

ADOBE® ILLUSTRATOR® CS3

PŘÍRUČKA UŽIVATELE

Ai

© 2007 Adobe Systems Incorporated. Všechna práva vyhrazena.

Adobe® Illustrator® CS3 – Příručka uživatele pro Windows® a Mac OS

Pokud je tato příručka distribuována se softwarem, ke kterému patří smlouva s koncovým uživatelem, je tato příručka, stejně jako v ní popisovaný software, poskytována na základě licence, a může být používána nebo kopírována pouze podle podmínek této licence. S výjimkami povolenými v takové licenci nesmí být žádná část této příručky reprodukována, ukládána ve vyhledávacím systému a přenášena v jakémkoliv formě nebo jakýmkoliv prostředky, elektronickými, mechanickými, záznamovými nebo jinými, bez předchozího písemného povolení společnosti Adobe Systems Incorporated. Uvědomte si prosím, že obsah této příručky je chráněn copyrightem i v případě, že není distribuována se softwarem, ke kterému patří licenční smlouva s koncovým uživatelem.

Obsah této příručky slouží pouze pro informaci, může se měnit bez upozornění a nelze ho vykládat jako závazek společnosti Adobe Systems Incorporated. Společnost Adobe Systems Incorporated nepřebírá žádnou odpovědnost za chyby nebo nepřesnosti, které se v informačním obsahu této příručky mohou objevit.

Uvědomte si prosím, že existující umělecká díla nebo obrazy, které byste chtěli zahrnout do svých projektů, mohou být chráněny copyrightem. Neautorizované začlenění takových materiálů do vaší nové práce může být porušením práv majitele copyrightu. Opatřete si prosím vyžadované povolení pro použití díla od majitele copyrightu.

Všechny odkazy na názvy společností ve vzorových předlohách jsou pouze pro demonstrační účely a nejsou zamýšleny jako odkaz na jakoukoliv skutečnou organizaci.

Adobe, logo Adobe, Acrobat, After Effects, Creative Suite, Dreamweaver, Flash, Illustrator, InDesign, logo Open Type a Photoshop jsou buď registrované ochranné známky nebo ochranné známky společnosti Adobe Systems Incorporated ve Spojených státech nebo dalších zemích.

Microsoft, OpenType a Windows jsou registrované ochranné známky společnosti Microsoft Corporation v USA nebo v další zemích. Apple, Mac, Mac OS a Macintosh jsou ochranné známky společnosti Apple, Inc., registrované ve Spojených státech a dalších zemích. Některé ochranné známky jsou majetkem divize Proximity společnosti Franklin Electronic Publishers, Inc. a jsou použity na základě povolení. Merriam-Webster je ochranná známka společnosti Merriam-Webster, Inc. Všechny ostatní ochranné známky jsou majetkem svých příslušných vlastníků.

Tento produkt zahrnuje buď software BSAFE nebo TIPEM od RSA Data Security, Inc. Copyright © 1995-2002 Metrowerks Corporation. Všechna práva vyhrazena. Copyright © 1994 Hewlett-Packard Company Copyright © 1996, 1997 Silicon Graphics Computer Systems, Inc. Copyright © 1998 Gilles Vollant Tento produkt obsahuje software, který byl vyvinut v Apache Software Foundation (<http://www.apache.org>)

Tento program byl napsán pomocí MacApp®: ©1985-1988 Apple Computer, Inc. Software MacApp patří společnosti Apple, Inc. a je licencováno společností Adobe pro distribuci pouze v kombinaci s programem Adobe Illustrator. Barvy PANTONE® zobrazované v programu nebo uživatelské dokumentaci nemusí souhlasit se standardy barev PANTONE. Přesné barvy najdete v aktuálních vzornících barev PANTONE. PANTONE® a další ochranné známky Pantone, Inc. jsou majetkem společnosti Pantone, Inc. © Pantone, Inc. 2006. Společnost Pantone, Inc. je vlastníkem copyrightu na barevná data a/nebo software, které jsou licencovány společností Adobe Systems Incorporated pro distribuci pouze v kombinaci s programem Adobe Illustrator. Barevná data a/nebo software PANTONE by se neměly kopírovat na jiný disk ani do paměti jinak než jako součást provádění softwaru Adobe Illustrator. Software je vytvořen s copyrighty DIC pro databázi barev odvozených ze vzorníků Sample Books. Video Flash 9 je založené na video technologii On2 TrueMotion. © 1992-2005 On2 Technologies, Inc. Všechna práva vyhrazena. <http://www.on2.com> Tento produkt obsahuje software, který byl vyvinut skupinou OpenSymphony Group (<http://www.opensymphony.com/>) Části tohoto kódu jsou licencovány od společnosti Nellymoser (www.nellymoser.com) Technologie pro kompresi a dekompresi videa Sorenson Spark™ je licencovaná od společnosti Sorenson Media, Inc.

Určité části kontroly pravopisu v tomto produktu jsou založeny na lingvistické technologii Proximity. © Copyright 1990 Merriam-Webster Inc. © Copyright 1990 Všechna práva vyhrazena. Proximity Technology, divize společnosti Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. © Copyright 2003 Franklin Electronic Publishers Inc. © Copyright 2003 Všechna práva vyhrazena. Proximity Technology, divize společnosti Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. Právnícký dodatek © Copyright 1990/1994 Merriam-Webster Inc./Franklin Electronic Publishers Inc. © Copyright 1994 Všechna práva vyhrazena. Proximity Technology, divize společnosti Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. © Copyright 1990/1994 Merriam-Webster Inc./Franklin Electronic Publishers Inc. © Copyright 1991 Všechna práva vyhrazena. Proximity Technology, divize společnosti Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. © Copyright 1990 Merriam-Webster Inc. © Copyright 1993 Všechna práva vyhrazena. Proximity Technology, divize společnosti Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. © Copyright 2004 Franklin Electronic Publishers Inc. © Copyright 2004 Všechna práva vyhrazena. Proximity Technology, divize společnosti Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. © Copyright 1991 Dr. Lluís de Yzaguirre I Maura © Copyright 1991 Všechna práva vyhrazena. Proximity Technology, divize společnosti Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. © Copyright 1990 Munksgaard International Publishers Ltd. © Copyright 1990 Všechna práva vyhrazena. Proximity Technology, divize společnosti Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. © Copyright 1990 Van Dale Lexicografie bv © Copyright 1990 Všechna práva vyhrazena. Proximity Technology, divize společnosti Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. © Copyright 1996 Všechna práva vyhrazena. Proximity Technology, divize společnosti Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. © Copyright 1990 IDE a.s. © Copyright 1990 Všechna práva vyhrazena. Proximity Technology, divize společnosti Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. © Copyright 1992 Hachette/Franklin Electronic Publishers Inc. © Copyright 2004 Všechna práva vyhrazena. Proximity Technology, divize společnosti Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. © Copyright 1991 Text & Satz Datentechnik © Copyright 1991 Všechna práva vyhrazena. Proximity Technology, divize společnosti Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. © Copyright 2004 Bertelsmann Lexikon Verlag © Copyright 2004 Všechna práva vyhrazena. Proximity Technology, divize společnosti Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. © Copyright 2004 MorphoLogic Inc. © Copyright 2004 Všechna práva vyhrazena. Proximity Technology, divize společnosti Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. © Copyright 1990 William Collins Sons & Co. Ltd. © Copyright 1990 Všechna práva vyhrazena. Proximity Technology, divize společnosti Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. © Copyright 1993-95 Russicon Company Ltd. © Copyright 1995 Všechna práva vyhrazena. Proximity Technology, divize společnosti Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. © Copyright 2004 IDE a.s. © Copyright 2004 Všechna práva vyhrazena. Proximity Technology, divize společnosti Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. Část dělení slov v tomto produktu je založena na lingvistické technologii Proximity. © Copyright 2003 Franklin Electronic Publishers Inc. © Copyright 2003 Všechna práva vyhrazena. Proximity Technology, divize společnosti Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. © Copyright 1984 William Collins Sons & Co. Ltd. © Copyright 1988 Všechna práva vyhrazena. Proximity Technology, divize společnosti Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. © Copyright 1990 Munksgaard International Publishers Ltd. © Copyright 1990 Všechna práva vyhrazena. Proximity Technology, divize společnosti Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. © Copyright 1997 Van Dale Lexicografie bv © Copyright 1997 Všechna práva vyhrazena. Proximity Technology, divize společnosti Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. © Copyright 1984 Editions Fernand Nathan © Copyright 1989 Všechna práva vyhrazena. Proximity Technology, divize společnosti Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. © Copyright 1983 S Fischer Verlag © Copyright 1997 Všechna práva vyhrazena. Proximity Technology, divize společnosti Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. © Copyright 1989 Zanichelli © Copyright 1989 Všechna práva vyhrazena. Proximity Technology, divize společnosti Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. © Copyright 1989 IDE a.s. © Copyright 1989 Všechna práva vyhrazena. Proximity Technology, divize společnosti Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. © Copyright 1990 Espasa-Calpe © Copyright 1990 Všechna práva vyhrazena. Proximity Technology, divize společnosti Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. © Copyright 1989 C.A. Stromberg AB. © Copyright 1989 Všechna práva vyhrazena. Proximity Technology, divize společnosti Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA.

Upozornění pro koncové uživatele z vládních institucí USA: Tento Software a Dokumentace jsou „Komerční položky“ ve smyslu definice v 48 C.F.R. §2.101, zahrnující „Komerční počítačový software“ a „Dokumentaci ke komerčnímu počítačovému softwaru“ ve smyslu použití těchto pojmů v příslušné části 48 C.F.R. §12.212 nebo 48 C.F.R. §227.7202. V souladu s příslušnými částmi 48 C.F.R. §12.212 nebo 48 C.F.R. §227.7202-1 až 227.7202-4 byl tento Komerční počítačový software a Dokumentace ke komerčnímu počítačovému softwaru licencován k používání koncovými uživateli z vládních institucí USA (a) pouze jako Komerční položky (b) pouze s těmi právy, která jsou podle zde uvedených podmínek a ustanovení udělena všem ostatním koncovým uživatelům. Nepublikovaná práva jsou vyhrazena podle zákonů Spojených států na ochranu autorských práv. Společnost Adobe souhlasí s tím, že bude dodržovat všechny aplikovatelné zákony pro rovné příležitosti, včetně opatření prováděcího příkazu 11246, v platném znění, oddíl 402 zákona na podporu veteránů vietnamské války z roku 1974 (38 USC 4212) a oddíl 503 zákona proti diskriminaci z roku 1973, v platném znění, a vyhlášky 41 CFR oddíl 60-1 až 60-60, 60-250 a 60-741. Ustanovení a předpisy týkající se afirmativní akce uvedené v předcházející větě jsou uvedeny odkazem.

Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, Kalifornie 95110, USA.

Part Number: 90078964 (04/07)

© 2007 Adobe Systems Incorporated. Všechna práva vyhrazena.

Adobe® Illustrator® CS3 – Příručka uživatele pro Windows® a Mac OS

Pokud je tato příručka distribuována se softwarem, ke kterému patří smlouva s koncovým uživatelem, je tato příručka, stejně jako v ní popisovaný software, poskytována na základě licence, a může být používána nebo kopírována pouze podle podmínek této licence. S výjimkami povolenými v takové licenci nesmí být žádná část této příručky reprodukována, ukládána ve vyhledávacím systému a přenášena v jakémkoliv formě nebo jakýmkoliv prostředky, elektronickými, mechanickými, záznamovými nebo jinými, bez předchozího písemného povolení společnosti Adobe Systems Incorporated. Uvědomte si prosím, že obsah této příručky je chráněn copyrightem i v případě, že není distribuována se softwarem, ke kterému patří licenční smlouva s koncovým uživatelem.

Obsah této příručky slouží pouze pro informaci, může se měnit bez upozornění a nelze ho vykládat jako závazek společnosti Adobe Systems Incorporated. Společnost Adobe Systems Incorporated nepřebírá žádnou odpovědnost za chyby nebo nepřesnosti, které se v informačním obsahu této příručky mohou objevit.

Uvědomte si prosím, že existující umělecká díla nebo obrazy, které byste chtěli zahrnout do svých projektů, mohou být chráněny copyrightem. Neautorizované začlenění takových materiálů do vaší nové práce může být porušením práv majitele copyrightu. Opatřete si prosím vyžadované povolení pro použití díla od majitele copyrightu.

Všechny odkazy na názvy společností ve vzorových předlohách jsou pouze pro demonstrační účely a nejsou zamýšleny jako odkaz na jakoukoliv skutečnou organizaci.

Adobe, logo Adobe, Acrobat, After Effects, Creative Suite, Dreamweaver, Flash, Illustrator, InDesign, logo Open Type a Photoshop jsou buď registrované ochranné známky nebo ochranné známky společnosti Adobe Systems Incorporated ve Spojených státech nebo dalších zemích.

Microsoft, OpenType a Windows jsou registrované ochranné známky společnosti Microsoft Corporation v USA nebo v další zemích. Apple, Mac, Mac OS a Macintosh jsou ochranné známky společnosti Apple, Inc., registrované ve Spojených státech a dalších zemích. Některé ochranné známky jsou majetkem divize Proximity společnosti Franklin Electronic Publishers, Inc. a jsou použity na základě povolení. Merriam-Webster je ochranná známka společnosti Merriam-Webster, Inc. Všechny ostatní ochranné známky jsou majetkem svých příslušných vlastníků.

Tento produkt zahrnuje buď software BISAPE nebo TIPEM od RSA Data Security, Inc. Copyright © 1995-2002 Metrowerks Corporation. Všechna práva vyhrazena. Copyright © 1994 Hewlett-Packard Company Copyright © 1996, 1997 Silicon Graphics Computer Systems, Inc. Copyright © 1998 Gilles Vollant Tento produkt obsahuje software, který byl vyvinut v Apache Software Foundation (<http://www.apache.org>)

Tento program byl napsán pomocí MacApp®: ©1985-1988 Apple Computer, Inc. Software MacApp patří společnosti Apple, Inc. a je licencováno společností Adobe pro distribuci pouze v kombinaci s programem Adobe Illustrator. Barvy PANTONE® zobrazované v programu nebo uživatelské dokumentaci nemusí souhlasit se standardy barev PANTONE. Přesné barvy najdete v aktuálních vzornících barev PANTONE. PANTONE® a další ochranné známky Pantone, Inc. jsou majetkem společnosti Pantone, Inc. © Pantone, Inc. 2006. Společnost Pantone, Inc. je vlastníkem copyrightu na barevná data a/nebo software, které jsou licencovány společností Adobe Systems Incorporated pro distribuci pouze v kombinaci s programem Adobe Illustrator. Barevná data a/nebo software PANTONE by se neměly kopírovat na jiný disk ani do paměti jinak než jako součást provádění softwaru Adobe Illustrator. Software je vytvořen s copyrighty DIC pro databázi barev odvozených ze vzorníků Sample Books. Video Flash 9 je založené na video technologii On2 TrueMotion. © 1992-2005 On2 Technologies, Inc. Všechna práva vyhrazena. <http://www.on2.com> Tento produkt obsahuje software, který byl vyvinut skupinou OpenSymphony Group (<http://www.opensymphony.com/>) Části tohoto kódu jsou licencovány od společnosti Nellymoser (www.nellymoser.com) Technologie pro kompresi a dekompresi videa Sorenson Spark™ je licencovaná od společnosti Sorenson Media, Inc.

Určité části kontroly pravopisu v tomto produktu jsou založeny na lingvistické technologii Proximity. © Copyright 1990 Merriam-Webster Inc. © Copyright 1990 Všechna práva vyhrazena. Proximity Technology, divize společnosti Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. © Copyright 2003 Franklin Electronic Publishers Inc. © Copyright 2003 Všechna práva vyhrazena. Proximity Technology, divize společnosti Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. Právník dodatek © Copyright 1990/1994 Merriam-Webster Inc./Franklin Electronic Publishers Inc. © Copyright 1994 Všechna práva vyhrazena. Proximity Technology, divize společnosti Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. © Copyright 1990/1994 Merriam-Webster Inc./Franklin Electronic Publishers Inc. © Copyright 1991 Všechna práva vyhrazena. Proximity Technology, divize společnosti Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. © Copyright 1990 Merriam-Webster Inc. © Copyright 1993 Všechna práva vyhrazena. Proximity Technology, divize společnosti Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. © Copyright 2004 Franklin Electronic Publishers Inc. © Copyright 2004 Všechna práva vyhrazena. Proximity Technology, divize společnosti Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. © Copyright 1991 Dr. Lluís de Yzaguirre I Maura © Copyright 1991 Všechna práva vyhrazena. Proximity Technology, divize společnosti Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. © Copyright 1990 Munksgaard International Publishers Ltd. © Copyright 1990 Všechna práva vyhrazena. Proximity Technology, divize společnosti Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. © Copyright 1990 Van Dale Lexicografie bv © Copyright 1990 Všechna práva vyhrazena. Proximity Technology, divize společnosti Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. © Copyright 1996 Všechna práva vyhrazena. Proximity Technology, divize společnosti Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. © Copyright 1990 IDE a.s. © Copyright 1990 Všechna práva vyhrazena. Proximity Technology, divize společnosti Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. © Copyright 1992 Hachette/Franklin Electronic Publishers Inc. © Copyright 2004 Všechna práva vyhrazena. Proximity Technology, divize společnosti Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. © Copyright 1991 Text & Satz Datentechnik © Copyright 1991 Všechna práva vyhrazena. Proximity Technology, divize společnosti Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. © Copyright 2004 Bertelsmann Lexikon Verlag © Copyright 2004 Všechna práva vyhrazena. Proximity Technology, divize společnosti Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. © Copyright 2004 MorphoLogic Inc. © Copyright 2004 Všechna práva vyhrazena. Proximity Technology, divize společnosti Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. © Copyright 1990 William Collins Sons & Co. Ltd. © Copyright 1990 Všechna práva vyhrazena. Proximity Technology, divize společnosti Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. © Copyright 1993-95 Russicon Company Ltd. © Copyright 1995 Všechna práva vyhrazena. Proximity Technology, divize společnosti Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. © Copyright 2004 IDE a.s. © Copyright 2004 Všechna práva vyhrazena. Proximity Technology, divize společnosti Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. Část dělení slov v tomto produktu je založena na lingvistické technologii Proximity. © Copyright 2003 Franklin Electronic Publishers Inc. © Copyright 2003 Všechna práva vyhrazena. Proximity Technology, divize společnosti Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. © Copyright 1984 William Collins Sons & Co. Ltd. © Copyright 1988 Všechna práva vyhrazena. Proximity Technology, divize společnosti Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. © Copyright 1990 Munksgaard International Publishers Ltd. © Copyright 1990 Všechna práva vyhrazena. Proximity Technology, divize společnosti Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. © Copyright 1997 Van Dale Lexicografie bv © Copyright 1997 Všechna práva vyhrazena. Proximity Technology, divize společnosti Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. © Copyright 1984 Editions Fernand Nathan © Copyright 1989 Všechna práva vyhrazena. Proximity Technology, divize společnosti Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. © Copyright 1983 S Fischer Verlag © Copyright 1997 Všechna práva vyhrazena. Proximity Technology, divize společnosti Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. © Copyright 1989 Zanichelli © Copyright 1989 Všechna práva vyhrazena. Proximity Technology, divize společnosti Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. © Copyright 1989 IDE a.s. © Copyright 1989 Všechna práva vyhrazena. Proximity Technology, divize společnosti Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. © Copyright 1990 Espasa-Calpe © Copyright 1990 Všechna práva vyhrazena. Proximity Technology, divize společnosti Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. © Copyright 1989 C.A. Stromberg AB. © Copyright 1989 Všechna práva vyhrazena. Proximity Technology, divize společnosti Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA.

Upozornění pro koncové uživatele z vládních institucí USA: Tento Software a Dokumentace jsou „Komerční položky“ ve smyslu definice v 48 C.F.R. §2.101, zahrnující „Komerční počítačový software“ a „Dokumentaci ke komerčnímu počítačovému softwaru“ ve smyslu použití těchto pojmů v příslušné části 48 C.F.R. §12.212 nebo 48 C.F.R. §227.7202. V souladu s příslušnými částmi 48 C.F.R. §12.212 nebo 48 C.F.R. §227.7202-1 až 227.7202-4 byl tento Komerční počítačový software a Dokumentace ke komerčnímu počítačovému softwaru licencován k používání koncovými uživateli z vládních institucí USA (a) pouze jako Komerční položky (b) pouze s těmi právy, která jsou podle zde uvedených podmínek a ustanovení udělena všem ostatním koncovým uživatelům. Nepublikovaná práva jsou vyhrazena podle zákonů Spojených států na ochranu autorských práv. Společnost Adobe souhlasí s tím, že bude dodržovat všechny aplikovatelné zákony pro rovné příležitosti, včetně opatření prováděcího příkazu 11246, v platném znění, oddíl 402 zákona na podporu veteránů vietnamské války z roku 1974 (38 USC 4212) a oddíl 503 zákona proti diskriminaci z roku 1973, v platném znění, a vyhlášky 41 CFR oddíl 60-1 až 60-60, 60-250 a 60-741. Ustanovení a předpisy týkající se afirmativní akce uvedené v předcházející větě jsou uvedeny odkazem.

Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, Kalifornie 95110, USA.

Part Number: 90078964 (04/07)

Obsah

Kapitola 1: Začínáme

Instalace.....	1
Nápověda Adobe.....	2
Zdroje informací.....	5
Co je nového.....	13

Kapitola 2: Pracovní plocha

Základy používání pracovní plochy.....	15
Prizpůsobení pracovní plochy.....	19
Nástroje.....	24
Soubory a předlohy.....	27
Oříznutí kresby.....	31
Prohlížení kresby.....	34
Pravítka, mřížka a vodítka.....	40
Nastavení předvoleb.....	43
Obnovení, vrácení zpět a automatizace.....	44

Kapitola 3: Kreslení

Základy kreslení.....	45
Kreslení jednoduchých čar a tvarů.....	49
Kreslení odlesků.....	53
Kreslení nástrojem tužka.....	54
Kreslení nástrojem pero.....	56
Úpravy cest.....	62
Vektorizace kresby.....	70
Symbole.....	74
Nástroje pro práci se symboly a sady symbolů.....	80

Kapitola 4: Barvy

O barvách.....	85
Vybírání barev.....	91
Používání a vytváření políček vzorníku.....	94
Správa políček vzorníku.....	99
Práce se skupinami barev.....	101
Prizpůsobení barev.....	118

Kapitola 5: Správa barev

Principy správy barev.....	122
Zachování shodných barev.....	124
Správa barev pro importované obrazy.....	128
Správa barev v dokumentech pro zobrazování online.....	129
Kontrolní náhledy barev.....	130
Správa barev v dokumentech při tisku.....	132
Práce s profily barev.....	133
Nastavení barev.....	138

Kapitola 6: Malování

Malování s výplněmi a tahy.....	142
Skupiny živé malby.....	149
Stopy štětce.....	157
Průhlednost a režimy prolnutí.....	164
Přechody, mřížky přechodů a barevná prolnutí.....	172
Vzorky.....	177

Kapitola 7: Vybírání a uspořádání objektů

Vybírání objektů.....	185
Seskupování a rozdělování objektů.....	194
Přemístění, zarovnání a rozmístění objektů.....	195
Otáčení a zrcadlení objektů.....	199
Používání vrstev.....	203
Zamknutí, skrytí a odstranění objektů.....	208
Překrývání objektů.....	209
Duplikování objektů.....	210

Kapitola 8: Změna tvaru objektů

Transformace objektů.....	213
Změna velikosti, zkosení a deformování objektů.....	214
Změna tvaru s použitím obálek.....	219

Kombinování objektů.....	222
Rozřezání a rozdělení objektů.....	228
Ořezové masky.....	230
Prolnutí objektů.....	232
Změna tvaru objektů pomocí efektů.....	236
Vytváření 3D objektů.....	237
Kapitola 9: Import, export a ukládání	
Import souborů.....	246
Import bitmapových obrazů.....	251
Importování souborů Adobe PDF.....	253
Import souborů EPS, DCS a AutoCAD.....	254
Importování obrazů z Photoshopu.....	255
Ukládání kresby.....	257
Export kresby.....	261
Vytváření souborů Adobe PDF.....	267
Volby Adobe PDF.....	271
Informace o souboru a metadata.....	278
Kapitola 10: Text	
Vytváření a importování textu.....	279
Práce s textem v ploše.....	282
Práce s textem na cestě.....	288
Nastavení měřítka a natočení textu.....	291
Slovníky pro kontrolu pravopisu.....	292
Písma.....	294
Formátování textu.....	297
Mezery mezi řádky a znaky.....	305
Speciální znaky.....	308
Formátování odstavců.....	311
Dělení slov a zalamování řádků.....	316
Tabulátory.....	318
Znakové a odstavcové styly.....	321
Export textu.....	323
Formátování asijských znaků.....	325
Vytváření složených písem.....	335
Aktualizace textu z Illustratoru 10.....	339
Kapitola 11: Vytváření speciálních efektů	
Atributy vzhledu.....	340
Používání efektů a filtrů.....	345
Přehled efektů a filtrů.....	348
Vržené stíny, záře a prolnutí okrajů.....	354
Vytvoření skicy nebo mozaiky.....	356
Změna vektorových grafik na bitmapové obrazy.....	358
Grafické styly.....	359
Kapitola 12: Webové grafiky	
Osvědčené postupy pro vytváření webových grafik.....	362
Řezy a obrazové mapy.....	363
SVG.....	367
Vytváření animací.....	370
Optimalizace obrazů.....	373
Volby optimalizace webových grafik.....	378
Nastavení výstupu pro webové grafiky.....	389
Kapitola 13: Tisk	
Základní tiskové úlohy.....	392
Tisk barevných výtažků.....	394
Nastavení stránek pro tisk.....	397
Tiskové značky a spadávky.....	399
PostScriptový tisk.....	400
Tisk se správou barev.....	403
Tisk přechodů, mřížek přechodů a barevných prolnutí.....	404
Tisk a ukládání průhledných kreseb.....	407
Přetisk.....	411
Přesahy.....	413
Přednastavení tisku.....	418
Kapitola 14: Automatizace úloh	
Akce.....	420
Skripty.....	427
Grafiky řízené daty.....	427

Kapitola 15: Grafy	
Vytváření grafů.....	432
Formátování grafů.....	436
Přidávání obrazů a symbolů do grafů.....	441
Kapitola 16: Adobe Bridge	
Práce s Bridge.....	446
Pracovní plocha.....	447
Prohlížení a správa souborů	454
Práce s obrazy a dynamickými multimédii	460
Spouštění automatizovaných úloh pomocí Bridge.....	464
Metadata a klíčová slova.....	465
Používání Version Cue s Bridge.....	473
Zahájení schůzky s Bridge.....	475
Kapitola 17: Adobe Version Cue	
Práce s Adobe Version Cue.....	477
Práce se serverem Version Cue.....	483
Práce s projekty Version Cue.....	489
Práce se soubory ve Version Cue.....	494
Verze ve Version Cue.....	502
Úpravy a synchronizování offline souborů.....	505
Správa serveru Version Cue.....	506
Recenze PDF ve Version Cue.....	517
Odstraňování problémů.....	520
Rejstřík	523

Kapitola 1: Začínáme

Pokud jste svůj nový software ještě nenainstalovali, začněte tím, že si přečtete informace o instalaci a dalších předběžných úkonech. Před tím, než začnete se svým softwarem pracovat, si prosím udělejte čas na přečtení přehledu obsahu nápovědy Adobe a dalších mnoha zdrojů, které jsou pro uživatele k dispozici. Máte přístup ke školicím filmům, zásuvným modulům, předlohám, komunitám uživatelů, seminářům, výukovým lekcím, kanálům RSS a mnoha dalším zdrojům.

Instalace

Požadavky

- 1 Chcete-li zkontrolovat systémové požadavky a doporučení pro svůj software Adobe®, podívejte se do souboru Read Me/Čtěte na instalačním disku.

Instalace softwaru

- 1 Ukončete všechny ostatní aplikace Adobe, spuštěné na vašem počítači.
- 2 Vložte instalační disk do diskové jednotky a postupujte podle pokynů na obrazovce.

Poznámka: Další informace najdete v souboru Read Me/Čtěte na instalačním disku.

Aktivace softwaru

Pokud máte pro software Adobe zakoupenou licenci pro jednoho uživatele, budete vyzváni, abyste si software aktivovali. Aktivace je jednoduchý anonymní proces, který musíte provést do 30 dní po spuštění softwaru.

Další informace o aktivaci produktu najdete v souboru Read Me/Čtěte na instalačním disku nebo navštivte web Adobe na www.adobe.com/go/activation_cz.


- 1 Pokud dialogové okno Aktivace ještě není otevřené, zvolte Nápověda > Aktivovat.
- 2 Postupujte podle pokynů na obrazovce.

Poznámka: Pokud chcete nainstalovat software na jiný počítač, musíte ho nejdříve deaktivovat na svém počítači: Zvolte Nápověda > Deaktivovat.

Registrace

Zaregistrujte svůj produkt, abyste získali bezplatnou podporu pro instalaci, upozornění na aktualizace a další služby.

- 1 Chcete-li se zaregistrovat, postupujte podle pokynů na obrazovce v dialogovém okně Registrace, které se objeví poté, když svůj software nainstalujete a aktivujete.

 Pokud registraci odložíte, můžete se kdykoli zaregistrovat pomocí příkazu Nápověda > Registrovat.

Čtěte

Instalační disk obsahuje soubor Read Me/Čtěte pro váš software. (Tento soubor se při instalaci produktu také zkopíruje do složky aplikace.) Otevřete tento soubor a přečtěte si v něm důležité informace o následujících tématech:

- Systémové požadavky

- Instalace (včetně odinstalování softwaru)
- Aktivace a registrace
- Instalace písem
- Odstraňování problémů
- Podpora zákazníků
- Právní upozornění

Nápověda Adobe

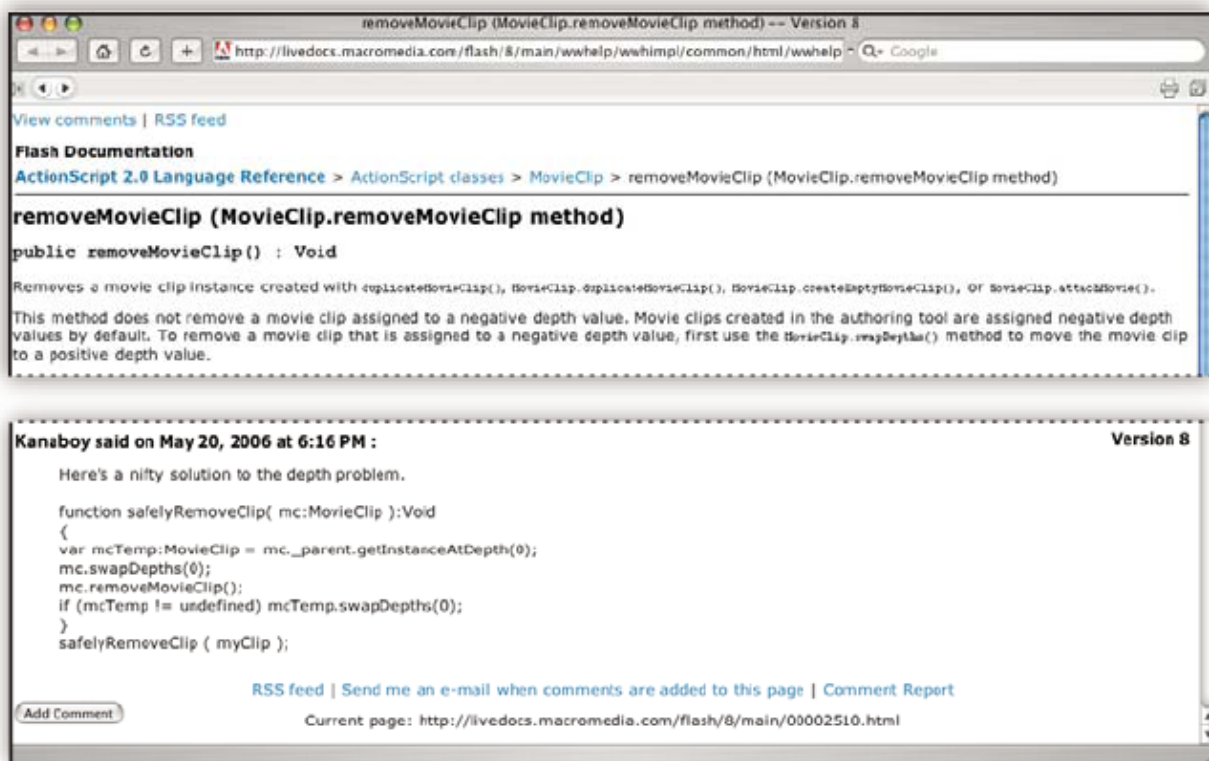
Zdroje nápovědy Adobe

Dokumentace pro software Adobe je dostupná v řadě různých formátů.

Nápověda v produktu a nápověda LiveDocs

Nápověda v produktu umožňuje přístup k celé dokumentaci a výukovým materiálům, které byly k dispozici v době vydání softwaru. Je dostupná přes nabídku Nápověda v softwaru Adobe.

Nápověda LiveDocs zahrnuje veškerý obsah nápovědy v produktu a navíc aktualizace a odkazy na výukové materiály dostupné na webu. Pro některé produkty také můžete k tématům v nápovědě LiveDocs přidávat své poznámky. Nápovědu LiveDocs pro váš produkt najdete na stránkách centra zdrojů nápovědy Adobe na adrese www.adobe.com/go/documentation_cz.



Většina verzí nápovědy v produktu i nápovědy LiveDocs umožňuje prohledávat nápovědu pro více produktů najednou. Témata mohou také obsahovat odkazy na související obsah na webu nebo v nápovědě jiného produktu.

Nápovědu v produktu i na webu si můžete představit jako portál pro přístup k dalšímu obsahu a do komunity uživatelů. Nejúplnější a nejaktuálnější verze nápovědy je vždy na webu.

Dokumentace v Adobe PDF

Nápověda v produktu je dostupná také jako PDF, který je optimalizovaný pro tisk. V PDF mohou být také dostupné další dokumenty, například příručky pro instalaci a technické zprávy.

Veškerá dokumentace v PDF je dostupná přes centrum zdrojů nápovědy Adobe na adrese www.adobe.com/go/documentation_cz. Chcete-li si prohlédnout dokumentaci v PDF, která je dodávaná pro váš software, podívejte se do složky Documents na instalačním DVD nebo na DVD s dalším obsahem.

Tištěná dokumentace

Tištěná vydání nápovědy v produktu je možné zakoupit v online obchodě Adobe Store na adrese www.adobe.com/go/store_cz. V online obchodě Adobe Store můžete také najít knihy vydané partnery Adobe.


Se všemi produkty Adobe Creative Suite® 3 se dodává tištěná příručka pro pracovní postupy a samostatné produkty Adobe mohou obsahovat tištěnou příručku Začínáme.

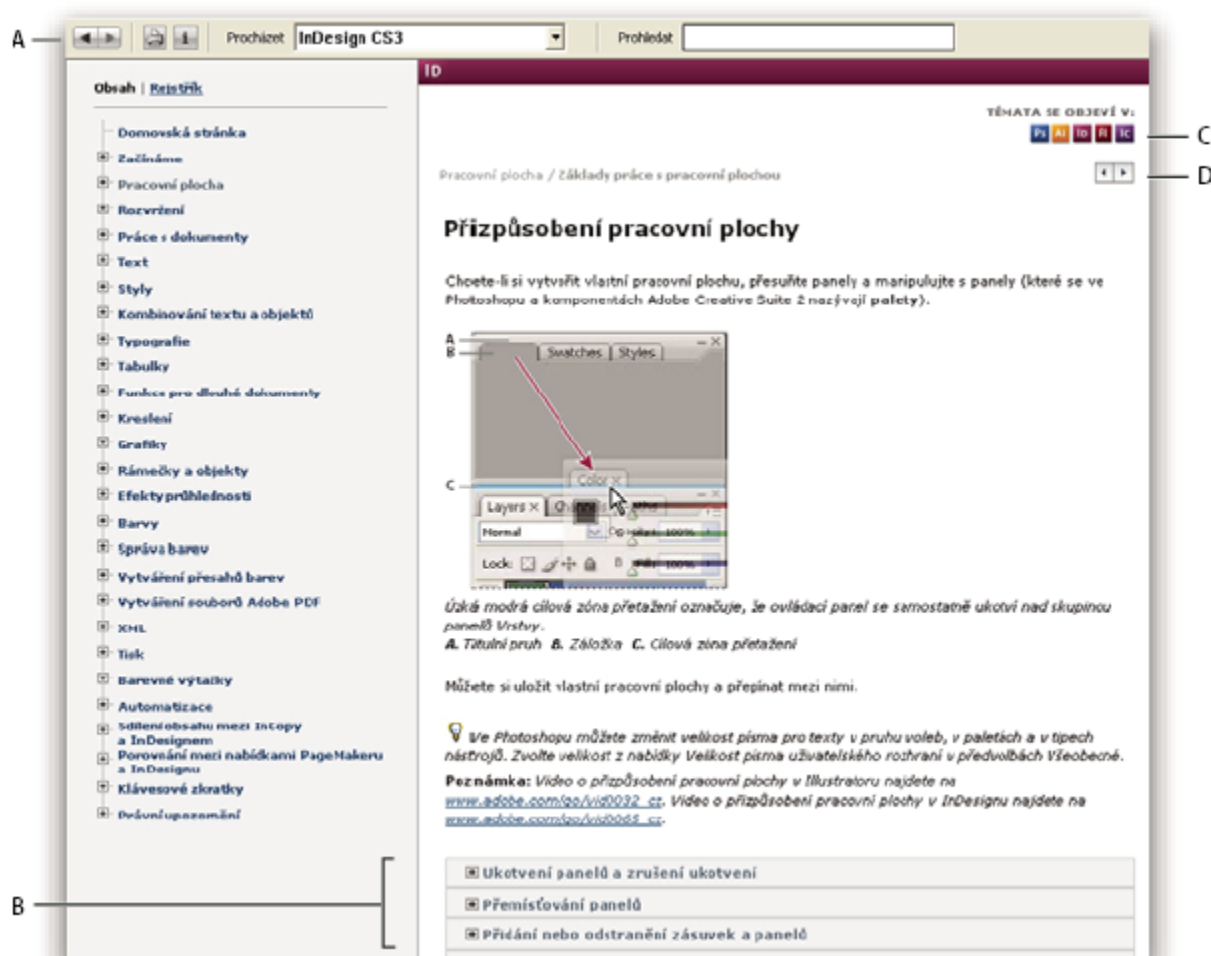
Používání nápovědy v produktu

Nápověda v produktu je dostupná přes nabídku Nápověda. Po spuštění prohlížeče Adobe Help Viewer klepněte na Procházet, abyste zobrazili nápovědu pro další produkty Adobe nainstalované ve vašem počítači.

Následující funkce nápovědy usnadňují studium více produktů:

- Témata mohou obsahovat odkazy do nápovědy dalších produktů Adobe nebo na další obsah na webu.
- Některá témata jsou společná pro dva nebo více produktů. Pokud například vidíte téma nápovědy s ikonou Adobe Photoshopu® CS3 a s ikonou Adobe After Effects® CS3, toto téma buď popisuje funkčnost, která je v těchto dvou produktech podobná, nebo popisuje pracovní postup zahrnující více produktů.
- Můžete prohledávat nápovědu pro více produktů najednou.

 Pokud hledáte frázi, například „nástroj tvaru“, dejte tuto frázi do uvozovek, abyste zobrazili pouze témata, která obsahují všechna slova ve frázi.



Nápověda Adobe

A. Tlačítka Zpět/Vpřed (dříve navštívené odkazy) B. Rozbalitelná dílčí témata C. Ikony označující sdílené téma D. Tlačítka Předcházející/Následující (témata v postupném pořadí)

Funkce pro usnadnění přístupu

Obsah nápovědy Adobe je přístupný i pro postižené – například osoby s pohybovým postižením, nevidomé a slabozraké. Nápověda v produktu podporuje následující standardní funkce pro usnadnění přístupu:

- Uživatel může změnit velikost textu pomocí standardních příkazů v kontextové nabídce.
- Odkazy jsou podtržené, aby byly snadno rozeznatelné.
- Pokud text vazby neodpovídá názvu cílového prvku, je odkaz na název obsažen v atributu Titul v tagu Anchor (Kotva). Například vazby Předcházející a Další obsahují vždy název předcházejícího a následujícího tématu.
- Obsah podporuje vysoce kontrastní režim.
- Grafiky bez popisků obsahují alternativní text.
- Každý rámeček má název, který ukazuje jeho účel.
- Strukturu obsahu pro nástroje pro čtení z obrazovky nebo převod na mluvenou řeč definují standardní tagy HTML.
- Formátování určují seznamy stylů, takže nejsou vložena žádná písma.

Klávesové zkratky pro ovládací prvky v panelu nástrojů nápovědy (Windows)

Tlačítko Zpět Alt+šipka doleva

Tlačítko Vpřed Alt+šipka doprava

Tisknout Ctrl+P

Tlačítko O aplikaci Ctrl+I

Nabídka Procházet Alt+šipka dolů nebo Alt+šipka nahoru zobrazí nápovědu pro jinou aplikaci

Pole Hledat Ctrl+S umístí textový kurzor do pole Hledat

Klávesové zkratky pro navigaci v nápovědě (Windows)

- Chcete-li přecházet mezi panely, stiskněte Ctrl+tabulátor (dopředu) nebo Shift+Ctrl+tabulátor (zpátky).
- Pro přechod mezi odkazy v panelu a jejich zvýraznění orámováním stiskněte tabulátor (dopředu) nebo Shift+tabulátor (zpátky).
- Chcete-li aktivovat označený odkaz, stiskněte Enter.
- Chcete-li zvětšit velikost textu, stiskněte Ctrl+=.
- Chcete-li zmenšit velikost textu, stiskněte Ctrl+pomlčka.

Zdroje informací

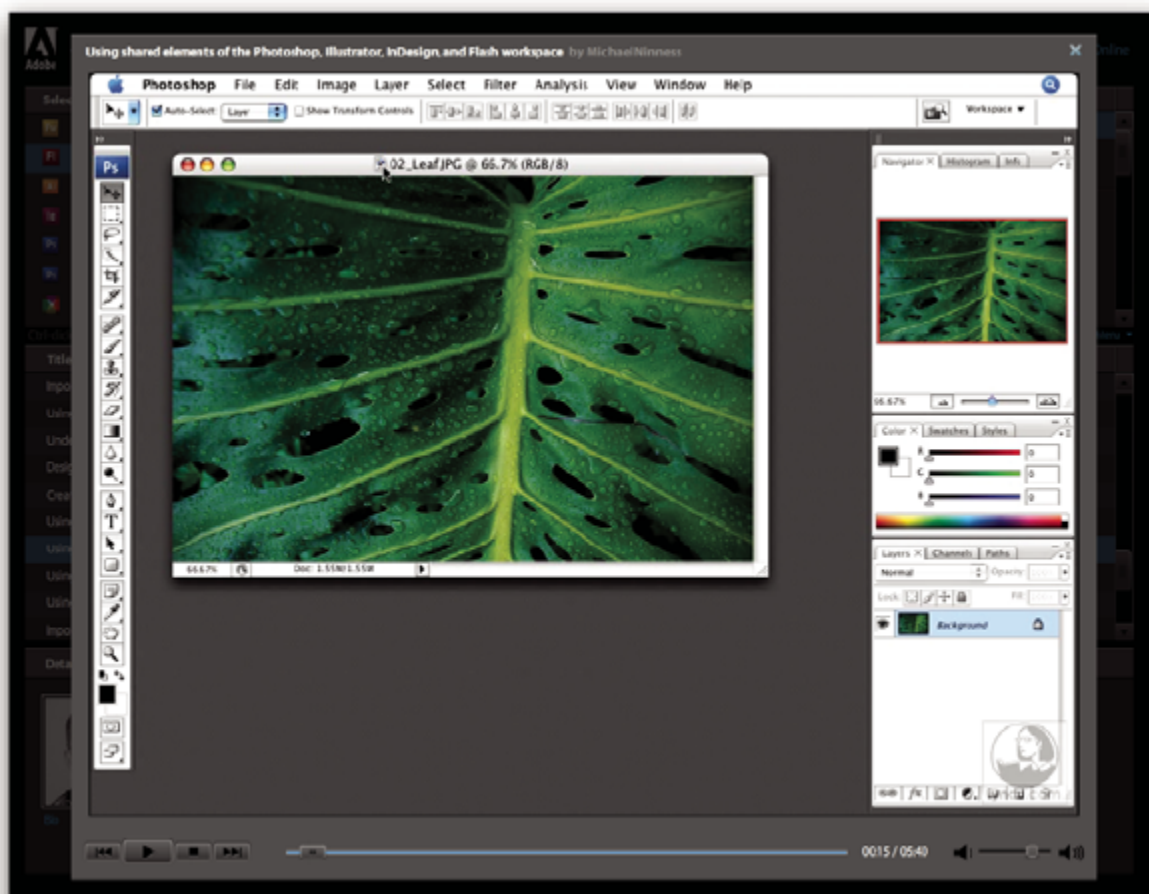
Adobe Video Workshop

Video seminář Adobe Creative Suite 3 Video Workshop nabízí více než 200 výukových filmů, pokrývajících široký rozsah témat pro profesionály, pracující pro tisk, web a video.

Pomocí semináře Adobe Video Workshop se můžete naučit používat libovolný produkt z Creative Suite 3. Mnohá videa ukazují, jak používat více aplikací Adobe společně.



Když spustíte Adobe Video Workshop, zvolíte produkty, které se chcete naučit, a témata, která si chcete prohlédnout. Uvidíte podrobnosti o jednotlivých filmech, abyste mohli správně zaměřit a vést své učení.



Komunita přednášejících

V tomto vydání softwaru společnost Adobe Systems přizvala komunitu svých uživatelů, aby sdíleli své odborné znalosti a postřehy. Společnosti Adobe a lynda.com prezentují výukové lekce, tipy a triky od předních návrhářů a vývojářů, jako jsou Joseph Lowery, Katrin Eismann a Chris Georgenes. Uvidíte a uslyšíte odborníky z Adobe, jako jsou Lynn Grillo, Greg Rewis a Russell Brown. Celkem více než 30 expertů na tyto produkty sdílí své znalosti.

Výukové lekce a zdrojové soubory

Seminář Adobe Video Workshop obsahuje školení pro začátečníky i pro zkušené uživatele. Najdete zde také videa o nových funkcích a klíčových technikách. Každé video se týká jednoho tématu a typicky trvá asi 3-5 minut. K většině video lekcí patří ilustrovaný návod a zdrojové soubory, takže si můžete vytisknout podrobný postup a sami si výukovou lekci vyzkoušet.

Používání video semináře Adobe Video Workshop

Adobe Video Workshop můžete využívat s použitím DVD, obsaženého ve vašem produktu Creative Suite 3. Je také dostupný online na adrese www.adobe.com/go/learn_videotutorials_cz. Společnost Adobe bude do semináře Video Workshop pravidelně přidávat nová videa, takže se zaregistrujte, abyste zjistili, co je nového.

Videa o Illustratoru CS3

Adobe Video Workshop zahrnuje širokou řadu témat pro Adobe Illustrator® CS3, včetně následujících:

- Vytvoření a nastavení nového dokumentu

- Import obsahu do Illustratoru
- Vybírání, manipulace a zarovnávání objektů
- Používání inteligentních objektů a funkce Živé barvy
- Ukládání souborů pro web

Videa také ukazují, jak používat Illustrator CS3 s ostatními produkty Adobe:

- Efektivní používání textu a symbolů v programech Illustrator a Flash®
- Vytváření mobilního obsahu v Illustratoru
- Používání sdílených prvků v programech Photoshop, Illustrator, InDesign® a Flash
- Export animovaných souborů SWF z Illustratoru

Chcete-li používat výuková videa pro Adobe Creative Suite 3, navštivte Adobe Video Workshop na adrese www.adobe.com/go/learn_videotutorials_cz.

Doplňky

Máte přístup k široké řadě různých zdrojů, které vám pomohou co nejlépe využít váš software Adobe. Některé z těchto zdrojů se nainstalují na váš počítač v průběhu instalace; další užitečné ukázky a dokumenty jsou obsažené na instalačním disku nebo na disku s dalším obsahem. Jedinečné doplňky nabízí také online komunita uživatelů a vývojářů na webu Adobe Exchange na adrese www.adobe.com/go/exchange_cz.

Instalované zdroje informací

V průběhu instalace softwaru se do složky aplikace umístí množství užitečných zdrojů. Chcete-li si tyto soubory prohlédnout, přejděte do složky aplikace na svém počítači.

- Windows®: *[startovací disk]\Program Files\Adobe\[aplikace Adobe]*
- Mac OS®: *[startovací disk]/Aplikace/[aplikace Adobe]*

Složka aplikace může obsahovat následující zdroje:

Zásuvné moduly Zásuvné moduly jsou malé programy, které rozšiřují nebo přidávají funkce do vašeho softwaru. Po nainstalování se zásuvné moduly objeví jako další možnosti v nabídce Import nebo Export, jako formáty souborů v dialogových oknech Otevřít, Uložit jako a Exportovat originál nebo jako filtry v podnabídkách nabídky Filtr. Například řada zásuvných modulů pro vytváření speciálních efektů se automaticky instaluje do složky Zásuvné moduly ve složce Photoshopu CS3.

Přednastavení Přednastavení zahrnují široký výběr užitečných nástrojů, předvoleb, efektů a obrazů. Přednastavení produktu zahrnují štětce, obsah vzorníku, skupiny barev, symboly, vlastní tvary, grafické styly a styly vrstev, vzorky, textury, akce, pracovní plochy a další. Obsah přednastavení lze najít přes uživatelské rozhraní. Některá přednastavení (například knihovny stop štětců Photoshopu) jsou dostupné, pouze když vyberete odpovídající nástroj. Pokud nechcete vytvářet efekt nebo obraz od počátku, prohlédněte si pro inspiraci knihovny přednastavení.

Předlohy Soubory předloh lze otevřít a prohlížet z Adobe Bridge CS3, otevřít z úvodní obrazovky nebo otevřít přímo z nabídky Soubor. V závislosti na produktu mohou soubory předloh obsahovat cokoli, od hlavičkových dopisů, letáků a webových stránek až po nabídky DVD a tlačítka pro video. Každý soubor předlohy je profesionálně navržený a představuje příklad optimálního využití funkcí produktu. Předlohy mohou být cenným zdrojem, když potřebujete rychle nastartovat svůj projekt.



Ukázky Ukázkové soubory obsahují komplikovanější návrhy a jsou skvělým způsobem, jak si prohlédnout nové funkce v praxi. Tyto soubory ukazují řadu tvůrčích možností, které máte k dispozici.

Písma S vaším produktem Creative Suite se dodává několik písem a rodin písem OpenType®. V průběhu instalace se tato písma kopírují na váš počítač:

- Windows: [startovací disk]\Windows\Fonts\
- Mac OS X: [startovací disk]/Knihovna/Fonts/

Informace o instalování písem najdete v souboru Read Me/Čtete na instalačním DVD.

Obsah DVD

Instalační DVD nebo DVD s dalším obsahem, zahrnuté ve vašem produktu, obsahují další materiály a zdroje, určené pro použití s vaším softwarem. Složka Goodies/Doplňky obsahuje soubory specifické pro určitý produkt, jako jsou předlohy, obrazy, přednastavení, akce, zásuvné moduly a efekty, spolu s podsložkami Fonts pro písma a Stock Photography pro fotografie z fotobanky. Složka Documentation obsahuje PDF verzi nápovědy, technické informace a další dokumenty, například zkušební protokoly, referenční příručky a informace o specializovaných funkcích.

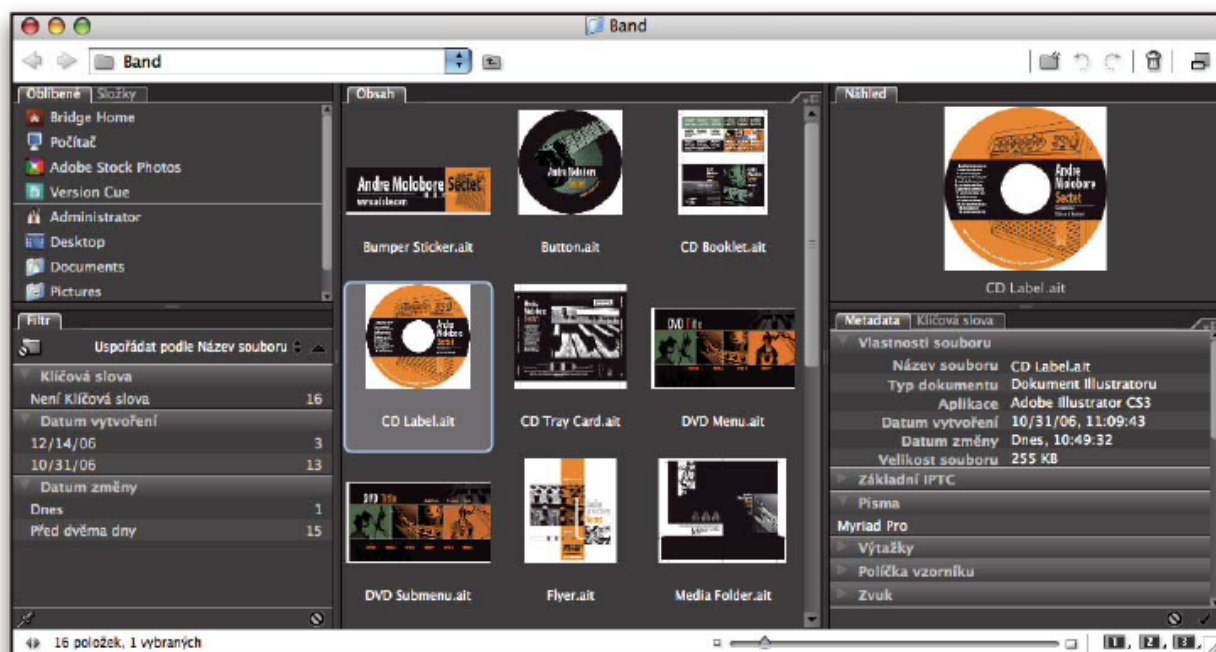
Adobe Exchange

Další bezplatný obsah najdete na www.adobe.com/go/exchange_cz, v online komunitě, kde si uživatelé stahují a sdílejí tisíce bezplatných akcí, doplňků, zásuvných modulů a dalších materiálů pro používání s produkty Adobe.

Domovská stránka Bridge

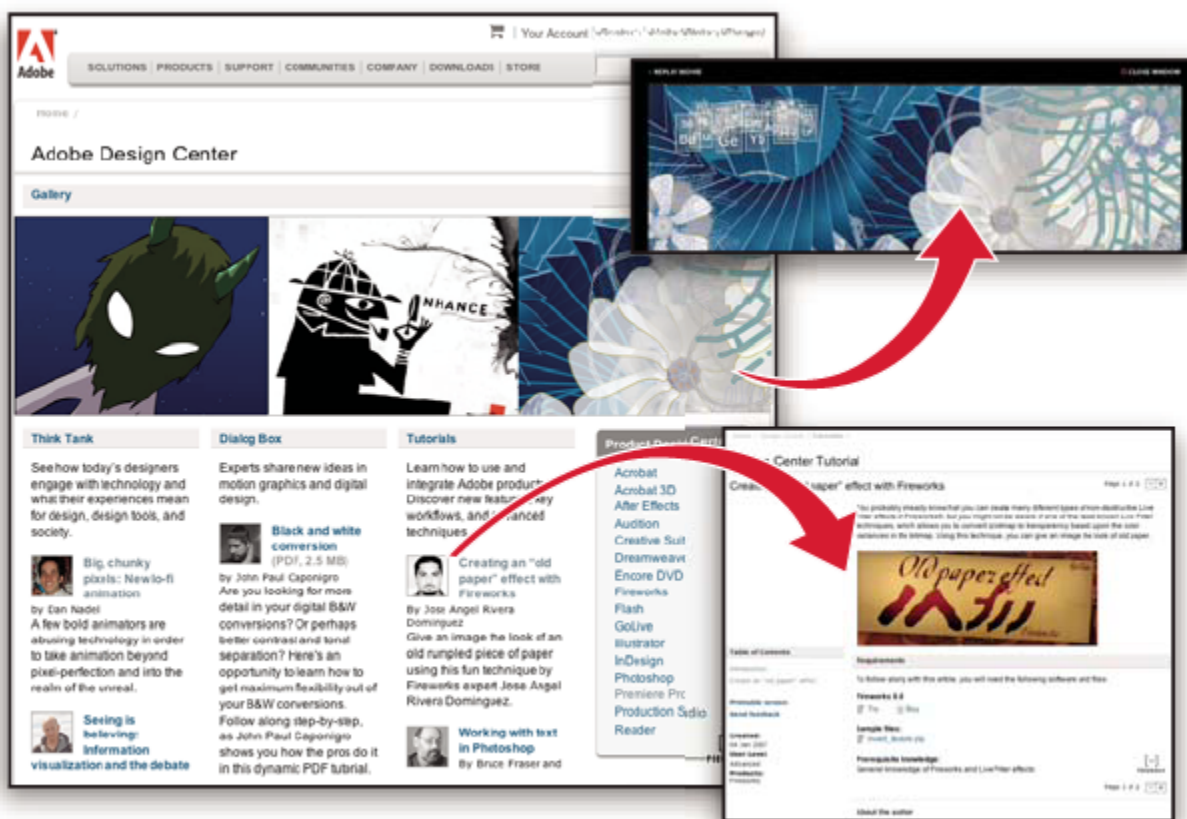
Domovská stránka Bridge, nové cílové místo pro Adobe Bridge CS3, poskytuje aktualizované informace o veškerém vašem softwaru Adobe Creative Suite 3 v jednom užitečném místě. Spusťte Adobe Bridge, pak klepněte na ikonu Domovská stránka Bridge nahoře v panelu Oblíbené, abyste se dostali k nejnovějším tipům, zprávám a zdrojům pro vaše nástroje Creative Suite.

Poznámka: Domovská stránka Bridge nemusí být dostupná ve všech jazycích.



Adobe Design Center

Adobe Design Center nabízí články, inspiraci a návody od odborníků z oboru, špičkových návrhářů a partnerů Adobe. Nový obsah se přidává jednou za měsíc.



Můžete tam najít stovky návodů pro grafické produkty a naučit se tipy a techniky pomocí videí, návodů v HTML a ukázkových kapitol z odborných knih.

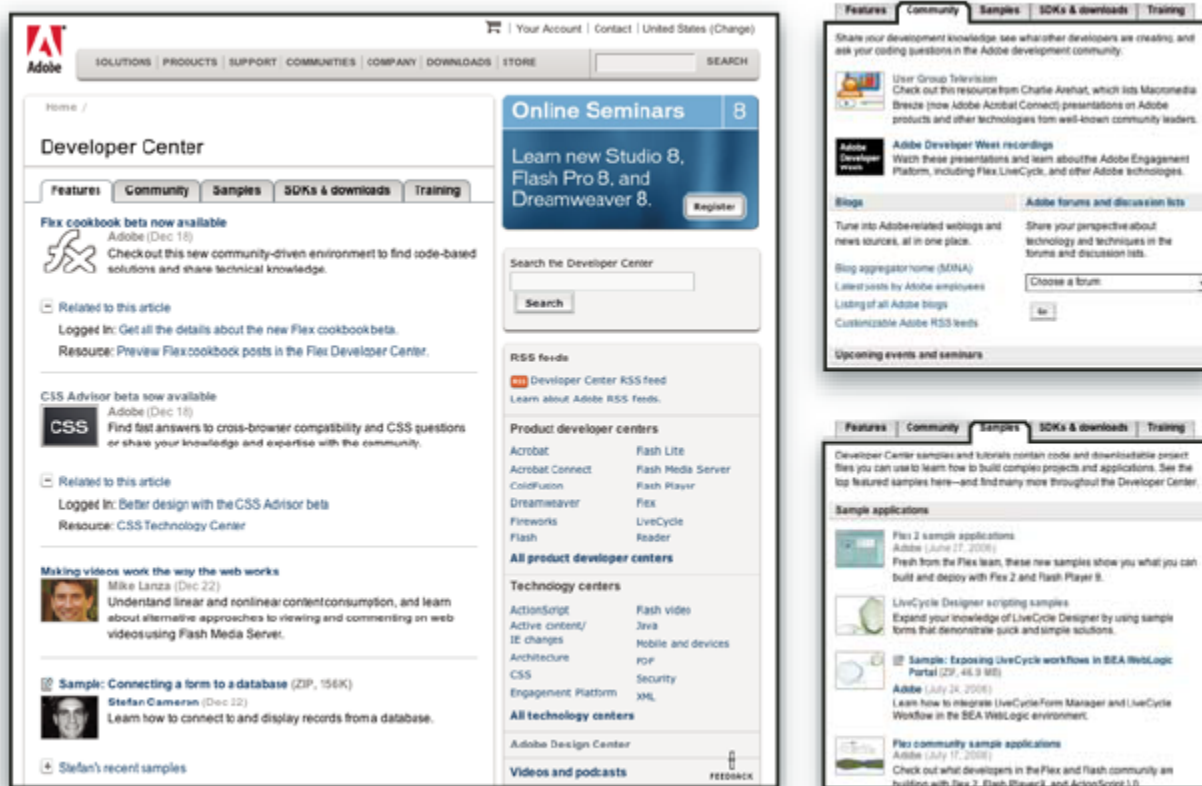
Nové myšlenky jsou základem sekcí Think Tank, Dialog Box a Gallery:

- Články v sekci Think Tank ukazují, jak dnešní návrháři využívají technologie a co jejich zkušenosti znamenají pro design, návrhářské nástroje a společnost.
- V sekci Dialog Box odborníci sdílejí nové myšlenky ve filmových grafikách a digitálním designu.
- Sekce Gallery předvádí, jak umělci používají design v pohybu.

Navštivte Adobe Design Center na adrese www.adobe.com/designcenter.

Adobe Developer Center

Adobe Developer Center obsahuje ukázky, výukové lekce, články a zdroje ze společenství uživatelů pro vývojáře, kteří vytvářejí bohaté internetové aplikace, webové stránky, mobilní obsah a další projekty s použitím produktů Adobe. Stránky Developer Center také obsahují zdroje pro vývojáře, kteří vyvíjejí zásuvné moduly pro produkty Adobe.



Kromě ukávek kódu a výukových lekcí tam najdete také kanály RSS, online semináře, vývojové kity SDK, průvodce skriptováním a další technické materiály.

Navštivte Adobe Developer Center na adrese www.adobe.com/go/developer_cz.

Podpora zákazníků

Navštivte stránky podpory Adobe na adrese www.adobe.com/support, kde najdete informace o odstraňování problémů pro svůj produkt a dozvíte se o možnostech bezplatné i placené technické podpory. Použijte odkaz Školení (Training) pro přístup ke knihám vydavatelství Adobe Press, různým výukovým zdrojům, programům certifikací pro software Adobe a dalším informacím.

Ke stažení

Navštivte www.adobe.com/go/downloads_cz, kde najdete bezplatné aktualizace, zkušební verze a další užitečný software. Navíc online obchod Adobe Store (na adrese www.adobe.com/go/store_cz) nabízí přístup k tisícům zásuvných modulů od vývojářů z jiných společností, které lze použít k automatizaci úloh, přizpůsobení pracovních postupů, vytvoření specializovaných profesionálních efektů a podobně.

Adobe Labs

Stránky Adobe Labs vám umožňují vyzkoušet a ohodnotit nové a rozvíjející se technologie a produkty od Adobe.

Na stránkách Adobe Labs máte přístup k následujícím typům zdrojů:

- Software a technologie před zveřejněním
- Ukázky kódu a osvědčené postupy, které urychlí vaše učení

- Počáteční verze dokumentace k produktům a technické dokumentace
- Fóra, na technologii wiki založený obsah a další zdroje pro spolupráci, které vám pomohou komunikovat s podobně zaměřenými vývojáři

Adobe Labs napomáhají rozvíjet spolupráci při vývoji softwaru. V tomto prostředí mohou zákazníci rychle zvyšovat svou produktivitu s novými produkty a technologiemi. Adobe Labs je také fórum pro předběžnou zpětnou vazbu, kterou vývojové týmy Adobe využívají, aby vytvořily software, který splňuje požadavky a očekávání komunity uživatelů.

Navštivte Adobe Labs na adrese www.adobe.com/go/labs_cz.

Komunity uživatelů

Komunity uživatelů zahrnují diskuzní fóra, blogy a další cesty, které mohou uživatelé využít ke sdílení technologií, nástrojů a informací. Uživatelé mohou klást otázky a zjistit, jak ostatní optimálně využívají svůj software. Uživatelská diskuzní fóra jsou v angličtině, francouzštině, němčině a japonštině; blogy se zveřejňují v široké škále jazyků.

Chcete-li se připojit k diskuznímu fóru nebo si přečíst blogy, navštivte www.adobe.com/communities.

Co je nového

Lepší funkce pro návrh

Živé barvy

Prohlédněte si barevné harmonie a dynamicky aplikujte barvy na více vektorových grafik najednou. S funkcí Živé barvy můžete objevit nové kombinace barev, rychle je otestovat, a pak je uložit a používat opakovaně. Můžete zobrazit náhled změn své kresby, posunout celkový tón kresby pomocí barevného kola nebo jenom nastavit jednu barvu s maximální přesností. (Viz „Živé barvy – přehled“ na stránce 104.)

Panel Vzorník

Uložte do panelu Vzorník skupinu barev, takže se budete moci rychle vrátit zpět ke své oblíbené sadě barev. (Viz „Uložení barev z Výběru barev do panelu Vzorník“ na stránce 104.)

Izolovaný režim

Izolovaný režim se používá k ochraně oblastí kresby před úpravami. Můžete vrstvy bez obav seskupit, skrýt, zamknout nebo změnit jejich pořadí, protože víte, že neúmyslně nezměníte izolované části kresby. (Viz „Izolování skupin a podvrstev“ na stránce 186.)

Lepší integrace

Propojení s programem Adobe Flash

Vytvářejte složité vektorové kresby, obrázkové scénáře a testovací sekvence bez toho, že byste je museli v programu Adobe Flash překreslit. Ušetřete čas pomocí textu, vrstev a symbolů, které si zachovávají svou strukturu a možnosti úprav, když je zkopírujete a vložíte do programu Flash. Můžete přecházet tam a zpátky mezi programy Illustrator a Flash, s využitím silných stránek obou programů. (Viz „Tagování textu pro export do programu Flash“ na stránce 324 a „O grafikách Flash“ na stránce 370.)

Symboly

Využijte schopnosti Illustratoru při práci se symboly, které lze nyní praktičtějšími způsoby vytvářet, snadněji přizpůsobit a spolehlivě použít v programu Flash. (Viz „O symbolech“ na stránce 74.)

Tisk

Při tisku můžete zachovat nativní barevné prostory. Díky podpoře pro barevný prostor DeviceN si můžete být jisti, že vaše kresba se bude při tisku správně separovat. (Viz „Tisk barevných výtažků“ na stránce 394.)

Efektivnější pracovní plocha

Profily nových dokumentů

Urychlete si začátky při otevírání nových dokumentů výběrem předem vytvořeného profilu nového dokumentu. Tyto profily jsou přizpůsobené na míru pro různé typy projektů — například mobilní, tiskové, webové nebo pro video. Můžete si uložit vlastní profily se startovacími parametry, jako jsou rozměry kreslicího plátna, obsah vzorníku, stopy štětců, styly a barevné prostory. (Viz „O profilech nových dokumentů“ na stránce 27.)

Vlastní pracovní plochy

Upravte si pracovní plochu podle svého se sbalovacími panely a novými zobrazeními ikon. Pracovní plochu si můžete uložit jako přednastavení a s použitím přednastavení optimalizovat svou pracovní plochu pro určité úlohy. (Viz „Přizpůsobení pracovní plochy“ na stránce 19.)

Zvýšení výkonu

Můžete pracovat plynuleji a efektivněji bez toho, že byste museli čekat, až Illustrator dožene vaše ruce a myšlenky. Byla vylepšena základní architektura Illustratoru. Zaregistrujete zlepšenou rychlost rolování a zvětšování, pohodovější obnovování zobrazení a lepší odezvy programu.

Přístup ke knihovnám z panelů

Máte snadný přístup k předem sestaveným knihovnám stop štětců, tématickým obsahům vzorníku a grafickým stylům. Pomocí rozbalení seznamu vaší knihovny z ikony, umístěné na dolním okraji panelu nástrojů, můžete nyní aplikovat přesně ten efekt, který chcete. (Viz například „Panel Stopy – přehled“ na stránce 158.)

Pokročilé nástroje a ovladače pro kreslení

Ovládací panel

Nástroj pro požadovaný úkon lehce najdete pomocí ovládacího panelu, ve kterém se zobrazují ty nejvhodnější volby pro současný výběr. Z horního okraje obrazovky máte přístup k ovladačům kotevních bodů, nástrojům pro výběr, ořezovým maskám a deformacemi s obálkou. Nepořádek na pracovní ploše se omezí, protože nemusíte mít tolik otevřených panelů. (Viz „Ovládací panel – přehled“ na stránce 18.)

Úpravy cest

Jakmile vyberete body, v ovládacím panelu se zobrazí nástroje pro úpravy cest. Můžete rychleji doladit svou práci a dokonce jedním klepnutím skrýt a zobrazit směrové úsečky. (Viz „Nastavení vzhledu směrových úseček a směrových bodů“ na stránce 48.)

Výběr bodů

Umístíte kurzor nad kterýkoliv kotevní bod a tím ho zvětšíte tak, že ho můžete snadno vidět a vybrat. Kurzor zobrazí větší čtvereček všude, kde detekuje bod. (Viz „Nastavení předvoleb velikosti kotevních bodů“ na stránce 49.)

Zarovnání bodů

Body můžete zarovnat nebo rozmístit stejnými způsoby jako objekty. Když vyberete více než jeden bod, objeví se v ovládacím panelu celá sada tlačítek pro zarovnání. Body můžete zarovnat také ke kreslicí ploše nebo oblasti oříznutí. (Viz „Zarovnání a rozmístění objektů“ na stránce 198.)

Nástroj guma

Můžete rychle odstraňovat oblasti kresby stejně snadno, jako když mažete obrazové body ve Photoshopu. Stačí táhnout myší nebo hrotem pera tabletu přes libovolný tvar nebo sadu tvarů. Illustrator vytvoří nové cesty podél okrajů vymazaného tahu; zachová se hladkost vašeho vymazání. (Viz „Vymazání kresby“ na stránce 68.)

Nástroj oblast oříznutí

Nakreslete více oblastí oříznutí s vlastními nebo předdefinovanými charakteristikami. Můžete rychle vytvářet jednostránkové PDF perfektně oříznuté podle výběru, což umožňuje ukládat variace kresby pro předvedení klientům a kolegům. (Viz „Vytváření, úpravy a odstranění oblastí oříznutí“ na stránce 31.)


Kapitola 2: Pracovní plocha

Vítejte v Adobe Illustratoru CS3. Illustrator vám poskytne efektivní pracovní plochu a uživatelské rozhraní pro vytváření a úpravy kreseb a ilustrací pro tisk, web i mobilní zařízení.

Základy používání pracovní plochy

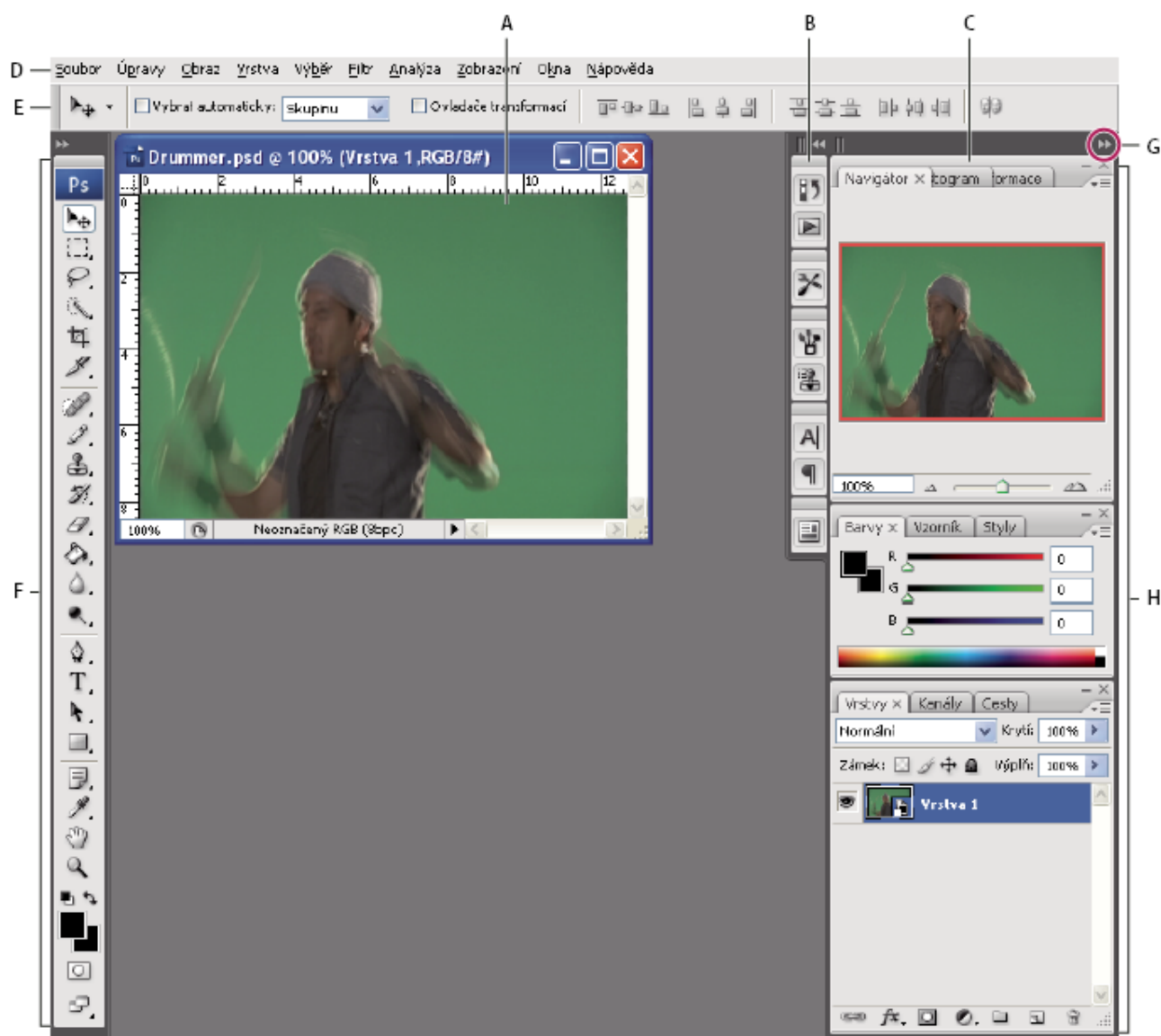
Pracovní plocha – přehled

Pomocí různých prvků, jako jsou panely, pruhy a okna, můžete vytvářet dokumenty a soubory a manipulovat s nimi. Jakékoliv uspořádání těchto prvků se nazývá *pracovní plocha*. Když poprvé spustíte některou komponentu Adobe Creative Suite, zobrazí se výchozí pracovní plocha, kterou můžete přizpůsobit pro úkoly, které zde provádíte. Můžete si například vytvořit jednu pracovní plochu pro úpravy a další pro prohlížení, uložit je a během práce mezi nimi přepínat.

 *Výchozí pracovní plochu můžete kdykoliv obnovit výběrem výchozí volby v nabídce Okna > Pracovní plocha.*

Přestože výchozí pracovní plocha se v programech Flash, Illustrator, InCopy, InDesign a Photoshop liší, s jejími prvky můžete ve všech programech manipulovat skoro stejným způsobem. Výchozí pracovní plocha Photoshopu je typická:

- *Pruh nabídky* na horním okraji obsahuje příkazy v nabídkách.
- *Panel nástrojů* (ve Photoshopu nazývaný *paleta nástrojů*) obsahuje nástroje pro vytváření a úpravy obrazů, kreseb, prvků stránek atd. Související nástroje jsou seskupeny dohromady.
- *Ovládací panel* (ve Photoshopu nazývaný *pruh voleb*) zobrazuje volby pro právě vybraný nástroj. (Flash nemá ovládací panel.)
- *Okno dokumentu* (v programu Flash nazývané *plocha*) zobrazuje soubor, na kterém pracujete.
- *Panely* (ve Photoshopu nazývané *palety*) pomáhají monitorovat a upravovat vaši práci. Mezi příklady patří Časová osa v programu Flash nebo paleta Vrstvy ve Photoshopu. Některé panely jsou zobrazené standardně, ale výběrem z nabídky Okna můžete přidat libovolný panel. Mnoho panelů má nabídky se specifickými volbami. Panely mohou být seskupeny, svázány nebo ukotveny.




Výchozí pracovní plocha Photoshopu

A. Okno dokumentu B. Ukotvené panely sbalené do ikon C. Titulní pruh panelu D. Pruh nabídek E. Pruh voleb F. Paleta nástrojů G. Tlačítko Sbalit do ikon H. Skupina tří palet (panelů) ve svislé zásuvce

Video o používání pracovní plochy najdete na www.adobe.com/go/vid0187_cz.

Skrytí nebo zobrazení všech panelů

- (Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop) Chcete-li skrýt nebo zobrazit všechny panely, včetně panelu nástrojů a pruhu voleb nebo ovládacího panelu, stiskněte tabulátor.
- (Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop) Chcete-li skrýt nebo zobrazit všechny panely, kromě panelu nástroje a pruhu voleb nebo ovládacího panelu, stiskněte Shift+tabulátor.

 Panely, které jsou takto skryté, můžete dočasně zobrazit přesunutím ukazatele na okraj okna aplikace (Windows) nebo na okraj monitoru (Mac OS) a jeho podržením nad proužkem, který se objeví.

- (Flash) Chcete-li skrýt nebo zobrazit všechny panely, stiskněte F4.

Zobrazení voleb nabídky panelu


1 Umístěte ukazatel na ikonu nabídky panelu  v pravém horním rohu panelu a stiskněte tlačítko myši.

(Illustrator) Nastavení jasu panelů

1 V předvolbách Uživatelské rozhraní přesuňte jezdec Jas. Tento ovladač ovlivňuje všechny panely, včetně ovládacího panelu.

Změna konfigurace panelu nástrojů





Nástroje můžete zobrazit v panelu nástrojů v jednom sloupci nebo vedle sebe ve dvou sloupcích.

 V InDesignu můžete také přepínat mezi zobrazením v jednom sloupci a dvěma sloupci nastavením volby v předvolbách Rozhraní.

1 Klepněte na dvojitou šipku nahoře v panelu nástrojů.

O režimech zobrazení

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

- Maximalizovaný režim na celou obrazovku  zobrazí kresbu v maximalizovaném okně, s pruhem nabídek nahoře a s posuvníky po stranách, ale bez titulního pruhu.
- Standardní režim zobrazení  zobrazí kresbu ve standardním okně, s řádkem nabídek nahoře a posuvníky po stranách.
- Režim na celou obrazovku s nabídkami  zobrazí kresbu v okně přes celou obrazovku, s řádkem nabídek, ale bez titulního pruhu a posuvníků.
- Režim na celou obrazovku  zobrazí kresbu v okně přes celou obrazovku, bez titulního pruhu, řádku nabídek a posuvníků.

Používání stavového řádku

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

Chcete-li provést některý z následujících úkonů, klepněte ve stavovém řádku:

- Změnit typ informací zobrazených ve stavovém řádku pomocí výběru volby z podnabídky Zobrazit.
- Zobrazit aktuální soubor v Adobe Bridge pomocí volby Najít v Bridge.
- Použít příkazy Version Cue®.

