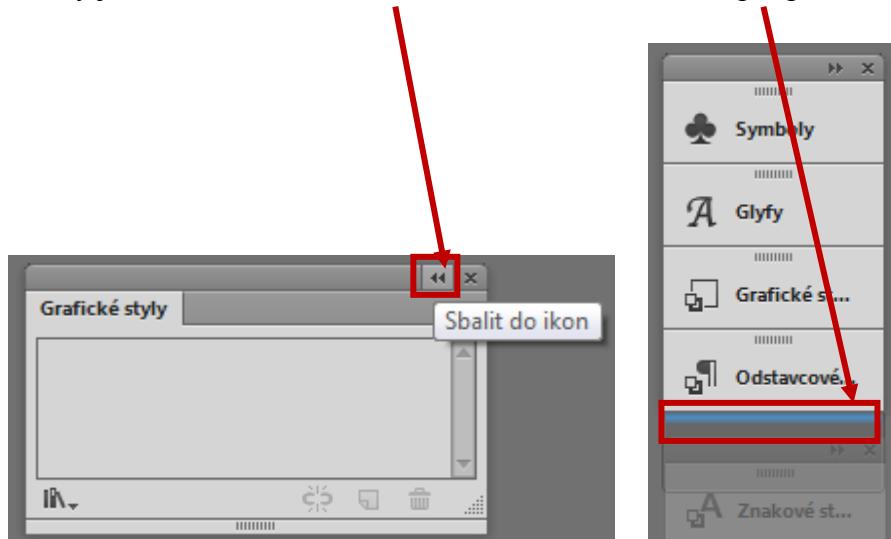
- Celý panel tiahám za **VRCHNÚ ČASŤ** na pravý okraj Illustratora, kým sa mi nezobrazí **MODRÁ ČIARA** a pustím myš



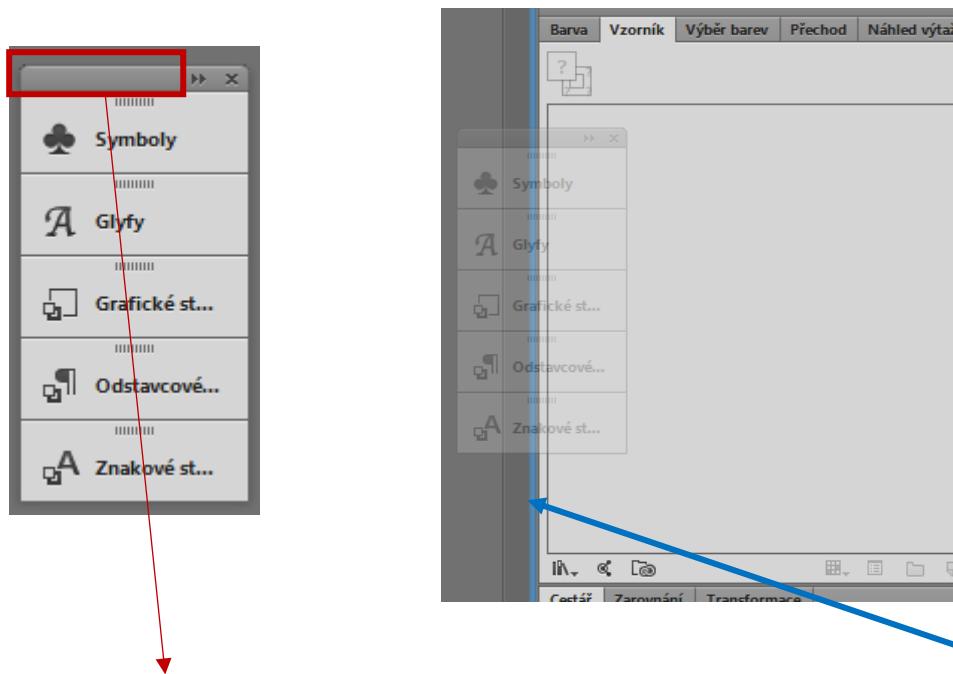
9. Z ostatných 5 tich panelov spravím vedľajší bočný panel



- Každý jeden zbalím do IKON a znova ich zlúčim do skupín pod seba

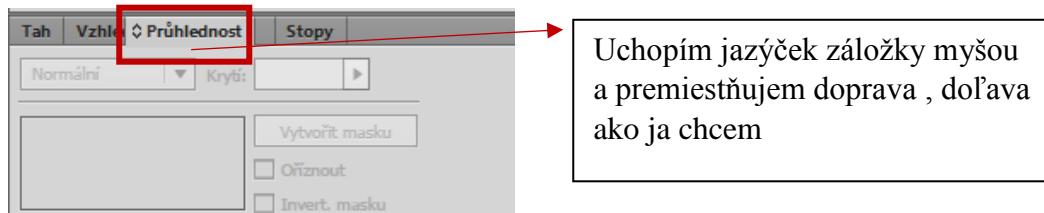


- Vytvorím si vedľajší panel nástrojov hned' vedľa hlavného

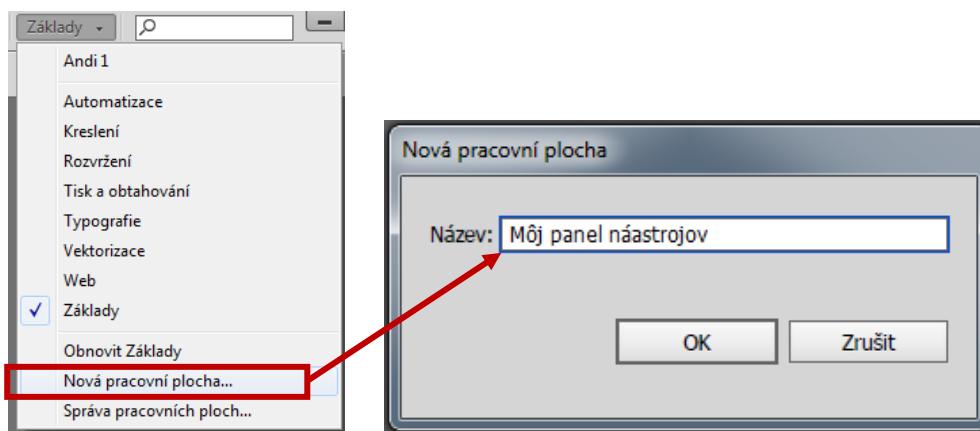


Ťahám za hornú časť doprava k hlavnému panelu, kým sa mi nezobrazí **modrá čiara**, potom pustím ľavý gombík myši

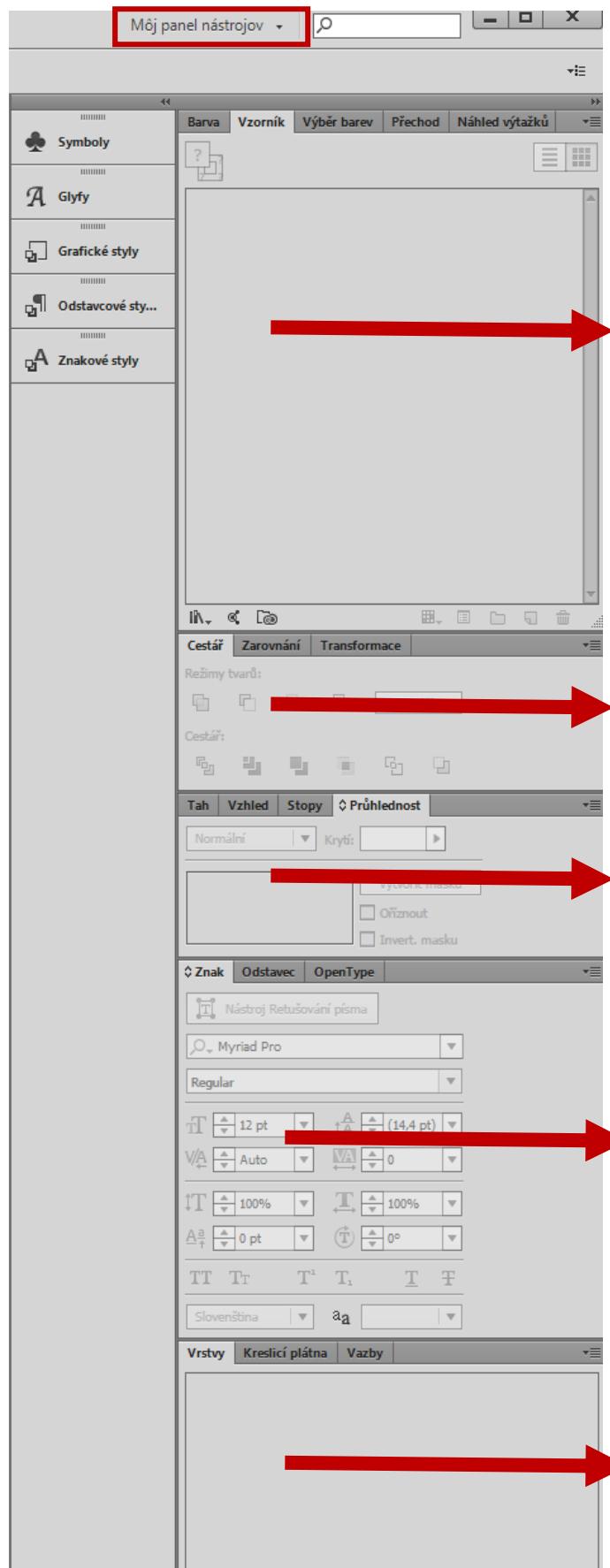
10. Polohu jednotlivých záložiek v skupinách si môžem pomeniť aby mi to vyhovovalo ako ja chcem



11. !!! VÝSLEDNÝ PANEL si uložím



12. ROZLOŽENIE MÔJHO PANELU NÁSTROJOV:



Vedľajší panel:

Vkladanie objektov
Vkladanie znakov
Vkladanie štýlov

1. Časť : Všetko čo sa farbieb, týka

2. Čas: Zarovnanie, výrezy, transformácia objektov

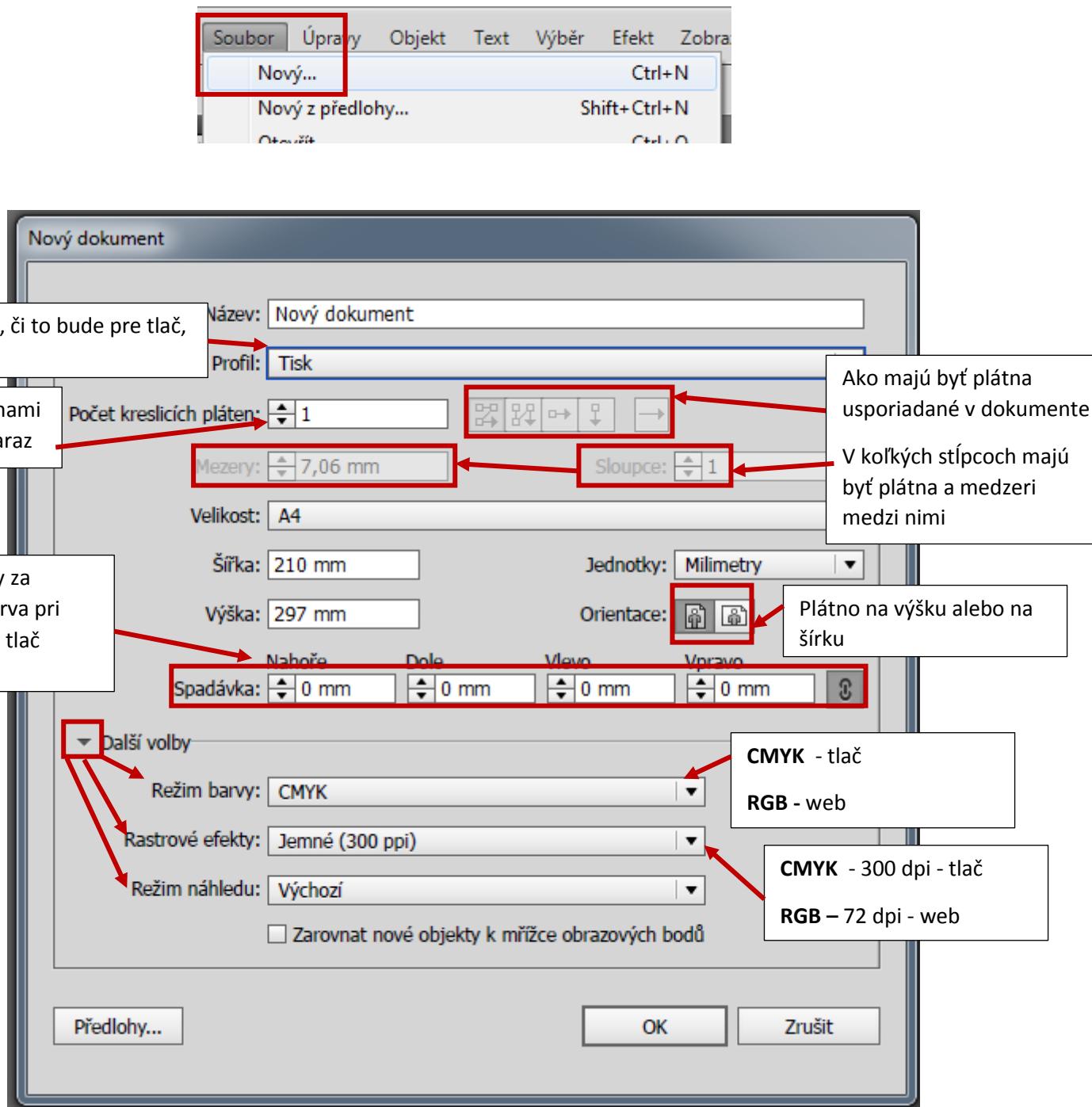
3. Časť: Kreslenie objektov - vektorov

4. Čas: Všetko čo sa týka textu - typografie

4. Čas: Rozloženie dokumentu – vrstvy, plátna, väzby

2. Tvorba dokumentu

CTRL + N



- Ak dokument pôjde do tlače aj na web – musí byť v CMYK – stále sa dá neskôr zmeniť na RGB ak ho chcem pre web
- Ak založím dokument v CMYK a vložím fotku v RGB formáte – automaticky ju prekonvertuje do CMYK (**Lepšie prekonvertovať v Photoshop s nastaveným správnym farebným profilom**)

3. Zoomovanie a pohyb po dokumente

1. **ALT + koliesko na myši** – tam kde mám kurzor, tam zoomuje

2. **CTRL +** - približuje **CTRL -** - oddľaľuje

3. **CTRL + SPACE** – kliknem myšou a približuje

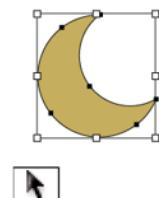
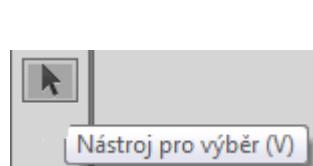
CTRL + ALT + SPACE – kliknem myšou a oddľaľuje

4. **SPACE a ľah myšou** – pohyb po dokumente

4. Ľavý panel nástrojov

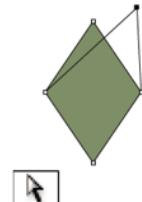
!!! AK prestrydam ktorékoľvek 2 nástroje , potom môžem medzi nimi preskakovať stačením **CTRL**

4.1 . Nástroj pre výber (V)



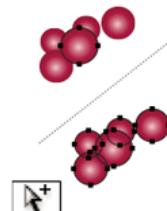
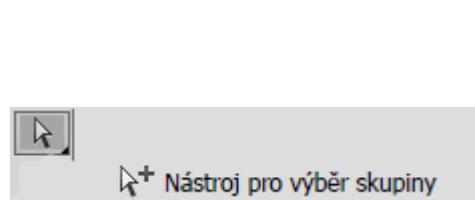
Slúži na vyberanie / označenie celých objektov

4.2 . Nástroj pre priamy výber (A)



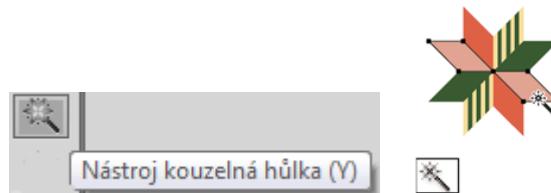
Slúži na priamy výber jednotlivých častí(bodov/segmentov) v rámci objektu

4.2.1 Nástroj pre výber skupiny



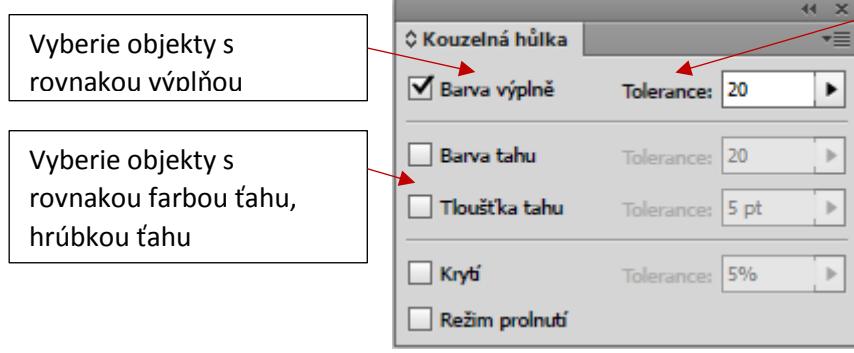
- Vyberá objekty a skupiny v rámci skupiny

4.3 Nástroj kouzelná húlka (Y)



Slúži na vyberanie objektov s rovnakými atribútami

DVOJKLIK na ikunu aktivuje nastavenia:



TOLERANCE

Udáva koľko percentnú toleranciu má brať do úvahy:

1 – presne taký istý objekt = 100%

50 – aspoň na 50 % podobný objekt

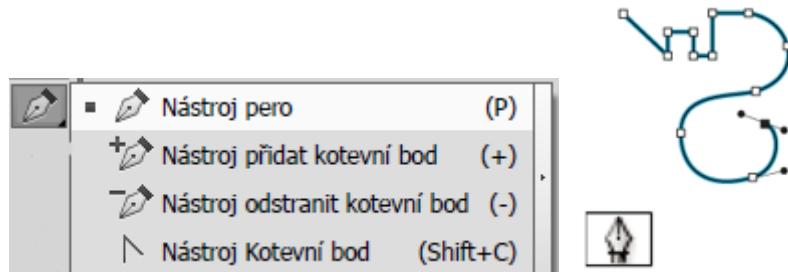
100 – objekt, ktorý je aspoň na 1% podobný

4.4 Nástroj Laso (Q)



Slúži na vyberanie jednotlivých bodov alebo segmentov, vo vnútri objektu

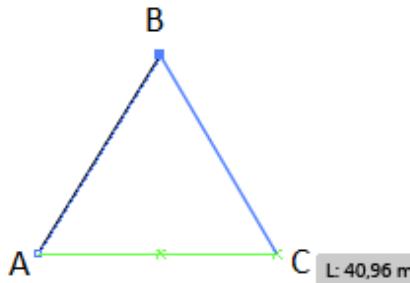
4.5 Nástroj pero (P)



Slúži na kreslenie priamych a zaoblených čiar a tým vytvára objekty:

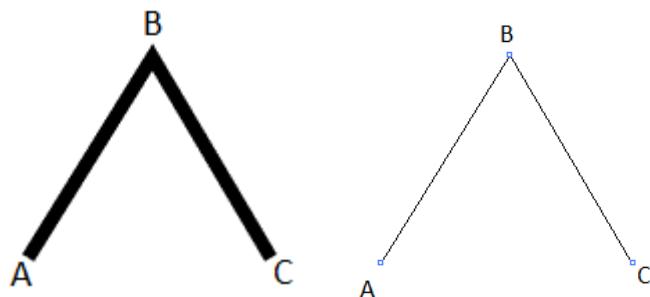
!!! Ak chcem preskakovať medzi perom a priamym výberom, stačí mi raz po sebe kliknúť na oba nástroje a potom už skáčem medzi nimi pomocou **CTRL**

4.5.1 Úsečka a ostrý vrchol



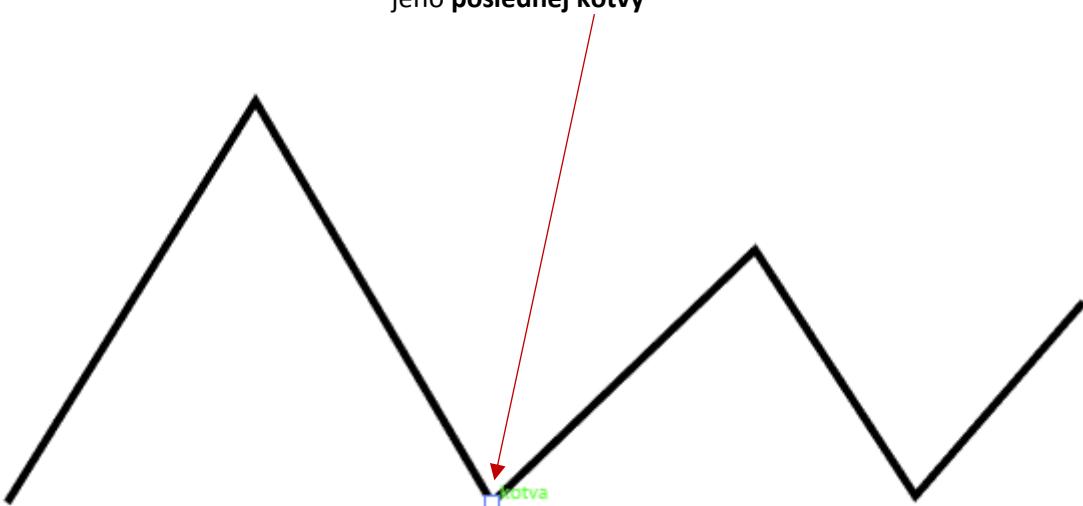
1.1 Ak mi prekáža hrúbka ďáhu (nevidím kotvy kvôli hrubej čiare) môžem zapnúť zobrazovanie

len **OBRYSY VEKTOROV**
CTRL + Y



1.2 Ak ďáham vektorov a chcem zrušiť výber daného objektu , no nechcem sa preklikávať v panely nástrojov, stlačím **SHIFT + CTRL + A** - zruší vybraný objekt

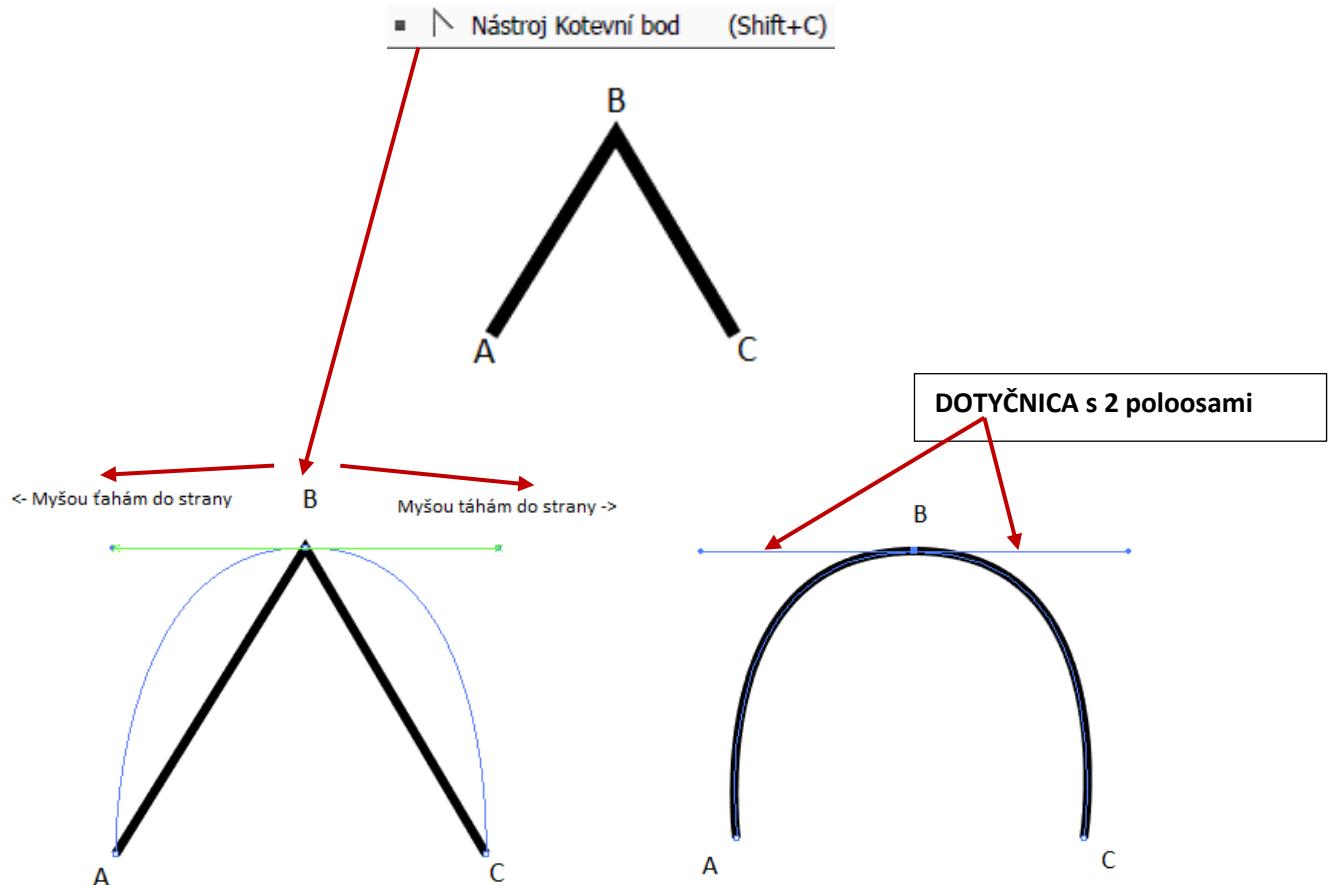
1.3 Ak chcem pokračovať vo vektore, ktorý som už pred tým zrušil musím kliknúť myšou presne do jeho **poslednej kotvy**



4.5.2 Krivka a hladký vrchol

Nástrojom kotevní bod **SHIFT + C**

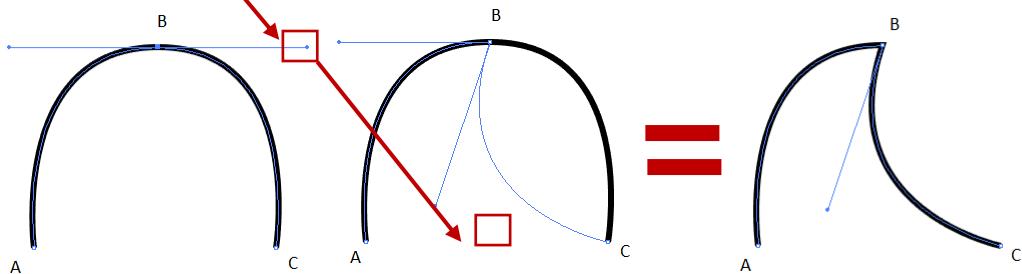
- Alebo keď mám vybraté pero stlačím **ALT**
- a v bode **B** tiahám do strany, mi zaoblí krivky v bode B



4.5.3 Zalomenie krivky v bode B

Nástroj Kotevní bod (Shift+C)

Alebo **pero + ALT**



4.5.4 Úprava tvaru krvky nástrojom priamy výber

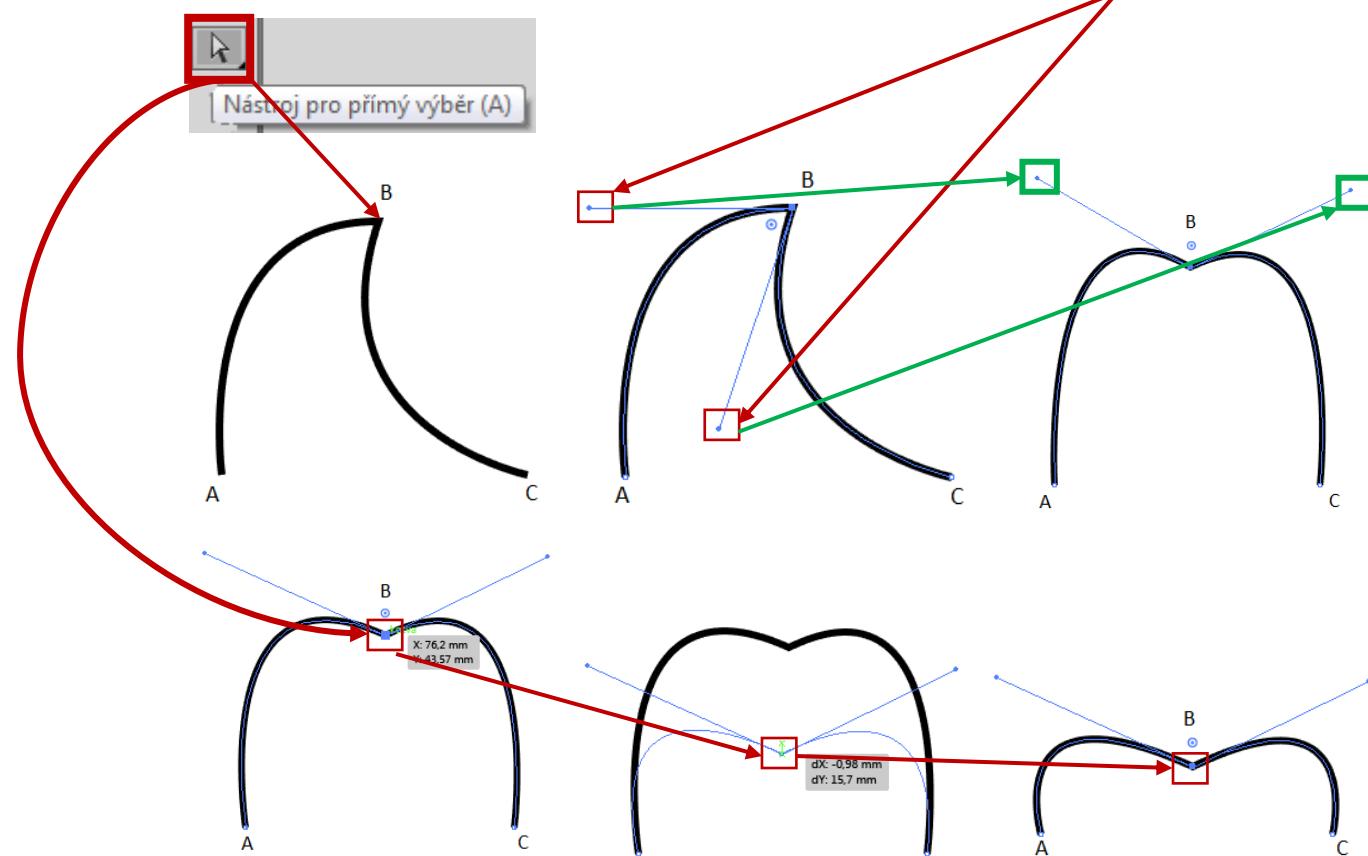
Vyberiem nástroj Priamy výber

Stlačím **SHIFT** a vyberiem kotvu v bode **B**

---->>

Znova môžem upravovať obe poloosi

Nástrojom **Priamy výber** upravujem

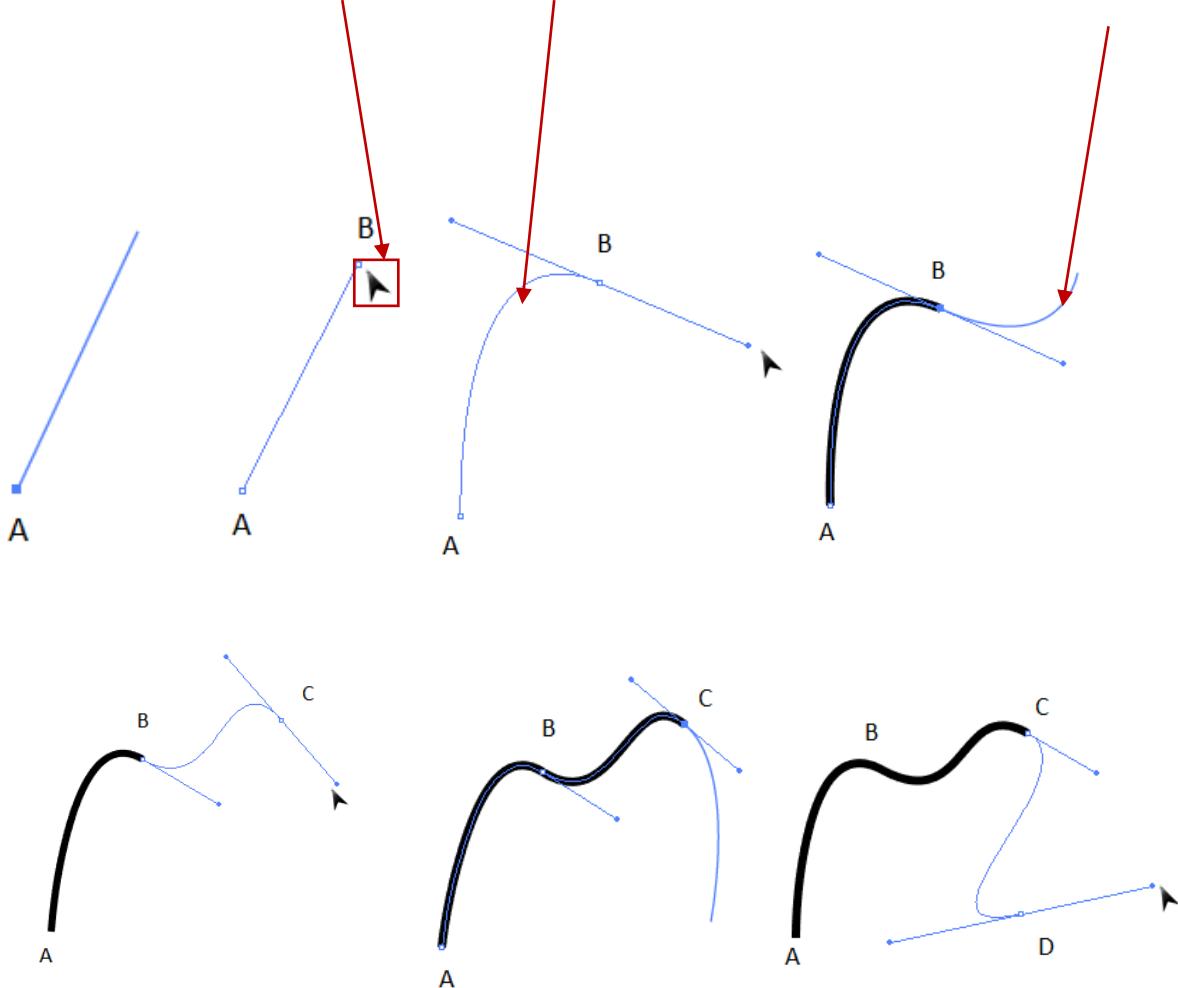


4.5.5 Úprava vektorov jedným ďáhom

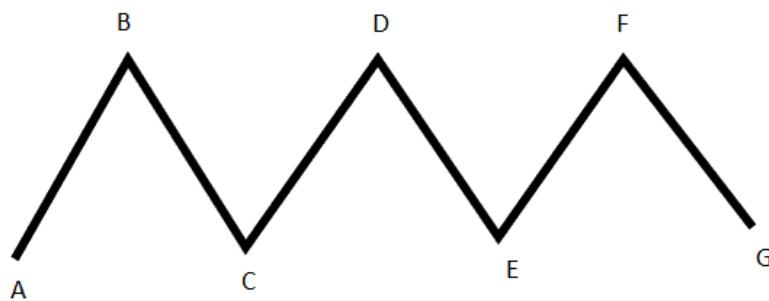
1. Perom kliknem kde chcem začať – urobím kotvu v bode A
2. Akonáhle sa dostanem do bodu kde bude bod B **nepustím ľavý gombík myši** ale ho pridržím (zobrazí sa **čierna šípa**) a s pridržaním gombíkom ďáham do strán a robím krvku
3. Keď už mám zaoblenie aké chcem pustím gombík na myši – vytvorím bod B
4. Zova pokračuje vektor do bodu kde bude bod C – pridržím myš (zobrazí sa čierna šípka) ďáham do strán (zakrívujem vektor)
5. Pustím gombík na myši – vytvorí sa bod Catď
!!! Kedy ďáham vektor a kedy ho zakrívujem je aj viditeľné – keď ďáham vektor je hrubšia modrá čiara, keď ho zakrívujem – sa čiara stenší – držím gombík (čierna šípka sa zobrazí)