Viz také

„O Version Cue“ na stránce 477

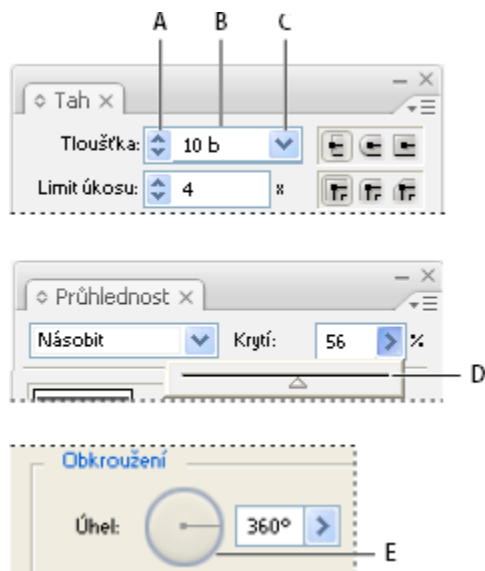
Zadávání hodnot v panelech a dialogových oknech

Hodnoty se zadávají ve všech panelech a dialogových oknech stejnými způsoby. V libovolném poli, do kterého lze zadávat číselné hodnoty, můžete také provádět jednoduché matematické výpočty. Pokud například chcete posunout vybraný objekt o 3 jednotky doprava s použitím současných jednotek měření, nemusíte počítat novou vodorovnou pozici – jednoduše zadejte +3 za současnou hodnotu v panelu Transformace.

Zadání hodnoty v panelu nebo dialogovém okně

- 1 Proveďte libovolný z následujících úkonů:
 - Zapište hodnotu do pole a stiskněte Enter nebo Return.
 - Přetáhněte jezdec.
 - Přetáhněte točítka.

- Klepnutím na tlačítka se šípkami v panelu zvýšte nebo snižte hodnotu.
- Klepněte do pole, a pak použijte klávesy se šipkou nahoru nebo dolů na klávesnici ke zvýšení nebo snížení hodnoty. Podržte Shift a stiskněte klávesu se šipkou, abyste použili větší krok zvětšení nebo zmenšení hodnoty.
- Vyberte hodnotu z nabídky připojené k poli.



Způsoby zadávání hodnot

A. Tlačítka se šípkami B. Textové pole C. Šipka nabídky D. Jezdec E. Točítka

Výpočet hodnot v panelu nebo dialogovém okně

- 1 V textovém poli, do kterého lze zadat číselné hodnoty, proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li nahradit celou současnou hodnotu matematickým výrazem, vyberte celou současnou hodnotu.
 - Chcete-li použít současnou hodnotu jako část matematického výrazu, klepněte před nebo za současnou hodnotou.

- 2 Zadejte jednoduchý matematický výraz s použitím jednoho matematického operátoru, jako je + (sčítání), - (odčítání), * (násobení), / (dělení), nebo % (procenta).

Například 0p0 + 3 nebo 5mm + 4. Podobně 3cm * 50% se rovná 3 centimetrům násobeným 50 %, neboli 1,5 cm, a 50b + 25 % se rovná 50 bodům plus 25 % z 50 bodů, neboli 62,5 bodu.

- 3 Stiskněte klávesu Enter nebo Return, aby se výpočet provedl.

Ovládací panel – přehled

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

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



Ovládací panel

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

Když je text v ovládacím panelu modrý a podtržený, můžete na text klepnout a tím zobrazit související panel nebo dialogové okno. Například klepnutím na slovo *Tah* můžete zobrazit panel *Tah*.

Změna typů ovladačů zobrazovaných v ovládacím panelu

- 1 Vyberte nebo odznačte požadované volby v nabídce ovládacího panelu.

Otevření a zavření panelu nebo dialogového okna z ovládacího panelu

- 1 Klepnutím na modré podtržené slovo otevřete související panel nebo dialogové okno.
- 2 Klepnutím kdekoli mimo panel nebo dialogové okno ho zavřete.

Ukotvení ovládacího panelu na dolním okraji pracovní plochy

- 1 Z nabídky ovládacího panelu zvolte Ukotvit dole.

Změna ovládacího panelu na plovoucí panel

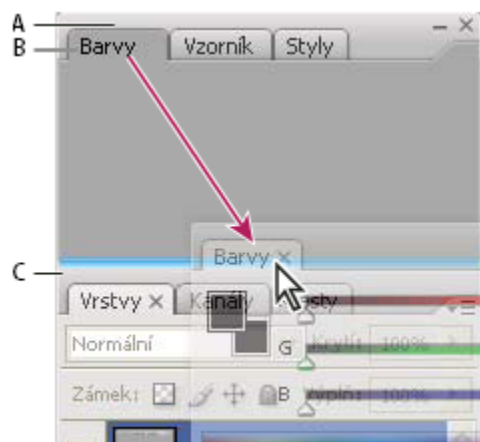
- 1 Přetáhněte záchytný pruh (umístěný na levém okraji panelu) z jeho aktuální polohy jinam.

Chcete-li ovládací panel znovu ukotvit, přetáhněte jeho záchytný pruh k hornímu nebo dolnímu okraji okna aplikace (Windows) nebo obrazovky (Mac OS).

Přizpůsobení pracovní plochy

Přizpůsobení pracovní plochy

Chcete-li si vytvořit vlastní pracovní plochu, přesuňte panely a manipulujte s panely (které se ve Photoshopu a komponentách Adobe Creative Suite 2 nazývají *palety*).



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

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

Můžete si uložit vlastní pracovní plochy a přepínat mezi nimi.

💡 Ve Photoshopu můžete změnit velikost písma pro texty v pruhu voleb, v paletách a v tipech nástrojů. Zvolte velikost z nabídky Velikost písma uživatelského rozhraní v předvolbách Všeobecné.

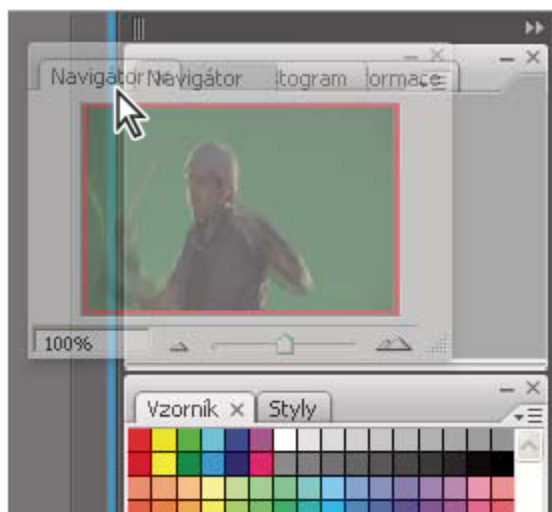
Poznámka: Video o přizpůsobení pracovní plochy v Illustratoru najdete na www.adobe.com/go/vid0032_cz. Video o přizpůsobení pracovní plochy v InDesignu najdete na www.adobe.com/go/vid0065_cz.

Ukotvení panelů a zrušení ukotvení

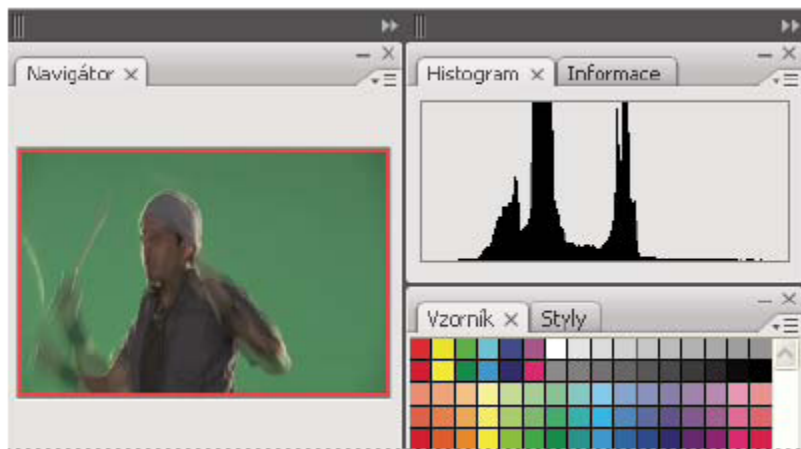
Zásuvka je sada panelů nebo skupin panelů zobrazovaných společně, obvykle se svislou orientací. Panely můžete ukotvit nebo uvolnit jejich přesunutím do zásuvky nebo ven ze zásuvky.

Poznámka: Ukotvení není totéž co svázání. Svazek je sada plovoucích panelů nebo skupin panelů, které jsou spojeny nad sebou.

- Chcete-li panel ukotvit, přetáhněte ho za jeho záložku do zásuvky, nad, pod nebo mezi ostatní panely.
- Chcete-li ukotvit skupinu panelů, přetáhněte ji za její titulní pruh (prázdný pruh nad záložkami) do zásuvky.
- Chcete-li odstranit panel nebo skupinu panelů, přetáhněte je mimo zásuvku za záložku nebo titulní pruh. Můžete ho přetáhnout do jiné zásuvky nebo ho můžete změnit na volně plovoucí.



Panel Navigátor přetahovaný do nové zásuvky, označené modrým svislým zvýrazněním




Panel Navigátor nyní ve vlastní zásuvce

💡 Chcete-li zabránit tomu, aby panely vyplnily celý prostor v zásuvce, přetáhněte dolní okraj zásuvky nahoru, aby se již nedotýkal okraje pracovní plochy.

Přemísťování panelů

Při přemísťování panelů uvidíte modře zvýrazněné *cílové zóny přetažení*, což jsou oblasti, kam můžete panel přemístit. Můžete například posunout panel nahoru nebo dolů v zásuvce jeho přetažením do úzké modré cílové zóny přetažení nad nebo pod jiným panelem. Pokud ho přetáhnete do oblasti, která není cílovou zónou přetažení, panel bude plovoucí na pracovní ploše.

- Chcete-li panel přesunout, přetáhněte ho za jeho záložku.
- Chcete-li přesunout skupinu panelů nebo svazek plovoucích panelů, přetáhněte je za titulní pruh.

 Stiskněte klávesu *Ctrl* (Windows) nebo *Apple* (Mac OS), pokud nechcete, aby se panel při přemísťování ukotvil.

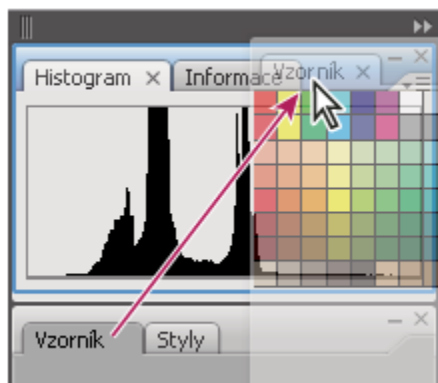
Přidání nebo odstranění zásuvek a panelů

Pokud odstraníte všechny panely ze zásuvky, tato zásuvka zmizí. Nové zásuvky můžete vytvářet přesunutím panelů do cílových zón přetažení vedle stávajících zásuvek nebo na okrajích pracovní plochy.

- Chcete-li panel odstranit, klepněte na ikonu zavření (symbol X v pravém horním rohu záložky), nebo zrušte jeho zaškrtnutí v nabídce Okna.
- Chcete-li přidat panel, vyberte ho z nabídky Okna a ukotvěte ho do libovolného místa.

Manipulace se skupinami panelů

- Chcete-li přesunout panel do skupiny, přetáhněte záložku panelu do zvýrazněné cílové zóny přetažení na horním okraji skupiny.

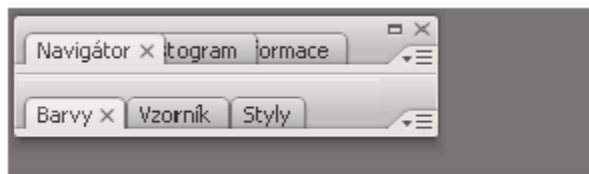


Přidání panelu do skupiny panelů

- Chcete-li změnit uspořádání panelů ve skupině, přetáhněte záložku panelu do nového místa ve skupině.
- Chcete-li odstranit panel ze skupiny tak, aby byl plovoucí, přetáhněte panel za jeho záložku ven ze skupiny.
- Klepnutím na záložku panelu ho posunete do popředí skupiny.
- Chcete-li seskupené panely přemístit společně, přetáhněte je za titulní pruh (nad záložkami).

Svázání plovoucích panelů

Když přetáhněte panel ven ze zásuvky, ale ne do cílové zóny přetažení, stane se panel plovoucím a lze ho umístit kamkoli na pracovní ploše. Panely mohou být také plovoucí na pracovní ploše, když je poprvé vyberete z nabídky Okna. Plovoucí panely nebo skupiny panelů můžete svázat dohromady, aby se při přetažení horního titulního pruhu pohybovaly jako jeden celek. (Panely, které jsou součástí zásuvky, nelze takto svázat ani přesouvat jako jeden celek.)




Svázané plovoucí panely


- Chcete-li svázat plovoucí panely, přetáhněte panel za jeho záložku do cílové zóny přetažení na dolním okraji jiného panelu.
- Chcete-li změnit pořadí ve svazku, přetáhněte panel nahoru nebo dolů za jeho záložku.

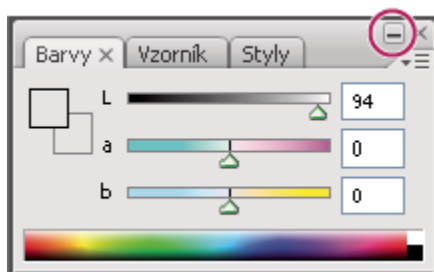
Poznámka: Záložku musíte uvolnit nad úzkou cílovou zónou přetažení mezi panely, ne nad širokou zónou v jeho titulním pruhu.

- Chcete-li odstranit panel nebo skupinu panelů ze svazku, aby byl volně plovoucí, přetáhněte ho ven za jeho záložku nebo titulní pruh.

Změna velikosti a minimalizování panelů

- Chcete-li změnit velikost panelu, přetáhněte jeho libovolnou stranu nebo přetáhněte zvětšovací pole v jeho pravém dolním rohu. Velikost některých panelů, například panelu Barvy ve Photoshopu, nelze změnit tažením.
- Chcete-li změnit šířku všech panelů v zásuvce, přetáhněte záchytný pruh  vlevo nahoře v zásuvce.
- Chcete-li minimalizovat panel, skupinu panelů nebo svazek panelů, klepněte na tlačítko Minimalizovat v jeho titulním pruhu.

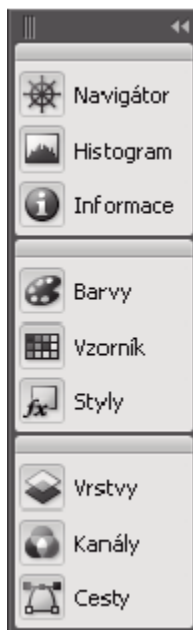
 Nabídku panelu můžete otevřít i v případě, že je minimalizovaný.



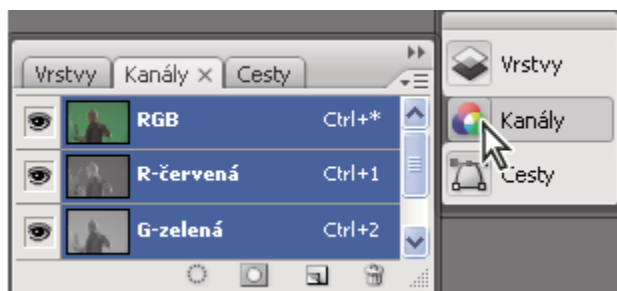
Tlačítko Minimalizovat

Práce s panely sbalenými do ikon


Panely můžete sbalit do ikon a omezit tím přeplnění pracovní plochy. (V některých případech jsou panely sbaleny do ikon již ve výchozí pracovní ploše.) Klepnutím na ikonu panelu ho rozbalte. Panely nebo skupiny panelů můžete rozbalovat pouze po jednom.




Panely sbalené do ikon



Panely rozbalené z ikon

- Chcete-li sbalit nebo rozbalit všechny panely v zásuvce, klepněte na dvojité šipky nahoře v zásuvce.
- Chcete-li změnit velikost ikon panelů tak, abyste viděli pouze ikony (a ne popisky), přetáhněte záchytný pruh  nahoře v zásuvce směrem k ikonám, až text zmizí. (Chcete-li znovu zobrazit text ikon, přetáhněte záchytný pruh směrem od panelů.)
- Chcete-li rozbalit ikonu jednoho panelu, klepněte na ni.
- Chcete-li sbalit rozbalený panel zpátky do ikony, klepněte na jeho záložku, ikonu nebo na dvojité šipky v titulním pruhu panelu.

 Pokud vyberete volbu *Automaticky sbalovat panely do ikon* v předvolbách *Rozhraní* nebo *Volby uživatelského rozhraní*, rozbalený panel se automaticky sbalí v okamžiku, když klepnete mimo něj.

- Chcete-li přidat panel nebo skupinu panelů do zásuvky ikon, přetáhněte ho za záložku nebo titulní pruh. (Panely se automaticky sbalí do ikon, když je přidáte do zásuvky ikon.)
- Chcete-li přesunout ikonu panelu (nebo skupinu ikon panelů), přetáhněte pruh, který se zobrazuje nad ikonou. Ikony panelů můžete přetáhnout nahoru nebo dolů v zásuvce, do jiné zásuvky (kde se zobrazí ve stylu panelů této zásuvky) nebo mimo zásuvku (kde se zobrazí jako plovoucí rozbalené panely).

Přejmenování nebo duplikování pracovní plochy

- 1 Zvolte **Okna > Pracovní plocha > Správa pracovních ploch**.
- 2 Proveďte libovolné z následujících úkonů a pak klepněte na OK:
 - Chcete-li pracovní plochu přejmenovat, vyberte ji a upravte text.
 - Chcete-li pracovní plochu duplikovat, vyberte ji a klepněte na tlačítko **Nová**.

Video o přizpůsobení pracovní plochy pro různé pracovní postupy najdete na www.adobe.com/go/vid0032_cz.

Ukládání, odstraňování a přepínání mezi pracovními plochami

Když uložíte stávající velikosti a polohy panelů jako pojmenovanou pracovní plochu, můžete obnovit tuto pracovní plochu i v případě, že přesunete nebo zavřete některý panel. Názvy uložených pracovních ploch se zobrazují v nabídce **Okna > Pracovní plocha**.

Ve Photoshopu může uložená pracovní plocha zahrnovat specifickou sadu klávesových zkratk a sadu nabídek.

Uložení vlastní pracovní plochy

- 1 S pracovní plochou nastavenou v konfiguraci, kterou chcete uložit, proveďte jeden z následujících úkonů:
 - (Photoshop, Illustrator, InDesign) Zvolte **Okna > Pracovní plocha > Uložit pracovní plochu**.
 - (Flash) Zvolte **Okna > Pracovní plocha > Uložit aktuální**, nebo zvolte **Uložit aktuální** z nabídky **Pracovní plocha** v pruhu **Úpravy**.
 - (Photoshop) Zvolte **Uložit pracovní plochu** z nabídky **Pracovní plocha** v pruhu **voleb**.
- 2 Zadejte název pracovní plochy.

3 (Photoshop) Pod Zachytit vyberte jednu nebo více voleb:


Umístění palet	Uloží současné polohy palet.
Klávesové zkratky	Uloží současnou sadu klávesových zkratk.
Nabídky	Uloží současnou sadu nabídek.

4 Klepněte na OK.

Zobrazení nebo přepínání mezi pracovními plochami

Flash, Illustrator, InDesign a Photoshop zahrnují přednastavené pracovní plochy navržené tak, aby usnadnily některé úkoly.

- Zvolte Okna > Pracovní plocha a vyberte pracovní plochu.
- (Photoshop) Vyberte pracovní plochu z nabídky Pracovní plocha v pruhu voleb.
- (Flash) Vyberte pracovní plochu z nabídky Pracovní plocha v pruhu Úpravy.

 (InDesign a Photoshop) Přiřaďte k jednotlivým pracovním plochám klávesové zkratky, abyste mezi nimi mohli rychle přepínat.

Odstranění vlastní pracovní plochy

- (Illustrator) Zvolte Okna > Pracovní plocha > Správa pracovních ploch, vyberte pracovní plochu a pak klepněte na ikonu Odstranit.
- (InDesign) Zvolte Okna > Pracovní plocha > Odstranit pracovní plochu, vyberte pracovní plochu a pak klepněte na Odstranit.
- (Flash) Zvolte Spravovat z nabídky Pracovní plocha v pruhu Úpravy, vyberte pracovní plochu a pak klepněte na Odstranit. Nebo zvolte Okna > Pracovní plocha > Spravovat, vyberte pracovní plochu a pak klepněte na Odstranit.
- (Photoshop) Zvolte Odstranit pracovní plochu z nabídky Pracovní plocha v pruhu voleb. Nebo zvolte Okna > Pracovní plocha > Odstranit pracovní plochu, vyberte pracovní plochu a pak klepněte na Odstranit.

(Photoshop) Spuštění s posledními nebo s výchozími polohami palet

Když spustíte Photoshop, palety se mohou zobrazit buď v původních výchozích polohách nebo tak, jak jste je naposledy používali.

- 1 V předvolbách Rozhraní:
 - Chcete-li při spuštění zobrazit palety v posledních polohách, vyberte Pamatovat si polohy palet.
 - Chcete-li při spuštění zobrazit palety ve výchozích polohách, zrušte výběr volby Pamatovat si polohy palet.

Nástroje

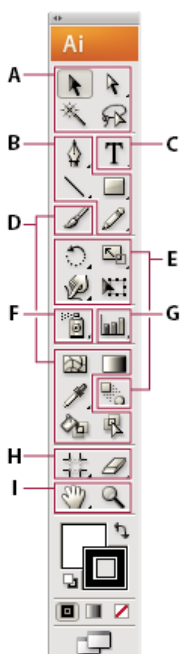
Panel nástrojů – přehled

Při prvním spuštění aplikace se panel nástrojů objeví na levé straně obrazovky. Panel nástrojů můžete přesunout přetažením za jeho titulní pruh nebo za ikonu Illustratoru. Také můžete panel nástrojů zobrazit nebo skrýt příkazem Okna > Nástroje.

Nástroje v panelu nástrojů se používají pro vytváření, vybírání a manipulaci s objekty v Illustratoru. Některé nástroje mají volby, které lze zobrazit poklepáním na nástroj. Patří mezi ně nástroje, pomocí kterých můžete psát, vybírat, malovat, kreslit, vzorkovat, upravovat a přemísťovat obrazy.

Některé nástroje můžete rozbalit, abyste viděli skryté nástroje pod nimi. Malý trojúhelník v pravém dolním rohu ikony nástroje signalizuje přítomnost skrytých nástrojů. Chcete-li vidět název nástroje, umístíte ukazatel nad nástroj.

Přehled panelu nástrojů



A Nástroje pro výběr

- **Výběr (V)**
- **Přímý výběr (A)**
- Výběr skupiny
- **Kouzelná hůlka (Y)**
- **Laso (Q)**

B Kreslicí nástroje

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

C Textové nástroje

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

D Malovací nástroje

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

E Nástroje změn tvarů

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

F Nástroje symbolů

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

G Nástroje pro grafy

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

H Nástroje pro oříznutí a řezy

- **Oblast oříznutí (Shift+O)**
- Řez (Shift+K)
- Výběr řezu
- **Guma (Shift+E)**
- Nůžky (C)
- Nůž

I Nástroje pro posouvání a zvětšení

- **Ručička (H)**
- Stránka
- **Lupa (Z)**

■ Označuje výchozí nástroj

* V závorkách jsou uvedeny klávesové zkratky

Zobrazení skrytých nástrojů

- 1 Podržte stisknuté tlačítko myši na viditelném nástroji.

Zobrazení voleb nástrojů

- 1 Poklepejte na nástroj.

Přemístění panelu nástrojů

- 1 Přetáhněte ho za titulní pruh nebo za ikonu Illustratoru.

Skrytí panelu nástrojů

- 1 Zvolte Okna > Nástroje.

Oddělení skrytých nástrojů do samostatného panelu


- 1 Ukazatelem táhněte přes šipku na konci panelu nástrojů a pak uvolněte tlačítko myši.

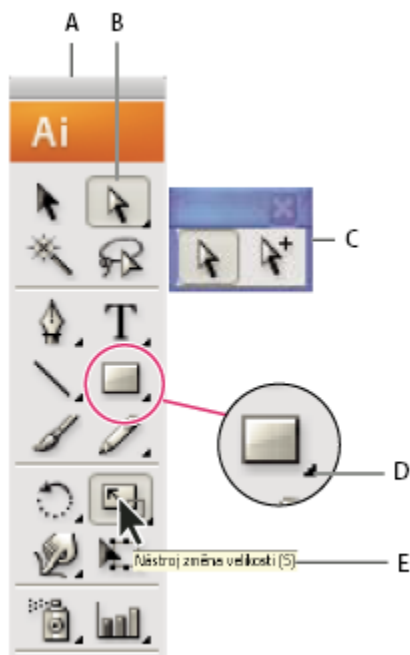
Zavření samostatného panelu nástrojů

- 1 Klepněte na zavírací tlačítko v titulním pruhu panelu. Nástroje se vrátí do základního panelu nástrojů.

Výběr nástroje

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Klepněte na nástroj v panelu nástrojů. Pokud je v pravém dolním rohu nástroje malý trojúhelník, podržte stisknuté tlačítko myši, abyste zobrazili skryté nástroje, a pak klepněte na nástroj, který chcete vybrat.
 - Podržte Alt a pak dalšími klepnutími na nástroj postupně zobrazujte jednotlivé skryté nástroje.
 - Stiskněte klávesovou zkratku nástroje. Klávesová zkratka nástroje se zobrazuje v jeho tipu. Například nástroj pro přesun můžete vybrat stisknutím klávesy V.

 *Chcete-li skrýt tipy nástrojů, zvolte Úpravy > Předvolby > Všeobecné (Windows) nebo Illustrator > Předvolby > Všeobecné (Mac OS) a odznačte volbu Zobrazovat tipy nástrojů.*



Vybírání skrytého nástroje

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

Změny kurzorů nástrojů

Ukazatel myši pro většinu nástrojů odpovídá ikoně nástroje. Každý kurzor má jiný aktivní bod, kde začíná účinek nebo akce nástroje. Pro většinu nástrojů můžete přepnout na přesné kurzory, které se zobrazují jako zaměřovací kříž s aktivním bodem uprostřed, a které umožňují přesnější práci s detailními kresbami.


- 1 Zvolte Úpravy > Předvolby > Všeobecné (Windows) nebo Illustrator > Předvolby > Všeobecné (Mac OS) a vyberte Používat přesné kurzory. Nebo stiskněte klávesu CapsLock na klávesnici.

Soubory a předlohy

O profilech nových dokumentů

Dokument je prostor, ve kterém vytváříte svou kresbu. V Illustratoru můžete vytvářet dokumenty určené pro mnoho různých typů výstupu. Informace o vytváření dokumentu Illustratoru pro produkci videa najdete v PDF dokumentu Enhancing Video Production (Vylepšení produkce videa) na adrese www.adobe.com/go/learn_ai_video_cz.

Při vytváření nového dokumentu musíte nejdříve zvolit profil nového dokumentu podle zamýšleného typu výstupu. Každý profil obsahuje přednastavené hodnoty velikosti, barevného režimu, jednotek, orientace, průhlednosti a rozlišení. Například profil dokumentu Video a film používá obrazové body (pixels) místo tiskových bodů, a můžete zvolit oblast oříznutí specifickou pro určité zařízení, například širokoúhlé NTSC DV, abyste vytvořili dokument přesně s požadovanými rozměry, s vodítky bezpečných oblastí pro video, které vám pomohou vytvořit rozvržení pro optimální zobrazení.

 *Pokud budete soubor tisknout na profesionální tiskárně, například když ho posíláte do grafického studia, použijte profil Tisk, abyste zajistili, že kresba i všechny efekty, které jste na ni aplikovali, budou mít správné rozlišení.*

Můžete zvolit některý z následujících profilů:

Tiskový dokument Používá výchozí velikost kreslicího plátna Letter a umožňuje výběr z řady dalších přednastavených velikostí pro tisk. Tento profil použijte, pokud chcete tento soubor poslat do grafického studia pro výstup na špičkové tiskárně.

Webový dokument Nabízí přednastavené volby optimalizované pro výstup na web.

Dokument pro mobily a zařízení Vytvoří malý soubor, který je přednastavený pro určité mobilní zařízení. Konkrétní zařízení můžete zvolit z nabídky Velikost. Klepnutím na Device Center spustíte Adobe Device Center a zobrazíte rozvržení dokumentu v rozhraní určeného zařízení.

Dokument pro video a film Nabízí několik přednastavených velikostí oblastí oříznutí specifických pro video a film (všimněte si, že pro tento profil se volba Kreslicí plátno změní na volbu Velikost oříznutí). Illustrator vytváří pouze soubory se čtvercovými obrazovými body, a proto, aby byla zajištěna správná interpretace ve video aplikacích, Illustrator upraví hodnoty voleb Šířka a Výška. Pokud například zvolíte NTSC DV standardní, Illustrator použije velikost 648 x 480 obrazových bodů, která se ve video aplikacích převede na velikost 740 x 480 obrazových bodů.

Základní dokument CMYK Používá výchozí velikost kreslicího plátna Letter a umožňuje výběr z řady dalších velikostí. Tento profil použijte v případě, že chcete pro výstup dokumentu použít více různých typů médií. Pokud jedním z příjemců dokumentu bude grafické studio, doporučujeme vám ručně zvýšit nastavení volby Rastrové efekty na hodnotu Vysoké.

Základní dokument RGB Používá výchozí velikost kreslicího plátna 800 x 600 bodů a umožňuje výběr z řady dalších velikostí specifických pro tisk, video a web. Tuto volbu nepoužívejte, pokud chcete dokument poslat do grafického studia nebo ho tisknout na špičkové tiskárně. Tento profil je vhodný pro dokumenty, které jsou určené pro tiskárny střední úrovně, pro web nebo pro více různých typů výstupních médií.

Video o nastavení nových dokumentů najdete na www.adobe.com/go/vid0031_cz.

Vytváření nových dokumentů

Nové dokumenty Illustratoru můžete vytvářet z profilu nového dokumentu nebo z předlohy. Když vytvoříte dokument z profilu nového dokumentu, získáte prázdný dokument s výchozími barvami výplně a tahu, grafickými styly, stopami štětců, symboly, akcemi, předvolbami zobrazení a dalšími nastaveními z vybraného profilu. Vytvořením dokumentu z předlohy získáte dokument s přednastavenými prvky návrhu a nastaveními, a také s obsahem, například ořezovými značkami a vodítky, pro určité typy dokumentů, jako jsou letáky nebo obaly CD.

Nový dokument můžete vytvořit z úvodní obrazovky nebo příkazem Soubor > Nový nebo Soubor > Device Central (pro výstup na mobilní zařízení). Úvodní obrazovka se objeví, když není právě otevřený žádný dokument.

Video o nastavení nových dokumentů najdete na www.adobe.com/go/vid0031_cz.

Viz také

„O profilech nových dokumentů“ na stránce 27

Vytvoření nového dokumentu s použitím úvodní obrazovky

- 1 Spusťte Illustrator, nebo – pokud je Illustrator již spuštěný – zvolte Nápověda > Úvodní obrazovka.
- 2 Proveďte libovolný z následujících úkonů:
 - Vyberte profil nového dokumentu ze seznamu Vytvořit nový. Otevře se dialogové okno Nový dokument se všemi volbami nastavenými na optimalizované hodnoty pro vybraný profil nového dokumentu. Kteroukoli z přenastavených hodnot můžete podle potřeby změnit. Pak klepnutím na OK otevřete nový dokument.
***Poznámka:** Klepněte se stisknutou klávesou Alt, chcete-li nový dokument otevřít přímo a přeskočit dialogové okno Nový dokument.*
 - Ze seznamu Vytvořit nový vyberte Z předlohy. Vyberte předlohu a klepněte na OK.

Vytvoření vlastního dokumentu

Změnou nastavení v dialogovém okně Nový dokument můžete přizpůsobit kterýkoliv dokument. Ale vždy je nejlepší začít s profilem nového dokumentu, který odpovídá zamýšlenému výstupu.

Pokud chcete použít přednastavené volby z jiného souboru nebo předlohy Illustratoru, zvolte Procházet z nabídky Profil nového dokumentu a otevřete soubor, který chcete použít.

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Zvolte Soubor > Nový. V dialogovém okně Nový dokument zadejte název svého dokumentu a zvolte profil nového dokumentu.
 - V úvodní obrazovce zvolte profil nového dokumentu ze seznamu Vytvořit nový. V dialogovém okně Nový dokument zadejte název svého dokumentu.
- 2 Určete volby, abyste dokument přizpůsobili podle svých potřeb. Klepněte na Další volby a určete následující další volby:

Barevný režim	Určuje barevný režim pro nový dokument. Při změně barevného režimu se výchozí obsah (políčka vzorníku, stopy štětců, symboly, grafické styly) z vybraného profilu nového dokumentu převede do nového barevného režimu, takže se barvy mohou změnit. Dejte pozor, zda se při provádění změn neobjeví výstražná ikona.
Rastrové efekty	Určuje rozlišení pro rastrové efekty v dokumentu. Je velmi důležité nastavit tuto volbu na hodnotu Vysoké, pokud chcete tisknout na špičkové tiskárně s vysokým rozlišením. Profil Tisk standardně nastaví tuto volbu na hodnotu Vysoké.
Mřížka průhlednosti	Určuje volby pro mřížku průhlednosti pro dokumenty, které používají profil Video a film.

<p>Režim náhledu</p>	<p>Nastaví výchozí režim náhledu pro dokument (tuto volbu můžete kdykoliv změnit pomocí nabídky Zobrazení):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Výchozí zobrazí kresbu vytvořenou v dokumentu vektorově a v plných barvách. Při zvětšení nebo zmenšení zobrazení zůstanou křivky hladké. • Obrazové body zobrazí kresbu s rastrovaným vzhledem. Obsah se ve skutečnosti nerastruje, pouze se zobrazí simulovaný náhled, jako kdyby obsahem byly rastry. • Přetisk poskytuje „náhled tiskových barev“, který aproximuje vzhled prolnutí, průhlednosti a přetisků ve výstupu s barevnými výtažky. (Viz „O přetisku“ na stránce 411.)
-----------------------------	--

- 3 (Volitelně) Pokud zvolíte profil Mobilní, můžete zobrazit náhled nového dokumentu v rozhraní mobilního zařízení klepnutím na Device Central.

Poznámka: Tato nastavení můžete změnit poté, co vytvoříte dokument, příkazem **Soubor > Nastavení dokumentu a zadáním nových nastavení**.

Vytvoření nového dokumentu z předlohy

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
- Zvolte **Soubor > Nový z předlohy**, vyberte předlohu a klepněte na **Nový**.
 - Zvolte **Soubor > Nový**. V dialogovém okně **Nový Dokument** klepněte na **Předlohy**, vyberte předlohu a klepněte na **Nový**.

O předlohách

Předlohy umožňují vytvářet nové dokumenty, které mají společná nastavení a prvky návrhu. Pokud například potřebujete navrhnout řadu vizitek s podobným vzhledem, můžete si vytvořit předlohu s požadovanou velikostí kreslicího plátna, nastavením zobrazení (například vodítka) a volbami tisku. Předloha může také obsahovat symboly pro společné elementy návrhu (například loga) a specifické sady barev ve vzorníku, stop štětců a grafických stylů.

Illustrator se dodává s mnoha předlohami, včetně předloh pro hlavičkové dopisy, vizitky, obálky, brožury, štítky, certifikáty, pohlednice, blahopřání a webové stránky.

Když vyberete předlohu pomocí příkazu **Nový z předlohy**, Illustrator vytvoří nový dokument s identickým obsahem a nastavením dokumentu jako má předloha, ale nechá původní soubor předlohy nezměněný.

Viz také

„Vytváření nových dokumentů“ na stránce 27

Vytvoření nové předlohy

- 1 Otevřete nový nebo stávající dokument.
- 2 Přizpůsobte dokument některým z následujících způsobů:
 - Nastavte okna dokumentu tak, jak chcete aby se objevila v nových dokumentech, které vytvoříte z předlohy. To zahrnuje úroveň zvětšení, polohu rolování zobrazené oblasti, počátek pravítek, vodítka, mřížku, oblasti oříznutí a volby v nabídce **Zobrazení**.
 - Nakreslete nebo importujte všechny kresby, které se mají objevit v nových dokumentech, které vytvoříte z předlohy.
 - Odstraňte všechna existující políčka vzorníku, styly, stopy nebo symboly, které nechcete zachovat.

- Vytvořte všechna nová políčka vzorníku, styly, stopy a symboly, která chcete mít v odpovídajících panelech. Můžete také importovat přednastavené vzorníky, styly, stopy, symboly a akce z řady knihoven, které se dodávají s Illustratorem.
- Vytvořte všechny požadované návrhy grafů a přidejte je do dialogového okna Návrh grafu. Můžete také importovat přednastavené návrhy grafů.
- Nastavte požadované volby v dialogovém okně Nastavení dokumentu a v dialogovém okně Volby tisku.

3 Zvolte Soubor > Uložit jako předlohu.

4 V dialogovém okně Uložit jako vyberte umístění souboru, zadejte jeho název a klepněte na Uložit. Illustrator uloží soubor ve formátu AIT (předloha Adobe Illustratoru).

Otevření souboru

Můžete otevřít soubory, které byly vytvořené v Illustratoru, i soubory vytvořené v jiných aplikacích.

- Chcete-li otevřít existující soubor, zvolte Soubor > Otevřít. Najděte soubor a klepněte na Otevřít.
- Chcete-li otevřít nedávno uložený soubor, vyberte ho ze seznamu pro Otevřít poslední položku v úvodní obrazovce, nebo zvolte Soubor > Otevřít poslední soubory a zvolte soubor ze seznamu.
- Chcete-li otevřít soubor a zobrazit jeho náhled s použitím Adobe Bridge, příkazem Soubor > Procházet spusťte Adobe Bridge. Najděte požadovaný soubor a zvolte Soubor > Otevřít v programu > Adobe Illustrator CS3.


Viz také

„O Version Cue“ na stránce 477

„Importování souborů Adobe PDF“ na stránce 253

Procházení souborů pomocí Adobe Bridge

Adobe® Bridge je aplikace pro práci na různých platformách, která je součástí sady Adobe® Creative Suite® 3 a která slouží k vyhledávání, uspořádání a procházení položek potřebných k vytváření obsahu pro tisk, web, video a audio. Bridge můžete spustit z kterékoli komponenty Creative Suite (s výjimkou programu Adobe® Acrobat® 8) a můžete ho používat pro přístup k položkám z aplikací Adobe i z jiných aplikací.

- 1** Chcete-li otevřít Adobe Bridge, z Illustratoru proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Zvolte Soubor > Procházet.
 - Klepněte na ikonu Adobe Bridge  v ovládacím panelu.
 - Ve stavovém řádku zvolte Najít v Bridge.

Z Adobe Bridge můžete:

- Spravovat soubory s obrazy, filmy a zvuky: Zobrazovat náhledy, prohledávat, třídít a zpracovávat soubory v Bridge bez nutnosti otevírat jednotlivé aplikace. Také můžete upravovat metadata souborů a pomocí Bridge umísťovat soubory do svých dokumentů, projektů nebo kompozic.
- Spravovat fotografie: Importovat a upravovat fotografie z paměťové karty digitálního fotoaparátu, seskupovat příbuzné fotografie do balíčků a otevírat nebo importovat soubory Photoshop® Camera Raw a upravovat jejich nastavení bez nutnosti spuštění Photoshopu. Také můžete prohledávat významné knihovny fotografií (fotobanky) a stahovat si z nich fotografie bez poplatků za použití s pomocí služby Adobe Stock Photos.
- Pracovat s položkami spravovanými pomocí Adobe Version Cue®.
- Provádět automatizované úlohy, například dávkové příkazy.
- Synchronizovat barevná nastavení pro různé komponenty Creative Suite používající správu barev.
- Spustit webovou konferenci v reálném čase, aby jiní uživatelé mohli sdílet plochu vašeho počítače a recenzovat dokumenty.

Viz také

„O Version Cue“ na stránce 477

Adobe Version Cue

Adobe® Version Cue® je správce verzí souborů začleněný do produktů Adobe Creative Suite 3 ve verzích Design, Web a Master Collection, který se skládá ze dvou částí: serveru Version Cue a konektivity Version Cue. Na serveru Version Cue jsou provozovány projekty Version Cue a recenzování PDF a lze ho nainstalovat lokálně nebo na centrální počítač. Konektivita Version Cue umožňuje připojovat se k serverům Version Cue a je začleněna ve všech komponentách podporujících Version Cue (Adobe Acrobat®, Adobe Flash®, Adobe Illustrator®, Adobe InDesign®, Adobe InCopy®, Adobe Photoshop® a Adobe Bridge).

Version Cue se používá ke sledování změn souboru v průběhu práce na něm a ke spolupráci v rámci pracovní skupiny pomocí sdílení souborů, správy verzí a online recenzí. Version Cue můžete používat v jedné komponentě Creative Suite podporující Version Cue, například ve Photoshopu, nebo ve více komponentách současně, například ve Photoshopu, Flashi a Illustratoru.

Pro přístup k funkcím Version Cue se používá dialogové okno Adobe nebo program Adobe Bridge, podle toho, zda používáte software podporující Version Cue a zda jste si nainstalovali sadu softwaru Creative Suite (například Adobe Creative Suite 3 Design Premium).

Version Cue provádí následující úlohy:

- Vytváření verzí souborů.
- Umožnění spolupráce v pracovní skupině (sdílení souborů, správa verzí, možnost vyhrazování a zpřístupňování souborů)
- Uspořádání souborů do soukromých nebo sdílených projektů
- Zobrazování miniatur, takže můžete procházet a prohlížet soubory
- Uspořádání dat, takže můžete prohlížet informace o souboru, poznámky k verzím a stavy souborů a vyhledávat na základě těchto informací
- Vytváření a správa přístupu uživatelů, projektů a recenzí PDF pomocí utility Správa serveru Version Cue

Oříznutí kresby

Vytváření, úpravy a odstranění oblastí oříznutí

Oblast oříznutí nastaví polohu tiskových značek v dokumentu a definuje hranice exportovatelné kresby. Standardně Illustrator ořízne kresbu podle hranice kreslicího plátna, které určíte, když vyberete profil dokumentu v dialogovém okně Nový dokument. Můžete ale zvolit, aby se kresba ořízla podle přednastavené *oblasti oříznutí* nebo podle vaší vlastní oblasti oříznutí, kterou definujete.

Pro dokument můžete vytvořit více oblastí oříznutí, ale aktivní může být vždy jen jedna oblast oříznutí. Když je definováno více oblastí oříznutí, můžete je všechny zobrazit tím, že vyberete nástroj oříznutí a stisknete klávesu Alt. Pro přehlednost jsou jednotlivé oblasti oříznutí očíslované. Oblast oříznutí můžete kdykoli upravit nebo odstranit a také můžete určit jinou oblast oříznutí pokaždé, když tisknete nebo exportujete.

Hranice oblasti oříznutí znázorňuje přerušovaná čára kolem kresby – když je aktivní nástroj oblast oříznutí, jsou plochy vně oblasti oříznutí zobrazeny ztlumeně. Také můžete nastavit, aby se zobrazovala středová značka, zaměřovací kříž, značky bezpečné oblasti pro video, značky okrajů obrazovky a pravítka kolem oblasti oříznutí.

Video o používání nástroje oblast oříznutí najdete na www.adobe.com/go/vid0213_cz.

Definování jedné oblasti oříznutí

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li definovat vlastní oblast oříznutí pomocí nástroje oblast oříznutí, vyberte nástroj oblast oříznutí a tažením v pracovní ploše definujte oblast oříznutí.
- Chcete-li použít přednastavenou oblast oříznutí, poklepejte na nástroj oblast oříznutí, v dialogovém okně Volby oblasti oříznutí vyberte přednastavenou velikost oblasti oříznutí a klepněte na OK. Přetáhněte oblast oříznutí do požadované polohy.


Pokud chcete, aby kresba obsahovala spadávku, musí dostatečná část kresby přesahovat přes obdélník oblasti oříznutí.

- 2 Chcete-li potvrdit oblast oříznutí a ukončit režim úprav oříznutí, klepněte na jiný nástroj v panelu nástrojů.

Definování a zobrazení dalších oblastí oříznutí

- 1 Vyberte nástroj oblast oříznutí a pak proveďte libovolné z následujících úkonů:
 - Chcete-li vytvořit novou oblast oříznutí, podržte stisknutou klávesu Alt a táhněte. Každá oblast oříznutí má v levém horním rohu jedinečné číslo.
 - Chcete-li zobrazit všechny oblasti oříznutí, stiskněte klávesu Alt.
 - Chcete-li nastavit oblast oříznutí jako aktivní, podržte stisknutou klávesu Alt a klepněte na požadovanou oblast oříznutí.
 - Chcete-li postupně přepínat oblasti oříznutí, stiskněte klávesu Alt a pak stiskněte klávesu se šipkou.

Odstranění oblasti oříznutí

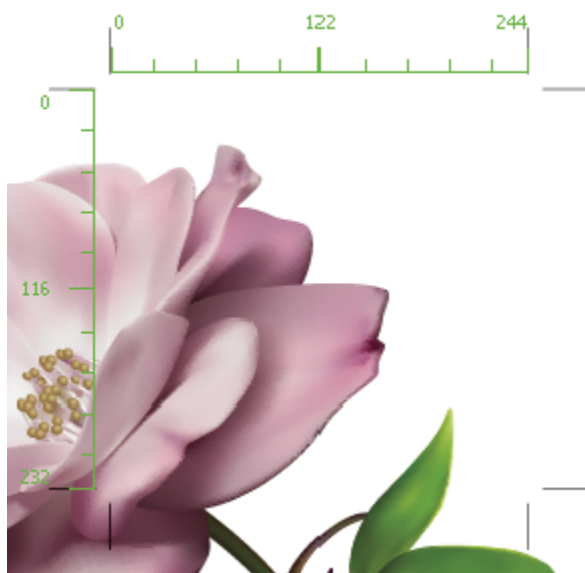
- 1 Vyberte nástroj oblast oříznutí a proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li odstranit aktivní oblast oříznutí, klepněte v ovládacím panelu na Odstranit.
 - Chcete-li odstranit jednu z více oblastí oříznutí, podržte stisknutou klávesu Alt, aby se zobrazily všechny existující oblasti oříznutí, a klepněte na ikonu odstranění  v pravém horním rohu oblasti oříznutí, kterou chcete odstranit.
 - Chcete-li odstranit všechny oblasti oříznutí, klepněte v ovládacím panelu na Odstranit vše nebo stiskněte Alt+Delete.

Úpravy nebo přímístění oblasti oříznutí

- 1 Vyberte nástroj oblast oříznutí a proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li oblast oříznutí upravit, umístěte ukazatel na její okraj nebo roh, a když se kurzor změní na dvoustrannou šipku, tažením oblast upravte. Nebo v ovládacím panelu zadejte nové hodnoty Šířky a Výšky.
 - Chcete-li oblast oříznutí přemístit, umístěte ukazatel doprostřed oblasti oříznutí, a když se změní ve čtyřstrannou šipku, přetáhněte ji. Nebo ji můžete vybrat a stisknout klávesu se šipkou (stiskněte Shift+klávesu se šipkou, chcete-li posouvat po krocích 10 bodů), nebo můžete určit nové hodnoty X a Y v ovládacím panelu.

Použití pravítek oblasti oříznutí

Pravítka můžete zobrazit pomocí volby Zobrazit pravítka oblastí oříznutí v dialogovém okně Volby oblasti oříznutí, které otevřete poklepnutím na nástroj oblast oříznutí. Pravítka jsou užitečná při práci s kresbami určenými pro export do videa. Čísla na pravítkách odpovídají obrazovým bodům specifickým pro určité zařízení bez ohledu na jednotky nastavené v předvolbách. Výchozí poměr stran obrazových bodů pro Illustrator je 1,0 (pro čtvercové obrazové body) – tato hodnota se mění podle přednastavení oblasti oříznutí, které zvolíte buď v dialogovém okně Volby oblasti oříznutí, nebo v dialogovém okně Nový dokument. Pokud používáte obrazové body, které nejsou čtvercové, pravítka usnadňuje výpočty v obrazových bodech specifických pro určité zařízení. Pokud například zadáte oblast oříznutí o rozměrech 100 x100 bodů Illustratoru a chcete zjistit její přesnou velikost v obrazových bodech určitého zařízení, před exportem souboru pro použití v širokoúhlém NTSC DV, můžete nastavit, aby pravítka oblastí oříznutí v Illustratoru používala poměr stran obrazových bodů 1,2 (pro obrazové body na šířku), takže na pravítku se tato změna projeví tím, že se oblast oříznutí zobrazí o rozměrech 83 x100 obrazových bodů zařízení ($100/1,2 = 83,333$).



Oblast oříznutí s pravítky

- 1 V panelu nástrojů poklepejte na nástroj oblast oříznutí.
- 2 Vyberte Zobrazit pravítka oblasti oříznutí a nastavte hodnotu pro Poměr stran obrazových bodů pro pravítka.

Volby oblasti oříznutí

Dialogové okno Volby oblasti oříznutí zobrazíte poklepaním na nástroj oblast oříznutí. Mnoho z těchto voleb můžete nastavit také v ovládacím panelu, když je aktivní nástroj oblast oříznutí.

Přednastavení Určuje rozměry oblasti oříznutí. Tato přednastavení nastaví na pravítka správný poměr stran obrazových bodů pro určený výstup.

Šířka a Výška Určuje velikost oblasti oříznutí.

Zachovat proporce Zachová nezměněný poměr stran oblasti oříznutí, pokud její velikost ručně změníte.

Poloha X: a Y: Určuje polohu oblasti oříznutí podle pravítek pracovní plochy Illustratoru. Chcete-li tato pravítka zobrazit, zvolte Zobrazení > Zobrazovat pravítka.

Zobrazit středovou značku Zobrazí bod uprostřed oblasti oříznutí.

Zobrazit zaměřovací kříž Zobrazí příčnou čáru uprostřed každé strany oblasti oříznutí.

Zobrazit bezpečné oblasti pro video Zobrazí vodítka, která představují oblasti spadající do zobrazitelné plochy pro video. Veškerý text a grafika, které mají uživatelé vidět, by měly být uvnitř bezpečných oblastí pro video.

Zobrazit okraje obrazovky Zobrazí vodítka, která představují okraje obrazovky pro video.

Zobrazit pravítka oblasti oříznutí Kolem oblasti oříznutí zobrazí pravítka. Počátek těchto pravítek je v levém horním rohu, stejně jako u pravítek pro video. Udávané rozměry závisí na hodnotě v poli Poměr stran obrazových bodů pro pravítka.

Poměr stran obrazových bodů pro pravítka Určuje poměr stran obrazových bodů, který se použije pro pravítka.

Potlačit oblasti mimo oblast oříznutí Když je aktivní nástroj oříznutí, plocha vně oblasti oříznutí se zobrazí tmavším odstínem než plocha uvnitř oblasti oříznutí.

Aktualizovat při přetahování Plocha mimo oblast oříznutí zůstane tmavší, když tažením měníte velikost oblasti oříznutí. Pokud tato volba není vybraná, plocha vně oblasti oříznutí se při změně velikosti plochy oříznutí zobrazuje ve stejné barvě jako plocha uvnitř oblasti oříznutí.

Oblasti oříznutí Určuje, kolik oblastí oříznutí existuje.

Nastavení oříznutí kresby pro tisk

- 1 Zvolte Soubor > Tisknout.
- 2 Vyberte Nastavení na levé straně tiskového dialogového okna.
- 3 Ve volbě Oříznout kresbu na určete, zda se má kresba oříznout podle kreslicího plátna, podle ohraničovacího rámečku celé kresby v dokumentu, nebo podle definované oblasti oříznutí.

Pokud chcete oříznout kresbu podle oblasti oříznutí, musíte nejdříve definovat oblast oříznutí.

Určení ořezových značek pro oříznutí nebo zarovnání

Kromě určení způsobu oříznutí kresby pro výstup můžete v kresbě vytvořit a použít více sad *ořezových značek*. Ořezové značky označují, kde se má odříznout potištěný papír. Ořezové značky jsou užitečné, když chcete vytvořit značky kolem několika objektů na stránce – například když tisknete list vizitek. Také se hodí pro zarovnání kresby Illustratoru, kterou jste exportovali do jiné aplikace.

Ořezové značky se liší od oblasti oříznutí těmito způsoby:

- Oblasti oříznutí určují hranice tisknutelné plochy kresby, zatímco ořezové značky nemají na tištěnou plochu žádný vliv.
- Aktivovat můžete vždy jen jednu oblast oříznutí, ale přitom můžete vytvořit a zobrazit více ořezových značek.
- Oblast oříznutí je označena viditelnými, ale netištěnými značkami, zatímco ořezové značky se tisknou registrační černou (takže se tisknou na každý výtažek, podobně jako tiskové značky).

Poznámka: Ořezové značky nenahrazují řezací značky vytvořené volbami Značky a spadávka v tiskovém dialogovém okně nebo příkazem Objekt > Oblast oříznutí > Vytvořit.

Vytvoření ořezových značek kolem objektu

- 1 Vyberte jeden nebo více objektů.
- 2 Zvolte Filtr > Vytvořit > Ořezové značky.

Odstranění ořezových značek

- 1 Vyberte ořezovou značku a stiskněte Delete.

Používání ořezových značek v japonském stylu

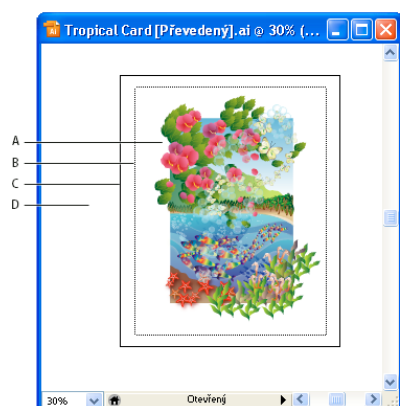
Ořezové značky v japonském stylu mají dvojité linky, které vizuálně vymezují výchozí hodnotu spadávky 8,5 bodu (3 milimetry).

- 1 Zvolte Úpravy > Předvolby > Všeobecné (Windows) nebo Illustrator > Předvolby > Všeobecné (Mac OS).
- 2 Vyberte Použít japonské ořezové značky, a pak klepněte na OK.

Prohlížení kresby

Kreslicí plátno – přehled

Kreslicí plátno představuje celou oblast, která může obsahovat vytisknutelnou kresbu. Rozměry kreslicího plátna ale nemusí nutně odpovídat platné velikosti stránky. Kreslicí plátno může být například 10 x 20 palců, zatímco v nastavení tisku je určena velikost papíru na 8 a 1/2 x 11 palců nebo 864 x 480 obrazových bodů. Když zobrazíte dělení stránek, můžete si prohlédnout vztah okrajů stránky ke kreslicímu plátnu (Zobrazení > Zobrazovat dělení stránek). Když je zobrazování dělení stránek zapnuté, jsou tištěné a netištěné plochy označené plnými a tečkovanými čarami mezi vnějším okrajem okna a tištěnou plochou stránky.



Okno ilustrace

A. Tištěná plocha B. Netištěná plocha C. Okraj stránky D. Kreslicí plátno

Tištěná oblast je ohraničená vnitřními tečkovanými čarami a představuje část stránky, na kterou může vybraná tiskárna tisknout. Mnohé tiskárny neumějí tisknout až k okraji papíru.

Netištěná plocha je mezi dvěma sadami tečkovaných čar a představuje okraj stránky, na který se nedá tisknout.

Okraj stránky je vyznačen vnějším rámečkem z tečkovaných čar.

Kreslicí plátno je ohraničené plnými čarami a představuje maximální plochu, kterou je možné vytisknout. Chcete-li skrýt okraje kreslicího plátna, zvolte Zobrazení > Skrýt kreslicí plátno.

Odkládací plocha je oblast vně kreslicího plátna, až po hranice okna dokumentu (227 palců x 227 palců). Odkládací plocha představuje prostor, kde můžete vytvářet, upravovat a ukládat prvky kresby před tím, než je přesunete na kreslicí plátno. Objekty umístěné na odkládací ploše se zobrazují na obrazovce, ale netisknou se.


Viz také

„Změna velikosti a orientace stránky“ na stránce 398

„Změna polohy kresby na stránce“ na stránce 397

Změna velikosti a barvy kreslicího plátna

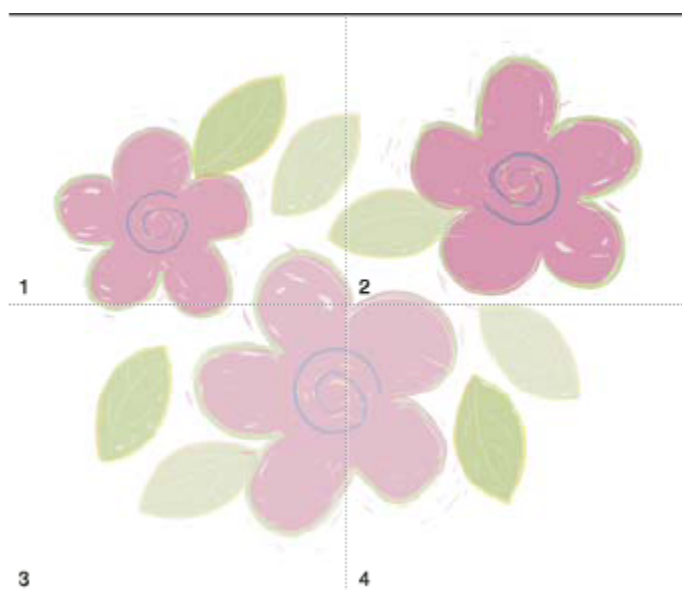
- 1 Zvolte Soubor > Nastavení dokumentu.
- 2 Z nabídky vlevo nahoře v okně Nastavení dokumentu proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li změnit velikost kreslicího plátna, zvolte Kreslicí plátno, a pak nastavte jeho velikost a orientaci.
 - Chcete-li změnit barvu kreslicího plátna, zvolte Průhlednost. Vyberte Simulovat barevný papír, pak klepněte na horní vzorek barvy a vyberte novou barvu pomocí dialogového okna Barvy.

 *Změna barvy kreslicího plátna vám umožní vidět dokument tak, jak by mohl vypadat, kdybyste ho vytiskli na barevný papír. Pokud například nakreslíte modrý objekt na žluté pozadí, bude se zdát, že je zelený. Simulace se provede pouze v případě, že není zobrazena mířížka průhlednosti.*

O dělení stránek na dlaždice

Standardně tiskne Illustrator kresbu na jeden list papíru. Pokud je ale kresba větší než dostupné velikosti stránek tiskárny, můžete tisknout na více listů papíru.

Toto rozdělení kreslicího plátna na dostupné velikosti stránek tiskárny se nazývá *dělení na dlaždice*. Volbu dlaždicového rozdělení můžete zvolit v sekci Nastavení v tiskovém dialogovém okně. Chcete-li vidět hranice dlaždicového rozdělení stránek na kreslicím plátně, zvolte Zobrazení > Zobrazovat dělení stránek.



Kreslicí plátno rozdělené na více dlaždicových stránek

Když rozdělíte kreslicí plátno na více dlaždicových stránek, stránky se číslují zleva doprava a shora dolů, počínaje stránkou 1. Tato čísla stránek se zobrazují pouze na obrazovce, ale netisknou se. Čísla stránek umožňují tisk všech stránek v souboru nebo tisk pouze vybraných stránek.


Viz také

„Změna velikosti a orientace stránky“ na stránce 398

„Tisk kresby na více stránek“ na stránce 397

Zvětšení nebo zmenšení zobrazení


Existuje několik způsobů, jak kresbu zvětšit nebo naopak zmenšit.


- Vyberte nástroj lupa  . Ukazatel se změní na zvětšovací lupu se znakem plus uprostřed. Klepněte do středu oblasti, kterou chcete zvětšit, nebo podržte Alt a klepněte do středu oblasti obrazu, kterou chcete zmenšit. Každým klepnutím se zobrazení zvětší nebo zmenší na další přednastavenou hodnotu.
- Vyberte nástroj lupa a tažením kolem oblasti, kterou chcete zvětšit, vytvořte tečkovaný obdélník, nazývaný *ohraničovací rámeček*. Chcete-li ohraničovací rámeček v obraze přemístit, podržte stisknutý mezerník a přetáhněte rámeček na požadované místo.
- Zvolte Zobrazení > Zvětšit nebo Zobrazení > Zmenšit. Každým klepnutím se zobrazení zvětší nebo zmenší na další přednastavenou hodnotu.
- Nastavte úroveň zvětšení v levém dolním rohu hlavního okna nebo v panelu Navigátor.
- Chcete-li soubor zobrazit v měřítku 100 %, zvolte Zobrazení > Skutečná velikost nebo poklepejte na nástroj lupa.
- Chcete-li změnit zobrazení tak, aby vyplnilo okno dokumentu, zvolte Zobrazení > Do celého okna nebo poklepejte na nástroj ručička.

Viz také

Posunutí zobrazené oblasti

Jedním z následujících úkonů můžete zobrazit jinou oblast kreslicího plátna:

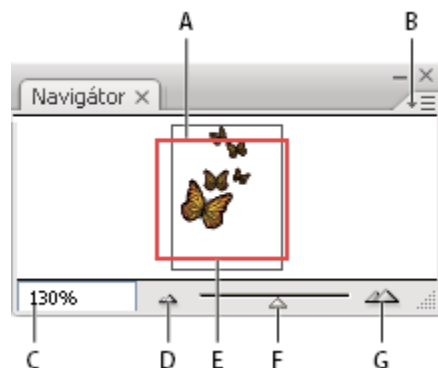
- Vyberte nástroj ručička  a táhněte ve směru, kterým chcete kresbu posunout.
- V panelu Navigátor klepněte v miniaturním zobrazení do oblasti, kterou chcete zobrazit v okně ilustrace. Můžete také přetáhnout náhled zobrazované oblasti (barevný rámeček) do jiné oblasti v miniaturním zobrazení.

 *Chcete-li určit kvalitu zobrazení při používání nástroje ručička, zvolte Úpravy > Předvolby > Jednotky a rychlost zobrazení (Windows) nebo Illustrator > Předvolby > Jednotky a rychlost zobrazení (Mac OS). Přetáhněte jezdec pro nástroj ručička doleva, abyste zlepšili kvalitu zobrazení při jeho posouvání nástrojem ručička nebo doprava, abyste zvýšili rychlost, kterou můžete zobrazení posouvat nástrojem ručička.*

Viz také

Panel Navigátor – přehled

Panel Navigátor (Okna > Navigátor) se používá k rychlé změně zobrazení kresby s použitím miniaturního náhledu. Barevný rámeček v panelu Navigátor (nazývaný *náhled zobrazované oblasti*) odpovídá právě zobrazené oblasti v okně ilustrace.



Panel Navigátor

A. Miniaturní zobrazení obrazu B. Tlačítko nabídky panelu C. Pole zvětšení D. Tlačítko Zmenšit zobrazení E. Náhled zobrazované oblasti F. Posuvník zvětšení G. Tlačítko Zvětšit zobrazení

Panel Navigátor můžete přizpůsobit následujícími způsoby:

- Chcete-li v panelu Navigátor zobrazit i kresbu, která je mimo hranice kreslicího plátna, klepněte v nabídce panelu na příkaz Zobrazovat pouze kreslicí plátno/oblast oříznutí, abyste ho odznačili.
- Chcete-li změnit barvu rámečku zobrazované oblasti, z nabídky panelu vyberte Volby panelu. Vyberte přednastavenou barvu z nabídky Barva nebo poklepejte na barevné pole a zvolte vlastní barvu.
- Chcete-li, aby se čárkované čáry v dokumentu zobrazovaly v panelu Navigátor jako plné čáry, z nabídky panelu vyberte Volby panelu a zvolte Kreslit přerušované čáry jako plné.
- Chcete-li určit velikost, při které se text nahradí v panelu Navigátor šedými pruhy, z nabídky panelu vyberte Volby panelu a zadejte velikost písma v poli Šedě text.



Viz také


„Přizpůsobení pracovní plochy“ na stránce 19

Zobrazení kresby jako obrysů

Adobe Illustrator standardně nastaví zobrazení tak, že se zobrazuje náhled celé kresby v barvách. Můžete ale zvolit zobrazení kresby tak, že budou viditelné pouze její obrysy (neboli *cesty*). Zobrazení kresby bez atributů vybarvení urychlí překreslování obrazovky při práci na složité kresbě.

V režimu Obrysy se připojené soubory standardně zobrazí jako rámečky s X uvnitř. Chcete-li vidět obsah připojených souborů, zvolte Soubor > Nastavení dokumentu, pak nahoře v dialogovém okně zvolte Kreslicí plátno a vyberte Zobrazovat obrazy v režimu Obrysy.

- Chcete-li celou kresbu zobrazovat jako obrisy, zvolte Zobrazení > Obrysy. Zvolte Zobrazení > Náhled, chcete-li se vrátit k zobrazování náhledu kresby v barvách.
- Chcete-li jako obrisy zobrazit všechny kresby v určité vrstvě, podržte klávesu Ctrl (Windows) nebo Apple (Mac OS) a v panelu Vrstvy klepněte na ikonu oka u této vrstvy. Dalším klepnutím se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Mac OS) se vrátíte k barevnému náhledu kresby. Ikona oka má prázdný střed , když je aktivní zobrazení Obrysy, a plný střed , když je aktivní zobrazení Náhled.
- Pokud chcete zobrazovat všechny položky v nevybraných vrstvách jako obrisy, podržte klávesy Alt+Ctrl (Windows) nebo Alt+Apple (Mac OS) a klepněte na ikonu oka u vybrané vrstvy. Nebo z nabídky panelu Vrstvy vyberte Obrysy ostatní.


 *Všechny položky v panelu Vrstvy můžete vrátit do režimu Náhled, když z nabídky panelu Vrstvy zvolíte Náhled všech vrstev.*

Viz také

„Panel Vrstvy – přehled“ na stránce 203

Používání více oken a pohledů

Pro jeden dokument můžete otevřít více oken najednou. Každé okno může mít jiné nastavení zobrazení. Můžete například jedno okno nastavit na velké zvětšení pro provádění detailních úprav objektů a vytvořit jiné okno s menším zvětšením, ve kterém uspořádáte objekty na stránce.

 *(Windows) Více oken můžete uspořádat tak, aby to vyhovovalo vašim potřebám, pomocí voleb z nabídky Okna. Stupňovitě zobrazí okna navrstvená přes sebe od levého horního okraje obrazovky doprava a dolů; Dlaždicově zobrazí okna vedle sebe; Uspořádat ikony uspořádá minimalizovaná okna uvnitř okna programu.*

Alternativou k vytvoření více oken je vytvoření více pohledů. Můžete vytvořit a uložit až 25 pohledů pro každý dokument.

Mezi více okny a více pohledy jsou následující rozdíly:

- Více pohledů se uloží s dokumentem, více oken se neuloží.
- Více oken můžete zobrazit najednou.
- Více pohledů najednou se může objevit pouze v případě, že je otevřeno více oken pro jejich zobrazení. Změna pohledu změní aktuální okno, neotevře se nové okno.

Vytvoření nového okna

- 1 Zvolte Okna > Nové okno.

Vytvoření nového pohledu

- 1 Nastavte požadované zobrazení a pak zvolte Zobrazení > Nový pohled, zadejte název nového pohledu a klepněte na OK.

Přejmenování nebo odstranění pohledu

- 1 Zvolte Zobrazení > Upravit pohledy.

Přepínání mezi pohledy

- 1 Zvolte název pohledu z konce nabídky Zobrazení.

Náhled kresby na konečném výstupním médiu

Illustrator nabízí následující způsoby, jak zobrazit náhled kresby tak, jak bude vypadat po vytištění nebo zobrazení na webu nebo na mobilním zařízení:

Režim Náhled přetisků (Zobrazení > Náhled přetisků) Tento režim poskytuje „náhled tiskových barev“, který aproximuje vzhled prolnutí, průhlednosti a přetisků ve výstupu s barevnými výtažky.

Režim Náhled obrazových bodů (Zobrazení > Náhled obrazových bodů) Tento režim aproximuje, jak bude kresba vypadat rastrovaná a zobrazená ve webovém prohlížeči.

Panel Náhled sloučení průhlednosti (Okna > Náhled sloučení průhlednosti) Zvýrazní oblasti kresby, které splňují určitá kritéria pro sloučení do jedné vrstvy při ukládání nebo tisku.

Kontrolní náhled na obrazovce Aproximuje, jak budou vypadat barvy dokumentu na specifickém typu monitoru nebo výstupním zařízení.

Vyhlazení Dá vektorovým objektům na obrazovce hladší vzhled a poskytne vám lepší představu, jak bude vektorová kresba vypadat po vytištění na PostScriptové® tiskárně. Vyhlazení je užitečné, protože rozlišení obrazovky je poměrně omezené, ale vektorová kresba se často tiskne s vysokým rozlišením. Chcete-li vyhlazení vypnout, zvolte Úpravy > Předvolby > Všeobecné (Windows) nebo Illustrator > Předvolby > Všeobecné (Mac OS), vyberte Vyhlazovat kresbu a klepněte na OK.

Device Central (Soubor > Device Central) Umožňuje prohlédnout si, jak bude dokument vypadat na určitém mobilním telefonu nebo zařízení.

Viz také

„O přetisku“ na stránce 411

„O režimu náhledu obrazových bodů“ na stránce 362

Pravítka, mřížka a vodítka

Používání pravítek

Pravítka vám pomáhají přesně umístit a změřit objekty v okně ilustrace. Pravítka se zobrazují na horní a levé straně okna ilustrace. Místo, kde je na pravítkách 0 (nula), se nazývá *počátek pravítek* (nebo také počátek souřadnic). Výchozí počátek pravítek je v levém dolním rohu kreslicího plátna.

- Chcete-li pravítka zobrazit, zvolte Zobrazení > Zobrazovat pravítka.
- Chcete-li pravítka skrýt, zvolte Zobrazení > Skrýt pravítka.
- Chcete-li změnit počátek pravítek, přesuňte ukazatel do levého horního rohu okna ilustrace, kde se protínají pravítka, a pak táhněte ukazatel do místa, kam chcete umístit nový počátek pravítek.

Při tažení se v okně a na pravítkách objeví zaměřovací kříž, který označuje měnící se počátek souřadnic.

Poznámka: *Změna počátku pravítek ovlivní dlaždicové skládání vzorků.*

- Chcete-li obnovit výchozí počátek pravítek, poklepejte na levý horní roh okna ilustrace, kde se pravítka protínají.
- Poznámka:** *Pravítka jsou také k dispozici pro jednotlivé oblasti oříznutí. Chcete-li nastavit pravítka kolem oblastí oříznutí, poklepáním na nástroj oříznutí otevřete dialogové okno Volby oblasti oříznutí a vyberte Zobrazit pravítka oblasti oříznutí.*


Změna jednotek měření

Výchozí jednotkou měření v Illustratoru jsou body (jeden bod se rovná 0,3528 milimetru). Můžete změnit jednotky, které Illustrator používá pro všeobecná měření, tahy a text. Při zadávání hodnot do polí můžete použít jiné než výchozí jednotky.

- Chcete-li změnit výchozí jednotky měření, zvolte Úpravy > Předvolby > Jednotky a rychlost zobrazení (Windows) nebo Illustrator > Předvolby > Jednotky a rychlost zobrazení (Mac OS), a pak vyberte jednotky pro volby Všeobecné, Tahy a Text. Pokud je v předvolbách Text vybraná volba Zobrazit asijské volby, můžete také vybrat specifické jednotky pro asijský text.

Poznámka: *Jednotky z volby „Všeobecné“ ovlivňují pravítka, měření vzdálenosti mezi body, přemísťování a transformování objektů, nastavení rozestupů mřížky a vodítek a vytváření tvarů.*

- Chcete-li nastavit všeobecné jednotky měření pouze pro platný dokument, zvolte Soubor > Nastavení dokumentu, vyberte Kreslicí plátno z nabídky vlevo nahoře v dialogovém okně Nastavení dokumentu, nastavte jednotky měření, které chcete používat, a klepněte na OK.
- Chcete-li při zadávání hodnoty do pole změnit jednotky, přidejte za hodnotu některou z následujících zkratk: ", palec, palce, palců, milimetr, milimetry, milimetrů, mm, Q (jeden Q se rovná 0,25 mm), centimetr, centimetry, centimetrů, cm, body, bodů, b, p, pica, pc, pixel, pixelů a ob.

 Při současném používání pica a bodů můžete zadávat hodnoty jako XpY, kde X je počet pica a Y je počet bodů (například 12p6 je 12 pica a 6 bodů).

Používání mřížky

Mřížka se zobrazuje za kresbou v okně ilustrace a netiskne se.

- Chcete-li používat mřížku, zvolte Zobrazení > Zobrazovat mřížku.
- Chcete-li mřížku skrýt, zvolte Zobrazení > Skrýt mřížku.
- Chcete-li objekty přitahovat k čarám mřížky, zvolte Zobrazení > Přitahovat na mřížku, vyberte objekt, který chcete přesunout, a táhněte ho na požadované místo.

Když se okraje objektu dostanou do vzdálenosti do 2 obrazových bodů od čáry mřížky, přitáhnou se k ní.

Poznámka: Když je vybraná volba Zobrazení > Náhled obrazových bodů, volba Přitahovat na mřížku se změní na Přitahovat na obrazové body.

- Chcete-li určit rozestupy mezi čarami mřížky, styl mřížky (čáry nebo body), barvu mřížky, nebo zda se mřížka objeví před kresbou nebo za kresbou, zvolte Úpravy > Předvolby > Vodítka a mřížka (Windows) nebo Illustrator > Předvolby > Vodítka a mřížka (Mac OS).

Používání vodítek


Vodítka pomáhají zarovnat text a grafické objekty. Můžete vytvořit vodítka (rovné svislé nebo vodorovné čáry) a vodící objekty (vektorové objekty, které převedete na vodítka). Vodítka se podobně jako mřížka netisknou.

Můžete zvolit jeden ze dvou stylů vodítek – tečky nebo čáry – a můžete změnit barvu vodítek, buď na předdefinovanou barvu nebo na barvu, kterou vyberete v dialogu pro výběr barvy. Standardně jsou vodítka odemknutá, takže je můžete přemístit, změnit, odstranit nebo převést zpět na objekt, ale můžete je také zamknout na místě.

- Chcete-li vodítka zobrazit nebo skrýt, zvolte Zobrazení > Vodítka > Zobrazovat vodítka nebo Zobrazení > Vodítka > Skrýt vodítka.
- Chcete-li změnit nastavení vodítek, zvolte Úpravy > Předvolby > Vodítka a mřížka (Windows) nebo Illustrator > Předvolby > Vodítka a mřížka (Mac OS).
- Chcete-li vodítka zamknout, zvolte Zobrazení > Vodítka > Zamknout vodítka.

Vytváření vodítek

- 1 Pokud se pravítka nezobrazují, zvolte Zobrazení > Zobrazovat pravítka.
- 2 Umístěte ukazatel na levé pravítko, pokud chcete vytvořit svislé vodítko, nebo na horní pravítko, chcete-li vytvořit vodorovné vodítko.
- 3 Přetáhněte vodítko do požadované polohy.
Můžete také převést vektorové objekty na vodítka tím, že je vyberete a zvolíte Zobrazení > Vodítka > Vytvořit vodítka.

 Práci s větším počtem vodítek si můžete usnadnit tím, že je přesunete do samostatné vrstvy.

Přemístění, odstranění nebo uvolnění vodítek

- 1 Pokud jsou vodítka zamknutá, zvolte Zobrazení > Vodítka > Zamknout vodítka.

- 2 Provedte libovolný z následujících úkonů:
 - Přemístěte vodítko přetažením nebo kopírováním.
 - Odstraňte vodítko stisknutím klávesy Backspace (Windows) nebo Delete (Mac OS) nebo příkazem Úpravy > Vymout nebo Úpravy > Odstranit.
 - Odstraňte všechna vodítka najednou příkazem Zobrazení > Vodítka > Odstranit vodítka.
 - Uvolněte vodítko a převedte ho zpět na normální grafický objekt tím, že ho vyberete a zvolíte Zobrazení > Vodítka > Uvolnit vodítka.

Přítahování objektů na kotevní body a vodítka

- 1 Zvolte Zobrazení > Přítahovat do bodu.
- 2 Vyberte objekt, který chcete přesunout, a umístěte ukazatel přesně do bodu, který chcete zarovnat na kotevní bod nebo vodítko.
> **Důležité:** Při přítahování do bodu záleží zarovnávání na poloze ukazatele, ne na okrajích taženého objektu.
- 3 Přetáhněte objekt na požadované místo.
Když se ukazatel dostane do vzdálenosti dvou obrazových bodů od kotevního bodu nebo vodítka, přitáhne se do tohoto bodu. Když se objekt přitáhne, ukazatel se změní z vyplněné šipky na prázdnou šipku.

O automatických vodítkách

Automatická vodítka jsou dočasná „přitahující“ vodítka, která pomáhají vytvářet, zarovnávat, upravovat a transformovat objekty ve vztahu k ostatním objektům. Chcete-li aktivovat automatická vodítka, zvolte Zobrazení > Automatická vodítka.

Automatická vodítka můžete používat následujícími způsoby:

- Když vytváříte objekt nástrojem pero nebo nástroji tvarů, použijte automatická vodítka k umístění kotevních bodů nového objektu vzhledem k existujícímu objektu.
- Když přemísťujete objekt, použijte automatická vodítka k zarovnání kurzoru na konstrukční vodítka a existující cesty. Zarovnání je založeno na poloze ukazatele, ne na okrajích objektu, takže si dejte pozor, abyste klepnuli přesně na bod, který chcete zarovnat.
- Při transformování objektu se automatická vodítka zobrazí automaticky, aby vám pomáhala při transformování.
Nastavením předvoleb automatických vodítek můžete určit, kdy a jak se automatická vodítka objeví.
Poznámka: Když je zapnutý příkaz Přítahovat na mřížku, nemůžete automatická vodítka použít (přestože je příkaz v nabídce vybrán).

Předvolby automatických vodítek

Zvolte Úpravy > Předvolby > Automatická vodítka a řezy (Windows) nebo Illustrator > Předvolby > Automatická vodítka a řezy (Mac OS) a nastavte následující předvolby:

Textové popisy Zobrazí při práci s kurzorem informace o pozici, na kterou je právě kurzor přítahován (například *střed*).

Konstrukční vodítka Zobrazí při používání automatických vodítek v souboru vodící čáry.

Transformační nástroje Zobrazí informace při změně měřítka, otáčení a zkosení objektů.


Zvýrazňování objektů Zvýrazní objekt pod ukazatelem, když kolem něj táhnete.

Úhly Nastaví úhly, pod kterými chcete kreslit vodící čáry z kotevních bodů blízkého objektu. Můžete nastavit až šest úhlů. Zadejte úhel do vybraného pole Úhly, vyberte sadu úhlů z rozbalovací nabídky Úhly, nebo vyberte sadu úhlů z rozbalovací nabídky a změňte některé z hodnot v polích, abyste sadu úhlů přizpůsobili. V náhledu se odráží vaše nastavení.

Tolerance přítahování Určuje vzdálenost v obrazových bodech, ve které musí být ukazatel od jiného objektu, aby se automatická vodítka uplatnila.

Měření vzdálenosti mezi objekty

Nástroj měřítko počítá vzdálenost mezi libovolnými dvěma body a zobrazí výsledek v panelu Informace.

- 1 Vyberte nástroj měřítko .
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Klepněte na dva body, jejichž vzájemnou vzdálenost chcete změřit.
 - Klepněte na první bod a táhněte ukazatelem do druhého bodu. Podržení klávesy Shift při tažení omezí pohyb nástroje na násobky 45°.

Panel Informace ukazuje vzdálenost na ose x a y , absolutní vodorovnou a svislou polohu, celkovou vzdálenost a naměřený úhel.

Panel Informace – přehled

Panel Informace (Okna > Informace) se používá k získání informací o oblasti pod ukazatelem a o vybraných objektech.

- Když je vybraný objekt a je aktivní nástroj pro výběr, v panelu Informace se zobrazují souřadnice x a y objektu, a jeho šířka (S) a výška (V). Hodnoty pro šířku a výšku jsou ovlivněny volbou Použít hranice náhledu ve všeobecných předvolbách. Když je vybraná volba Použít hranice náhledu, Illustrator zahrne tloušťku tahu (a další atributy, jako jsou vržené stíny) do rozměrů objektu. Když volba Použít hranice náhledu není vybraná, Illustrator měří pouze rozměry určené vektorovou cestou objektu.
- Při používání nástroje pero nebo přechod nebo při přesouvání výběru se v panelu Informace v průběhu tažení zobrazuje změna x (S), změna y (V), vzdálenost (D) a úhel \angle .
- Při používání nástroje lupa se v panelu Informace zobrazuje faktor zvětšení a souřadnice x a y po uvolnění tlačítka myši.
- Při používání nástroje změna velikosti se po provedení změny v panelu Informace zobrazí změna šířky (S) a výšky (V) v procentech a nová šířka (S) a výška (V). Při používání nástrojů otáčení nebo zrcadlení se v panelu Informace zobrazují souřadnice středu objektu a úhel natočení \angle nebo zrcadlení \angle .
- Při používání nástroje zkosení se v panelu Informace zobrazují souřadnice středu objektu, úhel osy zkosení \angle a míra zkosení \square .
- Při používání nástroje štětec se v panelu Informace zobrazují souřadnice x a y a název právě používané stopy štětce.
- Z nabídky panelu vyberte Zobrazit volby nebo klepnutím na dvojitou šipku na štítku panelu zobrazte hodnoty pro barvu výplně a tahu vybraného objektu a název případného vzorku, přechodu nebo odstínu aplikovaného na vybraný objekt.

Poznámka: Když vyberete více objektů, zobrazí se v panelu Informace pouze ty informace, které jsou stejné pro všechny vybrané objekty.

Nastavení předvoleb

O předvolbách

Předvolby jsou volby, které určují způsob, jak má Illustrator pracovat, včetně voleb pro zobrazení, nástroje, jednotky pravítek a export informací. Předvolby se ukládají do souboru nazvaného AIPrefs (Windows) nebo Adobe Illustrator Prefs (Mac OS), který se otevře při každém spuštění Illustratoru. Chcete-li se vrátit k výchozím nastavením Illustratoru, můžete odstranit nebo přejmenovat soubor předvoleb a znovu spustit Illustrator. To může být užitečné, pokud máte s aplikací nějaké problémy.

Poznámka: Můžete také bezpečně odstranit celou složku Nastavení Adobe Illustrator CS3. Tato složka obsahuje různé předvolby, které se mohou vytvořit znovu.

Předvolby se nastavují v dialogovém okně Předvolby. Chcete-li otevřít dialogové okno Předvolby, zvolte Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Illustrator > Předvolby (Mac OS), a zvolte typ předvoleb, které chcete zobrazit. Chcete-li přepnout mezi různými volbami v dialogovém okně Předvolby, vyberte volbu z nabídky vlevo nahoře v dialogovém okně Předvolby. Můžete také klepnutím na Další zobrazit následující volby nebo klepnutím na Předcházející zobrazit předcházející volby.

O zásuvných modulech

Zásuvné moduly jsou programy, které přidávají funkce do Adobe Illustratoru. S programem se dodává řada zásuvných modulů pro vytváření speciálních efektů, které se automaticky instalují do složky Zásuvné moduly ve složce Illustratoru.

Můžete nainstalovat libovolné komerční zásuvné moduly, vyvinuté pro Photoshop nebo Illustrator. Chcete-li nainstalovat zásuvný modul od Adobe Systems, použijte jeho instalátor, pokud se dodává. Jinak přetáhněte kopii modulu do složky Zásuvné moduly uvnitř složky Illustratoru. Pak restartujte Illustrator, aby se zásuvné moduly načetly. Chcete-li nainstalovat zásuvný modul od jiného dodavatele, postupujte podle instalačních pokynů, dodávaných spolu se zásuvným modulem.

Poznámka: Otevřená architektura Adobe Illustratoru umožňuje, aby vývojáři mimo Adobe vytvářeli další funkce přístupné z Adobe Illustratoru. Pokud se zajímáte o vytváření zásuvných modulů kompatibilních s Adobe Illustratorem, podívejte se na americké webové stránky Adobe Systems na www.adobe.com.

Obnovení, vrácení zpět a automatizace

Vrácení a opakované provedení změn

Příkazy Zpět a Znovu umožňují vzít zpět nebo znovu provést operace a opravit tak během práce případné chyby. Můžete dokonce vzít zpět nebo znovu provést operaci i poté, co jste zvolili příkaz Uložit (ale ne v případě, že jste soubor zavřeli a pak znovu otevřeli).

- 1 Zvolte Úpravy > Zpět nebo Úpravy > Znovu.

Opakovaným použitím příkazu Zpět můžete vrátit zpět neomezený počet operací (závislý na velikosti paměti). Pokud je provedená operace nevratná, příkaz Zpět je ztlumený.

Obnovení naposledy uložené verze

Můžete obnovit soubor do stavu naposledy uložené verze (ale ne v případě, že jste soubor zavřeli a pak znovu otevřeli). Tuto akci nelze vzít zpět.

- 1 Zvolte Soubor > Obnovit.

Automatizace úloh

Grafický design je oblast charakteristická kreativitou, ale některé stránky skutečné práce s ilustracemi se mohou často opakovat. Ve skutečnosti asi dospějete k závěru, že čas, který strávíte umístováním a nahrazováním obrazů, opravami chyb a přípravou souborů pro tisk a publikování na webu, často omezuje dobu, kterou byste mohli věnovat tvůrčí práci.

Illustrator nabízí řadu způsobů, jak zautomatizovat mnohé opakující se úkony, které musíte provádět, a nechá vám tak více času na tvůrčí část vaší práce.

Akce je posloupnost úkonů, které se nahrají při práci s Illustratorem – příkazy z nabídek, nastavování voleb nástrojů, vybírání objektů a podobně. Při přehrávání akce Illustrator provádí všechny zaznamenané úkony za vás.

S Illustratorem jsou dodávány předem nahrané akce, které vám pomohou při provádění běžných úloh. Tyto akce se instalují jako výchozí sada akcí v panelu Akce při instalaci aplikace Illustrator.

Skript je posloupnost příkazů, které zadávají počítači řadu operací. Tyto operace se mohou týkat pouze Illustratoru nebo mohou používat i jiné aplikace, například textový procesor, tabulkový kalkulátor nebo databázové programy. Illustrator obsahuje výchozí skripty, které vám pomohou při provádění běžných úloh. Pro přístup k těmto skriptům se používá příkaz Soubor > Skripty.

Grafiky řízené daty zjednodušují způsob společné práce grafiků a vývojářů v prostředí s velkými objemy vydávaných materiálů.

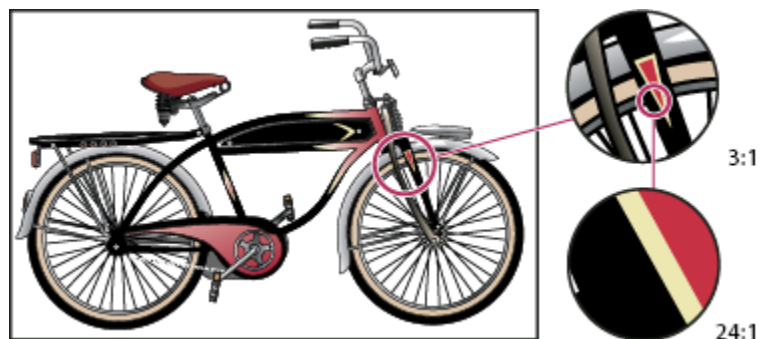
Kapitola 3: Kreslení

Cesty můžete kreslit a upravovat pomocí sady nástrojů a technik, které jsou společné pro Adobe Illustrator, InDesign a Photoshop. Můžete nakreslit cesty v těchto aplikacích a pak je libovolně kopírovat a vkládat mezi těmito programy. Také můžete vytvářet symboly pro používání v programech Adobe Illustrator i Adobe Flash.

Základy kreslení

O vektorových grafikách

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



Příklad vektorového obrazu při různých úrovních zvětšení

Vektorové grafiky můžete libovolně přemísťovat nebo měnit bez ztráty detailů nebo zřetelnosti, protože jsou nezávislé na rozlišení – zachovají si ostré hrany i při změně velikosti, při tisku na PostScriptové tiskárně, při uložení do souboru PDF, nebo při importu do aplikace pracující s vektorovou grafikou. V důsledku toho jsou vektorové grafiky nejlepší volbou pro kresby, jako jsou například loga, které budou používány v různých velikostech a pro různá výstupní média.

Příkladem vektorových grafik jsou vektorové objekty, které vytvoříte pomocí nástrojů pro kreslení a vytváření tvarů v Adobe Creative Suite. K duplikování vektorových grafik mezi komponentami Creative Suite můžete použít příkazy Kopírovat a Vložit.

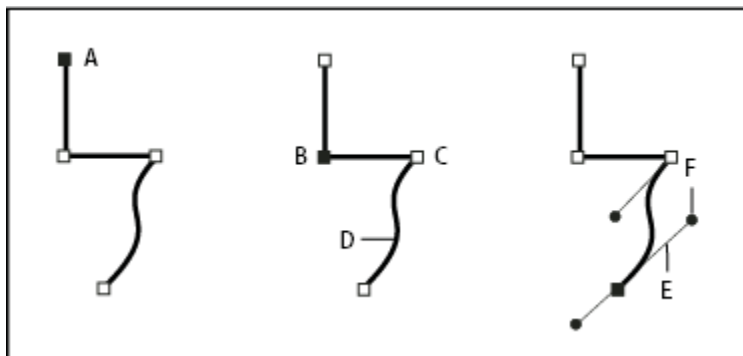
Viz také

„O bitmapových obrazech“ na stránce 251

O cestách

Při kreslení vytváříte čáru, která se nazývá *cesta*. Cesta je tvořena jedním nebo více přímými nebo zakřivenými *segmenty*. Začátek a konec každého segmentu jsou označeny *kotevními body*, které fungují jako špendlíky, držící na místě drát. Cesta může být *uzavřená* (například kružnice) nebo *otevřená*, se zřetelnými *koncovými body* (například vlnovka).

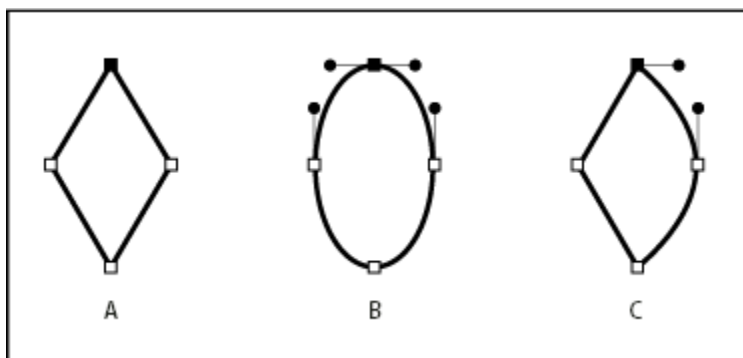
Tvar cesty můžete změnit přetažením jejích kotevních bodů, *směrových bodů* na koncích *směrových úseček*, které se objevují u kotevních bodů, nebo samotných segmentů cesty.



Součásti cesty

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

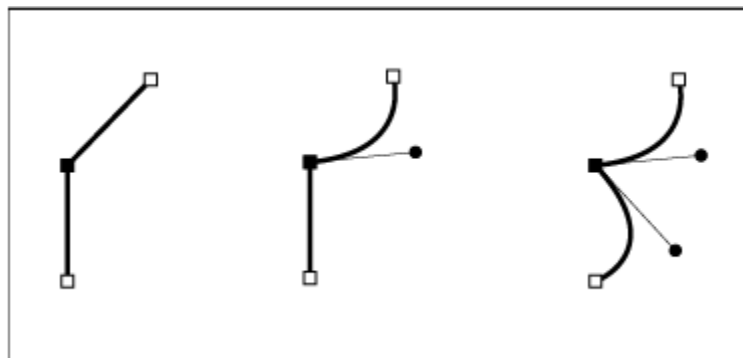
Cesty mohou mít dva typy kotevních bodů: rohové body a hladké body. V *rohovém bodě* cesta ostře mění směr. V *hladkém bodě* jsou segmenty cesty spojené jako plynulá křivka. Cestu můžete nakreslit s použitím libovolné kombinace rohových a hladkých bodů. Pokud nakreslíte nesprávný typ bodu, můžete ho kdykoliv změnit.



Body na cestě

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

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



Rohový bod může spojovat přímé i zakřivené segmenty.

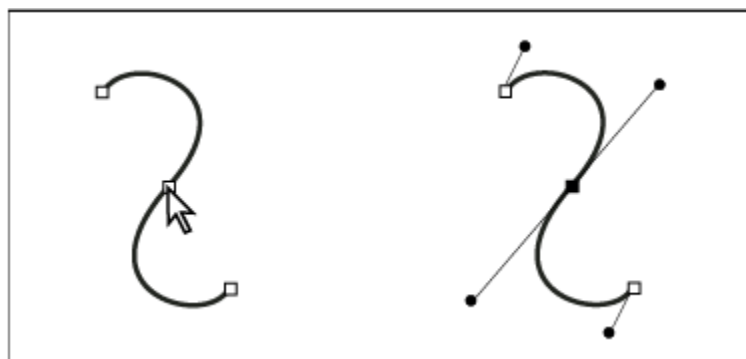
Poznámka: Nezaměňujte rohové a hladké body s přímými a zakřivenými segmenty.

Obrys cesty se nazývá *tah*. Barva nebo přechod aplikovaný na otevřenou nebo uzavřenou vnitřní oblast cesty se nazývá *výplň*. Tah může mít tloušťku (šířku), barvu a vzorek přerušování (Illustrator a InDesign) nebo stylizovaný vzorek čáry (InDesign). Když vytvoříte cestu nebo tvar, můžete změnit vlastnosti jejího tahu a výplně.

V InDesignu se pro každou cestu zobrazuje také *středový bod*, který označuje střed tvaru, ale není součástí samotné cesty. Tento bod můžete použít k přetažení cesty, zarovnání cesty s jinými prvky nebo k výběru všech kotevnicích bodů cesty. Středový bod je vždy viditelný; nelze ho skrýt ani odstranit.

O směrových úsečkách a směrových bodech

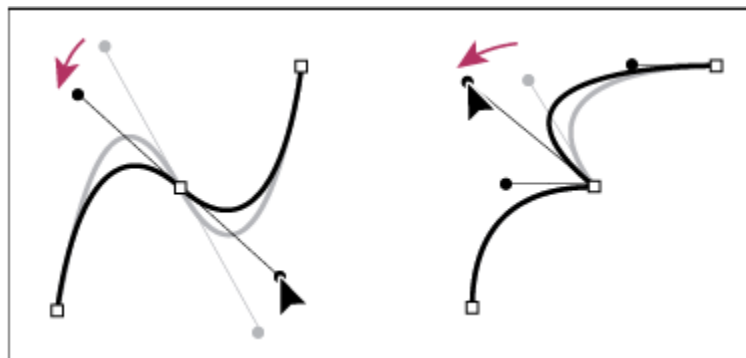
Když vyberete kotevní bod, který spojuje zakřivené segmenty (nebo vyberete samotný segment), u kotevnicích bodů spojujících segmenty se zobrazí *směrová táhla*, která se skládají ze *směrových úseček*, které končí ve *směrových bodech*. Úhel a délka směrových úseček určuje tvar a velikost zakřivených segmentů. Přemístováním směrových bodů se mění tvar křivky. Směrové úsečky se neobjeví v konečném výstupu.



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

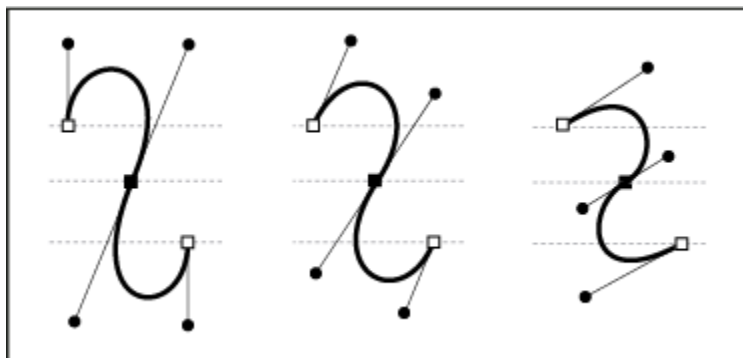
Hladký bod má vždy dvě směrové úsečky, které se pohybují společně jako jedna přímá úsečka. Když přesunete směrovou úsečku hladkého bodu, zakřivené segmenty na obou stranách bodu se nastaví současně a zachová se plynulost křivky v tomto kotevním bodě.

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



Nastavení směrových úseček hladkého bodu (vlevo) a rohového bodu (vpravo)

Směrové úsečky jsou vždy tangenciální (kolmé k poloměru) ke křivce v kotevním bodě. Úhel každé směrové úsečky určuje sklon křivky a délka každé směrové úsečky určuje výšku nebo hloubku oblouku.



Přemístění a změna délky směrových úseček mění sklon křivek.

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

Nastavení vzhledu směrových úseček a směrových bodů

Při práci s kotevními body a cestami může být někdy potřeba zobrazit směrové úsečky (táhla), zatímco jindy by se vám mohly plést. Můžete zobrazit nebo skrýt směrové úsečky pro více vybraných kotevních bodů. Pro jeden kotevní bod jsou směrové úsečky vždy zobrazené.



Můžete nastavit zobrazení nebo skrytí směrových úseček pro jednotlivé výběry, nebo můžete nastavit předvolbu zobrazování směrových úseček.

Video o nastavování směrových úseček a bodů najdete na www.adobe.com/go/vid0037_cz.

Viz také

„Nastavení předvoleb pro vybírání“ na stránce 186




Zobrazení nebo skrytí směrových úseček pro vybrané kotevní body

- 1 Nástrojem pro přímý výběr vyberte požadované kotevní body.
- 2 V ovládacím panelu klepněte na ikonu **Zobrazit táhla** pro více vybraných kotevních bodů  nebo na ikonu **Skrýt táhla** pro více vybraných kotevních bodů .

Poznámka: Také můžete nastavit předvolbu, aby se vždy zobrazovala nebo vždy skryla táhla, když je vybráno více kotevních bodů.

Nastavení předvoleb zobrazení směrových bodů a směrových úseček




- 1 Zvolte **Úpravy > Předvolby > Výběr a zobrazení kotevních bodů (Windows)** nebo **Illustrator > Předvolby > Výběr a zobrazení kotevních bodů (Mac OS)**.
- 2 V oblasti **Zobrazení kotevních bodů a táhel** určete libovolné z následujících voleb:

Táhla	Určuje zobrazení koncových bodů táhel (směrových bodů):
	<ul style="list-style-type: none">  Zobrazí směrové body jako malé plné kroužky.
	<ul style="list-style-type: none">  Zobrazí směrové body jako velké plné kroužky.
	<ul style="list-style-type: none">  Zobrazí směrové body jako křížky.

Zobrazit táhla, když je vybráno více kotevnických bodů	Zobrazí směrové úsečky u všech vybraných kotevnických bodů, když vyberete objekt pomocí nástroje pro přímý výběr nebo nástrojem pro výběr skupiny. Pokud tuto volbu nevyberete, budou se směrové úsečky zobrazovat u kotevnického bodu, pokud je to jediný vybraný bod na dané cestě, nebo pokud je vybraný segment beziérovky pro danou směrovou úsečku a není vybraný kotevní bod, ze kterého je směrová úsečka vytažena.
--	---

Nastavení předvoleb velikosti kotevnických bodů


- 1 Zvolte Úpravy > Předvolby > Výběr a zobrazení kotevnických bodů (Windows) nebo Illustrator > Předvolby > Výběr a zobrazení kotevnických bodů (Mac OS).
- 2 V oblasti Zobrazení kotevnických bodů a táhel určete libovolné z následujících voleb:

Kotvy	Určuje zobrazení kotevnických bodů: <ul style="list-style-type: none"> •  Zobrazí vybrané i nevybrané kotevní body jako malé tečky. •  Zobrazí vybrané kotevní body jako velké tečky a nevybrané kotevní body jako malé tečky. •  Zobrazí vybrané i nevybrané kotevní body jako velké tečky.
Zvýraznit kotevní body při najetí myši	Zvýrazní kotevní bod, na kterém je umístěn kurzor myši.

Kreslení jednoduchých čar a tvarů



Kreslení přímých čar nástrojem segment čáry

Když chcete kreslit jednotlivé přímé segmenty čáry, použijte nástroj segment čáry. Video o používání nástroje segment čáry najdete na www.adobe.com/go/vid0036_cz.

- 1 Vyberte nástroj segment čáry .
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Umístěte ukazatel na místo, kde má čára začínat, a táhněte do místa, kde chcete, aby končila.
 - Klepněte na místo, kde má čára začínat, a určete délku a úhel čáry. Pokud chcete čáru vyplnit platnou barvou výplně, vyberte Vyplnit čáru. Pak klepněte na OK.

Viz také

Kreslení obdélníků a čtverců

- 1 Vyberte nástroj obdélník  nebo nástroj zaoblený obdélník .
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li nakreslit obdélník, táhněte diagonálně, dokud nebude mít obdélník požadovanou velikost.

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

Video o používání nástrojů tvarů najdete na www.adobe.com/go/vid0036_cz.


Viz také

Změna poloměru rohů zaobleného obdélníku

Poloměr rohů určuje zaoblení rohů obdélníku.

- Chcete-li změnit výchozí poloměr rohů, zvolte Úpravy > Předvolby > Všeobecné (Windows) nebo Illustrator > Předvolby > Všeobecné (Mac OS) a zadejte novou hodnotu pro Poloměr rohů. Nebo vyberte nástroj zaoblený obdélník, klepněte do okna dokumentu a zadejte novou hodnotu pro Poloměr rohů. Výchozí poloměr rohů se aplikuje pouze na nové zaoblené obdélníky, které nakreslíte, ne na již existující zaoblené obdélníky.
- Chcete-li změnit poloměr rohů při tažení nástrojem zaoblený obdélník, stiskněte klávesu šipka nahoru nebo šipka dolů. Když mají rohy požadované zaoblení, klávesu uvolněte.
- Chcete-li při tažení nástrojem zaoblený obdélník vytvořit hranaté rohy, stiskněte klávesu šipka doleva.
- Chcete-li při tažení nástrojem zaoblený obdélník vytvořit maximálně zaoblené rohy, stiskněte klávesu šipka doprava.

Kreslení elips

1 Vyberte nástroj elipsa .

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:


- Šikmým tažením určete požadovanou velikost elipsy.
- Klepněte do místa, kde má být levý horní roh ohraničovacího rámečku elipsy. Určete šířku a výšku elipsy a klepněte na OK.

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

Video o používání nástrojů tvarů najdete na www.adobe.com/go/vid0036_cz.

Viz také

Kreslení mnohoúhelníků

1 Vyberte nástroj mnohoúhelník .

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:


- Tažením určete požadovanou velikost mnohoúhelníka. Táhněte ukazatelem po oblouku, chcete-li mnohoúhelník natočit. Stiskněte klávesu šipka nahoru nebo šipka dolů, abyste přidali nebo odebrali strany mnohoúhelníku.
- Klepněte v místě, kde má být střed hvězdy. Určete poloměr a počet stran mnohoúhelníku a klepněte na OK.

 Trojúhelníky jsou také mnohoúhelníky! Můžete je kreslit stejně jako jakékoliv jiné mnohoúhelníky.

Video o používání nástrojů tvarů najdete na www.adobe.com/go/vid0036_cz.

Viz také



Kreslení hvězd

- 1 Vyberte nástroj hvězda .
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Tažením určete požadovanou velikost hvězdy. Táhněte ukazatelem po oblouku, chcete-li hvězdu natočit. Stiskněte klávesu šipka nahoru nebo šipka dolů, abyste přidali nebo odebrali vrcholy hvězdy.
 - Klepněte v místě, kde chcete umístit střed hvězdy. V poli Poloměr 1 určete vzdálenost od středu hvězdy k jejím vnitřním vrcholům. V poli Poloměr 2 určete vzdálenost od středu hvězdy k jejím vnějším vrcholům. V poli Vrcholů určete, kolik má mít hvězda vrcholů. Pak klepněte na OK.

Video o používání nástrojů tvarů najdete na www.adobe.com/go/vid0036_cz.

Viz také


Kreslení oblouků

- 1 Vyberte nástroj oblouk .
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Umístěte ukazatel na místo, kde má oblouk začínat, a táhněte do místa, kde chcete, aby končil.
 - Klepněte v místě, kde chcete, aby oblouk začínal. V dialogovém okně klepněte na čtvereček v ikoně umístění vztažného bodu , a tím určete bod, ze kterého se bude oblouk kreslit. Pak nastavte libovolné z následujících voleb a klepněte na OK.
 - Délka osy X** Určuje šířku oblouku.
 - Délka osy Y** Určuje výšku oblouku.
 - Text** Určuje, zda chcete vytvořit otevřenou nebo zavřenou cestu.
 - Základna podél** Určuje směr oblouku. Zvolte Osa X nebo Osa Y podle toho, zda chcete kreslit základnu oblouku podél vodorovné (x) nebo svislé (y) osy.
 - Sklon** Určuje směr sklonu oblouku. Zadejte záporné číslo, chcete-li aby byl sklon konkávní (vydutý dovnitř). Zadejte kladné číslo, chcete-li, aby byl sklon konvexní (vypouklý ven). Sklon 0 vytvoří rovnou čáru.
 - Vyplnit oblouk** Vyplní oblouk platnou barvou výplně.

Poznámka: Chcete-li při nastavování voleb zobrazovat dynamický náhled oblouku, poklepejte na nástroj oblouk v panelu nástrojů.

Viz také

Kreslení spirál

- 1 Vyberte nástroj spirála .
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Tažením určete požadovanou velikost spirály. Táhněte ukazatelem po oblouku, chcete-li spirálu natočit.
 - Klepněte v místě, kde chcete, aby spirála začínala. V dialogovém okně nastavte libovolné z následujících voleb a klepněte na OK.
 - Poloměr** Určuje vzdálenost od středu k nejvzdálenějšímu bodu spirály.

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

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

Styl Určuje směr spirály.


Viz také

Kreslení mřížek


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

Viz také

Kreslení obdélníkových mřížek

1 Vyberte nástroj obdélníková mřížka .

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Tažením určete požadovanou velikost mřížky.
- Klepnutím určete vztahný bod mřížky. V dialogovém okně klepněte na čtvereček v ikoně umístění vztahného bodu , a tím určete bod, ze kterého se bude mřížka kreslit. Pak nastavte libovolné z následujících voleb a klepněte na OK.

Výchozí velikost Určuje celkovou šířku a výšku mřížky.


Vodorovné oddělovače Určuje počet vodorovných čar, které chcete umístit mezi horní a dolní okraj mřížky. Hodnota Asymetrie určuje, nakolik jsou vodorovné dělicí čáry zhuštěné směrem k hornímu nebo dolnímu okraji mřížky.

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


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

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

Kreslení kruhových (polárních) mřížek

1 Vyberte nástroj polární mřížka .

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Tažením určete požadovanou velikost mřížky.
- Klepnutím určete vztahný bod mřížky. V dialogovém okně klepněte na čtvereček v ikoně umístění vztahného bodu , a tím určete bod, ze kterého se bude mřížka kreslit. Pak nastavte libovolné z následujících voleb a klepněte na OK.

Výchozí velikost Určuje celkovou šířku a výšku mřížky.

Soustředné oddělovače Určuje počet kruhových soustředných rozdělovacích kružnic, která chcete do mřížky umístit. Hodnota Asymetrie určuje, nakolik jsou soustředné dělicí čáry zhuštěné směrem k vnitřku nebo k vnějšímu okraji mřížky.

Radiální oddělovače Určuje počet radiálních rozdělovacích čar, které chcete umístit mezi střed a obvod mřížky. Hodnota Asymetrie určuje, nakolik jsou radiální dělicí čáry ve mřížce zhuštěné směrem proti směru nebo po směru hodinových ručiček.

Vytvořit z elips složenou cestu Převeďte soustředné kružnice na samostatné složené cesty a vyplní každou druhou kružnici.

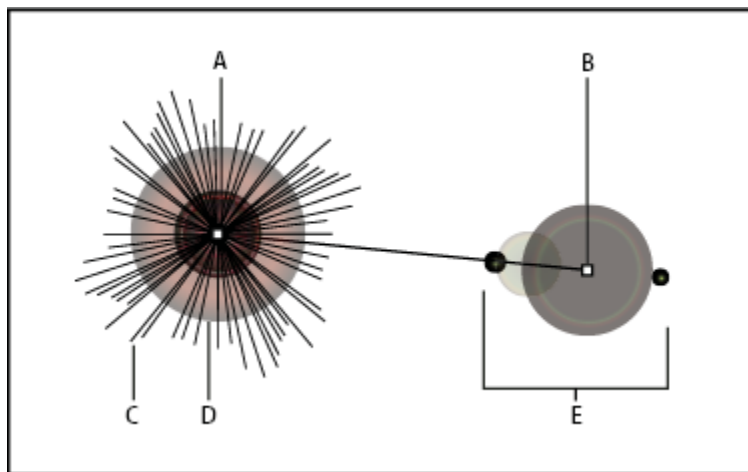
Vyplnit mřížku Vyplní mřížku platnou barvou výplně (jinak se výplň nastaví na žádnou).

Kreslení odlesků

Vytvoření odlesku

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

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





Součásti odlesku

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

Viz také

Vytvoření výchozího odlesku

- 1 Vyberte nástroj odlesk .
- 2 Se stisknutou klávesou Alt klepněte na místo, kam chcete umístit středové táhlo odlesku.

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

Nakreslení odlesku

- 1 Vyberte nástroj odlesk.
- 2 Stisknutím tlačítka myši umístěte středové táhlo odlesku, pak tažením nastavte velikost středu, velikost aureoly a úhel natočení paprsků.
Stiskněte Shift před uvolněním tlačítka myši, chcete-li omezit paprsky na nastavený úhel. Stisknutím klávesy šipka nahoru nebo šipka dolů přidejte nebo odstraňte paprsky. Stiskněte Ctrl (Windows) nebo Apple (Mac OS), chcete-li zachovat střed odlesku konstantní.
- 3 Až budou střed, aureola a paprsky podle vašich představ, uvolněte tlačítko myši.
- 4 Znovu stiskněte tlačítko myši a táhněte, abyste k odlesku přidali prstence a umístili koncové táhlo.

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

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

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


Vytvoření odlesku s použitím dialogového okna Volby nástroje odlesk

- 1 Vyberte nástroj odlesk a klepněte na místě, kam chcete umístit středové táhlo odlesku.
- 2 V dialogovém okně Volby nástroje odlesk proveďte libovolné z následujících úkonů a pak klepněte na OK:
 - Určete celkový průměr, krytí a jas středu odlesku.
 - Určete nárůst aureoly v procentech celkové velikosti a určete rozmazání aureoly (0 je ostrá a 100 je rozostřená).
 - Pokud chcete, aby odlesk obsahoval paprsky, vyberte Paprsky a určete počet paprsků, nejdelší paprsek (v procentech z průměrného paprsku), a rozmazání paprsků (0 jsou ostré a 100 jsou rozostřené).
 - Pokud chcete, aby odlesk obsahoval prstence, vyberte Prstence a určete vzdálenost od středového bodu aureoly (středového táhla) ke středovému bodu nejvzdálenějšího prstence (koncovému táhlu), počet prstenců, největší prstenc (v procentech průměrného prstence) a směr nebo úhel prstenců.

Úpravy odlesku

Proveďte libovolný z následujících úkonů:

- Vyberte odlesk a poklepejte na ikonu nástroje odlesk. Otevře se dialogové okno Volby nástroje odlesk. Změňte nastavení v dialogovém okně.

 *Chcete-li vrátit odlesk na výchozí hodnoty, podržte Alt a klepněte na Obnovit.*

- Vyberte odlesk a nástroj odlesk. Tažením koncového bodu – buď ze středového táhla nebo z koncového táhla – změňte délku nebo směr odlesku.
- Vyberte odlesk a zvolte Objekt > Rozdělit. Tím se elementy odlesku změní na upravitelné, podobně jako součásti prolnutí.

Viz také

„Rozdělení objektů“ na stránce 194

Kreslení nástrojem tužka


Kreslení nástrojem tužka


Nástroj tužka funguje v programech Adobe Illustrator a InDesign v podstatě stejně. Umožňuje kreslit otevřené i uzavřené cesty podobně jako tužkou na papíře. Nejlépe se hodí k rychlému načrtnutí tvarů nebo když chcete, aby čáry vypadaly jako nakreslené od ruky. Po nakreslení čáry ji můžete podle potřeby hned změnit.

Při kreslení nástrojem tužka se jednotlivé kotevní body umísťují automaticky; jejich polohu tedy neurčujete. Můžete je ale upravit, jakmile cestu dokončíte. Počet umístěných kotevních bodů je určen délkou a složitostí cesty a nastavením tolerance v dialogovém okně předvoleb nástroje tužka. Tato nastavení řídí, jak citlivý je nástroj tužka na pohyby myši nebo hrotu pera tabletu.

Video o kreslení nástrojem tužka v Illustratoru najdete na www.adobe.com/go/vid0032_cz.

Kreslení cest od ruky nástrojem tužka

- 1 Vyberte nástroj tužka .

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

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

Kreslení uzavřených cest nástrojem tužka

- Vyberte nástroj tužka.
- Umístěte nástroj do bodu, kde má cesta začínat, a tažením začněte kreslit cestu.
- Začněte táhnout a pak stiskněte klávesu Alt. U nástroje tužka se zobrazí malý kroužek (a v InDesignu se vyplní jeho guma), což označuje, že vytváříte uzavřenou cestu.
- Když má cesta požadovanou velikost a tvar, uvolněte tlačítko myši (ale ne klávesu Alt). Po uzavření cesty uvolněte klávesu Alt. Při vytváření uzavřené cesty nemusíte umísťovat kurzor nad počáteční bod cesty; pokud uvolníte tlačítko myši v některém jiném místě, nástroj tužka uzavře tvar vytvořením nejkratší možné čáry zpět do počátečního bodu.

Úpravy cest nástrojem tužka

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

Přidání další části k cestě nástrojem tužka

- Vyberte existující cestu.
- Vyberte nástroj tužka.
- Umístěte hrot tužky nad koncový bod cesty.
Že jste dostatečně blízko koncového bodu poznáte tak, že zmizí malé x vedle hrotu pera.
- Tažením pokračujte v kreslení cesty.

Spojení dvou cest nástrojem tužka

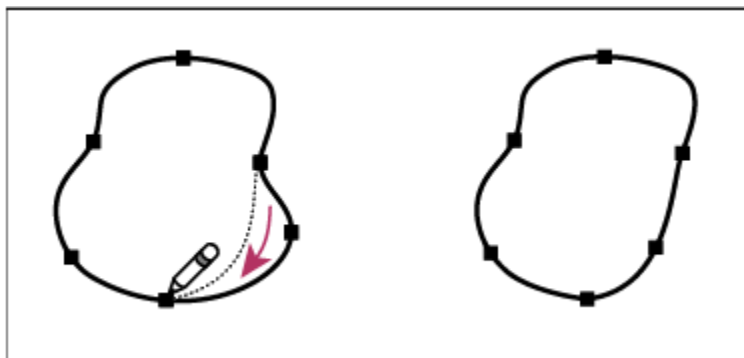
- Vyberte obě cesty (klepněte na ně se stisknutou klávesou Shift nebo kolem obou cest táhněte nástrojem pro výběr).
- Vyberte nástroj tužka.
- Umístěte ukazatel do bodu, kde chcete v první cestě začít a začněte táhnout směrem k druhé cestě.
- Začněte táhnout a pak stiskněte klávesu Ctrl (Windows) nebo Apple (Mac OS). U nástroje tužka se zobrazí malý symbol spojení, který označuje, že přidáváte ke stávající cestě.
- Táhněte nad koncový bod druhé cesty, uvolněte tlačítko myši a pak uvolněte klávesu Ctrl nebo Apple.

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

Změna tvaru cesty nástrojem tužka

- Vyberte cestu, kterou chcete změnit.
- Umístěte nástroj tužka nad cestu nebo blízko cesty, kterou chcete překreslit.
Že jste dostatečně blízko cesty poznáte tak, že malé x u nástroje zmizí.

3 Táhněte nástrojem dokud cesta nemá požadovaný tvar.



Úpravy uzavřeného tvaru nástrojem tužka

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

Volby nástroje tužka

Poklepejte na nástroj tužka a nastavte libovolné z následujících voleb:

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

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

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

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

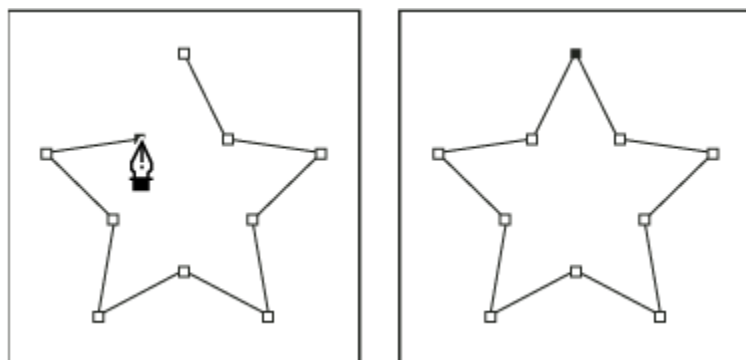
Upravovat vybrané cesty Určuje, zda můžete změnit nebo spojit stávající cestu, když jste do určité vzdálenosti od ní (určené v následující volbě).

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

Kreslení nástrojem pero

Kreslení přímých segmentů čáry nástrojem pero

Nejjednodušší cesta, kterou můžete nástrojem pero nakreslit, je rovná čára. Vytvoříte ji tak, že klepnutím nástrojem pero umístíte dva kotevní body. Dalšími klepnutími vytvoříte cestu složenou z přímých segmentů, které jsou spojené rohovými body.



Klepnutím nástrojem pero se vytváří rovné úseky.

- 1 Vyberte nástroj pero.
- 2 Umístěte kurzor pera tam, kde má přímý úsek začínat, a klepnutím určete první kotevní bod (netáhněte).
Poznámka: První segment se neobjeví, dokud klepnutím nevytvoříte druhý kotevní bod. (Ve Photoshopu vyberte volbu *Cesta s perem*, abyste zobrazili náhled segmentů cesty.) Pokud se objeví směrové úsečky, znamená to, že jste omylem nástrojem pero potáhli; zvolte *Úpravy > Zpět a klepněte znovu*.
- 3 Klepněte znovu na místo, kde má segment končit (klepněte se stisknutou klávesou Shift, chcete-li omezit úhel segmentu na násobky 45°).
- 4 Dalšími klepnutími vytvořte kotevní body pro další přímé úseky.
Poslední přidání kotevní bod se vždy zobrazí jako plný čtvereček, což označuje, že je vybraný. Dříve definované kotevní body se při přidání dalších kotevních bodů změní na prázdné čtverečky a nebudou již vybrané.
- 5 Dokončete cestu jedním z následujících úkonů:
 - Chcete-li cestu uzavřít, umístěte nástroj pero nad první (prázdný) kotevní bod. Když je nástroj pero správně umístěn, zobrazí se vedle jeho ukazatele malý kroužek . Klepnutím nebo tažením cestu uzavřete.
Poznámka: Chcete-li v *InDesignu* uzavřít cestu, můžete také vybrat objekt a zvolit *Objekt > Cesty > Uzavřít cestu*.
 - Chcete-li nechat cestu otevřenou, klepněte se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Mac OS) kdekoli mimo všechny objekty.
Chcete-li nechat cestu otevřenou, můžete také vybrat jiný nástroj nebo v *Illustratoru* zvolit *Výběr > Odznačit* nebo v *InDesignu* zvolit *Úpravy > Odznačit vše*.

Kreslení křivek nástrojem pero

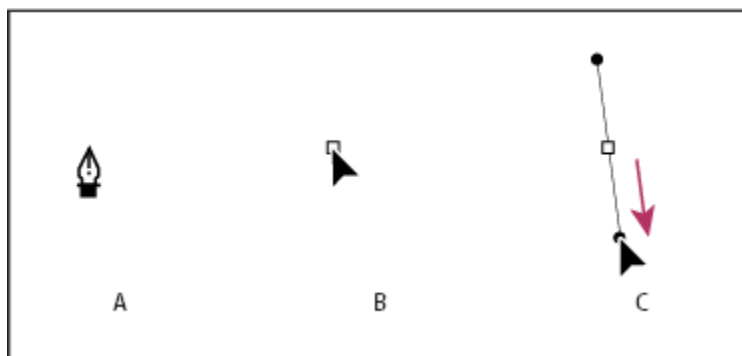
Křivku vytvoříte přidáním kotevního bodu v místě, kde se mění směr křivky a tažením za směrové úsečky křivku vytvarujete. Délka a sklon směrových úseček určuje tvar křivky.

Úpravy křivek budou snadnější a počítač je bude rychleji vykreslovat a tisknout, pokud je nakreslíte s co nejmenším možným počtem kotevních bodů. Použití příliš velkého počtu bodů může způsobit vznik nežádoucích hrbolů na křivce. Místo toho kreslete kotevní body daleko od sebe a naučte se tvarovat křivky nastavením délky a úhlů směrových úseček.

- 1 Vyberte nástroj pero.
- 2 Umístěte nástroj pero tam, kde má křivka začínat a podržte stisknuté tlačítko myši.
Objeví se první kotevní bod a ukazatel nástroje pero se změní na šipku. (Ve Photoshopu se ukazatel změní až poté, co začnete táhnout.)
- 3 Tažením nastavte sklon vytvářeného křivkového segmentu a pak tlačítko myši uvolněte.

Obvykle se směrová úsečka táhne zhruba do třetiny vzdálenosti k následujícímu kotevnímu bodu, který plánujete nakreslit. (Později můžete upravit směrové úsečky na jedné nebo na obou stranách.)

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

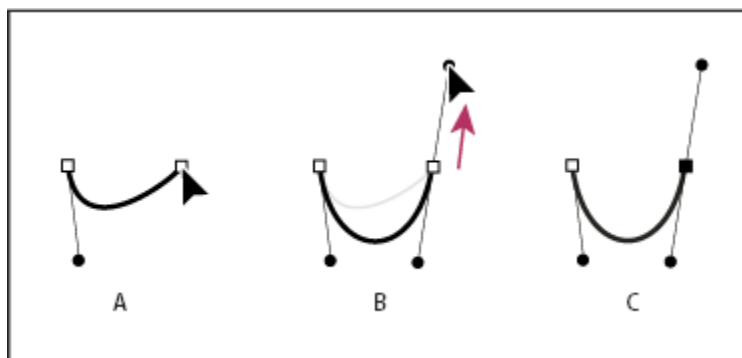


Kreslení prvního bodu na křivce

A. Umístění nástroje pero B. Začátek tažení (se stisknutým tlačítkem myši) C. Prodloužení směrových úseček tažením

4 Umístěte nástroj pero tam, kde má zakřivený segment končit, a proveďte jeden z následujících úkonů:

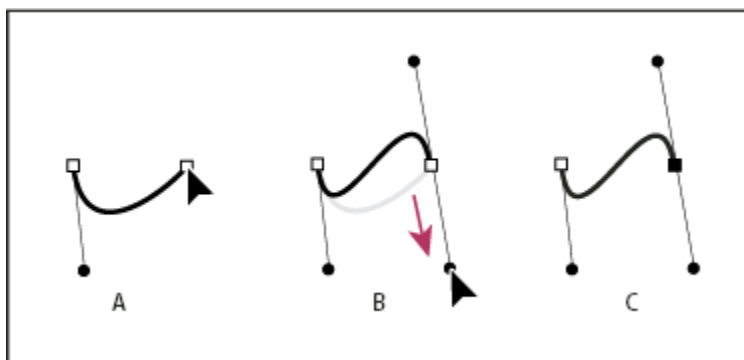
- Chcete-li vytvořit křivku tvaru C, táhněte v opačném směru než má předcházející směrová úsečka. Pak uvolněte tlačítko myši.



Kreslení druhého bodu na křivce


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

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




Kreslení křivky tvaru S


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

-  (Pouze Photoshop) Chcete-li ostře změnit směr křivky, uvolněte tlačítko myši, pak stiskněte klávesu Alt a táhněte směrový bod ve směru křivky. Uvolněte klávesu Alt a tlačítko myši, přemístěte ukazatel tam, kde má segment končit, a tažením v opačném směru segment křivky dokončete.

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

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

- Dokončete cestu jedním z následujících úkonů:

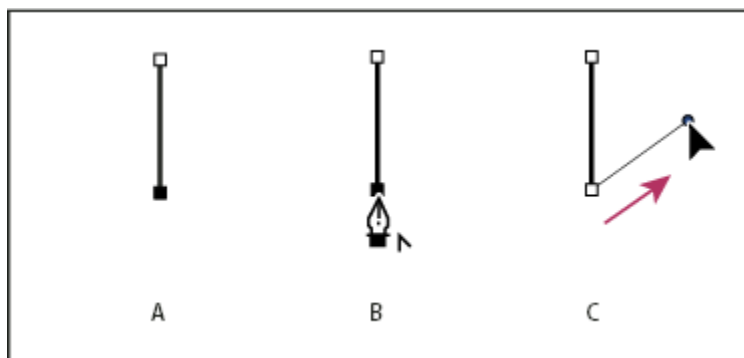
- Chcete-li cestu uzavřít, umístěte nástroj pero nad první (prázdný) kotevní bod. Když je nástroj pero správně umístěn, zobrazí se vedle jeho ukazatele malý kroužek . Klepnutím nebo tažením cestu uzavřete.
Poznámka: Chcete-li v InDesignu uzavřít cestu, můžete také vybrat objekt a zvolit Objekt > Cesty > Uzavřít cestu.
- Chcete-li nechat cestu otevřenou, klepněte se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Mac OS) kdekoliv mimo všechny objekty.

Chcete-li nechat cestu otevřenou, můžete také vybrat jiný nástroj nebo v Illustratoru zvolit Výběr > Odznačit nebo v InDesignu zvolit Úpravy > Odznačit vše.

Video o používání nástroje pero v Illustratoru najdete na www.adobe.com/go/vid0037_cz.

Kreslení přímých čar následovaných křivkami

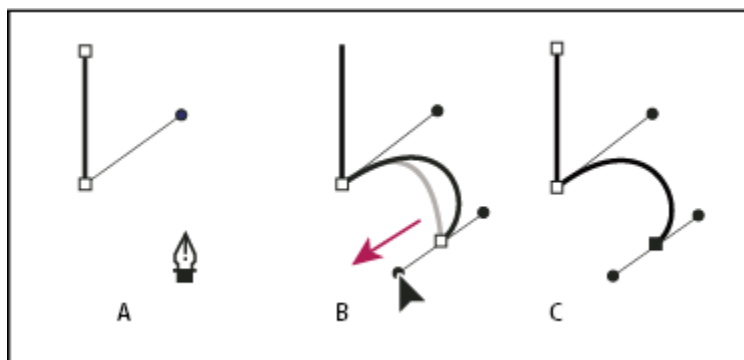
- S použitím nástroje pero vytvořte klepnutím rohové body ve dvou místech a tím vytvořte přímý segment.
- Umístěte nástroj pero nad vybraný koncový bod. V Illustratoru a InDesignu se vedle nástroje pero zobrazí ikona nástroje pro změnu bodu, když je umístěn správně (ve Photoshopu se vedle nástroje pero zobrazí malá šikmá čára nebo lomítko). Abyste nastavili sklon zakřiveného segmentu, který budete vytvářet jako další, klepněte na kotevní bod a táhněte směrovou úsečkou, která se objeví.



Kreslení přímého segmentu následovaného zakřiveným segmentem (část 1)

A. Dokončený přímý segment B. Umístění nástroje pero nad koncový bod (ikona nástroje pro změnu bodu se zobrazí pouze v Illustratoru a InDesignu)
C. Tažení směrového bodu

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

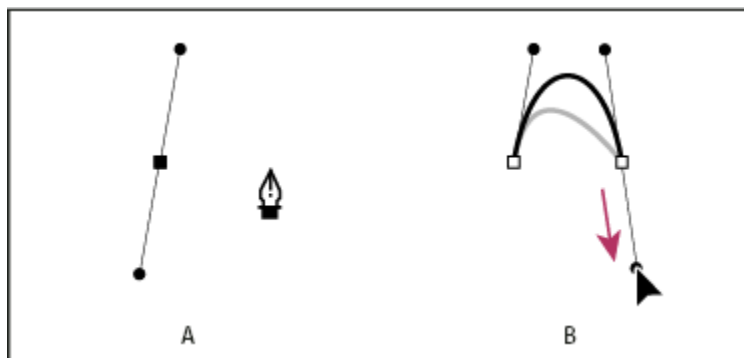


Kreslení přímého segmentu následovaného zakřiveným segmentem (část 2)

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

Kreslení křivek následovaných přímými čarami

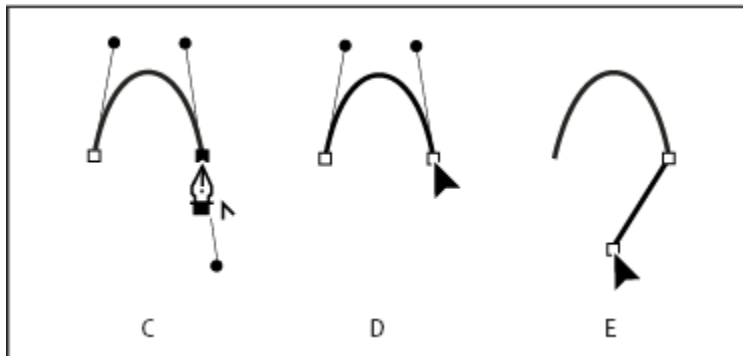
- Táhněte nástrojem pero, abyste vytvořili první hladký bod zakřiveného segmentu, a uvolněte tlačítko myši.
- Přemístěte nástroj pero tam, kde chcete zakončit zakřivený segment, tažením dokončete křivku a uvolněte tlačítko myši.



Kreslení zakřiveného segmentu následovaného přímým segmentem (část 1)

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

- Umístěte nástroj pero nad vybraný koncový bod. Když je nástroj pero správně umístěný, objeví se vedle něho ikona nástroje pro změnu kotevního bodu. Klepnutím na kotevní bod změňte hladký bod na rohový bod.
- Přemístěte nástroj pero tam, kde chcete ukončit přímý segment, a klepnutím přímý segment dokončete.

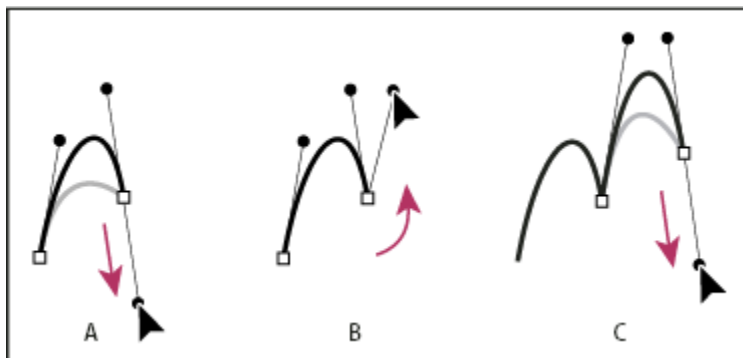


Kreslení zakřiveného segmentu následovaného přímým segmentem (část 2)

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

Nakreslení dvou zakřivených segmentů spojených rohem

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



Kreslení dvou křivek


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

Změna umístění kotevních bodů při kreslení

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

Dokončení kreslení cesty

1 Cestu dokončete jedním z následujících způsobů:

- Chcete-li cestu uzavřít, umístěte nástroj pero nad první (prázdný) kotevní bod. Když je nástroj pero správně umístěn, zobrazí se vedle jeho ukazatele malý kroužek . Klepnutím nebo tažením cestu uzavřete.
Poznámka: Chcete-li v InDesignu uzavřít cestu, můžete také vybrat objekt a zvolit Objekt > Cesty > Uzavřít cestu.
- Chcete-li nechat cestu otevřenou, klepněte se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Mac OS) kdekoli mimo všechny objekty.


Chcete-li nechat cestu otevřenou, můžete také vybrat jiný nástroj nebo v Illustratoru zvolit Výběr > Odznačit nebo v InDesignu zvolit Úpravy > Odznačit vše.

Úpravy cest

Vybírání cest, segmentů a kotevních bodů



Před tím, než budete moci změnit tvar křivky nebo ji upravit, musíte vybrat kotevní body cesty, segmenty cesty nebo kombinaci bodů a cest.

Vybírání kotevních bodů


- Pokud vidíte body, můžete na ně klepnout nástrojem pro přímý výběr  a tím je vybrat. Klepnutím se stisknutou klávesou Shift vyberte více bodů.
- Vyberte nástroj pro přímý výběr a tažením vytvořte ohraničovací rámeček kolem kotevních bodů. Tažením se stisknutou klávesou Shift kolem dalších kotevních bodů je vyberte.
- Zkontrolujte, že cesta, která obsahuje kotevní body, není vybraná. Přemístěte nástroj pro přímý výběr nad kotevní bod, a až se u ukazatele zobrazí prázdný čtvereček, klepněte na kotevní bod. Klepnutím se stisknutou klávesou Shift na další kotevní body je vyberte.
- (Pouze Illustrator) Vyberte nástroj laso a táhněte kolem kotevních bodů. Tažením se stisknutou klávesou Shift kolem dalších kotevních bodů je vyberte.

Vybírání segmentů cesty

Proveďte libovolný z následujících úkonů:

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

Výběr všech kotevních bodů a segmentů cesty

1 Vyberte nástroj pro přímý výběr  nebo nástroj laso (v Illustratoru).

2 Táhněte kolem celé cesty.

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

Kopírování cesty

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

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

Úpravy segmentů cest

Úpravy segmentů cest se provádějí ve všech aplikacích Adobe podobně. Segment cesty lze upravit kdykoli, ale úpravy existujících segmentů se mírně liší od jejich kreslení. Při úpravách segmentů si pamatujte následující tipy:

- Pokud kotevní bod spojuje dva segmenty, změní se při jeho přemístění vždy oba segmenty.
- Při kreslení nástrojem pero můžete stisknutím klávesy Ctrl (Windows) nebo Apple (Mac OS) dočasně aktivovat naposledy použitý nástroj pro výběr (Illustrator) nebo nástroj pro přímý výběr (InDesign a Photoshop), takže můžete upravit segmenty, které jste již nakreslili.
- Když jste původně nakreslili hladký bod nástrojem pero, tažením směrového bodu se změní délka směrových úseček na obou stranách bodu. Když ale upravujete existující hladký bod nástrojem pro přímý výběr, změníte délku směrové úsečky pouze na straně, na které táhnete.


Viz také

„Vybírání cest, segmentů a kotevních bodů“ na stránce 62

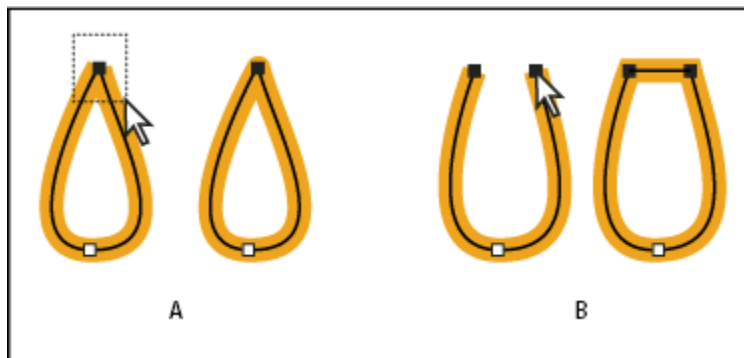
Spojení dvou koncových bodů

- 1 Vyberte koncové body.

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

- 2 V ovládacím panelu klepněte na tlačítko Spojit vybrané koncové body .

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





Spojení koncových bodů

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

Natažení částí cesty bez deformování jejího celkového tvaru

- 1 Vyberte celou cestu.

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





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

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

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

Přidávání a odstraňování kotevních bodů

Přidání kotevních bodů vám umožní lépe nastavit tvar cesty nebo může prodloužit otevřenou cestu. Je ale dobré nepřidávat více bodů, než je nezbytně nutné. Cesty s menším počtem bodů se snadněji upravují, zobrazují a tisknou. Složitost cesty můžete snížit odstraněním nepotřebných bodů. Přidávání a odstraňování kotevních bodů se provádí ve všech aplikacích Adobe podobně.

Panel nástrojů obsahuje tři nástroje pro přidávání nebo odstraňování bodů: nástroj pero , nástroj pro přidání kotevního bodu  a nástroj pro odstranění kotevního bodu . Navíc je v ovládacím panelu tlačítko Odstranit vybrané kotevní body .


Standardně se nástroj pero změní na nástroj pro přidání kotevního bodu, když ho umístíte nad vybranou cestu, nebo na nástroj pro odstranění kotevního bodu, když ho umístíte nad kotevní bod.

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

Viz také

„Vybírání cest, segmentů a kotevních bodů“ na stránce 62

Přidávání a odstraňování kotevních bodů

- 1 Vyberte cestu, kterou chcete změnit.
- 2 Chcete-li přidat kotevní bod, vyberte nástroj pero nebo nástroj pro přidání kotevního bodu, umístěte ukazatel nad segment cesty a klepněte.
- 3 Chcete-li odstranit kotevní bod, proveďte libovolný z následujících úkonů:
 - Vyberte bod nástrojem pro přímý výběr a v ovládacím panelu klepněte na tlačítko Odstranit vybrané kotevní body .
 - Vyberte nástroj pero nebo nástroj pro odstranění kotevního bodu, umístěte ukazatel nad kotevní bod a klepněte.

Vyhledání a odstranění osamocených kotevních bodů

Osamocené kotevní body jsou jednotlivé body, které nejsou spojené s dalšími kotevními body. Je vhodné tyto osamocené kotevní body najít a odstranit.

- 1 Odznačte všechny objekty.
- 2 Zvolte Výběr > Objekt > Osamocené body.
- 3 Zvolte Úpravy > Vyjmout nebo Úpravy > Odstranit nebo na klávesnici stiskněte Delete nebo Backspace.

Vypnutí nebo dočasné potlačení automatického přepínání nástroje pero

Automatické přepínání na nástroj pro přidání kotevního bodu nebo na nástroj pro odstranění kotevního bodu lze dočasně potlačit nebo úplně vypnout.


- Chcete-li přepínání dočasně potlačit, podržte klávesu Shift při umísťování nástroje pero nad vybranou cestu nebo kotevní bod. To je užitečné, když chcete začít novou cestu nad existující cestou. Aby klávesa Shift neomezovala pohyb nástroje pero, uvolněte klávesu Shift dříve než tlačítko myši.
- Chcete-li přepínání úplně vypnout, zvolte Úpravy > Předvolby > Všeobecné (Windows) nebo Illustrator > Předvolby > Všeobecné (Mac OS) a vyberte Nepřepínat pero na +/-.

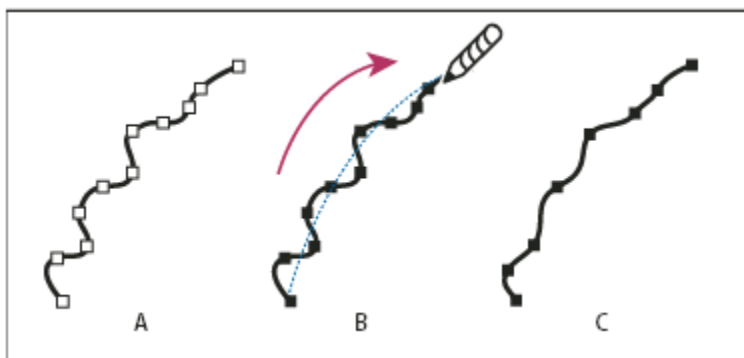
Vyhlazení a zjednodušení cest

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

Viz také

Vyhlazení cest

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



Používání nástroje vyhlazení

A. Původní cesta B. Tažení podél cesty nástrojem vyhlazení C. Výsledek


- 5 Chcete-li změnit míru vyhlazení, poklepejte na nástroj vyhlazení a nastavte následující volby:

Věrnost	Určuje, jak daleko musíte posunout myš nebo pero, aby Illustrator přidal k cestě nový kotevní bod. Například hodnota věrnosti 2,5 znamená, že pohyby nástroje o méně než 2,5 obrazového bodu se nezaznamenají. Věrnost může být v rozsahu 0,5 až 20 obrazových bodů; čím vyšší hodnota, tím bude cesta hladší a jednodušší.
Hladkost	Určuje míru vyhlazení, které Illustrator aplikuje při používání nástroje. Hladkost může být v rozsahu od 0 % do 100 %; čím vyšší hodnota, tím bude cesta hladší.

Zjednodušení cest

Zjednodušení cesty odstraní nadbytečné kotevní body bez změny tvaru cesty. Odstraněním nepotřebných kotevnických bodů kresbu zjednodušíte, čímž se zmenší velikost souboru a zrychlí se zobrazování a tisk.

- 1 Vyberte objekt.
- 2 Zvolte Objekt > Cesta > Zjednodušit.
- 3 Nastavením volby Přesnost křivky určete, jak těsně má zjednodušená cesta sledovat originální cestu.

 Vyberte **Náhled**, abyste zobrazili náhled zjednodušené cesty a počet bodů v originální a zjednodušené cestě.

4 Vyberte další volby a klepněte na OK:

Přesnost křivky	Zadejte hodnotu mezi 0 % a 100 %, která určuje, jak těsně má zjednodušená cesta sledovat originální cestu. Vyšší hodnota v procentech vytvoří více bodů a těsněji sleduje původní cestu. Všechny existující kotevní body se ignorují, kromě koncových bodů křivky a rohových bodů (pokud nezádáte hodnotu do pole Práh úhlů).
Práh úhlu	Zadejte hodnotu mezi 0 a 180°, která určuje hladkost rohů. Pokud je úhel v rohovém bodě menší než práh úhlů, rohový bod se nezmění. Tato volba pomáhá udržet ostré rohy, i když je hodnota Přesnosti křivky nízká.
Rovné čáry	Vytvoří přímé čáry mezi původními kotevními body objektu. Rohové body se odstraní, pokud mají větší úhel než je hodnota nastavená v poli Práh úhlů.
Zobrazit originál	Ukáže originální cestu za zjednodušenou cestou.

Zprůměrování polohy kotevních bodů

- 1 Vyberte dva nebo více kotevních bodů (na stejné cestě nebo na různých cestách).
- 2 Zvolte Objekt > Cesta > Sjednotit.
- 3 Určete, zda se má poloha zprůměrovat pouze podle vodorovné osy (x), svislé osy (y) nebo podle obou os, a klepněte na OK.

Změna hladkého bodu na rohový bod a naopak



Body na cestě můžete převádět z rohových na hladké a naopak. S použitím voleb v ovládacím panelu můžete rychle převést více kotevních bodů. Nástrojem pro změnu kotevního bodu můžete vybrat pro převod jen jednu stranu bodu a převedením bodu tak můžete velmi přesně změnit tvar křivky.

Viz také


„O cestách“ na stránce 45

Převedení jednoho nebo více kotevních bodů pomocí ovládacího panelu

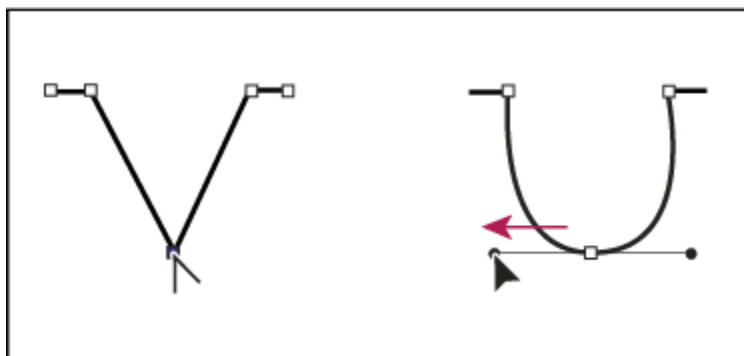
Chcete-li použít volby v ovládacím panelu pro převod kotevních bodů, měly by být vybrány jen příslušné kotevní body, a ne celý objekt. Pokud vyberete více objektů, jeden z nich musí být vybrán jen částečně. Když jsou vybrány celé objekty, volby v ovládacím panelu se změní na volby, které se vztahují na celý objekt.

- Chcete-li převést jeden nebo více rohových bodů na hladké body, vyberte požadované body a pak v ovládacím panelu klepněte na tlačítko Převést vybrané kotevní body na hladké .
- Chcete-li jeden nebo více hladkých bodů převést na rohové body, vyberte požadované body a pak v ovládacím panelu klepněte na tlačítko Převést vybrané kotevní body na rohové .

Přesné převedení kotevního bodu s použitím nástroje pro převod kotevního bodu

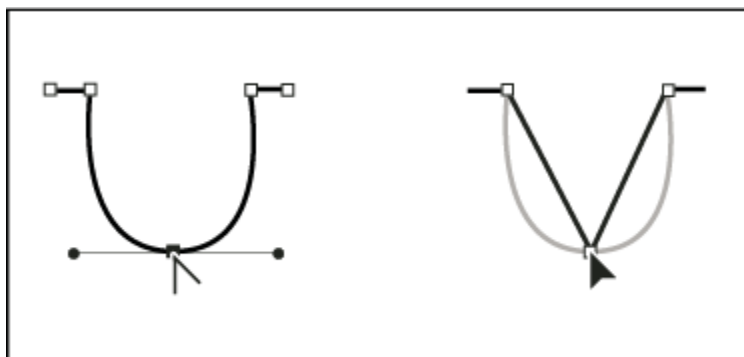
- 1 Vyberte celou cestu, kterou chcete upravit, abyste viděli její kotevní body.
- 2 Vyberte nástroj pro změnu kotevního bodu .

- 3 Umístěte nástroj pro změnu kotevního bodu nad kotevní bod, který chcete převést, a proveďte jeden z následujících úkonů:
- Chcete-li změnit rohový bod na hladký bod, vytáhněte směrový bod z rohového bodu.



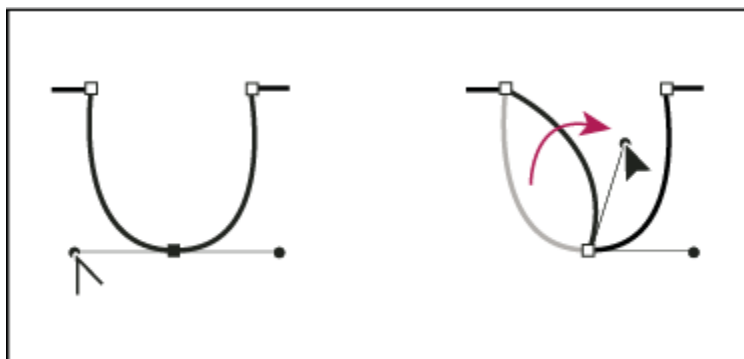
Vytvoření hladkého bodu vytažením směrového bodu z rohového bodu

- Chcete-li změnit hladký bod na rohový bod bez směrových úseček, klepněte na hladký bod.



Vytvoření rohového bodu klepnutím na hladký bod



- Chcete-li změnit hladký bod na rohový bod s nezávislými směrovými úsečkami, přetáhněte jeden ze směrových bodů.

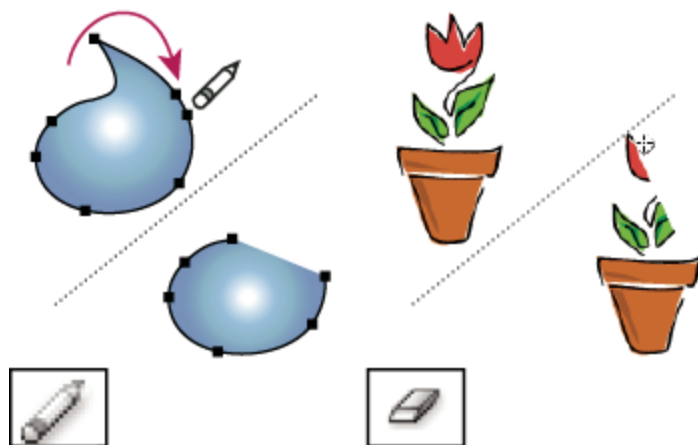


Změna hladkého bodu na rohový bod

- Chcete-li změnit rohový bod bez směrových úseček na rohový bod s nezávislými směrovými úsečkami, nejdříve vytáhněte směrový bod z rohového bodu (tím z něj uděláte hladký bod se směrovými úsečkami). Uvolněte pouze tlačítko myši (nepouštějte klávesy, které jste případně použili pro přepnutí na nástroj pro změnu kotevního bodu), a pak přetáhněte jeden ze směrových bodů.

Vymazání kresby

Části kresby můžete vymazat nástrojem pro mazání cest, nástrojem guma nebo gumou na peru tabletu Wacom. Nástroj pro mazání cest  umožňuje mazat části cesty tažením podél cesty. Tento nástroj je užitečný, když chcete vymazat určitý segment cesty, například jednu stranu trojúhelníka. Nástroj guma  a také guma na peru tabletu Wacom umožňuje vymazat jakoukoli oblast kresby bez ohledu na její strukturu. Nástroj guma lze používat na cesty, složené cesty, cesty uvnitř skupin živé malby a ořezové cesty.




Použití nástroje mazání cest k vymazání části cesty (vlevo), použití nástroje guma k vymazání části seskupeného objektu (vpravo)


Video o používání nástroje guma najdete na www.adobe.com/go/vid0036_cz.

Viz také

Vymazání části cesty nástrojem pro mazání cest

- 1 Vyberte objekt.
- 2 Vyberte nástroj pro mazání cest .
- 3 Táhněte nástrojem podél segmentu cesty, který chcete vymazat. Abyste dosáhli dobrých výsledků použijte při tažení jeden plynulý pohyb.

Mazání objektů nástrojem guma

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li vymazat určité objekty, vyberte je nebo je otevřete v izolovaném režimu.
 - Chcete-li vymazat jakýkoli objekt na kreslicí ploše, nechte všechny objekty nevybrané.
 Když není nic vybráno, nástroj guma maže ve všech vrstvách.
- 2 Vyberte nástroj guma .
- 3 (Volitelně) Poklepejte na nástroj guma a nastavte požadované volby.
- 4 Táhněte přes plochu, kterou chcete vymazat. Nástroj můžete regulovat libovolným z následujících způsobů:
 - Chcete-li nástroj guma omezit jen na svislý, vodorovný nebo diagonální směr, táhněte se stisknutou klávesou Shift.
 - Chcete-li vytvořit kolem určité oblasti rámeček výběru a vymazat vše uvnitř této oblasti, táhněte se stisknutou klávesou Shift. Chcete-li tvar rámečku výběru omezit na čtverec, táhněte se stisknutými klávesami Alt+Shift.

Mazání objektů gumou pera tabletu Wacom

Když pero otočíte, automaticky se aktivuje nástroj guma. Když pero otočíte zase zpět, znovu se aktivuje naposledy používaný nástroj.

- 1 Otočte pero a táhněte přes oblast, kterou chcete vymazat.

Zvyšte přítlak, chcete-li vymazanou cestu rozšířit.

Volby nástroje guma

Po poklepaní na nástroj guma v panelu nástrojů můžete změnit jeho volby.

Poznámka: *Také můžete kdykoli změnit průměr: stisknutím klávesy] ho zvětšíte, stisknutím klávesy [ho zmenšíte.*

Úhel Určuje úhel natočení nástroje. Přetáhněte šipku v náhledu nebo zadejte hodnotu do textového pole Úhel.

Zaoblení Určuje zaoblení pro nástroj. Přetáhněte černý bod v náhledu od středu nebo ke středu nebo zadejte hodnotu do textového pole Zaoblení. Čím je tato hodnota vyšší, tím je zaoblení větší.

Průměr Určuje průměr nástroje. Použijte jezdec Průměr nebo zadejte hodnotu do textového pole Průměr.

Rozbalovací seznam vpravo od každé volby umožňuje nastavit proměnlivost tvaru nástroje. Vyberte jednu z následujících voleb:

Pevně Použijte pevně daný úhel, zaoblení nebo průměr.

Náhodně Použijte náhodně se měnící úhel, zaoblení nebo průměr. Zadejte hodnotu do textového pole Variace, abyste určili rozsah, ve kterém se může charakteristika stopy měnit. Když je například hodnota Průměr 15 a hodnota Variace je 5, může být průměr 10 nebo 20 nebo jakákoli hodnota mezi tím.

Přítlak Mění úhel, zaoblení nebo průměr podle přítlaku hrotu kreslicího pera tabletu. Tato volba je nejužitečnější při použití pro Průměr. Je dostupná pouze v případě, že máte grafický tablet. Zadejte hodnotu do textového pole Variace, abyste určili, o kolik může být parametr stopy větší nebo menší původní hodnota. Například když je hodnota Zaoblení 75 % a hodnota Variace 25 %, bude nejslabší tah 50 % a nejsilnější 100 %. Čím je přítlak slabší, tím bude stopa štětce více zkosená.

Kolečko pera Průměr stopy se mění na základě manipulace s kolečkem pera.

Náklon Mění úhel, zaoblení nebo průměr podle sklonu kreslicího pera tabletu. Tato volba je nejužitečnější při použití pro Zaoblení. Je dostupná pouze v případě, že máte grafický tablet, který umí detekovat směr naklonění pera.

Směr Mění úhel, zaoblení nebo průměr podle přítlaku hrotu kreslicího pera tabletu. Tato volba je nejužitečnější při použití pro ovládání úhlu kaligrafických stop štětců, zejména když používáte stopu jako štětec. Tato volba je dostupná pouze v případě, že máte grafický tablet, který umí detekovat, jak se směr držení pera blíží vertikále.

Natočení Mění úhel, zaoblení nebo průměr podle natočení hrotu kreslicího pera tabletu. Tato volba je nejužitečnější pro ovládání úhlu kaligrafických stop štětců, zejména když používáte stopu jako štětec. Je dostupná pouze v případě, že máte grafický tablet, který umí detekovat tento typ natočení pera.

Rozdělení cesty


Cestu, grafický rámeček nebo prázdný textový rámeček můžete rozdělit v libovolném kotevním bodě nebo podél libovolného segmentu. Při rozdělování cesty si pamatujte:

- Pokud chcete rozdělit uzavřenou cestu na dvě otevřené cesty, musíte ji rozdělit na dvou místech. Pokud rozdělíte uzavřenou cestu pouze v jednom místě, výsledkem bude jedna cesta s mezerou.
- Každá výsledná cesta po rozdělení převezme nastavení původní cesty, například tloušťku tahu a barvu výplně. Možná budete muset změnit zarovnání tahů z vnitřního na vnější.

- 1 (Volitelně) Vyberte cestu, aby se zobrazily její aktuální kotevní body.

- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte nástroj nůžky a klepněte na cestu v místě, kde ji chcete rozdělit. Když cestu rozdělíte uprostřed segmentu, vytvoří se dva nové koncové body ležící na sobě a jeden z nich bude vybraný.

- Vyberte kotevní bod, ve kterém chcete cestu rozdělit, a pak v ovládacím panelu klepněte na tlačítko Rozříznout cestu ve vybraných kotevních bodech . Když cestu rozdělíte v kotevním bodě, vytvoří se nad původním bodem nový kotevní bod a jeden z těchto kotevních bodů bude vybraný.

3 Nový kotevní bod nebo segment cesty můžete upravit pomocí nástroje pro přímý výběr.

Poznámka: Objekt můžete rozdělit na jednotlivé plošky nástrojem nůž (ploška je oblast nerozdělená žádným segmentem čáry).

Viz také

„Rozřezání objektů nástrojem nůž“ na stránce 229

Vektorizace kresby

Vektorizace kresby

Chcete-li novou kresbu založit na existujícím obraze, můžete ho vektorizovat. Můžete například vytvořit grafiku podle náčrtku tužkou na papíře nebo podle rastrového obrazu, uloženého v jiném grafickém programu. Stačí takovou kresbu dostat do Illustratoru a převést ji na vektorovou grafiku (vektorizovat ji).

Nejjednodušší způsob, jak kresbu vektorizovat, je otevřít nebo umístit soubor do Illustratoru a automaticky kresbu obkreslit příkazem Živá vektorizace. Můžete nastavit úroveň detailů a způsob vyplnění výsledků vektorizace. Když jste s výsledky spokojeni, můžete vektorizaci převést na vektorové cesty nebo na objekt živé malby.



Před a po obkreslení bitmapového obrazu příkazem Živá vektorizace

Video o používání živé vektorizace najdete na www.adobe.com/go/vid0043_cz.

Automatická vektorizace kresby



- 1** Otevřete nebo umístěte soubor, který chcete použít jako zdrojový obraz pro vektorizaci.
- 2** S vybraným zdrojovým obrazem proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li obraz vektorizovat s použitím přednastavení vektorizace, klepněte v ovládacím panelu na tlačítko Přednastavení a volby vektorizace ▼ a vyberte požadované přednastavení.
 - Chcete-li obraz vektorizovat s použitím výchozích voleb vektorizace, klepněte v ovládacím panelu na Živá vektorizace, nebo zvolte Objekt > Živá vektorizace > Vytvořit.
 - Chcete-li před vektorizací obrazu nastavit volby vektorizace, klepněte v ovládacím panelu na tlačítko Přednastavení a volby vektorizace ▼ a zvolte Volby vektorizace. Nebo zvolte Objekt > Živá vektorizace > Volby vektorizace. Nastavte volby vektorizace a pak klepněte na Vektorizovat.
- 3** (Volitelně) Upravte výsledky vektorizace.
- 4** (Volitelně) Převedte vektorizaci na cesty nebo na objekt živé malby.

Použití vrstev předloh k ručnímu obkreslení kresby

Vrstvy předloh jsou zamknuté netištěné vrstvy, které můžete využít k ručnímu obkreslování obrazů. Vrstvy předloh jsou ztlumené na 50 %, takže můžete snadno vidět všechny cesty, které nakreslíte před touto vrstvou. Vrstvu předlohy můžete vytvořit při umísťování obrazu nebo z existující vrstvy.

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li obraz umístit jako vrstvu předlohy pro obkreslování, zvolte Soubor > Umístit, vyberte soubor EPS, PDF nebo rastrového obrazu, který chcete obkreslovat, vyberte Předloha a pak klepněte na Umístit. Nová vrstva předlohy se objeví pod aktuální vrstvou v panelu.
- Chcete-li obkreslovat existující obraz, zkontrolujte, že je ve své vlastní vrstvě, pak na tuto vrstvu poklepejte v panelu Vrstvy, vyberte Předloha a klepněte na OK; nebo vrstvu vyberte a z nabídky panelu zvolte Předloha.

Ikona oka  se nahradí ikonou předlohy , a vrstva se zamkne.

2 Obsah souboru obkreslete pomocí nástroje pero nebo tužka.

3 Chcete-li vrstvu předlohy skrýt, zvolte Zobrazení > Skrýt předlohu. Chcete-li vrstvu předlohy znovu zobrazit, zvolte Zobrazení > Zobrazit předlohu.

4 Chcete-li vrstvu předlohy změnit na normální vrstvu, poklepejte na vrstvu předlohy v panelu Vrstvy, odznačte Předloha a klepněte na OK.

Volby vektorizace

Přednastavení Určuje přednastavení vektorizace.

Režim Určuje barevný režim pro výsledek vektorizace.

Práh Určuje hodnotu pro generování černého a bílého výsledku vektorizace z původního obrazu. Všechny obrazové body světlejší než hodnota Práh se převedou na bílé; všechny obrazové body tmavší než hodnota Práh se převedou na černé. (Tato volba je dostupná pouze v případě, že je režim nastavený na Černá a bílá.)