**Zakrívujem vektor –
stenší modrá čiara**

Ďáham vektor – **hrubšia
modrá čiara**

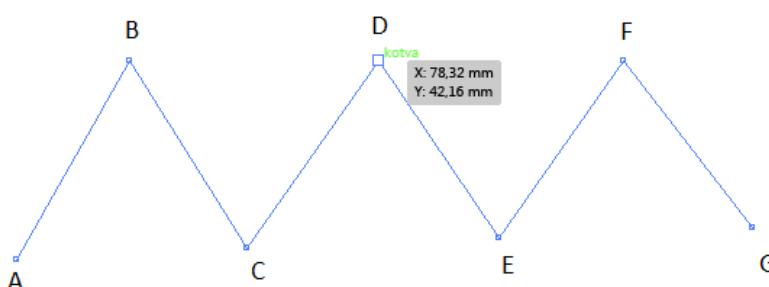


4.5.6 Úprava vektora za pomocí nástroja priamy výber - pridávaním nových kotieb perom



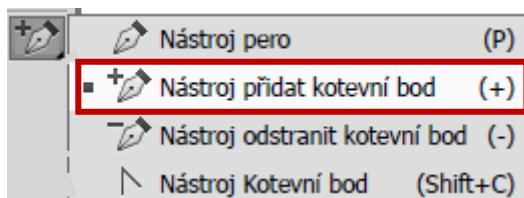
Mám vektor s vrcholmi A,B,C,D,E,F,G
kde sú kotvy – tu však nevidím či
náhodou nie sú na vektore aj niekde
iné kotvy.

Preto stlačím **CTRL + Y**

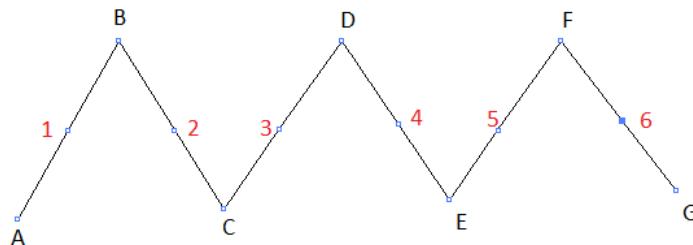


Tu vidím čisto len vektor bez ľahu
a teraz už vidím že žiadne iné kotvy
tam nie sú

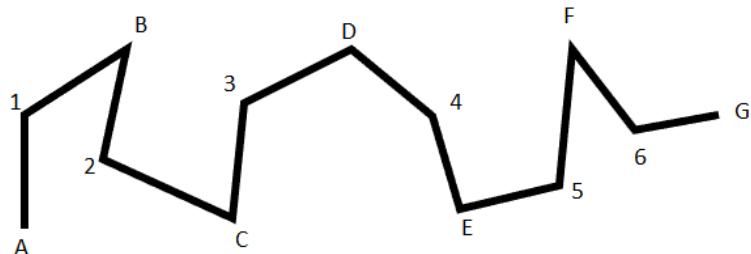
Prejdem na nástroj **PERO** a pridám kliknutím na vektor ďalšie kotvy



- Bud' si vyberiem **nástroj pridať kotevní bod**
- Alebo v **nástrojom pero** ak sa presne trafím na vektor tak ku ikone pera pribudne +



Pridal som si kotvy v bodoch **1, 2, 3, 4, 5, 6** – teraz dokážem vektor aj v týchto bodoch ohýbať
nástrojom priamy výber – vždy len ako úsečky

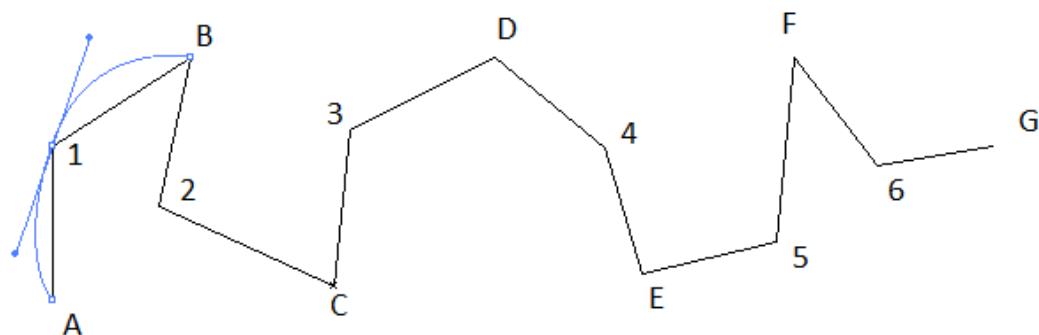


4.5.7 Ohýbanie úsečiek v kotevných bodoch a medzi nimi

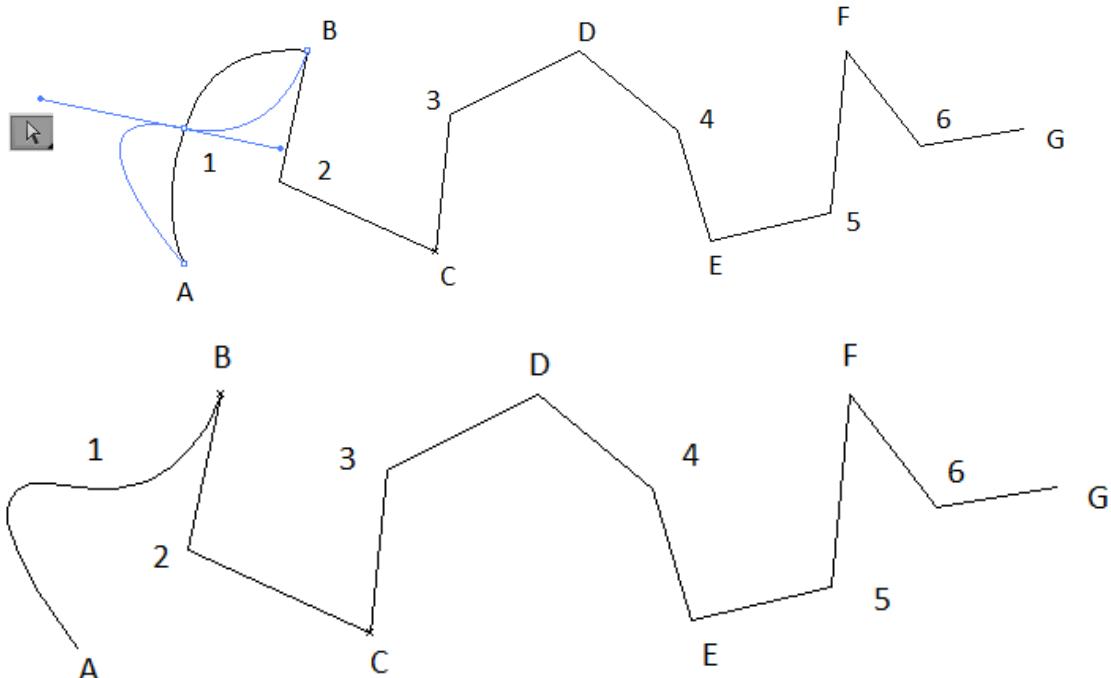
Nástrojom kotevní bod SHIFT + C

Nástroj Kotevní bod (Shift+C)

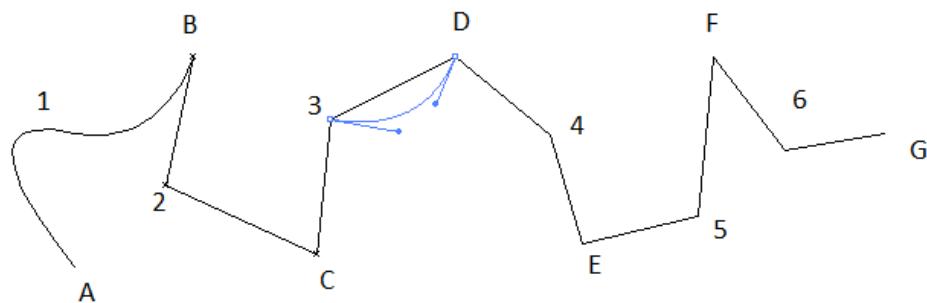
! alebo nástroj pero + ALT



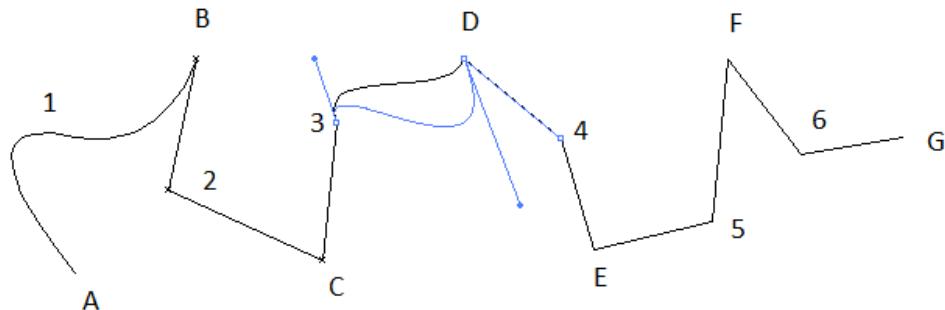
- V bode 1 som nástrojom kotevní bod (**SHIFT+C**, alebo **PERO + ALT**) potiahol myšou do strany – zobrazí sa mi dotyčnica s 2 poloosami – teraz ich môžem ohýbať
 - Nástrojom **priamy výber** uchopím dotyčnicu za koncové body a **ohýbam**



- Ak chcem ohýbať vektor medzi 2 bodmi napr medzi kotvami 3 – D
- Nástrojom **kotevní bod** uchopím **úsečku** medzi kotvami 3- D trocha ju posuniem dole (vid' obrázok) – zobrazia sa mi poloosi



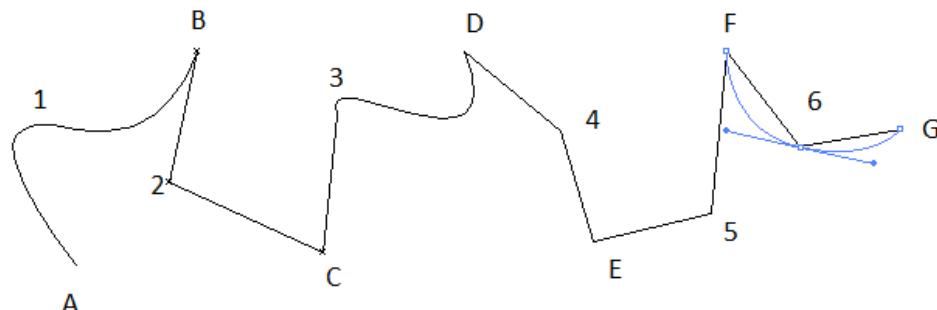
- Teraz snástrojom **priami výber** viem manipulovať s poloosami



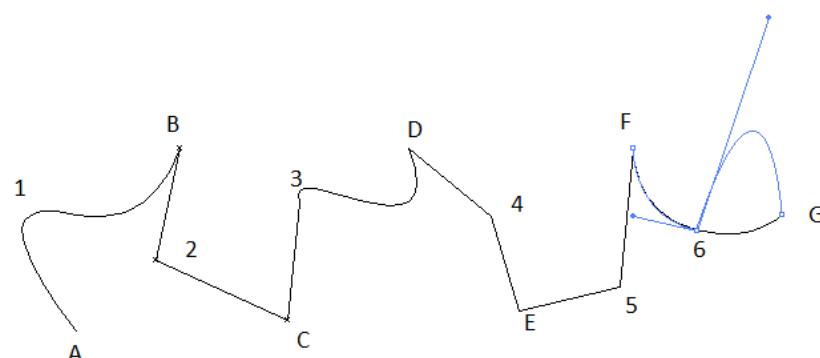
- Ak chcem vektor ohýbať iba jednou poloosou v bode ktorí ma dotyčnicu s 2 poloosami napr.

Kotva 6:

1. nástrojom kotevní bod v kotve 6 potiahnem myšou do strany (zobrazia sa mi obe polosi)

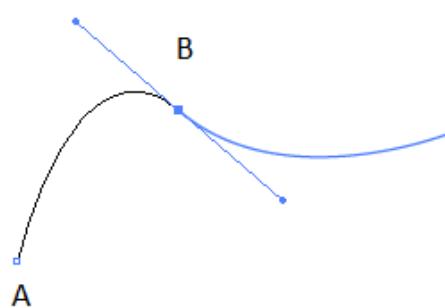


2. a znova nástrojom kotevní bod uchopím len jednu poloos a tahám

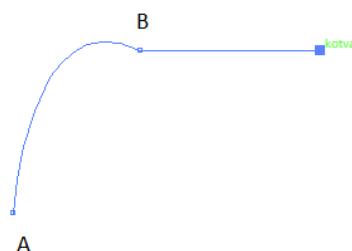


4.5.8 Ako pokračovať v krivke úsečkou

1. Urobím krivku – ohnem ju v kotve B :
2. Nepokračujem, ale sa vrátim a znova kliknem do kotvy B

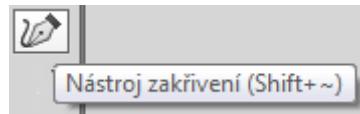


3. Potom z kotvy B už ďahám úsečku (prerušil som spojenie kriviek a začína nová neohnutá)



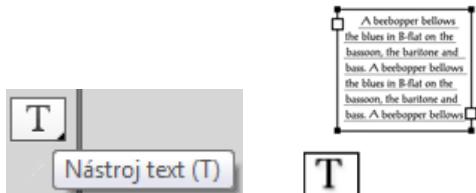
!!!- ak chcem 100% rovnú čiaru, pridržím **SHIFT** kým ďahám vektor

4.6 Nástroj zakrivení



Slúži na tahanie už zakrivených vektorov – kriviek automaticky

4.7 Nástroj Text (T)



Slúži na písanie / vkladanie textu

!!! – Text vždy vytvárať mimo iného objektu a potom ho vložiť kam potrebujem, aby som nemal problémy s obtekáním.

- **2 druhy : BODOVÝ , ODSTAVCOVÝ**

BODOVÝ

- vkladám cez kliknutie do dokumentu
- ak chcem prejsť do nového riadku musím stačiť **ENTER**
- **SHIFT ENTER** – len zalomí text ale neurobí nový odstavec



- Čahaním za sa text deformuje – zväčšuje sa alebo sa zmenšuje
- **SHIFTON** a čahanie myšou zväčšuje alebo zmenšuje text proporcionálne

ODSTAVCOVÝ

- vkladám tak, že vytvorím odstavcový rámček (myšou urobím rámček kam chcem dať text)

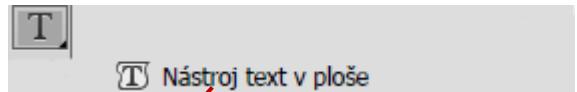


- Ak píšem , text sa automaticky zarovnáva na veľkosť jeho rámčeka, - ak dojde k okraju – automaticky sa zalomí na nový riadok
- Čahaním za (či už so SHIFTOM alebo bez) sa **VEĽKOSŤ TEXTU NEMENÍ** mení sa len veľkosť rámčeka.

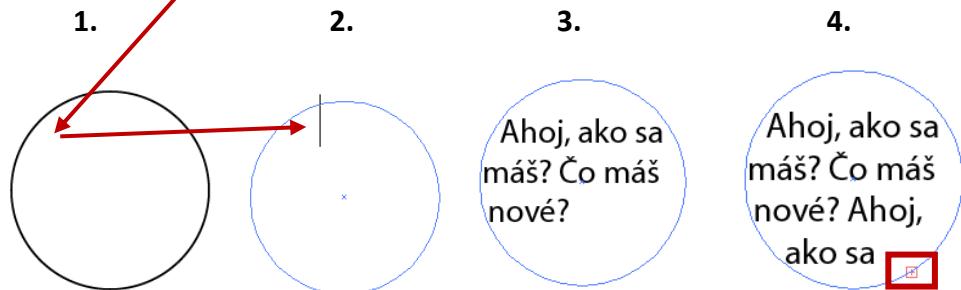
!!! Ak neviem aký druh písma bol použitý v obrázku, ktorý som si napr. stiahol z internetu tak:

<http://www.whatfontis.com/>

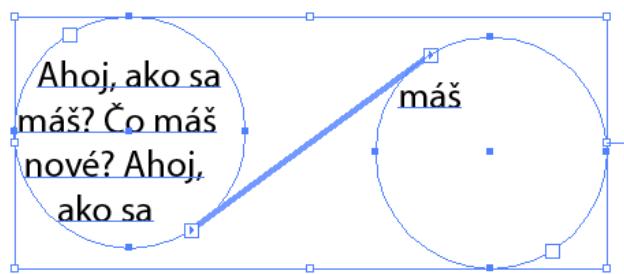
4.7.1 Nástroj text v ploše



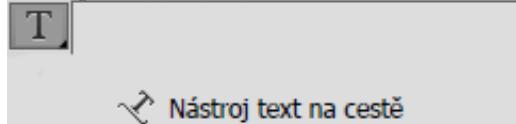
- Slúži na vpisovanie textov do objektov (text sa vkladá presne do rozmerov objektov)
- mení uzavreté cesty na textové rámečky a umožňuje zadávať a upravovať text v rámečkoch



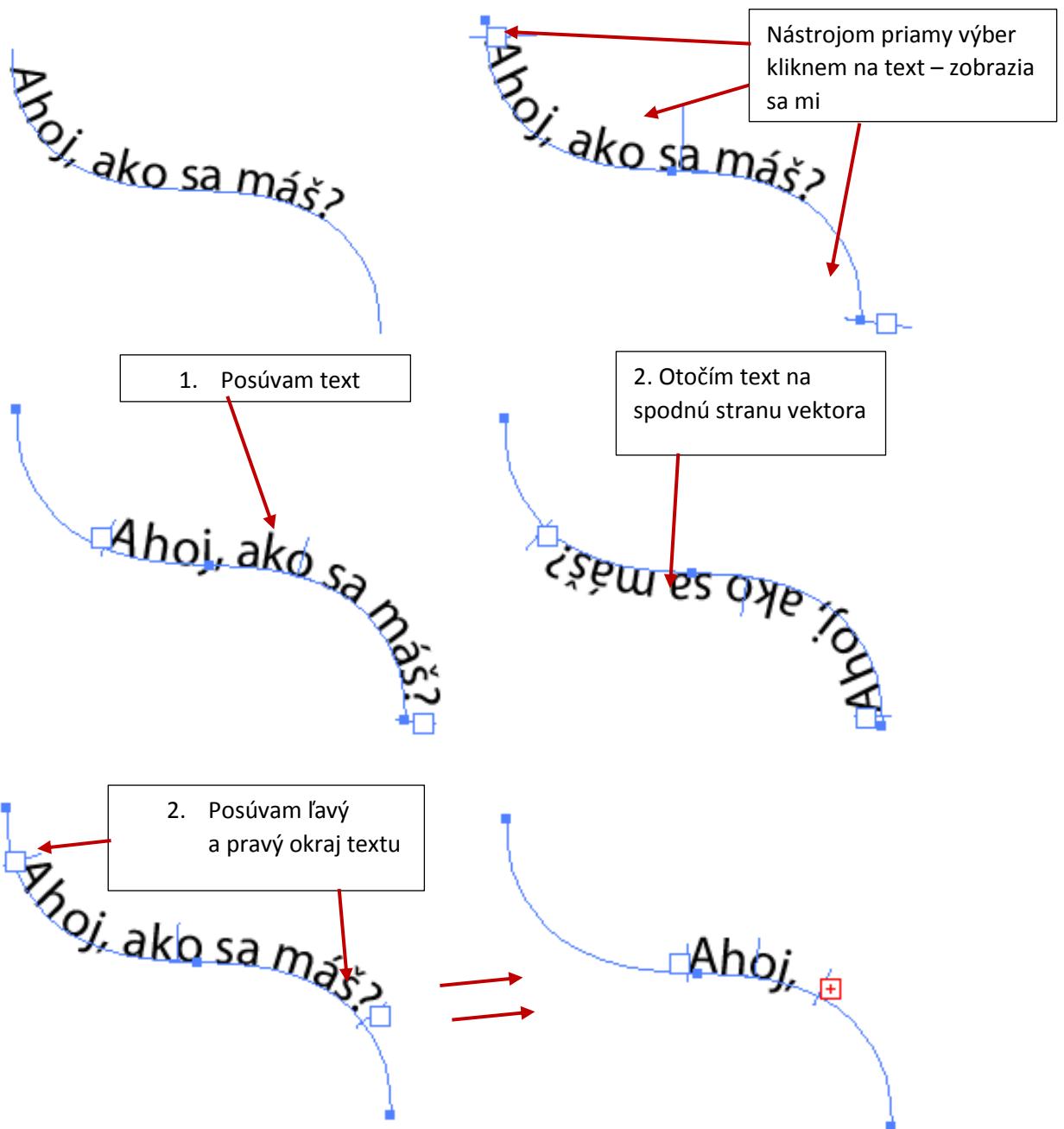
- Ak je text dlhší a presahuje veľkosť jeho nadradeného objektu sa zobrazí +
- Ak kliknem na + a vložím druhú (nezobrazenú) časť, okopíruje mi presný tvar aj nadradeného objektu



4.7.2 Nástroj text na ceste

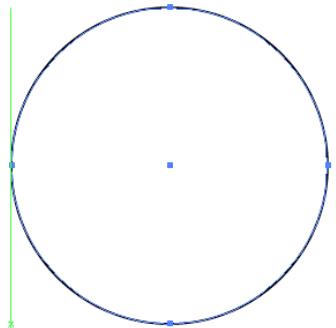


- text na ceste nateká na okraje otvorennej alebo uzavretej cesty vektora
- mení cesty na textové cesty a umožňuje zadávať a upravovať text na cestách

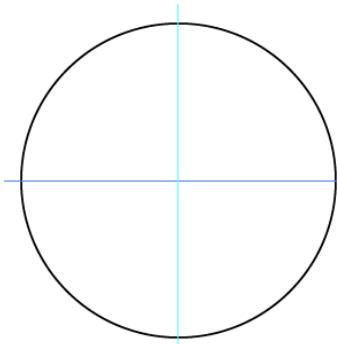


4.7.2.1 TEXT DO KRUHU

1. Vytvorím kružnicu

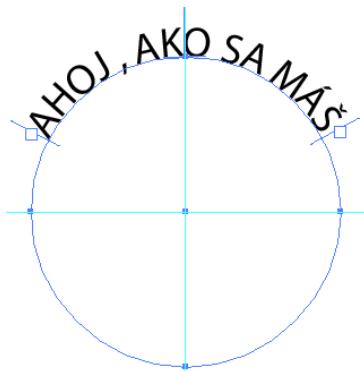


2. Dám pravítka na stred



3. Vložím text na ceste

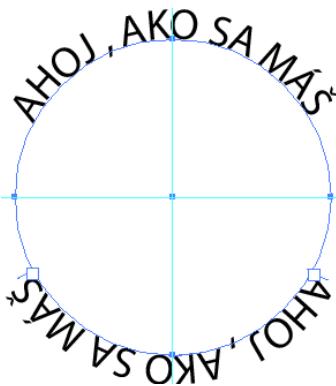
a upravím jeho polohu



4. Nad originál vložím kópiu

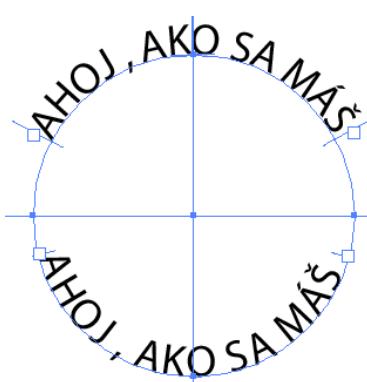
(text) – CTRL + C a CTRL + F

-posuniem naspodok kruhu



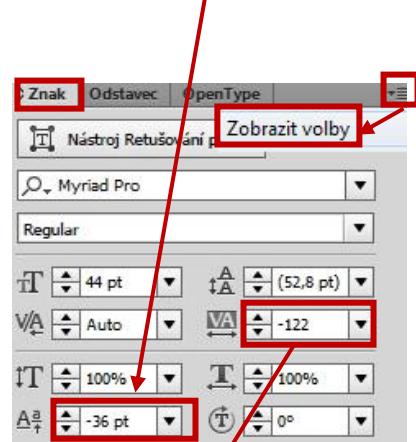
5. Preklopím spodný

text



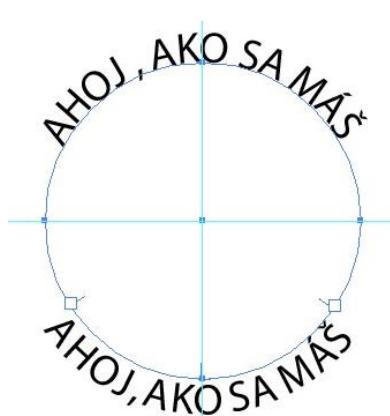
6. Nastavím posun

účaria do mínusu



-ešte som musel zmeniť medzera medzi písmenami

7. Mám prvú časť



8. Vytvorím 2 kruhy (novú kružnicu cez SHIFT + ALT)

SHIFT + ALT ťahá zo stredu do vonka rovnomerne

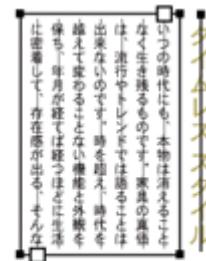


4.7.3 Nástroj zvislý text

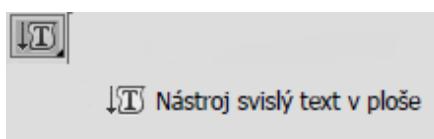


- Slúži na písanie textu zvislo
- Ako obyčajný text len zvislo

A
h
o
j

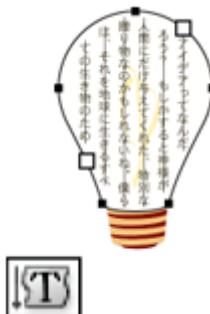


4.7.4 Nástroj zvislý text v ploše



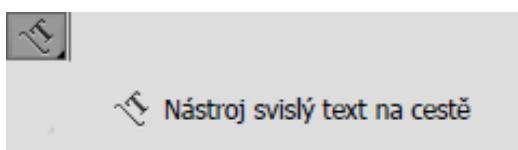
- Ako text v ploše len píšem zvislo

m a A
á k h
š o o
s j
a ,

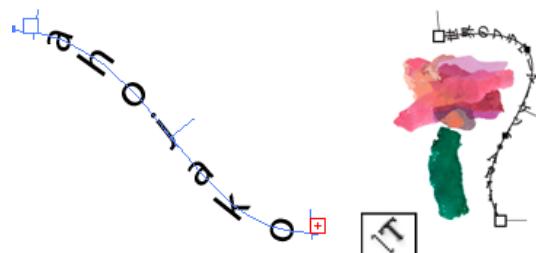


mení cesty na textové cesty a umožňuje zadávať a upravovať text na cestách

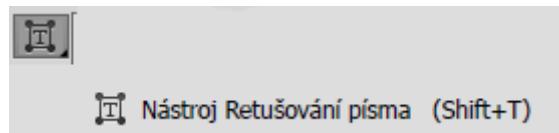
4.7.5 Nástroj zvislý text na ceste



- Píše text v strede cesty zvislo
- mení uzavreté cesty na zvislé textové rámečky a umožňuje zadávať a upravovať text v rámečkoch



4.7.6 Nástroj retušovanie písma



-Slúži na retušovanie jednotlivých písmen v slove

AHOJ

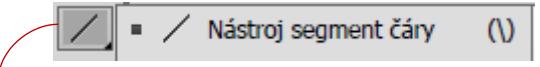
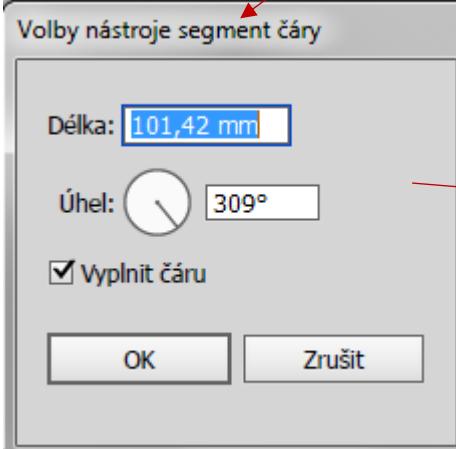
AHOJ

AHOJ

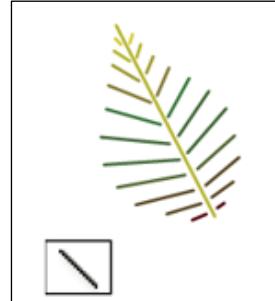
4.8 Nástroj segment čáry (\)

Nástroj segment čáry (\)

- Slúži na ľahanie rovných vektorov
- Dvojklik otvára možnosti nastavenia
- Ak stlačím SHIFT – ľahá rovnú čiaru

Ak tu zadám aké majú byť čiary, potom mi stačí už len kliknúť a furt mi bude robiť takú čiaru bez nutnosti ľahania myšou

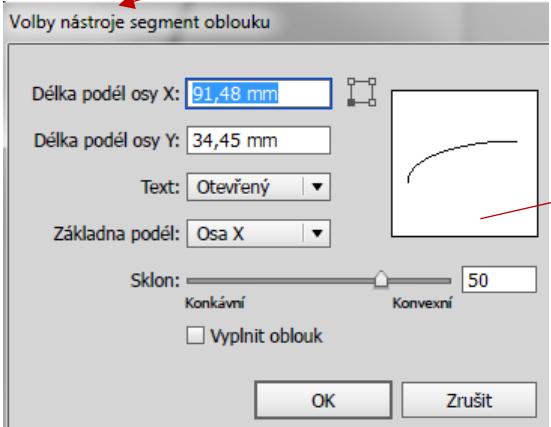


4.8.1 Nástroj oblouk

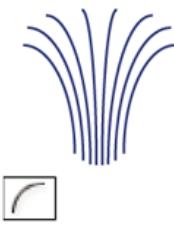
Nástroj oblouk

- Slúži na ľahanie oblého vektora
- kreslí jednotlivé vyduté alebo vypuklé krivky
- Dvojklik otvára možnosti nastavenia

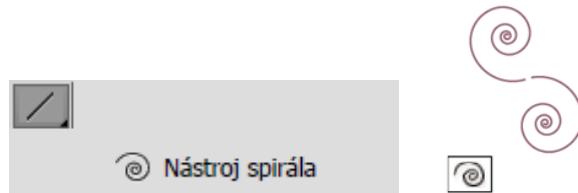
Ak stačím SHIFT robý oblúky po 45 stupňovým uhlom

Ak tu zadám aké majú byť oblúky, potom mi stačí už len kliknúť a furt mi bude robiť taký oblúk bez nutnosti ľahania myšou

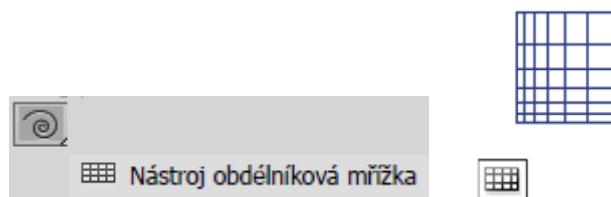


4.8.2 Nástroj spirála

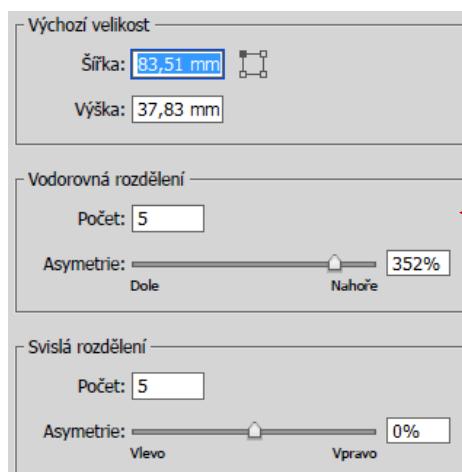


- kreslí špirály v smere, alebo proti smeru hodinových ručičiek.