Paleta Určuje paletu pro generování barevné nebo šedotónové vektorizace z původního obrazu. (Tato volba je dostupná pouze v případě, že je režim nastavený na Barvy nebo Stupně šedi.)

Chcete-li, aby barvy ve vektorizaci určil Illustrator, vyberte Automaticky. Chcete-li pro vektorizaci použít vlastní paletu, vyberte název knihovny vzorníku. (Knihovna vzorníku musí být otevřená, aby se zobrazila v nabídce Paleta.)

Max. barev Určuje maximální počet barev, které se použijí v barevném nebo šedotónovém výsledku vektorizace. (Tato volba je dostupná pouze v případě, že je režim nastavený na Barvy nebo Stupně šedi a paleta je nastavená na Automaticky.)

Výstup do vzorníku Vytvoří v panelu Vzorník nové políčko pro každou barvu ve výsledku vektorizace.

Rozostření Rozostří původní obraz před generováním výsledku vektorizace. Vyberte tuto volbu, chcete-li potlačit malé artefakty a vyhladit zubaté okraje ve výsledku vektorizace.

Převzorkovat

Převzorkuje původní obraz na určené rozlišení před generováním výsledku vektorizace. Tato volba je užitečná pro urychlení procesu vektorizace pro velké obrazy, ale může zhoršit výsledky.

Poznámka: Rozlišení převzorkování se neuloží, když vytvoříte přednastavení.

Výplně Vytvoří ve výsledku vektorizace vyplněné oblasti.

Tahy Vytvoří ve výsledku vektorizace vytažené cesty.

Max. tloušťka tahu Určuje maximální šířku prvků v originálním obraze, které se mohou vytáhnout. Prvky větší než maximální šířka se do výsledku vektorizace převedou jako ohraničené oblasti.

Min. délka tahu Určuje minimální délku prvků v originálním obraze, které se mohou vytáhnout. Prvky menší než minimální délka se z výsledku vektorizace vypustí.


Přizpůsobení cest Určuje vzdálenost mezi vektorizovaným tvarem a původní rastrovým tvarem. S nižší hodnotou se vytvoří věrnější cesty, vyšší hodnoty vytvoří volněji sledované cesty.

Minimální plocha Určuje nejmenší prvek v původním obraze, který se bude vektorizovat. Například hodnota 4 určuje, že prvky menší než 2 obrazové body na šířku a 2 na výšku se z výsledku vektorizace vypustí.

Úhel rohů Určuje ostrost ohybu v původním obraze, který se považuje za rohový kotevní bod ve výsledku vektorizace. Další informace o rozdílu mezi rohovým kotevním bodem a hladkým kotevním bodem viz „O cestách“ na stránce 45.

Rastrový Určuje, jak se zobrazí rastrová součást vektorizovaného objektu. Toto nastavení zobrazení se neukládá jako součást přednastavení vektorizace.

Vektorový Určuje, jak se zobrazí výsledek vektorizace. Toto nastavení zobrazení se neukládá jako součást přednastavení vektorizace.


 V dialogovém okně Volby vektorizace vyberte **Náhled**, aby se zobrazil náhled výsledku použití aktuálních nastavení. Chcete-li nastavit výchozí volby vektorizace, odznačte všechny objekty před otevřením dialogového okna Volby vektorizace. Až skončíte s nastavováním voleb, klepněte na **Nastavit výchozí**.

Video o používání živé vektorizace najdete na www.adobe.com/go/vid0043_cz. Výukovou lekci o nastavení voleb živé vektorizace pro dosažení co nejlepších výsledků najdete na www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_livetrace_cz.



Změna zobrazení vektorizovaného objektu

Vektorizovaný objekt se skládá ze dvou součástí: z původního zdrojového obrazu a z výsledku vektorizace (což je vektorová kresba). Standardně je viditelný pouze výsledek vektorizace. Můžete ale změnit zobrazení jak původního obrazu tak i výsledku vektorizace, aby vyhovovalo vašim požadavkům.

1 Vyberte vektorizovaný objekt.

 Standardně jsou všechny vektorizované objekty v panelu Vrstvy pojmenovány „Vektorizace“.

2 Proveďte libovolný z následujících úkonů:


- Chcete-li změnit zobrazení výsledku vektorizace, klepněte v ovládacím panelu na tlačítko **Zobrazit vektorové**  nebo zvolte **Objekt > Živá vektorizace** a vyberte volbu zobrazení: **Žádný výsledek vektorizace**, **Výsledek vektorizace**, **Obrysy** nebo **Obrysy s vektorizací**.
- Chcete-li změnit zobrazení zdrojového obrazu, klepněte v ovládacím panelu na tlačítko **Zobrazit rastrové**  nebo zvolte **Objekt > Živá vektorizace** a vyberte volbu zobrazení: **Žádný obraz**, **Původní obraz**, **Upravený obraz** (volba, která zobrazí obraz s úpravami, které byly aplikovány během vektorizace) nebo **Průhledný obraz**.
Poznámka: Abyste viděli zdrojový obraz, musíte nejdříve změnit volbu **Zobrazit vektorové** na **Žádný výsledek vektorizace** nebo **Obrysy**.


Nastavení výsledků vektorizace

Jakmile vytvoříte vektorizovaný objekt, můžete kdykoliv upravit výsledky vektorizace.


1 Vyberte vektorizovaný objekt.

2 Proveďte libovolný z následujících úkonů:

- Nastavte základní volby v ovládacím panelu.
- Klepnutím na tlačítko **Dialog voleb vektorizace**  v ovládacím panelu zobrazte všechny volby vektorizace. Nebo zvolte **Objekt > Živá vektorizace > Volby vektorizace**. Nastavte volby a klepněte na **Vektorizovat**.

 Chcete-li rychle změnit výsledky vektorizace, použijte přednastavení vektorizace.

Nastavení barev použitých k vektorizaci

- 1 Vytvořte knihovnu vzorníku, která obsahuje barvy, které chcete použít při vektorizaci.
- 2 Zajistěte, aby tato knihovna vzorníku byla otevřená, a v ovládacím panelu klepněte na tlačítko Dialog voleb vektorizace . Nebo zvolte Objekt > Živá vektorizace > Volby vektorizace.
- 3 Vyberte název knihovny vzorníku z nabídky Paleta a klepněte na Vektorizovat.


Viz také

„Vytváření knihoven vzorníků“ na stránce 101

Použití přednastavení vektorizace

Přednastavení vektorizace poskytují předem nastavené volby vektorizace pro určité typy kreseb. Pokud například vektorizujete obraz, který chcete použít jako technický výkres, zvolte přednastavení Technický výkres. Všechny volby vektorizace se změni tak, aby byly optimální pro vektorizaci technického výkresu: barvy se nastaví na černou a bílou, rozostření se nastaví na 0 ob, tloušťka tahu se omezi na 3 ob a tak dále.

Určení přednastavení

- Zvolte Objekt > Živá vektorizace > Volby vektorizace. (Nebo vyberte vektorizovaný objekt a v ovládacím panelu klepněte na tlačítko Dialog voleb vektorizace .) Nastavte volby vektorizace pro přednastavení a klepněte na Uložit přednastavení. Zadejte název přednastavení a klepněte na OK.
- Zvolte Úpravy > Přednastavení vektorizace. Klepněte na Nové, nastavte volby vektorizace pro přednastavení a klepněte na Hotovo.



Chcete-li odvodit nové přednastavení od existujícího přednastavení, vyberte přednastavení a klepněte na Nové.

Úpravy nebo odstranění přednastavení

- 1 Zvolte Úpravy > Přednastavení vektorizace.
- 2 Vyberte přednastavení a klepněte na Upravit nebo Odstranit.

Poznámka: Nemůžete upravit nebo odstranit výchozí přednastavení (která se zobrazují v hranatých závorkách []). Můžete ale vytvořit upravitelnou kopii výchozího přednastavení, když přednastavení vyberete a klepnete na Nové.

Sdílení přednastavení s ostatními uživateli

- 1 Zvolte Úpravy > Přednastavení vektorizace.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Klepnutím na Export uložte přednastavení do souboru.
 - Klepnutím na Import načtete přednastavení ze souboru.


Převedení vektorizovaného objektu na objekt živé malby

Když jste s výsledky vektorizace spokojeni, můžete vektorizovaný objekt převést na cesty nebo na objekt živé malby. Tento závěrečný krok vám umožní pracovat s vektorizací stejně jako s jinými vektorovými kresbami. Když ale vektorizovaný objekt převedete, již nebudete moci změnit volby jeho vektorizace.

- 1 Vyberte vektorizovaný objekt.

2 Provedte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li vektorizaci převést na cesty, klepněte v ovládacím panelu na Rozdělit nebo zvolte Objekt > Živá vektorizace > Rozdělit. Tuto metodu použijte, pokud chcete se součástmi vektorizované kresby pracovat jako se samostatnými objekty. Výsledné cesty jsou seskupené.
- Chcete-li vektorizaci převést na cesty a přitom zachovat aktuální volby zobrazení, zvolte Objekt > Živá vektorizace > Rozdělit jak je zobrazené. Pokud jsou například volby zobrazení pro výsledek vektorizace nastavené na Obrisy, pak rozbalené cesty budou pouze obrisy (nebudou vyplněné ani vytažené). Navíc se zachová snímek vektorizace s platnými volbami zobrazení, a seskupí se s rozdělenými cestami. Tuto metodu použijte, pokud chcete zachovat vektorizovaný obraz jako vodičko pro rozdělené cesty.
- Chcete-li vektorizaci převést na objekt živé malby, klepněte v ovládacím panelu na Živá malba nebo zvolte Objekt > Živá vektorizace > Převést na živou malbu. Tuto metodu použijte, pokud chcete na vektorizovanou kresbu aplikovat výplně a tahy pomocí nástroje plechovka živé malby.

 *Chcete-li v jednom kroku vytvořit vektorizaci a převést vektorizovaný objekt, zvolte Objekt > Živá vektorizace > Vytvořit a rozdělit nebo Objekt > Živá vektorizace > Vytvořit a převést na živou malbu.*

Video o vektorizaci najdete na www.adobe.com/go/vid0043_cz.

Viz také

„O cestách“ na stránce 45

Uvolnění vektorizovaného objektu

Pokud chcete vypustit vektorizaci, ale zachovat původní umístěný obraz, můžete vektorizovaný objekt uvolnit.

- 1 Vyberte vektorizovaný objekt.
- 2 Zvolte Objekt > Živá vektorizace > Uvolnit.

Symboly

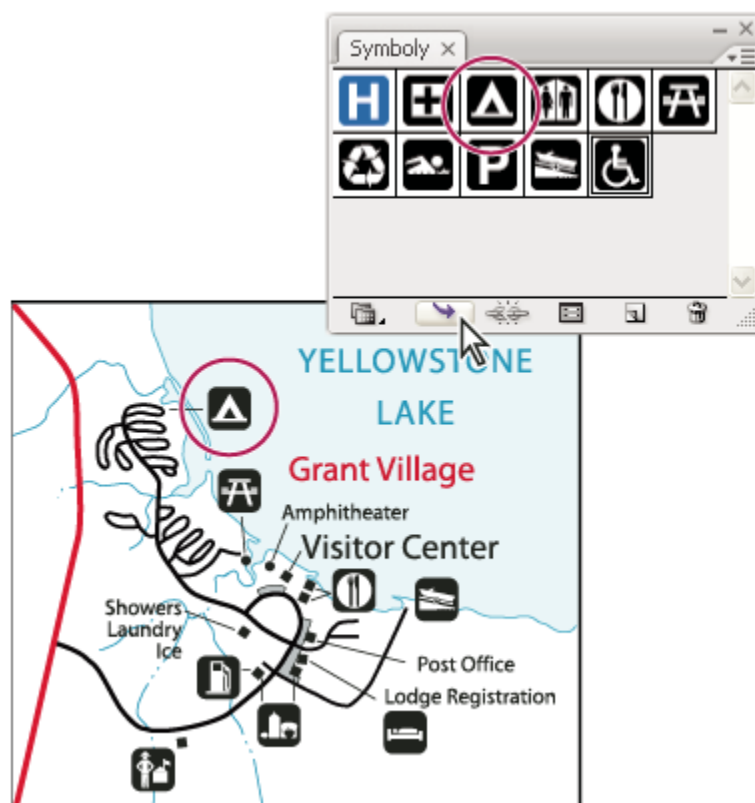
O symbolech

Symbol je objekt kresby, který můžete v dokumentu používat opakovaně. Pokud například vytvoříte symbol z květiny, můžete pak vícekrát přidat *instance* tohoto symbolu do kresby bez toho, že by se složitá kresba přidala vícekrát. Každá instance symbolu je navázaná na symbol v panelu Symboly nebo na knihovnu symbolů. Použitím symbolů můžete ušetřit čas a podstatně zmenšit velikost souboru.

Symboly také zajišťují skvělou podporu pro export SWF a SVG. Při exportu do Flash můžete nastavit typ symbolu na Filmový klip. V programu Flash pak můžete v případě potřeby zvolit jiný typ. Také můžete v Illustratoru nastavit změnu měřítka s 9 řezy, aby se měřítko filmových klipů při použití pro komponenty uživatelského rozhraní měnilo správným způsobem.

Poznámka: *Informace o používání symbolů ve Flashi najdete v nápovědě programu Flash. Video o efektivním používání symbolů v programech Illustrator a Flash najdete na www.adobe.com/go/vid0198_cz.*

Po umístění symbolu můžete upravit instance symbolu na kreslicí ploše, a pokud chcete, předefinovat původní symbol těmito úpravami. Nástroje pro symboly umožňují přidávat a upravovat více instancí symbolu najednou.



Kresba s instancemi symbolů

Panel Symboly – přehled

Ke práci se symboly v dokumentu můžete použít panel Symboly (Okna > Symboly) nebo ovládací panel. Panel Symboly obsahuje řadu různých přednastavených symbolů. Můžete do něj přidávat symboly z knihoven symbolů nebo symboly, které vytvoříte.

Změna zobrazení symbolů v panelu

- Vyberte volbu zobrazení z nabídky panelu: Zobrazení miniatur, chcete-li zobrazit miniatury, Zobrazení malého seznamu, chcete-li zobrazit seznam pojmenovaných symbolů s malými miniaturami, nebo Zobrazení velkého seznamu, chcete-li zobrazit seznam pojmenovaných symbolů s velkými miniaturami.
- Přetáhněte symbol do jiné polohy. Když se černá čára objeví v požadované poloze, uvolněte tlačítko myši.
- Z nabídky panelu zvolte Uspořádat podle názvu, aby se symboly zobrazily v abecední pořadí.

Duplikování symbolu v panelu

Duplikováním nebo zkopírováním symbolu v panelu Symboly lze snadno vytvořit nový symbol založený na existujícím symbolu.

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:


- Vyberte symbol v panelu Symboly a z nabídky panelu zvolte Duplikovat symbol, nebo symbol přetáhněte na tlačítko Nový symbol.
- Vyberte instanci symbolu a v ovládacím panelu klepněte na Duplikovat.

Poznámka: Můžete například duplikovat instanci symbolu na kreslicí ploše poté, co jste změnili její velikost nebo jste ji natočili, a chcete přidat další instanci se stejnou velikostí a natočením. (Viz „Práce s instancemi symbolu“ na stránce 77)

Přejmenování symbolu


- 1 Chcete-li symbol přejmenovat, vyberte ho v panelu Symboly, z nabídky panelu zvolte Volby symbolu a pak v dialogovém okně Volby symbolu zapište nový název symbolu.
- 2 Chcete-li přejmenovat instanci symbolu, vyberte ji v kresbě a pak napište nový název do textového pole Název instance v ovládacím panelu.

Umístění symbolu

- 1 Vyberte symbol v panelu Symboly nebo v knihovně symbolů.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Klepnutím na tlačítko Umístit instanci symbolu  v panelu Symboly umístíte instanci do středu kreslicího plátna.
 - Přetáhněte symbol na kreslicí plochu na místo, kam ho chcete umístit.
 - Z nabídky panelu Symboly zvolte Umístit instanci symbolu.
Poznámka: Jednotlivý symbol umístěný kdekoliv v kresbě (na rozdíl od symbolu existujícího pouze v panelu) se nazývá instance.

Vytvoření symbolu

Symboly můžete vytvořit z většiny objektů Illustratoru, včetně cest, složených cest, textových objektů, rastrových obrazů, objektů s mřížkou přechodů a skupin objektů. Nemůžete ale vytvořit symbol z připojeného obrazu ani z některých skupin, jako jsou skupiny grafů.

- 1 Vyberte kresbu, který chcete použít jako symbol.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - V panelu Symboly klepněte na tlačítko Nový symbol .
 - Přetáhněte kresbu do panelu Symboly.
 - Z nabídky panelu zvolte Nový symbol.
Poznámka: Standardně se z vybrané kresby stane instance nového symbolu. Pokud nechcete, aby se z kresby stala instance symbolu, stiskněte při vytváření nového symbolu klávesu Shift. Pokud nechcete, aby se při vytvoření nového symbolu otevřelo dialogové okno Nový symbol, stiskněte při vytváření symbolu klávesu Alt a Illustrator použije pro symbol výchozí název, například Nový symbol 1.
- 3 V dialogovém okně Volby symbolu zadejte název symbolu.
- 4 Budete-li symboly exportovat do Flash, proveďte následující:
 - Jako typ vyberte Filmový klip. Filmový klip je výchozí typ symbolu v programu Flash.
 - Určete místo na registrační mřížce Flash, kde chcete nastavit kotevní bod symbolu. Umístění kotevního bodu má vliv na polohu symbolu v souřadnicích obrazovky.
 - Chcete-li v programu Flash použít změnu měřítka s 9 řezy, vyberte volbu Zapnout vodítka pro změnu měřítka s 9 řezy.

Poznámka: Video o efektivním používání symbolů v programech Illustrator a Flash najdete na www.adobe.com/go/vid0198_cz.

Použití změny měřítka s 9 řezy

Pomocí změny měřítka s 9 řezy můžete pro symboly filmových klipů, určené k exportu do programu Flash, specifikovat změnu velikosti ve stylu komponent. Tento typ změny velikosti umožňuje vytvářet symboly filmových klipů, které správně mění svou velikost, pokud je použijete jako komponenty uživatelského rozhraní, na rozdíl od typu změny měřítka obvykle aplikovaného na grafiky a prvky návrhů.

Filmový klip se myšleně rozdělí na devět částí, překryje se mřížkou a měřítko každé z těchto devíti oblastí se mění nezávisle. Aby se zachovala vizuální integrita filmového klipu, měřítko rohů se nemění, zatímco ostatní části obrazu se podle potřeby zvětší nebo zmenší (na rozdíl od jejich protažení).

Mřížka pro změnu měřítka s 9 řezy je viditelná pouze v izolovaném režimu. Standardně jsou vodítka mřížky umístěna v 25 % (neboli v jedné čtvrtině) šířky a výšky symbolu od jeho okraje a zobrazují se jako tečkované čáry přes symbol.




Poznámka: Další informace o používání změny měřítka s 9 řezy ve Flashi najdete v nápovědě programu Flash. Videá o používání změny měřítka s 9 řezy v programech Illustrator a Flash najdete na www.adobe.com/go/vid0204_cz a www.adobe.com/go/vid0205_cz.

Zapnutí změny měřítka s 9 řezy

- 1 Vyberte symbol na kreslicí ploše nebo v panelu Symboly a z nabídky panelu zvolte Volby symbolu.
- 2 V dialogovém okně Volby symbolu ve volbě Typ vyberte Filmový klip a pak zvolte Zapnout vodítka pro změnu měřítka s 9 řezy.

Poznámka: Tuto volbu můžete zapnout také v dialogovém okně Volby symbolu při vytváření nového symbolu.

Úpravy mřížky pro změnu měřítka s 9 řezy pro symbol

- 1 Chcete-li upravit mřížku pro změnu měřítka pro symbol, otevřete symbol v izolovaném režimu jedním z následujících úkonů:
 - Poklepejte na symbol v panelu Symboly.
 - Vyberte symbol v panelu Symboly a z nabídky panelu zvolte Upravit symbol.
- 2 Chcete-li upravit mřížku pro změnu měřítka pro instanci symbolu, otevřete instanci v izolovaném režimu jedním z následujících úkonů:
 - Poklepejte na instanci symbolu na kreslicí ploše.
 - Vyberte instanci symbolu na kreslicí ploše a v ovládacím panelu klepněte na Upravit symbol.
- 3 Umístěte ukazatel nad kterékoli ze čtyř vodítek. Když se ukazatel změní na ukazatel posunu , přetáhněte vodítko.
Poznámka: Ke změně měřítka dojde i tehdy, když vodítko přetáhnete mimo hranice symbolu (takže symbol bude rozdělený na méně než 9 řezů). Části symbolu se změní podle řezu, do kterého patří.
- 4 Ukončete izolovaný režim klepnutím na tlačítko Ukončit izolovanou skupinu  v levém horním rohu kreslicí plochy nebo v ovládacím panelu .


Práce s instancemi symbolu


Instance symbolu můžete přemístit, zvětšit nebo zmenšit, natočit, zkosit nebo zrcadlit stejně jako ostatní objekty. Můžete také provést libovolnou operaci z panelů Průhlednost, Vzhled a Grafické styly a aplikovat libovolný efekt z nabídky Efekty. Pokud ale chcete modifikovat jednotlivé součásti instance symbolu, musíte ji nejdříve *rozdělit*. Rozdělením se přeruší vazba mezi symbolem a instancí symbolu a z instance se stane normální kresba.

Video o vybírání a zarovnávání objektů, včetně symbolů, najdete na www.adobe.com/go/vid0034_cz a www.adobe.com/go/vid0035_cz.


Změny instance symbolu

Poté, co upravíte instanci symbolu, můžete předefinovat i originální symbol v panelu Symboly. Když předefinujete symbol, všechny existující instance symbolu převezmou novou definici.

- 1 Vyberte instanci symbolu.
- 2 Klepněte na tlačítko Zrušit vazbu na symbol  v panelu Symboly nebo v ovládacím panelu.
- 3 Upravte kresbu.

- 4 (Volitelně) Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li původní symbol nahradit touto upravenou verzí, se stisknutou klávesou Alt přetáhněte modifikovaný symbol na starý symbol v panelu Symboly. Symbol se nahradí v panelu Symboly a aktualizuje se v platném souboru.
 - Chcete-li s použitím této upravené verze vytvořit nový symbol, přetáhněte upravený symbol do panelu Symboly nebo v panelu Symboly klepněte na Nový symbol .

Rozdělení instance symbolu

- 1 Vyberte jednu nebo více instancí symbolu.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Klepněte na tlačítko Zrušit vazbu na symbol  v panelu Symboly nebo v ovládacím panelu, nebo zvolte Zrušit vazbu na symbol z nabídky panelu.
 - Zvolte Objekt > Rozdělit a pak klepněte na OK v dialogovém okně Rozdělit.

Illustrator umístí součásti instance symbolu do skupiny. Po rozdělení můžete kresbu upravit.

Duplikování instance symbolu na kreslicí ploše

Pokud jste instanci symbolu natočili, zkosili, zrcadlili nebo změnil její velikost a chcete přidat další instance, které jsou upravené přesně stejně, duplikujte změněnou instanci.

- 1 Vyberte instanci symbolu.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Se stisknutou klávesou Alt přetáhněte instanci symbolu na jiné místo na kreslicí ploše.
 - Zkopírujte a vložte instanci symbolu.

Poznámka: Pokud chcete duplikovat symbol v panelu Symboly, abyste například vytvořili nový symbol založený na existujícím symbolu, duplikujte symbol, a ne jeho instanci. (Viz „Panel Symboly – přehled“ na stránce 75.)

Nahrazení instance symbolu jiným symbolem

- 1 Vyberte instanci symbolu na kreslicí ploše.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Vyberte nový symbol z nabídky Nahradit v ovládacím panelu.
 - Vyberte symbol v panelu Symboly a z nabídky panelu Symboly zvolte Nahradit symbol.

Výběr všech instancí symbolu v dokumentu



- 1 Vyberte symbol v panelu Symboly a pak z nabídky panelu zvolte Vybrat všechny instance.

Úpravy nebo předefinování symbolu

Symbol můžete upravit změnou jeho kresby, nebo můžete symbol předefinovat nahrazením jeho kresby novou kresbou. Úprava a předefinování symbolu změni vzhled symbolu v panelu Symboly a změni také vzhled všech instancí symbolu na kreslicí ploše.

Úpravy symbolu

- 1 Jedním z následujících úkonů otevřete symbol v izolovaném režimu:
 - Vyberte instanci symbolu a v ovládacím panelu klepněte na Upravit symbol. Když se otevře výstražné okno, klepněte na OK.
 - Poklepejte na instanci symbolu. Když se otevře výstražné okno, klepněte na OK.
 - Poklepejte na symbol v panelu Symboly. Uprostřed kreslicí plochy se zobrazí dočasná instance symbolu.
- 2 Upravte kresbu.

- Ukončete izolovaný režim klepnutím na tlačítko Ukončit izolovanou skupinu  v levém horním rohu kreslicí plochy nebo v ovládacím panelu .

Předefinování symbolu jinou kresbou

- Vyberte kresbu, kterou chcete použít k předefinování stávajícího symbolu. Musíte vybrat původní kresbu, a ne instanci symbolu.
- V panelu Symboly klepněte na symbol, který chcete předefinovat, a z nabídky panelu zvolte Předefinovat symbol.

***Poznámka:** Z vybrané kresby se automaticky stane instance symbolu. Pokud nechcete, aby se z vybrané kresby stala instance symbolu, stiskněte klávesu Shift při volbě příkazu Předefinovat symbol z nabídky panelu.*


Knihovny symbolů

Knihovny symbolů jsou kolekce přednastavených symbolů. Když otevřete knihovnu symbolů, objeví se v novém panelu (ne v panelu Symboly).

V knihovně symbolů můžete vybírat, řadit a zobrazovat položky stejným způsobem jako v panelu Symboly. V knihovnách symbolů ale nemůžete položky přidávat, odstraňovat ani upravovat.

Otevření knihovny symbolů

- Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Zvolte Okna > Knihovny symbolů > [knihovna].
 - Z nabídky panelu Symboly zvolte Otevřít knihovnu symbolů a ze seznamu, který se objeví, zvolte požadovanou knihovnu.
 - V panelu Symboly klepněte na tlačítko Nabídka knihoven symbolů a ze seznamu, který se objeví, zvolte požadovanou knihovnu.

 *Chcete-li automaticky otevřít knihovnu po spuštění Illustratoru, zvolte Trvalá z nabídky panelu knihovny.*


Přemístění symbolů z knihovny do panelu Symboly

Symbol se automaticky přidá do panelu Symboly, kdykoliv ho použijete v dokumentu.

- Klepněte na symbol v knihovně.

Vytváření knihoven symbolů

- Přidejte do panelu Symboly všechny symboly, které chcete mít v knihovně, a odstraňte všechny symboly, které v ní nechcete.

 *Chcete-li vybrat všechny symboly, které nejsou v dokumentu použité, zvolte Vybrat všechny nepoužité z nabídky panelu Symboly.*

- Z nabídky panelu Symboly zvolte Uložit knihovnu symbolů.
- Novou knihovnu uložte do výchozí složky Symboly. Název knihovny se automaticky objeví v podnabídce Knihovny symbolů a v podnabídce Otevřít knihovnu symbolů.

Pokud knihovnu uložíte do jiné složky, můžete ji otevřít příkazem Otevřít knihovnu symbolů > Jiná knihovna z nabídky panelu Symboly. Jakmile ji otevřete tímto postupem, objeví se v podnabídce Knihovny symbolů spolu s ostatními knihovnami.

Import knihovny symbolů z jiného dokumentu

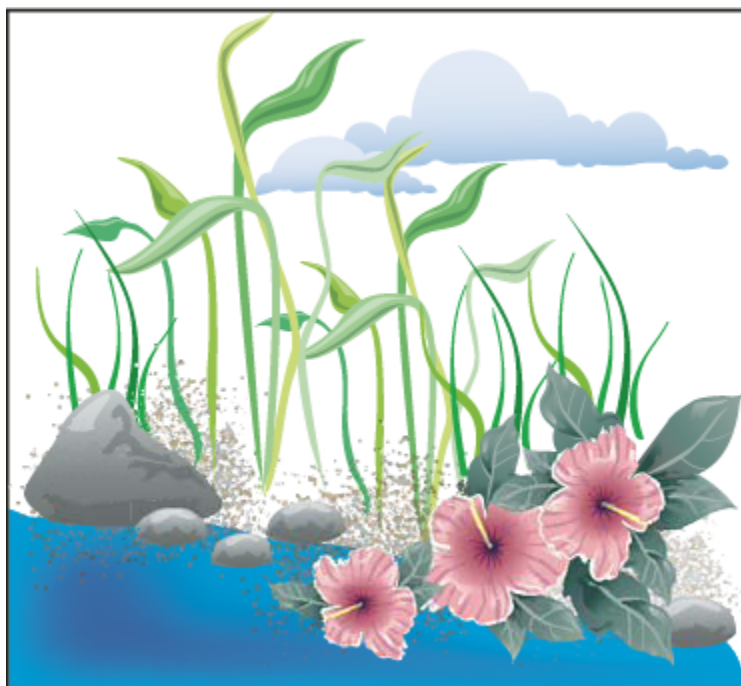
- Zvolte Okna > Knihovny symbolů > Jiná knihovna nebo z nabídky panelu Symboly zvolte Otevřít knihovnu symbolů > Jiná knihovna.
- Vyberte soubor, ze kterého chcete importovat symboly, a klepněte na Otevřít.

Symboły se objeví v panelu knihovny symbolů (ne v panelu Symboly).

Nástroje pro práci se symboly a sady symbolů

O sadách symbolů

Sada symbolů je skupina instancí symbolů, kterou vytvoříte pomocí nástroje rozprašovač symbolů. Můžete vytvořit smíšenou sadu instancí symbolů, když použijete nástroj rozprašovač symbolů s jedním symbolem a pak ho použijete znovu s jiným symbolem.



Kresba vytvořená pomocí nástrojů pro práci se symboly

Při práci se sadami symbolů si pamatujte, že nástroje pro práci se symboly ovlivňují pouze symbol nebo symboly vybrané v panelu Symboly. Pokud například vytvoříte smíšenou sadu instancí symbolů, která představuje louku s trávou a květinami, můžete změnit orientaci samotné trávy tím, že vyberete symbol trávy v panelu Symboly a pak použijete nástroj pro natočení symbolů. Chcete-li změnit velikost trávy i květin, vyberte v panelu Symboly oba symboly a pak použijte nástroj přízpůsobení velikosti symbolů.

Poznámka: Když v kreslicí ploše vyberete smíšenou sadu symbolů, automaticky se v panelu Symboly vybere instance symbolu, který byl k sadě přidán naposledy.


Vytváření sad symbolů

Nástroj rozprašovač symbolů funguje jako rozprašovač částic – umožňuje přidat na kreslicí plochu najednou velký počet identických objektů. Můžete s ním například přidat stovky stébel trávy, květin, včel nebo sněhových vloček.

Viz také


„Volby nástrojů pro symboly“ na stránce 83

Nastřikání sad instancí symbolů do kresby

- 1 Vyberte symbol v panelu Symboly a pak vyberte nástroj rozprašovač symbolů .

- 2 Klepněte nebo táhněte v místě, kam chcete umístit instance symbolu.

Přidání nebo odstranění instance symbolu z existující sady

- 1 Vyberte existující sadu symbolů.
- 2 Vyberte nástroj rozprašovač symbolů  a symbol v panelu Symboly.
- 3 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li přidat instance symbolů, klepněte nebo táhněte v místě, kam chcete umístit nové instance.
 - Chcete-li odstranit instance symbolů, podržte Alt a klepněte nebo táhněte v místě, kde chcete instance odstranit.

Úpravy instancí symbolů v sadě symbolů


Nástroje pro symboly se používají k úpravám více instancí symbolu v sadě. Můžete například rozmístit instance po větší ploše pomocí nástroje rozmístění symbolů nebo postupně změnit barevný odstín instancí, aby vypadaly realističtěji.

Přestože nástroje pro symboly můžete použít i pro jednotlivé instance symbolů, nejefektivnější jsou při použití pro sady symbolů. Při práci s jednotlivými instancemi symbolů lze většinu těchto úkonů snadno provádět pomocí nástrojů a příkazů, které používáte pro běžné objekty.


Viz také

„Volby nástrojů pro symboly“ na stránce 83


Změna pořadí překrývání instancí symbolu v sadě

- 1 Vyberte nástroj posouvání symbolů .
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li instance symbolů přemístit, táhněte ve směru, kterým chcete instance symbolů posunout.
 - Chcete-li posunout instanci symbolu dopředu, klepněte na instanci symbolu se stisknutou klávesou Shift.
 - Chcete-li posunout instanci symbolu dozadu, klepněte na instanci symbolu se stisknutými klávesami Alt a Shift.


Soustředění nebo rozptýlení instancí symbolů

- 1 Vyberte nástroj rozmístění symbolů .
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Klepněte nebo táhněte v oblasti, kde chcete přitáhnout instance symbolu blíž k sobě.
 - Podržte Alt a klepněte nebo táhněte v oblasti, kde chcete roztáhnout instance symbolu dál od sebe.

Změna velikosti instancí symbolů

- 1 Vyberte nástroj přizpůsobení velikosti symbolů .
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Klepněte nebo táhněte v sadě v místě, kde chcete zvětšit velikost instancí symbolů.
 - Podržte Alt a klepněte nebo táhněte tam, kde chcete zmenšit velikost instancí symbolů.
 - Podržte při klepnutí nebo tažení stisknutou klávesu Shift, chcete-li při změně velikosti zachovat hustotu instancí symbolů.


Otáčení instancí symbolů


- 1 Vyberte nástroj pro natočení symbolů .

- 2 Klepněte nebo táhněte směrem, kterým chcete instance symbolu orientovat.

Vybarvení instancí symbolů


Vybarvení instance symbolu změní odstín směrem k barvě zbarvení, a přitom zachová původní světlost. (Funguje to stejným způsobem jako metoda vybarvení Odstíny a šedi pro zbarvení stopy štětce.) Tato metoda použije k určení výsledné barvy světlost původní barvy a odstín barvy zbarvení. Proto se barvy s velkou nebo malou světlostí změní velmi málo; černé nebo bílé objekty se vůbec nezmění.

 *Chcete-li použít metodu vybarvení, která ovlivní také černé a bílé objekty, použijte nástroj aplikování stylu s grafickým stylem, který používá požadovanou barvu výplně.*

- 1 V panelu Barvy vyberte barvu výplně, kterou chcete použít pro vybarvení.
- 2 Vyberte nástroj zbarvení symbolů  a proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Klepněte nebo táhněte přes instance symbolů, které chcete vybarvit vybranou barvou zbarvení. Míra vybarvení se postupně zvyšuje a barva instance symbolu se postupně mění na barvu zbarvení.
 - Podržte Alt při klepnutí nebo tažení, abyste snížili míru zbarvení a odkryli více z původní barvy symbolu.
 - Podržte Shift při klepnutí nebo tažení, abyste zachovali míru zbarvení konstantní, ale postupně měnili barvu instancí symbolu na barvu zbarvení.

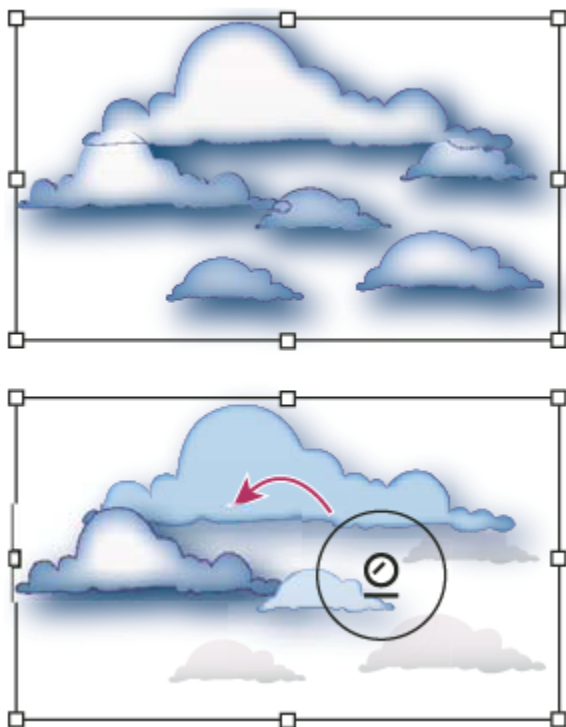
***Poznámka:** Po použití nástroje zbarvení symbolů se zvětší velikost souboru a zmenší se rychlost. Když máte nedostatek paměti nebo chcete zachovat malé velikosti souborů exportovaných do formátů Flash/SVG, tak tento nástroj nepoužívejte.*

Nastavení průhlednosti instancí symbolů


- 1 Vyberte nástroj zprůhlednění symbolů .
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Klepněte nebo táhněte na místě, kde chcete zvětšit průhlednost instancí symbolů.
 - Podržte Alt a klepněte nebo táhněte tam, kde chcete zmenšit průhlednost instancí symbolů.


Aplikování grafického stylu na instance symbolů

Nástroj aplikování stylu na symboly umožňuje aplikovat na instance symbolu grafický styl, nebo ho odstranit. Můžete nastavit míru a místo aplikování stylu. Můžete například aplikovat styl postupně, takže se některé instance symbolu zobrazí se stylem v plné síle, a na ostatních se styl projeví jen částečně.



Grafický styl aplikovaný s plnou silou (nahore) a grafický styl aplikovaný s proměnlivou silou (dole)

 Při používání libovolného nástroje pro práci se symboly můžete přepnout na nástroj aplikování stylu na symboly tím, že klepnete na styl v panelu Grafické styly.

1 Vyberte nástroj aplikování stylu na symboly .

2 Vyberte styl v panelu Grafické styly a proveďte jeden z následujících úkonů:

- Klepněte nebo táhněte v místě, kde chcete aplikovat styl na sadu symbolů. Míra aplikování stylu na instance symbolů se zvyšuje a styl se postupně mění.
- Podržte Alt při klepnutí nebo tažení, chcete-li snížit míru aplikování stylu a odkrýt více z původního symbolu bez stylu.
- Podržte Shift při klepnutí nebo tažení, chcete-li zachovat míru aplikování stylu konstantní, ale postupně měnit styl instancí symbolu na vybraný styl.

Poznámka: Je velmi důležité, abyste provedli kroky 1 a 2 v určeném pořadí. Pokud vyberete styl, když je vybraný jiný nástroj než jeden z nástrojů pro práci se symboly, styl se okamžitě aplikuje na celou vybranou sadu instancí symbolů.

Volby nástrojů pro symboly


Přístup k volbám nástrojů pro symboly získáte poklepaním na některý nástroj pro symboly v panelu nástrojů.

Všeobecné volby, například průměr, intenzita a hustota, se zobrazují nahoře v dialogovém okně. Specifické volby pro určitý nástroj se zobrazují dole v dialogovém okně. Chcete-li přepnout na volby pro jiný nástroj, klepněte na ikonu nástroje v dialogovém okně.

Všeobecné volby Všeobecné volby se zobrazují nahoře v dialogovém okně Volby nástrojů pro symboly, nezávisle na vybraném nástroji pro symboly.

Průměr

Určuje velikost stopy nástroje.

 Při používání nástrojů pro symboly můžete kdykoliv stisknout klávesu [a tím zmenšit průměr nebo stisknout] a tím ho zvětšit.

Intenzita Určuje rychlost změny (vyšší hodnota znamená rychlejší změny), nebo vyberte Použití tlakové pera, chcete-li místo hodnoty Intenzita použít vstup z tabletu nebo pera.

Hustota sady symbolů Určuje hodnotu přitažlivosti sady symbolů (vyšší hodnoty vedou k hustěji rozmístěným instancím symbolů). Toto nastavení se aplikuje na celou sadu symbolů. Pokud je vybraná sada symbolů, hustota se změní pro všechny instance symbolů v sadě, ne pouze pro nově vytvořené instance.

Metoda Určuje, jak nástroje rozmístění symbolů, přizpůsobení velikosti, natočení, zbarvení, zprůhlednění a aplikování stylu upravují instance symbolu.

Vyberte Uživatelem určené, chcete-li symboly postupně upravovat na základě polohy kurzoru. Vyberte Náhodně, chcete-li symboly v oblasti pod kurzorem měnit náhodně. Vyberte Průměrovat, chcete-li postupně sjednocovat hodnoty symbolů.

Zobrazit velikost a intenzitu stopy Při používání nástroje zobrazuje jeho velikost.

Volby rozprašovače symbolů Volby rozprašovače symbolů (Rozmístění, Velikost, Natočení, Zprůhlednění, Zbarvení a Styl) se objeví pod všeobecnými volbami v dialogovém okně Volby nástrojů pro symboly pouze v případě, že je vybraný nástroj rozprašovač symbolů, a určují, jak se k sadě symbolů přidávají nové instance symbolu. Pro každou z těchto voleb jsou k dispozici dvě možnosti:

Průměrovat Přidá nový symbol s průměrnou hodnotou z existujících instancí symbolů v dosahu průměru stopy. Například instance přidaná do oblasti, kde je průměrná průhlednost existujících instancí symbolů 50 %, bude mít průhlednost 50 %; instance přidaná do oblasti, kde nejsou žádné instance, bude neprůhledná.

***Poznámka:** Nastavení Průměrovat bere v úvahu ostatní instance pouze v dosahu průměru stopy nástroje rozprašovač symbolů, který je nastavený pomocí volby Průměr. Chcete-li při práci zobrazovat velikost průměru, vyberte Zobrazovat velikost a intenzitu stopy.*

Uživatelem určené Aplikuje určenou přednastavenou hodnotu pro každý z parametrů: Rozmístění (hustota) je založené na původní velikosti symbolu; Velikost použije původní velikost symbolu; Natočení použije směr pohybu myši (nebo žádnou orientaci, pokud se myš nepohybuje); Zprůhlednění použije krytí 100 %; Zbarvení použije současnou barvu výplně a plnou míru odstínu; Styl použije současný styl.

Volby přizpůsobení velikosti symbolů Volby přizpůsobení velikosti symbolů se objeví pod všeobecnými volbami v dialogovém okně Volby nástrojů pro symboly pouze v případě, že je vybraný nástroj přizpůsobení velikosti symbolů.

Proporcionální změna velikosti Zachová při změnách velikosti tvar každé instance symbolu.

Změna velikosti ovlivní hustotu Posouvá instance symbolů od sebe při jejich zvětšování, a přitahuje je blíže k sobě při jejich zmenšování.

Kapitola 4: Barvy

Aplikování barev do kresby je v Adobe Illustratoru běžná úloha, která vyžaduje určitou znalost barevných modelů a barevných režimů. Při aplikování barev do kresby berte v úvahu konečné médium, ve kterém bude kresba publikována, abyste mohli použít správný barevný model a definice barev. V Illustratoru můžete při práci s barvami snadno experimentovat s použitím mnohostranně použitelného panelu Vzorník, panelu Průvodce barvami a dialogového okna Živé barvy.

O barvách

O barvách v digitálních grafikách

K popisu barev, které vidíme a se kterými pracujeme v digitálních grafikách, se používají barevné modely. Každý barevný model, jako je RGB, CMYK nebo HSB, představuje jinou metodu popisu a klasifikace barev. Barevné modely využívají pro reprezentaci viditelného spektra barev číselné hodnoty. *Barevný prostor* je variantou barevného modelu a má specifický *gamut* (neboli rozsah) barev. Například v rámci barevného modelu RGB existuje mnoho různých barevných prostorů: Adobe RGB, sRGB a Apple RGB. Přestože každý z těchto barevných prostorů definuje barvy s použitím stejných tří os (R, G a B), jejich gamuty jsou rozdílné.

Při práci s barvami v grafice ve skutečnosti nastavujete číselné hodnoty v souboru. Je snadné si určité číslo představit jako nějakou barvu, ale tyto číselné hodnoty nejsou samy o sobě absolutními barvami – mají barevný význam pouze v rámci barevného prostoru zařízení, které barvu vytváří.

Protože každé zařízení má svůj vlastní barevný prostor, dokáže reprodukovat pouze barvy ve svém gamutu. Při přenesení obrazu z jednoho zařízení na jiné se mohou barvy obrazu změnit, protože každé zařízení interpretuje hodnoty RGB nebo CMYK podle svého vlastního barevného prostoru. Například na výtisku vytištěném na stolní tiskárně nelze přesně reprodukovat všechny barvy zobrazené na monitoru. Tiskárna pracuje v barevném prostoru CMYK, zatímco monitor pracuje v barevném prostoru RGB. Jejich gamuty se navzájem liší. Některé barvy vytvářené tiskovými barvami nelze zobrazit na monitoru, a naopak některé barvy, které lze zobrazit na monitoru, nelze reprodukovat pomocí tiskových barev na papíře.

Přestože je nemožné dosáhnout naprosté shody všech barev na různých zařízeních, můžete využít správu barev, abyste zajistili, že většina barev bude stejná nebo alespoň natolik podobná, aby vypadaly shodně.

Viz také

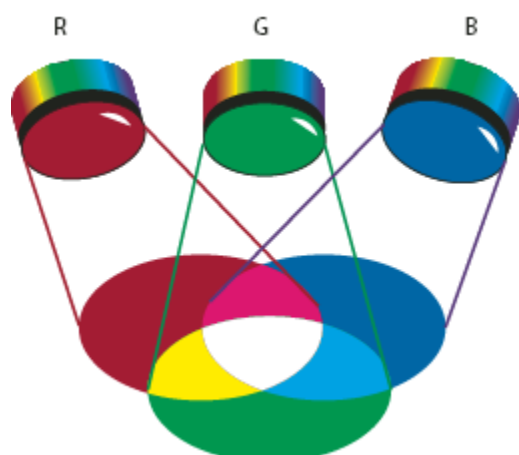
„O správě barev v aplikacích Adobe“ na stránce 124

„Synchronizace nastavení barev ve všech aplikacích Adobe“ na stránce 126

RGB

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

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



Aditivní barvy (RGB)

R. Červená **G.** Zelená **B.** Modrá

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

V Illustratoru je k dispozici také modifikovaný režim RGB, zvaný *Bezpečné webové barvy RGB*, který obsahuje pouze ty barvy RGB, které jsou vhodné k použití na webu.

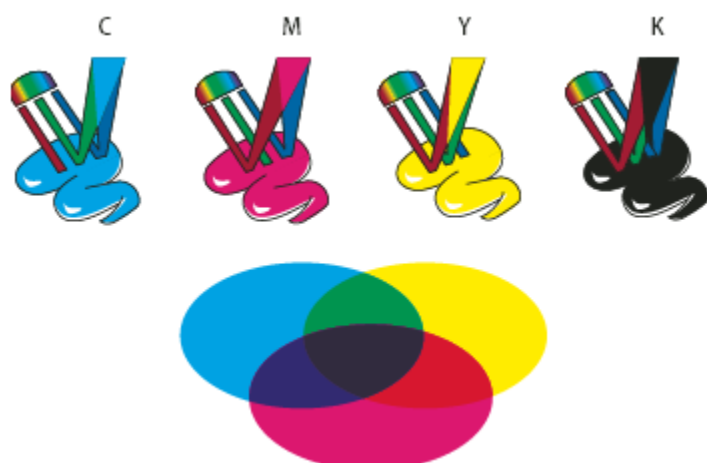
Viz také

„Změna barevného režimu dokumentu“ na stránce 87

CMYK

Zatímco v modelu RGB se používají pro vytváření barev zdroje světla, je model CMYK založen na schopnosti tiskových barev vytištěných na papíře pohlcovat světlo. Při dopadu bílého světla na průsvitné tiskové barvy se část spektra pohltí. Barva, která se nepohltí, se odráží zpět k vašemu oku.

Složení čistého azurového (C – cyan), purpurového (M – magenta) a žlutého (Y – yellow) pigmentu by měla vzniknout černá, pohlcním (odečtením) všech barev. Tyto barvy se nazývají také *subtraktivní barvy*. Černá tisková barva (K – black) se přidává, aby se dosáhlo lepší optické hustoty stínů. (Písmeno K se používá proto, že černá je „klíčovou“ barvou pro sůtisk ostatních barev, a protože písmeno B se používá pro modrou – blue.) Kombinování těchto tiskových barev pro reprodukci barev se nazývá *tisk čtyřbarevných výtažků*.



Subtraktivní barvy (CMYK)

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

Můžete pracovat s barevnými hodnotami s použitím barevného režimu CMYK, který je založen na barevném modelu CMYK. V režimu CMYK může mít každá z výtahových tiskových barev CMYK hodnotu v rozsahu od 0 do 100 %. Nejsvětlejším barvám jsou přiřazeny nízké hodnoty tiskových barev; tmavší barvy mají vyšší hodnoty. Například jasně červená může obsahovat 2 % azurové, 93 % purpurové, 90 % žluté a 0 % černé. V objektech CMYK jsou nízké hodnoty tiskových barev bližší k bílé a vysoké hodnoty jsou bližší k černé.

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

Viz také

„Změna barevného režimu dokumentu“ na stránce 87

Změna barevného režimu dokumentu

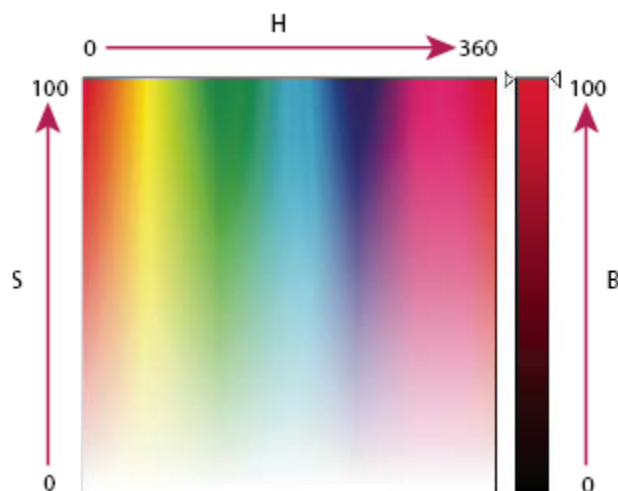
1 Zvolte Soubor > Barevný režim dokumentu > Barva CMYK nebo Barva RGB.

HSB

Model HSB je založen na lidském vnímání barvy. V modelu HSB jsou všechny barvy popsány pomocí tří základních charakteristik: **Odstín** Barva odražená od objektu nebo procházející objektem. Měří se jako poloha na standardním barevném kole a vyjadřuje se ve stupních mezi 0° a 360°. Obecně se odstín označuje názvem barvy, jako je červená, oranžová nebo zelená.

Sytost Síla nebo čistota barvy (někdy nazývaná *chroma*). Sytost představuje množství šedi v poměru k odstínu a měří se v procentech od 0 % (šedá) do 100 % (plně nasycená barva). Na standardním barevném kole vzrůstá sytost od středu k okrajům kola.

Jas Relativní světlost nebo tmavost barvy, která se obvykle měří v procentech od 0 % (černá) do 100 % (bílá).



Barevný model HSB
H. Odstín S. Sytost B. Jas

Viz také

„Nastavení sytosti více barev“ na stránce 120

Lab

Barevný model CIE Lab je založen na lidském vnímání barev. Je to jeden z několika barevných modelů vytvořených organizací CIE (Commission Internationale d'Eclairage), která se věnuje vytváření standardů pro všechny aspekty světla.

Číselné hodnoty v modelu Lab popisují všechny barvy, které člověk s normálním zrakem vidí. Protože Lab popisuje, jak barva vypadá, spíše než kolik určité barevné látky je potřeba pro nějaké zařízení (jako je monitor, stolní tiskárna nebo digitální fotoaparát) k vytvoření barvy, je Lab považován za barevný model *nezávislý na zařízení*. Systémy správy barev využívají Lab jako referenční barevný model k předvídatelnému převodu barev z jednoho barevného prostoru do jiného.

V Illustratoru můžete použít model Lab k vytváření, zobrazení a výstupu přímých barev. Nemůžete ale vytvářet dokumenty v režimu Lab.

Viz také

„Zobrazení a výstup přímých barev s použitím hodnot Lab“ na stránce 98

Stupně šedi

Model Stupně šedi používá k reprezentaci objektu odstíny černé. Každý objekt ve stupních šedi má hodnotu jasu v rozsahu od 0 % (bílá) do 100 % (černá). V režimu Stupně šedi se zpravidla zobrazují obrazy vytvořené černobílými skenery nebo skenery pracujícími s odstíny šedi.

Model Stupně šedi také umožňuje převést barevnou kresbu na kvalitní černobílý obraz. V tomto případě Adobe Illustrator odstraní všechny informace o barvách z původní kresby; úrovně šedi (odstíny) převedených objektů reprezentují světlost (jas) původních objektů.

Při převodu objektů ve stupních šedi do RGB se původní hodnoty šedi jednotlivých objektů převedou na hodnoty barev. Objekt ve stupních šedi můžete také převést na objekt CMYK.

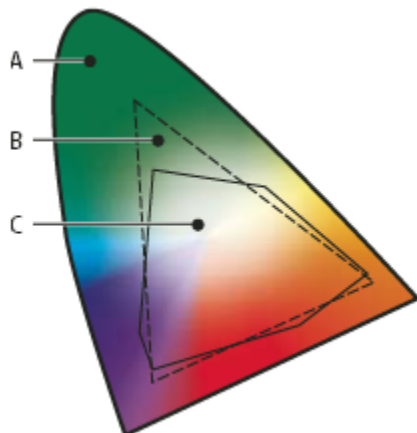
Viz také

„Převod barev na stupně šedi“ na stránce 119

„Převod obrazů ve stupních šedi do RGB nebo CMYK“ na stránce 120

Barevné prostory a gamuty

Barevný prostor je rozsah barev ve viditelném spektru. Barevný prostor může být také variantou *barevného modelu*. Adobe RGB, Apple RGB a sRGB jsou příklady různých barevných prostorů založených na stejném barevném modelu.



Gamuty různých barevných prostorů

A. Viditelný gamut B. Barevný prostor RGB C. Barevný prostor CMYK

Rozsah barev patřících do nějakého barevného prostoru se nazývá gamut. Různá zařízení (monitor počítače, skener, stolní tiskárna, tiskařský stroj, digitální fotoaparát), která používáte v rámci svého pracovního postupu, pracují v různých barevných prostorech, a každé z nich s rozdílným gamutem. Některé barvy obsažené v gamutu počítačového monitoru nejsou v gamutu inkoustové tiskárny a naopak. Když nelze určitou barvu na zařízení vytvořit, považuje se za barvu mimo barevný prostor tohoto zařízení. Jinými slovy, barva je *mimo gamut*.

Viz také


„Posunutí barvy mimo gamut na tisknutelnou barvu“ na stránce 118

„Proč barvy někdy nesouhlasí“ na stránce 122

O přímých a výtažkových barvách

Barvy můžete označit buď jako přímé nebo jako výtažkové barvy – to odpovídá dvěma hlavním typům tiskových barev, používaných v komerčním tisku. V panelu Vzorník můžete identifikovat barevný typ barvy pomocí ikony, která se zobrazuje vedle názvu barvy.

Když aplikujete barvu na cesty a rámečky, berte v úvahu médium, ve kterém bude grafika publikována, a použijte nejvhodnější režim barvy.

 Pokud váš pracovní postup s barvami zahrnuje předávání souborů mezi různými zařízeními, měli byste používat systém správy barev (CMS), který vám pomůže zachovat a regulovat barvy v celém procesu.

O přímých barvách

Přímé barvy jsou speciální předem namíchané barvy, které se používají místo výtažkových tiskových barev CMYK nebo navíc k výtažkovým barvám, a které vyžadují vlastní tiskové desky v tiskařském stroji. Použijte přímé barvy, když je určeno pouze několik

barev a rozhodující je přesnost barev. Přímé tiskové barvy mohou přesně reprodukovat i barvy, které jsou mimo gamut výtažkových barev. Přesný vzhled vytištěné přímé barvy je ale určen kombinací tiskové barvy, namíchané v komerční tiskárně, a papíru, na který je vytištěna, a ne specifikovanými barevnými hodnotami ani správou barev. Když specifikujete barevné hodnoty přímých barev, popisujete pouze simulovaný vzhled barvy na svém monitoru nebo na tiskárně se složenými barvami (s omezeními danými gamutem těchto zařízení).

Při specifikování přímých barev si pamatujte následující pravidla:

- Abyste dostali v tištěných dokumentech co nejlepší výsledky, vyberte přímé barvy ze vzorníku knihovny barev, kterou podporuje vaše komerční tiskárna. Se softwarem se dodává několik knihoven barev.
- Minimalizujte počet přímých barev, které použijete. Každá přímá barva, kterou vytvoříte, vygeneruje dodatečnou tiskovou desku přímé barvy pro tiskařský stroj a tím zvýší cenu tisku. Pokud si myslíte, že budete potřebovat více než čtyři barvy, uvažujte o vytištění dokumentu s použitím výtažkových barev.
- Pokud objekt obsahuje přímé barvy a překrývá jiný objekt obsahující průhlednost, mohou se vyskytnout nežádoucí výsledky při exportu do formátu EPS, při převodu přímých barev na výtažkové barvy v tiskovém dialogovém okně nebo při vytváření barevných výtažků v jiné aplikaci než je Illustrator nebo InDesign. Pro co nejlepší výsledky použijte Náhled sloučení průhledností nebo Náhled výtažků, abyste si před vytištěním mohli prohlédnout kontrolní náhled efektu sloučení průhledností. Kromě toho můžete v InDesignu před tiskem nebo exportem převést přímé barvy na výtažkové barvy pomocí Správce tiskových barev.
- Tiskovou desku přímé tiskové barvy můžete použít také k aplikování lesku přes určité oblasti tiskové úlohy s výtažkovými barvami. V tomto případě by vaše tisková úloha použila celkem pět tiskových barev – čtyři výtažkové barvy a jednu přímou barvu jako lesk.

O výtažkových barvách

Výtažkové barvy se tisknou pomocí kombinace čtyř standardních tiskových barev: C-azurové, M-purpurové, Y-žluté a K-černé (CMYK). Použijte výtažkové barvy, když úloha vyžaduje tolik barev, že by bylo použití jednotlivých přímých barev drahé nebo nepraktické, například při tisku barevných fotografií.

Při specifikování výtažkových barev si pamatujte následující pravidla:

- Abyste dostali ve vysoce kvalitních tištěných dokumentech co nejlepší výsledky, určete výtažkové barvy s použitím hodnot CMYK vytištěných ve vzornících výtažkových barev, které jsou dostupné například od komerčních tiskáren.
- Výsledné barevné hodnoty výtažkových barev jsou jejich hodnoty ve CMYK, takže když specifikujete výtažkové barvy s použitím RGB (nebo v InDesignu i Lab), tyto barevné hodnoty se při tisku barevných výtažků převedou do CMYK. Tyto převody se liší v závislosti na vašem nastavení správy barev a profilu dokumentu.
- Neurčujte výtažkové barvy na základě toho, jak vypadají na monitoru, pokud si nejste jisti, že jste nastavili správně systém správy barev a rozumíte omezením zobrazování náhledů barev.
- Vyhněte se použití výtažkových barev v dokumentech určených pouze pro prohlížení online, protože CMYK má menší gamut barev než typický monitor.
- Illustrator a InDesign umožňují specifikovat výtažkové barvy buď jako globální nebo jako neglobální. V Illustratoru globální výtažkové barvy zůstávají navázané na políčko v panelu Vzorník, takže když upravíte políčko globální výtažkové barvy, aktualizují se všechny objekty používající tuto barvu. Neglobální výtažkové barvy se v celém dokumentu automaticky neaktualizují, když upravíte barvu. Výtažkové barvy jsou standardně neglobální. Když v InDesignu aplikujete políčko na objekty, toto políčko se automaticky aplikuje jako globální výtažková barva. Neglobální políčka barev jsou nepojmenované barvy, které můžete upravovat v panelu Barvy.

Poznámka: Rozdíl mezi globálními a neglobálními výtažkovými barvami ovlivňuje pouze způsob aplikování určité barvy na objekty, nikdy neovlivní způsob separování barev nebo jejich chování při přechodu mezi aplikacemi.

Společné používání přímých a výtažkových barev

Někdy je praktické použít výtažkové a přímé barvy ve stejné tiskové úloze. Můžete například použít jednu přímou tiskovou barvu k tisku přesné barvy firemního loga na stejných stránkách výroční zprávy, kde se reprodukuje fotografie s použitím výtažkových barev. Můžete také použít tiskovou desku přímé tiskové barvy k aplikování lesku přes určité oblasti tiskové úlohy s výtažkovými barvami. V obou případech by vaše tisková úloha použila celkem pět tiskových barev – čtyři výtažkové barvy a jednu přímou barvu nebo lesk.

V InDesignu můžete spolu míchat výtažkové a přímé barvy, a tím vytvářet míchané tiskové barvy.

Srovnání barev v InDesignu a v Illustratoru

Adobe InDesign a Adobe Illustrator používají poněkud odlišné způsoby aplikování pojmenovaných barev. Illustrator umožňuje určit pojmenovanou barvu jako globální nebo neglobální, zatímco InDesign zachází se všemi nepojmenovanými barvami jako s neglobálními *výtažkovými barvami*.

Ekvivalentem InDesignu pro globální barvy jsou *políčka vzorníku*. Políčka vzorníku usnadňují úpravy barevných schémat, aniž byste museli najít a upravit každý jednotlivý objekt. To je zejména užitečné ve standardizovaných dokumentech v produkčním prostředí, jako jsou časopisy. Protože barvy InDesignu jsou navázané na políčka v panelu Vzorník, každá změna políčka barvy ovlivní všechny objekty, na které je daná barva aplikovaná.

Ekvivalentem InDesignu pro neglobální vzorky jsou nepojmenované barvy. Nepojmenované barvy se neobjeví v panelu Vzorník a automaticky se neaktualizují v celém dokumentu, když barvu upravíte v panelu Barvy. Nepojmenovanou barvu ale můžete později přidat do panelu Vzorník.

Rozdíl mezi pojmenovanými a nepojmenovanými barvami ovlivňuje pouze způsob aktualizování určité barvy v dokumentu, ne způsob separování barev ani chování barev při přecházení mezi aplikacemi.

Vybírání barev

O vybírání barev

Barvy pro kresbu můžete v Illustratoru vybírat s použitím celé řady nástrojů, panelů a dialogových oken. Způsob výběru barev závisí na potřebách vaší kresby. Chcete-li například používat specifické barvy schválené určitou firmou, budete je chtít vybírat z této firmy schválené knihovny vzorníku. Pokud chcete, aby se vaše barvy shodovaly s barvami v jiné kresbě, můžete použít kapátko nebo dialogové okno Výběr barvy, ve kterém zadáte přesné hodnoty barev.

K vybírání barev můžete použít libovolné z následujících funkcí:

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

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

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

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

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

Dialogové okno Živé barvy Obsahuje nástroje pro přesné definování nebo nastavení barev ve skupině barev nebo v kresbě. Také můžete změnit barvy v kresbě s použitím barev z určité skupiny barev nebo můžete pro výstup snížit počet barev nebo je převést na jiné barvy.

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

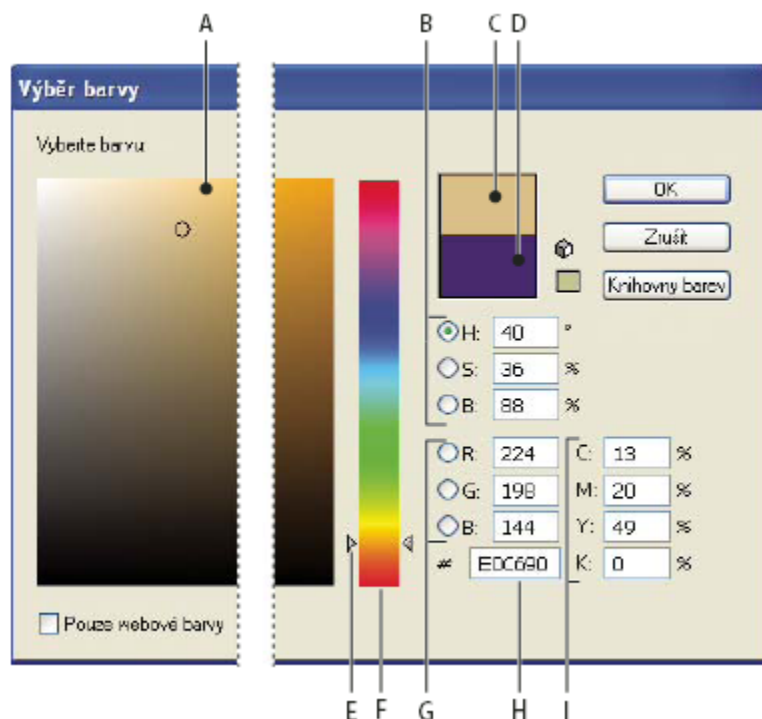
Viz také

„O políčkách vzorníku“ na stránce 94

„O knihovnách vzorníků“ na stránce 94

Dialogové okno Výběr barvy – přehled

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



Dialogové okno Výběr barvy

A. Pole barvy B. Barevné hodnoty HSB C. Současná barva D. Předcházející barva E. Posuvník spektra barev F. Barevné spektrum G. Barevné hodnoty RGB H. Hexadecimální hodnota barvy I. Barevné hodnoty CMYK

Viz také

„O barvách v digitálních grafikách“ na stránce 85

Zobrazení dialogového okna Výběr barvy

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

Změna barevného spektra zobrazeného v dialogovém okně Výběr barvy

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

Zobrazování pouze bezpečných webových barev

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

1 Vyberte Pouze webové barvy.

Zobrazení vzorníku namísto barevného spektra

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

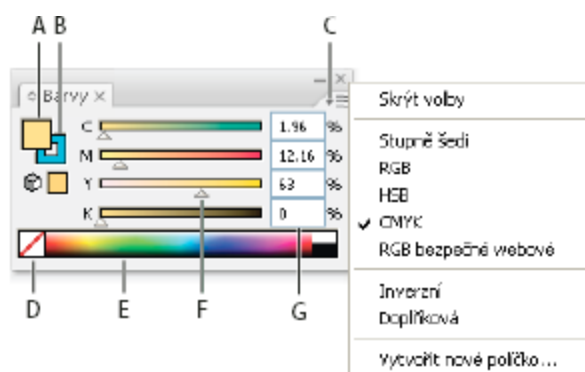
Výběr barvy pomocí dialogu pro výběr barvy

Proveďte libovolný z následujících úkonů:

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

Panel Barvy – přehled

Panel Barvy (Okna > Barvy) se používá k aplikování barvy na výplň nebo tah objektu a také k úpravám a míchání barev. V panelu Barvy lze zobrazit hodnoty barev s použitím různých barevných modelů. Standardně se v panelu Barvy zobrazují pouze nejběžněji používané volby.



Panel Barvy

A. Barva výplně B. Barva tahu C. Nabídka panelu D. Pole Žádná E. Pruh spektra barev F. Posuvník barev G. Textové pole pro složku barvy

Viz také

„O barvách v digitálních grafikách“ na stránce 85

„Přizpůsobení pracovní plochy“ na stránce 19

Změna barevného modelu

- 1 Z nabídky panelu zvolte Stupně šedi, RGB, HSB, CMYK nebo Bezpečné webové RGB.

Zobrazení všech voleb v panelu

- 1 Z nabídky panelu zvolte Zobrazit volby. Nebo klepněte na dvojitý trojúhelník ve štítku panelu, abyste cyklicky přepínali velikosti zobrazení.

Výběr barev pomocí panelu Barvy

- 1 Z nabídky panelu vyberte barevný režim, který chcete použít. Vybraný režim ovlivní pouze zobrazení panelu Barvy, nezmění barevný režim dokumentu.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Táhněte nebo klepněte v posuvníku barev.
 - Se stisknutou klávesou Shift přetáhněte jezdec barvy – spolu s ním se budou pohybovat i ostatní jezdcy (s výjimkou jezdců HSB). Tím se zachová podobná barva, ale s jiným odstínem nebo intenzitou.

- Zadejte hodnoty do libovolných textových polí.
- Klepněte do pruhu spektra barev dole v panelu. Nechcete-li vybrat žádnou barvu, klepněte na pole Žádná vlevo od pruhu barev; chcete-li vybrat bílou, klepněte na pole bílé barvy v pravém horním rohu pruhu barev; chcete-li vybrat černou, klepněte na pole černé barvy v pravém dolním rohu pruhu barev.

Používání a vytváření políček vzorníku


O políčkách vzorníku


Políčka vzorníku jsou pojmenované barvy, odstíny, přechody a vzorky. Políčka vzorníku spojená s dokumentem se zobrazují v panelu Vzorník. Políčka vzorníku se mohou zobrazovat jednotlivě nebo ve skupinách.

Také můžete otevřít knihovny vzorníků z jiných dokumentů Illustratoru a z nejrůznějších systémů barev. Knihovny vzorníků se zobrazují v samostatných panelech a neukládají se s dokumentem.

Panel Vzorník a panely knihoven vzorníků mohou obsahovat následující typy políček:

Výtažkové barvy Výtažkové barvy se tisknou pomocí kombinace čtyř standardních výtažkových tiskových barev: azurové, purpurové, žluté a černé. Illustrator standardně definuje nová políčka vzorníku jako výtažkové barvy. (Viz „O výtažkových barvách“ na stránce 90.)


Globální výtažkové barvy Globální barva se automaticky aktualizuje kdekoli v kresbě, když ji upravíte. Všechny přímé barvy jsou globální, ale výtažkové barvy mohou být buď globální nebo lokální. Políčka globálních barev můžete poznat podle ikony globální barvy  (když je panel v zobrazení seznamu) nebo podle trojúhelníku v dolním rohu (když je panel v zobrazení miniatur).

Přímé barvy Přímá barva je speciální předem namíchaná tisková barva, která se použije místo výtažkových tiskových barev CMYK nebo navíc kromě těchto barev. Políčka přímých barev můžete poznat podle ikony přímé barvy  (když je panel v zobrazení seznamu) nebo podle tečky v dolním rohu (když je panel v zobrazení miniatur). (Viz „O přímých barvách“ na stránce 89.)



Přechody Přechod je postupně se měnící směs dvou nebo více barev nebo odstínů stejné barvy nebo různých barev. Barvy v přechodu mohou být výtažkové barvy CMYK, barvy RGB nebo přímé barvy.

Vzorky Vzorky jsou opakující se dlaždice obsahující cesty, složené cesty, text s plnými výplněmi nebo bez výplně.

Žádné Políčko Žádná odstraní z objektu tah nebo výplň. Toto políčko nelze upravit ani odstranit.

Registrační Políčko Registrační  je zabudované políčko, které způsobí, že objekty vyplněné nebo vytažené touto barvou vytiskne PostScriptová tiskárna na všechny výtažky. Například soutiskové značky používají barvu Registrační, takže lze tiskové desky v tiskařském stroji přesně zarovnat. Toto políčko nemůžete odstranit.

Poznámka: Pokud použijete barvu Registrační pro text, a pak vytvoříte výtažky a soubor vytisknete, soutisk textu nemusí být přesný a černá barva může vypadat rozmazaně. Abyste se tomuto problému vyhnuli, použijte pro text černou tiskovou barvu.


Skupiny barev Skupiny barev mohou obsahovat výtažkové barvy, přímé barvy a globální výtažkové barvy. Nemohou obsahovat políčka vzorků, přechodů, barvu Žádná ani Registrační. Skupiny barev lze vytvářet na základě harmonií s použitím panelu Průvodce barvami nebo dialogového okna Živé barvy. Chcete-li sestavit skupinu z existujících políček vzorníku, vyberte požadovaná políčka a v panelu Vzorník klepněte na ikonu Nová skupina barev . Skupinu barev můžete identifikovat podle ikony složky .

V panelu Vzorník můžete vytvářet také odstíny barev. Odstín je globální výtažková barva nebo přímá barva s upravenou intenzitou. Odstíny stejné barvy jsou vzájemně svázané, takže když upravíte barvu políčka některého odstínu, změní se také všechna související políčka odstínů (a objekty vybarvené těmito odstíny), přestože hodnoty odstínů zůstanou beze změny. Odstíny jsou označeny procenty (když je panel Vzorník v zobrazení seznamu).

O knihovnách vzorníků

Knihovny vzorníků jsou kolekce přednastavených barev, zahrnující například knihovny tiskových barev PANTONE®, HKS, Trumatch, FOCOLTONE, DIC, TOYO a tématické knihovny, například kamuflážní barvy, přírodní barvy, šedé odstíny pro potlačené objekty a barvy drahokamů.

Když otevřete knihovnu vzorníku, objeví se v novém panelu (ne v panelu Vzorník). V knihovně vzorníku můžete políčka vybírat, řadit a zobrazovat stejným způsobem jako v panelu Vzorník. V panelu knihovny vzorníku ale nemůžete políčka přidávat, odstraňovat ani upravovat.

 *Chcete-li, aby se knihovna vzorníku objevila při každém spuštění Illustratoru, z nabídky panelu knihovny vzorníku vyberte Trvalá.*


Viz také

„Vytváření knihoven vzorníků“ na stránce 101

„Sdílení vzorníků mezi aplikacemi“ na stránce 97

Otevření knihovny vzorníku

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

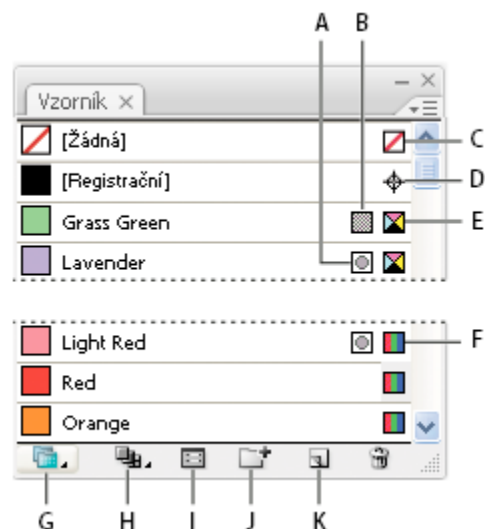
- Zvolte Okna > Knihovny vzorníků > [název knihovny].
- Z nabídky panelu Vzorník zvolte Otevřít knihovnu vzorníku > [název knihovny].
- V panelu Vzorník klepněte na tlačítko Nabídka knihoven vzorníků  a ze seznamu zvolte požadovanou knihovnu.

Úpravy knihovny vzorníku

- 1 Zvolte Soubor > Otevřít a najdete a otevřete soubor knihovny. Standardně se soubory knihoven vzorníků ukládají do složky Illustrator\Přednastavení\Vzorníky.
- 2 Upravte barvy v panelu Vzorník a tyto změny uložte.

Panel Vzorník – přehled

K práci se všemi barvami, přechody a vzorky v dokumentu se používá panel Vzorník (Okna > Vzorník). Libovolné z těchto položek můžete pojmenovat a uložit, abyste k nim měli okamžitý přístup. Když výplň nebo tah vybraného objektu obsahuje barvu, přechod, vzorek nebo odstín aplikovaný z panelu Vzorník, zvýrazní se odpovídající políčko v panelu Vzorník.



Panel Vzorník v zobrazení malého seznamu

A. Přímá barva B. Globální barva C. Výplň nebo tah Žádný D. Registrační políčko (tiskne se na všechny výtažky) E. Symbol CMYK (když je dokument v režimu CMYK) F. Symbol RGB (když je dokument v režimu RGB) G. Tlačítko Nabídka knihoven vzorníku H. Tlačítko Zobrazit nabídku typů políček vzorníku I. Tlačítko Nabídka voleb políčka J. Tlačítko Nová skupina barev K. Tlačítko Nové políčko


Viz také

„Přizpůsobení pracovní plochy“ na stránce 19

Změna zobrazení políček vzorníku

- 1 Vyberte volbu zobrazení z nabídky panelu Vzorník: Zobrazení malých miniatur, Zobrazení středních miniatur, Zobrazení velkých miniatur, Zobrazení malého seznamu nebo Zobrazení velkého seznamu.

Zobrazení určitého typu políček vzorníku a skrytí všech ostatních


- 1 Klepněte na tlačítko Zobrazit typy políček , a vyberte jednu z následujících voleb: Zobrazovat všechna políčka, Zobrazovat políčka barev, Zobrazovat políčka přechodů, Zobrazovat políčka vzorků nebo Zobrazovat skupiny barev.


Výběr všech políček vzorníku, která nejsou v kresbě použita

Pokud chcete omezit obsah panelu Vzorník jen na barvy použité v dokumentu, můžete vybrat všechna nepoužitá políčka vzorníku a pak je odstranit.

- 1 Z nabídky panelu Vzorník zvolte Vybrat všechny nepoužité.

Výběr skupiny barev

- Chcete-li vybrat celou skupinu, klepněte na ikonu skupiny barev .
- Jednotlivá políčka ze skupiny můžete vybrat klepnutím.

Poznámka: Chcete-li vybranou skupinu barev upravit, klepněte na tlačítko Upravit skupinu barev  nebo poklepejte na složku skupiny barev. Další informace viz „Úpravy barev v dialogovém okně Živé barvy“ na stránce 107.


Výběr políčka vzorníku podle názvu

- 1 Z nabídky panelu Vzorník zvolte Zobrazit pole Hledat. Nahoře v panelu pak do textového pole Hledat napište první písmeno nebo několik písmen názvu políčka.

Poznámka: Tento postup nefunguje s dvoubytovými znaky.

Tento postup můžete použít i pro výběr vzorku barvy PANTONE pomocí zadání čísla PANTONE.

Přesunutí políček vzorníku do skupiny barev

- Jednotlivá políčka vzorníku přetáhněte do složky stávající skupiny barev.
- Vyberte barvy, které chcete mít v nové skupině barev, a klepněte na tlačítko Nová skupina barev .

Změna pořadí políček vzorníku

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Z nabídky panelu Vzorník vyberte Uspořádat podle názvu nebo Uspořádat podle druhu.
 - Přetáhněte políčko do nové polohy.

Přidávání barev z kresby do panelu Vzorník

Do panelu Vzorník můžete automaticky přidat všechny barvy z vybrané kresby nebo všechny barvy v dokumentu. Illustrator vyhledá barvy, které v panelu Vzorník ještě nejsou, všechny výtažkové barvy převede na globální barvy a pak barvy přidá do panelu jako nová políčka vzorníku.

Při automatickém přidávání barev do panelu Vzorník se přidají všechny barvy z dokumentu kromě následujících:


- Barvy uvnitř masek krytí (když nejste v režimu úprav masek krytí)
- Interpolované barvy v prolnutích
- Barvy v obrazových bodech obrazu
- Barvy vodítek
- Barvy v objektech, které jsou uvnitř složených tvarů a nejsou viditelné

Pokud změníte výplň přechodem, výplň vzorkem nebo instancí symbolu na novou globální barvu, přidá se tato barva jako nové políčko vzorníku a původní políčko barvy se ve vzorníku zachová.

Přidání všech barev dokumentu

- 1 Zkontrolujte, že není nic vybrané, a z nabídky panelu Vzorník zvolte Přidat použité barvy.

Přidání barev z vybrané kresby

- 1 Vyberte objekty obsahující barvy, které chcete přidat do panelu Vzorník, a proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Z nabídky panelu Vzorník zvolte Přidat vybrané barvy.
 - V panelu Vzorník klepněte na tlačítko Nová skupina barev . V dialogovém okně, které se objeví, určete požadované volby.

Sdílení vzorníků mezi aplikacemi

Políčka plných barev, která vytvoříte ve Photoshopu, Illustratoru a InDesignu, můžete sdílet, když uložíte knihovnu vzorníku pro vzájemnou výměnu. Barvy budou vypadat přesně stejně ve všech aplikacích, pokud je nastavení barev synchronizované.

- 1 V paletě Vzorník vytvořte políčka pro přímé a výtahkové barvy, které chcete sdílet, a odeberte všechna políčka, která sdílet nechcete.