4.8.3 Nástroj obdĺžniková mriežka

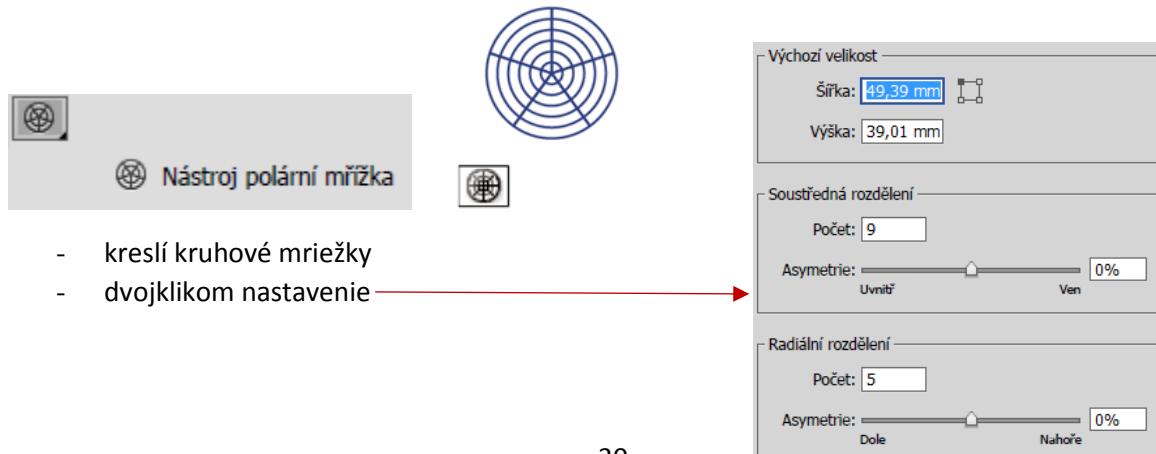


- kreslí obdĺžnikové mriežky.
- Dvojklik otvára nastavenia

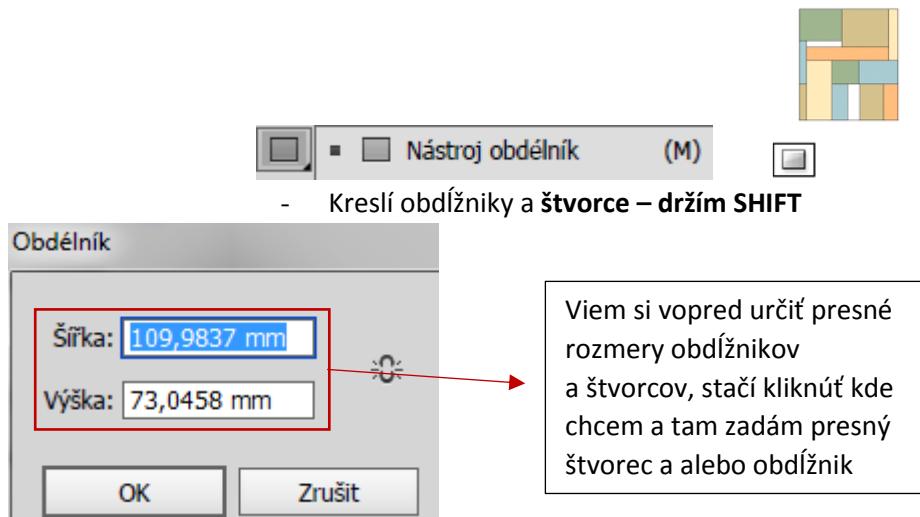


- Viem si vopred nastaviť rozloženie jednotlivých buniek mriežky

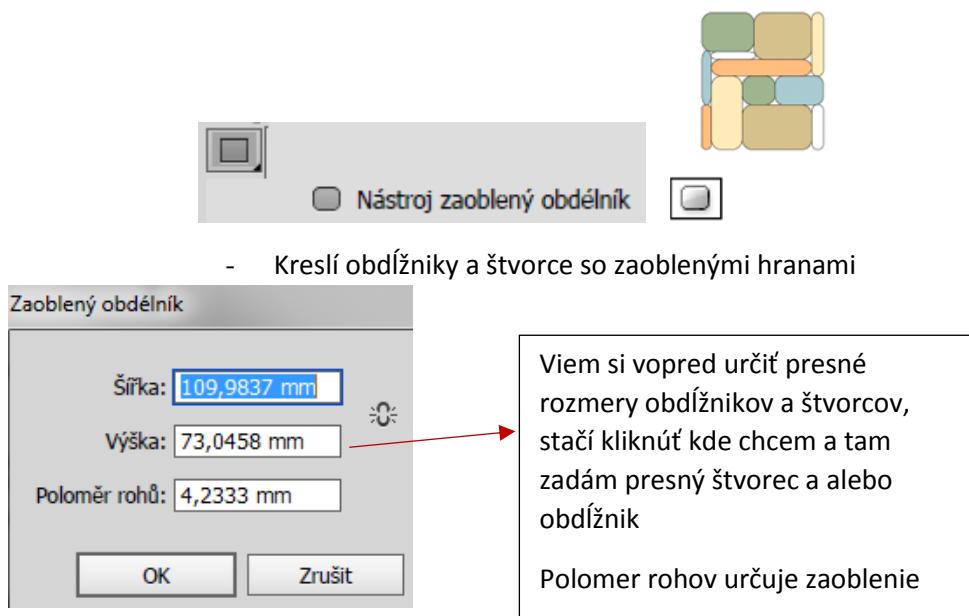
4.8.4 Nástroj polárna mriežka



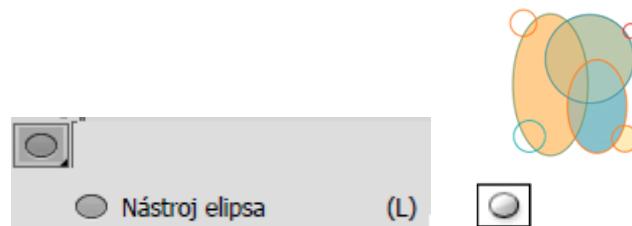
4.9 Nástroj obdĺžnik (M)

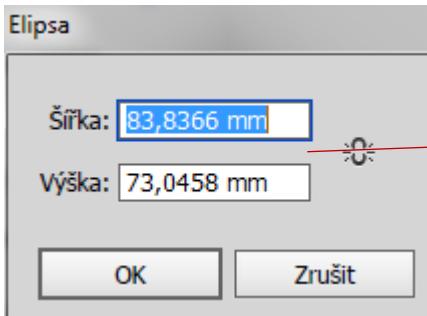


4.9.1 Nástroj zaoblený obdĺžnik



4.9.2 Nástroj elipsa (L)

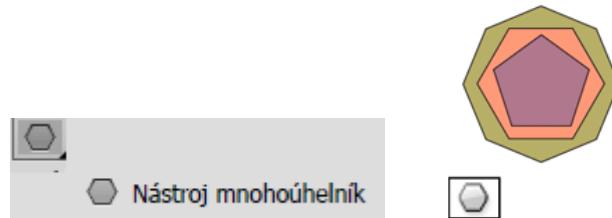




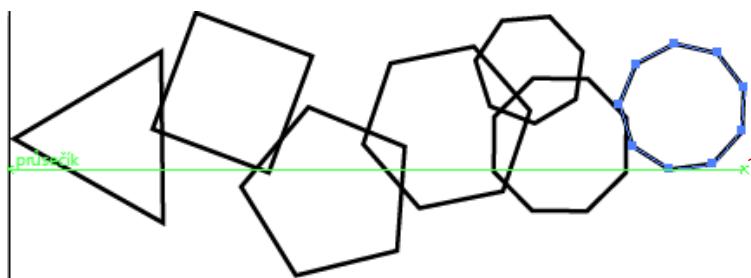
Viem si vopred určiť presné rozmery elíps a kruhov, stačí kliknúť kde chcem a tam zadám presnú elipsu alebo kruh

Ak výška = šírka = kruh

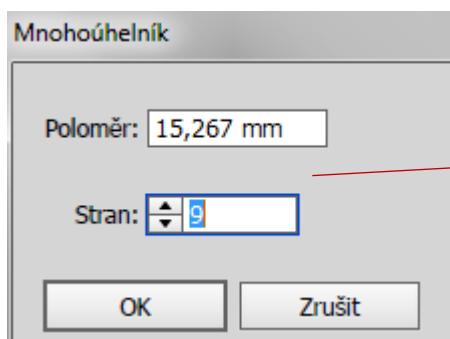
4.9.3 Nástroj mnohouholník



- Kreslí pravidelné mnohostranné tvary

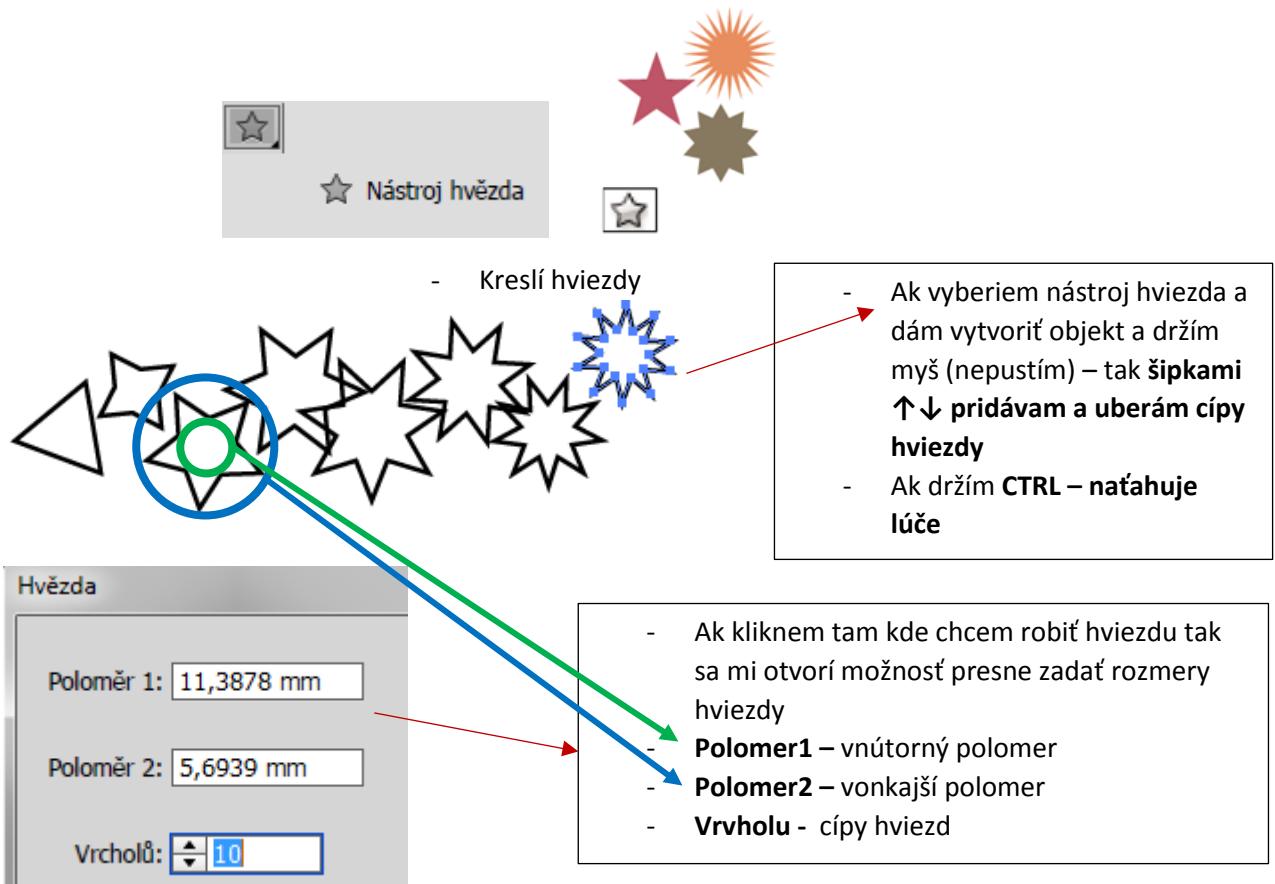


- Ak vyberiem nástroj mnohouholník dám vytvoriť objekt a držím myš (nepustím) – tak šípkami ↑↓ pridávam a überám strany mnohouholníka

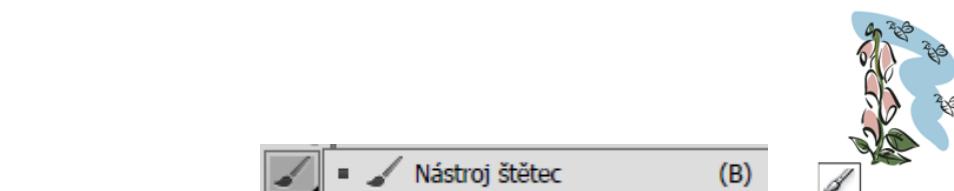


- Ak kliknem tam kde chcem robiť mnohouholník tak sa mi otvorí možnosť presne zadať rozmer (polomer) a počet strán mnohouholníka

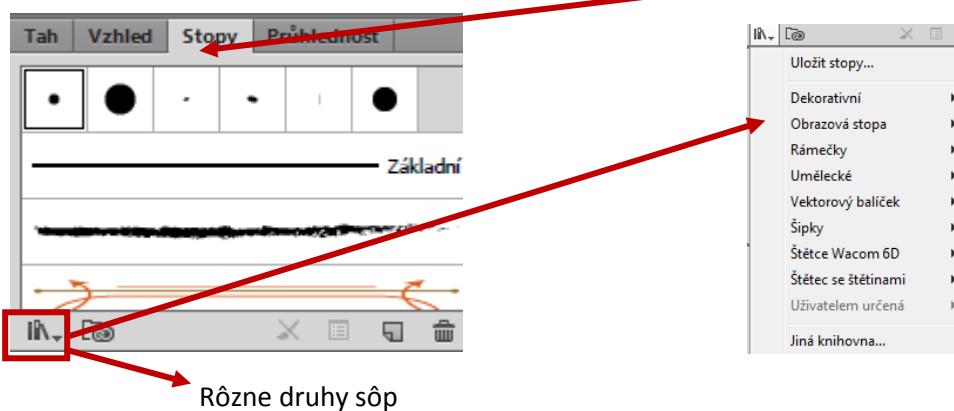
4.9.4 Nástroj hviezda



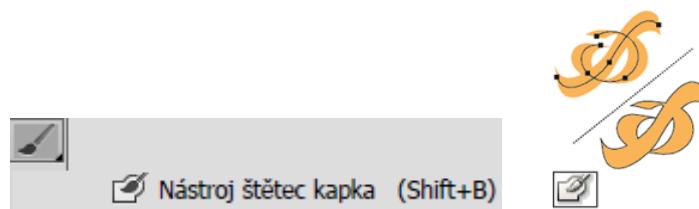
4.10 Nástroj štetec (B)



- kreslí na cestách čiary od ruky, kaligrafické čiary a také objektové stopy, stopy zo vzorky
- Dvojklik - nastavenia

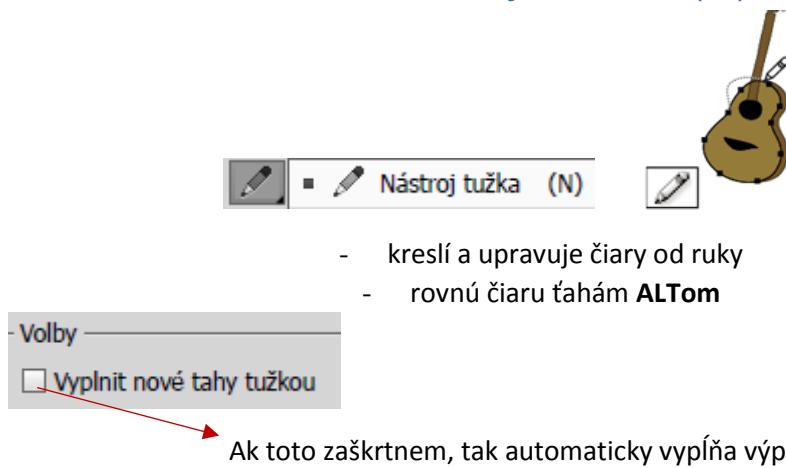


4.10.1 Nástroj štetec kvapka (SHIFT + B)

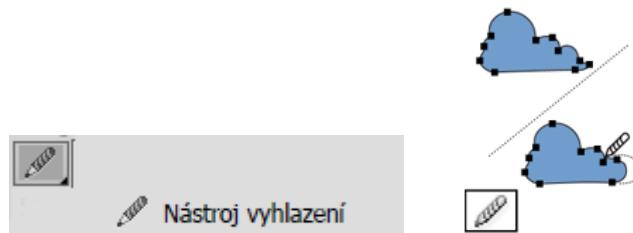


- umožňuje kresliť cesty, ktoré automaticky rozširujú a zlučujú kaligrafické stopy štetcu, ktoré zdieľajú rovnakú farbu a sú vedľa seba v poradí prekryvania
 - t.j. maľujem viac objektov (vektorov) ktoré sa zlučia v jeded

4.11 Nástroj ceruzka (N)



4.11.1 Nástroj vyhladenie

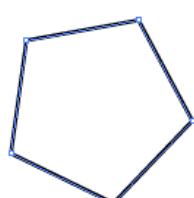
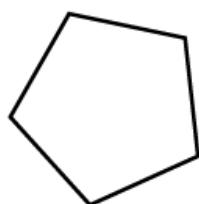


- vyhľadzuje bázierove cesty – dvojklikom nastavenia

1.

2. Nástrojom priamy
výber – vyberiem objekt

3.Nástrojom vyhlazení
vyhľadzujem V KOTVÁCH

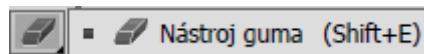


4.11.2 Nástroj guma – pre kotvy a cesty

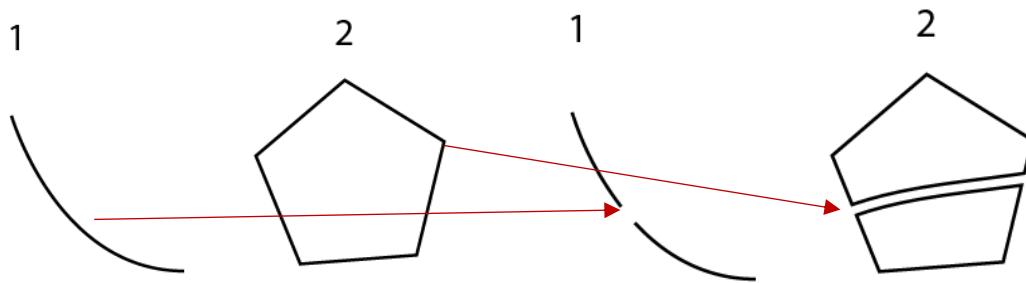


- Odstraňuje z objektu cesty a kotvy – najprv musíš vybrať objekt výberom alebo priamym výberom

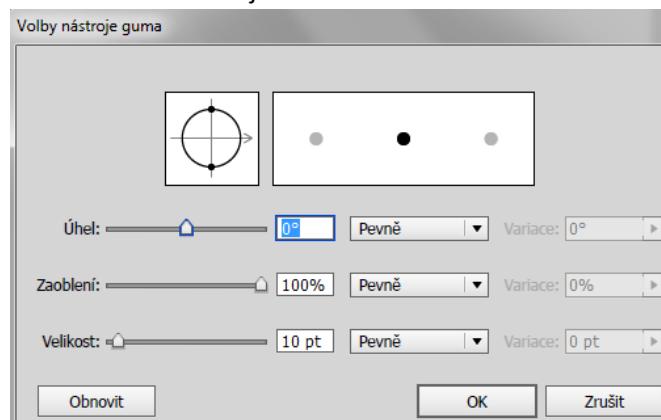
4.12 Nástroj guma (SHIFT + E)



- 1. Otvorené vektorov vyymazáva
- 2. Uzavreté rozdeľuje do uzavretých

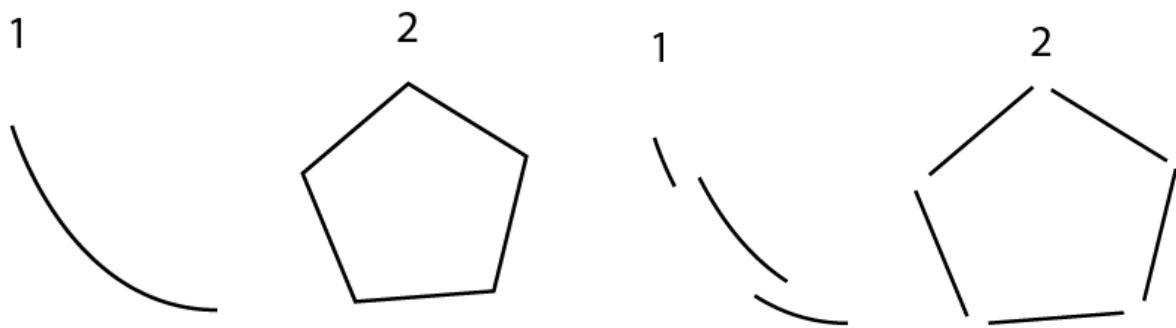


- Dvojklikom nastavenie:

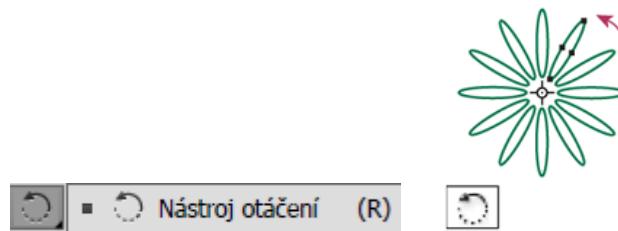


4.12.1 Nástroj nožnice

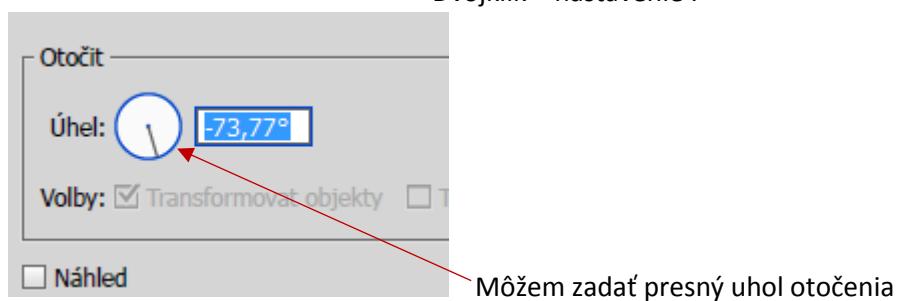
- 1. preprušujú cestu a vektor je možné rozdeliť
- 2. prerušia spojenie v kotve a vektor je možné rozdeliť
- stále treba najprv vybrať vektor nástrojom priamy výber alebo výber



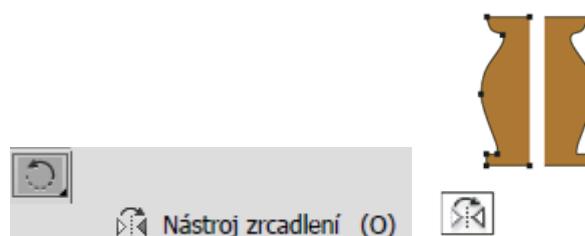
4.13 Nástroj otáčanie (R)



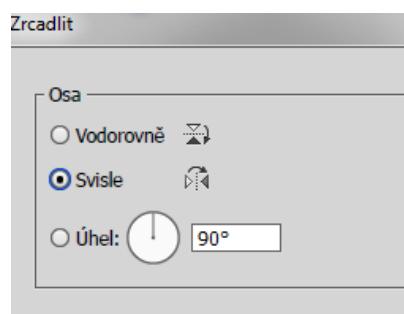
- Otáčanie objektu okolo pevného bodu
- Dvojklik – nastavenie :



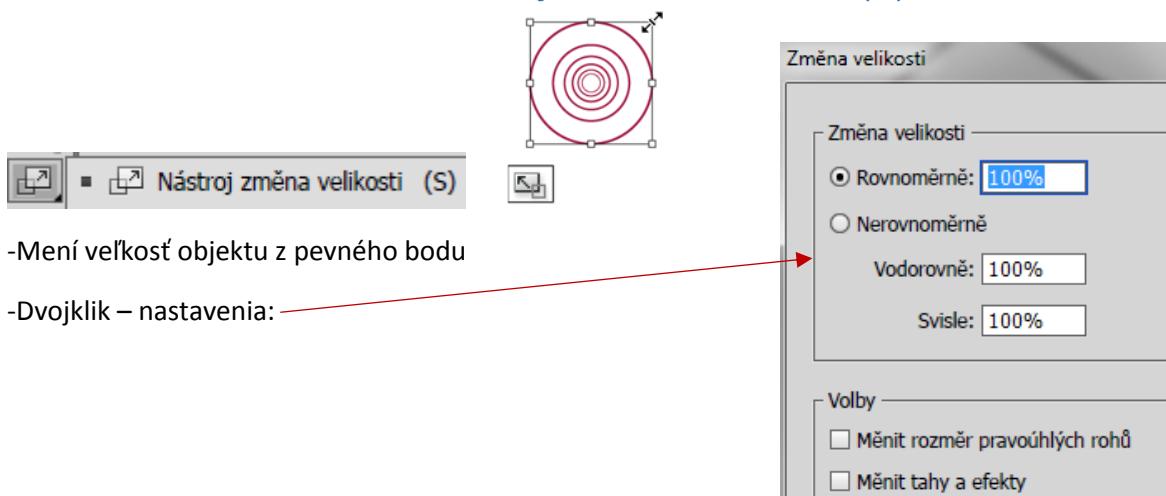
4.13.1 Nástroj zrkadlenie (O)



- Prevracia objekty okolo pevnej osy
- Dvojklik – nastavenia:

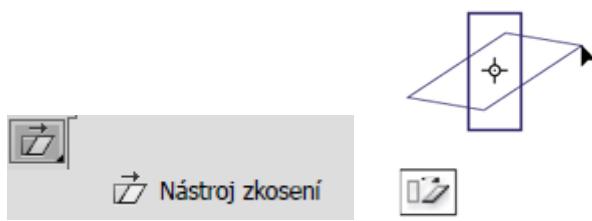


4.14 Nástroj zmena veľkosti (S)



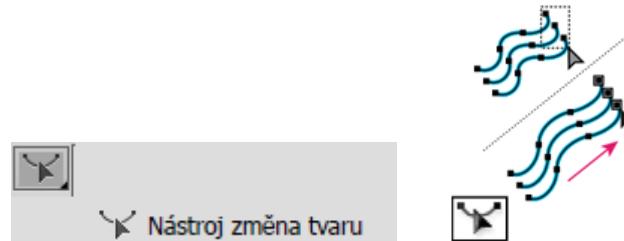
- Mení veľkosť objektu z pevného bodu
- Dvojklik – nastavenia:

4.14.1 Nástroj zkosenie



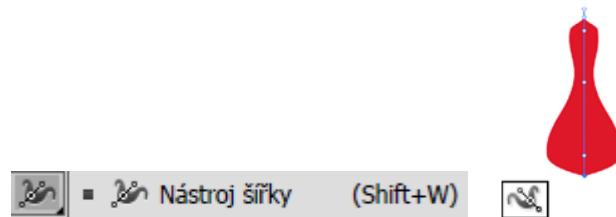
- Zkosí objekty okolo pevného bodu

4.14.2 Nástroj zmena tvaru



- Prispôsobuje vybrané kotvy, pričom ponecháva celkový tvar cesty

4.15 Nástroj šírky (SHIT + W)



- Umožňuje vytvárať ľahy s variabilnou šírkou
- Dvojklik - nastavenia

1.



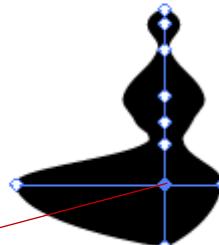
2.



3.



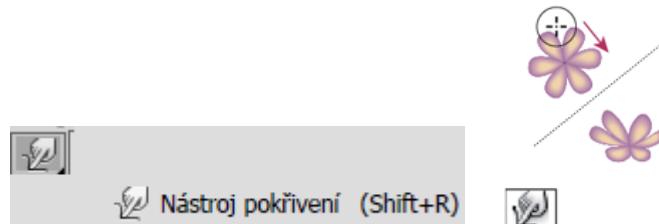
4.