***Poznámka:** Mezi aplikacemi nemůžete sdílet následující typy políček vzorníku: vzorky, přechody a barvu Registrační z Illustratoru nebo InDesignu; odkazy do knihoven barev a barvy HSB, XYZ, duplexy, RGB monitoru, krytí, celkové krytí a webové barvy RGB z Photoshopu. Tyto typy políček vzorníku se automaticky vyloučí, když uložíte vzorník pro výměnu.*

- 2 Z nabídky panelu Vzorník vyberte Uložit vzorník pro výměnu a uložte knihovnu vzorníku do snadno dostupného místa.
- 3 Načtete knihovnu vzorníku do panelu Vzorník pro Photoshop, Illustrator nebo InDesign.

Vytvoření políčka výtahkové barvy

- 1 Vyberte barvu v dialogovém okně Výběr barvy nebo v panelu Barvy, nebo vyberte objekt s požadovanou barvou.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Přetáhněte barvu z panelu nástrojů nebo z panelu Barvy do panelu Vzorník.
 - V panelu Vzorník klepněte na tlačítko Nové políčko nebo z nabídky panelu zvolte Nové políčko. V dialogovém okně, které se objeví, vyberte Globální, pokud chcete, aby políčko představovalo globální barvu. Nastavte další volby políčka vzorníku a klepněte na OK. (Viz „Volby políčka vzorníku“ na stránce 98.)

Viz také

„O políčkách vzorníku“ na stránce 94

„O výtahkových barvách“ na stránce 90

Vytváření políček přímých barev

- 1 Vyberte barvu v dialogovém okně Výběr barvy nebo v panelu Barvy, nebo vyberte objekt s požadovanou barvou.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Mac OS) přetáhněte barvu z panelu nástrojů nebo z panelu Barvy do panelu Vzorník.

- V panelu Vzorník klepněte se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Mac OS) na tlačítko Nové políčko nebo z nabídky panelu zvolte Nové políčko. V dialogovém okně, které se objeví, vyberte jako Typ barvy volbu Přímá barva. Nastavte další volby políčka vzorníku a klepněte na OK. (Viz „Volby políčka vzorníku“ na stránce 98.)

Viz také

„O políčkách vzorníku“ na stránce 94

„O přímých barvách“ na stránce 89

Zobrazení a výstup přímých barev s použitím hodnot Lab

Některé předdefinované přímé barvy, jako jsou barvy z knihoven TOYO, PANTONE, DIC a HKS, jsou definované s použitím hodnot Lab. Pro zpětnou kompatibilitu s předcházejícími verzemi Illustratoru mají barvy z těchto knihoven také definice ve CMYK. V panelu Vzorník můžete nastavit, které hodnoty (Lab nebo CMYK) Illustrator použije pro zobrazení, export a tisk těchto přímých barev.

Když se použijí hodnoty Lab spolu se správnými profily zařízení, dávají nejpřesnější výstup na jakémkoliv zařízení. Pokud je pro váš projekt podstatná správa barev, společnost Adobe vám doporučuje zobrazovat, exportovat a tisknout přímé barvy s použitím jejich hodnot Lab.

Poznámka: Aby bylo zobrazení na obrazovce přesnější, Illustrator použije automaticky hodnoty Lab, když zapnete *Náhled přetisků*. Hodnoty Lab se také použijí při tisku, pokud jste v oblasti *Další volby tiskového dialogového okna* ve volbě *Přetisk* vybrali *Simulovat*.

- 1 Z nabídky panelu Vzorník zvolte Přímé barvy.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Vyberte Použit hodnoty Lab určené výrobcem vzorníku, pokud chcete co nejpřesnější barvy zobrazení a výstupu.
 - Vyberte Použit hodnoty CMYK z výtazkového vzorníku od výrobce, pokud chcete, aby se přímé barvy shodovaly s předcházejícími verzemi Illustratoru.

Viz také

„Lab“ na stránce 88

Volby políčka vzorníku



Chcete-li nastavit volby políčka vzorníku, poklepejte na existující políčko nebo z nabídky panelu Vzorník vyberte Nové políčko.

Název políčka Určuje název políčka v panelu Vzorník.

Typ barvy Určuje, zda je políčko výtazková barva nebo přímá barva.

Globální Vytvoří políčko globální výtazkové barvy.

Barevný režim Určuje barevný režim políčka.


Když vyberete požadovaný barevný režim, můžete barvu nastavit pomocí jezdců barev. Pokud vyberete barvu, která není bezpečná webová, objeví se výstražná kostka . Klepnutím na tuto kostku posunete barvu na nejbližší bezpečnou webovou barvu (která je zobrazena vpravo od kostky). Pokud vyberete barvu mimo gamut, objeví se výstražný trojúhelník . Klepnutím na tento trojúhelník posunete barvu na její nejbližší ekvivalent CMYK (který je zobrazen vpravo od trojúhelníku).

Náhled Zobrazí nasatvenou barvu na všech objektech, na které je políčko aplikované.

Změna odstínu barvy

- 1 V panelu Vzorník vyberte globální výtazkovou barvu nebo přímou barvu, nebo vyberte objekt, na který jste aplikovali globální výtazkovou barvu nebo přímou barvu.

- 2 V panelu Barvy přetáhněte jezdec O nebo zadejte hodnotu do textového pole, a tím nastavte intenzitu barvy. Odstín může být v rozsahu od 0 % do 100 % – čím je číslo nižší, tím bude odstín světlejší.

 Pokud nevidíte jezdec O, zkontrolujte, zda je vybraná globální výtažková barva nebo přímá barva. Pokud přesto jezdec O nevidíte, z nabídky panelu Barvy zvolte Zobrazit volby.

- 3 Chcete-li odstín uložit jako políčko vzorníku, přetáhněte barvu do panelu Vzorník nebo v panelu Vzorník klepněte na tlačítko Nové políčko. Odstín se uloží se stejným názvem jako základní barva, ale k jeho názvu se přidají procenta odstínu. Pokud například uložíte 50 % odstín barvy „Blankytná modrá“, políčko se bude jmenovat „Blankytná modrá 50%“.

Viz také

„O přímých barvách“ na stránce 89

„O výtažkových barvách“ na stránce 90

Vytváření políček přechodů

- 1 Pomocí panelu Přejchod vytvořte přechod nebo vyberte objekt s požadovaným přechodem.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Přetáhněte přechod z panelu nástrojů nebo z panelu Barvy do panelu Vzorník.
 - V panelu Vzorník klepněte na tlačítko Nové políčko nebo z nabídky panelu Vzorník zvolte Nové políčko. V dialogovém okně, které se objeví, zadejte název políčka a klepněte na OK. (Viz „Volby políčka vzorníku“ na stránce 98.)

Viz také

„Panel Přejchod – přehled“ na stránce 173

„Vytváření nebo změny přechodů“ na stránce 173

Správa políček vzorníku

Duplikování políček vzorníku

- 1 Vyberte jedno nebo více políček vzorníku, která chcete duplikovat.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Z nabídky panelu Vzorník vyberte Duplikovat políčko.
 - Přetáhněte políčka na tlačítko Nové políčko v panelu Vzorník.

Viz také

„Panel Vzorník – přehled“ na stránce 95

Seskupení políček vzorníku

Chcete-li v panelu Vzorník udržet určité barvy pohromadě, vytvořte z nich skupinu barev. Můžete například vytvořit skupinu barev pro barvy, které vyberete v panelu Průvodce barvami. Při uložení skupiny barev v dialogovém okně Živé barvy se tyto barvy

automaticky uloží jako skupina barev v panelu Vzorník. Také můžete ručně seskupit jakoukoli sadu políček vzorníku představujících plné barvy.

- 1 Vyberte jedno nebo více políček v panelu Vzorník.
- 2 Klepněte na tlačítko Nová skupina barev nebo z nabídky panelu zvolte Nová skupina barev.

Viz také

„Vytvoření skupiny barev v dialogovém okně Živé barvy“ na stránce 106

„Uložení barev z Průvodce barvami do panelu Vzorník“ na stránce 104

Nahrazení, sjednocení a odstranění políček vzorníku

- Chcete-li nahradit políčko vzorníku, podržte Alt a přetáhněte barvu nebo přechod z panelu Barvy, z panelu Přechod, z objektu nebo z panelu nástrojů do panelu Vzorník. Přitom se zvýrazní políčko, které chcete nahradit.

Nahrazením stávající barvy, přechodu nebo vzorku v panelu Vzorník se globálně změní objekty v souboru, které používají toto políčko vzorníku, na novou barvu, přechod nebo vzorek. Výjimkou je výtahková barva, která nemá vybranou volbu Globální v dialogovém okně Volby políčka.

- Chcete-li sloučit více políček vzorníku, vyberte dvě nebo více políček a z nabídky panelu Vzorník zvolte Sjednotit políčka. Název a barevné hodnoty prvního vybraného políčka nahradí všechna ostatní vybraná políčka.
- Chcete-li odstranit políčko vzorníku, vyberte jedno nebo více políček. Z nabídky panelu vyberte Odstranit políčko, klepněte na tlačítko Odstranit políčko nebo přetáhněte vybraná políčka na tlačítko Odstranit políčko.

Když odstraníte přímou barvu nebo globální výtahkovou barvu (nebo vzorek nebo přechod obsahující přímou barvu nebo globální výtahkovou barvu), všechny objekty vybarvené těmito barvami se převedou na jejich neglobální výtahkový ekvivalent.

Viz také

„Panel Vzorník – přehled“ na stránce 95

Přesunutí políček z knihovny vzorníku do panelu Vzorník

Proveďte libovolný z následujících úkonů:

- Přetáhněte jedno nebo více políček z panelu knihovny vzorníku do panelu Vzorník.
- Vyberte políčka, která chcete přidat, a z nabídky panelu knihovny vyberte Přidat do vzorníku.
- Aplikujte políčko vzorníku na objekt v dokumentu. Pokud políčko vzorníku představuje globální nebo přímou barvu, přidá se automaticky do panelu Vzorník.

Viz také

„Panel Vzorník – přehled“ na stránce 95

„O knihovnách vzorníků“ na stránce 94

Import políček vzorníku z jiného dokumentu

Z jiného dokumentu můžete importovat všechna políčka vzorníku nebo pouze jednotlivá políčka.

- Chcete-li z jiného dokumentu importovat všechna políčka vzorníku, zvolte Okna > Knihovny vzorníků > Jiná knihovna nebo z nabídky panelu Vzorník zvolte Otevřít knihovnu vzorníku > Jiná knihovna. Vyberte soubor, ze kterého chcete importovat políčka vzorníku, a klepněte na Otevřít. Importovaná políčka se objeví v panelu knihovny vzorníku (ne v panelu Vzorník).

- Chcete-li z jiného dokumentu importovat jednotlivá políčka, zkopírujte a vložte objekty, které tato políčka vzorníku používají. Importovaná políčka se objeví v panelu Vzorník.

Poznámka: Pokud mají importovaná políčka vzorníku stejný název (ale jiné barevné hodnoty) jako existující políčka v dokumentu, nastane konflikt políček. Při konfliktu přímých barev se automaticky zachovají hodnoty existujících políček vzorníku. Při konfliktu výtažkových barev se zobrazí dialogové okno Konflikt políček vzorníku. Můžete zvolit, zda chcete k názvům konfliktních políček připojit číslo a přidat je, nebo zda je chcete sjednotit s použitím barevných hodnot existujících políček.

Viz také

„Panel Vzorník – přehled“ na stránce 95


„O knihovnách vzorníků“ na stránce 94

Vytváření knihoven vzorníků

Knihovnu vzorníku lze vytvořit tím, že aktuální dokument uložíte jako knihovnu vzorníku.

- 1 Obsah panelu Vzorník upravte tak, aby v něm zůstala jen políčka, která chcete mít v knihovně vzorníku.
- 2 Z nabídky panelu Vzorník vyberte Uložit knihovnu vzorníku.



Chcete-li odstranit všechna políčka vzorníku, která nejsou v dokumentu použita, z nabídky panelu Vzorník zvolte Vybrat všechny nepoužité a pak klepněte na tlačítko Odstranit políčko .

Viz také

„O knihovnách vzorníků“ na stránce 94

Práce se skupinami barev

O skupinách barev

Skupina barev je nástroj pro uspořádání, který umožňuje seskupit navzájem související políčka barev v panelu Vzorník. Kromě toho může skupina barev být zásobníkem pro harmonie barev, které vytvoříte s použitím dialogového okna Živé barvy nebo panelu Průvodce barvami. Skupiny barev mohou obsahovat pouze plné barvy, mezi které patří přímé, výtažkové a globální barvy. Přejechy a vzorky nelze seskupit.

Skupiny harmonických barev můžete vytvářet s použitím panelu Průvodce barvami nebo dialogového okna Živé barvy. Při použití libovolné z těchto funkcí můžete zvolit pravidlo harmonie, podle kterého se okamžitě vytvoří barevné schéma založené na jakékoli požadované barvě. Například pravidlo harmonie Monochromatické vytvoří skupinu barev obsahující barvy se stejným odstínem, ale v různých úrovních sytosti. Pravidla harmonie Vysoký kontrast nebo Pentagram zase vytvoří skupiny kontrastních barev pro dosažení výraznějšího vizuálního účinku.

Viz také

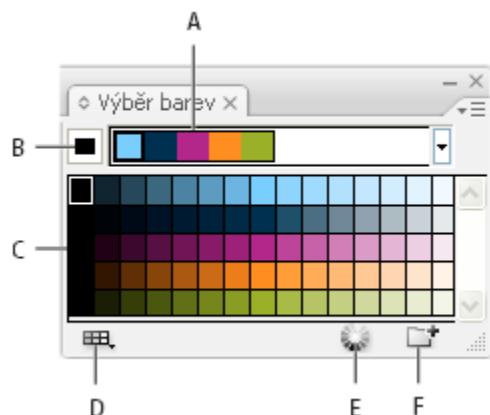
„Seskupení políček vzorníku“ na stránce 99

Průvodce barvami – přehled


Panel Průvodce barvami (Okna > Průvodce barvami) můžete použít pro barevnou inspiraci při práci na kresbě. Panel Průvodce barvami nabízí návrhy harmonických barev na základě současné barvy v panelu nástrojů. Tyto barvy můžete použít k vybarvení kresby nebo je uložit jako políčka vzorníku.

Barvy generované v panelu Průvodce barev můžete různými způsoby nastavit. Můžete například změnit pravidlo harmonie nebo nastavit typ variace a počet variant barev, které se zobrazí.

Poznámka: Pokud máte vybranou kresbu a klepnete na některou variantu barvy, změní se tím barva vybrané kresby stejně, jako když klepnete na políčko v panelu Vzorník.



A. Nabídka pravidel harmonie a současná skupina barev B. Nastaví barvu jako základní C. Varianty barev D. Omezí barvy na určenou knihovnu vzorníku E. Upraví barvy (otevře barvy v dialogovém okně Živé barvy) F. Uloží skupinu do panelu Vzorník

Skupiny barev a varianty barev můžete uložit do panelu Vzorník. Pokud potřebujete více možností nastavení barev, klepnutím na tlačítko Upravit barvy  otevřete dialogové okno Živé barvy.




Video o používání panelu Průvodce barvami a vytváření barev najdete na www.adobe.com/go/vid0058_cz.


Viz také

„O políčkách vzorníku“ na stránce 94

Vytvoření harmonických barev s použitím Průvodce barvami

Při nastavování základní barvy nesmí být vybraná žádná kresba, jinak se barva vybrané kresby změní na základní barvu.

- Otevřete panel Průvodce barvami a libovolným z následujících úkonů nastavte základní barvu pro harmonické barvy:
 - Klepněte na políčko barvy v panelu Vzorník.
 - Klepněte na barvu v panelu Barvy. (Možná bude vhodné panel Barvy přetáhnout ven, abyste ho mohli používat společně s panelem Průvodce barvami.)
 - V panelu nástrojů poklepejte na pole Barva výplně a vyberte barvu v dialogovém okně Výběr barvy.
 - Nástrojem kapátko klepněte na kresbu v místě obsahujícím požadovanou barvu.
 - Vyberte kresbu obsahující požadovanou barvu a pak klepněte na ikonu Nastavit základní barvu na platnou barvu .
 - V panelu Průvodce barvami klepněte na variantu barvy a pak klepněte na ikonu Nastavit základní barvu na platnou barvu .
- Z nabídky Pravidla harmonie zvolte požadované pravidlo.
- Klepněte na tlačítko Uložit skupinu barev do panelu Vzorník . Chcete-li novou skupinu pojmenovat, vyberte ji v panelu Vzorník a z nabídky panelu vyberte Volby skupiny barev.

Poznámka: Chcete-li barvy omezit jen na určitou knihovnu vzorníku, klepněte na tlačítko Omezit barevné schéma na barvy v knihovně vzorníku , a zvolte požadovanou knihovnu ze seznamu.

Určení typu variací barev

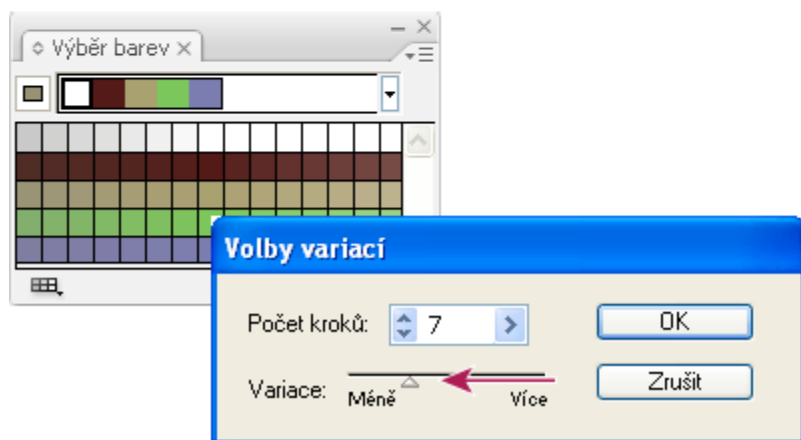
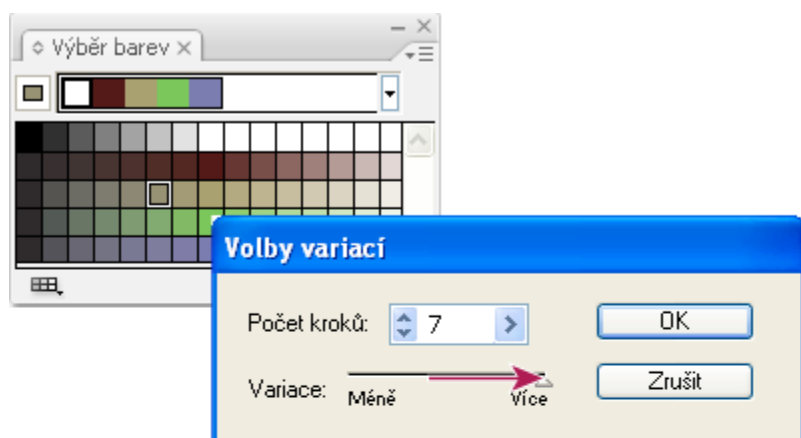
- 1 Z nabídky panelu Průvodce barvami zvolte jednu z následujících variací:

Zobrazit odstíny a šedi	Přidá černou do variant na levé straně a bílou do variant na pravé straně.
Zobrazit teplé/studené	Přidá červenou do variant na levé straně a modrou do variant na pravé straně.
Zobrazit živé/tlumené	Sníží sytost směrem k šedé ve variantách na levé straně a zvýší sytost směrem k šedé ve variantách na pravé straně.

***Poznámka:** Pokud používáte přímé barvy, použijte jen variace Odstíny a šedi a volte barvy z pravé strany (odstíny) mřížky variant. Při použití všech ostatních variant se přímé barvy převedou na výtahkové.*

Určení počtu a rozsah variant barev

- 1 Z nabídky panelu Průvodce barvami vyberte Volby průvodce barvami.
- 2 Určete, kolik barev se má ve vygenerované skupině barev zobrazit vlevo a vpravo od každé barvy. Zadejte například 6, chcete-li od každé barvy zobrazit šest tmavších a šest světlejších odstínů.
- Původní barvy se vždy zobrazují uprostřed panelu a varianty těchto barev vlevo a vpravo od nich.
- 3 Tažením jezdc Rozsah doleva rozsah variant zúžíte, tažením doprava ho rozšíříte.
- Při zúžení rozsahu se generují barvy, které jsou podobnější původním barvám.





Nastavení rozsahu variací barev

Vybarvení kresby s použitím barev z Průvodce barvami

- 1 Vyberte kresbu a v panelu Průvodce barvami klepněte na libovolnou barvu.

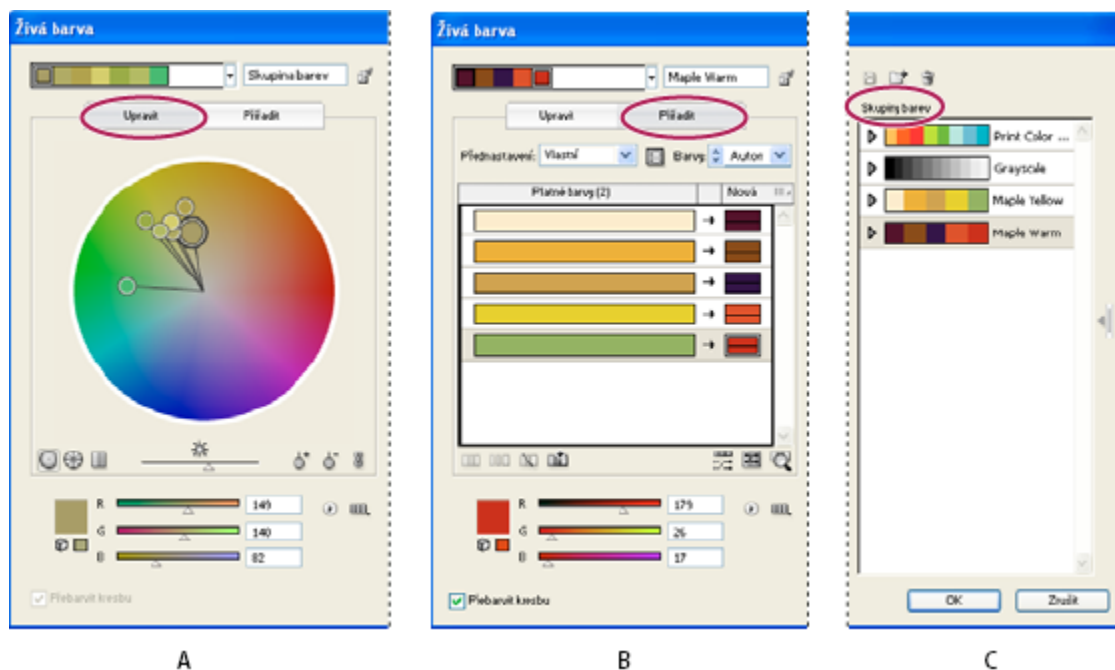
Uložení barev z Průvodce barvami do panelu Vzorník

Z panelu Průvodce barvami můžete uložit aktivní skupinu barev nebo výběr variant barev jako skupinu barev v panelu Vzorník.

- Chcete-li uložit platnou skupinu barev v panelu Průvodce barvami, klepněte na tlačítko Nová skupina barev .
- Chcete-li uložit jednu nebo více variant barev jako jednotlivá políčka vzorníku, přetáhněte barvy z panelu Průvodce barvami do panelu Vzorník.
- Chcete-li uložit více variant barev jako skupinu, vyberte je v panelu Průvodce barvami a klepněte na tlačítko Nová skupina barev .

Živé barvy – přehled

Dialogové okno Živé barvy se používá k vytváření a úpravám skupin barev a také k přiřazení jiných barev nebo omezení jejich počtu v kresbě. Všechny skupiny barev, které vytvoříte pro určitý dokument, se objeví v oblasti Skupiny barev v dialogovém okně Živé barvy (stejně jako v panelu Vzorník). Tyto skupiny barev můžete kdykoli vybrat a použít.



K vytváření nebo úpravám skupin barev a přiřazování barev použijte dialogové okno Živé barvy.

A. Vytváření a úpravy skupiny barev v záložce Úpravy B. Přiřazování barev v záložce Přiřazení C. Výběr skupiny barev ze seznamu Skupiny barev

Volba Přebarvit kresbu dole v dialogovém okně umožňuje zobrazit náhled barev ve vybrané kresbě a určuje, zda se má kresba přebarvit při zavření dialogového okna Živé barvy.

Hlavní oblasti dialogového okna Živé barvy jsou:

Úpravy Záložka Úpravy se používá k vytváření nových skupin barev nebo k úpravám stávajících skupin barev. S použitím nabídky pravidel harmonie a barevného kola můžete experimentovat s harmonickými barvami. Barevné kolo ukazuje vzájemné vztahy harmonických barev, zatímco pruhy barev umožňují prohlížení jednotlivých barev a manipulaci s jejich hodnotami. Navíc zde můžete nastavit jas, přidat a odebrat barvy, ukládat skupiny barev a zobrazit náhled barev ve vybrané kresbě.

Přiřadit Záložka Přiřadit se používá k prohlížení a určování způsobu, jakým barvy ze skupiny barev nahradí původní barvy v kresbě. Barvy můžete přiřazovat pouze v případě, že máte v dokumentu vybranou kresbu. Můžete určit, kterými novými barvami se mají nahradit které současné barvy, zda se mají zachovat přímé barvy a jak se mají barvy nahradit (například můžete nahradit barvy úplně, nebo můžete změnit jen odstín, ale zachovat jas). Pomocí záložky Přiřadit můžete nastavit způsob, jakým se kresba přebarví s použitím platné skupiny barev, nebo můžete snížit počet barev v současné kresbě.




Skupiny barev Obsahuje seznam všech uložených skupin barev pro otevřený dokument (stejně skupiny barev se zobrazují v panelu Vzorník). V dialogovém okně Živé barvy můžete upravovat, odstraňovat a vytvářet nové skupiny barev s použitím seznamu Skupiny barev. Všechny provedené změny se projevují v panelu Vzorník. Vybraná skupina barev určuje, která skupina barev se právě upravuje. Můžete vybrat libovolnou skupinu a upravit ji nebo ji použít k přebarvení vybrané kresby. Uložením skupiny barev ji přidáte do tohoto seznamu.

Video o vytváření, úpravách a experimentování se skupinami barev v dialogovém okně Živé barvy najdete na www.adobe.com/go/vid0059_cz. Video o integraci dialogového okna Živé barvy s inteligentními objekty ve Photoshopu a v InDesignu najdete na www.adobe.com/go/vid0191_cz.





Otevření dialogového okna Živé barvy

- 1 Dialogové okno Živé barvy otevřete libovolným z následujících způsobů:

Příkaz Úpravy > Upravit barvy > Přebarvit kresbu nebo Přebarvit s použitím přednastavení	Tyto příkazy použijte, pokud chcete upravit barvy ve vybrané kresbě.
--	--


Tlačítko Upravit barvy  v ovládacím panelu	Toto tlačítko použijte, když chcete upravit barvy ve vybrané kresbě s použitím dialogového okna Živé barvy. Toto tlačítko je dostupné, když vybraná kresba obsahuje dvě nebo více barev. <i>Poznámka: Tímto způsobem lze snadno globálně upravit barvy v kresbě, ve které nebyly globální barvy použity při jejím vytváření.</i>
Tlačítko Upravit barvy  v panelu Průvodce barvami	Klepněte na toto tlačítko, když chcete upravit barvy v panelu Průvodce barvami nebo když chcete aplikovat barvy v panelu Průvodce barvami na vybranou kresbu.
Tlačítko Upravit skupinu barev  v panelu Vzorník	Poklepejte na skupinu barev v panelu Vzorník nebo vyberte skupinu a klepněte na toto tlačítko, když chcete upravit barvy ve skupině barev v panelu Vzorník.



Práce se seznamem Skupina barev

- Chcete-li zobrazit nebo skrýt seznam Skupina barev, klepněte na ikonu Skrýt zásobník skupiny barev  na pravé straně dialogového okna Živé barvy. Chcete-li seznam opět zobrazit, klepněte na tuto ikonu znovu.
- Chcete-li do tohoto seznamu přidat novou skupinu barev, vytvořte nebo upravte skupinu barev a pak klepněte na Nová skupina barev . V seznamu se objeví nová skupina barev.
- Chcete-li upravit existující skupinu barev, klepněte na ni v seznamu a tím ji vyberte. Změňte skupinu barev s použitím záložky Úpravy a pak klepněte na Uložit změny do skupiny barev .
- Chcete-li skupinu barev odstranit, vyberte ji a klepněte na Odstranit skupinu barev .

Vytvoření skupiny barev v dialogovém okně Živé barvy

V dialogovém okně Živé barvy vytvoříte skupinu barev tak, že zvolíte základní barvu a pravidlo harmonie. Pravidlo harmonie použije základní barvu jako základ pro vygenerování barev ve skupině barev. Pokud například zvolíte jako základní barvu modrou a jako pravidlo harmonie vyberete Doplnkové, vytvoří se skupina barev s použitím základní barvy, modré, a její doplňkové barvy, červené.

Při manipulaci s barvami v barevném kole i nadále vybrané pravidlo harmonie určuje barvy, které se generují pro danou skupinu. Chcete-li pravidlo harmonie zrušit a upravit barvy zcela volně, klepněte na tlačítko Odpojit .

- 1 Otevřete dialogové okno Živé barvy a pokud chcete, z nabídky Pravidla harmonie zvolte požadované pravidlo.
Poznámka: Chcete-li barvy omezit jen na určitou knihovnu vzorníku, klepněte na tlačítko Omezit barevné schéma na barvy v knihovně vzorníku , a zvolte požadovanou knihovnu ze seznamu.
- 2 Pokud se zobrazují pruhy barev, klepnutím na ikonu barevného kola můžete místo nich zobrazit barevné kolo.
- 3 Jedním z následujících úkonů nastavte základní barvu:
 - Přetažením značky základní barvy (největší ze značek se dvěma prstenci) po obvodu kola nastavte požadovanou základní barvu.
 - Nastavte jezdce barev dole v dialogovém okně.
- 4 Podle potřeby zvolte nové pravidlo harmonie nebo posuňte značky barev.
- 5 Chcete-li zobrazit náhled nových barev ve vybrané kresbě, klepněte na Přebarvit kresbu.
Poznámka: Tento příkaz přebarví vybranou kresbu, až klepnutím na OK zavřete dialogové okno. Pokud nechcete vybranou kresbu přebarvit, nezapomeňte před klepnutím na OK tuto volbu odznačit.
- 6 Do pole Název vpravo od nabídky Pravidla harmonie barvy zadejte název a klepněte na Nová skupina barev .

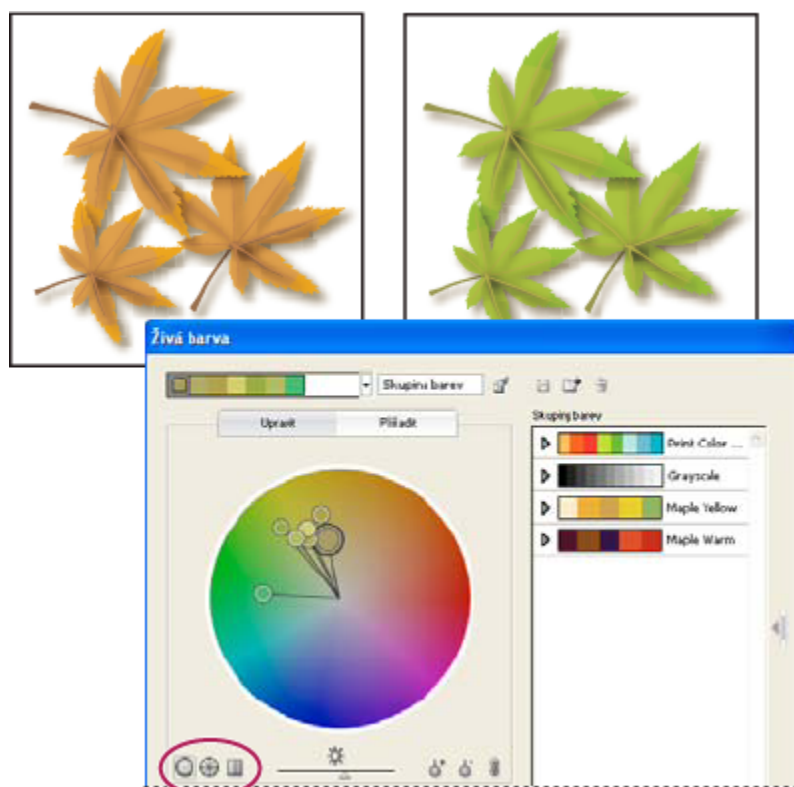
Poznámka: Pokud není ikona Nová skupina barev viditelná, klepněte na ikonu Zobrazit zásobník skupiny barev .

7 Chcete-li novou skupinu barev uložit do panelu Vzorník, klepněte na OK a zavřete dialogové okno Živé barvy.


Poznámka: Skupinu barev můžete vytvořit také s použitím Průvodce barvami. (Viz „Vytvoření harmonických barev s použitím Průvodce barvami“ na stránce 102.) Video o vytváření, úpravách a experimentování se skupinami barev v dialogovém okně Živé barvy najdete na www.adobe.com/go/vid0059_cz.


Úpravy barev v dialogovém okně Živé barvy


Úpravy barev v dialogovém okně Živé barvy představují pohodlný způsob, jak globálně nastavit barvy ve vybrané kresbě. Zvlášť užitečné je to tehdy, když při vytváření kresby nebyly původně použity globální barvy. V dialogovém okně Živé barvy můžete upravit barvy a skupiny barev a aplikovat provedené změny na vybranou kresbu nebo uložit upravené barvy pro pozdější použití. K úpravám barev se používá plynulé barevné kolo, segmentované barevné kolo nebo pruhy barev.



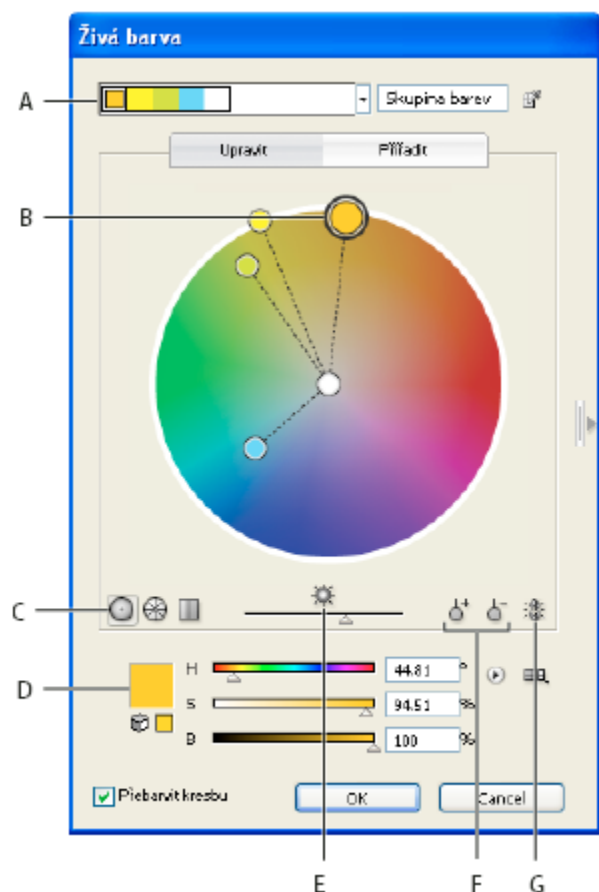
Úpravy barev přemístěním značek barev na plynulém barevném kole

Plynulé barevné kolo  Zobrazuje odstín, sytost a jas v souvislém kruhu. Každá barva ze současné skupiny barev je v barevném kole vyznačena kroužkem. Toto kolo umožňuje velmi přesně vybírat z velkého množství barev, ale jednotlivé barvy v něm mohou být těžko rozeznatelné, protože každý obrazový bod má jinou barvu.

Segmentované barevné kolo  Zobrazuje barvy jako sadu segmentovaných barevných plošek. Toto kolo usnadňuje rozeznání jednotlivých barev, ale nenabízí na výběr tolik barev jako plynulé kolo.

Pruhy barev  Zobrazují pouze barvy z dané skupiny barev. Vypadají jako plné pruhy barvy, které můžete jednotlivě vybírat a upravovat.


Video o vytváření, úpravách a experimentování se skupinami barev v dialogovém okně Živé barvy najdete na www.adobe.com/go/vid0059_cz.




A. Základní barva, jak se zobrazuje v nabídce Pravidla harmonie B. Základní barva, jak se zobrazuje v barevném kole C. Volby zobrazení barev D. Barva vybrané značky barvy nebo pruhu barvy E. Zobrazení sytosti a odstínu v barevném kole F. Nástroje pro sečtení a odečtení značek barev G. Zrušení svázání harmonických barev

Úpravy skupiny barev s použitím barevného kola


- 1 V dialogovém okně Živé barvy vyberte v případě potřeby požadovanou skupinu barev z oblasti Skupiny barev.
- 2 Pokud jste v kresbě vybrali nějaký objekt, klepněte na Přebarvit kresbu, chcete-li zobrazovat náhled barev v kresbě. Pokud nechcete kresbu přebarvit, před zavřením dialogového okna odznačte volbu Přebarvit kresbu nebo okno zavřete klepnutím na Zrušit.



Poznámka: Chcete-li upravit barvy vybrané kresby, klepněte na Získat barvy z vybrané kresby .

- 3 Chcete-li barvy omezit jen na určitou knihovnu vzorníku, klepněte na tlačítko Omezí barevnou skupinu na barvy v knihovně vzorníku , a zvolte požadovanou knihovnu ze seznamu.
- 4 Přetažením značky v barevném kole změňte její barvu. Pokud je harmonie barev svázaná, všechny barvy se při tažení posunou podle příslušného pravidla. Pokud harmonie není svázaná, posune se jen značka, kterou přetáhnete.

Při úpravách můžete provést libovolný z následujících úkonů:



- Chcete-li změnit odstín, posuňte značku po obvodu kola. Chcete-li změnit sytost nebo jas, posuňte značku v kole směrem dovnitř nebo ven.

- Chcete-li omezit pohyb značky jen na jeden směr, podržte při tažení stisknutou klávesu Shift.
- Chcete-li, aby se v barevném kole místo odstínu a jasu zobrazoval odstín a sytost, přepněte mezi těmito dvěma zobrazeními klepnutím na tlačítko Zobrazit sytost a odstín na barevném kole  přímo pod barevným kolem.
- Chcete-li změnit barevné hodnoty ručně, klepněte na značku barvy, kterou chcete změnit, nebo klepněte na barvu ve skupině barev v poli Aktivní barvy nahoře v dialogovém okně. Upravte barevné hodnoty s použitím jezdců nebo textových polí pod barevným kolem.
- Chcete-li změnit sytost a jas barvy v barevném kole, klepněte pravým tlačítkem na značku barvy a pak klepněte na požadovanou barvu v poli sytosti a jasu, které se objeví.

Poznámka: Abyste zajistili, že barvy jsou v gamutu nebo že jsou bezpečné pro web, vyberte značku každé barvy a podle potřeby klepněte na tlačítko Mimo gamut  nebo Mimo web .

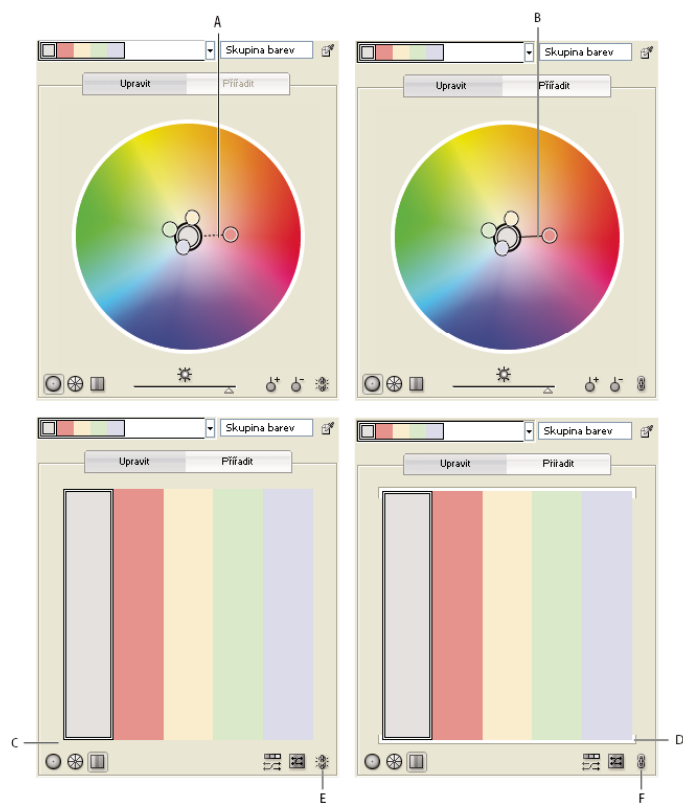
Úpravy skupiny barev s použitím dialogu pro výběr barvy

Dialogové okno Výběr barvy můžete použít ke změně barev ve skupině barev.



- 1 V dialogovém okně Živé barvy proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Poklepejte na značku v barevném kole.
 - Poklepejte na pruh barvy.
 - Klepněte na pole vzorku barvy vlevo od jezdců barev.
- 2 Změny uložte jedním z následujících úkonů:
 - Chcete-li upravené barvy uložit jako novou skupinu, zadejte nový název do textového pole názvu nahoře v dialogovém okně a pak klepněte na Nová skupina barev .
 - Chcete-li změny uložit do původní skupiny barev, klepněte na Uložit změny do skupiny barev .

Úpravy jednotlivé barvy ve skupině barev

Když k vytvoření skupiny barev použijete pravidlo harmonie, jsou barvy standardně navzájem svázané. Pokud je skupina barev svázaná, při úpravě jedné barvy se změní i ostatní barvy podle pravidla harmonie. Chcete-li upravit jednu barvu, aniž by se změnila ostatní, musíte značky barvy odpojit od pravidla harmonie.





A. Zobrazení svázaných barev v barevném kole **B.** Zobrazení nesvázaných barev v barevném kole **C.** Zobrazení svázaných barev v pruzích barev **D.** Zobrazení nesvázaných barev v pruzích barev **E.** Barvy jsou svázané, klepnutím je rozdělíte **F.** Barvy nejsou svázané, klepnutím obnovíte jejich svázání


- 1 V dialogovém okně Živé barvy vyberte skupinu barev, kterou chcete upravit, a klepněte na Upravit.
- 2 Klepněte na ikonu Rozdělit harmonické barvy .
- 3 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Přetažením značky barvy, kterou chcete upravit, nastavte novou barvu.
 - Klepněte na tlačítko Zobrazit pruhy barev . Klepněte na pruh barvy, kterou chcete změnit, a ručně upravte hodnoty barev, nebo poklepejte na pruh barvy a zvolte novou barvu v dialogovém okně Výběr barvy.
 - Klepněte pravým tlačítkem na značku barvy nebo pruh barvy a vyberte nový odstín.
- 4 Chcete-li barvy znovu svázat, aby se značky opět pohybovaly podle nově určeného pravidla harmonie, klepněte na toto tlačítko znovu.

Náhodné změny pořadí barev nebo sytosti a jasu

V dialogovém okně Živé barvy můžete vyzkoušet náhodné varianty současné skupiny barev použitím tlačítka Náhodně přiřadit jas a sytost a tlačítka Náhodně změnit pořadí barev.



- 1 V dialogovém okně Živé barvy vyberte skupinu barev.
- 2 Klepněte na Upravit a pak klepněte na Zobrazit pruhy barev, nebo klepněte na Přiřadit.
- 3 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li náhodně změnit jas a sytost současné skupiny barev a přitom zachovat odstíny, klepněte na Náhodně změnit pořadí barev .
 - Chcete-li promíchat pořadí v současné skupině barev, klepněte na Náhodně změnit sytost a jas . Pomocí tohoto tlačítka můžete rychle vyzkoušet různé způsoby přebarvení kresby s použitím současné skupiny barev.

Globální úpravy sytosti, jasu, barevné teploty nebo světlosti

- 1 V dialogovém okně Živé barvy klepněte na Upravit.
- 2 Klepněte na tlačítko Barevný režim  a zvolte Globální nastavení.
- 3 Změňte hodnoty pro Sytost, Jas, Teplotu a Světlost.

***Poznámka:** Pokud jste barvy omezili na určitou knihovnu vzorníku, budou veškeré změny omezeny pouze na barvy z této knihovny.*

Přidání nebo odebrání barev ve skupině barev


- 1 V dialogovém okně Živé barvy klepněte na Upravit.
- 2 K zobrazení skupiny barev použijte barevné kolo, ne pruhy barev.
- 3 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li do skupiny barev přidat barvu, klepněte na tlačítko Nástroj přidání barvy  a pak v barevném kole klepněte na barvu, kterou chcete přidat. Pokud klepnete na čáru stávající značky barvy, bude se nová značka pohybovat s touto značkou.
 - Chcete-li odebrat barvu, klepněte na tlačítko Nástroj odstranění barvy  a pak klepněte na značku barvy, kterou chcete odebrat. Značku základní barvy nelze odebrat.

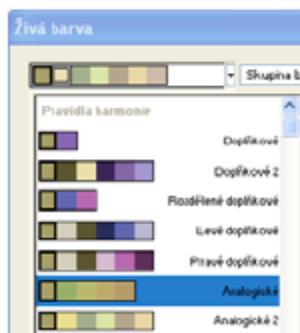
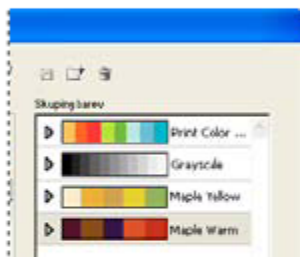
Odstranění skupiny barev

- 1 Vyberte skupinu barev v seznamu Skupiny barev a klepněte na Odstranit .

Přiřazení barev do kresby

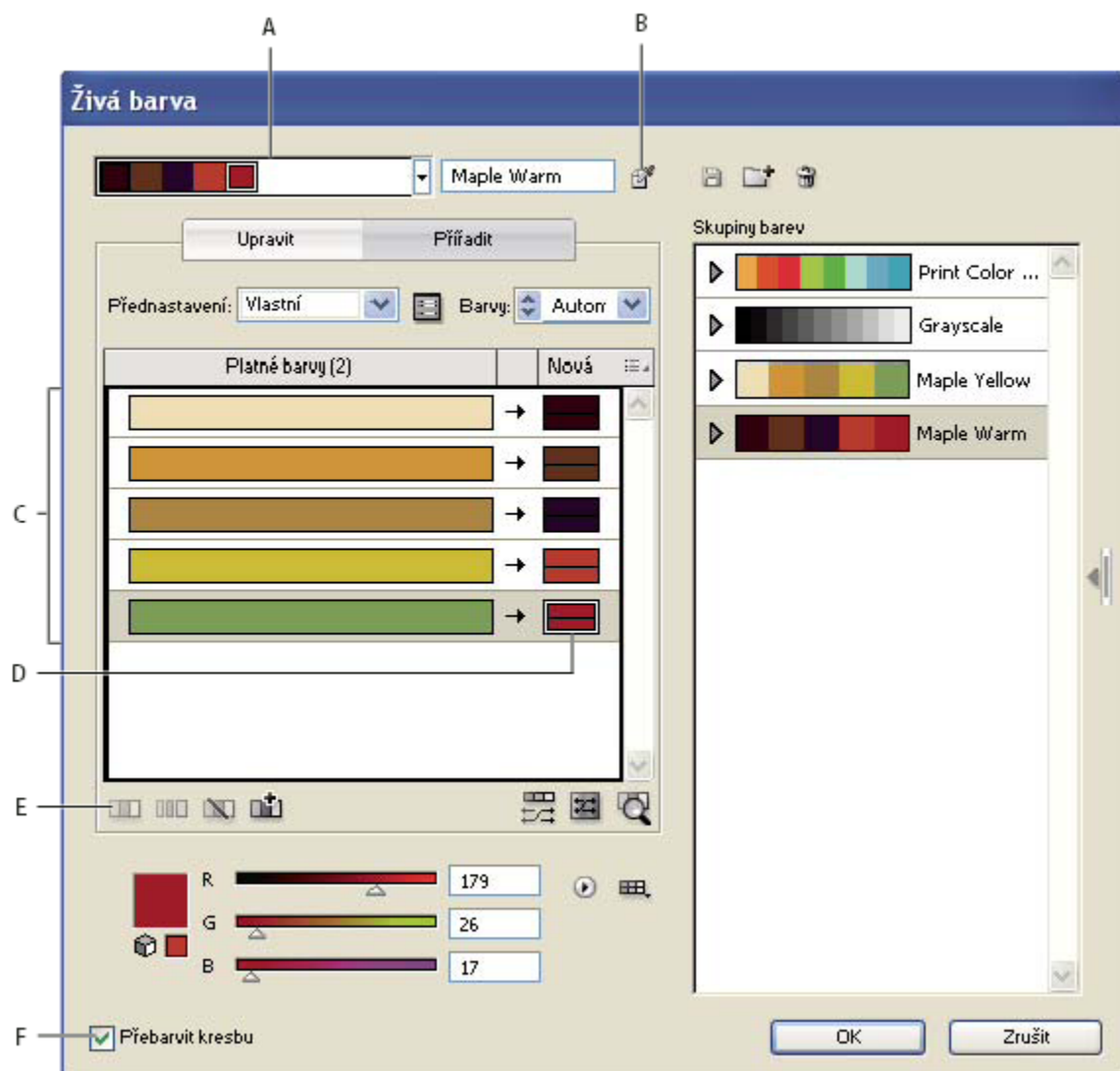
Záložka Přiřazení v dialogovém okně Živé barvy umožňuje přiřadit do kresby barvy ze skupiny barev. Barvy můžete přiřadit následujícími způsoby:

- Přiřaďte do kresby nové barvy s použitím skupiny barev ze seznamu Skupiny barev.
- Přiřaďte do kresby nové barvy s použitím nové skupiny barev vybrané z nabídky Pravidla harmonie.
- Navzájem zaměňte přiřazení současných barev kresby. Klepnutím na Získat barvy z vybrané kresby  můžete dialogové okno Živé barvy obnovit, aby se kresba zobrazila s původními barvami.



Původní barvy kresby (nahore), přiřazení nových barev výběrem skupiny barev ze seznamu Skupiny barev (uprostřed) a přiřazení nových barev vytvořením nové skupiny barev s použitím nabídky Pravidla harmonie (dole).

Pomocí sloupců Současné barvy a Nové můžete určit způsob přiřazení barev. Když vyberete Přebarvit kresbu, vybraná kresba se přebarví s použitím aktivní skupiny barev podle přiřazení v těchto sloupcích.









A. Aktivní skupina barev B. Získat barvy z vybrané kresby C. Barvy z vybrané kresby D. Nové barvy z aktivní skupiny barev E. Vyloučit řádek F. Přebarvit kresbu

Video o přiřazování barev v dialogovém okně Živé barvy najdete na www.adobe.com/go/vid0061_cz.

Přiřazení nových barev do vybrané kresby


- 1 Vyberte kresbu, kterou chcete přebarvit.
- 2 Zvolte Úpravy > Upravit barvy > Přebarvit kresbu.
Otevře se dialogové okno Živé barvy, ve kterém je zobrazena oblast Přiřadit s barvami původní kresby v obou sloupcích.
- 3 Pokud chcete přiřadit barvy z určité skupiny barev, proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Vyberte skupinu barev ze seznamu Skupiny barev.
 - Vytvořte novou skupinu barev výběrem nového pravidla harmonie z nabídky Pravidla harmonie.

Poznámka: Pokud vytvoříte novou skupinu barev, můžete klepnout na Upravit, barvy doladit, a pak klepnout na Přiřadit. Nebo, pokud chcete upravit jen několik málo barev ve vybrané kresbě, vyberte barvu, kterou chcete nastavit, a upravte ji pomocí jezdců barev.

- 4 Chcete-li zobrazovat náhled změn barev ve vybrané kresbě, klepněte na Přebarvit kresbu.
- 5 Přiřazení barev můžete změnit libovolným z následujících úkonů:
 - Chcete-li namísto současné barvy přiřadit jinou barvu, přetáhněte současnou barvu ve sloupci Současné barvy nahoru nebo dolů, dokud nebude vedle nové požadované barvy.
 - 💡 Pokud řádek obsahuje více barev a vy je chcete všechny přemístit, klepněte na pruh pro výběr  na levé straně řádku a přetáhněte ho nahoru nebo dolů.
 - Chcete-li přiřadit novou barvu k jinému řádku současných barev, ve sloupci Nové přetáhněte novou barvu nahoru nebo dolů.
 - Chcete-li ze změny přiřazení vynechat určitý řádek současných barev, klepněte na šipku → mezi sloupci. Chcete-li ho opět zahrnout, klepněte na pomlčku.
 - Chcete-li ze změny přiřazení vynechat jednu ze současných barev, vyberte ji a klepněte na Vyloučí vybrané barvy, takže se nepřebarví .
 - Chcete-li náhodně změnit přiřazení barev, klepněte na tlačítko Náhodně změnit pořadí barev . Nové barvy se náhodně přemístí do jiných řádků současných barev.
 - Chcete-li do sloupce Současné barvy přidat nový řádek, klepněte na Přidat řádek .
- 6 Chcete-li barvy v řádku Současné barvy rozdělit nebo sloučit, proveďte libovolný z následujících úkonů:
 - Chcete-li barvy rozdělit do samostatných řádků, vyberte požadovaný blok barev a klepněte na Rozdělit barvy do různých řádků .
 - Chcete-li barvy sloučit do jednoho řádku, vyberte je klepnutím s klávesou Shift a pak klepněte na Sloučit barvy do jednoho řádku .
- 7 Chcete-li změnit odstíny nových barev, klepněte na trojúhelník vpravo od nové barvy a vyberte některou z voleb. Vyberte Aplikovat na všechny, chcete-li stejnou volbu aplikovat na všechny nové barvy ve skupině barev.

Poznámka: Volby Odstíny a šedi a Posun odstínu jsou dostupné pouze v případě, že jste zvolili, že nechcete zachovat přímé barvy.
- 8 Klepnutím na OK kresbu přebarvíte. Pokud nechcete kresbu přebarvit, klepněte na Zrušit, nebo zrušte zaškrtnutí volby Přebarvit kresbu a klepněte na OK.


Náhodná změna sytosti a jasu všech barev

- 1 Podle potřeby vyberte objekt a zvolte Úpravy > Upravit barvy > Přebarvit kresbu.
- 2 V dialogovém okně Živé barvy klepněte na tlačítko Náhodně změnit sytost a jas .

Poznámka: Můžete to také provést, když upravujete skupinu barev s použitím zobrazení pruhů barev.

Zobrazení původních barev v kresbě při přiřazování nových barev

Při přebarvení vybrané kresby se původní barvy nahradí barvami z vybrané skupiny barev. Když se rozhodujete, jak přiřadit nové barvy, může se stát, že se potřebujete podívat, kde je v kresbě použita původní barva (ze sloupce Současné barvy), zejména pokud je kresba hodně podrobná nebo obsahuje mnoho původních barev.

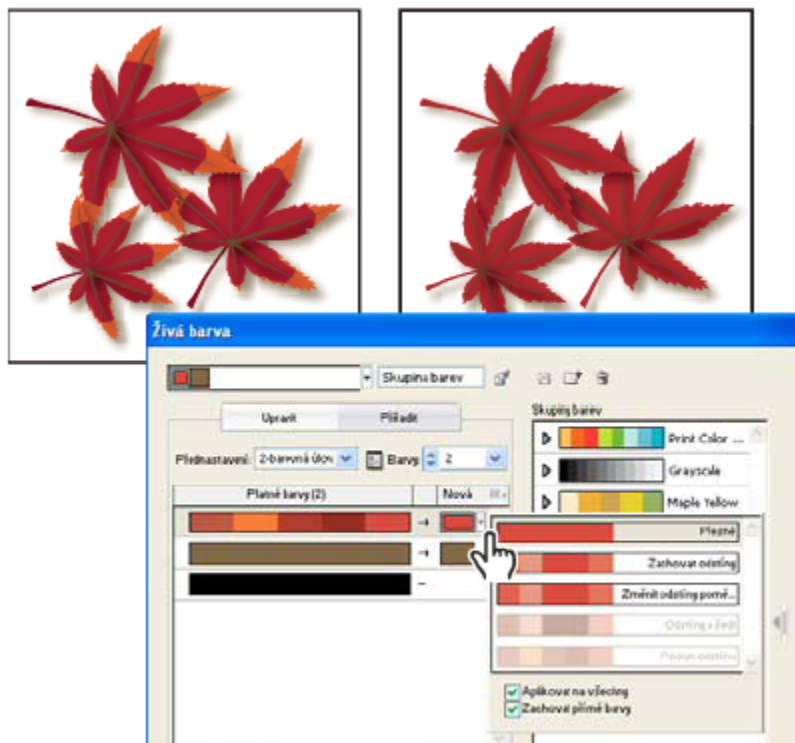
- 1 Podle potřeby vyberte objekt a zvolte Úpravy > Upravit barvy > Přebarvit kresbu.
- 2 V dialogovém okně Živé barvy klepněte na tlačítko Klepněte nahoře na barvu, abyste ji našli v kresbě  a pak klepněte na barvu ve sloupci Současné barvy.

Část kresby, ve které je tato barva použita, se na kreslicím plátně zobrazí v plné barvě, zatímco všechny ostatní oblasti vybrané kresby se ztlumí.

- 3 Dalším klepnutím na tuto ikonu obnovíte plnobarevné zobrazení celé kresby.

Zmenšení počtu barev v kresbě


Když vytváříte kresbu určenou pro více typů výstupních médií, často je nutné snížit počet barev pro výstup, převést barvy na stupně šedi nebo omezit barvy na určitou knihovnu barev. Počet barev v kresbě můžete snadno snížit pomocí dialogového okna Živé barvy. Můžete zvolit, že chcete ke snížení počtu barev použít přednastavení. Můžete zvolit například Kresba ve stupních šedi, chcete-li vybranou kresbu rychle převést na obraz ve stupních šedi.



Snížení počtu barev vybrané kresby na dvě barvy

Rychlé snížení počtu barev s použitím přednastavení


Snížení počtu barev pomocí přednastavení je rychlý a snadný způsob, jak omezit barvy kresby na určitý počet barev nebo knihovnu vzorníku.

- 1 Vyberte kresbu, ve které chcete snížit počet barev.
- 2 Zvolte Úpravy > Upravit barvy > Přebarvit s použitím přednastavení a vyberte volbu přednastavení.
- 3 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Pokud chcete omezit barvy na určitou knihovnu vzorníku, klepněte na tlačítko knihovny , vyberte požadovanou knihovnu a pak klepněte na OK.
 - Pokud nechcete omezit barvy na knihovnu vzorníku, klepněte na OK.

Otevře se dialogové okno Živé barvy. Ve sloupci Nové se zobrazí počet barev, které jste zvolili jako přednastavení, plus černá. Nové barvy se vyberou z původní kresby.

- 4 Podle potřeby přiřaďte k původním barvám nové barvy.
- 5 Zkontrolujte, že je vybraná volba Přebarvit kresbu, a klepněte na OK.

Snížení počtu barev s použitím vlastních voleb

- 1 Vyberte kresbu, kterou chcete přebarvit.
- 2 Zvolte Úpravy > Upravit barvy > Přebarvit kresbu.
Otevře se dialogové okno Živé barvy. Ve sloupci Nové jsou uvedeny všechny barvy z vybrané kresby.
- 3 Chcete-li použít jiné barvy, vyberte nebo vytvořte novou skupinu barev.
- 4 Z nabídky Barvy zvolte počet barev, na kterou chcete počet barev snížit.
- 5 Klepněte na tlačítko Volby snížení počtu barev , nastavte libovolné z následujících voleb a klepněte na OK:


Přednastavení	Určuje přednastavenou barevnou úlohu, včetně počtu použitých barev a optimálních nastavení pro tuto úlohu. Pokud vyberete přednastavení a pak změníte kteroukoli z ostatních voleb, přednastavení se změní na <i>Vlastní</i> .
Barvy	Určuje počet nových barev, na který se sníží současný počet barev.
Omezit na knihovnu	Určuje knihovnu vzorníku, ze které jsou odvozeny všechny nové barvy.
Uspořádat	Určuje způsob uspořádání původních barev ve sloupci Současné barvy.

Metoda vybarvení	<p>Určuje typy variací povolených pro nové barvy.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Volba Přesně nahradí každou současnou barvu určenou novou barvou. • Změnit odstíny poměrně (výchozí volba) nahradí nejtmaší současnou barvu v řádku určenou novou barvou. Ostatní současné barvy v řádku se nahradí úměrně světlejším odstínem. • Zachovat odstíny je stejná volba jako Změnit odstíny poměrně pro neglobální barvy. Pro přímé nebo globální barvy se aplikuje odstín současné barvy na novou barvu. Volbu Zachovat odstíny použijte v případě, že všechny současné barvy v řádku jsou odstíny stejné nebo podobné globální barvy. Abyste při použití volby Zachovat odstíny dosáhli co nejlepších výsledků, vyberte také Kombinovat odstíny. • Odstíny a šedi nahradí současnou barvu s průměrnou hodnotou světlosti a tmavosti určenou novou barvou. Současné barvy, které jsou světlejší než průměr, se nahradí přiměřeně světlejším odstínem nové barvy. Současné barvy, které jsou tmavší než průměr, se nahradí přidáním černé do nové barvy. • Posun odstínu nastaví nejtýpčtější barvu v řádku Současné barvy jako klíčovou barvu a přesně ji nahradí novou barvou. Ostatní současné barvy se nahradí barvami, jejichž jas, sytost a odstín se od nové barvy liší o stejnou hodnotu jako se současná barva liší od klíčové barvy.
Kombinovat odstíny	<p>Uspořádá všechny odstíny stejné globální barvy do jednoho řádku Současné barvy, i v případě, že se počet barev snížší. Tuto volbu použijte jen v případě, že vybraná kresba obsahuje globální nebo přímé barvy použité v odstínech nižších než 100 %. Nejlepší výsledky dostanete, když tuto volbu použijete v kombinaci s metodou vybarvení Zachovat odstíny.</p> <p><i>Poznámka: I když volba Zachovat odstíny není vybraná, při snížení počtu barev se nejdříve kombinují odstíny stejné globální barvy a pak teprve se kombinují různé neglobální barvy.</i></p>
Zachovat	<p>Určuje, zda ve výsledné sadě po snížení počtu barev zachová bílá, černá nebo šedá. Pokud se barva zachová, objeví se ve sloupci Současné barvy jako vyloučený řádek.</p>

- 6 Podle potřeby přiřaďte současné barvy k novým barvám.
- 7 Zkontrolujte, že je vybraná volba Přebarvit kresbu, a klepněte na OK.

Přizpůsobení barev

Posunutí barvy mimo gamut na tisknutelnou barvu


Některé barvy v modelech RGB a HSB, například neónové barvy, nelze vytisknout, protože pro ně neexistuje ekvivalent v modelu CMYK. Pokud vyberete barvu mimo gamut, objeví se v panelu Barvy nebo v dialogovém okně Výběr barvy výstražný trojúhelník .

- 1 Klepnutím na tento trojúhelník posunete barvu na její nejbližší ekvivalent CMYK (který je zobrazen v políčku pod trojúhelníkem).

Viz také

„Barevné prostory a gamuty“ na stránce 89

Posunutí barvy na bezpečnou webovou barvu

Jako bezpečné webové barvy se označuje 216 barev, používaných všemi prohlížeči bez ohledu na platformu. Pokud vyberete barvu, která nepatří mezi bezpečné webové barvy, objeví se v panelu Barvy, v dialogovém okně Výběr barvy nebo v dialogovém okně Živé barvy výstražná kostka .

- 1 Klepnutím na tuto kostku posunete barvu na nejbližší bezpečnou webovou barvu (která je zobrazena v políčku vedle kostky).

Viz také

„O webových grafikách“ na stránce 362

Prolnutí barev

Příkazy Prolnout vytvoří řadu mezilehlých barev ze skupiny tří nebo více vyplněných objektů na základě svislé nebo vodorovné orientace objektů nebo na základě jejich pořadí překrývání. Prolnutí nemá vliv na tahy nebo nevybarvené objekty.

- 1 Vyberte tři nebo více vyplněných objektů.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li vyplnit mezilehlé objekty postupným přechodem mezi vyplněným objektem nejvíce vpředu a vyplněným objektem nejvíce vzadu, zvolte Úpravy > Upravit barvy > Prolnout zepředu dozadu.
 - Chcete-li vyplnit mezilehlé objekty postupným přechodem mezi vyplněným objektem nejvíce vlevo a vyplněným objektem nejvíce vpravo, zvolte Úpravy > Upravit barvy > Prolnout vodorovně.
 - Chcete-li vyplnit mezilehlé objekty postupným přechodem mezi nejhořejším a nejdolejším vyplněným objektem, zvolte Úpravy > Upravit barvy > Prolnout svisle.


Změna barvy na inverzní nebo doplňkovou

- 1 Vyberte barvu, kterou chcete změnit.
- 2 V panelu Barvy vyberte jednu z voleb z nabídky panelu:

Invertovat	Změní všechny složky barvy na opačné hodnoty na stupnici barev. Pokud má například barva RGB hodnotu R rovnou 100, příkaz Invertovat změní hodnotu R na 155 ($255 - 100 = 155$).
Doplňková	Změní každou složku barvy na novou hodnotu, na základě součtu nejvyšších a nejnižších hodnot RGB ve vybrané barvě. Illustrator sečte nejnižší a nejvyšší hodnotu RGB platné barvy, a pak od tohoto čísla odečte hodnotu každé složky, a tím vytvoří nové hodnoty RGB. Předpokládejme například, že vyberete barvu s RGB hodnotou 102 pro červenou, 153 pro zelenou a 51 pro modrou. Illustrator sečte nejvyšší (153) a nejnižší (51) hodnoty, a dostane novou hodnotu (204). Každá z hodnot RGB ve stávající barvě se odečte od této nové hodnoty, a tím se vytvoří nové doplňkové hodnoty RGB: $204 - 102$ (současná hodnota červené) = 102 (nová hodnota červené), $204 - 153$ (současná hodnota zelené) = 51 (nová hodnota zelené) a $204 - 51$ (současná hodnota modré) = 153 (nová hodnota modré).

Invertování více barev

- 1 Vyberte objekty, jejichž barvy chcete invertovat.
- 2 Zvolte Úpravy > Upravit barvy > Invertovat barvy.

 *K invertování jednotlivých barev můžete použít panel Barvy.*

Úpravy barevného vyvážení jedné nebo více barev

- 1 Vyberte objekty, jejichž barvy chcete nastavit.
- 2 Zvolte Úpravy > Upravit barvy > Upravit vyvážení barev.
- 3 Nastavte volby Výplň a Tah.
- 4 Nastavte barevné hodnoty a pak klepněte na OK:
 - Pokud jste vybrali nějaké globální výtažkové barvy nebo přímé barvy, použijte k nastavení intenzity barev jezdec odstínu. Neglobální výtažkové barvy, které jste vybrali, se tím neovlivní.
 - Pokud pracujete v barevném režimu CMYK a vybrali jste neglobální výtažkové barvy, použijte jezdc, kterými nastavíte procenta azurové, purpurové, žluté a černé.
 - Pokud pracujete v barevném režimu RGB a vybrali jste neglobální výtažkové barvy, použijte jezdc, kterými nastavíte procenta červené, zelené a modré.
 - Pokud chcete převést vybrané barvy na stupně šedi, vyberte Stupně šedi ze seznamu Režim barvy a vyberte volbu Převést. Pak použijte jezdec k nastavení procent černé.
 - Pokud jste vybrali nějaké globální výtažkové barvy nebo přímé barvy a chcete je převést na neglobální výtažkové barvy, ze seznamu Režim barvy vyberte buď CMYK nebo RGB (v závislosti na barevném režimu dokumentu) a vyberte volbu Převést. Pak použijte jezdc k nastavení barev.

Převod barev na stupně šedi

- 1 Vyberte objekty, jejichž barvy chcete převést.

- 2 Zvolte Úpravy > Upravit barvy > Převést na stupně šedi.



Použijte příkaz Úpravy > Upravit barvy > Přizpůsobit barvy, chcete-li převést objekty na stupně šedi a zároveň nastavit stupně šedi.

Viz také

„Stupně šedi“ na stránce 88

Převod obrazů ve stupních šedi do RGB nebo CMYK

- 1 Vyberte obraz ve stupních šedi.
- 2 Zvolte Úpravy > Upravit barvy > Převést na CMYK nebo Převést na RGB (v závislosti na barevném režimu dokumentu).

Kolorování šedotónových nebo jednobitových obrazů

- 1 Vyberte bitmapový objekt.
- 2 Zkontrolujte, že je v panelu nástrojů nebo v panelu Barvy vybrané tlačítko Výplň.
- 3 Pomocí panelu Barvy vybarvěte obraz černou, bílou, výtazkovou nebo přímou barvou.

***Poznámka:** Pokud obraz ve stupních šedi obsahuje alfa kanál, nemůžete obraz kolorovat výtazkovou barvou. Vyberte místo toho přímou barvu.*

Nastavení sytosti více barev

- 1 Vyberte objekty, jejichž barvy chcete nastavit.
- 2 Zvolte Úpravy > Upravit barvy > Nasytit.
- 3 Zadejte hodnotu od -100 % do 100 %, a tím určete procenta, o která chcete snížit nebo zvýšit sytost barvy nebo odstín přímé barvy.

Viz také

„HSB“ na stránce 87

Míchání překrývajících se barev

Chcete-li smíchat překrývající se barvy, můžete použít režimy prolnutí, efekt Tvrdé míchání nebo efekt Měkké míchání.

Režimy prolnutí Poskytují mnoho možností nastavení překrývajících se barev a měly by se vždy použít místo efektů Tvrdé míchání a Měkké míchání pro kresby obsahující přímé barvy, vzorky, přechody, text nebo další složité prvky kresby.

Tvrdé míchání, efekt Zkombinuje barvy tak, že zvolí nejvyšší hodnotu pro každou z barevných složek. Pokud například Barva 1 má 20 % azurové, 66 % purpurové, 40 % žluté a 0 % černé; a Barva 2 má 40 % azurové, 20 % purpurové, 30 % žluté a 10 % černé, výsledná tvrdá barva bude mít 40 % azurové, 66 % purpurové, 40 % žluté a 10 % černé.

Měkké míchání, efekt Změní horní barvu z překrývajících se barev na poloprůhlednou a pak rozdělí obraz na dílčí plošky. Můžete určit míru průsvitnosti, kterou chcete nastavit pro překrývající se barvy.

Režimy prolnutí můžete aplikovat na jednotlivé objekty, zatímco efekty Tvrdé míchání a Měkké míchání musíte aplikovat na celé skupiny nebo vrstvy. Režimy prolnutí ovlivňují výplň i tah objektu, zatímco výsledkem efektů Tvrdé míchání a Měkké míchání je odstranění tahu objektu.

Poznámka: Ve většině případů použití efektů Tvrdé míchání nebo Měkké míchání na objekty, které jsou vybarvené výtahkovými i přímými barvami, převede barvy na CMYK. V případě míchání neglobálních výtahkových barev RGB s přímými barvami RGB se všechny přímé barvy převedou na neglobální výtahkové barvy RGB.

Viz také

„Aplikování efektů Cestáře“ na stránce 223

„O režimech prolnutí“ na stránce 170

Míchání barev pomocí efektu Tvrdé míchání

- 1 Nastavte jako cíl skupinu nebo vrstvu.
- 2 Zvolte Efekt > Cestář > Tvrdé míchání.

Míchání barev pomocí efektu Měkké míchání

- 1 Nastavte jako cíl skupinu nebo vrstvu.
- 2 Zvolte Efekt > Cestář > Měkké míchání.
- 3 Do textového pole Poměr míchání zadejte hodnotu mezi 1 % a 100 %, která určí požadovanou hodnotu průhlednosti překrývajících se barev, a klepněte na OK.

Kapitola 5: Správa barev

Systém správy barev vyrovná rozdíly barev mezi zařízeními, takže si můžete být poměrně značně jisti barvami, které váš systém nakonec vytvoří. Přesné zobrazení barev umožňuje dělat správná rozhodnutí v průběhu pracovního procesu, od digitálního získání podkladů až po cílový výstup. Správa barev také umožňuje vytvořit výstup podle standardů tiskové produkce ISO, SWOP nebo Japan Color.

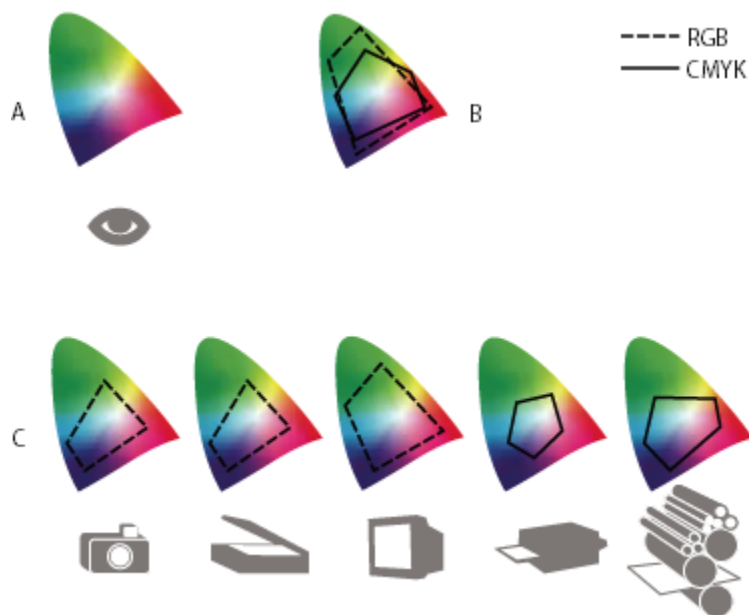
Principy správy barev

Proč barvy někdy nesouhlasí

Žádné zařízení v publikačním systému není schopné reprodukovat plný rozsah barev, které umí vnímat lidské oko. Každé zařízení pracuje v rámci určitého barevného prostoru, který může vytvořit určitý rozsah neboli *gamut* barev.

Barevný model určuje vztah mezi hodnotami a barevný prostor definuje absolutní význam těchto hodnot jako barev. Některé barevné modely (například CIE L^*a^*b) mají pevně daný barevný prostor, protože se vztahují přímo ke způsobu, jakým lidské oko vnímá barvy. O těchto modelech se říká, že jsou *nezávislé na zařízení*. Jiné barevné modely (RGB, HSL, HSB, CMYK a tak dále) mohou mít mnoho různých barevných prostorů. Protože se tyto modely liší podle jednotlivých přidružených barevných prostorů nebo zařízení, označují se jako *závislé na zařízení*.

Kvůli této proměnlivosti barevných prostorů se při přenosu dokumentu mezi různými zařízeními může vzhled barev posunout. Odchytky barev mohou být výsledkem různých zdrojů obrazů, rozdílů ve způsobu, jakým programy definují barvy, rozdílů v tiskových médiích (novinový papír reprodukuje menší gamut než kvalitní papír pro časopisy) a dalších přirozených odchylek, jako jsou například výrobní rozdíly monitorů nebo různé stáří monitoru.



Barevné gamuty různých zařízení a dokumentů

A. Barevný prostor Lab B. Dokumenty (pracovní prostor) C. Zařízení

Co je systém správy barev?

Problémy s dosažením shodných barev jsou důsledkem toho, že různá zařízení a programy používají rozdílné barevné prostory. Jedním řešením je mít systém, který přesně interpretuje a převádí barvy mezi zařízeními. Systém správy barev (CMS – Color Management System) porovná barevný prostor, ve kterém byla barva vytvořena, s barevným prostorem, ve kterém má být výstupem stejná barva, a provede nezbytné úpravy, aby se barva zobrazila na různých zařízeních co nejvíce shodně.

Systém správy barev převádí barvy pomocí *profilů barev*. Profil je matematickým popisem barevného prostoru zařízení. Například profil skeneru říká systému správy barev, jak určitý skener „vidí“ barvy. Správa barev Adobe používá profily ICC, což je formát definovaný **konsorciem ICC (International Color Consortium)** jako standard nezávislý na platformě.

Protože žádná jednotlivá metoda převádění barev není ideální pro všechny typy grafik, systém správy barev umožňuje vybírat z řady *záměrů reprodukce* neboli metod převodu, takže můžete použít metodu vhodnou pro konkrétní grafický prvek. Například metoda převodu barev, zachovávající správné poměry mezi barvami ve fotografii přírody, může změnit barvy v logu, které obsahuje plně plochy stejných odstínů barev.

Poznámka: Nepleťte si správu barev s korekcemi barev. Systém správy barev nezkoriguje obraz, který byl uložen s tonálními problémy nebo se špatným vyvážením barev. Tento systém poskytuje prostředí, ve kterém můžete spolehlivě posoudit obrazy v kontextu svého konečného výstupu.

Viz také

„Co jsou profily barev“ na stránce 133

„Co jsou záměry reprodukce“ na stránce 141

Potřebujete správu barev?

Bez systému správy barev jsou vaše specifikace barev závislé na zařízení. Správu barev možná nebudete potřebovat, pokud je váš produkční postup přesně řízený pouze pro jedno médium. Například v případě, že vy nebo váš dodavatel tiskových služeb umíte přizpůsobit obrazy CMYK a specifikovat barevné hodnoty pro známou, specifickou sadu podmínek tisku.

Význam správy barev se zvyšuje s rostoucím počtem proměnných v rámci vašeho produkčního procesu. Správa barev se doporučuje, pokud hodláte opakovaně používat barevné grafiky pro tisk a online média, používáte různé druhy zařízení pro jedno médium (například různé tiskařské stroje) nebo když spravujete více pracovních stanic.

Systém správy barev pro vás bude přínosem, pokud potřebujete dosáhnout některé z následujících cílů:

- Získat předvídatelný a shodný barevný výstup na více výstupních zařízeních, včetně barevných výtažků, stolní tiskárny a monitoru. Správa barev je zvláště užitečná k přizpůsobení barev pro zařízení s poměrně omezeným gamutem, jako je například tiskařský stroj pro čtyřbarevný tisk.
- Přesně zobrazit kontrolní náhled barevného dokumentu na monitoru, který nastavíte tak, aby simuloval gamut určitého výstupního zařízení. (Používání kontrolních náhledů je omezeno možnostmi zobrazení na monitoru a dalšími faktory, například podmínkami osvětlení v místnosti.)
- Přesně hodnotit a shodně reprodukovat barevné grafiky z mnoha různých zdrojů, pokud také využívají správu barev a v některých případech i bez ní.
- Posílat barevné dokumenty na různá výstupní zařízení a média, aniž byste museli ručně nastavovat barvy v dokumentech nebo v původních grafikách. To je cenné při vytváření obrazů, které se nakonec použijí jak pro tisk, tak online.
- Správně tisknout barvy na neznámém barevném výstupním zařízení. Můžete například uložit dokument online pro shodně reprodukovatelný barevný tisk na vyžádání kdekoli na světě.

Vytvoření zobrazovacího prostředí pro správu barev

Vaše pracovní prostředí má vliv na to, jak vidíte barvy na svém monitoru a na vytištěném výstupu. Abyste dosáhli co nejlepších výsledků, nastavte barvy a světlo ve svém pracovním prostředí následujícími způsoby:

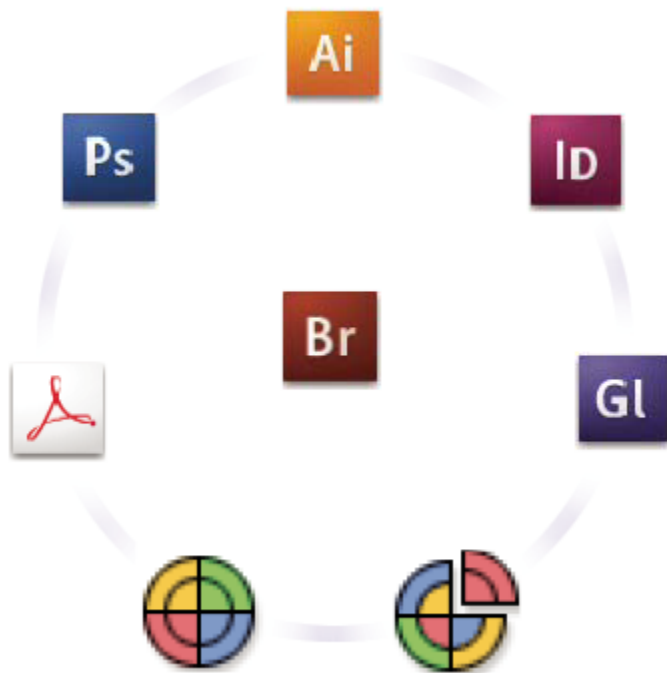
- Zobrazujte své dokumenty v prostředí se stále shodnou úrovní a barevnou teplotou světla. Například barevné charakteristiky slunečního světla se mění během dne a tím mění vzhled barev na obrazovce, proto mějte zatažené závěsy nebo pracujte v místnosti bez oken. Abyste eliminovali modrozelený nádech ze zářivkového osvětlení, můžete nainstalovat osvětlení D50 (5000 Kelvinů). Můžete také prohlížet vytištěné dokumenty s použitím světelného boxu D50.
- Zobrazujte dokument v místnosti se stěnami a stropem v neutrálních barvách. Barva místnosti může ovlivnit vnímání barev jak na monitoru, tak na vytištěných kopiích. Nejlepší barvou pro prohlížecí místnost je neutrální šedá. Také barva vašeho oblečení se může odrážet ve skle monitoru a ovlivnit vzhled barev na obrazovce.
- Odstraňte barevné vzory z pozadí plochy svého monitoru. Výrazné nebo jasné vzorky obklopující dokument narušují přesné vnímání barev. Nastavte svou plochu tak, aby zobrazovala pouze neutrální šedé.
- Prohlížejte kontrolní náhledy a nátisky dokumentu ve skutečných podmínkách, ve kterých vaše publikum uvidí výsledný obraz. Můžete například chtít vidět, jak bude vypadat katalog domácích potřeb pod žárovkovým osvětlením, používaným v domácnostech, nebo prohlížet katalog kancelářského nábytku pod zářivkovým osvětlením, používaným v kancelářích. Konečné posouzení barev ale vždy dělejte za světelných podmínek, určených zákonnými požadavky na smluvní kontrolní nátisky ve vaší zemi.

Zachování shodných barev

O správě barev v aplikacích Adobe

Správa barev Adobe vám pomůže zachovat vzhled barev při přenosu obrazů z externích zdrojů, při úpravách dokumentů, při jejich přenášení mezi aplikacemi Adobe i při konečném výstupu hotových kompozic. Tento systém je založen na konvencích vyvinutých konsorciem [ICC \(International Color Consortium\)](#), což je skupina zodpovědná za standardizaci formátů profilů a postupů potřebných k tomu, aby v celém pracovním postupu byla zachována shodnost a přesnost barev.

V aplikacích Adobe se správou barev je správa barev standardně zapnutá. Pokud jste zakoupili Adobe Creative Suite, nastavení barev je synchronizované pro všechny aplikace, aby se barvy RGB a CMYK zobrazovaly shodně. To znamená, že barvy vypadají stejně bez ohledu na to, v jaké aplikaci je zobrazujete.



Nastavení barev pro Creative Suite se pomocí Adobe Bridge synchronizují v jednom centrálním místě.

Pokud se rozhodnete změnit výchozí nastavení, snadno použitelná přednastavení vám umožní konfigurovat správu barev Adobe tak, aby odpovídala běžným výstupním podmínkám. Nastavení barev také můžete přizpůsobit podle požadavků vašeho speciálního pracovního postupu s barvami.

Nezapomeňte, že na způsob používání správy barev má vliv také to, s jakými typy obrazů pracujete a jaké máte požadavky na výstup. Existují například různé problémy se zachováním shodnosti barev v pracovních postupech pro tisk fotografií RGB, pro komerční tisk CMYK, pro digitální tisk s různými barvami RGB/CMYK a pro publikování na internetu.

Základní kroky pro zachování shodných barev

Poradte se se svými produkčními partnery (pokud nějaké máte), abyste zajistili, že všechny aspekty vašeho pracovního postupu se správou barev budou plně v souladu s jejich pracovními postupy.

Projedněte s nimi, jak budou pracovní postupy s barvami sjednocené ve vaší pracovní skupině a s poskytovateli služeb, jak nakonfigurujete software a hardware pro integraci do systému správy barev, a na jaké úrovni se bude správa barev implementovat. (Viz „Potřebujete správu barev?“ na stránce 123)

Kalibrace monitoru a vytvoření jeho profilu.

Profil monitoru je první profil, který byste měli vytvořit. Přesné zobrazení barev je základním předpokladem pro správná tvůrčí rozhodnutí týkající se barev, které ve svém dokumentu specifikujete. (Viz „Kalibrace monitoru a vytvoření jeho profilu“ na stránce 135.)

Do svého systému přidejte profily barev pro všechna vstupní a výstupní zařízení, která hodláte používat, jako jsou skenery a tiskárny.

Systém správy barev používá profily, aby zjistil, jak dané zařízení vytváří barvy a jaké jsou skutečné barvy v dokumentu. Profily zařízení se často instalují, když k systému přidáváte další zařízení. K vytvoření přesnějších profilů pro konkrétní zařízení a podmínky také můžete použít software a hardware od jiných firem. Pokud se váš dokument bude komerčně tisknout, kontaktujte svého

dodavatele tiskových služeb a zjistěte si profil pro použité tiskové zařízení nebo podmínky tisku. (Viz „O profilech barev“ na stránce 133 a „Instalace profilu barev“ na stránce 135.)

Nastavení správy barev v aplikacích Adobe.

Pro většinu uživatelů je dostačující výchozí nastavení barev. Nastavení barev ale můžete změnit jedním z následujících úkonů:

- Pokud používáte více aplikací Adobe, použijte Adobe® Bridge CS3 k volbě standardní konfigurace správy barev a k synchronizaci nastavení barev mezi jednotlivými aplikacemi, dříve než začnete pracovat s dokumenty. (Viz „Synchronizace nastavení barev ve všech aplikacích Adobe“ na stránce 126.)
- Pokud používáte jen jednu aplikaci Adobe nebo pokud chcete přizpůsobit specifické volby správy barev, můžete změnit nastavení barev pro určitou aplikaci. (Viz „Nastavení správy barev“ na stránce 126.)

(Volitelně) Prohlédněte si barvy s použitím kontrolního náhledu na obrazovce.

Po vytvoření dokumentu můžete použít kontrolní náhled a prohlédnout si, jak budou barvy vypadat po vytištění nebo při zobrazení na určitém zařízení. (Viz „Kontrolní náhled barev na obrazovce“ na stránce 130.)

Poznámka: Samotný kontrolní náhled neumožňuje zjistit, jak bude vypadat přetisk barev na ofsetovém tiskařském stroji. Pokud pracujete s dokumenty, které obsahují přetisky, zapněte Náhled přetisků, aby se v kontrolním náhledu přesně zobrazil přetisk barev.

Použití správy barev při tisku a ukládání souborů.

Cílem správy barev je zachovat shodný vzhled barev na všech zařízeních používaných v rámci vašeho pracovního postupu. Nechte zapnuté volby správy barev při tisku dokumentů, ukládání souborů a při přípravě souborů pro zobrazování online. (Viz „Tisk se správou barev“ na stránce 132 a „Správa barev v dokumentech pro zobrazování online“ na stránce 129.)

Synchronizace nastavení barev ve všech aplikacích Adobe

Pokud používáte Adobe Creative Suite, můžete pro automatickou synchronizaci nastavení barev ve všech aplikacích použít Adobe Bridge. Tato synchronizace zajistí, že barvy budou vypadat stejně ve všech aplikacích Adobe se správou barev.

Pokud nastavení barev nejsou synchronizovaná, v každé aplikaci se objeví výstražná zpráva nahoře v dialogovém okně Nastavení barev. Doporučujeme vám, abyste synchronizovali nastavení barev dříve než začnete pracovat s novými nebo stávajícími dokumenty.

1 Otevřete Bridge.

Chcete-li otevřít Bridge z aplikace Creative Suite, zvolte Soubor > Procházet. Chcete-li Bridge spustit přímo, buď zvolte Adobe Bridge z nabídky Start (Windows) nebo poklepejte na ikonu Adobe Bridge (Mac OS).

2 Zvolte Úpravy > Nastavení barev Creative Suite.

3 Ze seznamu vyberte nastavení barev a klepněte na Aplikovat.

Pokud žádná z výchozích nastavení nespĺňuje vaše požadavky, vyberte Zobrazit rozšířený seznam souborů nastavení barev, abyste zobrazili další nastavení. Chcete-li nainstalovat vlastní soubor nastavení, například soubor, který jste dostali od svého poskytovatele tiskových služeb, klepněte na Zobrazit uložené soubory nastavení barev.

Nastavení správy barev

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- (Illustrator, InDesign, Photoshop) Zvolte Úpravy > Nastavení barev.
- (Acrobat) V dialogovém okně Předvolby vyberte kategorii Správa barev.

2 Z nabídky Nastavení vyberte nastavení barev a klepněte na OK.

Vybrané nastavení určuje, jaké barevné pracovní prostory budou aplikace používat, co se stane, když otevřete a importujete soubory s vloženými profily, a jak systém správy barev převádí barvy. Chcete-li zobrazit popis nastavení, vyberte nastavení, a pak umístěte ukazatel nad jeho název. Popis se objeví dole v dialogovém okně.

Poznámka: Nastavení barev v Acrobatu jsou podmožinou nastavení, používaných v InDesignu, Illustratoru a Photoshopu.

V některých situacích, například když vám váš poskytovatel služeb předá svůj vlastní výstupní profil, může být nezbytné přizpůsobit určité volby v dialogovém okně Nastavení barev. Jejich přizpůsobení by ale měli provádět pouze pokročilí uživatelé.

Poznámka: Pokud pracujete s více aplikacemi Adobe, důrazně vám doporučujeme, abyste nastavení barev v aplikacích navzájem synchronizovali. (Viz „Synchronizace nastavení barev ve všech aplikacích Adobe“ na stránce 126.)

Viz také

„Přizpůsobení nastavení barev“ na stránce 138

Změna vzhledu černé CMYK (Illustrator, InDesign)

Čistá černá CMYK (K=100) vypadá jako tmavá černá (nebo sytá černá) při zobrazení na obrazovce, při tisku na ne-PostScriptové stolní tiskárně nebo při exportu do formátu souboru RGB. Chcete-li raději vidět rozdíl mezi čistou černou a sytou černou, jak bude vypadat po vytištění na komerčním tiskařském stroji, můžete změnit předvolby Vzhled černé. Tyto předvolby nemění barevné hodnoty v dokumentu.

- 1 Zvolte Úpravy > Předvolby > Vzhled černé (Windows) nebo [název aplikace] > Předvolby > Vzhled černé (Mac OS).
- 2 Vyberte volbu pro předvolbu Na obrazovce:

Zobrazit všechny černé přesně	Zobrazí čistou černou CMYK jako tmavě šedou. Toto nastavení umožňuje vidět rozdíl mezi čistou černou a sytou černou.
Zobrazit všechny černé jako sytou černou	Zobrazí čistou černou CMYK jako tmavou černou (RGB=000). Při tomto nastavení vypadají čistá černá i sytá černá na obrazovce stejně.

- 3 Vyberte volbu pro Tisk/Export:

Výstup všech černých přesně	Při tisku na ne-PostScriptové stolní tiskárně nebo při exportu do formátu souboru RGB se pro výstup čisté černé CMYK použijí barevné hodnoty z dokumentu. Toto nastavení umožňuje vidět rozdíl mezi čistou černou a sytou černou.
Výstup všech černých jako sytou černou	Při tisku na ne-PostScriptové stolní tiskárně nebo při exportu do formátu souboru RGB se čistá černá CMYK pošle na výstup jako tmavá černá (RGB=000). Při tomto nastavení vypadají čistá černá i sytá černá stejně.

Správa výtazkových a přímých barev

Když je zapnutá správa barev, pak každá barva, kterou použijete nebo vytvoříte v aplikaci Adobe se správou barev automaticky použije profil barev, který odpovídá profilu dokumentu. Při přepnutí barevných režimů systém správy barev použije příslušné profily k převodu barev do nového barevného modelu, který zvolíte.

Při práci s výtazkovými a přímými barvami si pamatujte následující zásady:

- Zvolte pracovní prostor CMYK, který odpovídá vašim podmínkám výstupu CMYK, abyste zajistili, že budete moci přesně definovat a zobrazovat výtazkové barvy.
- Vyberte barvy z knihovny barev. S aplikacemi Adobe se dodává několik standardních knihoven barev, které můžete načíst pomocí nabídky panelu Vzorník.
- (Acrobat, Illustrator a InDesign) Zapněte Náhled přetisků, abyste zobrazili přesný a souhlasící náhled přímých barev.
- (Acrobat, Illustrator a InDesign) Použijte hodnoty Lab (výchozí) pro zobrazení předdefinovaných přímých barev (jako jsou barvy z knihoven TOYO, PANTONE, DIC a HKS) a k převedení těchto barev na výtazkové barvy. Používání hodnot Lab poskytuje nejvyšší přesnost a zajišťuje shodné zobrazování barev ve všech aplikacích Creative Suite. Chcete-li, aby zobrazení

a výstup těchto barev odpovídaly dřívějším verzím Illustratoru nebo InDesignu, použijte místo toho ekvivalentní hodnoty

CMYK. Návod, jak přepnout mezi hodnotami Lab a CMYK pro přímé barvy, najdete v nápovědě pro Illustrator nebo InDesign.

***Poznámka:** Správa přímých barev poskytuje poměrně přesnou aproximaci přímých barev na vašem zařízení pro kontrolní náhledy nebo nátisky a na monitoru. Je ale obtížné přesně reprodukovat přímé barvy na monitoru nebo na zařízení pro kontrolní náhled, protože mnoho přímých tiskových barev je mimo gamut těchto zařízení.*

Správa barev pro importované obrazy

Správa barev pro importované obrazy (Illustrator, InDesign)

Způsob, jakým se importované obrazy začlení do barevného prostoru dokumentu, závisí na tom, zda je v obrazu vložený profil:

- Když importujete obraz, který neobsahuje žádný profil, aplikace Adobe použije k definování barev v obrazu platný profil dokumentu.
- Když importujete obraz, který obsahuje vložený profil, pak způsob, jak aplikace Adobe zpracuje tento profil, určují zásady správy barev v dialogovém okně Nastavení barev.

Viz také

„Volby zásad správy barev“ na stránce 140

Používání bezpečného pracovního postupu CMYK

Bezpečný pracovní postup CMYK zajišťuje zachování číselných hodnot barev CMYK v celém průběhu až po finální výstupní zařízení, bez převádění systémem správy barev. Tento pracovní postup je výhodný, pokud chcete postupně zavádět používání jednotlivých prvků správy barev. Můžete například používat profily CMYK k zobrazení kontrolních náhledů na obrazovce a ke kontrolnímu nátisku dokumentů s vyloučením možnosti nežádoucích převodů barev v průběhu finálního výstupu.

Illustrator a InDesign standardně podporují bezpečný pracovní postup CMYK. Výsledkem je, že když otevřete nebo importujete obraz CMYK s vloženým profilem, aplikace tento profil ignoruje a zachová holé číselné hodnoty barev. Pokud chcete, aby vaše aplikace nastavila číselné hodnoty barev podle vloženého profilu, změňte v dialogovém okně Nastavení barev zásady správy barev CMYK na Zachovat vložené profily. Můžete se snadno vrátit k bezpečnému pracovnímu postupu CMYK, když změните zásady správy barev CMYK zpátky na Zachovat číselné hodnoty (ignorovat připojené profily).

Bezpečná nastavení CMYK můžete nahradit, když dokument tisknete nebo ukládáte do Adobe PDF. Může to ale způsobit změnu separací barev. Například objekty s čistou černou CMYK se mohou separovat jako sytě černě. Další informace o volbách správy barev pro tisk a ukládání souborů PDF najdete v nápovědě.

Viz také

„Volby zásad správy barev“ na stránce 140

Příprava importovaných grafik pro správu barev

Při přípravě grafik pro správu barev v aplikacích Adobe postupujte podle následujících všeobecných pravidel:

- Při ukládání do souboru vložte ICC profil. Formáty souboru, které podporují vložené profily, jsou JPEG, PDF, PSD (Photoshop), AI (Illustrator), INDD (InDesign), Photoshop EPS, Formát velkého dokumentu a TIFF.
- Pokud chcete znovu použít barevnou grafiku pro více cílových výstupních zařízení nebo pro různá média, například pro tisk, video a web, připravte grafiku pokud možno s použitím barev RGB nebo Lab. Pokud je nutné grafiku uložit v jiném barevném modelu než RGB nebo Lab, uložte si kopii původní grafiky. Barevné modely RGB a Lab mají větší barevné gamuty, než může reprodukovat většina výstupních zařízení, a zachovají co nejvíce barevných dat před jejich převedením do menšího výstupního gamutu.

Viz také

„Vložení profilu barev“ na stránce 135

Zobrazení nebo změna profilů pro importované bitmapové obrazy (InDesign)

InDesign umožňuje zobrazit, změnit nebo vypnout profily pro importované bitmapové obrazy. To může být nezbytné, když importujete obraz, který neobsahuje žádný profil nebo obraz s nesprávným vloženým profilem. Pokud byl například vložen výchozí profil od výrobce skeneru, ale vy jste pak pro skener vygenerovali vlastní profil, můžete přiřadit novější profil.

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Pokud je grafika již umístěna na stránce, vyberte ji a zvolte Objekt > Nastavení barev obrazu.
 - Pokud se chystáte grafiku importovat, zvolte Soubor > Umístit, vyberte Zobrazit volby importu, vyberte a otevřete soubor a pak vyberte záložku Barvy.
- 2 Ve volbě Profil zvolte zdrojový profil, který chcete aplikovat na grafiku v dokumentu. Pokud je v grafice vložený profil, jeho název se objeví nahoře v nabídce Profil.
- 3 (Volitelně) Zvolte záměr reprodukce a pak klepněte na OK. Většinou je nejlepší použít výchozí záměr reprodukce.

Poznámka: Můžete také zobrazit nebo změnit profily pro objekty v Acrobatu.

Viz také

„Převedení barev v dokumentu do jiného profilu“ na stránce 137

Správa barev v dokumentech pro zobrazování online

Správa barev v dokumentech pro zobrazování online

Správa barev pro zobrazování online se podstatně liší od správy barev pro tištěná média. U tištěných médií máte daleko více kontroly nad vzhledem výsledného dokumentu. V online médiích se dokument může zobrazovat na široké škále možná i nekalibrovaných monitorů a zobrazovacích systémů pro video, což podstatně omezuje míru, do jaké můžete ovlivnit shodnost barev.

Při správě barev pro dokumenty, které budou zobrazovány výhradně na webu, vám doporučujeme, abyste použili barevný prostor sRGB. sRGB je výchozí pracovní prostor pro většinu nastavení barev Adobe, ale v dialogovém okně Nastavení barev (Photoshop, Illustrator, InDesign) nebo v předvolbách Správa barev (Acrobat) můžete zkontrolovat, zda je vybraný pracovní prostor sRGB. Když je pracovní prostor nastaven na sRGB, ve všech grafikách RGB, které vytvoříte, se jako barevný prostor použije sRGB.

Při práci s obrazy, které mají vložený jiný profil barev než sRGB, byste měli před uložením obrazu pro použití na webu převést barvy obrazu na sRGB. Pokud chcete, aby aplikace při otevření obrazu automaticky převedla barvy do sRGB, vyberte v zásadách správy barev RGB volbu Převést do pracovního prostoru. (Zkontrolujte, že pracovní prostor RGB je nastaven na sRGB.) Ve Photoshopu a v InDesignu můžete také ručně převést barvy do sRGB pomocí příkazu Úpravy > Převést do profilu.

Poznámka: V InDesignu převede příkaz Převést do profilu pouze barvy vlastních objektů v dokumentu, ne umístěných grafik.

Viz také

„O pracovních barevných prostorech“ na stránce 138

„Volby zásad správy barev“ na stránce 140

Správa barev v PDF pro zobrazování online

Když exportujete do PDF, můžete zvolit vložení profilů. PDF s vloženými profily reprodukuje barvy jednotně v programu Acrobat 4.0 nebo novějším, který běží pod správně konfigurovaným systémem správy barev.

Uvědomte si, že vložení profilů barev zvětší velikost PDF. RGB profily jsou obvykle malé (kolem 3 KB); ale profily CMYK mohou být v rozsahu od 0,5 do 2 MB.

Viz také

„Tisk se správou barev“ na stránce 132

Správa barev v dokumentech HTML pro zobrazování online

Mnohé webové prohlížeče nepodporují správu barev. Z prohlížečů, které správu barev podporují, nelze všechny považovat za systémy se správně spravovanými barvami, protože mohou běžet na počítačích s nekalibrovanými monitory. Navíc jen málo webových stránek obsahuje obrázky s vloženými profily. Pokud spravujete prostředí, které můžete do značné míry ovlivnit, například intranet návrhářského studia, můžete být schopni dosáhnout určitého stupně správy barev pro obrázky v HTML, když vybavíte každého uživatele prohlížečem, který podporuje správu barev, a provedete kalibraci všech monitorů.

S použitím barevného prostoru sRGB můžete aproximovat, jak budou barvy vypadat na nekalibrovaných monitorech. Protože se ale reprodukce barev na různých nekalibrovaných monitorech liší, stejně nebudete moci předvídat skutečnou šíři možných rozdílů zobrazení.

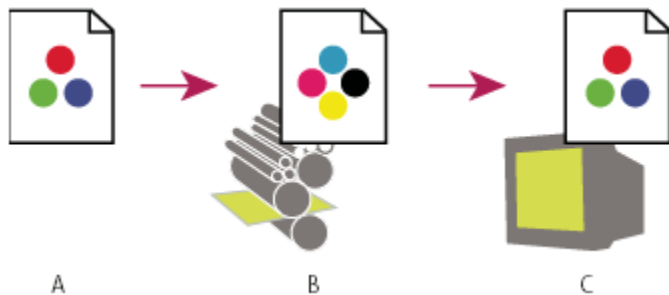
Kontrolní náhledy barev

Kontrolní náhled barev na obrazovce

V tradičním publikačním pracovním postupu tisknete na papír kontrolní nátisk dokumentu, kde kontrolujete náhled toho, jak budou vypadat barvy dokumentu, když se budou reprodukovat na určitém výstupním zařízení. V pracovním postupu se správou barev můžete využít přesnosti profilů barev k „nátisku“ dokumentu přímo na monitoru. Na obrazovce můžete zobrazit náhled toho, jak budou vypadat barvy dokumentu při reprodukci na určitém výstupním zařízení.

Uvědomte si, že spolehlivost kontrolního náhledu závisí na kvalitě monitoru, na profilech monitoru a výstupních zařízení, a na podmínkách okolního osvětlení ve vašem pracovním prostředí.

Poznámka: Samotný kontrolní náhled neumožňuje zjistit, jak bude vypadat přetisk barev na ofsetovém tiskařském stroji. Pokud pracujete s dokumenty, které obsahují přetisky, zapněte *Náhled přetisků*, aby se v kontrolním náhledu přesně zobrazil přetisk barev.




Použití kontrolního náhledu na monitoru pro zobrazení výsledného výstupu dokumentu

A. Dokument se vytváří ve svém pracovním barevném prostoru. **B.** Barevné hodnoty dokumentu se převedou do barevného prostoru zvoleného profilu náhledu (to je obvykle profil výstupního zařízení). **C.** Na monitoru se zobrazí interpretace barevných hodnot dokumentu podle profilu náhledu.

Kontrolní náhled barev na obrazovce

- 1 Zvolte **Zobrazení > Nastavení kontrolního náhledu** a proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Zvolte přednastavení, které odpovídá výstupním podmínkám, které chcete simulovat.
 - Zvolte **Vlastní** (Photoshop a InDesign) nebo **Přizpůsobit** (Illustrator), chcete-li vytvořit vlastní nastavení kontrolního náhledu pro určité podmínky výstupu. Tato volba se doporučuje pro nejpřesnější náhled toho, jak bude vypadat finální výtisk.
- 2 Zvolte **Zobrazení > Kontrolní náhled barev** a tím zapněte nebo vypněte zobrazování kontrolního náhledu. Když je zobrazování kontrolního náhledu zapnuté, vedle příkazu **Kontrolní náhled barev** se objeví zaškrtnutí a na horním okraji okna dokumentu se zobrazí název přednastavení nebo profilu kontrolního náhledu.

 *Chcete-li porovnat barvy v původním obraze s barvami v kontrolním náhledu, otevřete dokument v novém okně předtím, než nastavíte kontrolní náhled.*

Přednastavení pro kontrolní náhledy

Pracovní CMYK Vytvoří kontrolní náhled barev s použitím platného pracovního prostoru CMYK, jak je určen v dialogovém okně **Nastavení barev**.

CMYK dokumentu (InDesign) Vytvoří kontrolní náhled barev s použitím CMYK profilu dokumentu.

Pracovní C-azurový výtažek, Pracovní M-purpurový výtažek, Pracovní Y-žlutý výtažek, Pracovní K-černý výtažek nebo Pracovní výtažky CMY (Photoshop) Vytvoří kontrolní náhled pro určité tiskové barvy CMYK s použitím platného pracovního prostoru CMYK.

Macintosh RGB nebo Windows RGB (Photoshop a Illustrator) Vytvoří kontrolní náhled barev v obraze s použitím standardního monitoru Mac OS nebo Windows jako prostoru profilu kontrolního náhledu, který chcete simulovat. Obě tyto volby předpokládají, že simulované zařízení zobrazí váš dokument bez použití správy barev. Pro dokumenty Lab nebo CMYK není k dispozici žádná z těchto voleb.

RGB monitoru (Photoshop a Illustrator) Vytvoří kontrolní náhled barev v dokumentu RGB s použitím barevného prostoru současného monitoru jako prostoru profilu kontrolního náhledu. Tato volba předpokládá, že simulované zařízení zobrazí váš dokument bez použití správy barev. Tato volba není k dispozici pro dokumenty Lab a CMYK.

Vlastní volby kontrolního náhledu

Simulované zařízení Určuje profil barev zařízení, pro které chcete vytvořit kontrolní náhled. Užitečnost zvoleného profilu závisí na tom, jak přesně popisuje chování daného zařízení. Nejpřesnější kontrolní náhledy často vytvářejí vlastní profily pro určité kombinace papíru a tiskárny.


Zachovat číselné hodnoty CMYK nebo Zachovat číselné hodnoty RGB Simuluje, jak budou barvy vypadat bez jejich převedení do barevného prostoru výstupního zařízení. Tato volba je nejužitečnější, když používáte bezpečný pracovní postup CMYK.

Záměr reprodukce (Photoshop a Illustrator) Když není vybraná volba **Zachovat číselné hodnoty**, určuje tato volba záměr reprodukce pro převod barev na zařízení, které se snažíte simulovat.

Použití kompenzaci černého bodu (Photoshop) Zajistí zachování detailů ve stínech obrazu simulováním plného dynamického rozsahu výstupního zařízení. Vyberte tuto volbu, pokud chcete použít kompenzaci černého bodu při tisku (což se ve většině situací doporučuje).

Simulovat barvu papíru Napodobuje ne zcela bílou barvu skutečného papíru podle profilu kontrolního náhledu. Tuto volbu nepodporují všechny profily.

Simulovat černou tiskovou barvu Napodobuje tmavě šedou barvu, kterou mnohé tiskárny ve skutečnosti produkují místo zcela černé, podle profilu kontrolního náhledu. Tuto volbu nepodporují všechny profily.

 *Pokud ve Photoshopu chcete použít vlastní nastavení kontrolního náhledu jako výchozí nastavení náhledu pro všechny dokumenty, zavřete všechny dokumenty před použitím příkazu **Zobrazení > Nastavení kontrolního náhledu > Jiné**.*

Uložení nebo načtení vlastního nastavení kontrolního náhledu

- 1 Zvolte Zobrazení > Nastavení kontrolního náhledu > Jiné.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li uložit vlastní nastavení kontrolního náhledu, klepněte na Uložit. Abyste zajistili, že se nové přednastavení objeví v nabídce Zobrazení > Nastavení kontrolního náhledu, uložte přednastavení do výchozí složky.
 - Chcete-li načíst vlastní nastavení kontrolního náhledu, klepněte na Načíst.

Správa barev v dokumentech při tisku

Tisk se správou barev

Volby správy barev pro tisk umožňují určit, jak mají aplikace Adobe zpracovat výstupní obrazová data, aby tiskárna vytiskla barvy, které jsou shodné s těmi, které vidíte na monitoru. Dostupné volby pro tisk dokumentů se správou barev závisí na tom, kterou aplikaci Adobe používáte, a také na tom, jaké vyberete výstupní zařízení. Obecně máte pro zpracování barev při tisku k dispozici následující možnosti:

- Nechat tiskárnu určit barvy.
- Nechat aplikaci určit barvy.
- (Photoshop a InDesign) Nepoužít správu barev. Při tomto pracovním postupu se neprovádějí žádné převody barev. Také může být nutné vypnout správu barev v ovladači tiskárny. Tato metoda je užitečná hlavně pro tisk zkušebních cílových dokumentů nebo pro generování vlastních profilů.

Nechat tiskárnu, aby určila barvy při tisku

V tomto pracovním postupu aplikace neprovádí žádné převody barev, ale posílá všechny informace nezbytné pro převod do výstupního zařízení. Tato metoda je zvláště praktická při tisku na inkoustových fototiskárnách, protože každá kombinace typu papíru, rozlišení tisku a dalších parametrů tisku (jako je tisk vysokou rychlostí) vyžaduje odlišný profil. Většina nových inkoustových fototiskáren se dodává s docela přesnými profily zabudovanými v ovladači, takže když necháte tiskárnu vybrat správný profil, ušetříte čas a omezíte chyby. Tato metoda se také doporučuje, pokud nemáte se správou barev dostatečné zkušenosti.

Pokud zvolíte tuto metodu, je velmi důležité nastavit volby tisku a zapnout správu barev v ovladači tiskárny. Další pokyny najdete v nápovědě.

Pokud vyberete PostScriptovou tiskárnu, můžete využít *PostScriptovou správu barev*. PostScriptová správa barev umožňuje vytvářet výstup složených barev nebo barevných výtazků v rastrovacím procesoru (RIPu) – tento proces se nazývá *separace v RIPu* – takže program musí pouze určit parametry pro separaci a nechat zařízení vypočítat finální barevné hodnoty. Pracovní postupy s výstupem s PostScriptovou správou barev vyžadují výstupní zařízení, které podporuje PostScriptovou správu barev s použitím PostScriptu Level 2 s verzí 2017 nebo novějšího nebo PostScriptu Level 3.

Nechat aplikaci, aby určila barvy při tisku

V tomto pracovním postupu provádí všechny převody barev aplikace, která generuje barevná data specificky pro jedno výstupní zařízení. Aplikace s použitím přiřazených profilů barev převede barvy do gamutu výstupního zařízení a výsledné hodnoty pošle do výstupního zařízení. Přesnost této metody závisí na přesnosti vybraného profilu tiskárny. Tento pracovní postup použijte, pokud máte vlastní profily ICC pro každou specifickou kombinaci tiskárny, tiskových barev a papíru.

Pokud vyberete tuto volbu, je velmi důležité vypnout správu barev v ovladači tiskárny. Pokud necháte aplikaci i ovladač tiskárny, aby při tisku prováděly správu barev současně, budou výsledkem nepředvídatelné barvy. Další pokyny najdete v nápovědě.

Získávání vlastních profilů pro stolní tiskárny

Pokud výstupní profily dodané s vaší tiskárnou nedávají uspokojivé výsledky, můžete získat vlastní profily následujícími způsoby:

- Zakoupit profil pro váš typ tiskárny a papír. To je obvykle nejnepřesnější a nejlevnější metoda.

- Zakoupit profil pro vaši konkrétní tiskárnu a papír. Tato metoda zahrnuje vytištění zkušebního cílového dokumentu s použitím vaší tiskárny a papíru a předání tohoto cílového výtisku specializované firmě, která podle něj vytvoří specifický profil. To je dražší než zakoupení standardního profilu, ale lze tak dosáhnout lepších výsledků, protože tento postup kompenzuje případné výrobní rozdíly mezi tiskárnami.
- Vytvořit si svůj vlastní profil s použitím systému se skenerem. Při této metodě musíte s použitím softwaru pro vytváření profilů a svého vlastního plošného skeneru naskenovat cílový dokument pro vytvoření profilu. Tato metoda může poskytnout vynikající výsledky pro papíry s matným povrchem, ale ne pro lesklé papíry. (Lesklé papíry často obsahují optické bělicí přísady, které skener snímá jinak, než jak vypadají při pokojovém světle.)
- Vytvořit si svůj vlastní profil s použitím hardwarového nástroje pro vytváření profilů. Tato metoda je nákladná, ale může poskytnout nejlepší výsledky. Kvalitní hardwarový nástroj může vytvořit přesný profil i pro lesklé papíry.
- Doladit profil vytvořený některou z předcházejících metod s použitím softwaru pro úpravy profilů. Ovládání takového softwaru může být složité, ale umožňuje odstranit problémy s profilem nebo jen nastavit profil tak, aby dával výsledky, které lépe odpovídají vašim představám.

Viz také

„Instalace profilu barev“ na stránce 135

Práce s profily barev

Co jsou profily barev

Pro přesnou a důslednou správu barev jsou potřebné přesné ICC profily všech vašich barevných zařízení. Například bez přesného profilu skeneru se může bezvadně naskenovaný obraz objevit v jiném programu nesprávně, jednoduše kvůli rozdílům mezi skenerem a programem, který obraz zobrazuje. Tato zavádějící reprezentace může způsobit, že budete dělat zbytečné, časově náročné a potenciálně poškozující „korekce“ na obrazu, který je již vyhovující. S přesným profilem může program importující obraz zkorigovat všechny rozdíly mezi zařízeními a zobrazit skutečné barvy naskenovaného obrazu.

V systému správy barev se používají následující druhy profilů:

Profily monitorů Popisují, jak monitor v současné době reprodukuje barvy. Toto je první profil, který byste měli vytvořit, protože přesné zobrazení barev na monitoru umožňuje dělat důležitá rozhodnutí v průběhu návrhu. Pokud to, co vidíte na monitoru, nebude odpovídat skutečným barvám v dokumentu, nebudete moci v rámci svého pracovního postupu zachovat shodné barvy.

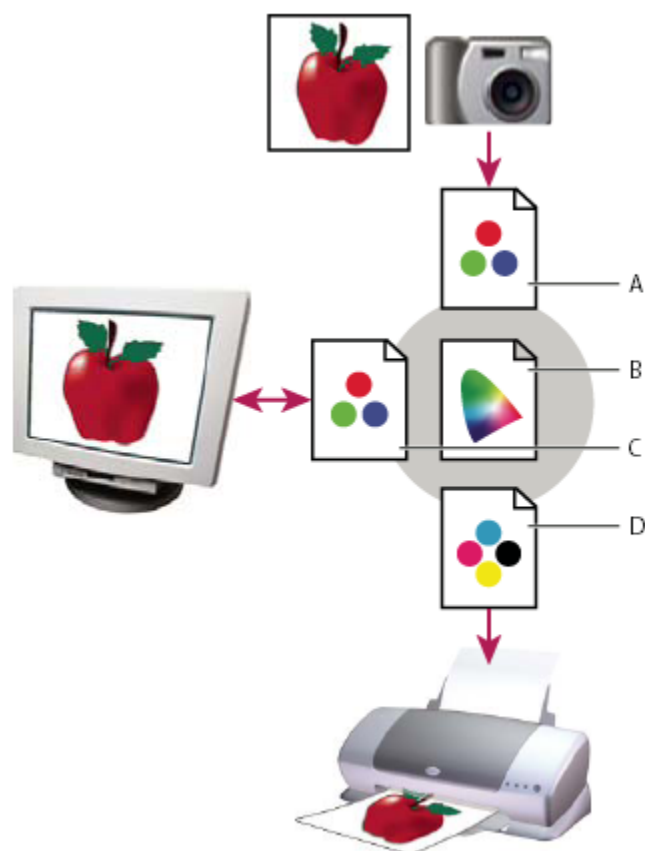
Profily vstupních zařízení Popisují, jaké barvy dokáže vstupní zařízení zachytit nebo naskenovat. Pokud váš digitální fotoaparát nabízí výběr profilů, doporučujeme vám, abyste vybrali Adobe RGB. Jinak použijte sRGB (který je výchozí pro většinu fotoaparátů). Pokročilí uživatelé mohou také zvážit použití různých profilů pro různé zdroje osvětlení. V případě profilů skenerů si někteří fotografové vytvářejí samostatné profily pro každý typ nebo značku filmu, který skenují.

Profily výstupních zařízení Popisují barevný prostor výstupních zařízení, jako jsou stolní tiskárny nebo tiskařské stroje. Systém správy barev používá profil výstupního zařízení ke správnému převedení barev z dokumentu na barvy v gamutu barevného prostoru výstupního zařízení. Výstupní profil by také měl vzít v úvahu specifické podmínky tisku, jako je například typ papíru a tiskových barev. Například na lesklém papíru lze zobrazit jiný rozsah barev než na matném papíru.

Většina ovladačů tiskáren se dodává s vestavěnými profily barev. Je vhodné nejdříve vyzkoušet tyto profily předtím, než budete investovat do vlastních profilů.

Profily dokumentů Definují specifický barevný prostor RGB nebo CMYK dokumentu. Přiřazením barevného profilu neboli *tagováním* dokumentu aplikace definuje skutečný vzhled barev v dokumentu. Například R=127, G=12, B=107 je pouze sada čísel, kterou různá zařízení zobrazí rozdílně. Když jsou ale označené přiřazením barevného prostoru Adobe RGB, určují tato čísla skutečnou barvu nebo vlnovou délku světla; v tomto případě specifickou fialovou barvu.

Když je správa barev zapnutá, aplikace Adobe automaticky přiřazují novým dokumentům profil na základě voleb nastavených pro Pracovní prostor v dialogovém okně Nastavení barev. Dokumenty bez přiřazených profilů se nazývají *netagované* a obsahují pouze holé číselné hodnoty barev. Když pracujete s netagovanými dokumenty, aplikace Adobe používají pro zobrazování a úpravy barev platný pracovní prostor.



Správa barev s použitím profilů

A. Profily popisují barevné prostory vstupního zařízení a dokumentu. B. S pomocí popisů v profilu určí systém správy barev skutečné barvy v dokumentu. C. Profil monitoru říká systému správy barev, jak převést číselné hodnoty v dokumentu do barevného prostoru monitoru. D. S použitím profilu výstupního zařízení převede systém správy barev číselné hodnoty z dokumentu na barevné hodnoty výstupního zařízení, takže se vytisknou správné barvy.

Viz také

„Kalibrace monitoru a vytvoření jeho profilu“ na stránce 135

„Nechat tiskárnu, aby určila barvy při tisku“ na stránce 132

O kalibraci a charakterizaci monitoru

Profilovací software může váš monitor kalibrovat i charakterizovat. *Kalibrací* se uvede monitor do souladu s předem určeným standardem – například se nastaví monitor tak, aby zobrazoval barvy s použitím standardní barevné teploty bílého bodu 5000 K (Kelvinů). *Charakterizování* monitoru jen vytvoří profil, který popisuje, jak monitor právě teď reprodukuje barvy.

Kalibrace monitoru vyžaduje následující nastavení zobrazení:

Jas a kontrast Celková úroveň a rozsah intenzity zobrazení. Tyto parametry fungují stejně jako u televize. Utilita pro kalibraci monitoru vám pomůže nastavit optimální rozsah jasu a kontrastu pro kalibraci.

Gama Jas hodnot ve středních tónech. Hodnoty produkované monitorem od černé po bílou jsou nelineární – pokud vytvoříte graf těchto hodnot, bude to křivka, ne přímá čára. Gama určuje hodnotu této křivky v polovině mezi černou a bílou.

Luminofory Materiály, které používají monitory k vyzářování světla. Různé luminofory mají různé barevné charakteristiky.

Bílý bod Barva a intenzita nejjasnější bílé, kterou umí monitor reprodukovat.

Kalibrace monitoru a vytvoření jeho profilu

Když kalibrujete svůj monitor, nastavujete ho tak, aby zobrazení odpovídalo známé specifikaci. Když je monitor zkalibrován, utilita pro vytváření profilů vám umožní uložit jeho profil barev. Profil popisuje barevné chování monitoru – jaké barvy lze nebo nelze na monitoru zobrazit a jak je potřeba převést číselné hodnoty barev v obrazu, aby se barvy správně zobrazily.

- 1 Zkontrolujte, že byl váš monitor zapnutý alespoň půl hodiny. To je dostatečný čas pro zahřátí monitoru, aby produkoval přesnější výstup.
- 2 Zkontrolujte, že váš monitor zobrazuje tisíce barev nebo více. V ideálním případě by měl zobrazovat milióny barev nebo 24 bitů nebo více.
- 3 Odstraňte barevné vzorky z pozadí plochy monitoru a nastavte plochu tak, aby zobrazovala pouze neutrální šedé. Výrazné vzorky nebo jasné barvy obklopující dokument ovlivňují přesné vnímání barev.
- 4 Zkalibrujte monitor a vytvořte pro něj profil jedním z následujících úkonů:
 - Ve Windows nainstalujte a použijte utilitu pro kalibraci monitoru.
 - V Mac OS použijte utilitu Kalibrovat, která je v záložce Předvolby systému/Monitory/Barva.
 - Nejlepší výsledky dostanete, když použijete software a měřicí zařízení od třetí strany. Obecně platí, že s použitím měřicího přístroje, jako je kolorimetr, spolu s příslušným softwarem, lze vytvořit přesnější profily, protože přístroj dokáže změřit barvy zobrazené na monitoru mnohem přesněji než lidské oko.

***Poznámka:** Chování monitoru se mění a zhoršuje v průběhu času; znovu zkalibrujte svůj monitor a vytvořte pro něj nový profil zhruba jednou měsíčně. Pokud zjistíte, že kalibrace vašeho monitoru podle standardu je obtížná nebo nemožná, může být monitor příliš starý a vybledlý.*

Většina programů pro vytváření profilů automaticky přiřadí nový profil jako výchozí profil monitoru. Návod pro ruční přiřazení profilu monitoru si najdete v nápovědě ke svému operačnímu systému.

Instalace profilu barev

Profily barev se často nainstalují, když k systému přidáváte další zařízení. Přesnost těchto profilů (často nazývaných *generické profily* nebo *standardní profily*) se liší v závislosti na výrobci. Profily zařízení také můžete získat od poskytovatele služeb, stáhnout si je z webu nebo si můžete vytvořit *vlastní profily* s použitím profesionálního profilovacího zařízení.

- Ve Windows klepněte pravým tlačítkem na profil a vyberte Instalovat profil. Nebo zkopírujte profily do složky WINDOWS\system32\spool\drivers\color.
- V Mac OS zkopírujte profily do složky /Knihovna/ColorSync/Profiles nebo do složky /Uživatelé/[jméno uživatele]/Knihovna/ColorSync/Profiles.

Po nainstalování profilů barev musíte restartovat aplikace Adobe.

Viz také

„Získávání vlastních profilů pro stolní tiskárny“ na stránce 132

Vložení profilu barev

Chcete-li profil barev vložit do dokumentu, který jste vytvořili v Illustratoru, InDesignu nebo Photoshopu, musíte dokument uložit nebo exportovat ve formátu, který podporuje profily ICC.

- 1 Dokument uložte nebo exportujte v jednom z následujících formátů souborů: Adobe PDF, PSD (Photoshop), AI (Illustrator), INDD (InDesign), JPEG, Photoshop EPS, Formát velkého dokumentu nebo TIFF.

- 2 Vyberte volbu pro vkládání profilů ICC. Přesný název a umístění této volby se v různých aplikacích liší. Další pokyny najdete v nápovědě Adobe.

Vložení profilu barev (Acrobat)

Profil barev můžete vložit do objektu nebo do celého PDF. Acrobat připojí příslušný profil, určený v oblasti Cílový prostor v dialogovém okně Převést barvy, k vybranému barevnému prostoru v PDF. Další informace viz témata o převodu barev v úplné nápovědě pro Acrobat.

Změna profilu barev dokumentu

Pouze velmi málo situací vyžaduje, abyste pro dokument změnili profil barev. To vyplývá z toho, že aplikace automaticky přiřadí profil barev na základě nastavení, která jste vybrali v dialogovém okně Nastavení barev. Ručně změnit profil barev byste měli pouze v případě, že připravujete dokument pro jiné výstupní zařízení nebo chcete opravit chování zásad, které nadále nechcete v dokumentu uplatňovat. Měnit profil by ale měli pouze pokročilí uživatelé.

Profil barev dokumentu můžete změnit následujícími způsoby:

- Přiřadit nový profil. Číselné hodnoty barev v dokumentu zůstanou stejné, ale nový profil může výrazně změnit vzhled barev, jak se zobrazují na monitoru.
- Odstranit profil, takže dokument již nebude používat správu barev.
- (Acrobat, Photoshop a InDesign) Převést barvy v dokumentu do barevného prostoru jiného profilu. Číselné hodnoty barev se posunou, aby se pokud možno zachoval původní vzhled barev.

Přiřazení nebo odstranění profilu barev (Illustrator, Photoshop)

- 1 Zvolte Úpravy > Přiřadit profil.
- 2 Vyberte volbu a klepněte na OK:

Nepoužít správu barev pro tento dokument	Odstraní z dokumentu stávající profil. Tuto volbu vyberte pouze v případě, že si jste jisti, že nechcete barvy dokumentu řídit systémem správy barev. Po odstranění profilu z dokumentu je vzhled barev určen profily pracovních prostorů aplikace.
Pracovní [barevný model: pracovní prostor]	Přiřadí k dokumentu profil pracovního prostoru.
Profil	Umožňuje vybrat jiný profil. Aplikace přiřadí dokumentu nový profil bez převodu barev do prostoru profilu. To může výrazně změnit vzhled barev, jak se zobrazují na vašem monitoru.

Viz také

„Změna profilu barev dokumentu“ na stránce 136

Přiřazení nebo odstranění profilu barev (InDesign)

- 1 Zvolte Úpravy > Přiřadit profily.
- 2 Pro RGB profil a CMYK profil vyberte jednu z následujících voleb:

Vypustit (použít platný pracovní prostor)	Odstraní z dokumentu stávající profil. Tuto volbu vyberte pouze v případě, že si jste jisti, že nechcete barvy dokumentu řídit systémem správy barev. Po odstranění profilu z dokumentu je vzhled barev určen profily pracovních prostorů aplikace, a do dokumentu již nemůžete vložit profil.
Přiřadit platný pracovní prostor [pracovní prostor]	Přiřadí k dokumentu profil pracovního prostoru.
Přiřadit profil	Umožňuje vybrat jiný profil. Aplikace přiřadí dokumentu nový profil bez převodu barev do prostoru profilu. To může výrazně změnit vzhled barev, jak se zobrazují na vašem monitoru.

- 3 Zvolte záměr reprodukce pro každý typ grafiky v dokumentu. Pro každý typ grafiky můžete zvolit jeden ze čtyř standardních záměrů nebo zvolit Použít záměr z Nastavení barev, aby se použil záměr reprodukce určený v dialogovém okně Nastavení barev. Další informace o záměrech reprodukce najdete v nápovědě.

Typy grafiky zahrnují následující volby:

Reprodukce plných barev	Nastaví záměr reprodukce pro všechny vektorové kresby (oblasti plných barev) ve vlastních objektech InDesignu.
Výchozí reprodukce obrazů	Nastaví výchozí záměr reprodukce pro bitmapové obrazy umístěné v InDesignu. Tato nastavení můžete pro jednotlivé obrazy lokálně změnit.
Reprodukce po prolnutí	Nastaví záměr reprodukce na barevný prostor kontrolního náhledu nebo na finální barevný prostor pro barvy, které vzniknou interakcemi průhlednosti na stránce. Tuto volbu použijte, když dokument obsahuje průhledné objekty.

- 4 Chcete-li zobrazit náhled efektu přiřazení nového profilu v dokumentu, vyberte Náhled a pak klepněte na OK.

Viz také

„Změna profilu barev dokumentu“ na stránce 136

„Zobrazení nebo změna profilů pro importované bitmapové obrazy“ na stránce 129

Převedení barev v dokumentu do jiného profilu (Photoshop)

- 1 Zvolte Úpravy > Převést do profilu.
- 2 Pro Cílový prostor zvolte profil barev, do kterého chcete barvy dokumentu převést. Dokument se převede a označí (taguje) se tímto novým profilem.
- 3 V sekci Volby převodu určete modul správy barev, záměr reprodukce a volby černého bodu a rozkladu barev (pokud jsou dostupné). (Viz „Volby převodu barev“ na stránce 140.)
- 4 Chcete-li při převodu sloučit všechny vrstvy dokumentu do jedné vrstvy, vyberte Do jedné vrstvy.
- 5 Vyberte Náhled, chcete-li zobrazit náhled efektu převodu v dokumentu.

Viz také

„Změna profilu barev dokumentu“ na stránce 136

Nastavení barev

Přizpůsobení nastavení barev

Ve většině pracovních postupů se správou barev je nejlepší použít předdefinovaná nastavení barev, která byla testována v Adobe Systems. Měnit specifické volby byste měli pouze v případě, že máte dostatek znalostí o správě barev a jste si zcela jisti změnami, které provádíte.

Po přizpůsobení voleb si je můžete uložit jako přednastavení. Uložením nastavení barev zajistíte, že je budete moci znovu použít a sdílet je s jinými uživateli nebo aplikacemi.

- Chcete-li nastavení barev uložit jako přednastavení, v dialogovém okně Nastavení barev klepněte na Uložit. Abyste zajistili, že aplikace zobrazí název přednastavení v dialogovém okně Nastavení barev, uložte soubor do výchozí složky. Pokud soubor uložíte na jiné místo, budete ho muset nejdříve načíst, abyste mohli nastavení vybrat.
- Chcete-li načíst přednastavení barev, které není uložené ve standardní složce, klepněte na Načíst v dialogovém okně Nastavení barev, vyberte požadovaný soubor a klepněte na Otevřít.

Poznámka: V Acrobatu nemůžete ukládat upravená nastavení barev. Chcete-li sdílet upravená nastavení barev v Acrobatu, musíte soubor vytvořit v InDesignu, Illustratoru nebo Photoshopu a pak ho uložit do výchozí složky Nastavení. Pak bude dostupné v kategorii Správa barev v dialogovém okně Předvolby. Nastavení můžete také do výchozí složky Nastavení přidat ručně.

O pracovních barevných prostorech

Pracovní prostor je pomocný barevný prostor, používaný k definování a úpravám barev v aplikacích Adobe. Ke každému barevnému modelu je přiřazený profil pracovního prostoru. Profily pracovních prostorů můžete vybrat v dialogovém okně Nastavení barev.

Profil pracovního prostoru slouží jako zdrojový profil pro nově vytvářené dokumenty, které používají příslušný barevný model. Pokud je například Adobe RGB (1998) platný profil pracovního prostoru RGB, každý nový dokument RGB, který vytvoříte, bude používat barvy z gamutu Adobe RGB (1998). Pracovní prostory také určují vzhled barev v netagovaných dokumentech.

Pokud otevřete dokument s vloženým profilem barev, který neodpovídá profilu pracovního prostoru, aplikace použije zásady správy barev k určení způsobu zpracování barevných dat. Ve většině případů je výchozí volbou zásad zachovat vložený profil.


Viz také

„O chybějících a nesouhlasících profilech barev“ na stránce 139

„Volby zásad správy barev“ na stránce 140

Volby pracovního prostoru

Chcete-li zobrazit volby pracovního prostoru ve Photoshopu, Illustratoru nebo InDesignu, zvolte Úpravy > Nastavení barev. V Acrobatu vyberte kategorii Správa barev v dialogovém okně Předvolby.

 Chcete-li zobrazit popis libovolného profilu, vyberte tento profil a pak umístěte ukazatel nad jeho název. Popis se objeví dole v dialogovém okně.

RGB Určuje pro aplikaci barevný prostor RGB. Obvykle je lepší zvolit Adobe RGB nebo sRGB, spíše než profil pro určité zařízení (jako je profil monitoru).

sRGB se doporučuje, když připravujete obrazy pro web, protože určuje barevný prostor standardního monitoru používaného pro zobrazování obrazů na webu. sRGB je také dobrá volba, když pracujete s obrazy z digitálních fotoaparátů nižších úrovní, protože většina těchto fotoaparátů používá sRGB jako svůj výchozí barevný prostor.

Adobe RGB se doporučuje, když připravujete dokumenty pro tisk, protože gamut prostoru Adobe RGB zahrnuje některé tisknutelné barvy (zejména azurové a modré), které nelze definovat pomocí sRGB. Adobe RGB je také dobrá volba, když pracujete s obrazy z digitálních fotoaparátů profesionální úrovně, protože většina těchto fotoaparátů používá Adobe RGB jako svůj výchozí barevný prostor.

CMYK Určuje pro aplikaci barevný prostor CMYK. Všechny pracovní prostory CMYK jsou závislé na zařízení. To znamená, že jsou založeny na skutečných kombinacích tiskových barev a papíru. Pracovní prostory CMYK, které dodává Adobe, jsou založeny na standardních podmínkách komerčního tisku.

Stupně šedi Určuje pro aplikaci barevný prostor stupňů šedi.

Přímé barvy (Photoshop) Určuje nárůst bodu při zobrazování kanálů přímých barev a duplexů.

***Poznámka:** V Acrobatu můžete pro zobrazování a tisk použít barevný prostor z vloženého výstupního záměru místo barevného prostoru dokumentu. Vyberte volbu Výstupní záměr má přednost před pracovními prostory. Další informace o výstupních záměrech najdete v úplné nápovědě Acrobatu.*

Aplikace Adobe se dodávají se standardní sadou profilů pracovních prostorů, které jsou doporučené a testované v Adobe Systems pro většinu pracovních postupů se správou barev. Standardně se v nabídce pracovních prostorů objeví pouze tyto profily. Chcete-li zobrazit další profily barev, které máte nainstalované ve svém systému, vyberte Rozšířený režim (Illustrator a InDesign) nebo Více voleb (Photoshop). Aby se profil barev objevil v nabídce pracovních prostorů, musí být obousměrný (to znamená, že musí obsahovat specifikace pro převod oběma směry, do barevného prostoru a z barevného prostoru).

***Poznámka:** Ve Photoshopu si můžete vytvořit vlastní profily pracovních prostorů. Adobe vám ale doporučuje, abyste místo vytváření vlastního profilu raději použili standardní profil pracovního prostoru. Další informace najdete na stránkách podpory pro Photoshop na www.adobe.com/support/products/photoshop.html.*

O chybějících a nesouhlasících profilech barev

Pro nově vytvořený dokument funguje barevný pracovní postup obvykle bezproblémově: Pokud nezadáte něco jiného, dokument použije při vytváření a úpravách barev profil pracovního prostoru spojený s jeho barevným režimem.

Některé stávající dokumenty ale nemusí používat specifikovaný profil pracovního prostoru a některé stávající dokumenty nemusí používat správu barev. Běžně se setkáte s následujícími výjimkami z pracovního postupu se správou barev:


- Můžete otevřít dokument nebo importovat barevná data (například kopírováním a vložením nebo přetažením) z dokumentu, který není označený (tagovaný) profilem. To se často stane, když otevřete dokument vytvořený v aplikaci, která buď nepodporuje správu barev nebo má správu barev vypnutou.
- Můžete otevřít dokument nebo importovat barevná data z dokumentu, který je tagovaný jiným profilem, než je platný pracovní prostor. To může nastat, když otevřete dokument vytvořený s jiným nastavením správy barev nebo dokument, který byl naskenován a byl tagován profilem skeneru.

V obou těchto případech aplikace použije zásady správy barev pro rozhodnutí, jak zpracovat barevná data v dokumentu. Pokud profil chybí nebo nesouhlasí s pracovním prostorem, aplikace může zobrazit výstražnou zprávu, v závislosti na volbách vybraných v dialogovém okně Nastavení barev. Standardně jsou výstražné zprávy o barevných profilech vypnuté, ale můžete je zapnout, abyste případ od případu zajistili vhodnou správu barev v dokumentech. Výstražné zprávy se v jednotlivých aplikacích liší, ale obecně máte následující možnosti:

- (Doporučené) Nechat dokument nebo importovaná barevná data tak jak jsou. Můžete se například rozhodnout použít vložený profil (pokud existuje), nechat dokument bez profilu barev (pokud neexistuje) nebo zachovat číselné hodnoty z vložených barevných dat.
- Upravit dokument nebo importovaná barevná data. Například při otvírání dokumentu bez profilu barev můžete zvolit přiřazení platného profilu pracovního prostoru nebo jiného profilu. Při otvírání dokumentu s nesouhlasícím profilem barev můžete profil vypustit nebo převést barvy do platného pracovního prostoru. Při importu barevných dat můžete zvolit převod barev do platného pracovního prostoru, aby se zachoval jejich vzhled.

Volby zásad správy barev

Zásady správy barev určují způsob, jak aplikace zpracuje barevná data, když otevřete dokument nebo importujete obraz. Můžete zvolit různé zásady pro obrazy RGB a CMYK, a můžete určit, kdy se mají zobrazit výstražné zprávy. Abyste zobrazili volby zásad správy barev, zvolte Úpravy > Nastavení barev.

 *Chcete-li zobrazit popis zásad, vyberte zásady a pak umístěte ukazatel nad jejich název. Popis se objeví dole v dialogovém okně.*

RGB, CMYK a Stupně šedi Určuje zásady, které se použijí při přenesení barev do platného pracovního prostoru (buď otevřením souboru nebo importováním obrazu do dokumentu). (Volba Stupně šedi je k dispozici pouze pro Photoshop.) Zvolte jednu z následujících voleb:

Zachovat vložené profily Při otvírání souborů vždy zachová vložené profily barev. To je doporučená volba pro většinu pracovních postupů, protože poskytuje jednotnou správu barev. Výjimkou je situace, kdy chcete zachovat číselné hodnoty barev CMYK. V tomto případě byste měli spíše vybrat volbu Zachovat číselné hodnoty (ignorovat připojené profily).

Převést do pracovního prostoru Při otvírání souborů a importování obrazů převede barvy do platného profilu pracovního prostoru. Tuto volbu vyberte, pokud chcete zajistit, aby všechny barvy používaly jediný profil (platný profil pracovního prostoru).

Zachovat číselné hodnoty (ignorovat připojené profily) Tato volba je dostupná pouze v InDesignu a v Illustratoru pro CMYK. Zachová při otvírání souborů a importování obrazů číselné hodnoty barev, ale přesto umožňuje použít správu barev, abyste v aplikacích Adobe mohli barvy přesně zobrazit. Tuto volbu vyberte, pokud chcete používat bezpečný pracovní postup CMYK. V InDesignu můžete tuto volbu pro jednotlivé objekty lokálně změnit, když vyberete Objekt > Nastavení barev obrazu.

Vypnuto Ignoruje při otvírání souborů a importování obrazů vložené profily barev a novým dokumentům nepřihradí profil pracovního prostoru. Vyberte tuto volbu, pokud chcete vypustit všechna metadata barev, zahrnutá původním autorem dokumentu.

Nesoulad profilů: Dotaz při otvírání Zobrazí zprávu, když otevřete dokument tagovaný jiným profilem barev, než je platný pracovní prostor. Budete mít možnost změnit výchozí chování zásad. Tuto volbu vyberte, chcete-li případ od případu zajistit vhodnou správu barev v dokumentech.


Nesoulad profilů: Dotaz při vkládání Zobrazí zprávu, když při importu barev do dokumentu vložením nebo přetažením barevný profil nesouhlasí. Budete mít možnost změnit výchozí chování zásad. Tuto volbu vyberte, chcete-li případ od případu zajistit vhodnou správu barev pro vkládané barvy.

Chybějící profily: Dotaz při otvírání Zobrazí zprávu, když otevřete netagovaný dokument. Budete mít možnost změnit výchozí chování zásad. Tuto volbu vyberte, chcete-li případ od případu zajistit vhodnou správu barev v dokumentech.

Volby převodu barev

Volby převodu barev umožňují určit, jak má aplikace zpracovat barvy dokumentu při přechodu z jednoho barevného prostoru do jiného. Tyto volby byste měli měnit pouze v případě, že máte dostatek znalostí o správě barev a jste si zcela jisti změnami, které provádíte. Chcete-li zobrazit volby převodu, zvolte Úpravy > Nastavení barev a vyberte Rozšířený režim (Illustrator a InDesign) nebo Více voleb (Photoshop). V Acrobatu vyberte kategorii Správa barev v dialogovém okně Předvolby.

Modul Určuje modul správy barev (Color Management Module – CMM) používaný k mapování gamutu jednoho barevného prostoru do gamutu jiného barevného prostoru. Pro většinu uživatelů splní veškeré jejich potřeby výchozí modul Adobe (ACE).

 *Chcete-li zobrazit popis určitého modulu nebo záměru reprodukce, vyberte požadovanou volbu a pak umístěte ukazatel nad její název. Popis se objeví dole v dialogovém okně.*


Reprodukce (Photoshop, Illustrator, InDesign) Určuje záměr reprodukce, který se použije při převodu z jednoho barevného prostoru do jiného. Rozdíly mezi záměry reprodukce se projeví pouze při tisku dokumentu nebo při jeho převodu do jiného pracovního prostoru.

Použití kompenzaci černého bodu Zajistí zachování detailů ve stínech obrazu simulováním plného dynamického rozsahu výstupního zařízení. Vyberte tuto volbu, pokud chcete použít kompenzaci černého bodu při tisku (což se ve většině situací doporučuje).

Použití rozklad barev (Photoshop) Určuje, zda se použije rozklad barev při převádění obrazů s 8 bity na kanál mezi barevnými prostory. Když je volba Použití rozklad barev vybraná, Photoshop míchá barvy v cílovém barevném prostoru, aby simuloval chybějící barvy, které existovaly ve zdrojovém prostoru. Přestože rozklad barev pomáhá redukovat mapy nebo pruhy v obraze, může také způsobit větší velikost souboru, když se obraz komprimuje pro použití na webu.

Co jsou záměry reprodukce

Záměr reprodukce určuje, jakým způsobem systém správy barev převádí barvy z jednoho barevného prostoru do jiného. Různé záměry reprodukce používají různá pravidla k určení toho, jak se změni zdrojové barvy; například barvy, které spadají dovnitř cílového gamutu, mohou zůstat nezměněné nebo se mohou nastavit tak, aby se po převodu do menšího cílového gamutu zachovaly původní vizuální vztahy. Výsledek volby záměru reprodukce závisí na grafickém obsahu dokumentů a na profilech použitých ke specifikování barevných prostorů. Některé profily vytvářejí identické výsledky pro různé reprodukční záměry.

 *Obecně je nejlepší použít pro vybrané nastavení barev výchozí záměr reprodukce, který je testovaný v Adobe Systems, aby splnil příslušné oborové normy. Pokud například zvolíte nastavení barev pro Severní Ameriku nebo Evropu, výchozí záměr reprodukce bude Relativní kolorimetrický. Pokud zvolíte nastavení barev pro Japonsko, výchozí záměr reprodukce bude Perceptuální.*

Záměr reprodukce můžete vybrat, když nastavujete volby převodu barev pro systém správy barev, barvy kontrolních náhledů a tištěný výstup:

Perceptuální Snaží se zachovat vizuální vztahy mezi barvami způsobem, který je lidským okem vnímán jako přirozený, přestože samotné barevné hodnoty se přitom mohou změnit. Tento záměr se hodí pro fotografické obrazy s velkým množstvím barev mimo gamut. Je to standardní záměr reprodukce v japonském polygrafickém průmyslu.

Sytost Snaží se v obraze vytvořit živé barvy i na úkor přesnosti barev. Tento záměr reprodukce se hodí pro obchodní grafiky, jako jsou grafy nebo diagramy, kde jsou jasné syté barvy důležitější než přesné vztahy mezi barvami.

Relativní kolorimetrický Porovná extrémní světlo zdrojového barevného prostoru s extrémním světlem cílového barevného prostoru a podle toho posune všechny barvy. Barvy mimo gamut se posunou na nejbližší reprodukovatelné barvy v cílovém barevném prostoru. Relativní kolorimetrický záměr zachová více původních barev obrazu než záměr Perceptuální. Je to standardní záměr reprodukce pro tisk v Severní Americe a v Evropě..

Absolutní kolorimetrický Nechá nezměněné barvy, které spadají do cílového gamutu. Barvy mimo gamut se oříznou. Neprovádí se žádné přizpůsobení barev podle cílového bílého bodu. Tento záměr reprodukce se snaží zachovat přesnost barev na úkor zachování vztahů mezi barvami a hodí se k vytváření kontrolních náhledů nebo nátisků, kdy simuluje výstup na konkrétní zařízení. Tento záměr je zvláště užitečný pro zobrazení náhledu toho, jak barva papíru ovlivní vytištěné barvy.

Rozšířená nastavení ve Photoshopu

Ve Photoshopu můžete zobrazit rozšířená nastavení pro správu barev, když zvolíte Úpravy > Nastavení barev a vyberete Více voleb. **Snížit sytost barev monitoru o** Určuje, zda se má při zobrazování na monitoru snížit sytost barev o určenou hodnotu. Když je tato volba vybraná, může pomoci vizualizovat plný rozsah barevných prostorů s většími gamuty, než je gamut monitoru. Způsobí to ale nesoulad mezi zobrazením na monitoru a výstupem. Když tato volba není vybraná, mohou se různé barvy v obraze zobrazit jako jedna barva.

Míchat barvy RGB s použitím gama Určuje, jak se spolu míchají barvy RGB při vytváření složených dat (například když prolnete vrstvy nebo malujete na vrstvy v režimu Normální). Když je tato volba vybraná, míchají se barvy RGB v barevném prostoru, odpovídajícím určené hodnotě gama. Hodnota gama 1,00 se považuje za „kolorimetricky správnou“ a měla by vést k nejmenším artefaktům na hranách. Když tato volba není vybraná, míchají se barvy RGB přímo v barevném prostoru dokumentu.

Poznámka: Když vyberete volbu Míchat barvy RGB s použitím gama, budou dokumenty s vrstvami při zobrazení v jiných aplikacích vypadat jinak než ve Photoshopu.

Kapitola 6: Malování

Pro zvýšení vizuální zajímavosti vaší kresby nabízí Adobe Illustrator kaligrafické, rozsévací a objektové stopy a stopy se vzorkem. Navíc můžete použít funkci Živá malba k vybarvení různých segmentů cest a vyplnění uzavřených oblastí různými barvami, vzorky nebo přechody. Používání krytí, masek, přechodů, prolnutí, mřížek a vzorků poskytuje neomezené příležitosti pro vaši kreativitu.

Malování s výplněmi a tahy

Způsoby malování

Illustrator nabízí dva způsoby malování: k celému objektu se přiřadí výplň, tah nebo obojí a celý objekt se změní na skupinu živé malby nebo se výplně nebo tahy přiřadí k jednotlivým hranám a ploškám cest uvnitř objektu.

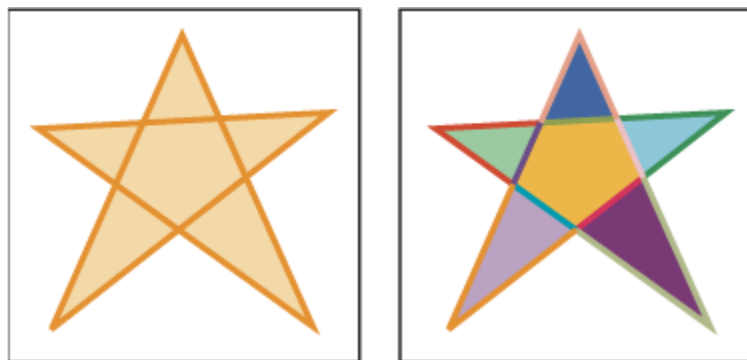
Vybarvení objektu

Poté, co nakreslíte objekt, přiřadíte k němu výplň, tah nebo obojí. Pak můžete nakreslit další objekty, které vybarvíte podobným způsobem; nové objekty se vrství nad předcházející. Výsledkem je něco jako koláž vytvořená z tvarů vystříhaných z barevného papíru, a vzhled kresby závisí na tom, které objekty jsou nahoře v pořadí překrývání navrstvených objektů.

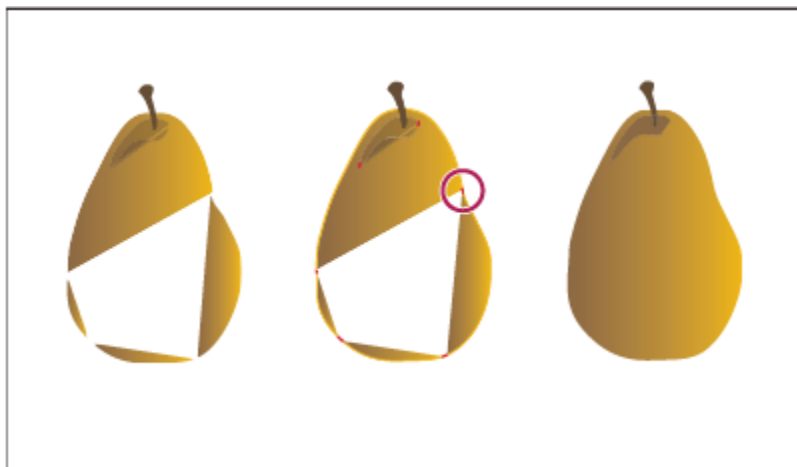
Video o používání štětců najdete na www.adobe.com/go/vid0044_cz.

Vybarvení skupiny živé malby

Pomocí živé malby můžete malovat podobně, jako byste malovali tradičními nástroji pro vybarvování, bez ohledu na vrstvy nebo pořadí překrývání, což může přispět k přirozenějšímu způsobu práce. Se všemi objekty ve skupině živé malby se pracuje tak, jako by byly součástí jednoho plochého povrchu. To znamená, že můžete nakreslit několik cest, a pak vybarvit samostatně každou oblast ohraničenou těmito cestami (nazývanou *ploška*). Můžete také přiřadit různé barvy a tloušťky tahu částem cesty mezi průsečíky (nazývaným *hrany*). Výsledkem je, že podobně jako v omalovánkách můžete vyplnit každou plošku a vytáhnout každou hranu jinou barvou. Při přemístění a změně tvaru cest ve skupině živé malby se plošky a hrany automaticky přizpůsobí.



Objekt složený z jedné cesty vybarvený stávajícím způsobem má jednu výplň a jeden tah (vlevo). Stejný objekt převedený na skupinu živé malby může být vybarvený různými výplněmi pro každou plošku a různými tahy pro každou hranu (vpravo).



Pokud je objekt vybarvený tradičním způsobem, zůstanou některé oblasti, které není možné zaplnit (vlevo). Vybarvení skupiny živé malby s detekcí mezer (uprostřed) umožní zabránit vzniku mezer a přetažení barvy (vpravo).

Video o používání živé malby najdete na www.adobe.com/go/vid0042_cz. Video o technikách malování s nástrojem štětec najdete na www.adobe.com/go/vid0038_cz.

O výplních a tazích

Výplň je barva, vzorek nebo přechod uvnitř objektu. Výplně můžete aplikovat na otevřené nebo uzavřené objekty a na plošky ve skupinách živé malby.

Tah může být viditelný obrys objektu, cesty nebo hrany ve skupině živé malby. Můžete nastavit šířku a barvu tahu. Můžete také vytvářet přerušované tahy pomocí voleb cesty a malovat stylizované tahy pomocí stop štětců.

Poznámka: Když pracujete se skupinami živé malby, můžete aplikovat stopu štětce na hranu pouze pokud přidáte tah do skupiny pomocí panelu Vzhled.

Aktuální barvy výplně a tahu se zobrazují v panelu nástrojů.



Pole pro výplň a tah

Viz také

„Výběr barvy pomocí dialogu pro výběr barvy“ na stránce 93

Pole pro výplň a tah


Pole pro nastavení výplně a tahu jsou k dispozici v panelu nástrojů a v ovládacím panelu.


Barvu můžete specifikovat pomocí kteréhokoli z následujících ovladačů v panelu nástrojů:


Tlačítko Výplň Poklepejte a vyberte barvu výplně v dialogu pro výběr barvy.

Tlačítko Tah Poklepejte a vyberte barvu tahu v dialogu pro výběr barvy.

Tlačítko Prohodit výplň a tah Klepněte, chcete-li zaměnit barvy výplně a tahu.

Tlačítko Výchozí výplň a tah  Klepněte, chcete-li se vrátit k výchozím barvám (bílá výplň a černý tah).

Tlačítko Barva  Klepněte, chcete-li aplikovat naposledy vybranou plnou barvu na objekt s výplní přechodem nebo bez výplně nebo tahu.

Tlačítko Přechod  Klepněte, chcete-li změnit právě vybranou výplň na naposledy vybraný přechod.

Tlačítko Žádný  Klepněte, chcete-li odstranit výplň nebo tah vybraného objektu.

Barvu a tah pro vybraný objekt můžete také určit pomocí následujících ovladačů v ovládacím panelu:

Barva výplně Klepnutím otevřete panel Vzorník nebo klepnutím s klávesou Shift otevřete alternativní panel barev a zvolte barvu.

Barva tahu Klepnutím otevřete panel Vzorník nebo klepnutím s klávesou Shift otevřete alternativní panel barev a zvolte barvu.

Panel Tah Klepněte na slovo Tah, abyste otevřeli panel Tah a mohli určit volby

Tloušťka tahu Zvolte tloušťku tahu z rozbalovací nabídky.

seehelp Chcete-li si prohlédnout seznam klávesových zkratk pro vybarvování objektů, podívejte se do nápovědy Illustratoru.




Aplikování barvy výplně na objekt

Můžete aplikovat jednu barvu, vzorek nebo přechod na celý objekt nebo můžete použít skupiny živé malby a aplikovat různé barvy na různé plošky uvnitř objektu.

- 1 Vyberte objekt.
- 2 Klepněte na pole Výplň v panelu nástrojů nebo v panelu Barvy. Tím určíte, že chcete aplikovat výplň a ne tah.



Pole Výplň

- 3 Vyberte barvu výplně jedním z následujících úkonů:
 - Klepněte na barvu v ovládacím panelu, panelu Barvy, panelu Vzorník, panelu Přechod nebo knihovně vzorníku.
 - Poklepejte na tlačítko Výplň a vyberte barvu v dialogu pro výběr barvy.
 - Můžete použít nástroj kapátko a klepnout s klávesou Alt na libovolný objekt, abyste na něj aplikovali platné atributy, včetně platné výplně a tahu.
 - Klepněte na tlačítko Žádný , chcete-li odstranit platnou výplň objektu.



Můžete rychle aplikovat barvu na libovolný nevybraný objekt přetažením určité barvy z pole výplně, panelu Barvy, panelu Přechod nebo panelu Vzorník na tento objekt. Přetažení nefunguje u skupin živé malby.

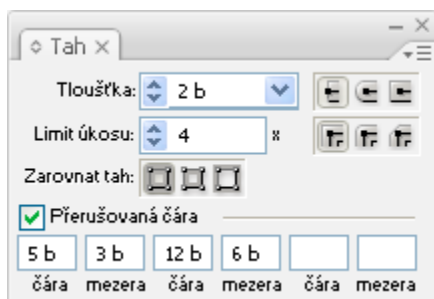
Viz také

„Vybírání položek ve skupinách živé malby“ na stránce 152

„Vybarvování s nástrojem plechovka živé malby“ na stránce 155

Vytažení objektu

V panelu Tah (Okna > Tah) se nastavuje, zda je čára plná nebo přerušovaná, posloupnost čar a mezer pro přerušovanou čáru, tloušťka tahu, zarovnání tahu, limit úkosu a styly pro spoje a zakončení čar.



Panel Tah

Můžete aplikovat volby tahu na celý objekt nebo můžete použít skupiny živé malby a aplikovat různé tahy na různé hrany uvnitř objektu.

Viz také

„Pracovní plocha – přehled“ na stránce 15

„Vybírání položek ve skupinách živé malby“ na stránce 152


Aplikace barvy tahu, šířky nebo zarovnání




- 1 Vyberte objekt. (Chcete-li vybrat hranu ve skupině živé malby, použijte nástroj pro výběr živé malby.)
- 2 Klepněte na pole Tah v panelu nástrojů, v panelu Barvy nebo v ovládacím panelu. Tím určíte, že chcete aplikovat tah a ne výplň.



Pole Tah

- 3 Vyberte barvu z panelu Barvy nebo políčko vzorníku z panelu Vzorník nebo ovládacího panelu. Nebo poklepejte na pole Tah a vyberte barvu v dialogu pro výběr barvy.




 Pokud chcete použít platnou barvu v poli Tah, můžete jednoduše přetáhnout tuto barvu z pole Tah na objekt. Přetažení nefunguje u skupin živé malby.

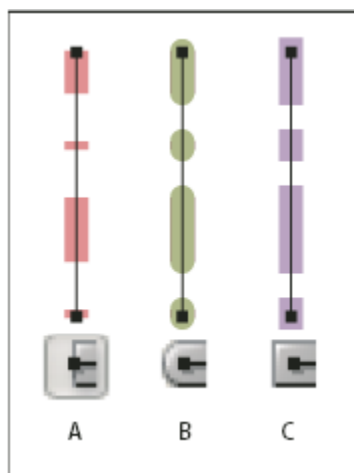
- 4 Vyberte tloušťku v panelu Tah nebo v ovládacím panelu.
- 5 Pokud je objekt uzavřená cesta (a není ve skupině živé malby), zvolte v panelu Tah volbu zarovnání tahu podél cesty:
 -  Zarovnat tah na střed
 -  Zarovnat tah na vnitřek
 -  Zarovnat tah na vnějšek

Poznámka: Pokud se pokusíte zarovnat cesty, které mají odlišná zarovnání tahu, je možné, že se cesty přesně nezarovnají. Přesvědčte se, že nastavení zarovnání cesty jsou stejná, pokud potřebujete, aby byly hrany přesně zarovnané.

Vytváření přerušovaných nebo tečkovaných čar

Tečkovanou nebo čárkovanou čáru můžete vytvořit nastavením atributů tahu objektu.

- 1 Vyberte objekt.
- 2 V panelu Tah vyberte Přerušovaná čára. Pokud se volba Přerušovaná čára nezobrazuje, zvolte Zobrazit volby z nabídky panelu Tah.
- 3 Určete posloupnost přerušování pomocí délek čar a mezer mezi nimi.
Zadaná čísla se opakují za sebou, takže jakmile stanovíte vzorek přerušování, nemusíte vyplňovat všechna textová pole.
- 4 Vyberte volbu zakončení, která změní zakončení jednotlivých čárek. Volba Useknutý konec  vytváří hranaté zakončení čar; Zaoblený konec  vytváří zaoblené čáry nebo tečky; Přesahující konec  přetahuje konce čar.









Přerušované čáry s tloušťkou 6 bodů a s čárkami a mezerami 2, 12, 16, 12
A. Useknuté konce B. Oblé konce C. Přesahující konce

Změna zakončení nebo spojů čáry

Zakončení je konec otevřené čáry; spoj je místo, kde rovná čára mění svůj směr (vytváří roh). Zakončení a spoje čar můžete změnit nastavením atributů tahu objektu.

- 1 Vyberte objekt.
- 2 V panelu Tah vyberte volbu zakončení a spojů.
Pokud jsou tyto volby skryté, zvolte Zobrazit volby z nabídky panelu.