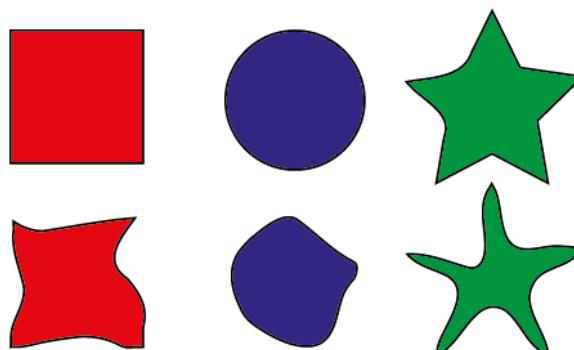
Chytím za body a ľahám do strán – ľahá obe strany naraz

- o ak chém zväčšíť len jednu stranu ľahu stlačím ALT

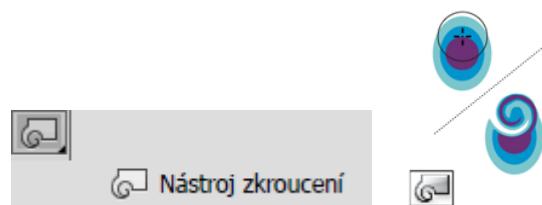
4.15.1 Nástroj pokrivenie (SHIFT + R)



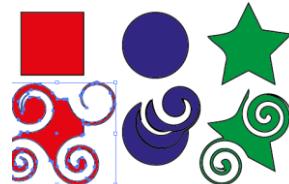
- Tvaruje objekty pohybmi kurzoru – **ako plastelína**
 - Treba najprv vybrať objekt
 - Dvojklik - nastavenia



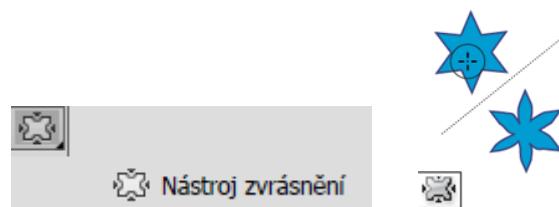
4.15.2 Nástroj skrútnie



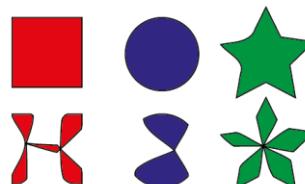
- Vytvára krúživé deformácie vo vnútri objektu
 - Treba najprv vybrať objekt
 - Dvojklik - nastavenia



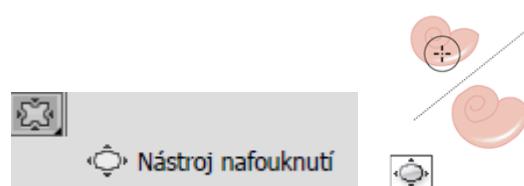
4.15.3 Nástroj zvrásnenie



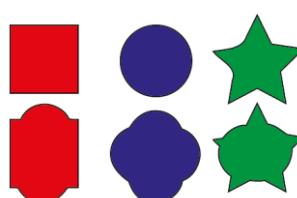
- stiahne riadiace body smerom **ku** kurzoru
 - Dvojklik - nastavenia



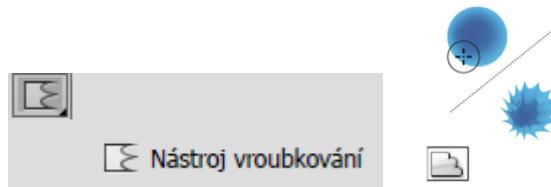
4.15.4 Nástroj nafúknutie



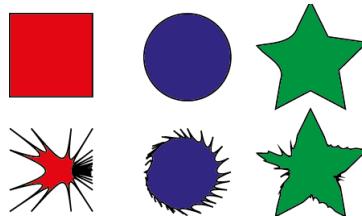
- nafúkne riadiace body smerom **od** kurzoru
 - Dvojklik - nastavenia



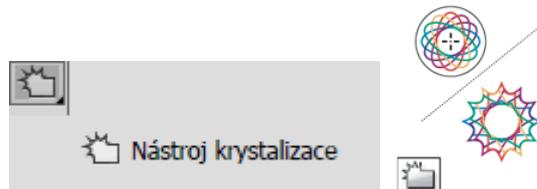
4.15.5 Nástroj vrúbkovanie



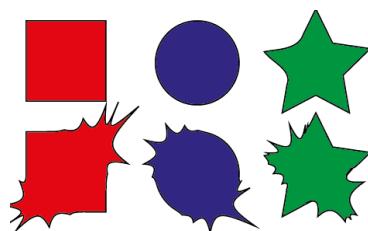
- Pridá k obrysú objektu náhodne **zakrivené** detaily
 - Dvojklikom nastavenia



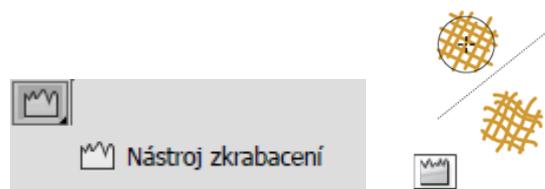
4.15.6 Nástroj kryštalizácia



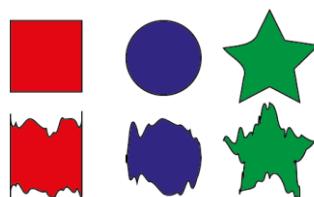
- Pridá k obrysú objektu náhodné **špicaté** detily
 - Dvojklikom nastavenia



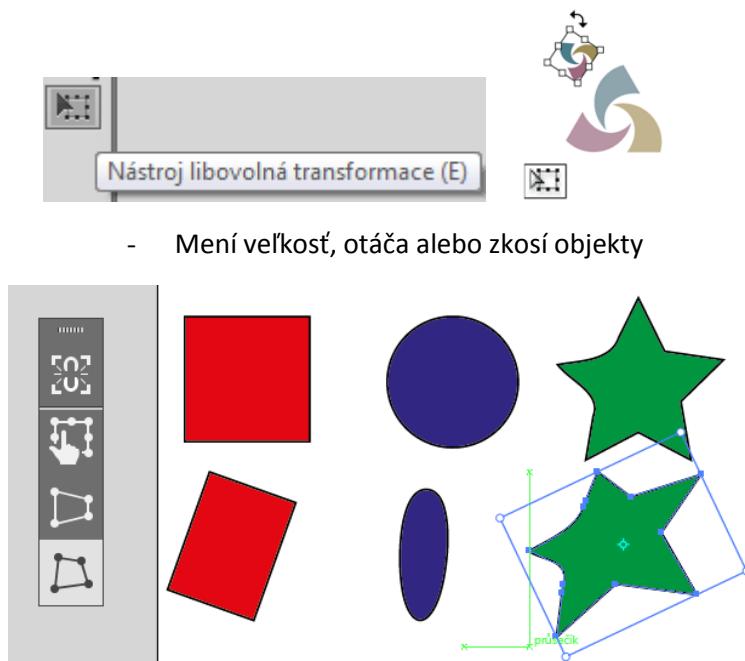
4.15.7 Nástroj zkrabácení



- Pridá k obrysú objektu záhyby

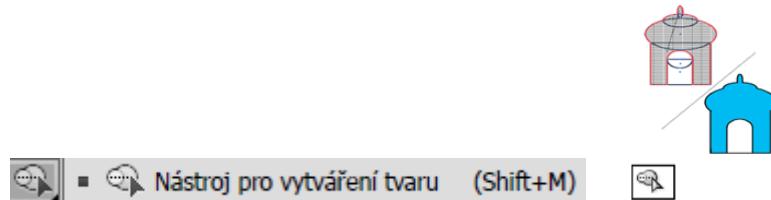


4.16 Nástroj ľubovolná transformácia (E)

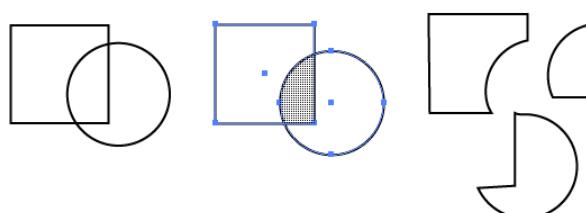


- Mení veľkosť, otáča alebo zkosí objekty

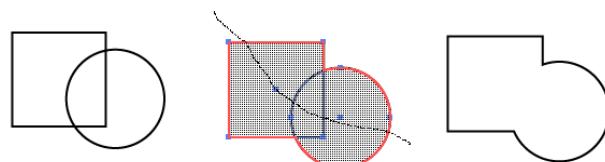
4.17 Nástroj pe vytvárvnie tvaru (SHIFT + M)



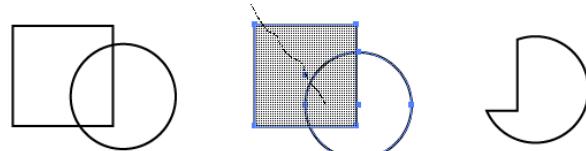
- Spojením jednoduchých tvarov vytváram nové zložité
- Môžem použiť ako **cetstár** (výhoda že nmusím vedieť, ktorý objekt je na vrchu atd.)



Vyberie oba objety
a **kliknem** kde ich
chceme rozdeliť

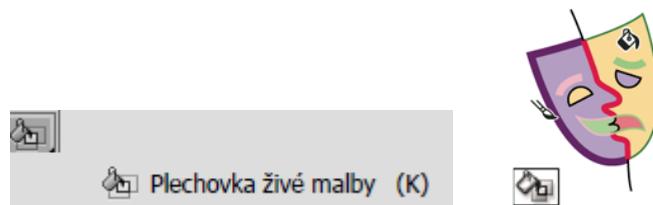


Ak potiahnem čiaru
cez objekty, tak ich
zlúči – **červená farba**



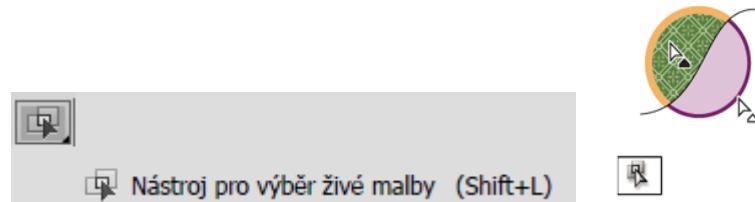
Ak pri ťahaní čiary
stlačím **ALT** – vymaže
vybratý objekt –
modrá farba

4.17.1 Plechovka živej maľby



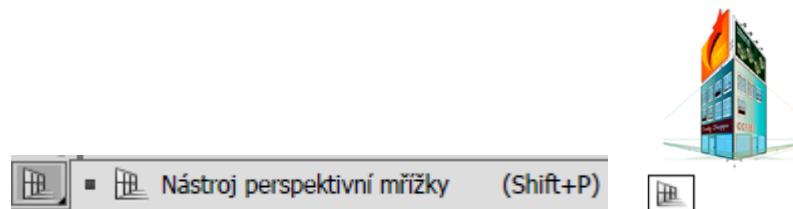
- Vyfarbí plochy a hrany skupiny živej maľby s použitím platných atribútov zafarbenia
 - Vkladám farbu napr. so vzorníka
 - **ALT**-om sa zmení na pipetu a naberám farbu

4.17.2 Nástroj pre výber živej maľby (SHIFT + L)

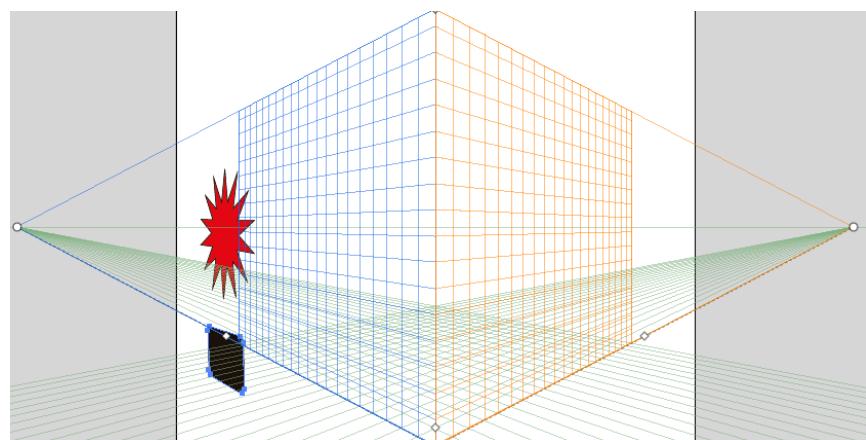


- Vyberá plochy a okraje v živej maľbe

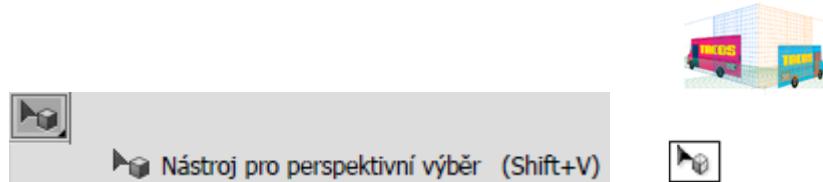
4.18 Nástroj perspektívnej mriežky (SHIFT + P)



- Umožní vytváranie a vykreslenie kresieb v perspektíve



4.18.1 Nástroj pre perspektívny výber (SHIFT + V)

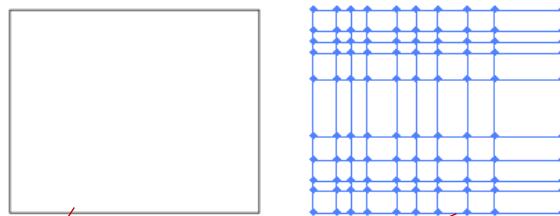


- umožňuje zobraziť objekty, text a symboly v perspektíve, presúvať objekty v perspektíve a presúvať objekty zvisle k ich aktuálnemu smeru

4.19 Nástroj mriežka (U)



- vytvára a upravuje mriežky prechodov a ich obálky
 - stlačením ALT mriežky überám

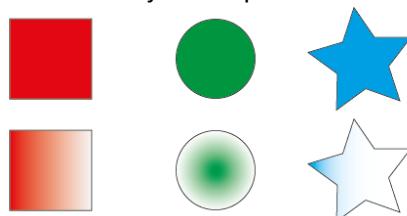


Do objektu vklikám mriežky , ktoré potom môžem upravovať ako chcem

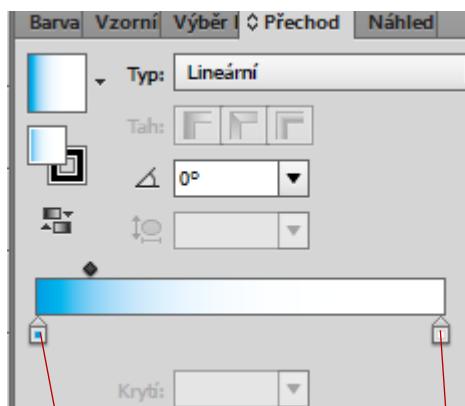
4.20 Nástroj prechod (G)



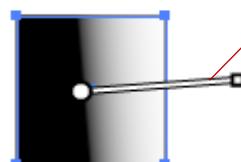
- umožňuje upraviť počiatočné a koncové body a uhol prechodu v rámci objektu alebo použiť v objektoch prechod



- dvojklikom ktívujem záložku **PŘECHOD**



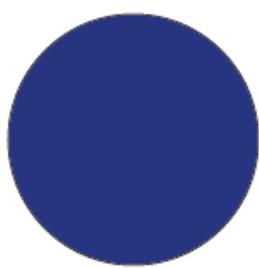
Zadám počiatotnú farbu prechodu



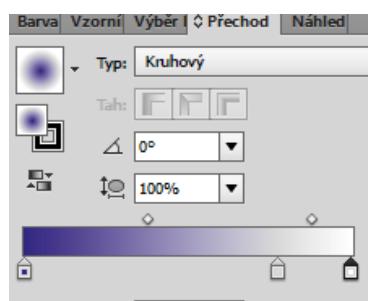
Tento kurzor môžem posúvať a otáčať a tak pôjde prechod

Zadám koncovú farbu prechodu

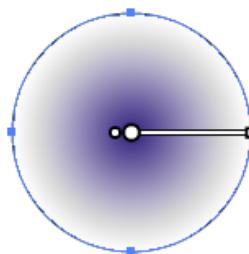
1. Vytvorím kruh



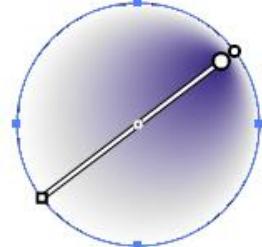
2. Nastavím kruhový prechod



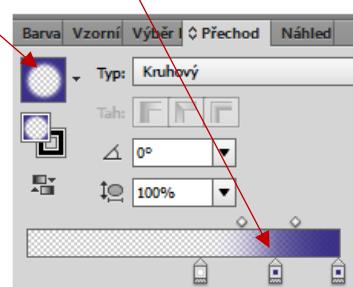
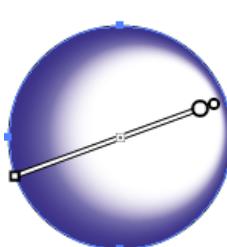
3. Kliknem na nástroj prechod



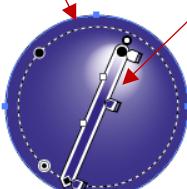
4.



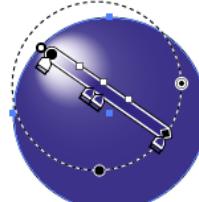
5. Zmením a vyberiem farby posuvníkov



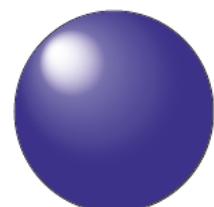
6. Otočím a poposúvam posuvníky



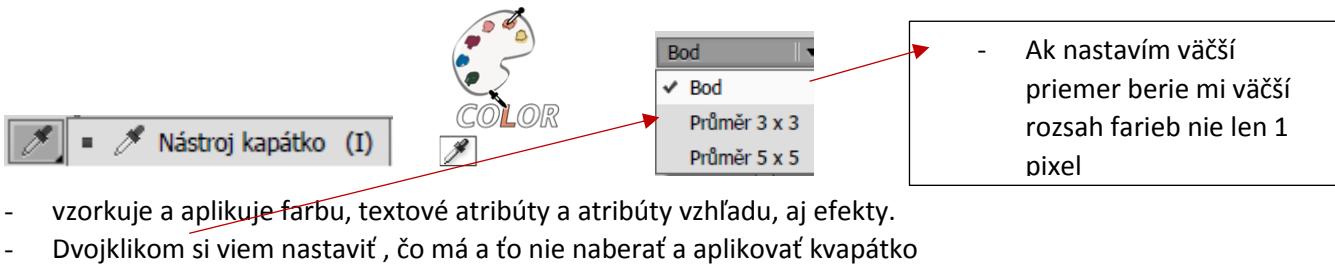
7.



8.



4.21 Nástroj kapátko (I)

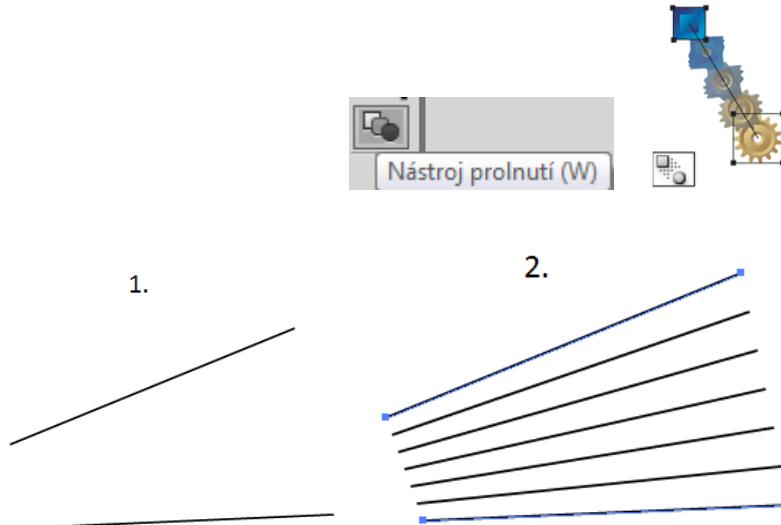


4.21.1 Nástroj pravítka

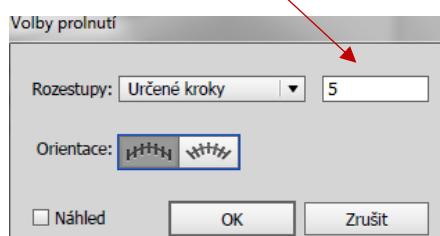


- Meria vzdialnosť medzi dvoma bodmi

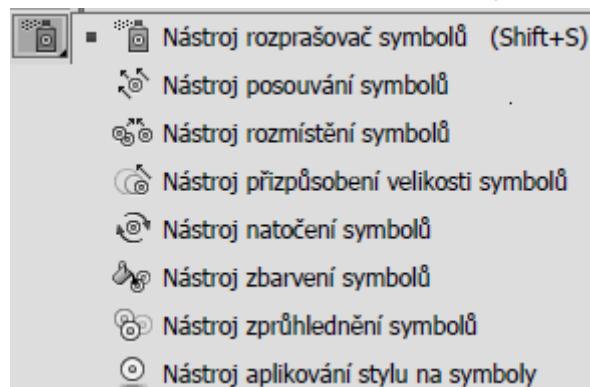
4.22 Nástroj prelínanie (W)



- Dvojklikom na ikonu v paneli nastavím koľko tých prechodových čiar mi má vytvoriť



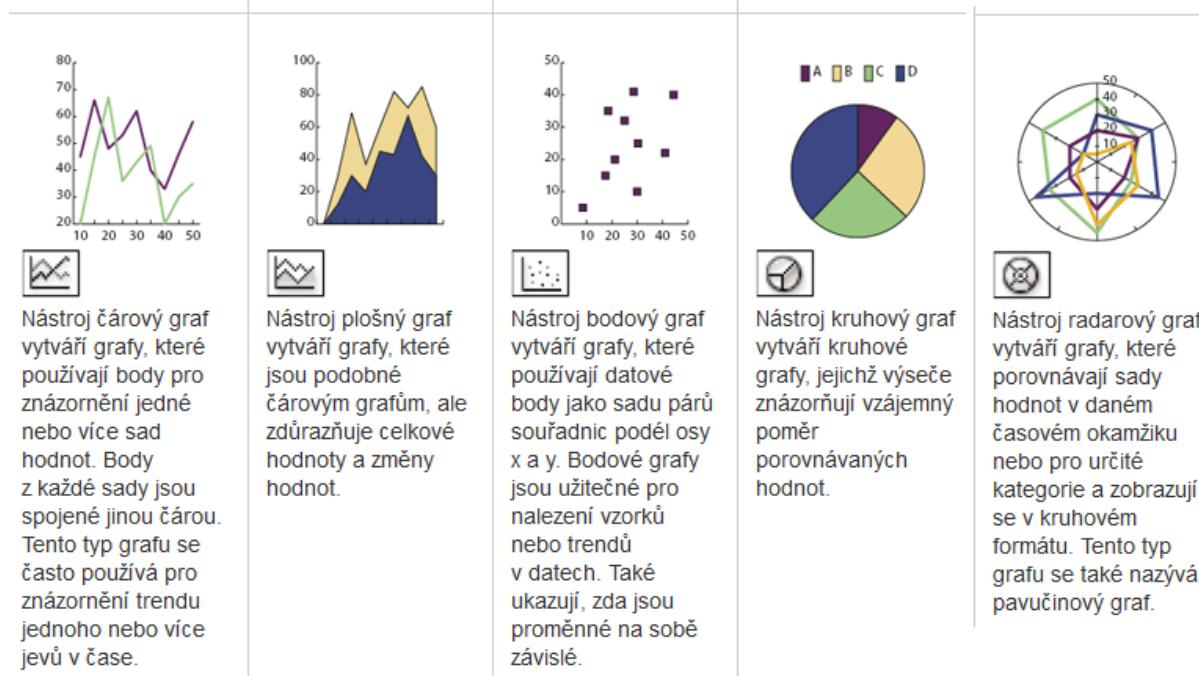
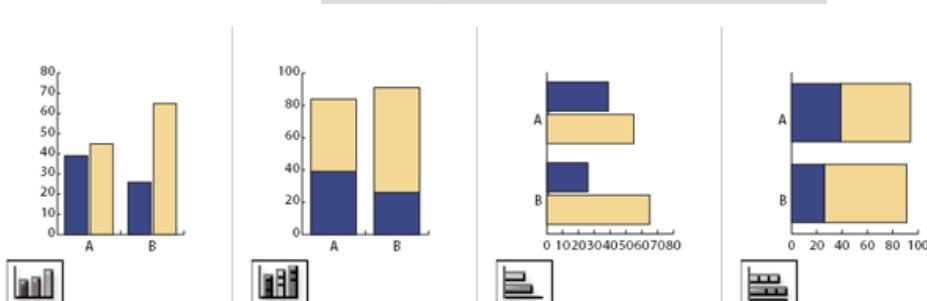
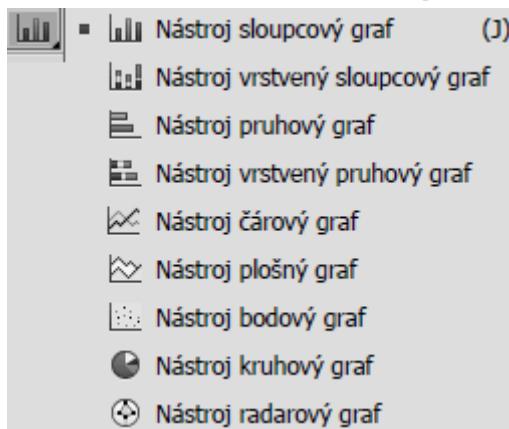
4.23 Nástroje pre prácu so symbolmi



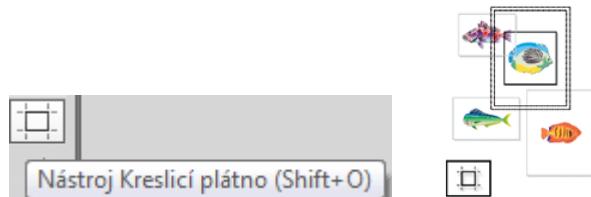
!!!!!! Ak stlačím ALT – robí presný opak

 <p>Nástroj rozprášovač symbolov (Shift+S) umístí na kreslicí plátno více instancí symbolu jako sadu.</p>	 <p>Nástroj posouvání symbolů přesouvá instance symbolů a mění pořadí překrývání.</p>	 <p>Nástroj rozmístění symbolů posouvá instance symbolů blíž k sobě nebo daleko od sebe</p>	 <p>Nástroj přizpůsobení velikosti symbolů mění velikost instancí symbolů.</p>
 <p>Nástroj natočení symbolů otáčí instance symbolů.</p>	 <p>Nástroj zbarvení symbolů vybarvuje instance symbolů.</p>	 <p>Nástroj zprůhlednění symbolů mění krví instancí symbol</p>	 <p>Nástroj aplikování stylu na symboly aplikuje na instance symbolů vybraný styl.</p>

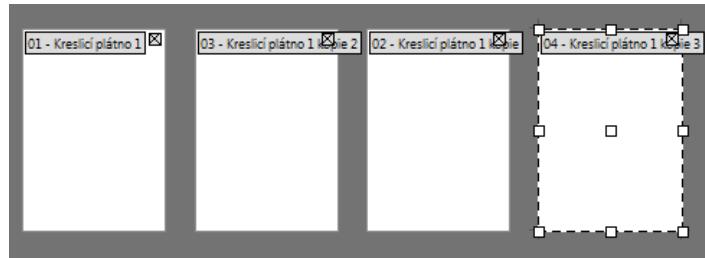
4.24 Nástroje pe prácu s grafmi



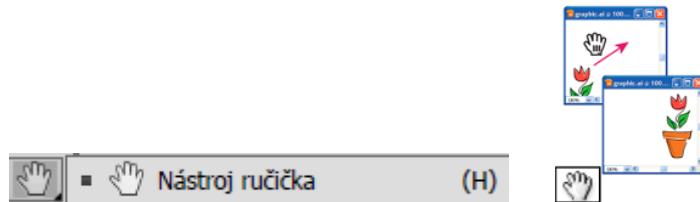
4.25 Nástroj kreslice plátno (SHIFT + O)



- Vytvára a pridáva kresliace plátna
- **ALT + ľahám myšou** – kopíruje plátno
- Alebo myšou ľahám a urobím plátno
- **DELETOM** – vymazávam plátna

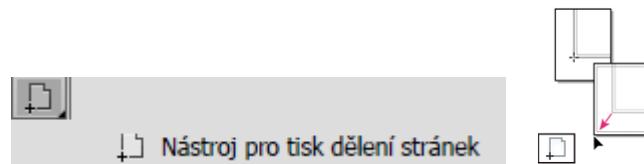


4.26 Nástroj ručička (H)



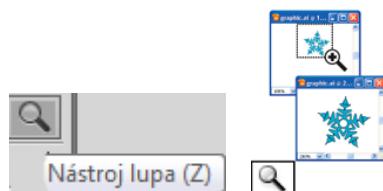
- posúva kreslia plátno aplikácie Illustrátor vo vnútri okna ilustrácie.
- **Dvojklik na ručičku priblíží plátno do celej obrazovky**

4.26.1 Nástroj delenia stránok pre tlač



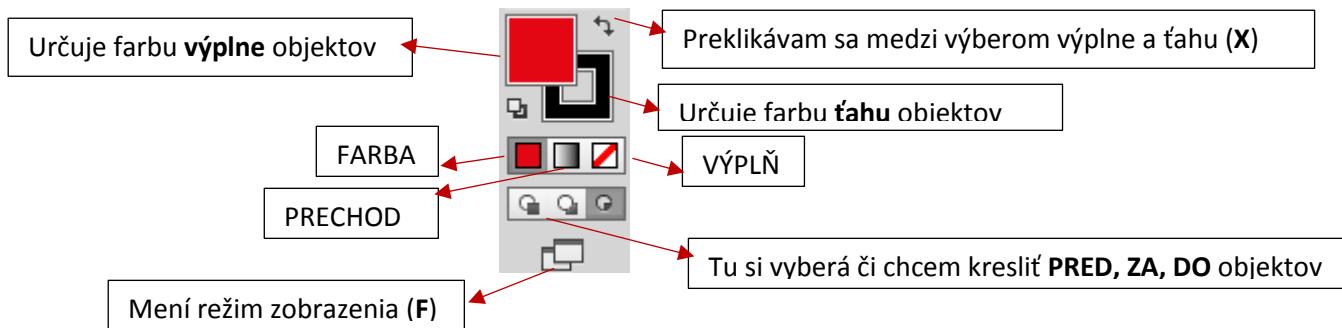
- nastavuje mriežku stránok a tým určí, kde se kresba objaví na vytlačenej stránke.

4.27 Nástroj lupa (Z)



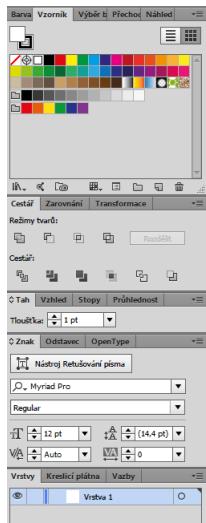
- slúži na zoomovanie

4.28 Spodná časť ľavého panelu nástroje



5. Pravý panel nástrojov

1. Hlavný pravý panel



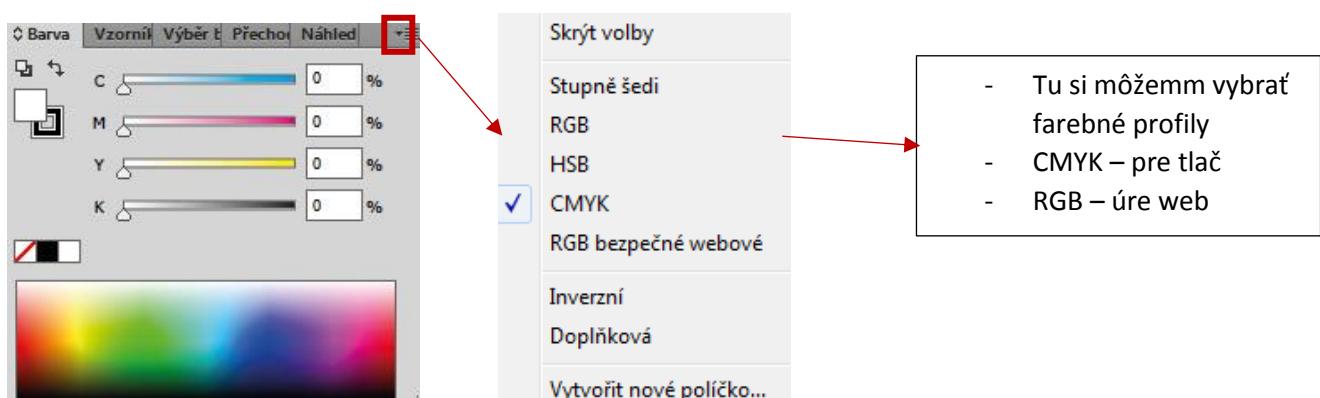
2. Vedľajší pravý panel



5.1 Hlavný pravý panel

5.1.1 Farba

- slúži na miešanie farieb pre výplň a ľah



- Tu si môžem vybrať farebné profily
- CMYK – pre tlač
- RGB – úre web

5.1.2 Vzorník

- slúži na vyberanie už vopred prednastavených farieb alebo vzoriek

- Tu sú vopred prednastavené skupiny vzoriek

- Označujú skupinu vzoriek

- Si viem vytvárať nové, vlastné vzorky
- Urobím obdĺžnik – bez ďahu
- Namiešam si farbu akú chcem
- Vytvorím kúpnu
- A cez gombík vložiť poličko vložím farbu

- Pridávam novú skupinu vzoriek

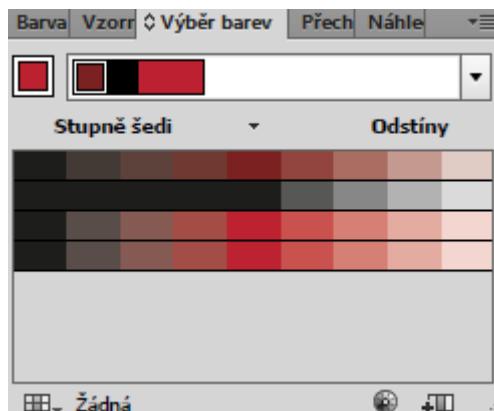
Ak si chcem svoje farby uložiť

[Nové poličko...](#)

[Uložit knihovnu vzorníku ako AI...](#)

5.1.3 Výber barev

- As si vo vzorníku, alebo si namiešam a vyberiem si farbu, tak sa mi tu automaticky zobrazia odtiene danej farby



5.1.4 Prechod

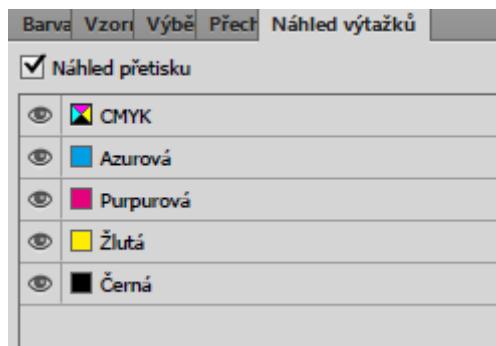
- Robím prechod medzi farbami

- Tu i nastavujem farby medzi ktorými má nastať prechod

5.1.5 Náhľad výtažků

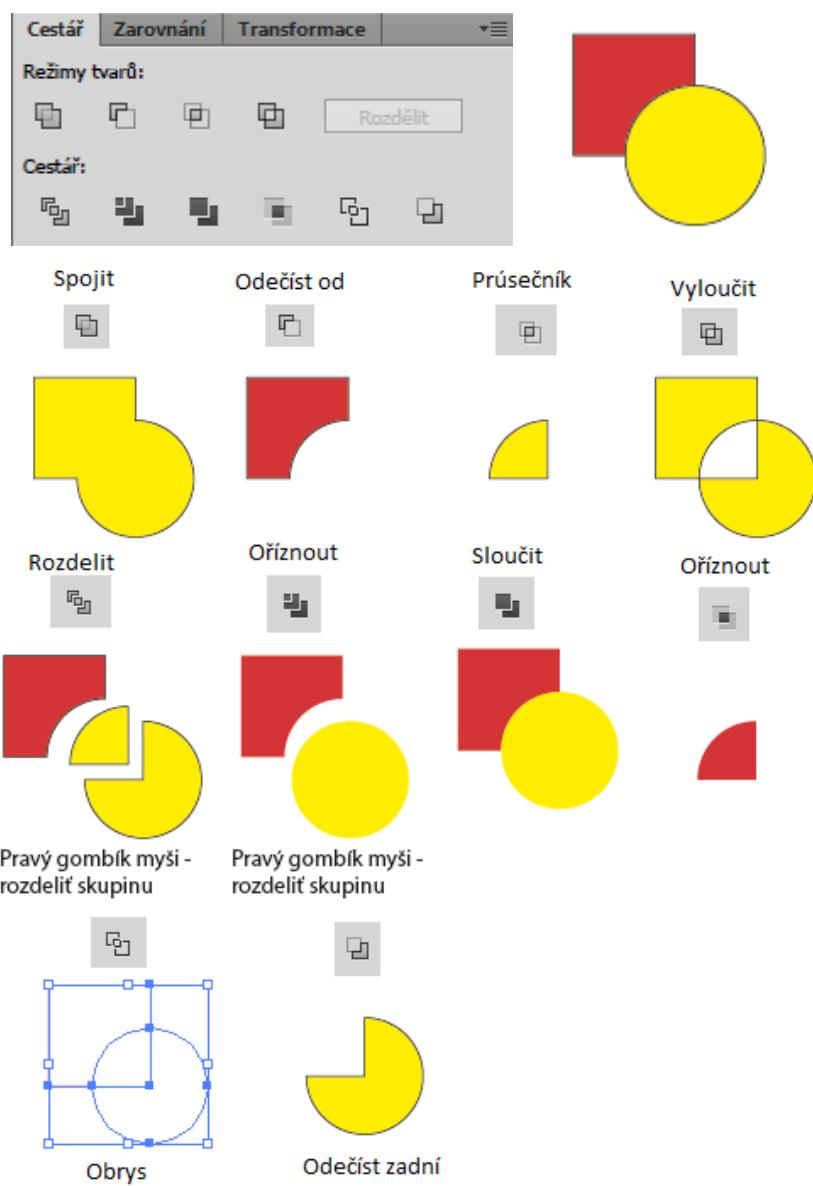
- tu si viem odkontrolovať či sú dané farby v takom profile ako chcem pracovať

- CMYK – tlač , RGB - web



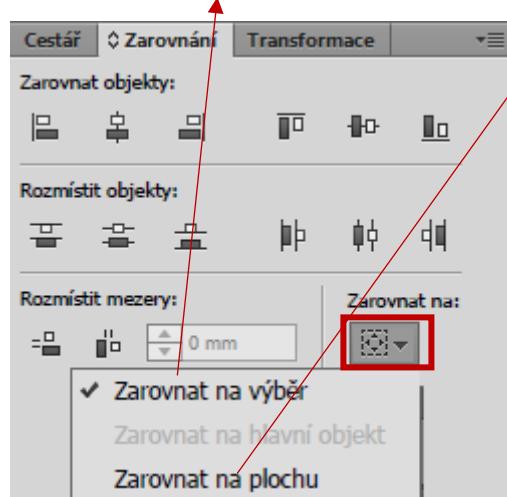
5.2.1 Cestár

- slúži a orezávanie / zlučovanie jedného objektu od / s druhým

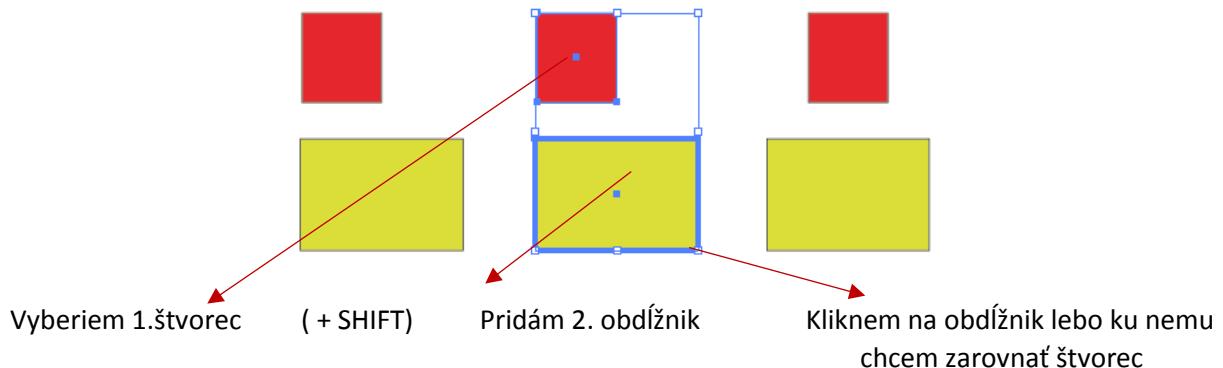


5.2.2 Zarovnání

- slúži na zarovnávanie objektov medzi sebou alebo vzhľadom na plochu

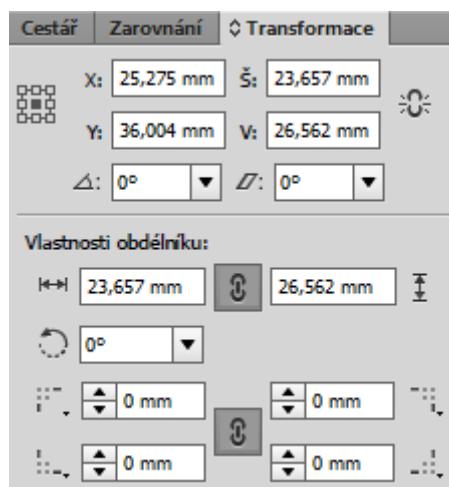


!!! – vyberiem 2 objekty ktoré chcem zarovnať (**SHIFTOM**) a ešte kliknem na objekt ku ktorému sa má druhý zarovnať



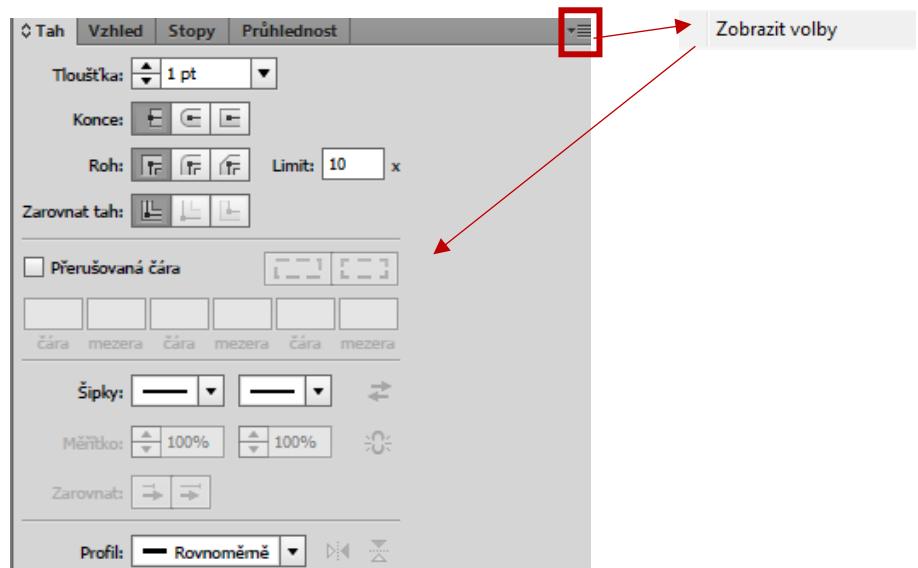
5.2.3 Transformace

- ak vyberiem nejaký objekt môžem ho transformovať – meniť jeho polohu, presnú veľkosť...



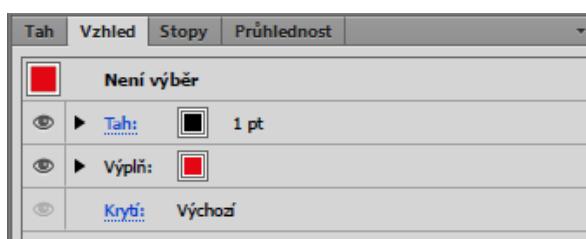
5.3.1 Čah

- určuje šírku/hrubku a tvar čahu okolo cesty



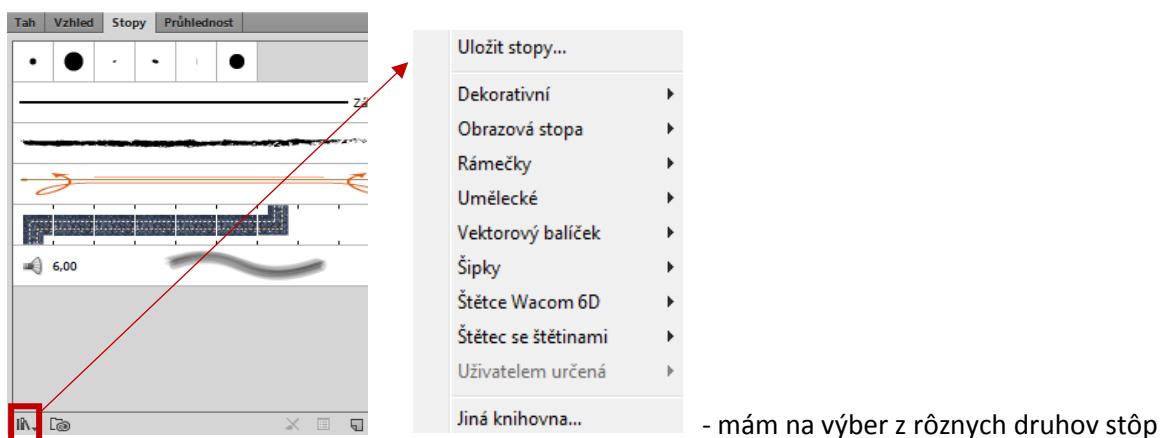
5.3.2 Vzhľad

- tu viem meniť celkový vzhľad vybratého objektu



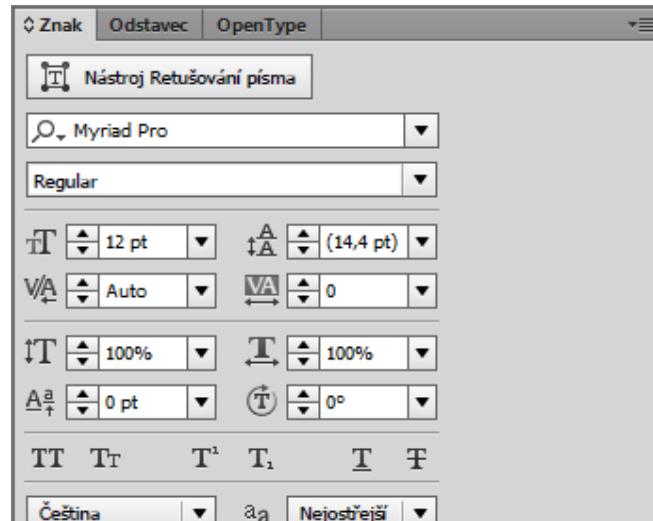
5.3.3 Stopy

- tu si vyberám stopu nástrojov ako napr. štetec, aj objektom ako napr. obdĺžnik môžem vybrať stopu čahu



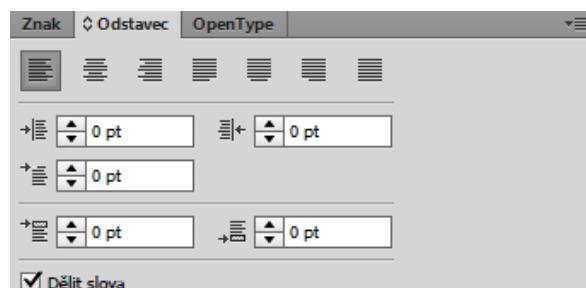
5.4.1 Znak

-slúži na typografické úpravy – všetky úpravy ktoré súvisia s textom a jeho formátovaním



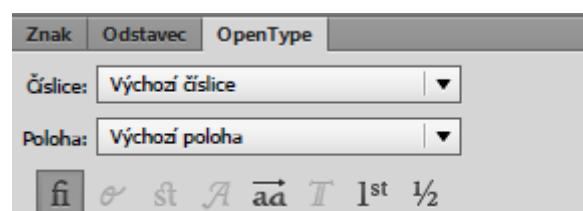
5.4.2 Odstavec

-úpravy odstavcov textu a jeho formátovania



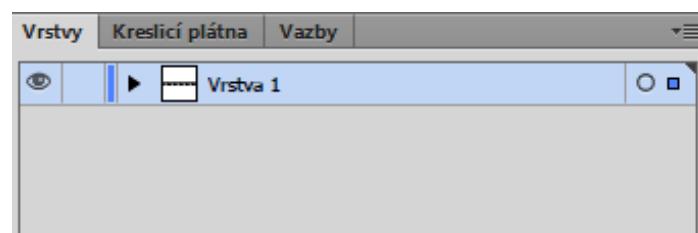
5.4.3 OpenType

- úprava formátu čísloviek



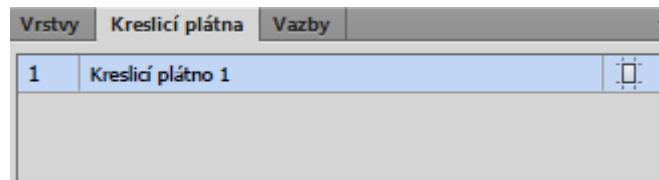
5.5.1 Vrstvy

- panel vrstiev – prehľad všetkých objektov v jednotlivých vrstvách – zobrazuje jednotlivé časti dokumentu v častiach



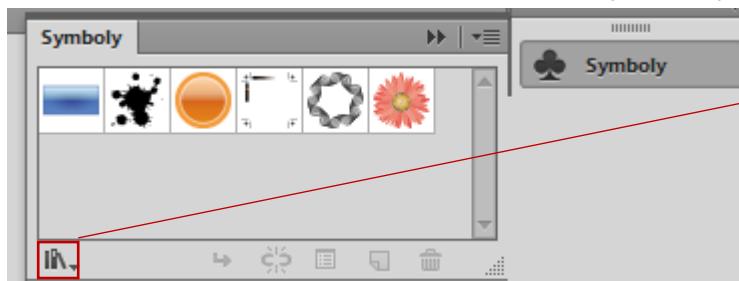
5.5.2 Kresliace plátna

- zobrazuje jednotlivé plátna – to jest jednotlivé celky dokumentu



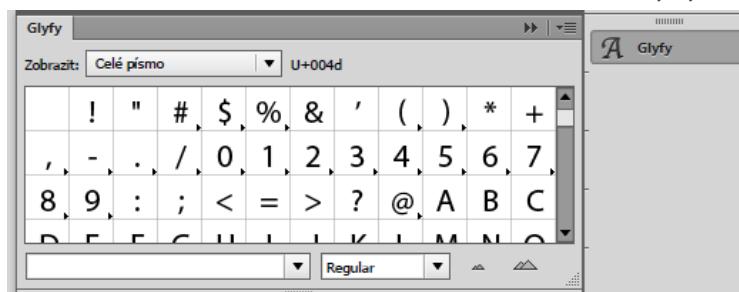
5.2 Vedľajší pravý panel

5.2.1 Symboly



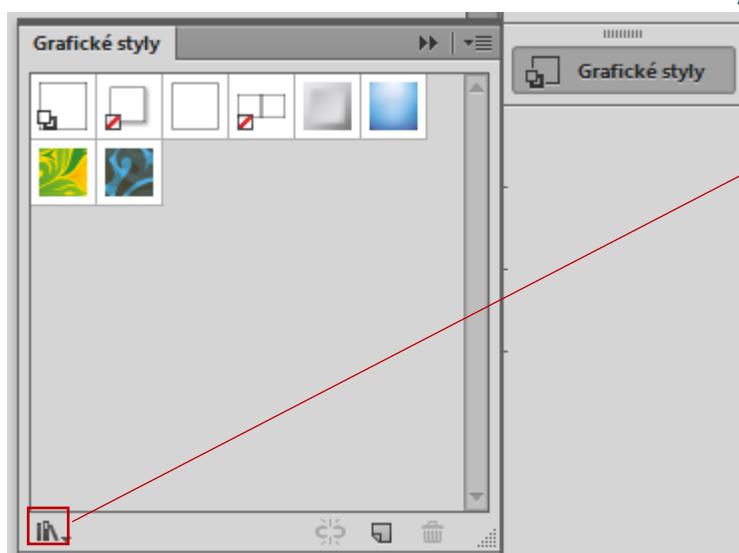
- Vkladanie rozličných symbolov
- Viac druhov

5.2.2 Glyfy



- Vkladanie znakov

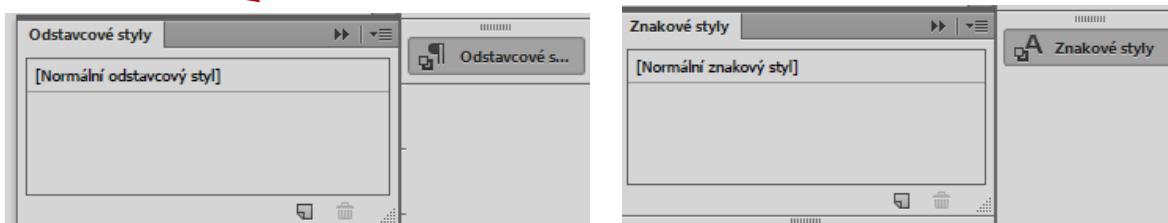
5.2.3. Grafické štýly



- Vkladanie štýlov pre jednotlivé objekty či už ako výplň alebo ako ľah
- Viac druhov

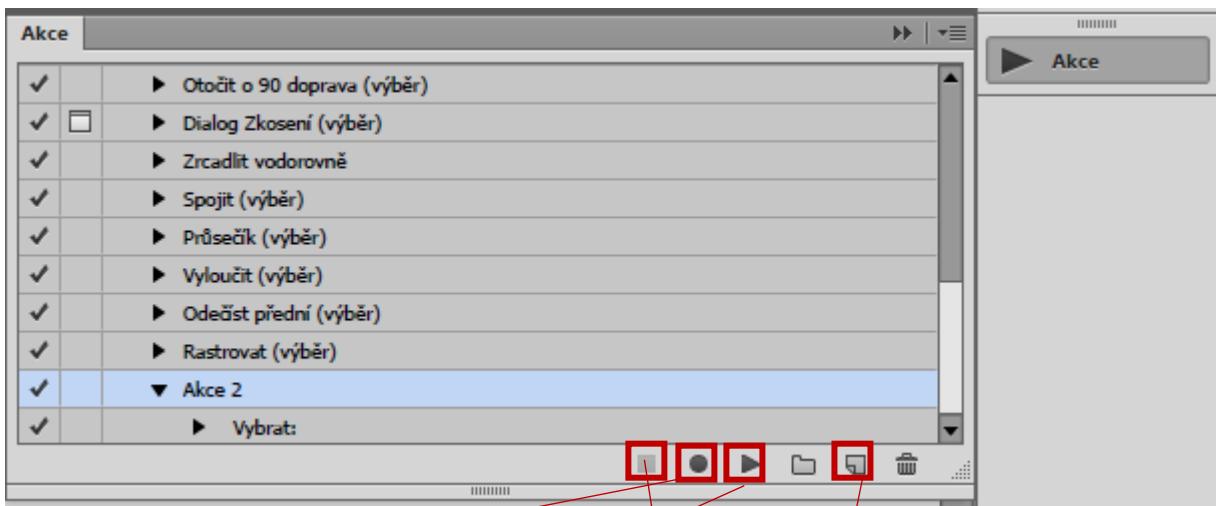
5.2.4 Odstavcové a Znakové štýly

- tu si dokážem vopred prednastaviť štýly pre odstavce a text, ktoré potom môžem aplikovať na viac textov v dokumente



5.2.5 Akcie

- vopred si nastavím jednotlivé kroky pri tvorbe urč objektu alebo celý postup , ktorý chcem aplikovať častejšie



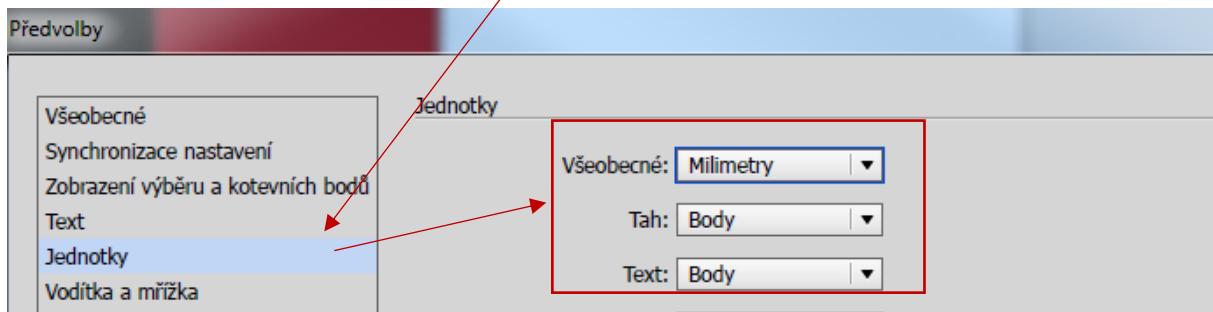
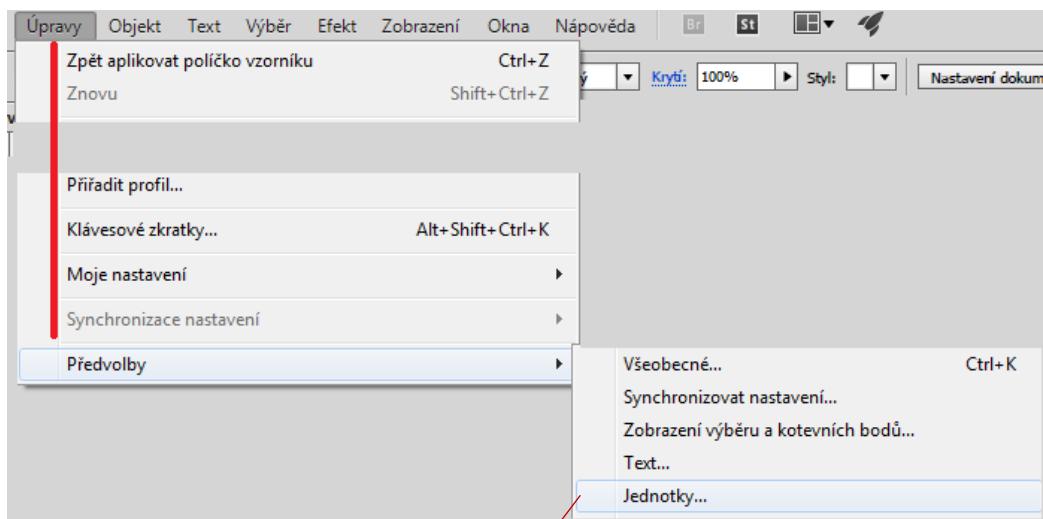
Dám nahrávať a budem robiť kroky mojej akcie

Vytvorím novú akciu

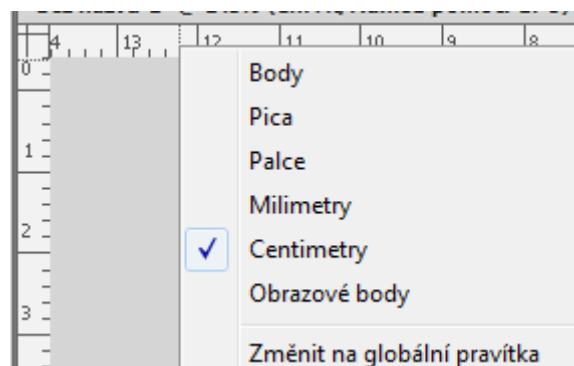
Ked' som hotový s nahrávaním zastavím

Otvorím si nový dokument a môžem spustiť akciu ktorú som si pred tým uložil

6. Nastavenie jednotiek

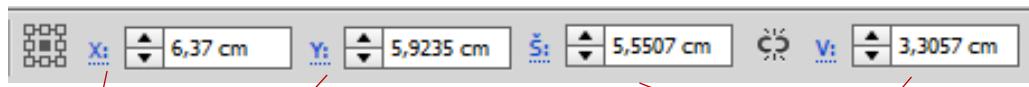


!!! jednotky si môžem premieňať aj cez **pravítka** – stlačím **CTRL + R** – aktivujem pravítka - pravým gombíkom myši na pravítka si vyberiem jednotky, ktoré chcem používať



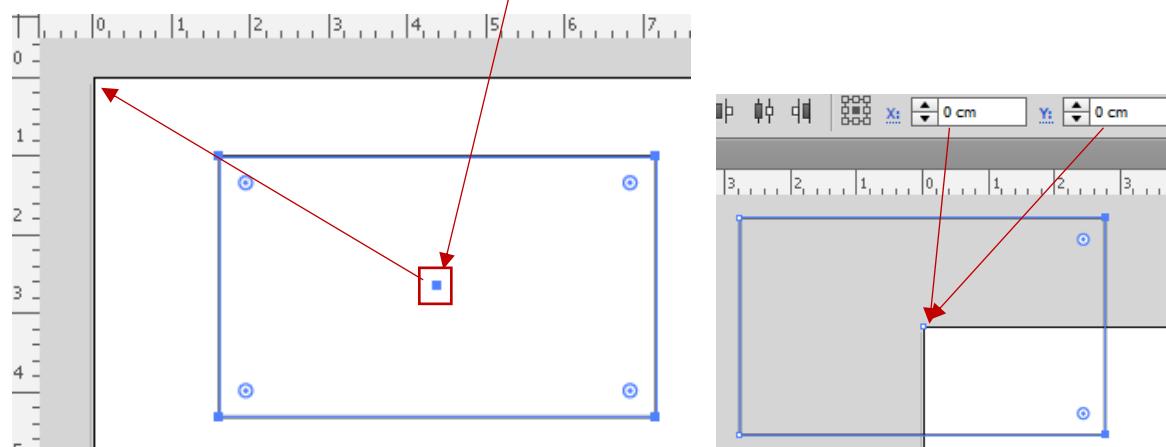
7. Nastavenie rozmerov objektov

- ak vytvorím nejaký objekt , v hornej časti sa mi zobrazí panel popisujúci daný objekt



Zadávam presnú **šírku** a **výšku** objektu
ak x=y ide o symetrické objekty (napr. štvorec)

Súradnice **x** a **y** udávajú ako ďaleko je stredový bod objektu od 0 -tého bodu stránky



8. Kopírovanie objektov

CTRL + C – kopíruje objekt

CTRL + V – vloží kopírovaný objekt

- menší posun

CTRL+ C – kopíruje objekt

CTRL + F – vloží objekt pres nad originál

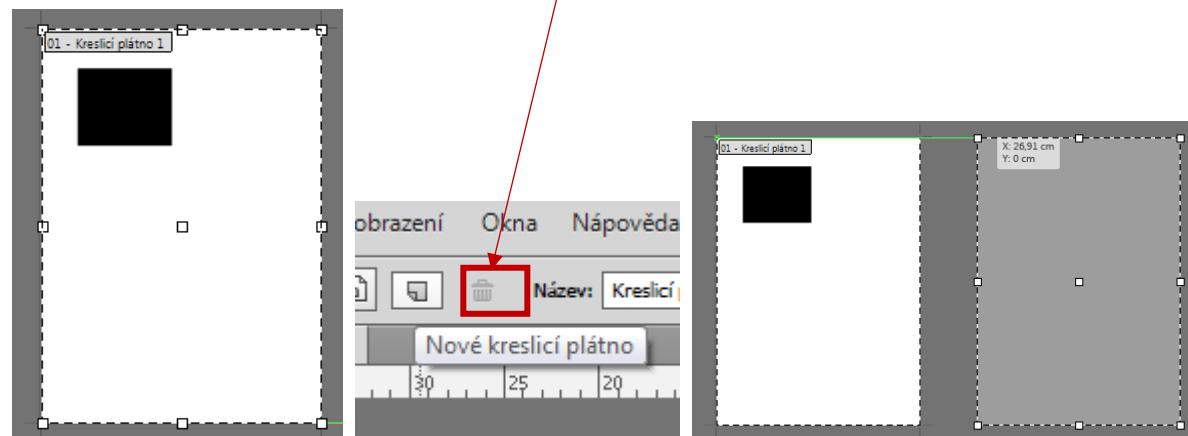
- sú na sebe

!!! Ak chcem urobiť kópiu objektu na inej strane (plátne) ale presne v tej istej polohe:

1. Stlačím **SHIFT + O** (ó)

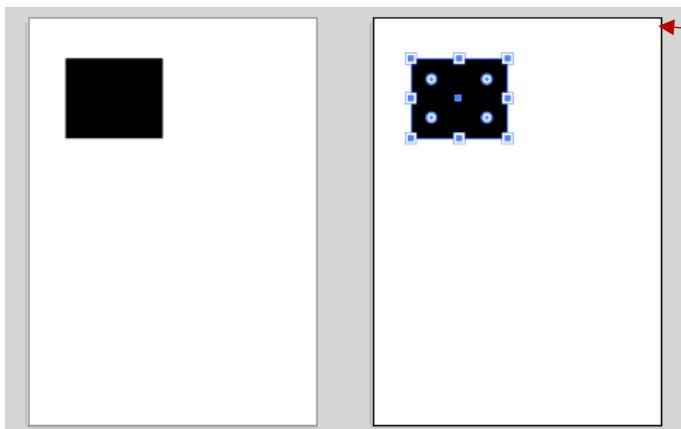
2. Pridám plátno

3. myšou ho vložím kam chcem



4. Skopírujem objekt
cez **CTRL + C**

vložím objekt
cez **CTRL + F**



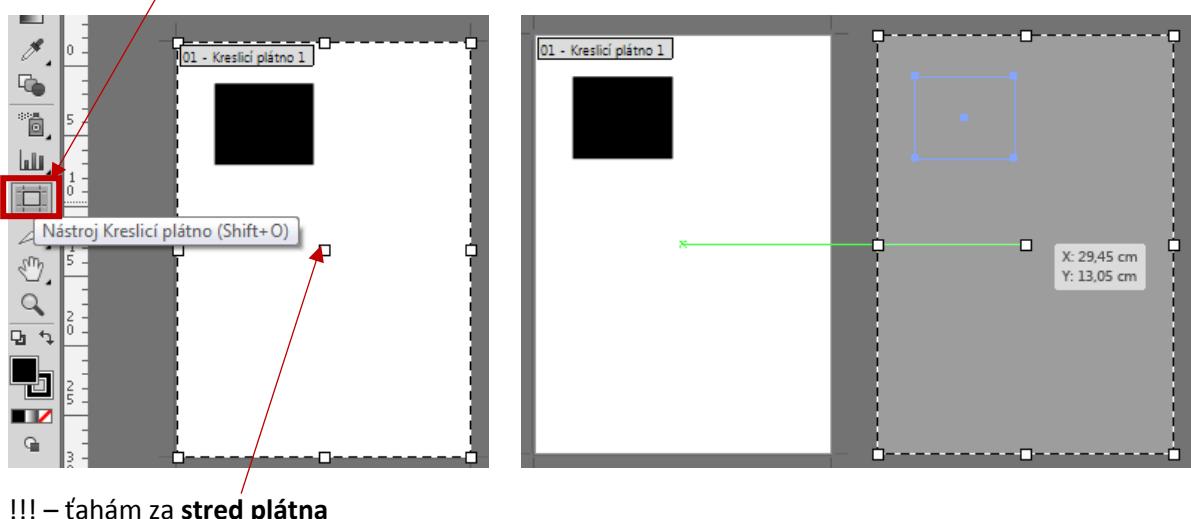
Stále je aktívne to plátno, okolo ktorého je čierny rámček

Plátno vymazávam tak že kliknem na (nástroj plátno) – vyberiem ktoré plátno chcem vymazať a stlačím **DELETE**

8.1 Úplná kópia plátna aj s obsahom

1. Vyberiem nástroj plátno

2. stlačím **ALT** a ťahám myšou
ak pridržím aj **SHIFT** bude držať aj výšku prvého