Useknutý konec 	Vytváří vytažené čáry s hranatými konci.
Oblý konec 	Vytváří vytažené čáry s polokruhovými konci.
Přesahující konec 	Vytváří vytažené čáry s hranatými konci, které přesahují o polovinu šířky čáry za konec čáry. Tato volba způsobí, že tloušťka čáry rozšiřuje cestu rovnoměrně ve všech směrech kolem cesty.
Ostrý spoj 	Vytváří vytažené čáry s ostrými rohy. Zadejte limit úkosu mezi 1 a 500. Limit úkosu určuje, kdy program přepne z ostrého (špičatého) spoje na zkosený (oříznutý) spoj. Výchozí limit úkosu je 4, to znamená, že když délka špičky dosáhne čtyřnásobku tloušťky tahu, program přepne z ostrého spoje na zkosený spoj. Limit úkosu 1 způsobí, že se použije zkosený spoj.


Oblý spoj 	Vytváří vytažené čáry se zaoblenými rohy.
Zkosený spoj 	Vytváří vytažené čáry s hranatými rohy.

Převádění tahů na složené cesty

Převedení tahu na složenou cestu umožní modifikovat obrys tahu. Můžete například vytvořit tah s proměnnou šířkou nebo rozdělit tah na více částí.

- 1 Vyberte objekt.
- 2 Pak zvolte Objekt > Cesta > Obrisy tahu.

Výsledná složená cesta bude seskupená s vyplněným objektem. Chcete-li složenou cestu upravit, nejdříve zrušte její seskupení s výplní nebo ji vyberte nástrojem pro výběr skupiny.

 K identifikování obsahu skupiny použijte panel Vrstvy.

Viz také

„O složených cestách“ na stránce 227

„Seskupení objektů a rozdělení skupiny“ na stránce 194

Přidávání šipek k čárám

- 1 Vyberte objekt nebo skupinu (nebo v panelu Vrstvy nastavte vrstvu jako cíl operace).
Poznámka: Šipky můžete přidat ke skupině živé malby jako celku, ale ne k jednotlivým cestám uvnitř skupin živé malby.
- 2 Zvolte Efekt > Stylizovat > Přidat šipky nebo Filtr > Stylizovat > Přidat šipky.
- 3 Zvolte jeden z různých návrhů šipek pro začátek a konec čáry klepnutím na tlačítko posunu dopředu nebo dozadu pod rámečky šipky na začátku a na konci. Začátek a konec čáry je určený pořadím, v jakém byla čára nakreslena.
- 4 Chcete-li změnit velikost šipky, zadejte do textového pole Velikost požadovanou hodnotu v procentech. Tím změníte měřítko šipky vzhledem k tloušťce tahu čáry.
- 5 Klepněte na OK.

Pokud šipky aplikujete jako filtr, jsou výsledné šipky samostatné objekty seskupené s čarou; šipky lze upravovat a přesouvat jako kterýkoliv jiný seskupený objekt. Pokud šipky aplikujete jako efekt, jsou podobné tahům štětce; to znamená, že můžete měnit polohu, směr a barvu šipek spolu s čarou, ale nemůžete je upravovat samostatně.

Viz také

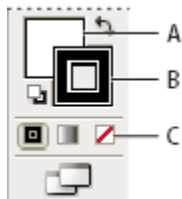
„Nastavení položek jako cíle pro atributy vzhledu“ na stránce 342

„O efektech a filtrech“ na stránce 345

Odstranění výplně nebo tahu z objektu

- 1 Vyberte objekt.
- 2 Klepněte na pole Výplň nebo Tah v panelu nástrojů. Tím určíte, zda chcete odstranit výplň nebo tah objektu.

3 Klepněte na tlačítko Žádný v panelu nástrojů, v panelu Barvy nebo v panelu Vzorník.



Pole Výplň a Tah


A. Pole Výplň B. Pole Tah C. Tlačítko Žádný


Poznámka: Můžete také klepnout na ikonu Žádný v nabídce Výplň nebo v nabídce Barva tahu v ovládacím panelu.

Výběr objektů se stejnou výplní a tahem

Můžete vybrat objekty, které mají stejné atributy, včetně barvy výplně, barvy tahu a tloušťky tahu.


Poznámka: Příkazy Výběr > Stejný > Barva výplně, Barva tahu a Tloušťka tahu fungují uvnitř skupiny živé malby, když vyberete plošku nebo hranu nástrojem výběru živé malby; ostatní příkazy Výběr > Stejný nefungují. Nemůžete vybrat stejné objekty zároveň uvnitř a mimo skupiny živé malby.

- Chcete-li vybrat objekty se stejnou výplní a tahem, vyberte jeden z objektů, klepněte na tlačítko Vybrat podobné objekty  v ovládacím panelu a v nabídce, která se objeví, zvolte, na čem chcete založit svůj výběr.
- Chcete-li vybrat všechny objekty se stejnou barvou výplně nebo tahu, vyberte objekt s touto barvou výplně nebo tahu nebo zvolte barvu z panelu Barvy nebo z panelu Vzorník. Pak zvolte Výběr > Stejný a v podnabídce klepněte na Barva výplně, Barva tahu nebo Výplň a tah.
- Chcete-li vybrat všechny objekty se stejnou tloušťkou tahu, vyberte objekt s touto tloušťkou tahu nebo zvolte tloušťku tahu v panelu Tah. Pak zvolte Výběr > Stejný > Tloušťka tahu.
- Chcete-li použít stejný výběr založený na jiném objektu (například pokud jste vybrali všechny červené objekty příkazem Výběr > Stejný > Barva výplně a nyní chcete hledat všechny zelené objekty), vyberte nový objekt a pak zvolte Výběr > Vybrat znovu.

 **Chcete-li při výběru na základě barvy vzít v úvahu i odstín objektu, zvolte Úpravy > Předvolby > Všeobecné (Windows) nebo Illustrator > Předvolby > Všeobecné (Mac OS) a pak zvolte Vybrat stejné % odstínu. Pokud je tato volba vybraná a vyberete objekt vyplněný 50 % odstínem barvy PANTONE Yellow C a zvolíte Výběr > Stejný > Barva výplně, Illustrator vybere pouze ty objekty, které jsou vyplněné 50 % odstínem této barvy. Když tato volba není vybraná, vyberou se objekty s libovolným odstínem barvy Pantone Yellow C.**

Vytváření vícenásobných výplní a tahů

Panel Vzhled umožňuje vytvořit více výplní a tahů v jednom objektu. Přidání více výplní a tahů do objektu je základem pro vytváření mnoha zajímavých efektů. Můžete například vytvořit druhý, užší tah nad širokým tahem nebo můžete aplikovat efekt na jednu výplň, ale ne na druhou.

- 1 Vyberte jeden nebo více objektů nebo skupin (nebo v panelu Vrstvy nastavte jako cíl vrstvu).
- 2 Z nabídky panelu Vzhled zvolte Přidat novou výplň nebo Přidat nový tah. Nebo vyberte výplň nebo tah v panelu Vzhled a klepněte na tlačítko Duplikovat vybranou položku .
- 3 Nastavte barvu a další vlastnosti pro novou výplň nebo tah.

Poznámka: Může být potřebné nastavit polohu nové výplně nebo tahu v panelu Vzhled. Pokud například vytvoříte dva tahy s různými šířkami, zkontrolujte, že užší tah je v panelu Vzhled nad širším tahem.

Viz také

„Nastavení položek jako cíle pro atributy vzhledu“ na stránce 342

„Panel Vzhled – přehled“ na stránce 340

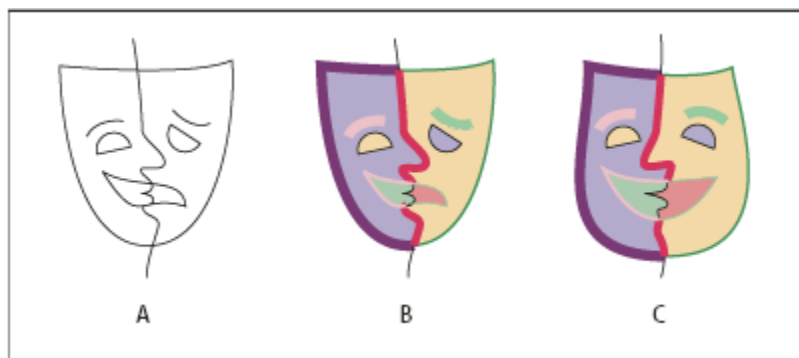
Skupiny živé malby

O živé malbě

Když převedete svou kresbu na skupiny živé malby, umožní vám to vybarvit je volně, podobně, jako kdybyste malovali na plátně nebo papíře. Můžete vytáhnout každý segment cesty odlišnou barvou a vyplnit každou ohraničenou cestu (ne pouze uzavřené cesty) jinou barvou, vzorkem nebo přechodem.

Živá malba je intuitivní způsob vytváření vybarvených kreseb. Umožní vám využít celou nabídku vektorových nástrojů pro kreslení v Illustratoru, ale zachází se všemi cestami, které nakreslíte tak, jako by byly umístěné na jednom plochém povrchu. To znamená, že žádná cesta není za nebo před nějakou jinou. Místo toho cesty rozdělují plochu kresby na oblasti, které lze samostatně vybarvit, bez ohledu na to, zda je oblast ohraničena jednou cestou nebo segmenty více cest. Výsledkem je, že kreslení objektů se podobá vybarvování omalovánek nebo používání vodových barev k vybarvení kresby tužkou.

Když vytvoříte skupinu živé malby, každá cesta zůstane plně upravitelná. Když přesunete nebo nastavíte tvar cesty, dříve aplikované barvy nezůstanou na místě, jako je tomu v normálních kresbách na papíře nebo v programech pro úpravy obrazů. Místo toho je Illustrator automaticky přizpůsobí novým oblastem, které vytvoří úpravené cesty.

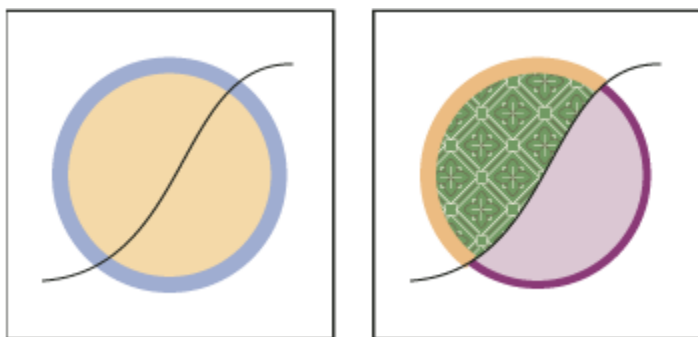


Úprava cest živé malby

A. Originál B. Skupina živé malby C. Upravené cesty, natékání barev živé malby se změnilo

Části skupin živé malby, které lze vybarvit, se nazývají *hrany* a *plošky*. Hrana je část cesty mezi místy, kde se protíná s ostatními cestami. Ploška je oblast uzavřená jednou nebo více hranami. Hrany můžete vytáhnout a plošky vyplnit.

Vezměte si například kružnici protnutou čarou. Jako skupina živé malby vytvoří čára (hrana) rozdělující kruh dvě plošky. Každou plošku můžete vyplnit a každou hranu vytáhnout různými barvami pomocí nástroje plechovka živé malby.



Kružnice a čára (vlevo) v porovnání s kružnicí a čarou po převedení na skupinu živé malby a vyplnění plošek a vytažení hran (vpravo).

Poznámka: Živá malba využívá výhod víceprocesorových počítačů, což umožňuje, aby Illustrator prováděl operace rychleji.

Video o používání živé malby najdete na www.adobe.com/go/vid0042_cz.

Viz také

„Způsoby malování“ na stránce 142

Omezení živé malby

Atributy výplně a tahu jsou přiřazeny k ploškám a hranám skupiny živé malby – ne ke skutečným cestám, které je definují, jako u jiných objektů Illustratoru. Proto některé funkce a příkazy buď pracují jinak nebo nejsou použitelné pro cesty uvnitř skupiny živé malby.

Funkce a příkazy, které fungují pro celou skupinu živé malby, ale ne pro jednotlivé plošky a hrany

- Průhlednost
- Efekty
- Vícenásobné výplně a tahy v panelu Vzhled
- Deformace obálkou
- Objekt > Skrýt
- Objekt > Rastrovat
- Objekt > Řez > Vytvořit Vodítka
- Vytvořit masku krytí (v nabídce panelu Průhlednost)
- Stopy štětce (stopy můžete aplikovat na celou skupinu živé malby, pokud přidáte ke skupině nový tah pomocí panelu Vzhled.)

Funkce, které pro skupiny živé malby nefungují:

- Mřížky přechodů
- Grafy
- Symboly z panelu Symboly
- Odlesky
- Volby zarovnání tahu v panelu Tah
- Nástroj kouzelná hůlka

Příkazy z nabídky Objekt, které nefungují pro skupiny živé malby:

- Obrisy tahu
- Rozdělit (místo toho můžete použít příkaz Objekt > Živá malba > Rozdělit.)
- Prolnutí
- Řez
- Ořezová maska > Vytvořit

- Oblast oříznutí > Vytvořit
- Vytvořit mřížku přechodů

Ostatní příkazy, které nefungují pro skupiny živé malby

- Příkazy Cestáře
- Soubor > Umístit
- Zobrazení > Vodítka > Vytvořit
- Výběr > Stejný > Režim prolnutí, Výplň a tah, Krytí, Styl, Instance symbolu nebo Řada svázaných bloků
- Objekt > Obtékání textu > Vytvořit

Vytváření skupin živé malby


Když chcete vybarvit objekty pomocí různých barev pro každou hranu nebo průsečík, převedte kresbu na skupinu živé malby. Některé typy objektů, jako je text, bitmapové obrazy a stopy štětce, nelze přímo převést na skupiny živé malby. Tyto objekty musíte nejdříve převést na cesty. Pokud například zkusíte převést objekt používající stopy štětce nebo efekty, při převodu na skupinu živé malby se ztratí jejich vzhled. Můžete ale zachovat většinu vzhledu, když nejdříve převedete objekty na normální cesty, a pak výsledné cesty převedete na živou malbu.

Poznámka: Když převedete kresbu na skupinu živé malby, není pak možné vrátit tuto kresbu do jejího původního stavu. Můžete rozdělit skupinu na její jednotlivé prvky nebo uvolnit skupinu zpět na její původní cesty bez výplně a s černým tahem s tloušťkou 0,5 bodu.

Video o používání živé malby najdete na www.adobe.com/go/vid0042_cz.

Viz také

Vytvoření skupiny živé malby

- 1 Vyberte jednu nebo více cest, složených cest nebo jejich kombinaci.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Zvolte Objekt > Živá malba > Vytvořit.
 - Vyberte nástroj plechovka živé malby  a klepněte na vybraný objekt.

Poznámka: Některé vlastnosti se při převodu na skupinu živé malby mohou ztratit, například průhlednost a efekty, a některé objekty nelze převést vůbec (například text, bitmapové obrazy a stopy štětců).

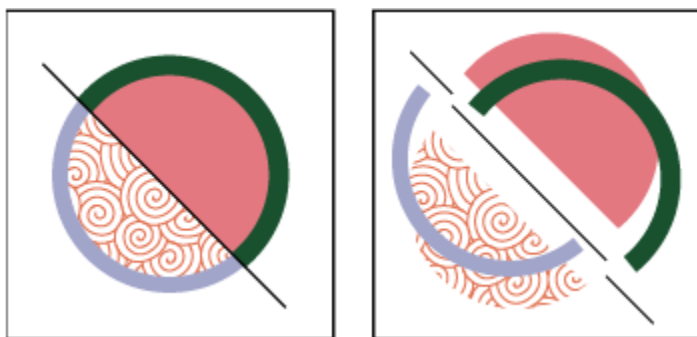
seehelp Chcete-li zobrazit seznam klávesových zkratk pro skupiny živé malby, podívejte se do nápovědy Illustratoru.

Převádění objektů na skupiny živé malby

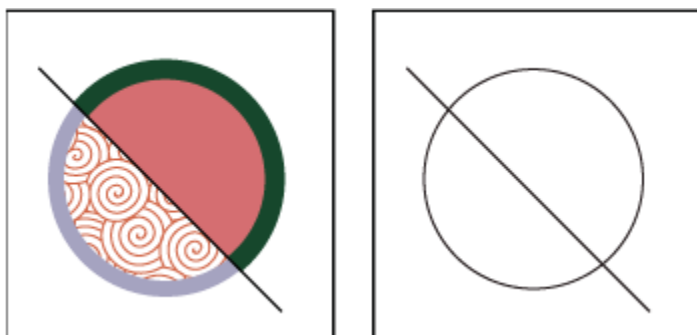
- 1 Pro objekty, které nelze přímo převést na skupinu živé malby, proveďte některý z následujících úkonů:
 - Pro textové objekty zvolte Text > Vytvořit obrisy. Pak ze vzniklých cest vytvořte skupinu živé malby.
 - Pro bitmapové obrazy zvolte Objekt > Živá vektorizace > Vytvořit a převést na živou malbu.
 - Pro ostatní objekty zvolte Objekt > Rozdělit. Pak ze vzniklých cest vytvořte skupinu živé malby.

Rozdělení nebo uvolnění skupiny živé malby

Uvolněním změníte skupinu živé malby na jednu nebo několik normálních cest bez výplně a s černým tahem s tloušťkou 0,5 bodu. Rozdělením změníte skupinu živé malby na jednu nebo několik normálních cest, které jsou vizuálně podobné skupině živé malby, ale jsou nyní samostatně vyplněné a vytažené. Můžete použít nástroj pro výběr skupiny, chcete-li vybrat a upravit tyto cesty samostatně.






Skupina živé malby před (vlevo) a po rozdělení a přetažení jednotlivých plošek a hran (vpravo)




Skupina živé malby před (vlevo) a po aplikování příkazu Uvolnit (vpravo)

- 1 Vyberte skupinu živé malby.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Zvolte Objekt > Živá malba > Rozdělit.
 - Zvolte Objekt > Živá malba > Uvolnit.

Vybírání položek ve skupinách živé malby




K vybírání jednotlivých plošek a hran ve skupině živé malby použijte nástroj pro výběr živé malby . Pokud chcete vybrat celou skupinu živé malby, použijte nástroj pro výběr , a pokud chcete vybrat cesty uvnitř skupiny živé malby, použijte nástroj pro přímý výběr . Když pracujete ve složitém dokumentu, můžete skupinu živé malby izolovat, aby se usnadnil výběr přesně té plošky nebo hrany, kterou chcete.

 Zvolte nástroj pro výběr podle toho, co chcete ve skupině živé malby změnit. Použijte například nástroj pro výběr živé malby, chcete-li na různé plošky ve skupině živé malby aplikovat různé přechody, a použijte nástroj pro výběr, chcete-li aplikovat jeden přechod pro celou skupinu živé malby.

Viz také

„Izolování skupin a podvrstev“ na stránce 186

Výběr plošek a hran

Ukazatel nástroje pro výběr živé malby se změní na ukazatel plošky , když je umístěn nad plošku, na ukazatel hrany , když je umístěn nad hranu, nebo ukazatel , když je umístěn mimo skupinu živé malby.

- 1 Vyberte nástroj pro výběr živé malby a pak:

- Pokud chcete vybrat jednotlivou plošku nebo hranu, klepněte na plošku nebo na hranu.
- Pokud chcete vybrat více plošek a hran, tažením vytvořte ohraničovací rámeček kolem položek, které chcete vybrat. Do výběru se zahrnou i částečné výběry.
- Pokud chcete vybrat všechny sousedící plošky, které nejsou oddělené vybarvenou hranou, poklepejte na plošku.
- Pokud chcete vybrat plošky nebo hrany se stejnou výplní nebo tahem, třikrát klepněte na položku. Nebo klepněte jednou, zvolte Výběr > Stejný a pak v podnabídce zvolte Barva výplně, Barva tahu nebo Tloušťku tahu.
- Pokud do platného výběru chcete přidat určité položky nebo je chcete odebrat, klepněte s klávesou Shift nebo táhněte s klávesou Shift ohraničovací rámeček kolem těchto položek.


Výběr skupiny živé malby

- 1 Klepněte na skupinu nástrojem pro výběr.

Výběr původní cesty uvnitř skupiny živé malby

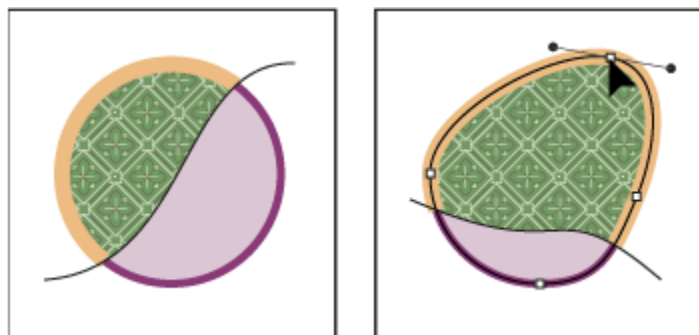
- 1 Klepněte na cestu uvnitř skupiny živé malby nástrojem pro přímý výběr.

Izolování skupiny živé malby od zbytku kresby

- 1 S nástrojem pro výběr proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Poklepejte na skupinu.
 - Vyberte skupinu a pak klepněte na tlačítko Izolovat vybranou skupinu  v ovládacím panelu.

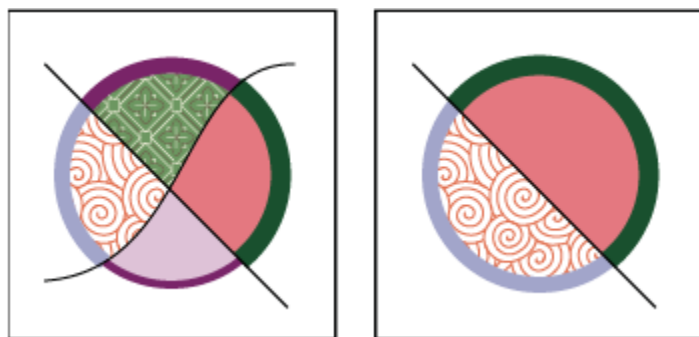
Modifikace skupin živé malby

Když modifikujete určitou cestu ve skupině živé barvy, Illustrator vybarví modifikované nebo nové plošky a hrany výplněmi a tahy z existující skupiny. Pokud se vám výsledky nelíbí, můžete znovu aplikovat požadované barvy pomocí nástroje plechovka živé malby.




Skupina živé malby před (vlevo) a po úpravě cest (vpravo)

Když odstraníte hrany, výplň se rozlije na všechny nově rozšířené plošky. Pokud například odstraníte cestu dělicí kruh na poloviny, kruh se vyplní jednou z výplní, které byly předtím uvnitř kruhu. Někdy můžete správnému výsledku pomoci. Například před odstraněním cesty dělicí kruh ji nedříve posuňte tak, aby výplň, kterou chcete zachovat byla větší, než výplň, kterou chcete odstranit.



Skupina živé malby před (vlevo) a po výběru a odstranění cesty (vpravo)

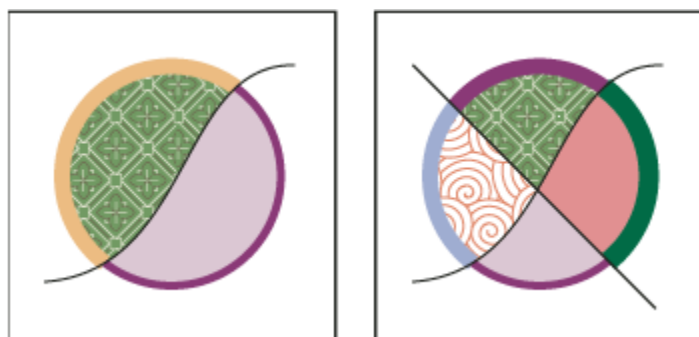
 Uložte barvy výplně a tahu použité ve skupinách živé malby do panelu Vzorník. Pak i v případě, že při změně ztratíte barvu, kterou jste chtěli zachovat, ji můžete vybrat ze vzorníku a pomocí nástroje plechovka živé malby znovu aplikovat na výplň nebo tahu.

Viz také

„Izolování skupin a podvrstev“ na stránce 186


Přidání cest do skupiny živé malby

Když do skupiny živé malby přidáte další cesty, můžete vyplnit a vytáhnout nové plošky a hrany, které jste vytvořili.



Skupina živé malby před (vlevo) a po přidání nové cesty a vybarvení nových plošek a hran, které tím vznikly (vpravo)

1 Proveďte libovolný z následujících úkonů:

- Poklepejte na skupinu živé malby nástrojem pro výběr, abyste ji převedli do izolovaného režimu, (nebo klepněte na tlačítko Izolovat vybranou skupinu v ovládacím panelu). Pak nakreslete další cestu. Illustrator přidá novou cestu do skupiny živé malby. Když skončíte s přidáváním nových cest, klepněte na tlačítko Ukončit izolovaný režim .
- Vyberte skupinu živé malby a cesty, které k ní chcete přidat. Pak zvolte Objekt > Živá malba > Sloučit nebo klepněte na Sloučit živou malbu v ovládacím panelu.
- V panelu Vrstvy přetáhněte jednu nebo více cest do skupiny živé malby.
Poznámka: Cesty uvnitř skupiny živé malby nemusí být přesně zarovnané s podobnými nebo stejnými cestami mimo skupinu živé malby.

Změna velikosti jednotlivého objektu nebo cesty

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Nástrojem pro přímý výběr klepněte na cestu nebo objekt, který chcete vybrat. Pak zvolte nástroj pro výběr a znovu klepněte na cestu nebo objekt, který chcete upravit.


- Poklepejte na skupinu živé malby nástrojem pro výběr, abyste ji převedli do izolovaného režimu. Pak klepněte na cestu nebo objekt, který chcete upravit.

Vybarvování s nástrojem plechovka živé malby


Nástrojem plechovka živé malby můžete vybarvit plošky a hrany ve skupinách živé malby s použitím platných atributů výplně a tahu. Ukazatel nástroje se zobrazuje buď jako jeden nebo tři barevné čtverce, které představují vybranou barvu výplně nebo tahu, a pokud používáte barvy z knihovny vzorníků, další dvě barvy, které s vybranou barvou v této knihovně sousedí. Můžete použít tyto sousedící barvy nebo další barvy, které s nimi sousedí a tak dále, když stisknete klávesu se šipkou doprava nebo doleva.


1 Vyberte nástroj plechovka živé malby .

2 Určete požadovanou barvu výplně nebo tahu a požadovanou velikost.


Poznámka: Pokud vyberete barvu z panelu Vzorník, ukazatel se změní a zobrazí tři barvy . Vybraná barva je uprostřed a dvě sousedící barvy jsou po obou stranách. Chcete-li použít některou ze sousedících barev, stiskněte klávesu se šipkou doprava nebo doleva.

3 Chcete-li vybarvit plošku, proveďte libovolný z následujících úkonů:

- Klepnutím na plošku ji vyplňte. (Když je ukazatel nad ploškou, změní se na napůl plnou plechovku barvy  a zvýrazní se čáry, ohraničující vnitřek výplně.)
- Táhněte přes více plošek, abyste vybarvili více plošek najednou.
- Poklepejte na plošku, chcete-li přes nevytažené hrany vybarvit i sousední plošky (rozlití výplně).
- Třikrát klepněte na plošku, abyste vyplnili všechny plošky, které nyní mají stejnou výplň.

 Chcete-li přepnout na nástroj kapátko a navzorkovat výplň nebo tah, klepněte se stisknutou klávesou Alt na požadovanou výplň nebo tah.

4 Chcete-li vybarvit hranu, poklepejte na nástroj plechovka živé malby a vyberte Vybarvit tahy nebo dočasně přepněte na volbu Vybarvit tahy stisknutím klávesy Shift, pak proveďte libovolný z následujících úkonů:

- Klepnutím na hranu ji vytáhněte. (Když je ukazatel nad hranou, změní se na štětec  a hrana se zvýrazní.)
- Táhněte přes více hran, abyste vytáhli více hran najednou.
- Poklepejte na hranu, abyste vytáhli všechny připojené hrany se stejnou barvou (rozlití barvy tahu).
- Třikrát klepněte na hranu, abyste vytáhli všechny hrany se stejnou barvou.

Poznámka: Stisknutím klávesy Shift rychle přepnete mezi vybarvováním pouze tahů nebo pouze výplní. Můžete také tyto změny určit v dialogovém okně Volby plechovky živé malby. Pokud jsou vybrané obě volby Malovat výplně i Malovat tahy, stisknutí klávesy Shift přepne na Malovat pouze výplně. (To může být užitečné, když zkoušíte vyplnit malou plošku ohraničenou vytaženými hranami.)

Viz také

„Pole pro výplň a tah“ na stránce 143

„Aplikování barvy výplně na objekt“ na stránce 144

Volby plechovky živé malby

Pomocí voleb plechovky živé malby můžete určit, jak bude fungovat nástroj plechovka živé malby, zda chcete vybarvovat pouze výplně, pouze tahy nebo obojí, a také můžete nastavit způsob zvýraznění plošek a hran, když nad nimi pohybujete nástrojem. Tyto volby můžete zobrazit, když poklepejte na nástroj plechovka živé malby.

Malovat výplně Vybarvuje plošky ve skupinách živé malby.

Malovat tahy Vybarvuje hrany ve skupinách živé malby.

Náhled vzorku kurzoru Zobrazí se, když vyberete barvu z panelu Vzorník. Ukazatel nástroje plechovka živé malby bude vypadat jako tří barevná políčka ze vzorníku: vybraná barva výplně nebo tahu plus barvy, které jsou od ní bezprostředně nalevo a napravo v panelu Vzorník.


Zvýraznění Zvýrazní plošku nebo hranu, nad kterou je právě kurzor. Plošky se zvýrazní tlustou čarou a hrany se zvýrazní tenkou čarou.

Barva Nastaví barvu zvýraznění. Můžete zvolit barvu z nabídky nebo klepnout na vzorek barvy a určit vlastní barvu.

Šířka Určuje šířku zvýraznění.

Uzavření mezer ve skupinách živé malby

Mezery jsou malá volná místa mezi cestami. Pokud barva proteče a vybarví plošky, které jste nechtěli, jsou v kresbě pravděpodobně mezery. Můžete vytvořit novou cestu, která mezeru uzavře, upravit stávající cestu, aby mezeru uzavřela, nebo nastavit volby mezer pro skupinu živé malby.

 *Můžete se mezerám v kresbě s živou malbou vyhnout, když budete cesty přetahovat (to znamená, že je přetáhnete přes sebe). Vzniklé přetažené hrany pak můžete vybrat a odstranit nebo na ně aplikovat tah „Žádný“.*

Zvýraznění mezer ve skupině živé malby

1 Zvolte Zobrazení > Zobrazovat mezery živé malby.

Tento příkaz zvýrazní všechny mezery v právě vybrané skupině živé malby podle nastavení voleb mezer pro tuto skupinu.

Nastavení voleb mezer živé malby

1 Zvolte Objekt > Živá malba > Volby mezer a určete kteroukoli z následujících možností:

Detekce mezer Když je tato volba vybraná, Illustrator rozeznává mezery v cestách živé malby a brání malbě, aby skrze ně přetékala. Uvědomte si, že to může Illustrator zpomalit při práci s velkými a složitými skupinami živé malby. V takovém případě můžete zvolit Uzavřít mezery cestami, abyste Illustrator zase zrychlili.

Malbu zastaví Nastaví velikost mezery, kterou již barva neproteče.

Vlastní Určuje vlastní velikost mezery pro Malbu zastaví.

Barva náhledu mezery Nastaví barvu náhledu mezer ve skupinách živé malby. Můžete zvolit barvu z nabídky nebo klepnout na pole barvy vedle nabídky Barva náhledu mezery a určit vlastní barvu.

Uzavřít mezery cestami Když je tato volba vybraná, vkládá nevybarvené cesty do vaší skupiny živé malby, aby se tím uzavřely mezery (namísto prostého zabránění malbě, aby neprotékala mezerami). Uvědomte si, že protože tyto cesty jsou nevybarvené, může se zdát, že mezery stále existují, i když byly již uzavřeny.

Náhled Zobrazí v současnosti detekované mezery ve skupině živé malby jako vybarvené čáry, podle zvolené barvy náhledu.

Pravidla mezer pro sloučené skupiny živé malby

Když sloučíte skupiny živé malby, které mají různá nastavení mezer, Illustrator použije následující pravidla pro zacházení s mezerami:

- Pokud je detekce mezer vypnutá ve všech skupinách ve výběru, mezery se uzavřou a detekce mezer se zapne s volbou Malbu zastaví nastavenou na Malé mezery.
- Pokud je detekce mezer zapnutá a stejná ve všech skupinách ve výběru, mezery se uzavřou a nastavení pro mezery se zachová.
- Pokud je ve výběru různě nastavená detekce mezer, mezery se uzavřou a zachová se nastavení mezer nejspodnější skupiny živé malby (pokud byla v této skupině zapnuta detekce mezer). Pokud je detekce mezer u nejspodnější skupiny vypnutá, detekce mezer se zapne a volba Malbu zastaví se nastaví na Malé mezery.

Stopy štětce

O stopách štětce

Stopy štětce umožňují stylizovat vzhled cest. Tahy štětce můžete aplikovat na existující cesty, nebo můžete použít nástroj štětec k současnému nakreslení cesty a aplikování tahu štětce.

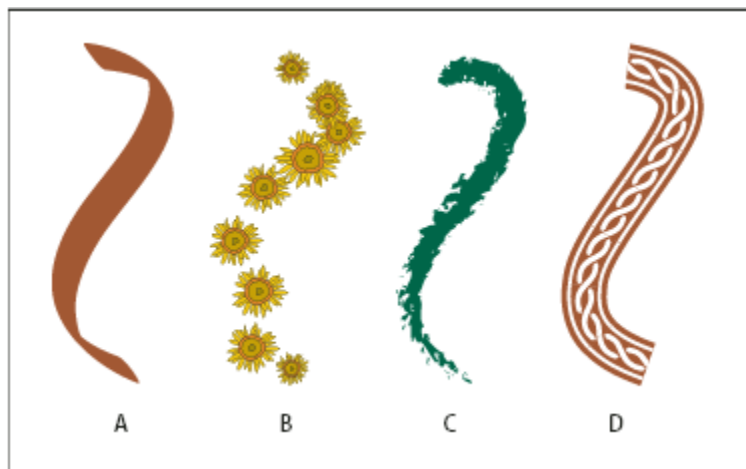
V Illustratoru se používají čtyři typy stop štětců – kaligrafické, rozsévací, objektové a se vzorkem. S použitím těchto stop štětců můžete dosáhnout následujících efektů:

Kaligrafické štětce Vytvářejí tahy podobné tahům nakresleným natočeným hrotem kaligrafického pera a kreslí se podél středu cesty.

Rozsévací štětce Rozmísťují kopie objektu (například berušky nebo listy) podél cesty.

Objektové štětce Natáhnou tvar stopy (například Hrubý uhel) nebo tvar objektu rovnoměrně podél cesty.

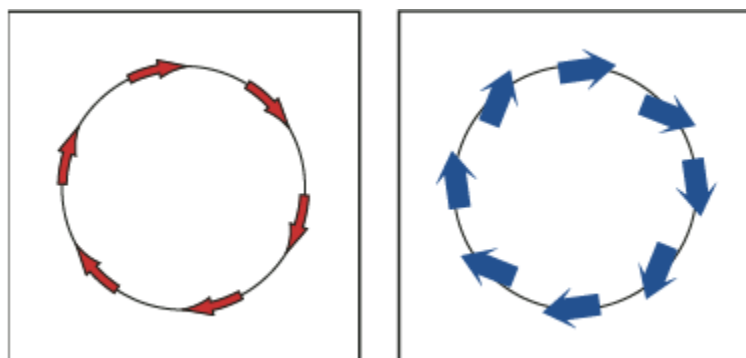
Štětce se vzorkem Malují vzorek – složený z jednotlivých *dlaždic* – který se podél cesty opakuje. Stopy se vzorkem mohou obsahovat až pět dlaždic: pro strany, vnitřní rohy, vnější rohy, začátek a konec vzorku.



Ukázky stop štětců

A. Kaligrafický štětec B. Rozsévací štětec C. Objektový štětec D. Štětec se vzorkem

Rozsévací štětce a štětce se vzorkem můžete často použít k dosažení stejného efektu. Jedním rozdílem mezi nimi ale je, že štětce se vzorkem sledují cestu přesně, zatímco rozsévací štětce ne.



Šipky ve stopě se vzorkem se ohýbají tak, aby sledovaly cestu (vlevo); šipky v rozsévací stopě zůstávají přímé (vpravo).

Video o používání štětců najdete na www.adobe.com/go/vid0044_cz.

Panel Stopy – přehled

Panel Stopy (Okna > Stopy) zobrazuje stopy štětce z platného souboru. Když vyberete stopu štětce z knihovny stop, automaticky se přidá do panelu Stopy. Stopy štětce, které vytvoříte a uložíte v panelu Stopy, jsou spojené pouze se současným souborem, to znamená, že každý soubor Illustratoru může obsahovat jinou sadu stop v panelu Stopy.

seehelp Chcete-li zobrazit seznam klávesových zkratk pro práci s panelem Stopy, podívejte se do nápovědy Illustratoru.



Viz také

Zobrazení nebo skrytí určitého typu stop štětce

- 1 Zvolte libovolné z následujících voleb z nabídky panelu: Zobrazit kaligrafické stopy, Zobrazit rozsévací stopy, Zobrazit objektové stopy, Zobrazit stopy se vzorkem.

Změna zobrazení stop štětců

- 1 Zvolte Zobrazení miniatur nebo Zobrazení seznamu z nabídky panelu.

Změna pořadí stop štětců v panelu Stopy

- 1 Přetáhněte stopu do nové polohy. Stopy můžete přemísťovat pouze v rámci jejich typu. Nemůžete například přemístit kaligrafickou stopu do oblasti rozsévacích stop.

Duplikování stopy štětce v panelu Stopy

- 1 Přetáhněte stopu štětce na tlačítko Nová stopa nebo zvolte Duplikovat stopu z nabídky panelu Stopy.

Odstranění stopy štětce z panelu Stopy

- 1 Vyberte stopy a klepněte na tlačítko Odstranit stopu . Příkazem Vybrat všechny nepoužité z nabídky panelu Stopy můžete vybrat stopy, které nejsou v dokumentu použité.

Práce s knihovnami stop

Knihovny stop štětců (Okna > Knihovny štětců > [knihovna]) jsou sady přednastavených stop štětců, které jsou součástí Illustratoru. Můžete otevřít více knihoven stop štětců, procházet jejich obsah a vybírat z nich stopy. Knihovny stop štětců můžete také otevřít pomocí nabídky panelu Stopy.



Chcete-li automaticky otevřít knihovnu stop štětců po spuštění Illustratoru, zvolte Trvalá z nabídky panelu knihovny stop.

Kopírování stop štětců z knihovny stop do panelu Stopy

- 1 Přetáhněte stopy do panelu Stopy nebo zvolte Přidat do panelu Stopy z nabídky panelu knihovny stop.

Importování stop štětců do panelu Stopy z jiného souboru

- 1 Zvolte Okna > Knihovny stop štětců > Jiná knihovna a vyberte soubor.

Vytváření nových knihoven stop štětců


- 1 Přidejte požadované stopy štětců do panelu Stopy a odstraňte všechny stopy, které nechcete.
- 2 Z nabídky panelu Stopy zvolte Uložit knihovnu stop a umístěte soubor nové knihovny do jedné z následujících složek, aby se po restartování Illustratoru objevil v nabídce Knihovny stop štětců:
 - (Windows XP) Documents and Settings/Uživatel/Data aplikací/Adobe/Nastavení Adobe Illustrator CS3/Stopy
 - (Windows Vista) User/AppData/Roaming/Adobe/Nastavení Adobe Illustrator CS3/Stopy
 - (Mac OS) Knihovna/Application Support/Adobe/Adobe Illustrator CS3/Stopy

Poznámka: Pokud umístíte soubor do jiné složky, můžete tuto knihovnu otevřít, když zvolíte Okna > Knihovny stop štětců > Jiná knihovna a vyberete soubor knihovny.



Aplikování tahů štětce

Tahy štětce můžete aplikovat na kteroukoliv čáru, vytvořenou kreslicími nástroji, včetně nástrojů pero, tužka nebo nástroji pro základní tvary.


- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Vyberte čáru, a pak vyberte stopu z knihovny stop štětců, z panelu Stopy nebo z ovládacího panelu.
 - Přetáhněte stopu štětce na čáru. Pokud čára již má aplikovaný tah štětce, pak nová stopa nahradí starou stopu štětce.

 *Chcete-li zachovat volby tahu štětce, které jste dříve na čáru aplikovali, když nahrazujete tah štětce jinou stopou štětce, klepněte na novou stopu se stisknutou klávesou Alt.*

Kreslení čáry a současná aplikace tahů štětce

- 1 Vyberte stopu štětce v knihovně stop štětců nebo v panelu Stopy.
- 2 Vyberte nástroj štětec .
- 3 Umístěte ukazatel do bodu, kde má tah štětce začínat a tažením nakreslete čáru. Během tažení se za ukazatelem vytváří tečkovaná čára.
- 4 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li nakreslit otevřenou čáru, uvolněte tlačítko myši, když má čára požadovaný tvar.
 - Chcete-li nakreslit uzavřený tvar, podržte při tažení stisknutou klávesu Alt. U nástroje štětec se zobrazí malá smyčka . Když chcete tvar uzavřít, uvolněte tlačítko myši (ale ne klávesu Alt).

Illustrator vytváří při kreslení kotevní body. Počet kotevních bodů je určen délkou a složitostí čáry a nastavením tolerance nástroje štětec.

 *Chcete-li upravit tvar čáry nakreslené štětce po dokončení kresby, nejdříve čáru vyberte. Pak umístěte nástroj štětec na čáru a táhněte, dokud čára nemá požadovaný tvar. Tuto techniku můžete použít k prodloužení čáry vytvořené štětce, a také ke změně tvaru čáry mezi existujícími koncovými body.*

Volby nástroje štětec

Poklepejte na nástroj štětec a nastavte následující volby:

Věrnost Určuje, jak daleko musíte posunout myš nebo pero, aby Illustrator přidal k cestě nový kotevní bod. Například hodnota věrnosti 2,5 znamená, že pohyby nástroje o méně než 2,5 obrazového bodu se nezaznamenají. Věrnost může být v rozsahu 0,5 až 20 obrazových bodů; čím vyšší hodnota, tím bude cesta hladší a jednodušší.

Hladkost Určuje míru vyhlazení, které Illustrator aplikuje při používání nástroje. Hladkost může být v rozsahu od 0 % do 100 %; čím vyšší hodnota, tím bude cesta hladší.


Vyplnit nové tahy štětce Aplikuje na cestu výplň. Tato volba je užitečná hlavně při kreslení uzavřených cest.

Nechat vybrané Určuje, zda má Illustrator nechat cestu po jejím nakreslení vybranou.

Upravovat vybrané cesty Určuje, zda můžete nástrojem štětec měnit existující cestu.

Do: _obrazových bodů Určuje, jak blízko musí být myš nebo hrot pera tabletu od existující cesty, abyste ji upravili nástrojem štětec. Tato volba je dostupná pouze v případě, že je vybraná volba Upravovat vybrané cesty.

Odstranění tahů štětce

- 1 Vyberte čáru s tahem štětce.
- 2 V panelu Stopy zvolte Odstranit tah štětce z nabídky panelu nebo klepněte na tlačítko Odstranit tah štětce .

Převedení tahů štětce na obrysy

Tahy štětce můžete převést na obrysy cest, abyste mohli upravit jednotlivé komponenty čáry s tahem štětce.

- 1 Vyberte čáru s tahem štětce.
- 2 Zvolte Objekt > Rozdělit vzhled.

Illustrator umístí součásti rozdělené cesty do skupiny. Uvnitř této skupiny bude cesta a podskupina obsahující obrysy tahu štětce.

Vytváření nebo změny stop štětců

Můžete vytvářet nové kaligrafické, rozsévací a objektové stopy a stopy se vzorkem na základě vlastních nastavení. Pro rozsévací stopy, objektové stopy a stopy se vzorkem musíte nejdříve vytvořit kresbu, kterou chcete použít. Při vytváření kreseb pro stopy štětce postupujte podle následujících pravidel:


- Kresba nesmí obsahovat přechody, prolnutí, jiné tahy štětce, objekty s mřížkami, bitmapové obrazy, grafy, umístěné soubory ani masky.
- Pro objektové stopy a stopy se vzorkem nesmí kresba obsahovat text. Chcete-li vytvořit efekt tahu štětce s textem, vytvořte z textu obrysy, a pak vytvořte stopu štětce z těchto obrysů.
- Pro stopy se vzorkem vytvořte až pět dlaždic vzorků (podle konfigurace stopy) a přidejte tyto dlaždice do panelu Vzorník.

Viz také


„O vzorcích“ na stránce 177

„Vytváření rohových dlaždic pro vzorek stopy štětce“ na stránce 182

Vytvoření stopy štětce

- 1 Pro rozsévací a objektové stopy štětce vyberte kresbu, kterou chcete použít. Pro stopy se vzorkem můžete vybrat kresbu pro postranní dlaždicí, ale není to nutné.
- 2 Klepněte na tlačítko Nová stopa  v panelu Stopy. Nebo přetáhněte vybranou kresbu do panelu Stopy.
- 3 Vyberte typ stopy, který chcete vytvořit, a klepněte na OK.
- 4 V dialogovém okně Volby stopy zadejte název stopy, nastavte volby stopy a klepněte na OK.

Modifikace stopy štětce

- Chcete-li změnit volby stopy štětce, poklepejte na stopu v panelu Stopy. Nastavte volby stopy a klepněte na OK. Pokud současný dokument obsahuje cesty s tahy štětce, které používají tuto upravenou stopu štětce, objeví se zpráva. Klepněte na Aplikovat na tahy, chcete-li změnit již existující tahy. Klepněte na Ponechat tahy, chcete-li nechat již existující tahy nezměněné a aplikovat upravenou stopu štětce pouze na nové tahy.
- Chcete-li změnit kresbu použitou pro rozsévací stopu, objektovou stopu nebo stopu se vzorkem, přetáhněte stopu do kresby a proveďte požadované změny. Pak se stisknutou klávesou Alt přetáhněte upravenou stopu štětce na původní stopu v panelu Stopy.
- Chcete-li upravit čáru s tahem štětce bez aktualizace odpovídající stopy štětce, vyberte tuto čáru a klepněte na tlačítko Volby vybraného objektu  v panelu Stopy.

Volby stopy

Můžete určit různé volby pro různé typy stop štětce. Chcete-li změnit volby stopy štětce, poklepejte na stopu v panelu Stopy.

Rozsévací stopy, objektové stopy a stopy se vzorkem mají stejné volby pro vybarvení.

Volby vybarvení pro stopy štětce

Barvy, kterými se vybarví rozsévací stopa, objektová stopa nebo stopa se vzorkem, závisí na současné barvě tahu a metodě vybarvení stopy štětce. Chcete-li nastavit způsob vybarvení, vyberte jednu z následujících voleb v dialogovém okně Volby stopy štětce:

Žádné Zobrazí barvy tak, jak se objevují ve stopě štětce v panelu Stopy. Zvolte Žádná, chcete-li ve stopě štětce zachovat stejné barvy jako v panelu Stopy.

Odstíny Zobrazí tah štětce v odstínech barvy tahu. Části kresby, které jsou černé, budou v barvě tahu, části, které nejsou černé, budou v odstínech barvy tahu a bílé části zůstanou bílé. Použijete-li jako barvu tahu přímou barvu, generuje tato volba odstíny přímé barvy. Zvolte Odstíny pro stopy, které jsou černobílé, nebo když chcete vybarvit tah štětce přímou barvou.

Odstíny a šedi Zobrazuje tah štětce v odstínech a šedích barvy tahu. Volba Odstíny a šedi zachová černou a bílou a vše mezi nimi bude směs od černé přes barvu tahu po bílou. Protože se přidává černá, nebudete možná moci vytisknout tah na jeden výtažek, když použijete Odstíny a šedi s přímou barvou. Odstíny a šedi zvolte pro stopy štětce, které jsou ve stupních šedi.

Posun odstínu Použije v kresbě stopy štětce klíčovou barvu, která je zobrazena v poli Klíčová barva. (Standardně je klíčová barva hlavní barva v kresbě.) Vše v kresbě stopy, co je vybarvené klíčovou barvou, se změní na barvu tahu. Ostatní barvy v kresbě stopy se změní na barvy, vycházející z barvy tahu. Posun odstínu zachová černou, bílou a šedé. Posun odstínu zvolte pro stopy štětce, které používají více barev. Chcete-li změnit klíčovou barvu, klepněte na kapátko klíčové barvy, pak přesuňte kapátko do náhledu v dialogovém okně a klepněte na barvu, kterou chcete použít jako klíčovou barvu. Barva v poli Klíčová barva se změní. Dalším klepnutím na kapátko ho odznačte.

Chcete-li zobrazit informace o jednotlivých volbách a jejich ukázkou, klepněte na Tipy.

Volby kaligrafické stopy štětce

Úhel Určuje úhel natočení stopy štětce. Přetáhněte šipku v náhledu nebo zadejte hodnotu do textového pole Úhel.

Zaoblení Určuje zaoblení stopy štětce. Přetáhněte černý bod v náhledu od středu nebo ke středu nebo zadejte hodnotu do textového pole Zaoblení. Čím je tato hodnota vyšší, tím je zaoblení větší.

Průměr Určuje průměr stopy štětce. Použijte jezdec Průměr nebo zadejte hodnotu do textového pole Průměr.

Rozbalovací seznam vpravo od každé volby umožňuje nastavit proměnlivost tvaru stopy štětce. Vyberte jednu z následujících voleb:

Pevně Vytvoří stopu s pevně nastaveným úhlem, zaoblením nebo průměrem.

Náhodně Vytvoří stopu s náhodně se měnícím úhlem, zaoblením nebo průměrem. Zadejte hodnotu do textového pole Variace, abyste určili rozsah, ve kterém se může charakteristika stopy měnit. Když je například hodnota Průměr 15 a hodnota Variace je 5, může být průměr 10 nebo 20 nebo jakákoli hodnota mezi tím.

Přítlak Vytvoří stopu, jejíž úhel, zaoblení nebo průměr se mění na základě přítlaku hrotu kreslicího pera tabletu. Tato volba je nejužitečnější při použití pro Průměr. Je dostupná pouze v případě, že máte grafický tablet. Zadejte hodnotu do textového pole Variace, abyste určili, o kolik může být parametr stopy větší nebo menší původní hodnotou. Například když je hodnota Zaoblení 75 % a hodnota Variace 25 %, bude nejslabší tah 50 % a nejsilnější 100 %. Čím je přítlak slabší, tím bude stopa štětce více zkosená.

Kolečko pera Vytvoří stopu, jejíž průměr se mění na základě manipulace s kolečkem pera. Tato volba je dostupná pouze v případě, že máte grafický tablet, který umí rozpoznat směr, ve kterém je pero nakloněné.

Náklon Vytvoří stopu, jejíž úhel, zaoblení nebo průměr se mění na základě sklonu hrotu kreslicího pera tabletu. Tato volba je nejužitečnější při použití pro Zaoblení. Je dostupná pouze v případě, že máte grafický tablet, který umí detekovat směr naklonění pera.

Směr Vytvoří stopu, jejíž úhel, zaoblení nebo průměr se mění na základě přítlaku hrotu kreslicího pera tabletu. Tato volba je nejužitečnější při použití pro ovládání úhlu kaligrafických stop štětců, zejména když používáte stopu jako štětec. Tato volba je dostupná pouze v případě, že máte grafický tablet, který umí detekovat, jak se směr držení pera blíží vertikále.

Natočení Vytvoří stopu, jejíž úhel, zaoblení nebo průměr se mění na základě toho, jak se otáčí hrot kreslicího pera tabletu. Tato volba je nejužitečnější pro ovládání úhlu kaligrafických stop štětců, zejména když používáte stopu jako štětec. Je dostupná pouze v případě, že máte grafický tablet, který umí detekovat tento typ natočení pera.

Volby rozševací stopy štětce

Velikost Určuje velikost objektů.

Mezery Určuje velikost rozestupů mezi objekty.

Rozptyl Určuje, jak těsně sledují objekty cestu nezávisle na každé straně cesty. Čím je hodnota větší, tím jsou objekty dále od cesty.

Natočení Určuje úhel natočení objektů.

Natočení vzhledem k Nastaví úhel natočení rozptýlených objektů relativně vzhledem ke stránce nebo k cestě. Pokud například vyberete Stránka, pak při natočení 0° budou objekty směřovat k hornímu okraji stránky. Když vyberete Cesta, pak při natočení 0° mají objekty směr tečny k cestě.

Rozbalovací seznam vpravo od každé volby umožňuje nastavit proměnlivost tvaru stopy štětce. Vyberte jednu z následujících voleb:

Pevně Vytvoří stopu štětce s pevně určenou velikostí, mezerami, rozptylem a natočením.

Náhodně Vytvoří stopu štětce s náhodně se měnící velikostí, mezerami, rozptylem a natočením. Zadejte hodnotu do textového pole Variace, abyste určili rozsah, ve kterém se může charakteristika stopy měnit. Když je například hodnota Průměr 15 a hodnota Variace je 5, může být průměr 10 nebo 20 nebo jakákoli hodnota mezi tím.

Přítlak Vytvoří stopu, jejíž úhel, zaoblení nebo průměr se mění na základě přítlaku hrotu kreslicího pera tabletu. Tato volba je dostupná pouze v případě, že máte grafický tablet. Zadejte hodnotu do textového pole zcela vpravo, nebo použijte jezdec Maximální. Pro nejslabší přítlak na tablet použijte volba Přítlak hodnotu Minimální, pro nejsilnější přítlak hodnotu Maximální. Když zvolíte toto nastavení pro Průměr, pak čím je přítlak větší, tím jsou objekty větší.





Kolečko pera Vytvoří stopu, jejíž průměr se mění na základě manipulace s kolečkem pera. Tato volba je dostupná pouze v případě, že máte grafický tablet, který umí rozpoznat směr, ve kterém je pero nakloněné.

Náklon Vytvoří stopu, jejíž úhel, zaoblení nebo průměr se mění na základě sklonu hrotu kreslicího pera tabletu. Tato volba je nejužitečnější při použití pro Zaoblení. Je dostupná pouze v případě, že máte grafický tablet, který umí detekovat směr naklonění pera.

Směr Vytvoří stopu, jejíž úhel, zaoblení nebo průměr se mění na základě přítlaku hrotu kreslicího pera tabletu. Tato volba je užitečná hlavně, když se používá k ovládání úhlu stopy štětce. Tato volba je dostupná pouze v případě, že máte grafický tablet, který umí detekovat, jak se směr držení pera blíží vertikále.

Natočení Vytvoří stopu, jejíž úhel, zaoblení nebo průměr se mění na základě toho, jak se otáčí hrot kreslicího pera tabletu. Tato volba je užitečná hlavně, když se používá k ovládání úhlu stopy štětce. Je dostupná pouze v případě, že máte grafický tablet, který umí detekovat tento typ natočení pera.

Volby objektové stopy štětce

Směr Určuje směr kresby vzhledem k čáře. Nastavte směr klepnutím na šipku: , abyste umístili levou stranu kresby na konec tahu; , abyste umístili pravou stranu kresby na konec tahu; , abyste umístili horní stranu kresby na konec tahu; , abyste umístili dolní stranu kresby na konec tahu.

Šířka Nastaví šířku kresby relativně vzhledem k původní šířce.

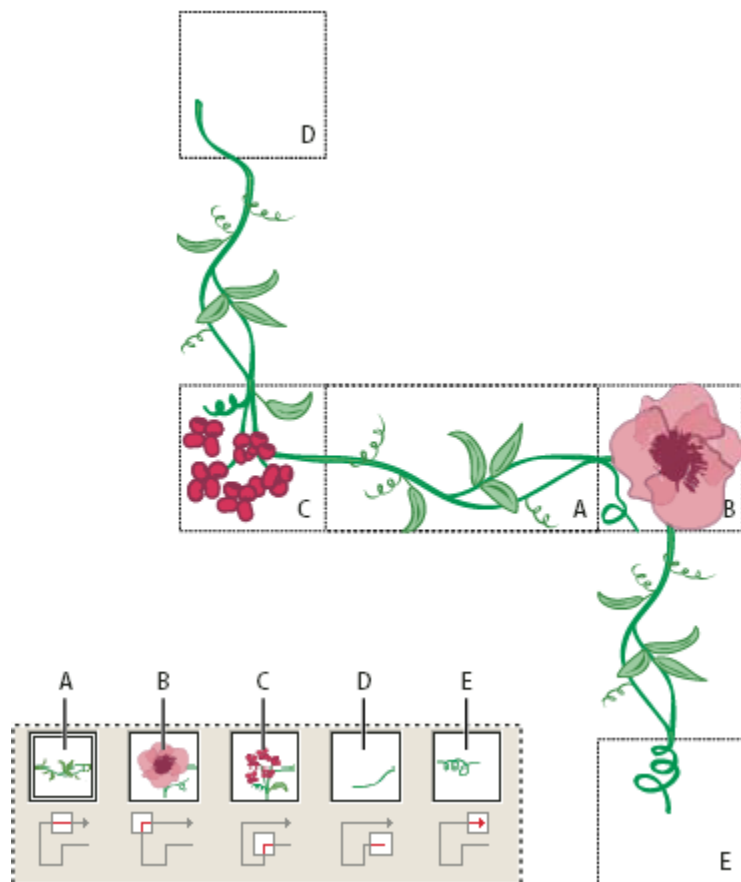
Proporcionálně Zachová proporce kresby při změně velikosti.

Převrátit podélně nebo Převrátit napříč Změní orientaci kresby vzhledem k čáře.

Volby stopy štětce se vzorkem

Tlačítka dlaždic Umožňují aplikovat různé vzorky na různé části čáry. Klepněte na tlačítko dlaždice, kterou chcete definovat, a vyberte políčko vzorku z rolovacího seznamu. Opakujte to pro další dlaždice, pro které chcete definovat vzorek.

Poznámka: Dlaždice vzorků, které chcete použít, musíte přidat do panelu Vzorník před tím, než začnete nastavovat volby stopy se vzorkem. Až vytvoříte stopu štětce se vzorkem, můžete dlaždice vzorků z panelu Vzorník odstranit, pokud je nechcete použít pro další kresby.



Dlaždice ve stopě štětce se vzorkem

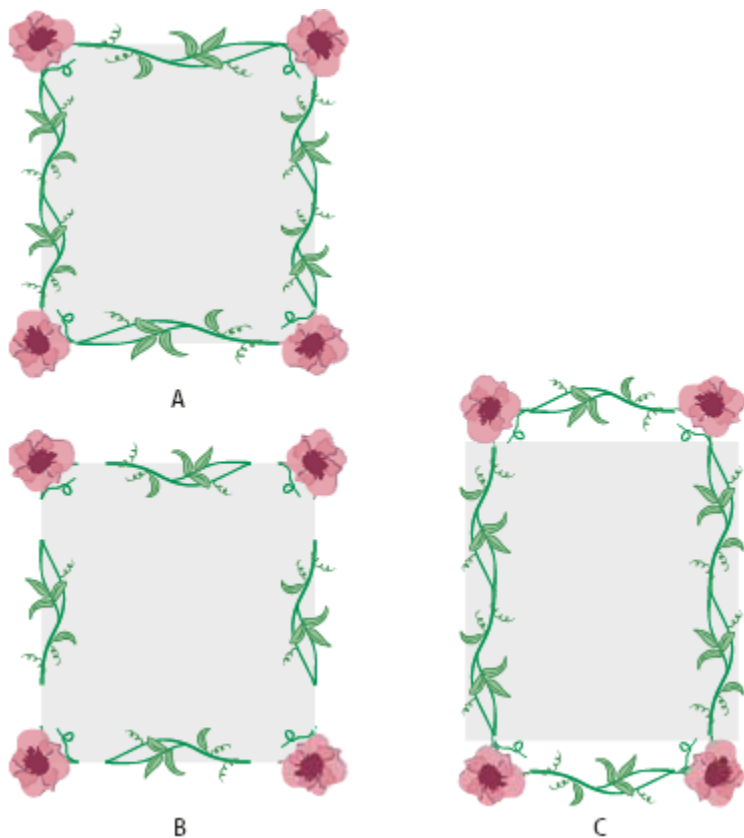
A. Postranní dlaždice B. Vnější rohová dlaždice C. Vnitřní rohová dlaždice D. Počáteční dlaždice E. Koncová dlaždice

Měřítko Nastaví velikost dlaždic relativně vzhledem k jejich původní velikosti.

Mezery Nastaví mezery mezi dlaždicemi.

Převrátit podélně nebo Převrátit napříč Změní orientaci vzorku vzhledem k čáře.

Přizpůsobit Určuje, jak se vzorek přizpůsobí na čáře: Volba Natáhnout prodlouží nebo zkrátí dlaždice se vzorkem tak, aby vyplnily obrys objektu. Tato volba může mít za následek nerovnoměrné vyplnění dlaždicemi. Přidat mezery přidá mezi dlaždice se vzorkem prázdné mezery tak, aby se vzorek aplikoval na cestu rovnoměrně. Aproximovat cestu přizpůsobí dlaždice na co nejbližší aproximovanou cestu, aniž se dlaždice změní. Tato volba neaplikuje vzorek na střed cesty, ale mírně dovnitř nebo vně, aby se zachovalo rovnoměrné vyplnění dlaždicemi.



Volby přizpůsobení

A. Natáhnout B. Přidat mezery C. Aproximovat cestu

Průhlednost a režimy prolnutí

O průhlednosti

Průhlednost je natolik nedílnou součástí Illustratoru, že je možné ji do kresby přidat, aniž si to uvědomíte. Průhlednost můžete do kresby přidat jedním z následujících úkonů:

- Snížením krytí objektů, aby kresba pod nimi byla viditelná.
- Použitím masek krytí k vytvoření proměnné průhlednosti.
- Použitím režimu prolnutí ke změně vzájemného působení barev mezi překrývajícími se objekty.
- Aplikováním přechodů a mřížek, které zahrnují průhlednost.
- Aplikováním efektů nebo grafických stylů, které zahrnují průhlednost, jako je například vržený stín.
- Importováním souborů Adobe Photoshopu, které obsahují průhlednost.

Video o práci s průhledností najdete na www.adobe.com/go/vid0054_cz. Další informace o práci s průhledností v celé Adobe Creative Suite viz www.adobe.com/go/learn_ai_transparency_pdf_cz.

Panel Průhlednost – přehled

Panel Průhlednost (Okna > Průhlednost) se používá k určení krytí a režimu prolnutí objektů, k vytvoření masek krytí nebo k vyseknutí části jednoho objektu překrytého částí průhledného objektu.

Viz také

„Pracovní plocha – přehled“ na stránce 15

Zobrazení všech voleb v panelu Průhlednost

- 1 Zvolte Zobrazit volby z nabídky panelu.

Zobrazení miniatury vybraného objektu v panelu Průhlednost

- 1 Zvolte Zobrazit miniaturu z nabídky panelu. Nebo klepněte na dvojitý trojúhelník ve štítku panelu, abyste cyklicky přepínali velikosti zobrazení.

Zobrazení průhlednosti v kresbě

Je důležité si použití průhlednosti uvědomovat, protože pak musíte nastavit zvláštní volby při tisku a ukládání průhledných kreseb. Chcete-li v kresbě zobrazit průhlednost, zobrazte šachovnicovou mřížku pozadí a ta označí průhledné oblasti kresby.


- 1 Zvolte Zobrazení > Zobrazit mřížku průhlednosti.
- 2 (Volitelně) Zvolte Soubor > Nastavení dokumentu a vyberte Průhlednost z nabídky nahoře v dialogovém okně Nastavení dokumentu a nastavte volby mřížky.

***Poznámka:** Můžete také změnit barvu kreslicího plátna, a tím simulovat, jak bude kresba vypadat, když se vytiskne na barevný papír.*

Změna krytí kresby

Můžete změnit krytí jednoho objektu, všech objektů ve skupině nebo vrstvě, nebo krytí výplně nebo tahu objektu.

- 1 Vyberte objekt nebo skupinu (nebo v panelu Vrstvy nastavte vrstvu jako cíl operace).
Pokud chcete změnit krytí výplně nebo tahu, vyberte objekt, a pak vyberte výplň nebo tah v panelu Vzhled.
- 2 Nastavte volbu Krytí v panelu Průhlednost nebo v ovládacím panelu.

 *Chcete-li vybrat všechny objekty, které mají určité krytí, vyberte objekt s tímto krytím, nebo odznačte vše a zadejte hodnotu krytí v panelu Průhlednost. Pak zvolte Výběr > Stejný > Krytí.*

Pokud vyberete více objektů ve vrstvě a změníte nastavení krytí, průhlednost překrývajících se oblastí vybraných objektů se změní vzhledem k ostatním objektům a budou mít souhrnné krytí. Naopak pokud nastavíte jako cíl vrstvu nebo skupinu a pak změníte krytí, objekty ve vrstvě nebo skupině se zpracují jako jeden objekt. Pouze objekty *mimo* a pod vrstvou nebo skupinou budou viditelné skrz průhledné objekty. Pokud přesunete objekt do vrstvy nebo do skupiny, převezme krytí vrstvy nebo skupiny a když objekt přesunete ven, nezachová si krytí.



Vybrané jednotlivé objekty a nastavené na 50 % krytí (vlevo) v porovnání s nastavením vrstvy jako cíle a nastavením krytí 50 % (vpravo)

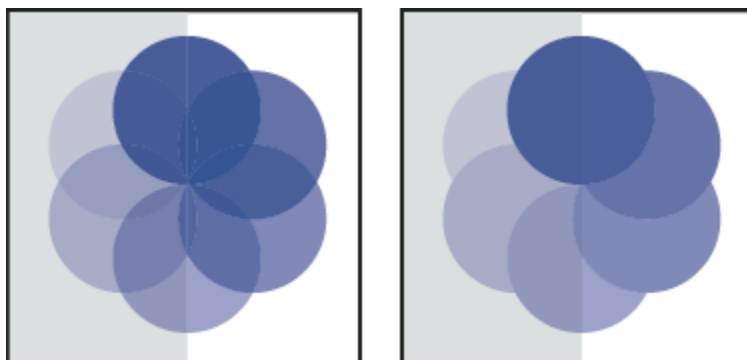
Viz také

„Nastavení položek jako cíle pro atributy vzhledu“ na stránce 342

„Panel Vzhled – přehled“ na stránce 340

Vytváření skupiny vykrojení průhlednosti

Ve skupině vykrojení průhlednosti nejsou součástí skupiny viditelné skrz sebe navzájem.



Skupina s vypnutou (vlevo) a zapnutou (vpravo) volbou Vykrojení skupiny

- 1 V panelu Vrstvy nastavte jako cíl skupinu nebo vrstvu, kterou chcete změnit na skupinu vykrojení.
- 2 V panelu Průhlednost vyberte Vykrojení skupiny. Pokud tato volba není viditelná, zvolte Zobrazit volby z nabídky panelu. Volba Vykrojení skupiny se klepnutím cyklicky přepíná mezi třemi stavy: zapnuto (značka zaškrtnutí), vypnuto (bez značky) a neutrální (čtvereček proškrtnutý čarou). Použijte neutrální volbu, když chcete seskupit kresbu bez ovlivnění způsobu vykrojení, určeného nadřazenou vrstvou nebo skupinou. Použijte volbu vypnuto, když chcete zajistit, aby se vrstva nebo skupina průhledných objektů nikdy vzájemně nevykrajovala.

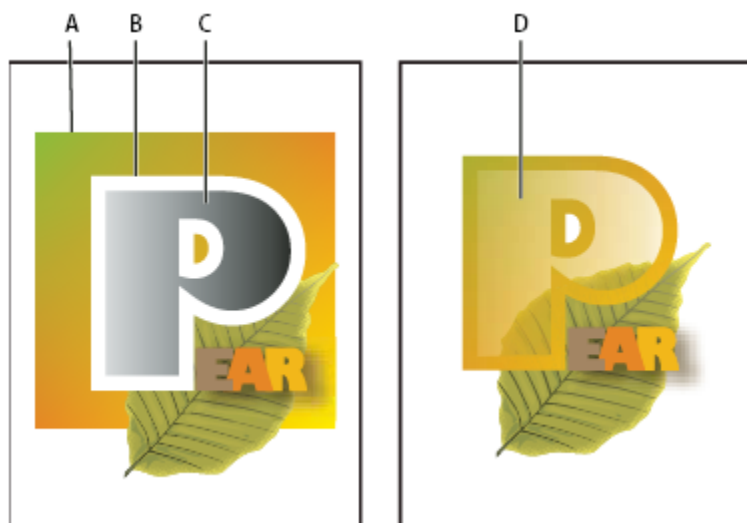
Viz také

„Nastavení položek jako cíle pro atributy vzhledu“ na stránce 342

„Tisk a ukládání průhledných kreseb“ na stránce 407

Použití masek krytí k vytvoření průhlednosti

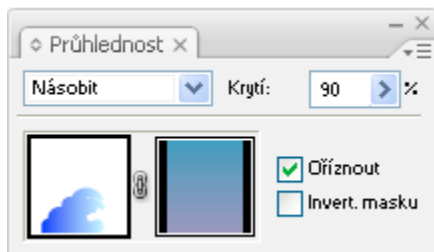
Maska krytí a maskující objekt se používají ke změně průhlednosti spodní kresby. Maska krytí (také se označuje jako maskovaná kresba) představuje tvar, skrze který jsou vidět ostatní objekty. Maskující objekt definuje, které oblasti jsou průhledné a stupeň jejich průhlednosti. Jako maskující objekt můžete použít kterýkoli vybarvený objekt nebo rastrový obraz. Illustrator použije pro barvy v maskujícím objektu jejich ekvivalenty ve stupních šedi jako úrovně krytí v masce. Kde je maska krytí bílá, tam je kresba plně viditelná. Kde je maska krytí černá, tam je kresba skrytá. Stupně šedi v masce způsobí proměnlivou míru průhlednosti kresby.



Vytvoření masky krytí

A. Spodní objekty B. Kresba masky krytí C. Maskující objekt vyplněný přechodem od černé po bílou D. C přesunutý nad plochu B a maskující B

Když vytvoříte masku krytí, objeví se v panelu Průhlednost miniatura maskujícího objektu vpravo od miniatury maskované kresby. (Pokud tyto miniatury nejsou viditelné, zvolte Zobrazit miniatury z nabídky panelu.) Standardně jsou maskovaná kresba a maskující objekt navzájem svázané (mezi miniaturami v panelu se zobrazí ikona svázání). Když přesunete maskovanou kresbu, maskující objekt se přesune spolu s ní. Když ale přesunete maskující objekt, maskovaná kresba se nepřesune. Svázání masky můžete v panelu Průhlednost zrušit, chcete-li masku zamknout na místě a přemístit maskovanou kresbu nezávisle na masce.



V panelu Průhlednost se zobrazují miniatury masek krytí: levá miniatura představuje masku krytí, pravá miniatura představuje maskující objekty

Můžete přemísťovat masky mezi Photoshopem a Illustratorem. Masky krytí v Illustratoru se převedou na masky vrstev ve Photoshopu a naopak.

Poznámka: Nemůžete přejít do izolovaného režimu, když pracujete v režimu úprav masky, a naopak.

Video o práci s maskami krytí najdete na www.adobe.com/go/vid0056_cz.

Viz také

„Tisk a ukládání průhledných kreseb“ na stránce 407

Vytvoření masky krytí

- 1 Vyberte jeden objekt nebo skupinu, nebo v panelu Vrstvy nastavte jako cíl určitou vrstvu.
- 2 Pak poklepejte těsně vpravo od miniatury v panelu Průhlednost.
- 3 Pokud miniatura není viditelná, zvolte Zobrazit miniatury z nabídky panelu. Vytvoří se prázdná maska a Illustrator automaticky přejde do režimu úprav masky.
- 4 Nástroji pro kreslení nakreslete tvar masky.
- 5 Klepněte na miniaturu maskované kresby (miniatura vlevo) v panelu Průhlednost, abyste ukončili režim úprav masky.

Poznámka: Volba Oříznout nastaví pozadí masky na černou. Proto černé objekty, jako je černý text, použité k vytvoření masky krytí s vybranou volbou Oříznout, nebudou viditelné. Chcete-li, aby byly tyto objekty viditelné, použijte jinou barvu nebo volbu Oříznout odznačte.

Převedení existujícího objektu na masku krytí


- 1 Vyberte minimálně dva objekty nebo skupiny a zvolte Vytvořit masku krytí z nabídky panelu Průhlednost. Vrchní objekt nebo skupina z výběru se použije jako maska.

Úpravy maskujícího objektu

Můžete upravit maskující objekt a tím změnit tvar nebo průhlednost masky.

- 1 Klepněte na miniaturu maskujícího objektu (pravou miniaturu) v panelu Průhlednost.
- 2 Se stisknutou klávesou Alt klepněte na miniaturu masky, chcete-li v okně dokumentu skrýt všechny ostatní kresby. (Pokud nejsou tyto miniatury viditelné, zvolte Zobrazit miniatury z nabídky panelu.)
- 3 Použijte libovolné nástroje a techniky úprav Illustratoru k úpravám masky.
- 4 Klepněte na miniaturu maskované kresby (miniatura vlevo) v panelu Průhlednost, abyste ukončili režim úprav masky.

Zrušení nebo obnovení svázání masky krytí

- Chcete-li zrušit svázání masky, nastavte v panelu Vrstvy maskovanou kresbu jako cíl, a pak klepněte na symbol svázání  mezi miniaturami v panelu Průhlednost. Nebo vyberte Odpojit masku krytí z nabídky panelu Průhlednost.
Poloha a velikost maskujícího objektu se zamkne, a maskované objekty lze přemístit a zvětšit nebo zmenšit nezávisle na masce.
- Chcete-li obnovit svázání masky, nastavte v panelu Vrstvy maskovanou kresbu jako cíl, a pak klepněte na symbol svázání mezi miniaturami v panelu Průhlednost. Nebo vyberete Svázat s maskou krytí z nabídky panelu Průhlednost.

Vypnutí nebo nové zapnutí masky krytí

Můžete vypnout masku, chcete-li odstranit průhlednost, kterou vytváří.

- Chcete-li masku vypnout, nastavte v panelu Vrstvy maskovanou kresbu jako cíl, a pak klepněte s klávesou Shift na miniaturu maskujícího objektu (pravou miniaturu) v panelu Průhlednost. Nebo vyberete Vypnout masku krytí z nabídky panelu Průhlednost. Když je maska krytí vypnutá, objeví se červené x přes miniaturu masky v panelu Průhlednost.
- Chcete-li masku znovu zapnout, nastavte v panelu Vrstvy maskovanou kresbu jako cíl, a pak klepněte s klávesou Shift na miniaturu maskujícího objektu v panelu Průhlednost. Nebo vyberete Zapnout masku krytí z nabídky panelu Průhlednost.

Odstranění masky krytí

- 1 Nastavte v panelu Vrstvy maskovanou kresbu jako cíl, a pak vyberte Uvolnit masku krytí z nabídky panelu Průhlednost.
Maskující objekt se znovu objeví nad objekty, které byly maskovány.

Oříznutí nebo invertování masky krytí

- 1 V panelu Vrstvy nastavte jako cíl maskovanou kresbu.

2 V panelu Průhlednost vyberte jednu z následujících voleb:

Oříznout	Přidá masce černé pozadí, které ořízne maskovanou kresbu podle hranice maskujícího objektu. Odznačte volbu Oříznout , chcete-li vypnout oříznutí maskou. Chcete-li standardně nastavit oříznutí pro nové masky krytí, vyberte Nové masky krytí budou ořezové z nabídky panelu Průhlednost .
Invertovat masku	Obrátí hodnoty jasu maskujícího objektu, a tím obrátí krytí maskované kresby. Například oblasti, které jsou z 90 % průhledné se po invertování masky stanou průhledné z 10 %. Odznačte volbu Invertovat masku , chcete-li vrátit masku do původního stavu. Chcete-li standardně invertovat všechny masky, vyberte Nové masky krytí budou invertované z nabídky panelu Průhlednost .

Pokud tyto volby nejsou viditelné, vyberte Zobrazit volby z nabídky panelu.

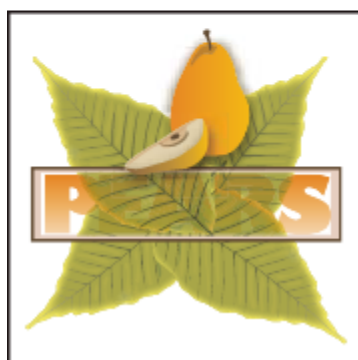
Použití průhlednosti k vykrojení tvaru

Můžete použít volbu **Krytí a maska** určí tvar vykrojení, abyste vytvořili efekt vykrojení úměrný krytí objektu. V oblastech masky, které mají krytí blízké 100 %, bude efekt vykrojení silný; v místech s menším krytím bude efekt slabší. Pokud například použijete jako vykrojení objekt maskovaný přechodem, spodní objekt se bude postupně vykrajovat, jako by byl zastíněný přechodem. Tvary vykrojení můžete vytvořit pomocí vektorových i rastrových objektů. Tato technika je nejužitečnější pro objekty používající jiný režim prolnutí než Normální.

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li použít masku krytí k tvarování vykrojení, vyberte maskovanou kresbu, a pak ji seskupte s objekty, které chcete vykrojit.
 - Chcete-li použít alfa kanál bitmapového objektu k tvarování vykrojení, vyberte bitmapový objekt obsahující průhlednost, a pak ho seskupte s objekty, které chcete vykrojit.
- 2 Vyberte skupinu.
- 3 V panelu Průhlednost vyberte volbu **Vykrojení skupiny**, až se v ní zobrazí zaškrtnutí.
- 4 Mezi seskupenými objekty nastavte jako cíl v panelu **Vrstvy** maskující objekty nebo průhledný obraz.
- 5 V panelu Průhlednost vyberte **Krytí a maska** určí tvar vykrojení.



A



B



C

Vykrojení tvarů s použitím bitmapového objektu

A. Původní kresba B. Režim prolnutí Ztmavit aplikovaný na slovo „PEARS“, a s vybranou volbou Vykrojení skupiny C. Volba Krytí a maska určí tvar vykrojení aplikována na slovo

Viz také

„Tisk a ukládání průhledných kreseb“ na stránce 407

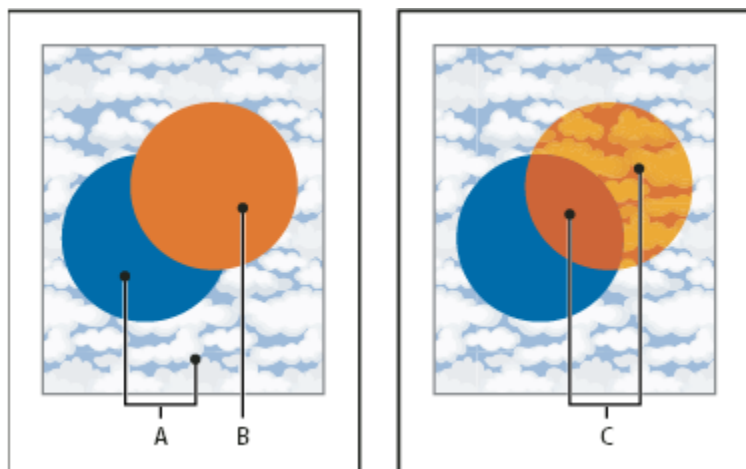
„Nastavení položek jako cíle pro atributy vzhledu“ na stránce 342

O režimech prolnutí

Režimy prolnutí umožňují měnit způsob, jakým se barvy objektů míchají s barvami pod nimi ležících objektů. Když aplikujete režim prolnutí na objekt, efekt režimu prolnutí se projeví na všech objektech, které leží pod vrstvou nebo skupinou objektu.

Pro vizuální představu o efektu režimu prolnutí je vhodné o něm uvažovat v souvislosti s následujícími barvami:

- *Míchaná barva* je původní barva vybraného objektu, skupiny nebo vrstvy.
- *Základní barva* je spodní barva v kresbě.
- *Výsledná barva* je barva, která vznikne prolnutím.