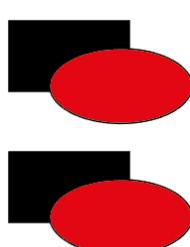
8.2 Mnohonásobné kopírovanie objektu

CTRL + D

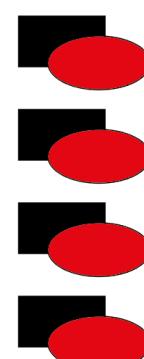
1. Vytvorím objekt



2. Urobím kópiu cez **ALT**
alebo **ALT + SHIFT**

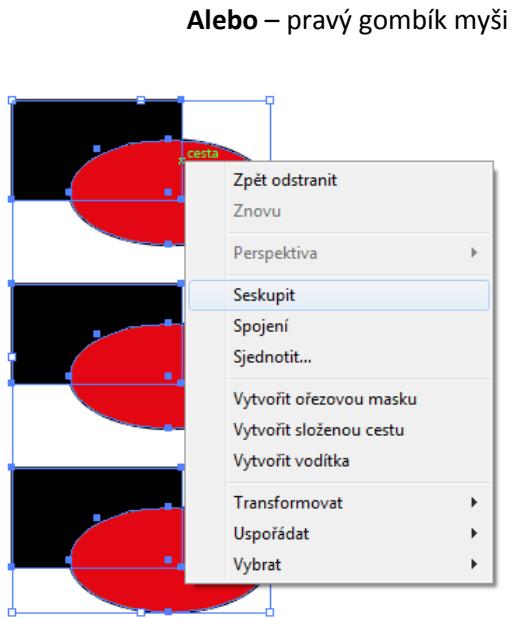


3. Už len stláčam **CTRL + D**
!drží mi medzeru medzi objektami

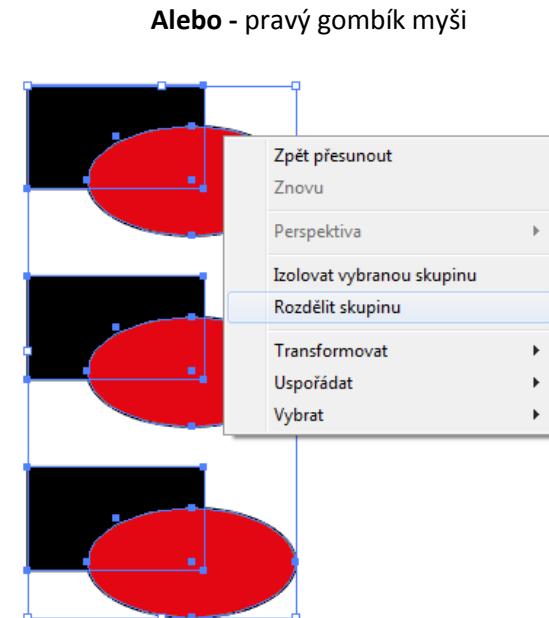


9. Zoskupovanie a rozdeľovanie objektov

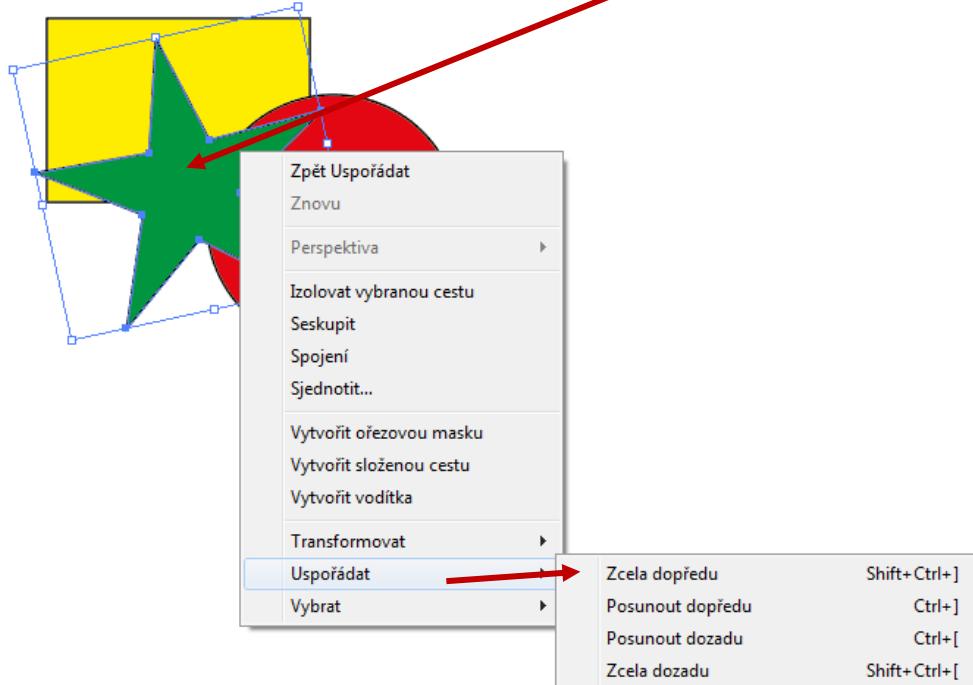
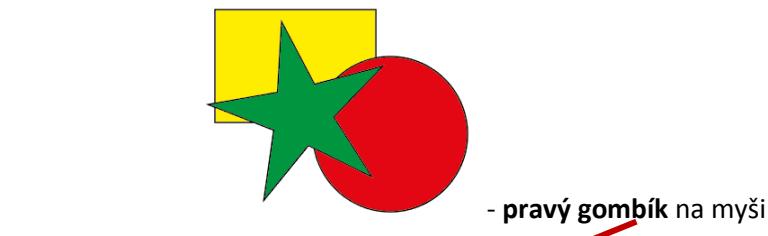
1. CTRL + G – seskupiť



2. CTRL + SHIFT + G – rozdeľiť skupinu

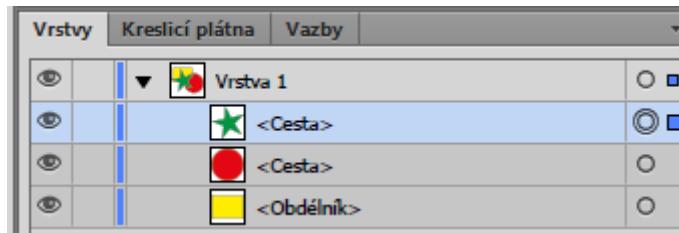


10. Zmena usporiadania objektov v podvrstvách



Meniť usporiadanie objektov môžem aj cez panel **VRSTVY**

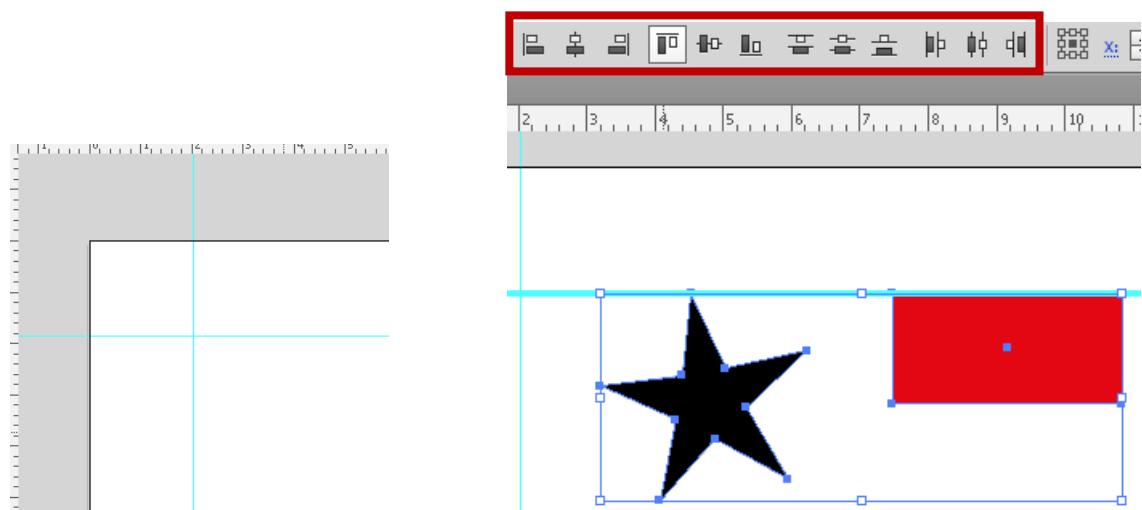
Chytím cestu myšou a pretiahnem pod alebo nad druhú ako chcem



11. Zarovnanie na vodiace čiary pravítok

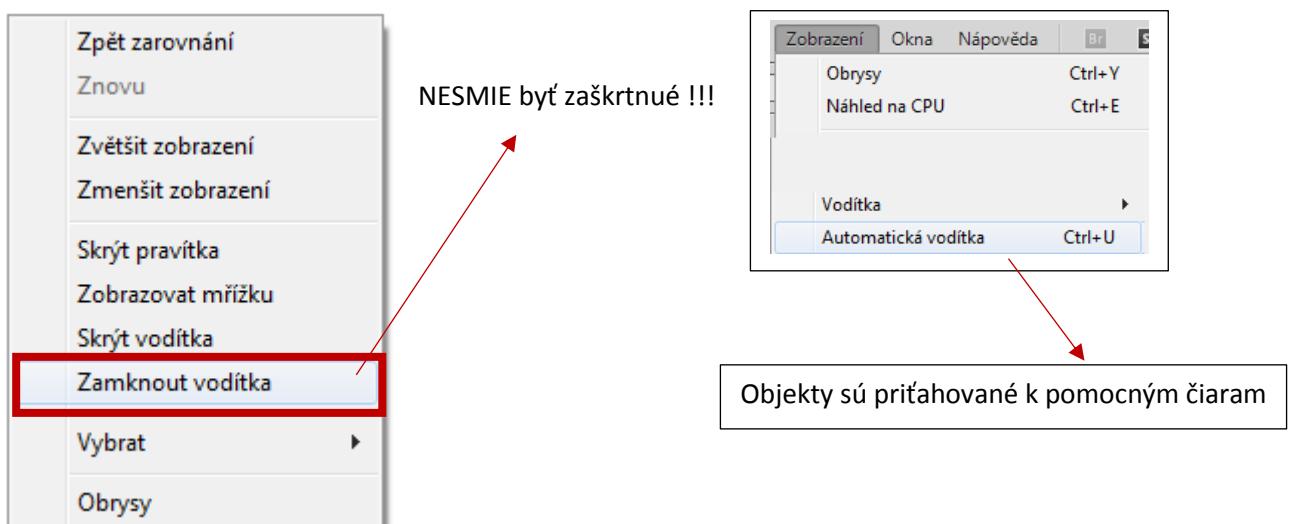
1 . **CTRL + R** - zobrazím pravítka
a myšou z nich vytiahnem vodiace čiary

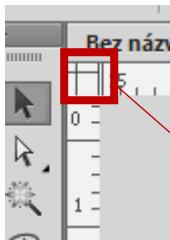
2 . Vyberiem objekty ktoré chcem zarovnať a čiaru
ku ktorej chcem zarovnávať



!!! – **SHIFTOM** a nástrojom výber som vybral hviezdu štvorec a vodorovnú vodiacu čiaru a ešte som potom klikol na vodiacu čiaru (lebo k nej zarovnávam) a potom som zarovnával

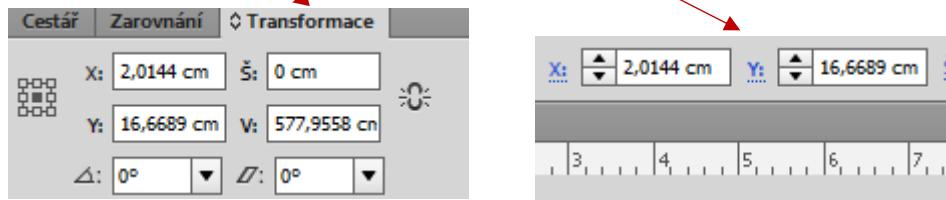
!!! pozor na pravý gombík na myši a:





NEŤAHÁŤ vodiace čiary odtiaľto lebo sa zmení os súradníc ak sa to náhodou stane tak dvojklikom sem znova vrátim všetko do pôvodného stavu

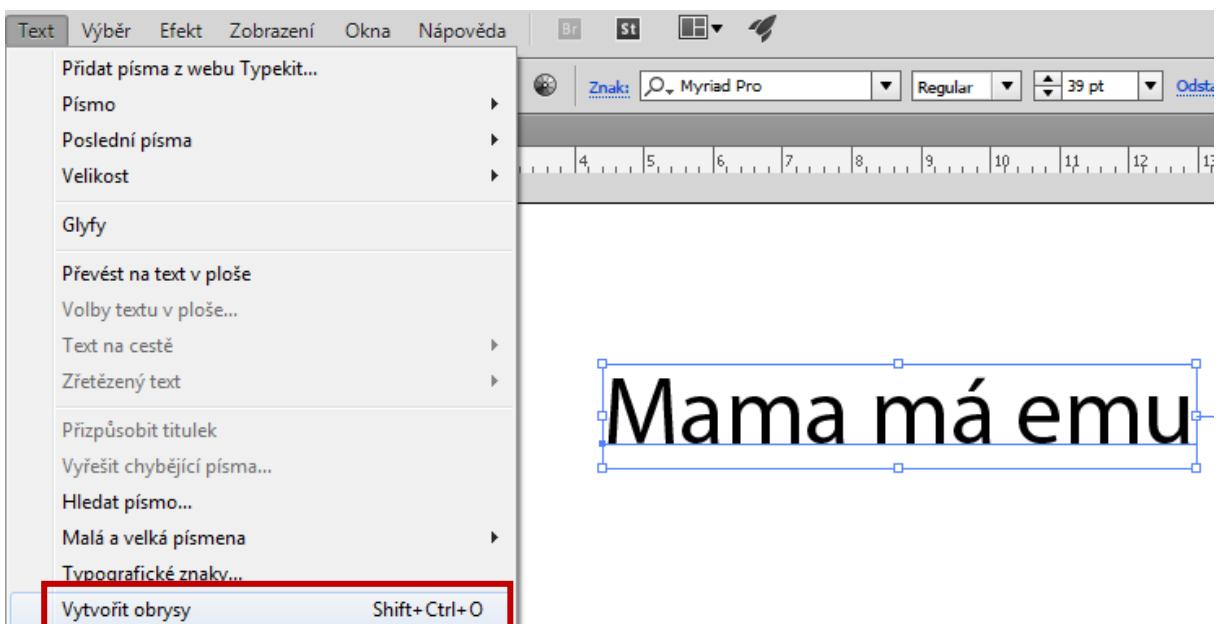
!!! Ak kliknem na **VODIACU ČIARU** potom v záložke **TRANSFORMACE** môžem zadávať presnú polohu vodiacej čiary / tak isto aj v hornom panely



12. Rozbitie textu do kriviek

SHIFT + CTRL + O (ó)

- text rozbíjam do kriviek aby som s ním mohol pracovať aj ako s objektom
- ak v tlačiarni náhodou nebudú mať font ktorý používam – toto mi zabezpečí že text bude vytlačený tak ako chcem aj bez toho že by mali môj font



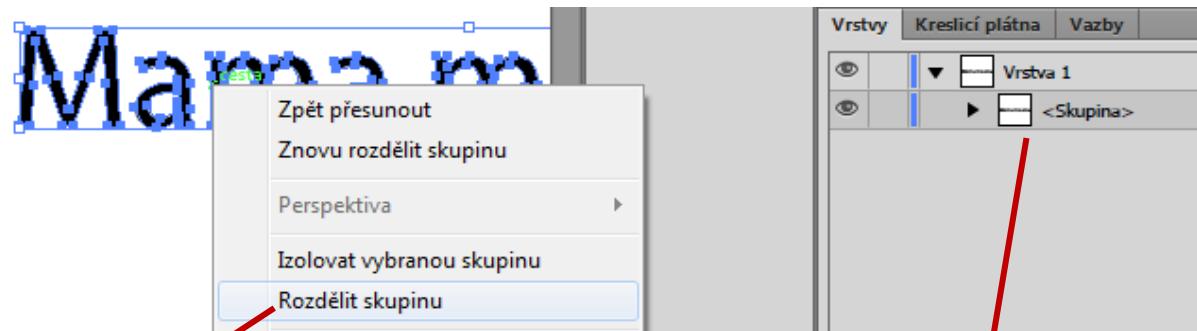
!!! – ak toto urobím , už nemôžem robiť zmeny ako s obyčajným textom

- Preto je dobré si stále urobiť kópiu ktorú budem rozbíjať do kriviek a originál si ponechať pre prípadné budúce zmeny v texte

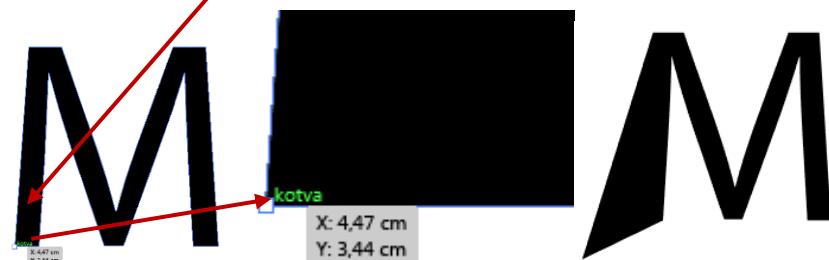
Text rozbitý do kriviek:



1. Rozdelím skupinu – aby som vedel manipulovať s jednotlivými písmenami



2. nástrojom priamy výber klikám na MODRÉ BODY ktoré chcem zmeniť – tým ich označím – ak chcem viac naraz – držím SHIFT



!!!. Ak mám text rozbitý do kriviek, nástrojom priamy výber viem preniesť jednotlivé písmená

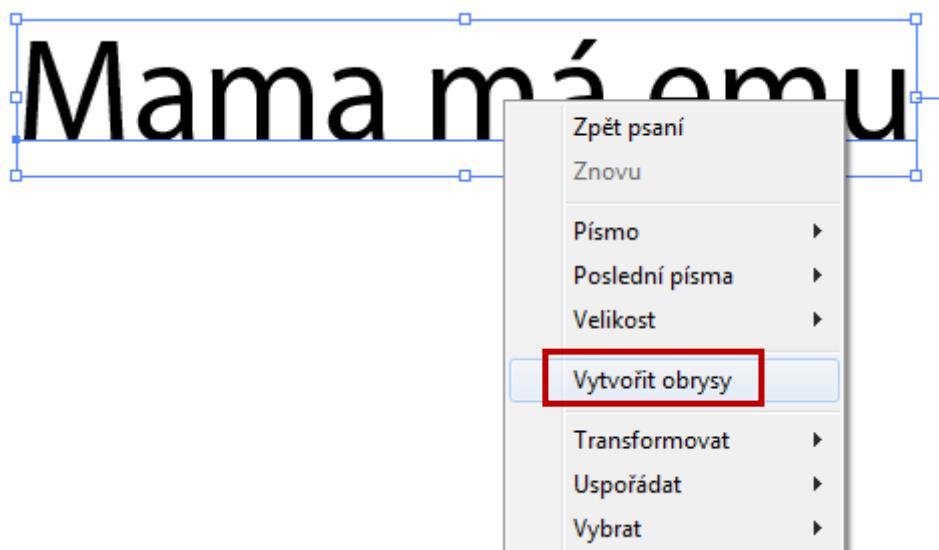
Mam^a m^á emu

12.1 Ako manipulovať s písmenami s diakritikou

1. napišem text

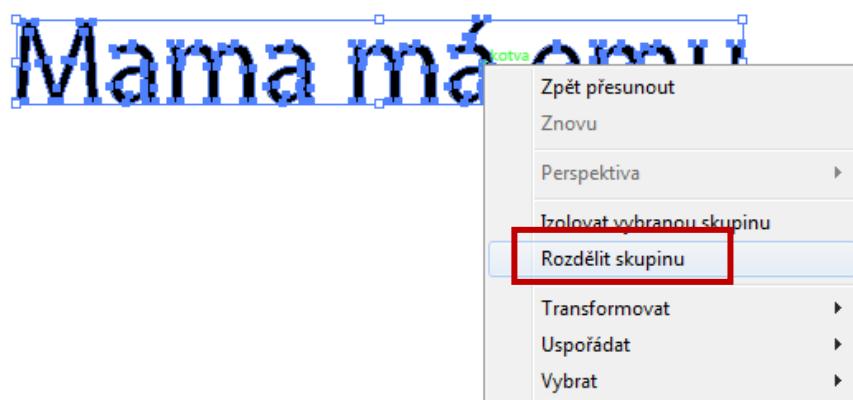
Mama má emu

2. Rozbijem text do kriviek



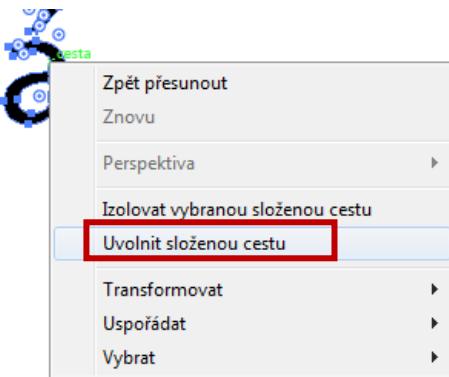
Mama má emu

3. Rozdelím skupinu



4.Uvoľním zloženú cestu

Mama m



Mama m ému

Vrstvy	Kreslicí plátna	Vazby
Vrstva 1		
U <Složená cesta>		- Tu vidím písmená ktoré majú ešte zloženú cestu
m <Složená cesta>		
e <Složená cesta>		
<Cesta>		- Tu vidím písmená ktoré už majú uvoľnenú cestu
<Cesta>		
<Cesta>		
m <Složená cesta>		
a <Složená cesta>		
m <Složená cesta>		
a <Složená cesta>		
M <Složená cesta>		

12.2 Zamknutie výberu pre manipuláciu bez posunu

- ak chcem manipulovať s objektami a mať istotu že nič sa mi neposunie

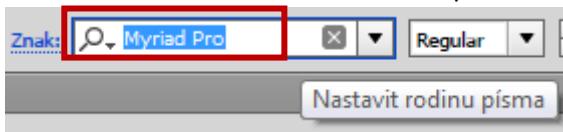
- vybral som obdĺžnik a uzamkol som výber – teraz kľudne môžem manipulovať s textom a obdĺžnik sa mi neposunie

13. Listovanie v rodinách fontov bez inverzných farieb

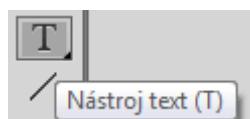
1. Napíšem text

Mama má emu

2. Kliknem do okienka s rodinami písma



3. Kliknem na nástroj Text



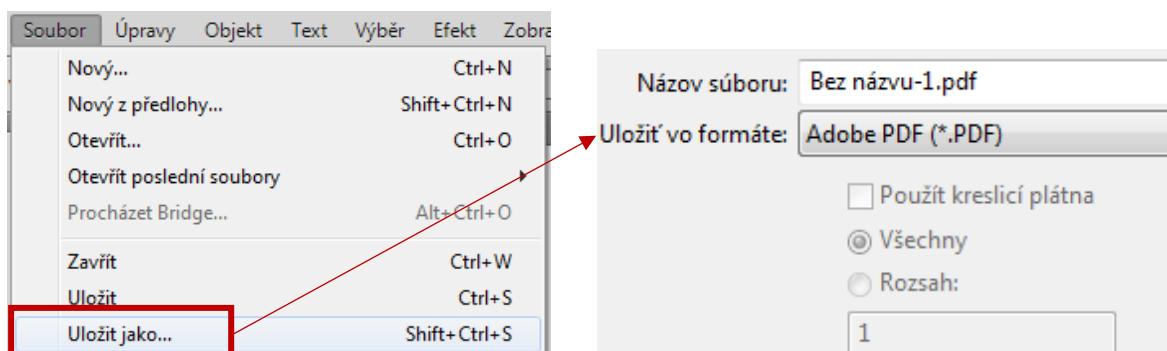
4. Šípkami ↑↓ mením typ písma

Mama má emu

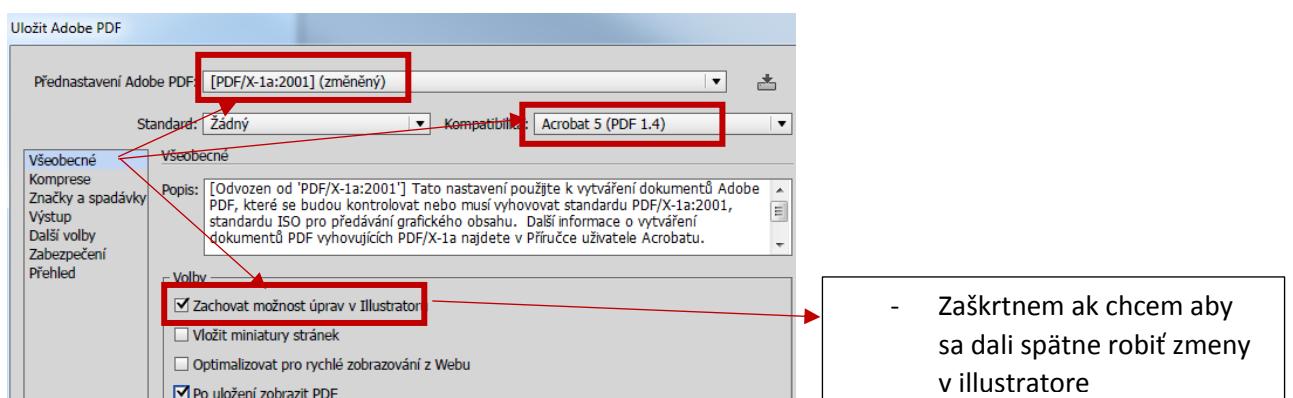
14. Uloženie dokumentu do PDF

1.

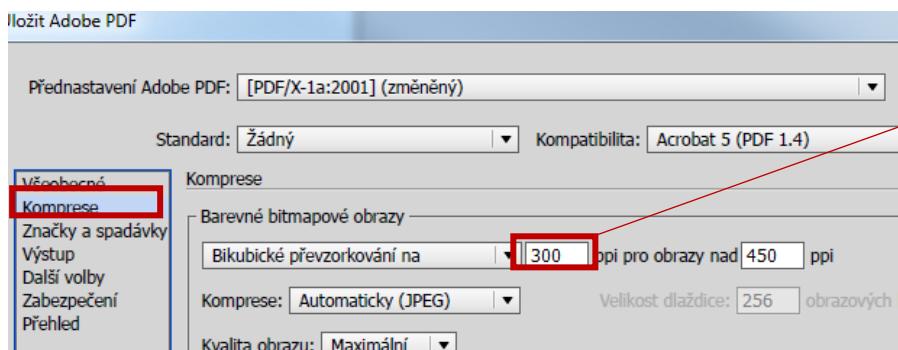
2.



3. Pre tlač

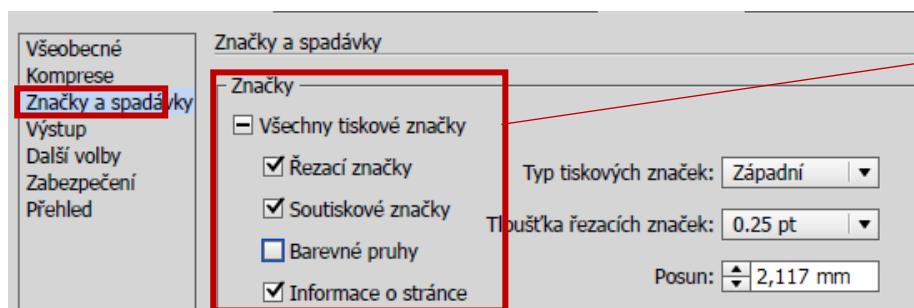


4.



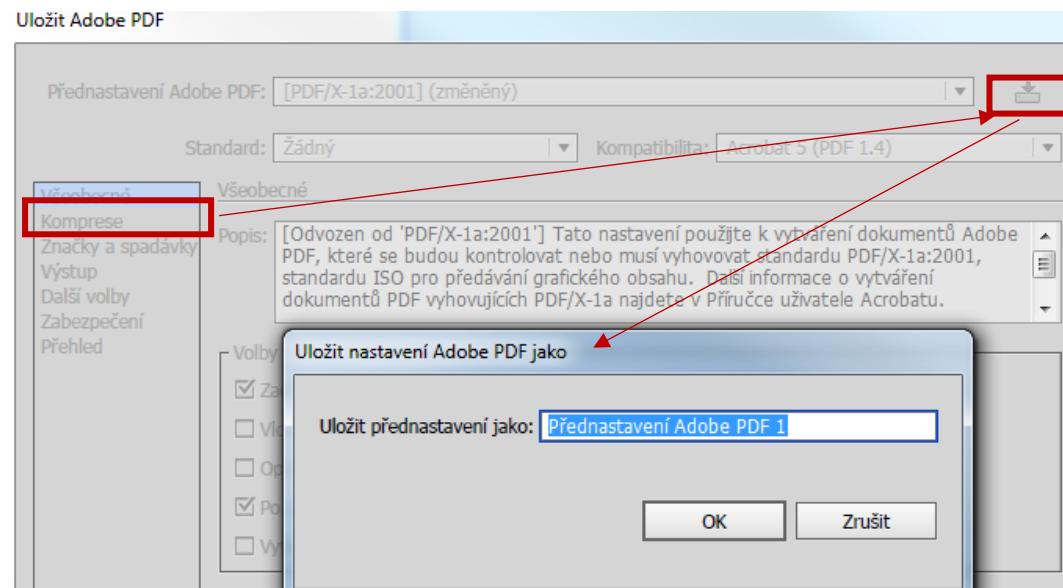
- Nastavím dpi pre tlač 280 dpi – aby sa mi obrázky s dpi nad 280 neotlačili na druhú stranu

5.



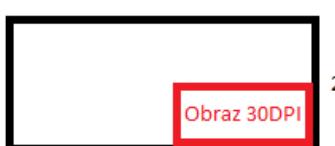
- Tu väčšinou v tlačiarni zadajú požiadavky ktoré potrebujú pre dokument

6.- môžem si vytvoriť aj prednastavený profil PDF – ak viem že ho budem používať častejšie – najprv si všetko ponastavujem ako potrebujem a potom:

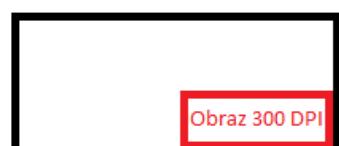


!!! – Euroformát – BILLBOARD – prepočítava sa 1:10 – pozérám z diaľky preto to nevadí

Billboard skutočná veľkosť



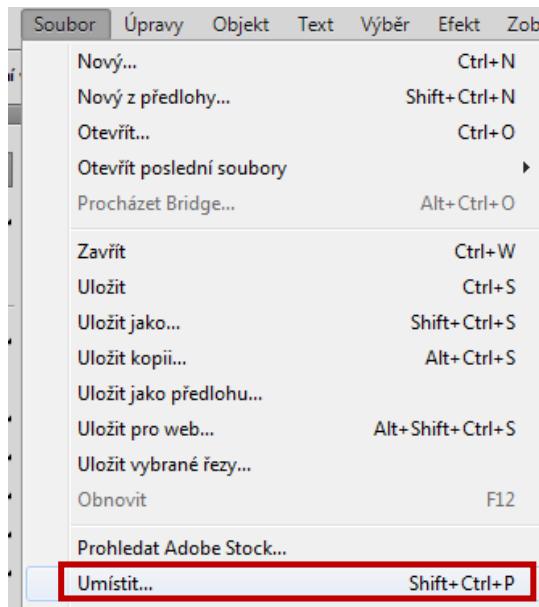
Billboard v illustratore



15. Tvorba loga z naskenovaného obrázku

- ak si niečo nakreslím – môžem to naskenovať a urobiť z toho vektorové logo

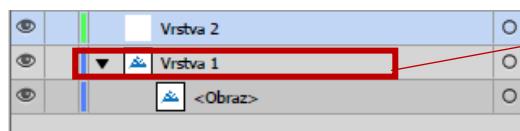
1. Import naskenovaného loga **SHIFT + CTRL + P**



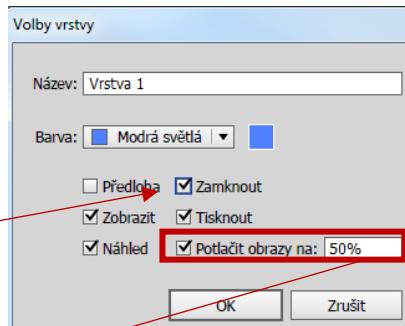
Připojit
 Předloha
 Nahradit
 Zobrazit volby importu

odškrtnem všetko

2. Urobím novú čistú vrstvu nad pôvodnou



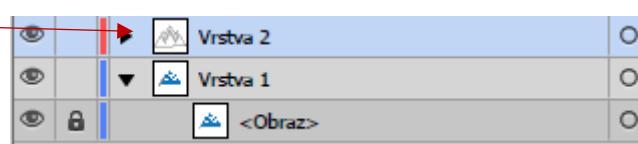
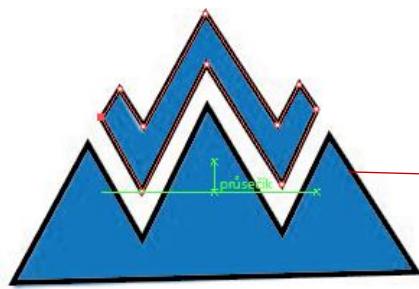
3. Zamknem pôvodnú vrstvu – aby sa nepohla



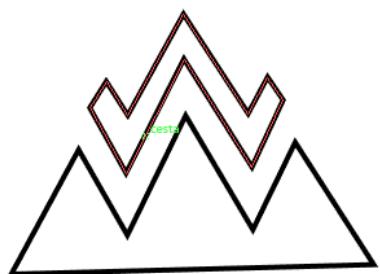
Tu si môžem dať aj menej percent a obraz bude prieľahnejší – lepšie bude vidno ľah

4. Nástrojom pero obklikám okraje loga

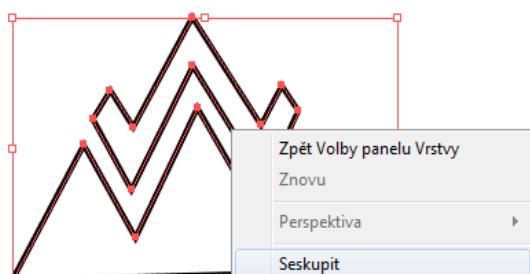
(som na vrstve 2)



5. Môžem odstrániť pôvodnú vrstvu 1

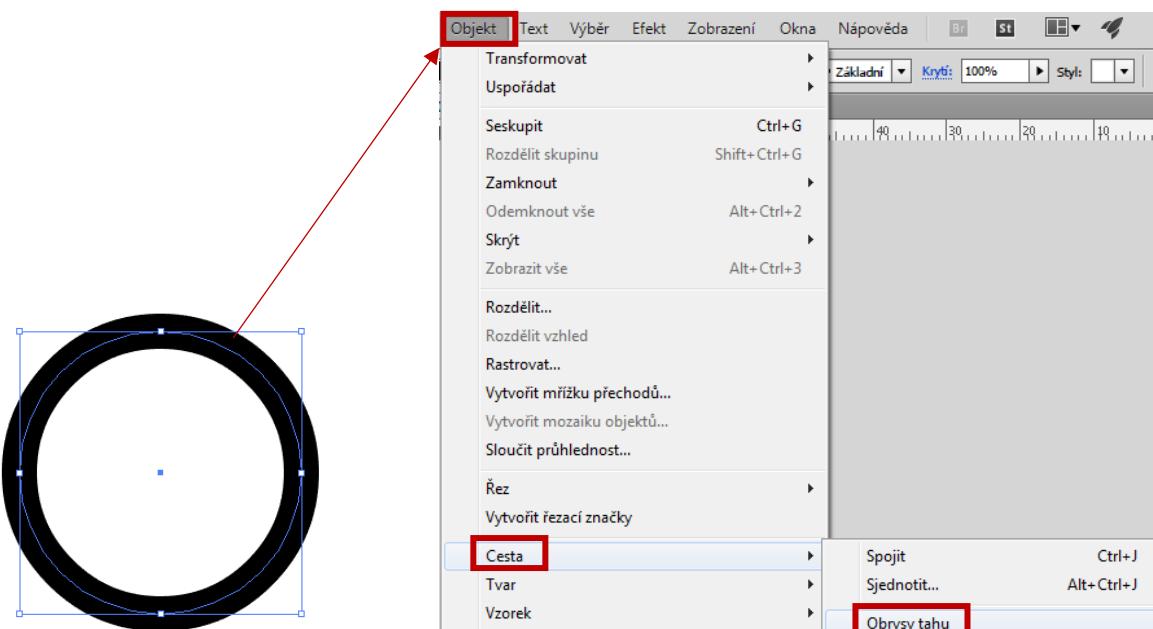


6. Zoskupím objekt **CTRL + G**

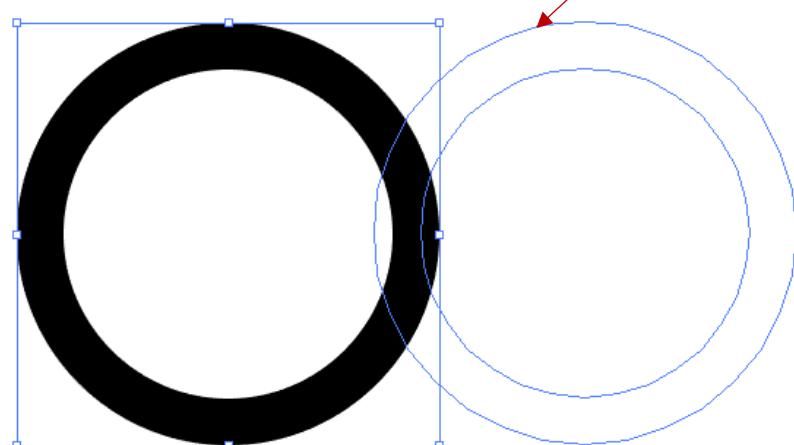


16. Vyrezávanie obrysov ľahu

-hrúbku/šírku ľahu samú o sebe nedokážem vyrezávať lebo ide len o 1 cestu(1 vektor)



-mám dutý kruh s ľahom napr. 16bodov
ktorý chcem vyrezáť



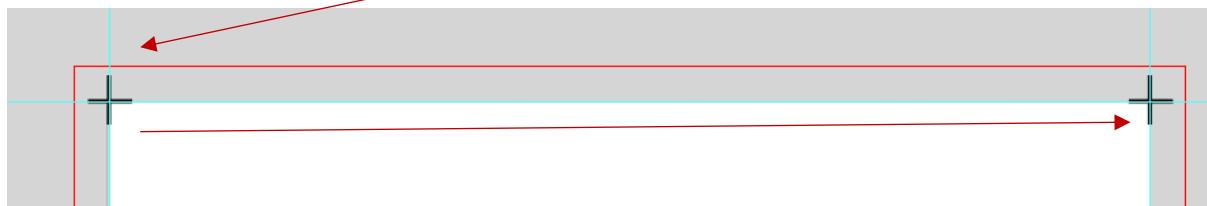
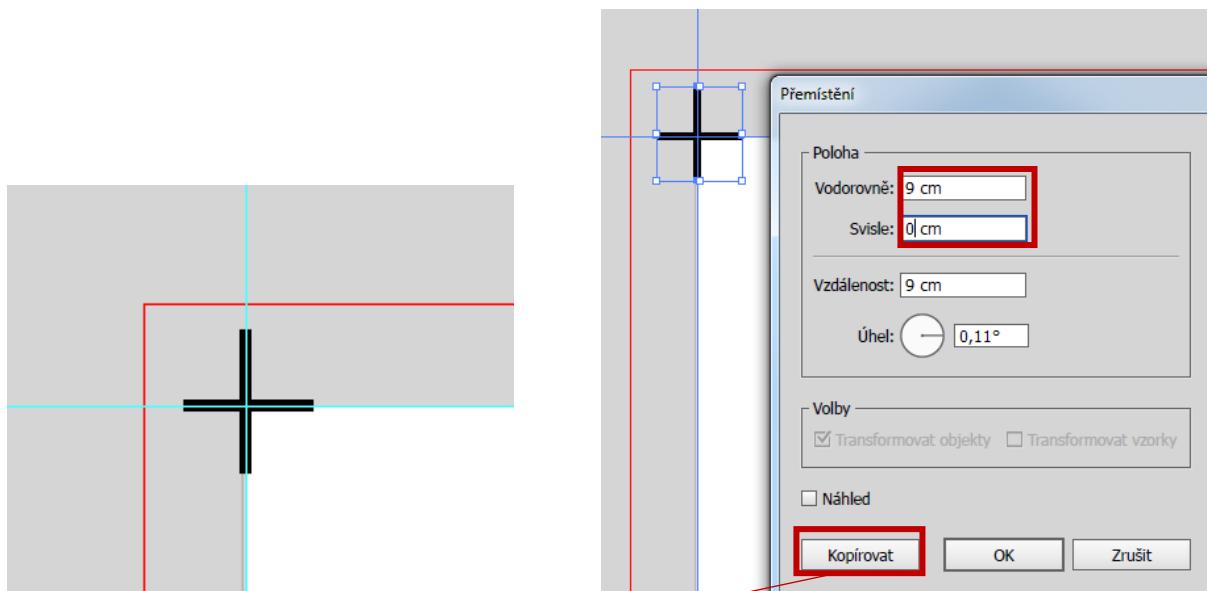
17. Orezové značky vizitky

(musím vytvoriť vlastné značky lebo pôjde viac vizitiek na jednu A4 - ku)

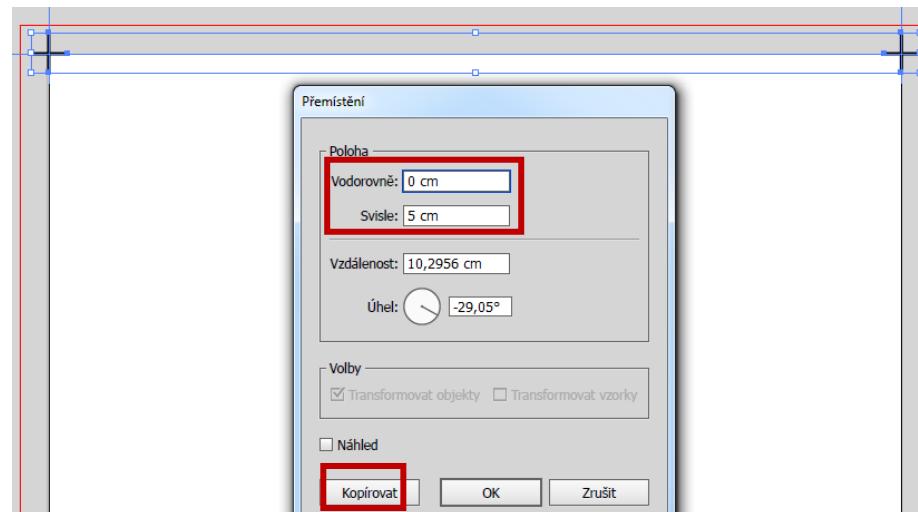
9x5 cm – spadávka 0,3cm

1. Natiahnem pomocné čiary na okraj dokumentu
- nástrojom **segment čiary spravíم +**

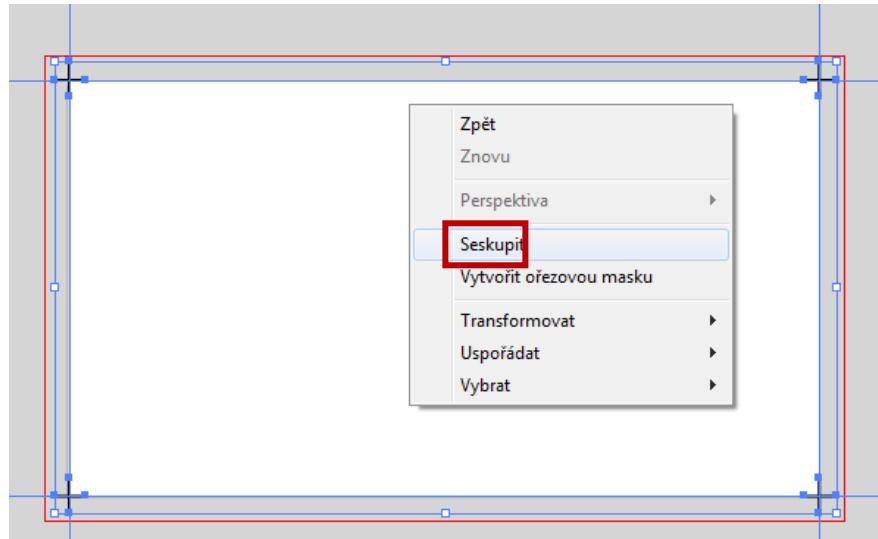
2. Označím krížik ktorý som si urobil a stlačím
ENTER – !!! Budem **KOPÍROVAŤ**
vodorovne 9cm, zvisle 0cm



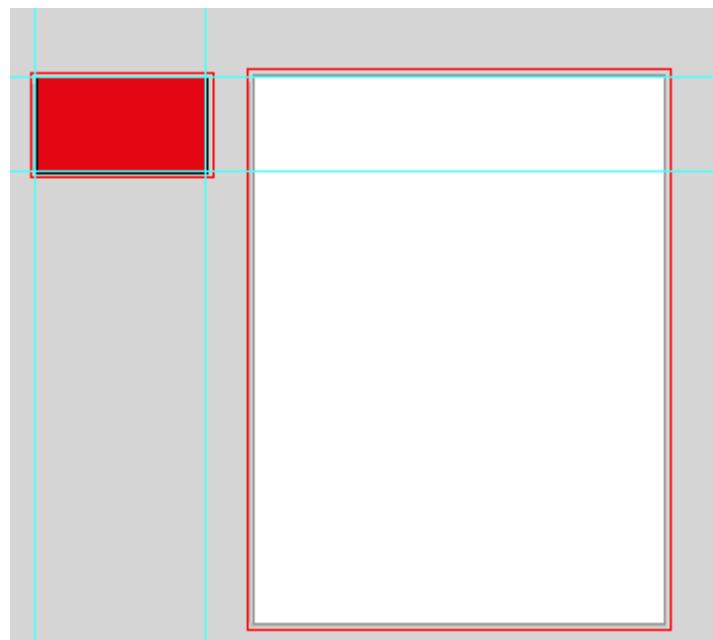
3. Teraz označím oba krížiky a kopírujem **ZVISLE = vodorovne 0cm , zvisle 5cm**



4. Všetko označím a dám pravý gombík na myši a zoskupím

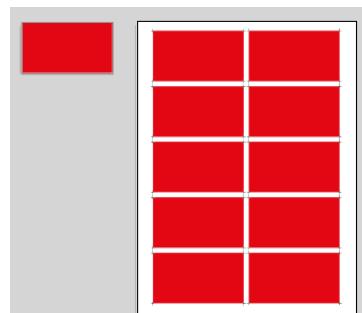


5. Vytvorím nové plátno veľkosti A4 = 21cm x 29,7 cm



6. Vkopírujem vizitku a cez **ENTER** ju skopírujem vodorovne aj zvisle,dám skryť vodítka
(**CTRL+**)

Nakoniec všetko zoskupím cez **CTRL + G** a zarovnám vzhľadom na plochu



18. Orezová maska

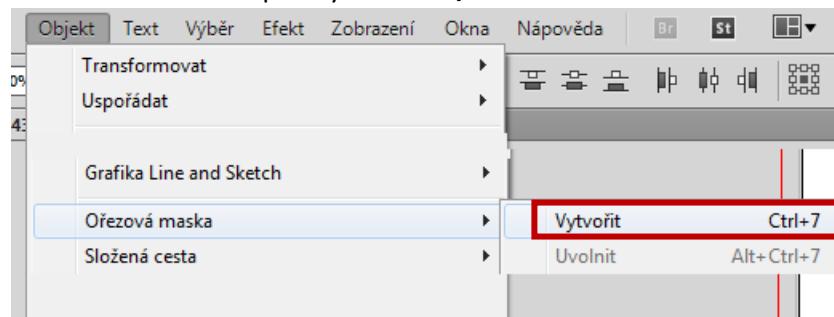
1. Vložím obrázok a dám naň napr. kruh - objekt, ktorý bude tvoriť orezovú masku musí byť vždy na vrchu

!!! MUSÍ BYŤ OZNAČENÝ kruh aj fotka



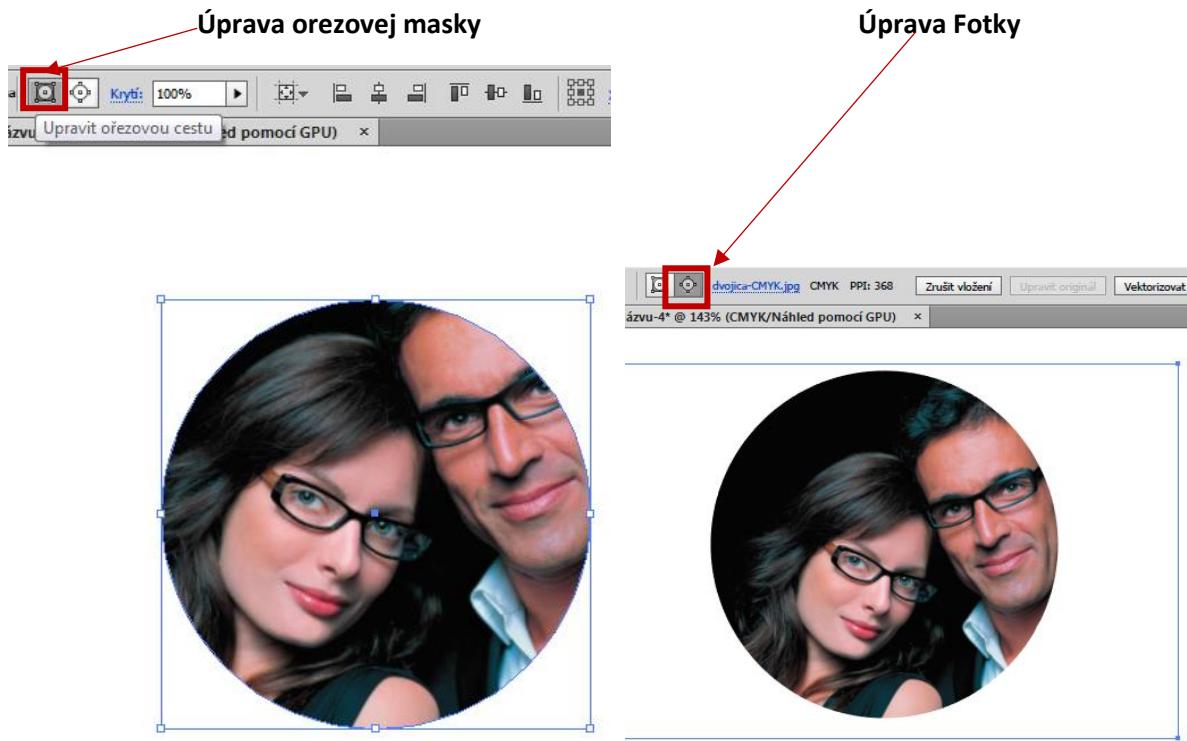
2. Vytvorím orezovú masku

2.1 Cez hlavné panely **CTRL + 7** / zruším cez **ALT + CTRL + 7**

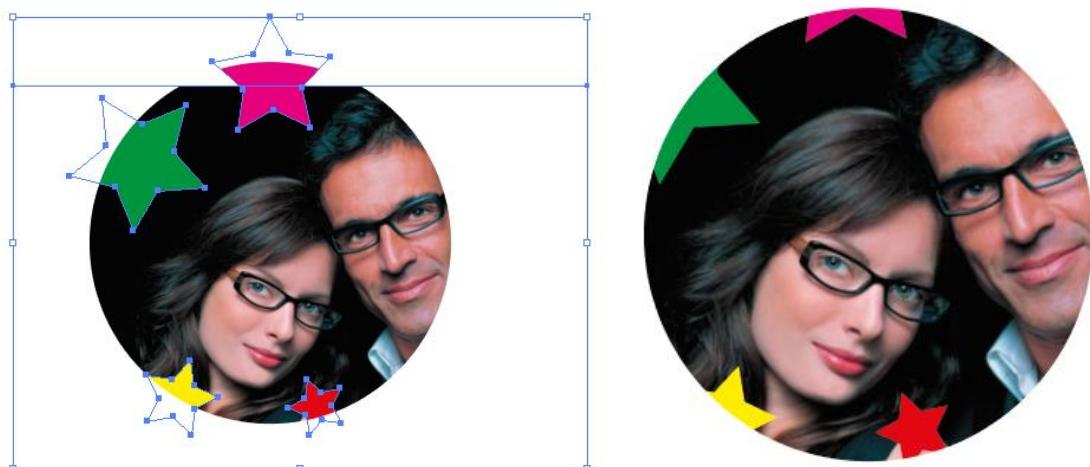


2.2 Cez pravý gombík myši



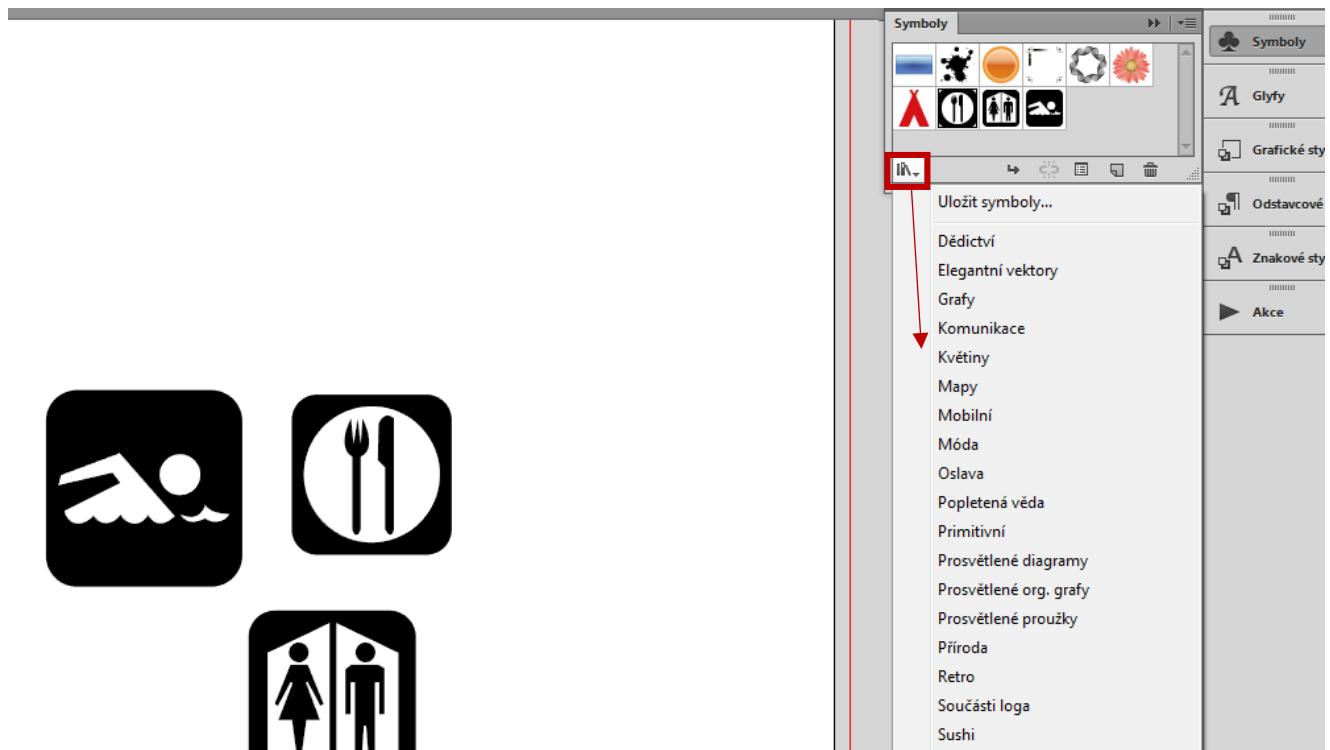


- Takto si viem dať aj ďalšie objekty zvnútra aj z vonka a potom cez ne urobím orezovú masku
- Vytvorím ďalšie objekty – zoskupím ich cez **CTRL+G** a urobím nad nimi orezovú masku
- !!musí byť vždy navrchu

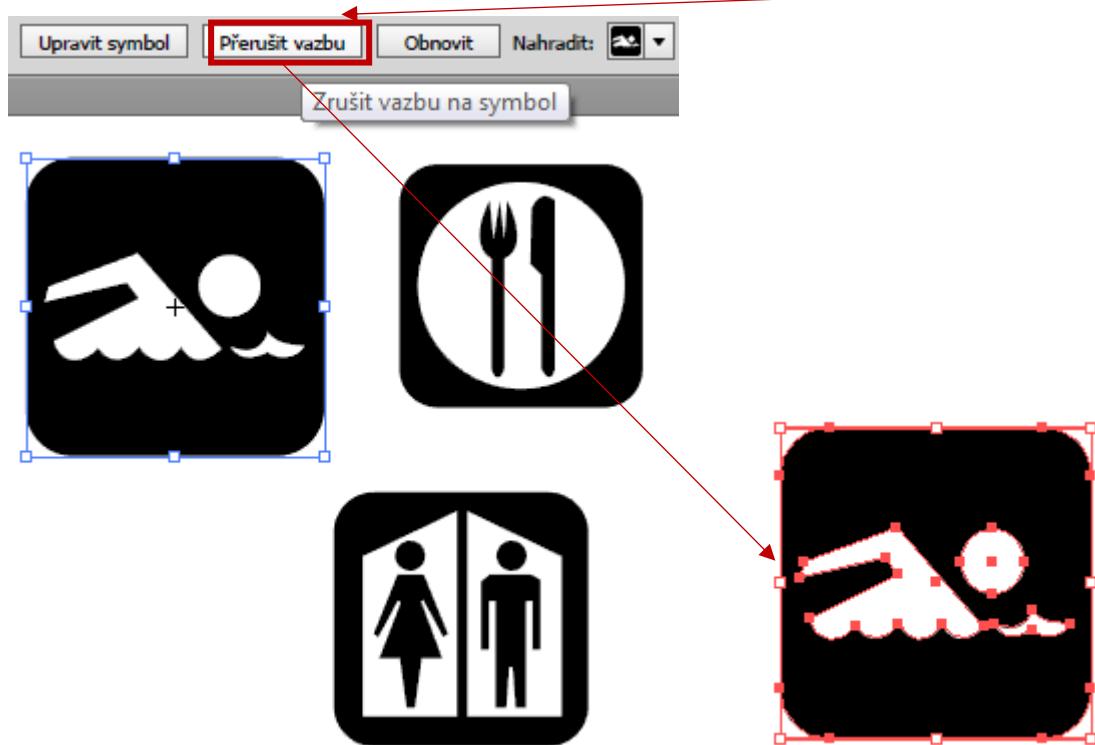


19. Vkladanie symbolov a zmena ich farby

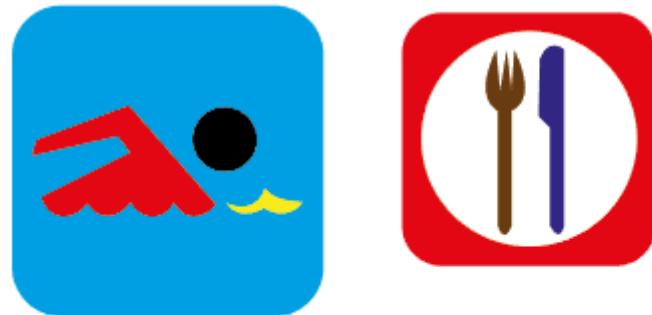
1. Vložím symbol – sú to všetko vektory



2. Nástrojom výber alebo priamy výber označím objekt (symbol) a **preruším väzbu**

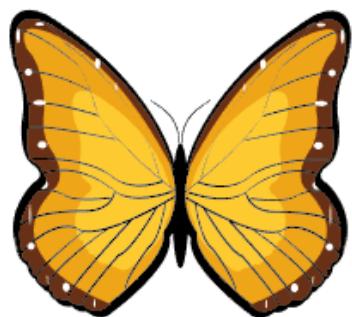


3. Nástrojom **priamy výber** vyberiem ktorým časťam chcem zmeniť **farbu** alebo **tvar**

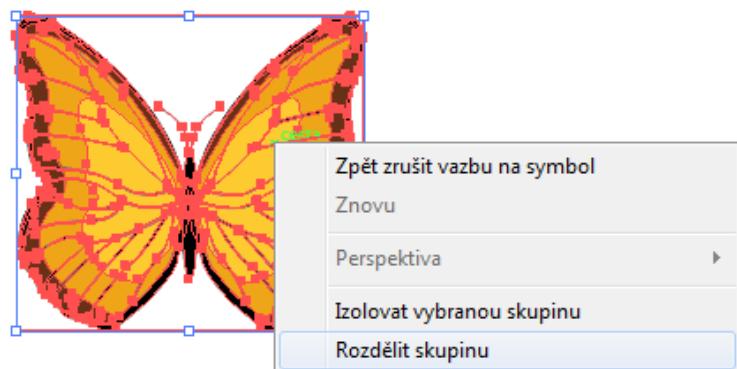


4. Jednotlivé symboly môžem rozdeliť aj na jednotlivé časti z ktorých sa skladajú

1. vložím symbol a prerusím väzbu



2. Rozdelím skupinu



3. Výsledok

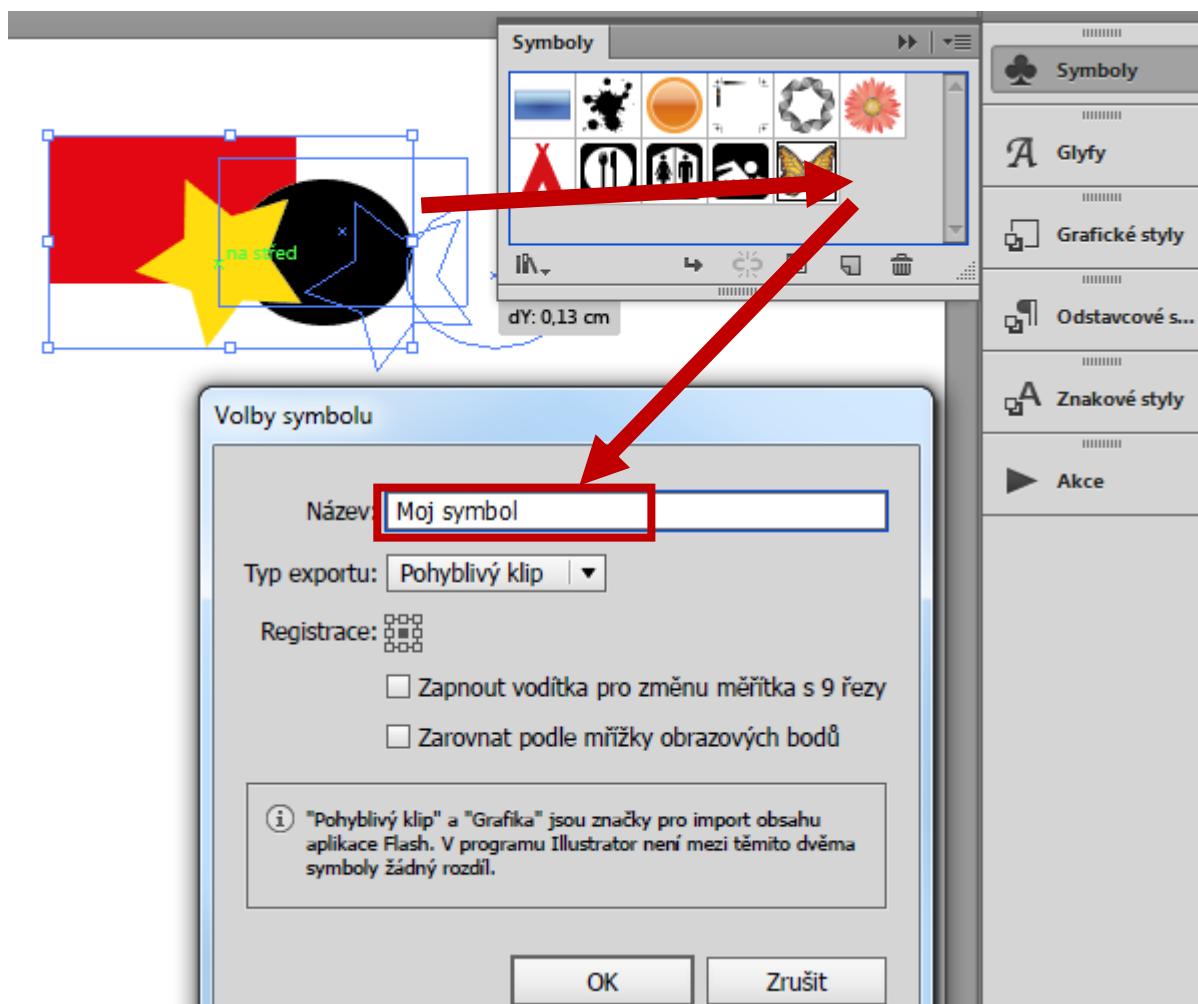


19.1 Vytvorenie vlastného symbolu

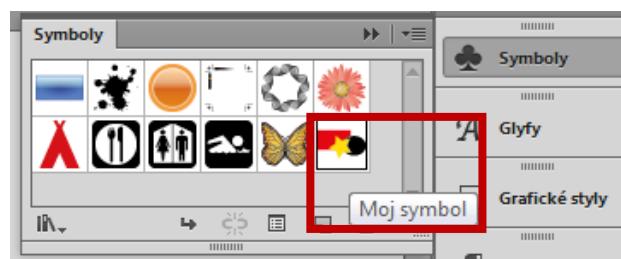
1. Nakreslím si symbol



2. Zoskúpim a vtiahnem ho myšou do panely symboly



3. Objaví sa medzi ostatnými



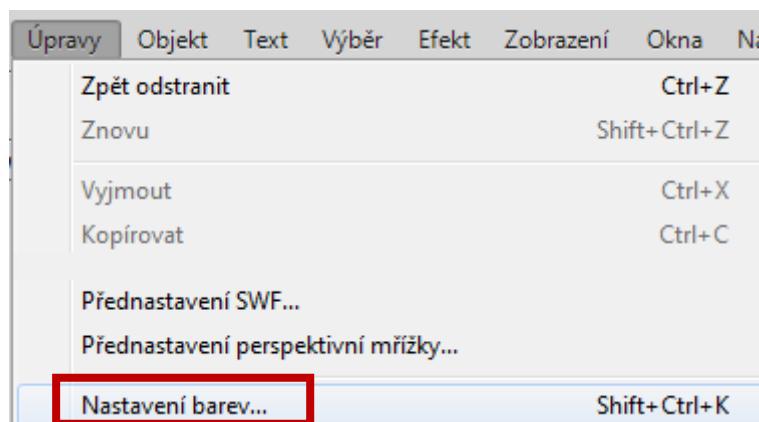
20. Správa farieb a ICC profily

Nainštalujem si farebný profil ICC

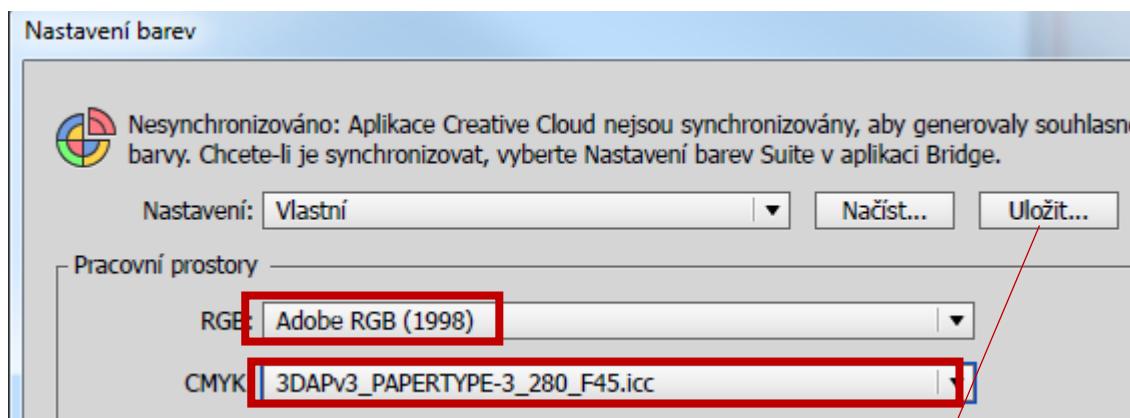


- Tento profil 280 mi určuje že maximálna hĺbka farieb bude 280% - zaručí mi že farby s vyššou percentuálnou hĺbkou automaticky prevedie na 280% - nebude problém pri tlači
 - 200 DPI je spodná hranica pre digitálne (obyčajné) tlačiarne

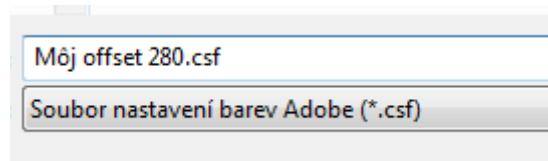
SHIFT + CTRL + K



20.1 PRE TLAČ



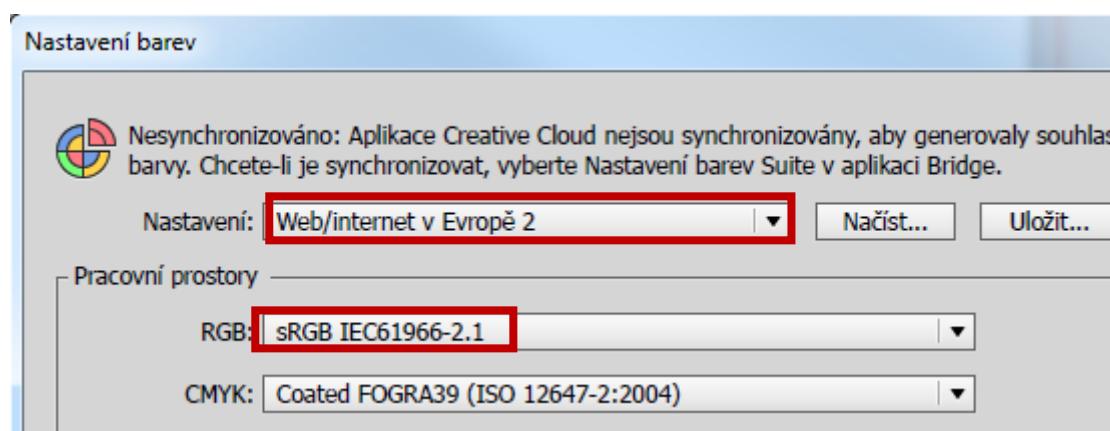
- môžem si moje nastavenie aj uložiť



!!! Programy Adobe Indesig, Photoshop, Illustrato zdieľajú farebné profily – keď raz nainštalujem a uložím , už mi stačí len vybrať môj uložený profil

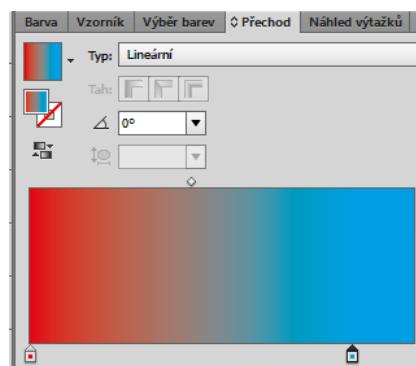
- Môžem nastaviť farebný profil aj **CENTRÁLNE** cez **Adobe Bridge** – ak je nainštalovaný

20.2 PRE INTERNET

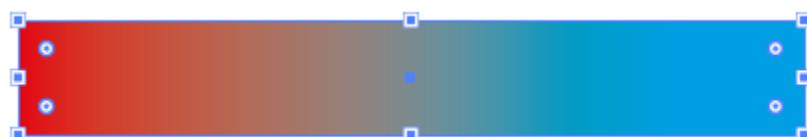


21. Efekt Rastrovať

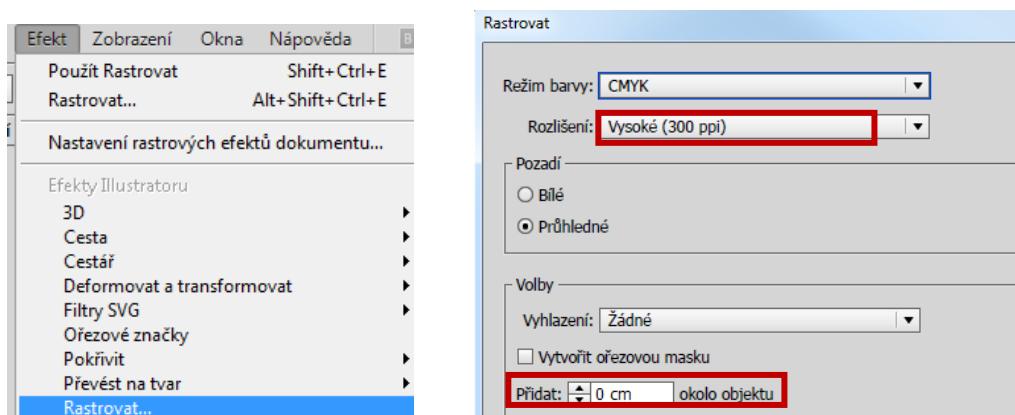
- robím kedy pri rôznych prechodoch farieb cez nástroj **prechod** môžu mať obyčajné tlačiarne problém pri tlači



1. Urobím objekt a dám mu prechod farieb aké chcem

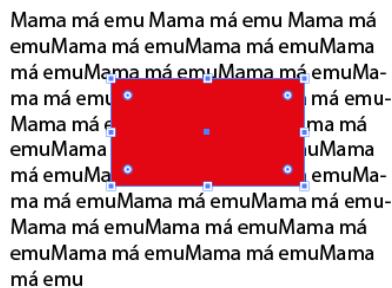


2. Dám rastrovať

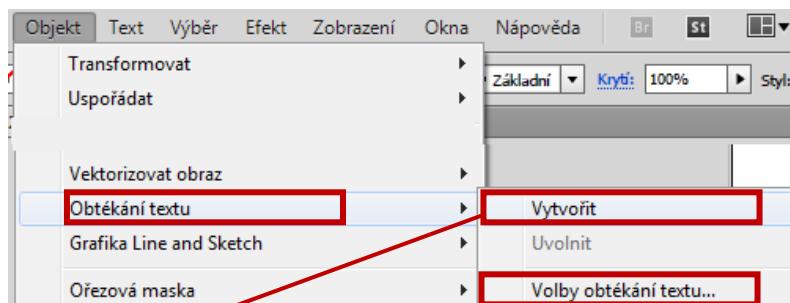


22. Obtekanie textu

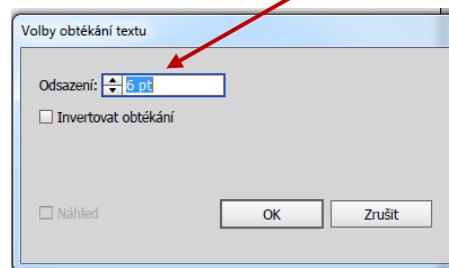
1.



2.

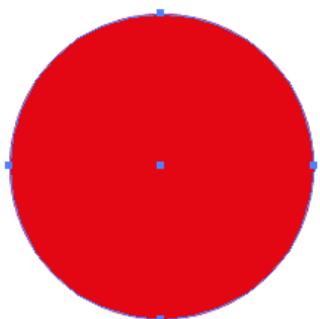


3.

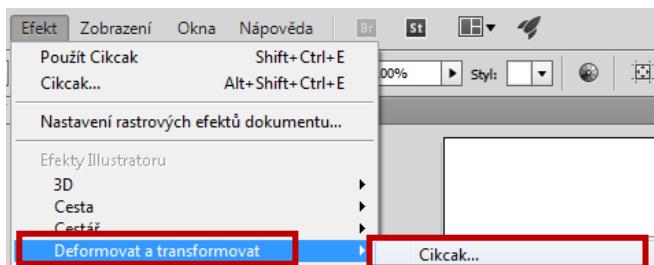


23. Vytvorenie hviezdy cez efekt cikcak

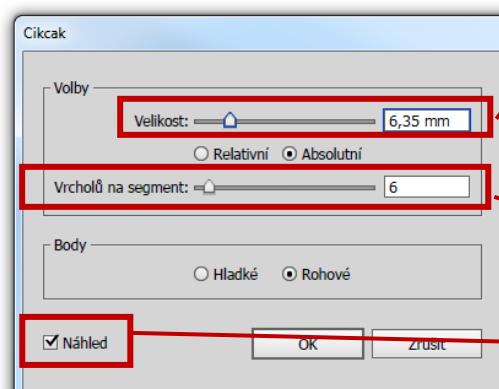
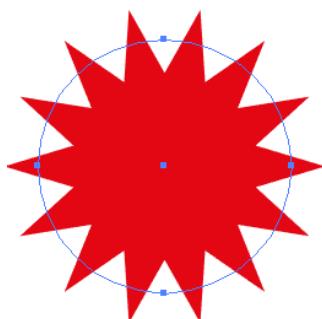
1.



2.



3.



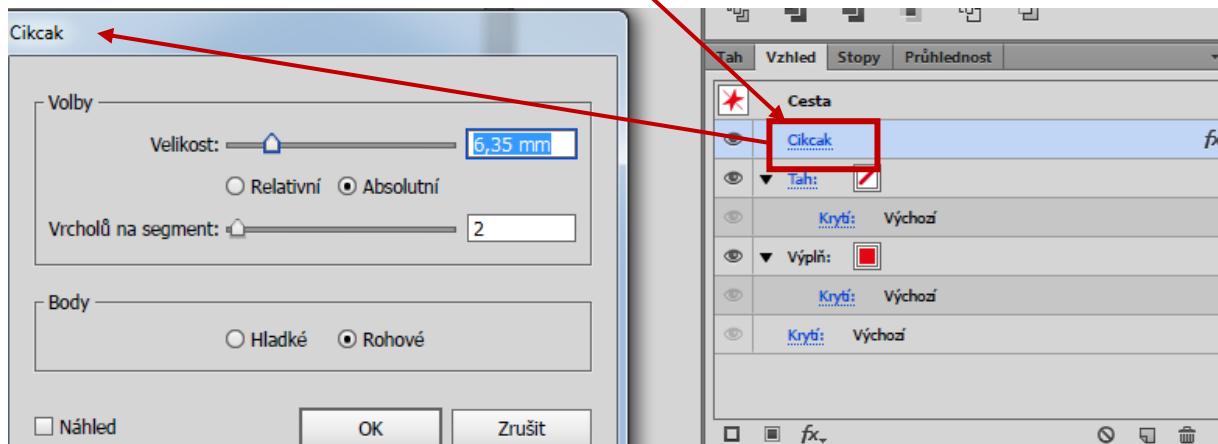
- Určuje hĺbku cípov hviezdy

- Určuje množstvo cípov na segment

- Ak zaškrtnem náhľad , vidím zmeny ktoré robím

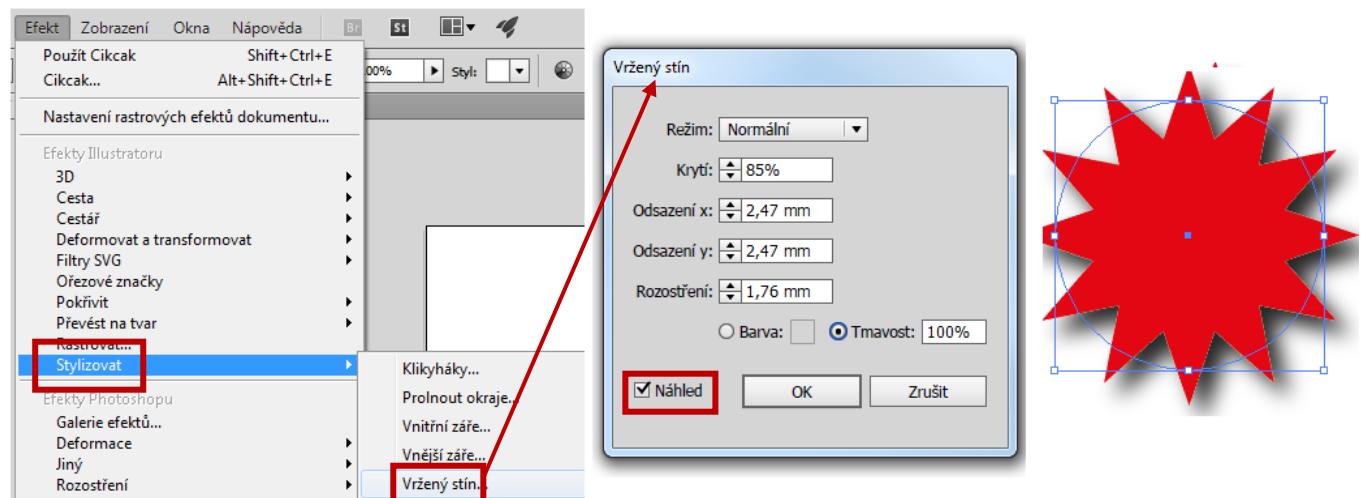
4. Viem robiť aj **spätné zmeny**, (pri obyčajnej hviezde cez panel nástrojov – hviezda neviem robiť zmeny)

DVOJKLIK na – otvorí nastavenia objektu

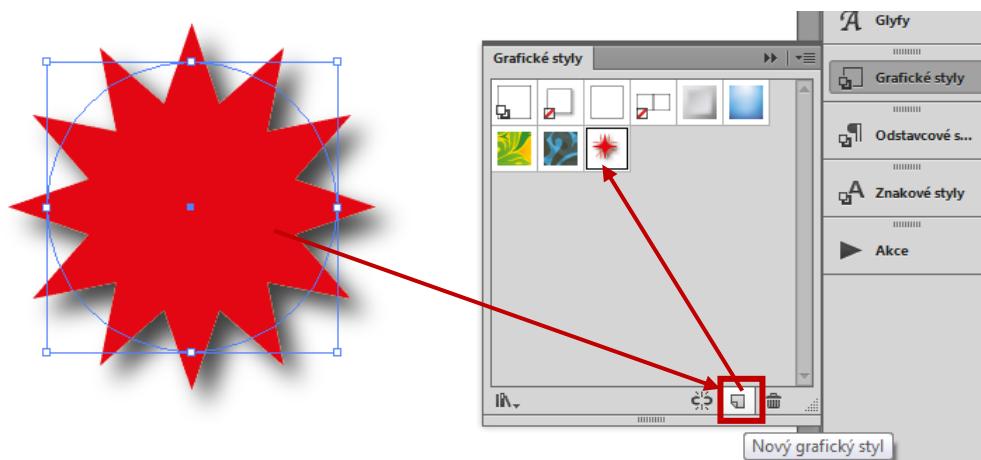


24. Efekt tieň a jeho uloženie medzi grafické štýly

1. Vytvorím tieň pre napr. pre hviezdu



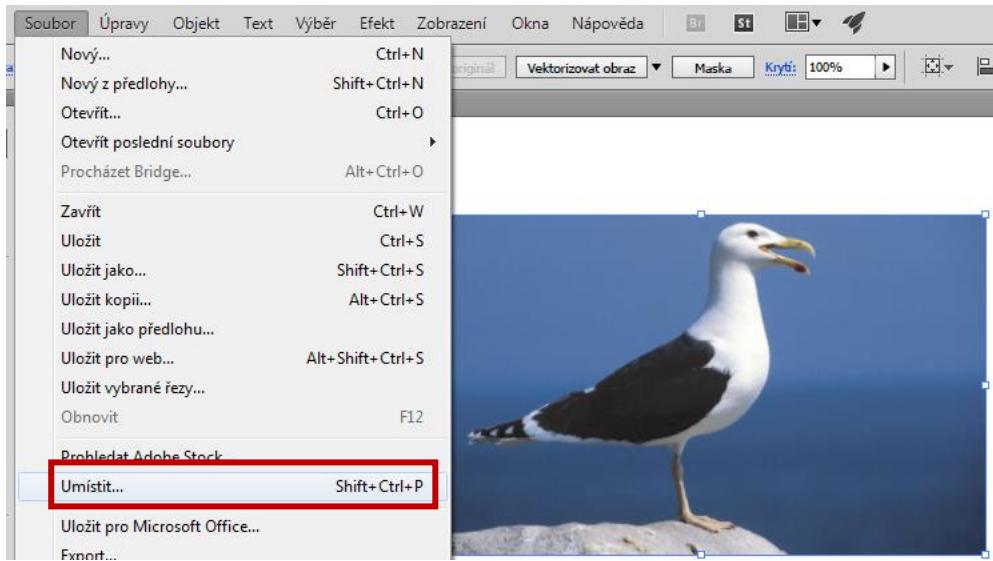
2. Skopírujem tento efekt medzi Grafické štýly



- Musím vybrať objekt, z ktorého si chcem štýl skopírovať

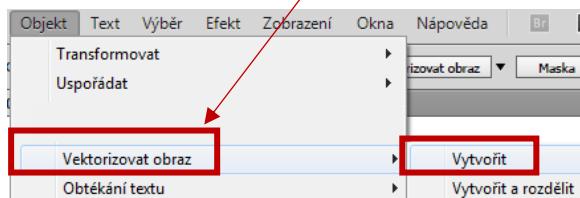
25. Ako zvektorovať obrázok

1. Vložím obrázok



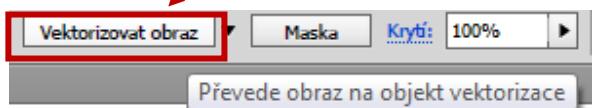
2. Zvektorizujem

2.1 cez panel objekt

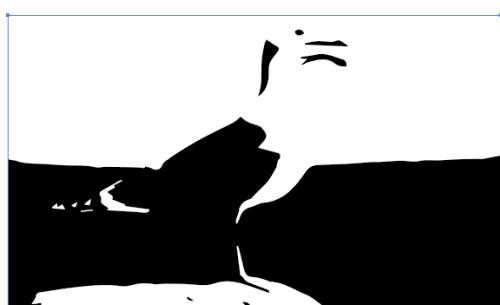


alebo

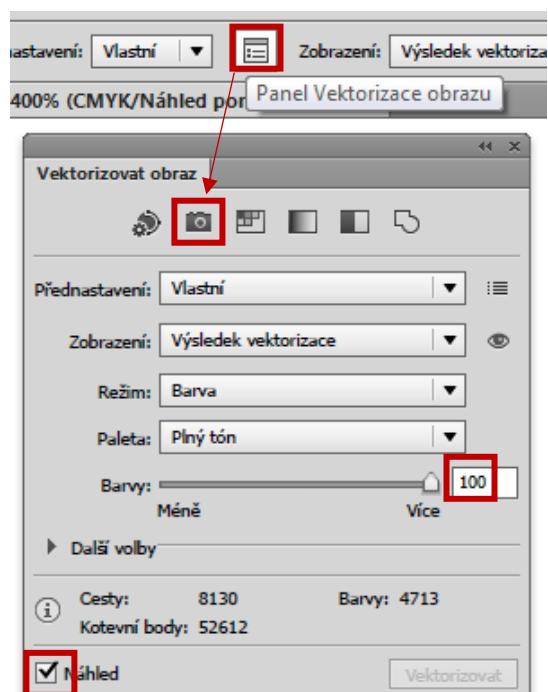
2.2 horný panel



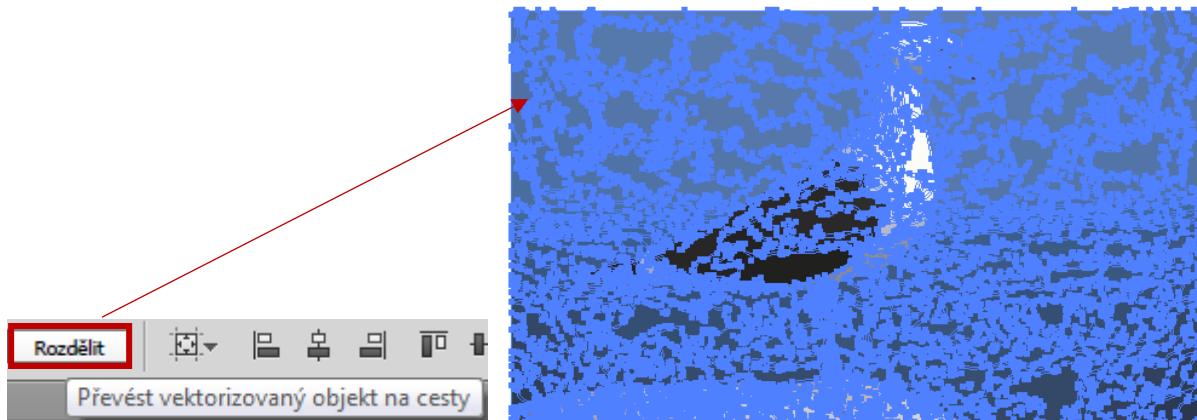
3. výsledok



4. Nastavenie panelu vektorizácia



5. Ak chcem niečo vymazávať, musím celé rozdeliť a nástrojom priamy výber teraz viem vymazať čo nechcem



5.1 označím nástrojom priamy výber

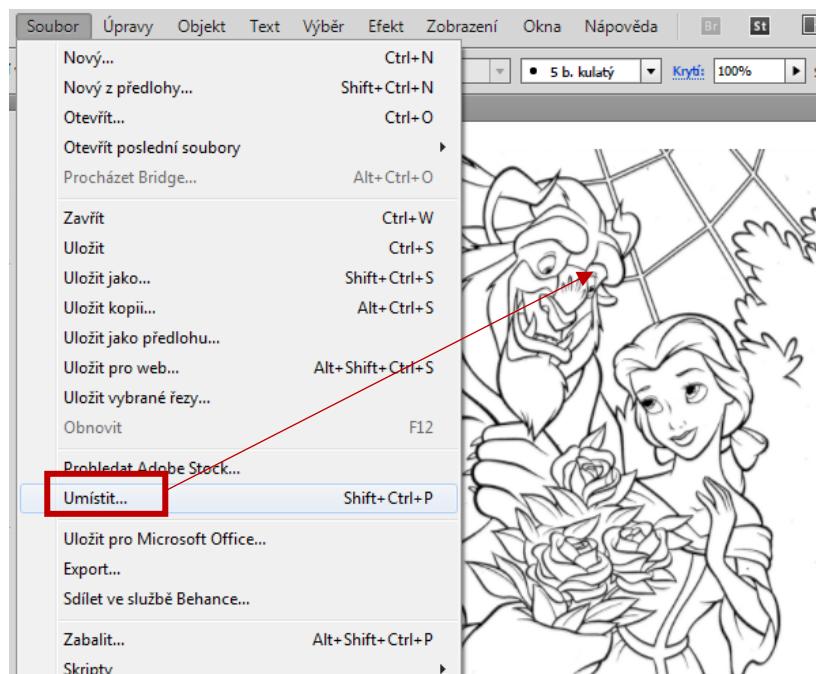


5.2 Vymaže s **DELETE**

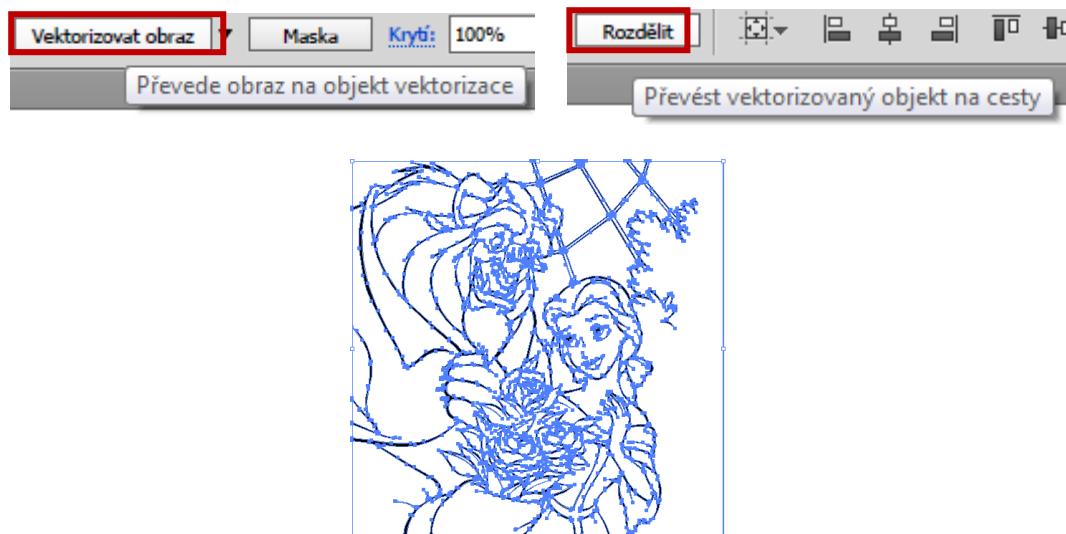
!!! – ak chcem obraz zväčšovať tak cez nástroj **výber**

26. Živá maľba

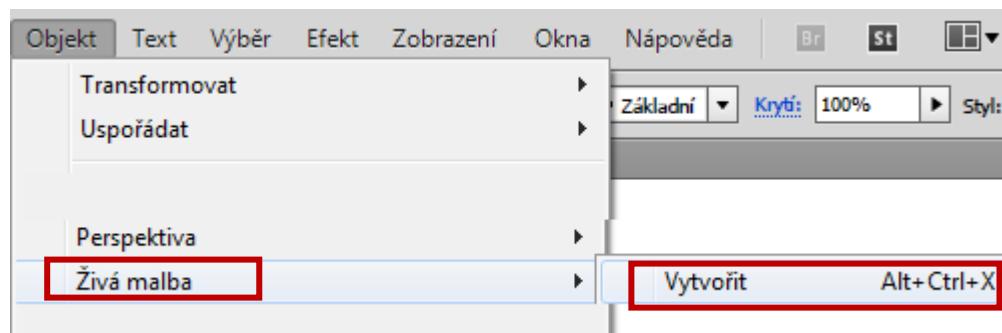
1. Vložím obrázok



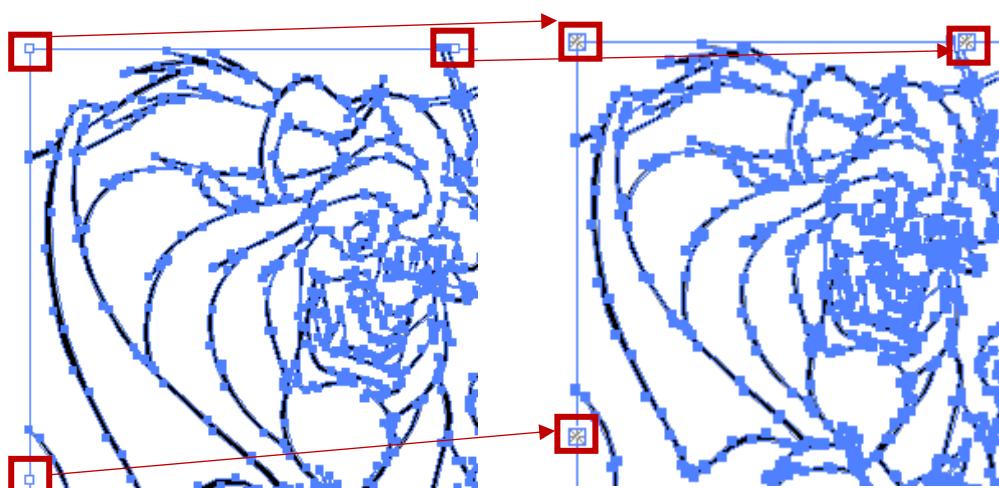
2.Zvektorizujem a dám rozdelit



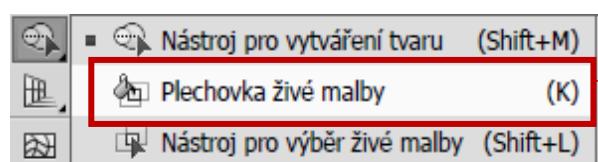
2.Dám vytvořit živú maľbu



!!! – to, že je vytvorená živá maľba vidím na okrajoch označeného obrazu:



3.vyberiem nástroj plechovka a vlievam farbu



- Takto vlievam farbu do obrázka



!!! – ak na obrázku sú otvorené cesty vektorov(neuzavreté) – urobím obdĺžnik okolo obrázka ako mi pasuje aby som uzavrel cesty - označím celý obrázok aj s obdĺžnikom a znova dám cez **OBJEKT – ŽIVÁ MAĽBA – VYTVORIŤ** – vytvorím novú živú maľbu

Dôležité skratky a informácie

SHIFT – ak otáčam objekt a pridržím SHIFT , objekt sa bude otáčať stále o 45 stupňov

Ak **SHIFTOM** mením veľkosť obrázka – zväčšuje sa DPI

Staršia verzia illustrátora neotvorí súbory uložené v novšej verzii preto ukladám do **PDF a EPS** – tieto otvorí akákoľvek verzia

.EPS - súbory s koncovkou EPS sú vektorové šablóny na internete

Dvojklik na **lupu** zobrazí síce 100% - nie je to však rozmer 1:1 ako originál – je to kvôli rozlíšeniu monitora

ALT a ďáh myšou – kopíruje objekty (ak pridržím **SHIFT** – drží aj výšku pôvodného objektu)

.TIFF – pozná farebné rozhranie CMYK a viem ukladať aj priehľadné obrázky – pri ukladaní treba zadať aby **uložilo priehľadnosť**

.PNG – má RGB farby a tiež pozná priehľadnosť

Ak označím pomocné čiary a sú stále slabomodrej farby – to znamená že sú **uzamknuté** – treba zadať pravý gombík na myši a **odemknout vodítka** – teraz keď ich označím sa musia sfarbiť do tmavomodra.

CTRL + 0 (nula na numerickej) = Dvojklik na **ručičku** - prispôsobí dokument na stred obrazovky

CTRL + Z – krok späť

CTRL + C a potom CTRL + F - kopíruje objekt presne do tej istej polohy ako pôvodný

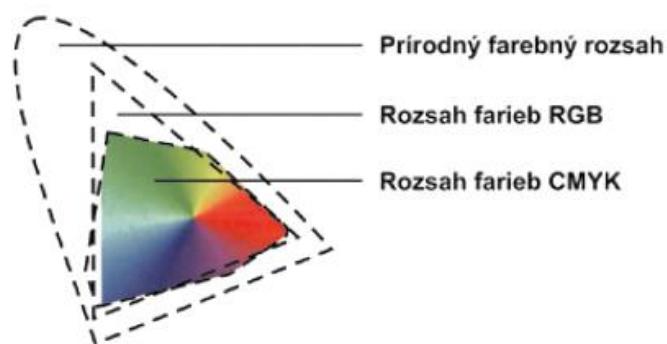
SHIFT + CTRL + A – zrušenie vybraného objektu

SHIFT + ALT a ďáh myšou – zväčšuje objekty zo stredu do strán

CTRL + ALT + W – zavrie všetky otvorené dokumenty

Farebné rozsahy RGB a CMYK

Farebné rozsahy



Farebný model RGB



Farebný model CMYK