Nejvyšší objekt s režimem prolnutí Normální (vlevo) a s režimem prolnutí Tvrdé světlo (vpravo)

A. Základní barvy ve spodních objektech při krytí 100 % B. Míchaná barva v nejvyšším objektu C. Výsledné barvy po aplikování režimu prolnutí Tvrdé světlo na nejvyšší objekt

Video o práci s režimy prolnutí najdete na www.adobe.com/go/vid0055_cz.

Illustrator obsahuje následující režimy prolnutí:

Normální Vybarví výběr míchanou barvou, bez působení základní barvy. Normální režim je výchozí.

Ztmavit Vybere tmavší z míchané a základní barvy jako výslednou barvu. Oblasti světlejší než je míchaná barva se nahradí. Oblasti tmavší než je míchaná barva se nezmění.

Násobit Vynásobí základní barvu míchanou barvou. Výsledná barva je vždy tmavší barva. Násobení libovolné barvy s černou vytvoří černou barvu. Násobení libovolné barvy s bílou nechá barvu beze změny. Efekt je podobný kreslení na stránku více popisovači (fixy) přes sebe.

Ztmavit barvy Ztmaví základní barvu, aby odpovídala míchané barvě. Míchání s bílou nechá barvu beze změny.

Zesvětlit Vybere světlejší z míchané a základní barvy jako výslednou barvu. Oblasti tmavší než je míchaná barva se nahradí. Oblasti světlejší než je míchaná barva se nezmění.

Závoj Vynásobí inverzní hodnoty míchané a základní barvy. Výsledná barva je vždy světlejší barva. Závoj s černou barvou nechá barvu beze změny. Závoj s bílou barvou vytvoří bílou barvu. Efekt je podobný promítnutí více diapozitivů přes sebe.

Zesvětlit barvy Zesvětlí základní barvu, aby odpovídala míchané barvě. Mícháním s černou nevzniká žádná změna.

Překrýt Násobí nebo závojem změní barvy v závislosti na základní barvě. Vzorky nebo barvy překryjí existující kresbu, ale zachovávají světla a stíny základní barvy a míchaná barva se přimíchává tak, aby odrážela světlost nebo tmavost původní barvy.

Měkké světlo Ztmaví nebo zesvětlí barvy v závislosti na míchané barvě. Efekt je podobný osvětlení kresby rozptýleným světlem.

Pokud je míchaná barva (zdroj světla) světlejší než 50 % šedá, kresba se zesvětlí. Pokud je míchaná barva tmavší než 50 % šedá, kresba se ztmaví. Při malování zcela černou nebo bílou vznikne výrazně tmavší nebo světlejší plocha, ale ne zcela černá nebo bílá.

Tvrdé světlo Násobí nebo závojem změní barvy podle míchané barvy. Efekt je podobný osvětlení kresby ostrým bodovým světlem.

Pokud je míchaná barva (zdroj světla) světlejší než 50 % šedá, kresba se zesvětlí, jako v režimu Závoj. To je užitečné pro přidávání světla do kresby. Pokud je míchaná barva tmavší než 50 % šedá, obraz se ztmaví, jako v režimu Násobit. To je užitečné pro přidávání stínů do kresby. Při malování zcela černou nebo bílou vznikne čistá černá nebo bílá.

Rozdíl Odečte buď míchanou barvu od základní barvy nebo základní barvu od míchané barvy, podle toho, která má vyšší hodnotu jasu. Míchání s bílou invertuje hodnoty základní barvy. Mícháním s černou nevzniká žádná změna.

Vyloučit Vytváří podobný efekt jako režim Rozdíl, ale méně kontrastní. Míchání s bílou invertuje složky základní barvy. Mícháním s černou nevzniká žádná změna.

Odstín Vytvoří výslednou barvu se světlostí a sytostí základní barvy a odstínem míchané barvy.

Sytost Vytvoří výslednou barvu se světlostí a odstínem základní barvy a sytostí míchané barvy. Malování s tímto režimem v oblasti s nulovou sytostí (šedé) nezpůsobí žádné změny.

Barva Vytvoří výslednou barvu se světlostí základní barvy a odstínem a sytostí míchané barvy. Tím se zachovají úrovně šedí v kresbě, což se hodí při vybarvování jednobarevných kreseb a při tónování barevných kreseb.

Světlost Vytvoří výslednou barvu s odstínem a sytostí základní barvy a světlostí míchané barvy. Tento režim vytváří opačný efekt než režim Barva.

Poznámka: Režimy Rozdíl, Vyloučit, Odstín, Sytost, Barva a Světlost nemíchají přímé barvy – a ve většině režimů prolnutí černá, definovaná jako 100 % složky K, vykrojí barvy na spodní vrstvě. Místo 100 % černé použijte sytou černou zadanou s použitím hodnot CMYK.

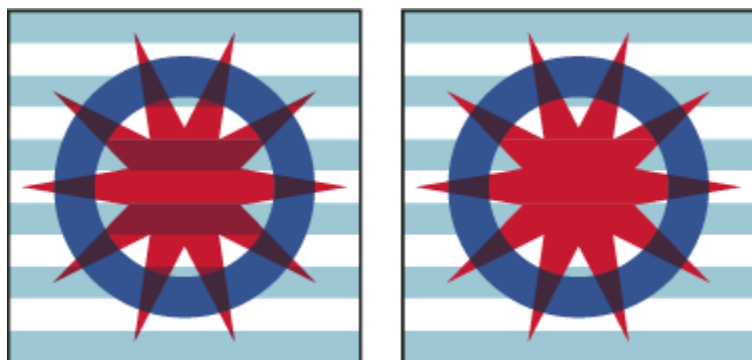
Změna režimu prolnutí kresby

- 1 Vyberte objekt nebo skupinu (nebo v panelu Vrstvy nastavte vrstvu jako cíl operace).


Pokud chcete změnit režim prolnutí výplně nebo tahu, vyberte objekt, a pak vyberte výplň nebo tah v panelu Vzhled.

- 2 V panelu Průhlednost zvolte režim prolnutí z rozbalovací nabídky.

Režim prolnutí můžete izolovat na cílovou vrstvu nebo skupinu a nechat pod ní ležící objekty neovlivněné. Chcete-li to udělat, vyberte v panelu Vrstvy cílovou ikonu vpravo od skupiny nebo vrstvy, která obsahuje objekt s režimem prolnutí. V panelu Průhlednost vyberte Izolovat prolnutí. (Pokud volba Izolovat prolnutí není viditelná, vyberte Zobrazit volby z nabídky panelu Průhlednost.)



Skupina (hvězda a kruh) s vypnutou volbou Izolovat prolnutí (vlevo) a s touto volbou zapnutou (vpravo)

 Chcete-li vybrat všechny objekty, které používají stejný režim prolnutí, vyberte objekt s tímto režimem prolnutí nebo odznačte vše a zvolte režim prolnutí v panelu Průhlednost. Pak zvolte Výběr > Stejný > Režim prolnutí.

Video o práci s režimy prolnutí najdete na www.adobe.com/go/vid0055_cz.

Viz také

„Panel Průhlednost – přehled“ na stránce 165


Přechody, mřížky přechodů a barevná prolnutí

O přechodech a mřížkách přechodů

Podle požadovaného efektu můžete použít následující metody, jak na objekty aplikovat přechody barev.

Výplň přechodem Použijte, chcete-li aplikovat postupný přechod barev stejně, jako byste aplikovali libovolnou jinou barvu. Vytvoření výplně přechodem je dobrý způsob, jak vytvořit plynulé odstupňování barev přes jeden nebo více objektů. Přechod můžete uložit jako políčko vzorníku a usnadnit tak aplikování přechodu na více objektů.

Mřížkový objekt Použijte, pokud chcete vytvořit jeden vícebarevný objekt, ve kterém přecházejí barvy v různých směrech plynule z jednoho bodu do druhého. Vytvořením podrobné mřížky na objektu a úpravami charakteristik barev v každém bodě mřížky můžete přesně nastavit vybarvení mřížkového objektu. Můžete také přiřadit barvu čtyřem bodům mřížky současně, když klepnete na pole mezi nimi, a tím provést celkovou změnu barvy části objektu.

 *Chcete-li vytvořit prolnutí barev, krytí a tvarů mezi objekty, použijte příkaz Prolnout nebo nástroj prolnutí. Vyberete počáteční a koncový tvar, krytí a barvy a Illustrator vytvoří mezilehlé kroky výsledného prolnutí.*

Viz také

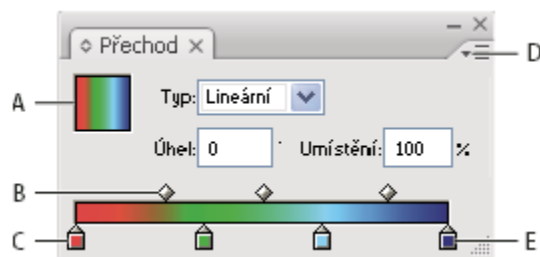
„Prolnutí objektů“ na stránce 232

„Prolnutí barev“ na stránce 118

Panel Přechod – přehled

Panel Přechod (Okna > Přechod) se používá k aplikování, vytváření a úpravám přechodů. Při práci s tímto panelem je vhodné zobrazit všechny volby (zvolte Zobrazit volby z nabídky panelu).

Pole Výplň přechodem zobrazuje současné barvy a typ přechodu. Když klepnete na toto pole, vybraný objekt se vyplní přechodem. Standardně obsahuje tento panel pole začáteční a konečné barvy, můžete ale přidat více polí barvy tak, že klepnete kamkoli vedle pruhu barvy.



Panel Přechod

A. Pole Výplň přechodem B. Pruh přechodu C. Počáteční barva D. Nabídka panelu E. Konečná barva

Viz také

„Pracovní plocha – přehled“ na stránce 15



Vytváření nebo změny přechodů


Barvy přechodu jsou určeny řadou zarážek v pruhu přechodu. *Zarážka* je bod, ve kterém se přechod mění z jedné barvy na další a je označen čtverečkem pod pruhem přechodu. Čtverečky v panelu Přechod zobrazují barvu právě přiřazenou každé zarážce přechodu. U kruhového přechodu definuje levá krajní zarážka přechodu barvu středového bodu výplně, která se mění radiálně ven na barvu pravé krajní zarážky v pruhu přechodu.

Video o používání přechodů k vylepšení kreseb najdete na www.adobe.com/go/vid0050_cz. Výukovou lekci Unleash the power of gradients (Využití možností přechodů) o vytváření přechodů najdete na www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_gradients_cz.

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:


- Chcete-li vytvořit nový přechod, odznačte všechny objekty a klepnete na pole přechodu dole v panelu nástrojů.
- Chcete-li modifikovat přechod objektu, vyberte objekt.
- Chcete-li změnit přednastavený přechod, klepnete na políčko přechodu v panelu Vzorník.



 Pokud chcete v panelu Vzorník zobrazit pouze přechody, klepněte na tlačítko Zobrazit typy políček  a zvolte Zobrazovat políčka přechodů.

- 2 V panelu Přechod vyberte typ přechodu (lineární nebo kruhový).
- 3 Pokud vyberete Lineární, zadejte úhel směru přechodu do textového pole Úhel. Nebo nastavte úhel tažením nástroje přechod  v okně dokumentu.
- 4 Vyberte barvy pro přechod.
 - Chcete-li definovat barvy počátku a konce přechodu, klepněte na levou krajní nebo pravou krajní zarážku přechodu. Určete barvu v panelu Barvy nebo klepněte s klávesou Alt na políčko barvy v panelu Vzorník. Nebo přetáhněte barvu z panelu Barvy nebo Vzorník na zarážku přechodu.
Poznámka: Pokud vytvoříte přechod mezi přímými barvami, musíte odznačit volbu Převést na výtažkové v dialogovém okně Nastavení výtažků, aby se přechod tisknul v jednotlivých výtažcích přímých barev.
 - Chcete-li do přechodu přidat mezilehlé barvy, přetáhněte barvu z panelu Vzorník nebo panelu Barvy na pruh přechodu. Nebo klepněte kdekoliv pod pruhem přechodu, a pak vyberte barvu, stejně jako pro počáteční nebo koncovou barvu. Chcete-li mezilehlou barvu odstranit, přetáhněte její čtvereček mimo pruh přechodu.
 - Chcete-li nastavit střední bod mezi zarážkami přechodu (bod, ve kterém jsou obě barvy zarážek na 50 %), přetáhněte kosočtvercovou ikonu pod pruhem přechodu nebo tuto ikonu vyberte a do textového pole Umístění zadejte hodnotu mezi 0 a 100.
 - Chcete-li nastavit koncové body přechodu, přetáhněte levou krajní nebo pravou krajní zarážku pod jezdcem přechodu.
- 5 Klepněte na tlačítko Nové políčko v panelu Vzorník, abyste uložili tento nový nebo upravený přechod jako políčko vzorníku. Nebo přetáhněte přechod z panelu Přechod nebo panelu nástrojů do panelu Vzorník.

Poznámka: Chcete-li změnit směr přechodu, viz „Změna směru přechodu nebo aplikování přechodu přes více objektů“ na stránce 174.

Aplikování existujícího přechodu na objekt

- 1 Vyberte objekt a proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Pokud chcete aplikovat poslední použitý přechod, klepněte na pole Přechod  v panelu nástrojů nebo na pole Výplň přechodem v panelu Přechod.
 - Chcete-li aplikovat přednastavený nebo dříve uložený přechod, klepněte na políčko přechodu v panelu Vzorník.

 Pokud chcete v panelu Vzorník zobrazit pouze přechody, klepněte na tlačítko Zobrazit typy políček  a zvolte Zobrazovat políčka přechodů.


Viz také

„Vytváření nebo změny přechodů“ na stránce 173

Změna směru přechodu nebo aplikování přechodu přes více objektů

Když jste již vyplnili objekt přechodem, můžete pomocí nástroje přechod modifikovat přechod „nakreslením“ nové cesty výplně. Tímto nástrojem můžete změnit směr přechodu, změnit počáteční a koncový bod přechodu a aplikovat přechod přes více objektů.

- 1 Vyplňte objektu nebo více objektů přechodem. Chcete-li aplikovat přechod přes více objektů, vyplňte přechodem všechny objekty.
- 2 Vyberte jeden nebo více objektů.

- 3 Vyberte nástroj přechod .
- 4 Umístěte ukazatel tam, kde chcete mít počáteční bod přechodu, a táhněte přes objekt ve směru, ve kterém chcete přechod vykreslit.
- 5 Uvolněte tlačítko myši tam, kde chcete mít koncový bod přechodu.

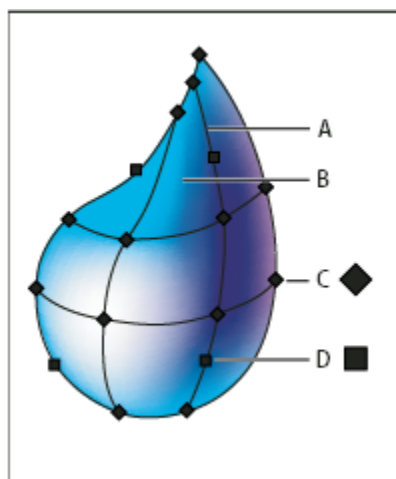
O mřížkových objektech

Mřížkový objekt je vícebarevný objekt, ve kterém přecházejí barvy v různých směrech plynule z jednoho bodu do druhého. Když vytvoříte mřížkový objekt, křížuje objekt řada čar, zvaných *mřížkové čáry*, které umožňují snadno nastavit změny barev v objektu. Posouváním a úpravami bodů na mřížkových čarách můžete měnit intenzitu změn barev, nebo měnit velikost barevných oblastí v objektu.

V průsečíku dvou mřížkových čar je speciální typ kotevního bodu, zvaný *mřížkový bod*. Mřížkové body se zobrazují jako kosočtverce a mají stejné vlastnosti jako kotevní body, ale navíc jim může být přiřazena barva. Mřížkové body můžete přidávat, odstraňovat a upravovat nebo můžete změnit barvu, přiřazenou každému z mřížkových bodů.

V mřížce jsou také *kotevní body* (liší se čtvercovým tvarem od kosočtvercových mřížkových bodů), které můžete přidávat, odstraňovat, upravovat a přesouvat stejně jako jiné kotevní body v Illustratoru. Kotevní body mohou být umístěny na libovolné mřížkové čáře; na kotevní bod můžete klepnout a upravit ho přetažením jeho směrových úseček.

Oblast mezi čtyřmi mřížkovými body se nazývá *segment mřížky*. Barvu segmentu mřížky můžete také změnit stejnými způsoby, jako při změně barvy mřížkových bodů.



Mřížkový objekt

A. Mřížková čára B. Segment mřížky C. Mřížkový bod D. Kotevní bod

Vytváření mřížkových objektů

Mřížkové objekty můžete vytvářet z vektorových objektů, s výjimkou složených cest a textových objektů. Mřížkové objekty nemůžete vytvářet z připojených obrazů.

Chcete-li zvýšit výkon a rychlost překreslování, udržujte pokud možno minimální velikost mřížkových objektů. Složité mřížkové objekty mohou podstatně snížit výkon. Proto je výhodnější vytvořit několik malých, jednoduchých mřížkových objektů než vytvořit jeden složitý mřížkový objekt. Abyste dosáhli dobrých výsledků při převádění složitých objektů, použijte příkaz Vytvořit mřížku.


Poznámka: Při tisku mřížkových objektů se přímé barvy zachovávají ve výstupu do EPS, PDF a PostScriptu.

Další informace o vytváření objektu mřížky přechodů najdete ve výukové lekci Achieve photo realism with Gradient Mesh (Dosažení fotografického realismu pomocí mřížky přechodů) na www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_gradientmesh_cz.

Viz také

„Aplikování existujícího přechodu na objekt“ na stránce 174

Vytvoření mřížkového objektu s nepravidelným vzorkem mřížkových bodů

- 1 Vyberte nástroj mřížka  a vyberte barvu výplně pro mřížkové body. Pak
- 2 Klepněte tam, kde chcete umístit první mřížkový bod.
Objekt se převede na mřížkový objekt s minimálním počtem mřížkových čar.
- 3 Dalším klepnutím přidejte další mřížkové body. Klepněte s klávesou Shift, abyste přidali mřížkový bod bez změny barvy na současnou barvu výplně.

Vytvoření mřížkového objektu s pravidelným vzorem mřížkových bodů

- 1 Vyberte objekt a zvolte Objekt > Vytvořit mřížku přechodů.
- 2 Nastavte počet řádků a sloupců a vyberte směr zesvětlení z nabídky Vzhled:
Rovnoměrně Aplikuje původní barvu na povrchu objektu rovnoměrně, to znamená, že se objekt nezesvětlí.
Do středu Vytvoří zesvětlení ve středu objektu.
K okrajům Vytvoří zesvětlení na okrajích objektu.
- 3 Zadejte v procentech zesvětlení, které chcete aplikovat na mřížkový objekt. Hodnota 100 % aplikuje maximální zesvětlení do bílé; hodnota 0 % neaplikuje na objekt žádné zesvětlení.


Převedení objektu vyplněného přechodem na mřížkový objekt

- 1 Vyberte objekt a zvolte Objekt > Rozdělit.
- 2 Vyberte Mřížka přechodů a klepněte na OK.
Vybraný objekt se změní na mřížkový objekt, který bude mít tvar přechodu, buď kruhového nebo lineárního.

Úpravy mřížkových objektů

Mřížkový objekt můžete upravit přidáním, odstraněním a přemístěním mřížkových bodů, změnou barvy mřížkových bodů a segmentů, a převedením mřížkového objektu zpět na normální objekt.

Přidání mřížkového bodu

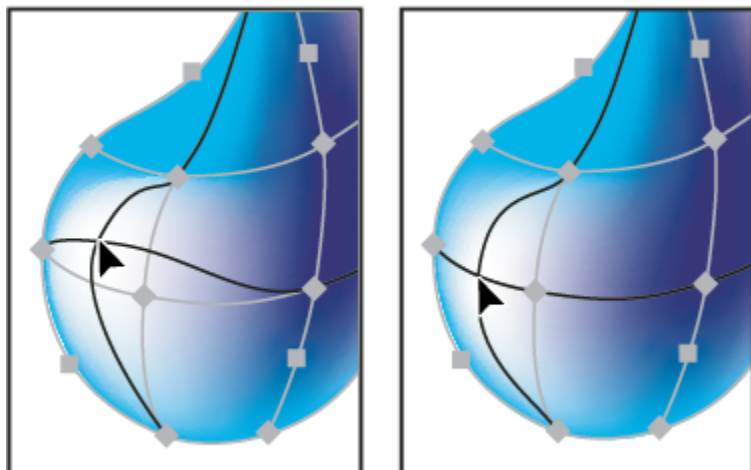
- 1 Vyberte nástroj mřížka  a vyberte barvu výplně pro nové mřížkové body. Pak klepněte kdekoli v mřížkovém objektu.

Odstranění mřížkového bodu

- 1 Se stisknutou klávesou Alt klepněte nástrojem mřížka na mřížkový bod.

Přemístění mřížkového bodu

- 1 Přetáhněte ho nástrojem mřížka nebo nástrojem pro přímý výběr. Táhněte mřížkový bod nástrojem mřížka se stisknutou klávesou Shift, aby se mřížkový bod posouval po mřížkové čáře. To je praktický způsob, jak posunout mřížkový bod podél zakřivené mřížkové čáry bez jejího zdeformování.



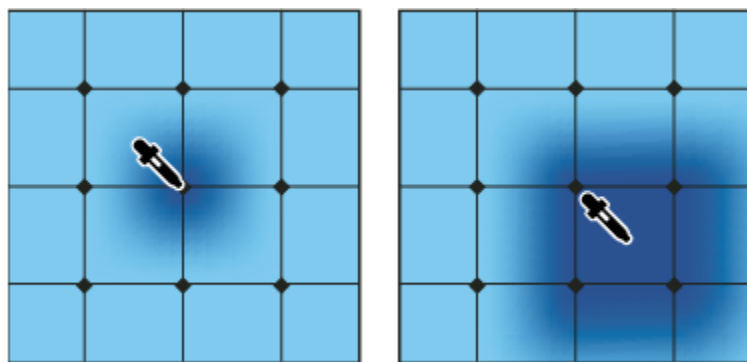
Přemístění mřížkového bodu přetažením (vlevo) a tažením nástrojem mřížka se stisknutou klávesou Shift, omezující polohu bodu na mřížkovou čáru (vpravo)

Poznámka: Když vyberete mřížkový bod nástrojem mřížka nebo nástrojem pro přímý výběr, objeví se u něj směrové úsečky. Směrové úsečky můžete přetáhnout a upravit tak mřížkový bod stejně, jako by to byl normální kotevní bod. Přetáhněte směrový bod nástrojem mřížka se stisknutou klávesou Shift, abyste posunuli všechny směrové úsečky mřížkového bodu najednou.

Změna barvy mřížkového bodu nebo segmentu

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte mřížkový objekt a přetáhněte barvu z panelu Barvy nebo z panelu Vzorník na jeho bod nebo segment.
- Odznačte všechny objekty a vyberte barvu výplně. Pak vyberte mřížkový objekt a použijte nástroj kapátko k aplikování barvy výplně na mřížkové body nebo segmenty.



Přidání barvy do mřížkového bodu (vlevo) a přidání barvy do segmentu mřížky (vpravo)

Převod mřížkového objektu zpět na objekt cesty

1 Vyberte mřížkový objekt, zvolte Objekt > Cesta > Odsazená cesta a pak zadejte nulu jako hodnotu odsazení.

Vzorky

O vzorcích

Illustrator se dodává s mnoha vzorky, které jsou dostupné v panelu Vzorník a ve složce Illustrator Extras na CD disku Illustratoru. Můžete přizpůsobit stávající vzorky nebo můžete navrhnout zcela nové vzorky pomocí libovolných nástrojů Illustratoru. Vzorky určené pro vyplnění objektů (*vzorky výplně*) se liší způsobem návrhu a dlaždicovým uspořádáním od vzorků určených pro aplikování

na cesty pomocí panelu *Stopy (vzorky cest)*. Chcete-li dostat co nejlepší výsledky, použijte pro vyplňování objektů vzorky výplně a pro vytažení objektů vzorky cest.

Při návrhu vzorků vám pomůže, když pochopíte, jak Adobe Illustrator používá vzorky při dlaždicovém vyplnění:

- Všechny vzorky se dlaždicově skládají zleva doprava od počátku pravítek (ve výchozím nastavení v levém spodním rohu kreslicího plátna) po opačnou stranu kresby. Chcete-li nastavit, odkud se všechny vzorky v kresbě začnou vyplňovat, můžete změnit počátek pravítek v souboru.
- Vzorky výplně mají typicky pouze jednu dlaždici.
- Vzorky cest se mohou skládat až z pěti druhů dlaždic – pro strany, vnější rohy, vnitřní rohy a začátek a konec cesty. Rohové dlaždice umožňují, aby na sebe vzorky cest v rozích plynule navazovaly.
- Vzorky výplně se dlaždicově skládají kolmo k ose x .
- Naproti tomu vzorky cest se skládají kolmo k cestě (s horní částí dlaždice vždy směřující ven). Rohové dlaždice se také otočí o 90° ve směru hodinových ručiček pokaždé, když cesta změní směr.
- Vzorky výplně používají pro dlaždicové vyplnění pouze kresbu uvnitř *ohraničovacího rámečku vzorku* – nevyplněného a nevytaženého (netištěného) obdélníku, který je v kresbě zcela vzadu. Pro vzorky výplně funguje ohraničovací rámeček jako maska.
- Vzorky stop štětců používají pro dlaždicové vyplnění kresbu, která je v ohraničovacím rámečku vzorku, a která z něj vyčnívá nebo je s ním seskupená.

Viz také

„O výplních a tazích“ na stránce 143

Pravidla pro vytváření dlaždic vzorků

Při vytváření dlaždic vzorku postupujte podle těchto obecných pravidel:

- Aby byl vzorek jednodušší a rychleji se tisknul, odstraňte z kresby vzorku všechny zbytečné detaily a seskupte objekty, které jsou vybarveny stejnou barvou, aby byly vedle sebe v pořadí překrytí.
- Při vytváření dlaždice vzorku zvětšete zobrazení kresby, abyste mohli přesněji zarovnat prvky, a pak pro provedení konečného výběru kresbu zmenšíte.
- Čím je vzorek složitější, tím menší by měl být výběr použitý k jeho vytvoření; ale čím menší je výběr (a dlaždice vzorku, kterou vytvoří), tím více kopií bude potřeba k vytvoření vzorku. Proto je čtvercová dlaždice 1 x 1 palec (2,5 x 2,5 cm) efektivnější než čtvercová dlaždice 1/4 x 1/4 palce (0,6 x 0,6 cm). Pokud vytváříte jednoduchý vzorek, můžete zahrnout do výběru určeného pro dlaždici vzorku více kopií objektu.
- Chcete-li vytvořit jednoduché čárové vzorky, navrstvěte přes sebe vytažené čáry s různými tloušťkami a barvami, a za ně umístěte nevyplněný a nevytažený ohraničovací rámeček pro vytvoření dlaždice vzorku.
- Aby organický nebo texturovaný vzorek vypadal nepravidelně, můžete jemně obměnit kresbu dlaždice, aby byl efekt realističtější. Pro vytvoření změn můžete použít efekt *Roztřást*.
- Chcete-li zajistit plynulé navazování dlaždic, uzavřete cesty před definováním vzorku.
- Zvětšete zobrazení kresby a před definováním vzorku zkontrolujte, zda v ní nejsou chyby.
- Pokud kreslíte kolem kresby ohraničovací rámeček, zkontrolujte, že je rámeček obdélníkový, že je zcela vzadu za objekty dlaždice, a že je nevyplněný a nevytažený. Aby Illustrator použil tento ohraničovací rámeček pro vzorek cesty, zkontrolujte, že z něho nic vyčnívá.

Při vytváření vzorků cest postupujte podle těchto dalších pravidel:

- Pokud je to možné, ohraničte kresbu nevybarveným ohraničovacím rámečkem, abyste mohli určit, jak na sebe vzorky navazují.
- Rohové dlaždice musí být čtvercové a musí mít stejnou výšku jako stranové dlaždice, aby se na cestě správně zarovnávaly. Pokud chcete ve vzorku cesty použít rohové dlaždice, zarovnejte objekty v rohových dlaždicích vodorovně s objekty v stranových dlaždicích, aby na sebe vzorky správně navazovaly.
- Vytvořte speciální rohové efekty pro vzorky cest pomocí rohových dlaždic.

Viz také

„Aplikování barvy výplně na objekt“ na stránce 144

Vytváření políček vzorků

- 1 Vytvořte kresbu pro vzorek.
- 2 (Volitelně) Chcete-li nastavit mezery mezi elementy vzorku nebo oříznout části vzorku, nakreslete ohraničovací rámeček vzorku (nevyplněný obdélník) kolem kresby, kterou chcete použít jako vzorek. Zvolte Objekt > Uspořádat > Zcela dozadu, abyste posunuli obdélník co nejvíce dozadu. Chcete-li použít obdélník jako ohraničovací rámeček pro vzorek výplně nebo cesty, nastavte jeho výplň a tah na Žádný.
- 3 Nástrojem pro výběr vyberte kresbu a ohraničovací rámeček (pokud existuje), které vytvoří dlaždici vzorku.
- 4 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Zvolte Úpravy > Definovat vzorek, v dialogovém okně Nové políčko zadejte název a klepněte na OK. Vzorek se zobrazí v panelu Vzorník.
 - Přetáhněte kresbu do panelu Vzorník.

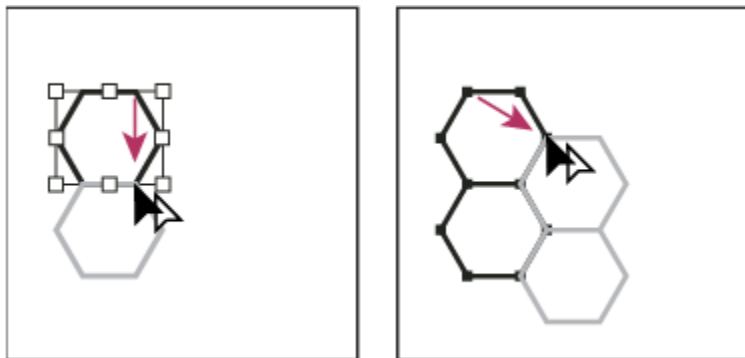
Viz také

„Pravidla pro vytváření dlaždic vzorků“ na stránce 178


„O políčkách vzorníku“ na stránce 94

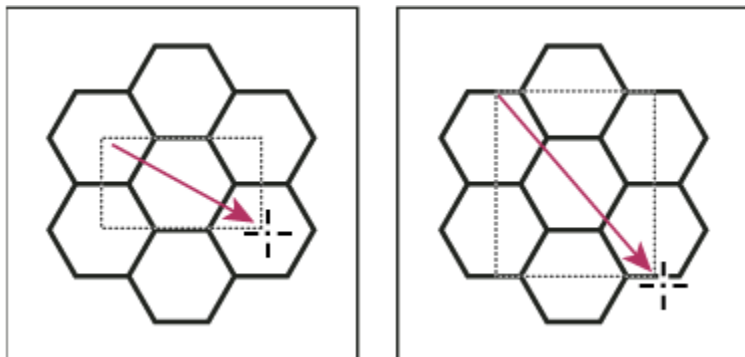
Vytváření plynule navazujících geometrických vzorků

- 1 Zkontrolujte, že jsou zapnutá Automatická vodítka a že je vybrán příkaz Přitahovat do bodu v nabídce Zobrazení.
- 2 Vyberte geometrický objekt. Abyste objekt přesně umístili, umístěte nástroj pro přímý výběr na jeden z kotevnicích bodů objektu.
- 3 Začněte táhnout objekt svisle z jednoho jeho kotevního bodu, pak stiskněte Alt+Shift, abyste vytvořili kopii objektu a omezili směr jejího pohybu.
- 4 Když se kopie objektu přitáhne na místo, uvolněte tlačítko myši a pak uvolněte klávesy.
- 5 Klepnutím nástrojem pro výběr skupiny se stisknutou klávesou Shift vyberte oba objekty, a začněte je táhnout vodorovně za jeden z jejich kotevnicích bodů; pak stiskněte Alt+Shift, abyste vytvořili kopii a omezili směr jejího pohybu.



Výběr obou objektů (vlevo) a vytvoření kopie přetažením (vpravo).

- 6 Když se kopie objektu přitáhne na místo, uvolněte tlačítko myši a pak uvolněte klávesy.
- 7 Opakujte kroky 2 až 6, dokud nevytvoříte požadovaný vzorek.
- 8 Pomocí nástroje obdélník  proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Pro vzorek výplně nakreslete ohraničovací rámeček ze středového bodu levého horního objektu do středového bodu pravého dolního objektu.
 - Pro vzorek cesty nakreslete ohraničovací rámeček, který obklopuje objekty a kryje se s jejich vnějšími okraji. Pokud vzorek má být rohovou dlaždicí, podržte při tažení Shift, abyste ohraničovací rámeček omezili na čtverec.

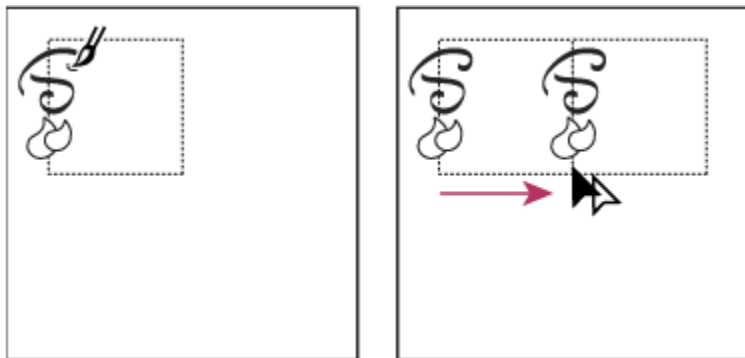


Ohraničovací rámeček pro vzorek výplně (vlevo) a ohraničovací rámeček pro vzorek cesty (vpravo)

- 9 Vybarvěte geometrické objekty požadovanými barvami.
- 10 Uložte geometrické objekty jako políčko vzorku.


Vytváření vzorků s nepravidelnou texturou

- 1 Zvolte Zobrazení > Přitahovat do bodu.
- 2 Nakreslete ohraničovací rámeček. Pokud vytváříte vzorek cesty, přejděte na bod 13.
- 3 Nakreslete texturu s objekty nebo čarami, které protínají pouze levou stranu ohraničovacího rámečku.
- 4 Nástrojem pro přímý výběr vyberte texturu a rámeček a umístěte ukazatel na levý dolní roh rámečku.
- 5 Začněte táhnout rámeček doprava, pak stiskněte Alt+Shift, abyste vytvořili kopii objektu a omezili směr pohybu.

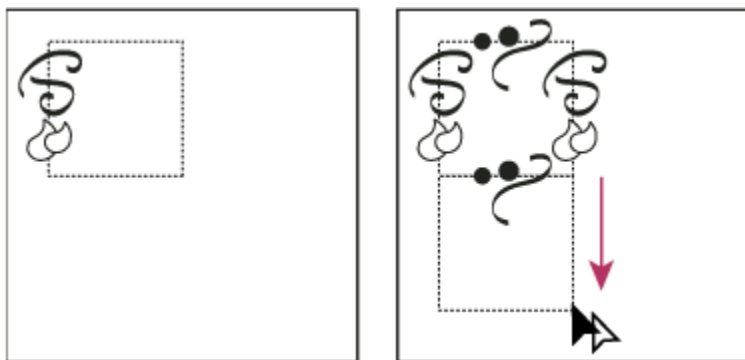


Nakreslete texturu na levé straně ohraničovacího rámečku (vlevo), a pak texturu a rámeček zkopírujte (vpravo).

Když se levý horní rohový bod kopie přitáhne k pravému hornímu rohovému bodu ohraničovacího rámečku, uvolněte tlačítko myši a pak uvolněte klávesy.

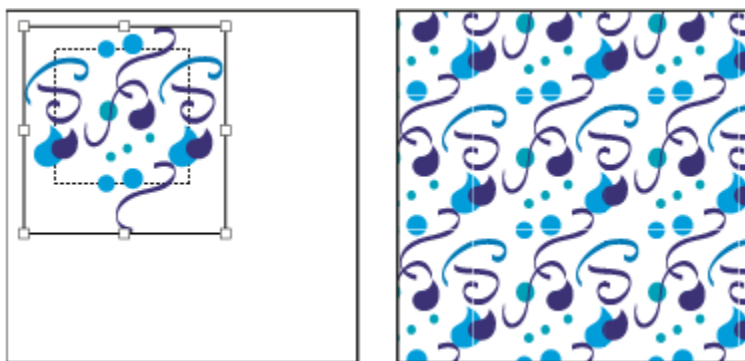
 Pokud znáte přesné rozměry ohraničovacího rámečku, můžete vybrat pouze textury a použít příkaz Přesunout a zadat šířku rámečku jako vodorovný posun. V dialogu Přesunout klepněte na Kopírovat a ne na OK.

- 6 Klepněte mimo rámeček, abyste ho odznačili.
- 7 Vyberte pravý rámeček a odstraňte ho.
- 8 Pokračujte v kreslení textury s objekty a čarami, které protínají pouze horní stranu ohraničovacího rámečku.
- 9 Po dokončení horní strany vyberte všechny čáry a objekty, které protínají horní stranu, a ohraničovací rámeček; pak stiskněte Alt+Shift a táhněte směrem dolů, abyste vytvořili kopii objektu a omezili směr pohybu.



Nakreslete texturu na horní straně ohraničovacího rámečku (vlevo), a pak texturu a rámeček zkopírujte (vpravo).


- 10 Když se levý horní rohový bod kopie přitáhne k levému dolnímu rohovému bodu obdélníku, uvolněte tlačítko myši a pak uvolněte klávesy.
- 11 Odznačte vše.
- 12 Vyberte dolní rámeček a všechny objekty, které neprotínají horní rámeček, a odstraňte je.
- 13 Pomocí nástroje tužka vyplňte střed rámečku texturou. Dejte pozor, abyste neprotrnuli ani jeden okraj rámečku. Vybarvěte texturu.
- 14 Uložte kresbu a obdélník jako políčko vzorku.

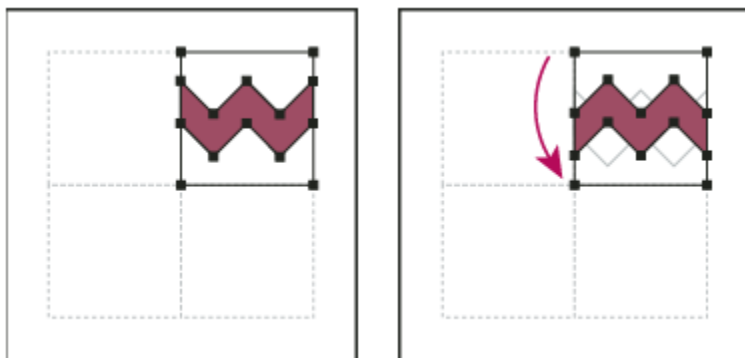


Definování kresby a rámečku jako vzorku (vlevo) a vyplnění oblasti vzorkem (vpravo)

Vytváření rohových dlaždic pro vzorek stopy štetce

Rohové dlaždice umožňují vytvořit speciální okrajové efekty při aplikování vzorků cest. Můžete vytvořit rohové dlaždice od začátku nebo můžete použít stranové dlaždice vzorku cesty jako základ pro návrh doplňkových vnějších a vnitřních (zrcadlených o -135°) rohových dlaždic.

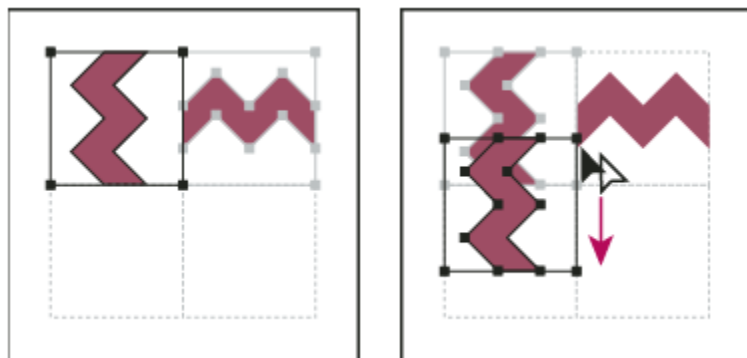
- 1 Zvolte Soubor > Otevřít, najděte soubor vzorku cesty (dodávaný s Adobe Illustratorem), který chcete použít, a klepněte na Otevřít.
- 2 Zvolte Okna > Stopy. Vyberte dlaždici, kterou chcete použít, a přetáhněte ji do středu své kresby.
- 3 Pokud dlaždice nemá čtvercový ohraničovací rámeček, vytvořte rámeček, který obsahuje celou kresbu a má stejnou výšku jako stranová dlaždice. (Stranové dlaždice mohou být obdélníkové.) Výplň a tah rámečku nastavte na Žádný a zvolte Objekt > Uspořádat > Zcela dozadu, abyste nastavili rámeček jako nejzadnější objekt v kresbě. (Ohraničovací rámeček pomáhá při zarovnávání nové dlaždice.)
- 4 Vyberte dlaždici a ohraničovací rámeček.
- 5 Chcete-li vytvořit vnější rohovou dlaždici, nástrojem otáčení  natočte dlaždici a její ohraničovací rámeček o 180° . Tento krok vynechejte, když vytváříte vnitřní rohovou dlaždici.



Vložená dlaždice (vlevo) a stejná dlaždice otočená o 180° (vpravo)

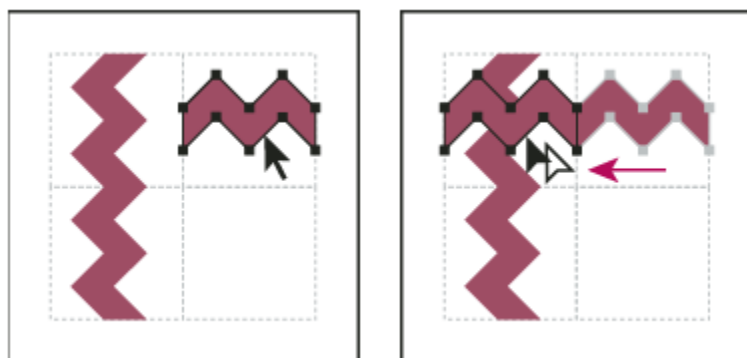
- 6 Nástrojem otáčení se stisknutými klávesami Alt+Shift klepněte na levý dolní roh ohraničovacího rámečku. Zadejte hodnotu 90° a klepněte na Kopírovat, abyste vytvořili kopii zarovnanou vlevo k první dlaždici. Z této dlaždice vytvoříte rohovou dlaždici.
- 7 Nástrojem pro výběr táhněte levou dlaždici za pravý horní kotevní bod směrem dolů, stiskněte Alt+Shift, abyste vytvořili kopii a omezili směr pohybu, a vytvořte třetí dlaždici pod druhou. Když se pravý horní kotevní bod kopie přitáhne k pravému dolnímu kotevnímu bodu rohové dlaždice, uvolněte tlačítko myši a pak klávesy Alt+Shift.

Třetí kopie se použije pro zarovnání.



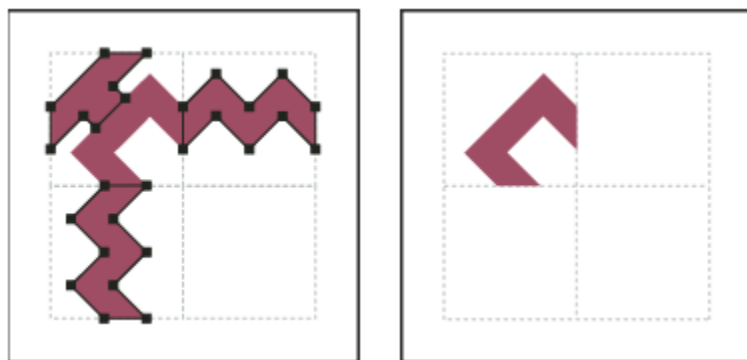
Otočte levou dlaždici o 90° a zkopírujte ji (vlevo), a pak se stisknutou klávesou klávesou Alt přetáhněte rohovou dlaždici, abyste pod ní vytvořili její kopii (vpravo).

- 8** Vyberte kresbu v pravé dlaždici. Táhněte ji doleva a stiskněte Alt+Shift, aby kresba z pravé dlaždice překrývala kresbu v rohové dlaždici.



Zkopírujte (vlevo) a přesuňte pravou horní dlaždici nad rohovou dlaždici (vpravo).

- 9** Upravte rohovou dlaždici tak, aby kresba byla svisle a vodorovně zarovnaná se sousedními dlaždicemi. Vyberte a odstraňte všechny části dlaždice, které v rohu nechcete, a upravte zbytek kresby do konečné podoby vnější rohové dlaždice.



Odstranění nepotřebných částí (vlevo) a výsledná vnější rohová dlaždice (vpravo).

- 10** Vyberte všechny součásti dlaždice včetně ohraničovacího rámečku.

- 11** Uložte nový vzorek jako políčko vzorníku.

- 12 Poklepejte na políčko nového vzorku, abyste zobrazili dialogové okno Volby políčka, zadejte název dlaždice jako variantu originálu (použijte například příponu „vnější“) a klepněte na OK.

Viz také

„Vytváření nebo změny stop štětců“ na stránce 160

„Volby stopy“ na stránce 161

Modifikování vzorků

- 1 Zkontrolujte, že ve vaší kresbě není nic vybrané.
- 2 V panelu Vzorník vyberte políčko vzorku, který chcete změnit.
- 3 Přetáhněte políčko vzorku na kreslicí plochu a upravte dlaždici vzorku na kreslicí ploše.
- 4 Vyberte dlaždici vzorku a přetáhněte upravený vzorek se stisknutou klávesou Alt na políčko starého vzorku v panelu Vzorník. Vzorek v panelu Vzorník se nahradí a v platném souboru se aktualizuje.

Viz také

„Panel Vzorník – přehled“ na stránce 95

„Transformace vzorků objektu“ na stránce 214

Kapitola 7: Vybírání a uspořádání objektů

Adobe Illustrator usnadňuje uspořádání a rozvržení kresby pomocí nástrojů, které dovolují přesně vybírat, umísťovat a určovat pořadí překrývání objektů. K dispozici jsou nástroje, které umožňují měřit a zarovnávat objekty; seskupit objekty, takže se s nimi pak zachází jako s jedním celkem; a selektivně izolovat, zamykat nebo skrývat objekty.

Vybírání objektů


Volby pro výběr objektů


Dříve než můžete objekt modifikovat, musíte ho odlišit od ostatních okolních objektů. To uděláte tím, že objekt *vyberete*. Jakmile objekt nebo jeho část vyberete, můžete ho upravovat.


V Illustratoru můžete k vybírání použít následující metody a nástroje:


Izolovaný režim Umožňuje rychle izolovat skupinu objektů nebo podvrstvu od všech dalších kreseb v dokumentu. V izolovaném režimu se všechny neizolované objekty v dokumentu zobrazí ztlumeně a nelze je vybrat ani upravit.


Panel Vrstvy Umožňuje rychle a přesně vybrat jednotlivé objekty nebo více objektů. Můžete vybrat jednotlivý objekt (i když je ve skupině), všechny objekty ve vrstvě a celé skupiny.


Nástroj pro výběr  Umožňuje vybrat objekty a skupiny klepnutím nebo tažením přes ně. Můžete také vybírat skupiny uvnitř skupin a objekty uvnitř skupin.

Nástroj pro přímý výběr  Umožňuje vybrat jednotlivé kotevní body nebo segmenty cesty klepnutím na ně, nebo vybrat celou cestu nebo skupinu výběrem kteréhokoliv jiného bodu na této položce. Můžete také vybrat jeden nebo více objektů ve skupině objektů.


výběr skupiny, nástroj  Umožňuje vybrat objekt uvnitř skupiny, jednu skupinu uvnitř více skupin nebo řadu skupin v kresbě. Každým dalším klepnutím se k výběru přidají všechny objekty z následující skupiny v hierarchii.

Nástroj laso  Umožňuje vybrat objekty, kotevní body nebo segmenty cesty tažením kolem celého objektu nebo kolem jeho části.

Nástroj kouzelná hůlka  Umožňuje vybrat objekty stejné barvy, se stejnou tloušťkou tahu, stejnou barvou tahu, krytím nebo režimem prolnutí klepnutím na objekt.

Nástroj pro výběr živé malby  Umožňuje vybrat plošky (oblasti ohraničené cestami) a hrany (části cesty mezi průsečíky) nebo skupiny živé malby.

Příkazy pro výběr (umístěné v nabídce Výběr) Umožňují rychle vybrat nebo zrušit výběr všech objektů a vybrat objekty podle jejich relativní polohy vzhledem k jiným objektům. Můžete také vybrat všechny objekty určitého typu nebo ty, které mají společný určitý atribut, a můžete výběry ukládat a načítat.

 *Chcete-li při používání jiného typu nástroje dočasně aktivovat naposledy použitý nástroj pro výběr, podržte klávesu Ctrl (Windows) nebo Apple (Mac OS).*

Video o vybírání objektů a manipulaci s nimi najdete na www.adobe.com/go/vid0034_cz.

Viz také

„Vybírání cest, segmentů a kotevních bodů“ na stránce 62

Nastavení předvoleb pro vybírání

Vybírání cest a bodů ve složitých obrazech může být náročné. Pomocí předvoleb Výběr a zobrazení kotevních bodů můžete určit toleranci pro vybírání obrazových bodů a zvolit další volby, které mohou usnadnit vytváření výběrů v určitém dokumentu.

- 1 Zvolte Úpravy > Předvolby > Výběr a zobrazení kotevních bodů (Windows) nebo Illustrator > Předvolby > Výběr a zobrazení kotevních bodů (Mac OS).
- 2 Určete libovolné z následujících voleb výběru:

Tolerance	Určuje rozsah v obrazových bodech pro vybírání kotevních bodů. Vyšší hodnoty zvětší šířku oblasti kolem kotevního bodu, do které můžete klepnout, abyste tento bod vybrali.
Výběr objektů pouze pomocí cesty	Určuje, zda můžete vybrat vyplněný objekt klepnutím kdekoli v objektu nebo musíte klepnout na cestu.
Přitahovat do bodu	Přitahuje objekty ke kotevním bodům a vodítkům. Určete vzdálenost mezi objektem a kotevním bodem nebo vodítkem, ve které se objekt přitáhne.

Viz také

„Vybírání vyplněných objektů“ na stránce 190

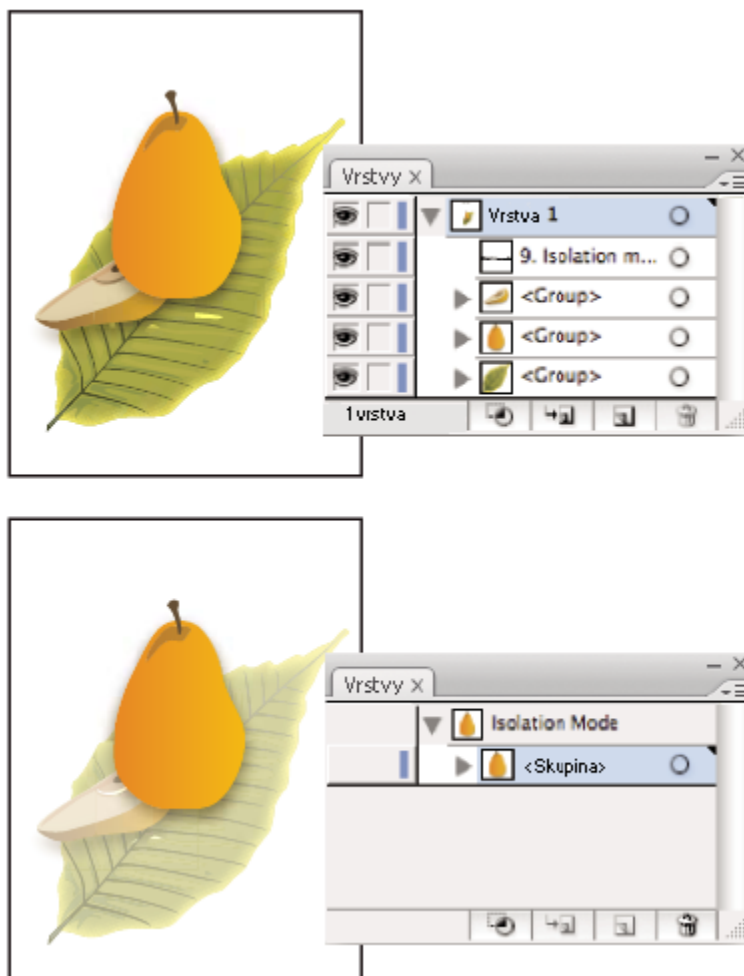
„Nastavení předvoleb velikosti kotevních bodů“ na stránce 49

Izolování skupin a podvrstev

Izolovaný režim oddělí skupiny nebo podvrstvy, takže budete moci snadno vybrat a upravit určité objekty nebo části objektů. Když použijete izolovaný režim, nemusíte se starat o to, na které vrstvě je objekt, ani nemusíte ručně zamykat nebo skrývat objekty, které nemají být ovlivněny úpravami — Illustrator automaticky zamkne všechny ostatní objekty, takže prováděné úpravy ovlivní pouze objekty v izolované skupině.

Izolovaná skupina nebo podvrstva se objeví v plných barvách, zatímco zbytek kresby se zobrazí ztlumeně. Okraj izolovaného režimu se objeví nahoře v okně ilustrace, oddělený čarou, která je v barvě vrstvy izolované skupiny nebo izolované podvrstvy. V okraji izolovaného režimu se zobrazí název a umístění izolované skupiny nebo podvrstvy.

Poznámka: Když upravujete definici symbolu, symbol se zobrazí v izolovaném režimu. (Viz „Úpravy nebo předefinování symbolu“ na stránce 78.)




Izolování podvrstvy hrušky

Když je aktivní izolovaný režim, v panelu Vrstvy se zobrazují pouze kresby v izolované podvrstvě nebo skupině. Když izolovaný režim ukončíte, v panelu Vrstvy se znovu objeví ostatní vrstvy a skupiny.

Poznámka: Z izolovaného režimu nemůžete přejít do režimu úprav masky krytí ani naopak.

Video o používání vrstev a izolovaného režimu najdete na www.adobe.com/go/vid0041_cz.



Izolování skupiny

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - S nástrojem pro výběr poklepejte na skupinu.
 - Klepněte na tlačítko Izolovat vybranou skupinu  v ovládacím panelu.
 - Klepněte na skupinu pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Mac OS) a zvolte Izolovat vybranou skupinu.
 - Vyberte skupinu v panelu Vrstvy a z nabídky panelu Vrstvy zvolte Přejít do izolovaného režimu.

Izolování podvrstvy

- 1 Vyberte podvrstvu v panelu Vrstvy a z nabídky panelu Vrstvy zvolte Přejít do izolovaného režimu.
Nemůžete izolovat vrstvy nejvyšší úrovně.

Ukončení izolovaného režimu

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Klepněte na tlačítko Ukončit izolovanou skupinu  nebo kdekoli v pruhu izolovaného režimu.
 - Klepněte na tlačítko Ukončit izolovanou skupinu  v ovládacím panelu.
 - Poklepejte mimo izolovanou skupinu.
 - Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Mac OS) a zvolte Ukončit izolovanou skupinu.

Vybírání objektů pomocí panelu Vrstvy

- 1 V panelu Vrstvy najdete objekt, který chcete vybrat. Možná budete muset klepnout na trojúhelník, abyste rozbalili vrstvu nebo skupinu, nebo rolovat nahoru nebo dolů v panelu, abyste tento objekt našli.
- 2 Proveďte libovolný z následujících úkonů:
 - Chcete-li vybrat jednotlivé objekty, klepněte do sloupce výběru objektů (mezi tlačítkem cíle a posuvníkem). Klepněte se stisknutou klávesou Shift, abyste k výběru přidali objekty nebo je z výběru odebrali.
 - Chcete-li vybrat všechny kresby ve vrstvě nebo ve skupině, klepněte do sloupce výběru u vrstvy nebo u skupiny.
 - Chcete-li vybrat všechny kresby ve vrstvě na základě právě vybrané kresby, zvolte Výběr > Objekt > Vše na stejných vrstvách.


Vedle všech vybraných položek se v panelu objeví čtverečky v barvě výběru.

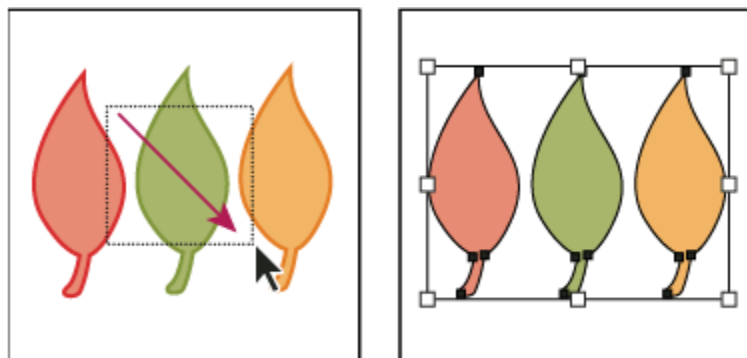
Video o práci s vrstvami najdete na www.adobe.com/go/vid0041_cz.

Viz také





„Panel Vrstvy – přehled“ na stránce 203

Vybírání objektů nástrojem pro výběr

- 1 Vyberte nástroj pro výběr .
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Klepněte na objekt.
 - Tažením vytvořte rámeček kolem části nebo kolem celého jednoho nebo více objektů.
- 3 Chcete-li přidat nebo odebrat objekty z výběru, podržte Shift a klepněte nebo táhněte kolem objektů, které chcete přidat nebo odebrat.




Tažením přes objekty je vyberete

 Když je nástroj pro výběr nad nevybraným objektem nebo skupinou, změní se na . Když je nad vybraným objektem nebo skupinou, změní se na . Když je nad kotevním bodem nevybraného objektu, zobrazí se vedle šípky prázdný čtvereček .

Video o vybírání objektů najdete na www.adobe.com/go/vid0034_cz.

Viz také

Vybírání objektů nástrojem laso

- 1 Vyberte nástroj laso .
- 2 Táhněte okolo objektů nebo přes objekty.

Vybírání objektů nástrojem kouzelná hůlka


Nástroj kouzelná hůlka se používá k výběru všech objektů se stejnými nebo podobnými atributy výplně (jako je barva nebo vzorek).

Nástroj kouzelná hůlka můžete přizpůsobit tak, aby vybíral objekty na základě tloušťky tahu, barvy tahu, krytí nebo režimu prolnutí. Můžete také změnit toleranci, kterou nástroj kouzelná hůlka používá k určení podobných objektů.

Viz také

„Pracovní plocha – přehled“ na stránce 15

Vybírání objektů na základě barvy výplně nástrojem kouzelná hůlka

- 1 Vyberte nástroj kouzelná hůlka .
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li vytvořit nový výběr, klepněte na objekt s atributy, které chcete vybrat. Vyberou se všechny objekty se stejnými atributy, jako ty, na který jste klepnuli.
 - Chcete-li přidat k současnému výběru, podržte Shift a klepněte na další objekt s atributy, které chcete přidat. Vyberou se také všechny objekty se stejnými atributy, jako ty, na který jste klepnuli.
 - Chcete-li odebrat od současného výběru, podržte Alt a klepněte na objekt s atributy, které chcete z výběru odebrat. Všechny objekty se stejnými atributy se z výběru odeberou.

Přizpůsobení nástroje kouzelná hůlka

- 1 Jedním z následujících úkonů otevřete panel Kouzelná hůlka:
 - Poklepejte na nástroj kouzelná hůlka v panelu nástrojů.
 - Zvolte Okna > Kouzelná hůlka.
- 2 Chcete-li vybrat objekty podle barvy jejich výplně, vyberte Barva výplně, a pak zadejte hodnotu Tolerance od 0 do 255 pro RGB nebo od 0 do 100 pro CMYK.

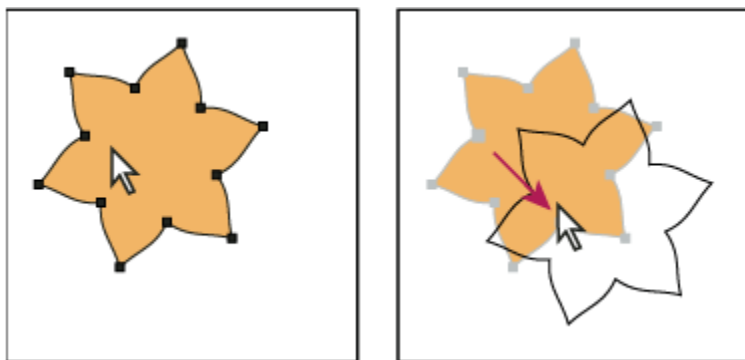
S nízkou hodnotou tolerance se vyberou objekty, které jsou velmi podobné objektu, na který klepnete; při vysoké hodnotě tolerance se vyberou objekty s větším rozsahem vybrané vlastnosti.
- 3 Z nabídky panelu Kouzelná hůlka zvolte Zobrazit volby tahu a proveďte libovolný z následujících úkonů:
 - Chcete-li vybrat objekty podle barvy jejich tahu, vyberte Barva tahu, a pak zadejte hodnotu Tolerance od 0 do 255 pro RGB nebo od 0 do 100 pro CMYK.

- Chcete-li vybrat objekty podle tloušťky jejich tahu, vyberte Tloušťka tahu a pak zadejte hodnotu Tolerance od 0 do 1000 bodů.
- 4 Z nabídky panelu Kouzelná hůlka zvolte Zobrazit volby průhlednosti a proveďte libovolný z následujících úkonů:
- Chcete-li vybrat objekty podle jejich průhlednosti, vyberte Krytí, a pak zadejte hodnotu Tolerance od 0 do 100 %.
 - Chcete-li vybrat objekty podle jejich režimu prolnutí, vyberte Režim prolnutí.

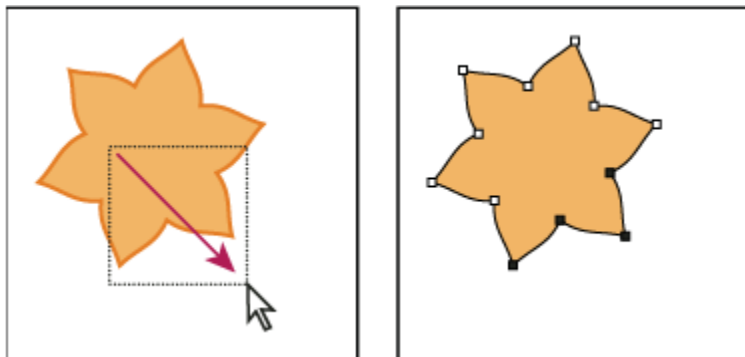
Vybírání vyplněných objektů

Předvolba Výběr objektů pouze pomocí cesty určuje, zda můžete vybrat vyplněný objekt klepnutím nástrojem pro výběr nebo pro přímý výběr kdekoliv uvnitř oblasti objektu, nebo zda musíte těmito nástroji klepnout na segment cesty nebo na kotevní bod. Standardně je tato předvolba vypnutá. V některých případech můžete chtít tuto předvolbu zapnout – například když pracujete s překrývajícími se vyplněnými objekty a chcete snadno vybírat spodní objekty.

Poznámka: Předvolba Výběr objektů pouze pomocí cesty se neuplatní, když vybíráte nevyplněné objekty, nebo když je kresba zobrazená jako obrysy. V těchto případech nemůžete objekt nikdy vybrat klepnutím uvnitř cesty objektu. (Viz „Zobrazení kresby jako obrysů“ na stránce 38.)



Když volba Výběr objektů pouze pomocí cesty není vybraná, klepnutím uvnitř objektu a tažením objekt vyberete a přemístíte.



Když je volba Výběr objektů pouze pomocí cesty vybraná, vyberete tažením nástrojem pro přímý výběr body a segmenty uvnitř rámečku.

- 1 Zvolte Úpravy > Předvolby > Výběr a zobrazení kotevních bodů (Windows) nebo Illustrator > Předvolby > Výběr a zobrazení kotevních bodů (Mac OS) a vyberte Výběr objektů pouze pomocí cesty.

Vybírání skupin a objektů ve skupině


Jakmile jsou objekty seskupené, pak výběr kterékoli části skupiny nástrojem pro výběr nebo nástrojem laso vybere celou skupinu. Pokud si nejste jisti, zda je objekt součástí skupiny, vyberte ho nástrojem pro výběr.

Nástroj pro přímý výběr a nástroj laso umožňují vybrat jednotlivou cestu nebo objekt, který je součástí jedné nebo více skupin. Pokud máte skupiny objektů uvnitř jiných skupin, můžete vybrat následující skupinu v hierarchii skupin pomocí nástroje pro výběr skupiny. Každým dalším klepnutím přidáte k výběru další sadu seskupených objektů na následující vyšší úrovni.



Viz také

„Seskupení objektů a rozdělení skupiny“ na stránce 194




Výběr jedné nebo více skupin nástrojem pro výběr

- 1 Vyberte nástroj pro výběr .
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů pro některý objekt, který je uvnitř skupiny:
 - Klepněte na objekt.
 - Táhněte kolem části objektu nebo kolem celého objektu.
- 3 Chcete-li skupinu přidat k výběru nebo odebrat z výběru, podržte Shift při klepnutí na skupinu, kterou chcete přidat nebo odebrat.


Vybírání objektů a skupin uvnitř skupin nástrojem pro výběr

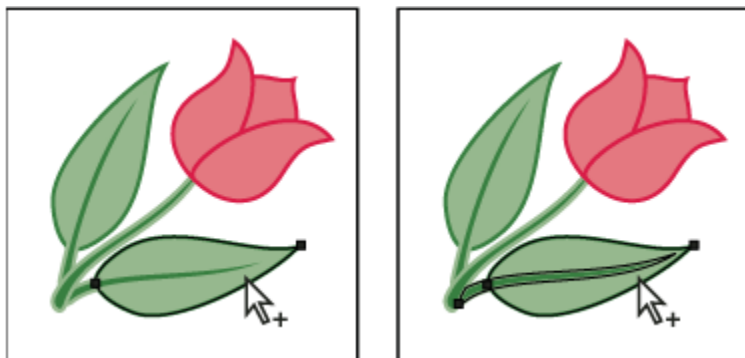
- 1 Vyberte nástroj pro výběr .
- 2 Poklepejte na skupinu. Skupina se zobrazí v izolovaném režimu.
- 3 Proveďte libovolný z následujících úkonů:
 - Poklepáním vybírejte dále dolů ve struktuře skupiny.
 *Poklepání je praktický způsob vybírání objektů (na rozdíl od plošek a hran) uvnitř skupiny živé malby.*
 - Klepnutím vyberte objekt uvnitř vybrané skupiny.
 - Kreslením přidejte objekt do vybrané skupiny.
- 4 Poklepejte mimo skupinu, abyste skupinu odznačili.

Výběr jednoho objektu uvnitř skupiny

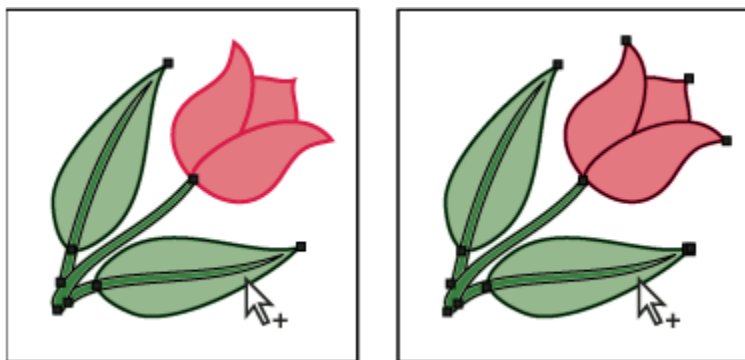
- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Vyberte nástroj pro výběr skupiny  a klepněte na objekt.
 - Vyberte nástroj laso  a táhněte okolo nebo přes cestu objektu.
 - Vyberte nástroj pro přímý výběr  a klepněte uvnitř objektu nebo tažením vytvořte označovací rámeček kolem části nebo celé cesty objektu.
- 2 Chcete-li objekt nebo skupinu přidat k výběru nebo odebrat od výběru (s jakýmkoliv nástrojem pro výběr), podržte Shift a vyberte objekt, který chcete přidat nebo odebrat.

Výběr objektů a skupin nástrojem pro výběr skupiny

- 1 Vyberte nástroj pro výběr skupiny  a klepněte na objekt, který je uvnitř skupiny, kterou chcete vybrat. Objekt se vybere.
- 2 Chcete-li vybrat rodičovskou skupinu objektu, klepněte na stejný objekt znovu.
- 3 Klepněte na stejný objekt znovu, chcete-li vybrat další skupiny, které jsou seskupené s vybranou skupinou, až vyberete vše, co chcete zahrnout do výběru.





Prvním klepnutím nástrojem pro výběr skupiny se vybere objekt ve skupině (vlevo); druhým klepnutím se vybere skupina objektu (vpravo).





Třetím klepnutím se do výběru přidá další skupina (vlevo); čtvrtým klepnutím se přidá třetí skupina (vpravo).

Výběr plošek nebo hran ve skupině živé malby

Plošky a hrany ve skupinách živé malby se vybírají pomocí nástroje pro výběr živé malby. Pokud chcete vybrat celou skupinu živé malby, jednoduše na ni klepněte nástrojem pro výběr.

- 1 Vyberte nástroj pro výběr živé malby .
- 2 Umístěte nástroj nad skupinu živé malby, až se zvýrazní ploška nebo hrana, kterou chcete vybrat. (Když je nástroj pro výběr živé malby nad hranou, nástroj se změní na .)
- 3 Proveďte libovolný z následujících úkonů:
 - Klepnutím vyberte zvýrazněnou plošku nebo hranu.
 - Tažením nakreslete rámeček kolem více plošek nebo hran. Do výběru se zahrne každá ploška nebo hrana, která je úplně nebo částečně obklopena rámečkem.
 - Poklepejte na plošku nebo hranu, abyste vybrali všechny propojené plošky/hrany se stejnou barvou (postupné vybírání).
 - Třikrát klepněte na plošku nebo hranu, abyste vybrali všechny plošky/hrany se stejnou barvou (vybírání stejných).

 Pokud máte potíže při vybírání malé plošky nebo hrany, zvětšete zobrazení nebo nastavte volby nástroje pro výběr živé malby tak, aby vybíral pouze výplně nebo tahy.
- 4 Chcete-li přidat nebo odebrat plošky a hrany z výběru, podržte Shift a klepněte na plošky/hrany, které chcete přidat nebo odebrat.

 Chcete-li přepnout na nástroj kapátko a navzorkovat výplně a tahy, klepněte se stisknutou klávesou Alt na požadovanou výplň nebo tah.

Viz také

„O živé malbě“ na stránce 149

Volby nástroje pro výběr živé malby

Volby nástroje pro výběr živé malby zobrazíte poklepaním na tento nástroj v panelu nástrojů.

Vybírat výplně Vybere plošky (oblasti uvnitř hran) ve skupinách živé malby.

Vybírat tahy Vybere hrany ve skupinách živé malby.

Zvýraznění Zvýrazní plošku nebo hranu, nad kterou je právě kurzor.

Barva Nastaví barvu zvýraznění. Můžete zvolit barvu z nabídky nebo klepnout na vzorek barvy a určit vlastní barvu.

Šířka Určuje šířku zvýraznění výběru.

Výběr dalšího objektu v pořadí překrývání

Můžete vybrat objekt nad nebo pod vybraným objektem v pořadí překrývání. Tyto příkazy nefungují v izolovaném režimu.

- 1 Chcete-li vybrat nejbližší objekt nad nebo pod vybraným objektem, zvolte Výběr > Další objekt nad nebo Výběr > Další objekt pod.


Výběr objektů podle charakteristik

Můžete vybrat objekty na základě různého seskupení, například podle atributů formátování, podle vrstvy nebo podle typu, jako jsou tahy štětce nebo ořezové masky.

- Chcete-li vybrat všechny objekty v souboru, zvolte Výběr > Vybrat vše. (Chcete-li všechny objekty odznačit, zvolte Výběr > Odstačit.)

***Poznámka:** Jakýmkoliv nástrojem pro výběr můžete také odznačit všechny objekty, když klepnete nebo táhnete ve vzdálenosti alespoň 2 obrazové body od kteréhokoli objektu.*

- Chcete-li vybrat všechny objekty se stejnými atributy, vyberte jeden objekt s požadovaným atributem, zvolte Výběr > Stejně, a pak zvolte atribut ze seznamu (Režim prolnutí, Výplň a tah, Barva výplně, Krytí, Barva tahu, Tloušťka tahu, Styl, Instance symbolu nebo Řada svázaných bloků).

 K výběru všech objektů se stejnou barvou, tloušťkou tahu, barvou tahu, krytím nebo režimem prolnutí můžete také použít nástroj kouzelná hůlka.

- Chcete-li vybrat všechny objekty určitého typu, odznačte všechny kresby, zvolte Výběr > Objekt, a pak zvolte typ objektu (Tahy štětce, Ořezové masky, Osamocené body nebo Textové objekty).

Opakování nebo invertování výběru

- Chcete-li zopakovat naposledy použitý příkaz pro výběr, zvolte Výběr > Vybrat znovu.
- Chcete-li vybrat všechny nevybrané objekty a odznačit všechny vybrané objekty, zvolte Výběr > Doplněk.

Uložení výběru

- 1 Vyberte jeden nebo více objektů a zvolte Výběr > Uložit výběr.

- 2 V dialogovém okně Uložit výběr zadejte název do textového pole Název a klepněte na OK.

Uložený výběr můžete znovu načíst, když zvolíte název výběru z dolního konce nabídky Výběr. Výběr můžete také odstranit nebo přejmenovat, když zvolíte Výběr > Upravit výběr.

Seskupování a rozdělování objektů

Seskupení objektů a rozdělení skupiny

Několik objektů můžete seskupit do skupiny, takže s nimi budete moci zacházet jako s jedním celkem. Můžete pak přesunout nebo transformovat více objektů najednou bez ovlivnění jejich atributů nebo vzájemné polohy. Můžete například seskupit objekty v návrhu loga, a pak změnit velikost loga jako jednoho celku.

Seskupené objekty se navrství na sobe do stejné vrstvy kresby a za vrchní objektem ve skupině; seskupení objektů proto může změnit příslušnost objektů k jednotlivým vrstvám a jejich pořadí překrývání ve vrstvě. Když vyberete objekty v různých vrstvách a pak je seskupíte, skupina se vytvoří ve vrstvě, ve které je nejvyšší vybraný objekt.

Skupiny mohou být také *vnořené* – to znamená, že mohou být seskupené s jinými objekty nebo skupinami, a tím vytvořit větší skupiny. Skupiny se zobrazují v panelu Vrstvy jako položky označené slovem <Skupina>. Panel Vrstvy můžete použít k přemístění položek do skupin a ven ze skupin.

- 1 Vyberte objekty, které chcete seskupit, nebo skupinu, kterou chcete rozdělit.
- 2 Zvolte buď Objekt > Seskupit nebo Objekt > Rozdělit skupinu.

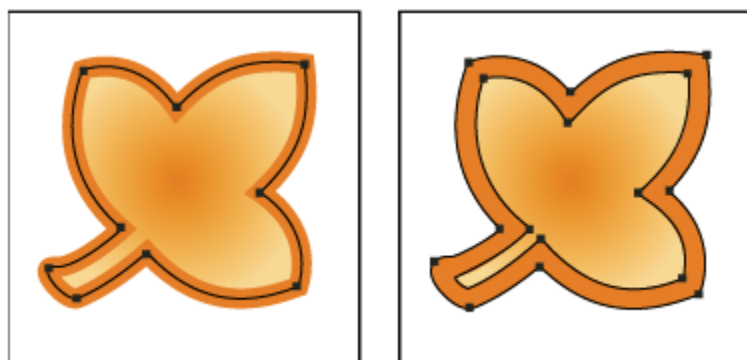
Viz také

„Panel Vrstvy – přehled“ na stránce 203


Rozdělení objektů

Rozdělení objektů umožňuje rozdělit jeden objekt na více objektů, které vytvářejí jeho vzhled. Pokud například rozdělíte jednoduchý objekt, jako je kruh s výplní a tahem v plné barvě, stanou se z výplně a tahu samostatné objekty. Pokud rozdělíte složitější kresbu, jako je například objekt s výplní vzorkem, rozdělí se vzorek na všechny samostatné cesty, ze kterých je vytvořený.

Objekt budete typicky rozdělovat, když chcete upravit atributy vzhledu a další vlastnosti specifických prvků, ze kterých je vytvořen. Navíc může být rozdělení objektů užitečné, když chcete použít objekt, který je nativní pro Illustrator (například mřížkový objekt) v jiné aplikaci, která tento objekt nerozpozná.



Před (vlevo) a po (vpravo) rozdělení objektu, který má výplň a tah

 Rozdělení je zvláště užitečné, když máte potíže při tisku efektů průhlednosti, 3D objektů, vzorků, přechodů, tahů, prolnutí, odlesků, obálek nebo symbolů.

1 Vyberte objekt.

2 Zvolte Objekt > Rozdělit.

Pokud jsou na objekt aplikovány atributy vzhledu, je příkaz Objekt > Rozdělit ztlumený. V takovém případě zvolte Objekt > Rozdělit vzhled, a pak zvolte Objekt > Rozdělit.

3 Nastavte volby a pak klepněte na OK:


Objekt Rozdělí složité objekty, včetně živých prolnutí, obálek, sad symbolů a odlesků.

Výplň Rozdělí výplně.

Tah Rozdělí tahy.

Mřížka přechodů Rozdělí přechody na jeden mřížkový objekt.

Určit Rozdělí přechody na počet objektů, který zadáte. Vyšší počet pomůže zachovat hladký přechod barev; nízký počet může vytvořit pruhovaný vzhled.

 Chcete-li rozdělit přechod s nastavením, které jste naposledy zadali v dialogovém okně Rozdělit, podržte Alt a zvolte Objekt > Rozdělit.

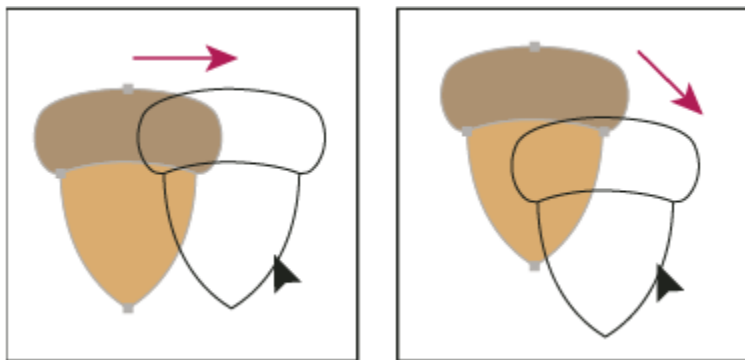
Přemístění, zarovnání a rozmístění objektů

Přemístění objektů

Objekty můžete přemísťovat přetažením určitými nástroji, pomocí kláves se šipkou na klávesnici nebo zadáním přesných hodnot do panelu nebo dialogového okna.

Můžete použít *přitahování*, které vám pomůže nastavit přesnou polohu objektů při jejich přemísťování. Můžete například ukazatel přitahovat na vodítka a kotevní body, a přitahovat hranice objektu na linky mřížky. Můžete také použít panel Zarovnání, abyste objekty umístili vzhledem k sobě navzájem.

Pak můžete použít klávesu Shift k omezení pohybu jednoho nebo více objektů tak, že se posunují přesně vodorovně, svisle nebo diagonálně vzhledem k orientaci os x a y . Klávesu Shift můžete také použít, chcete-li otáčet objekty po násobcích 45° .



Podržte klávesu Shift při tažení nebo kreslení, abyste omezili pohyb na násobky úhlu 45° .

Viz také

„Používání mřížky“ na stránce 41

„Otočení objektů“ na stránce 199

Přemístění nebo duplikování objektu vložením


- 1 Vyberte jeden nebo více objektů.
- 2 Zvolte Úpravy > Vyjmout, chcete-li výběr přemístit, nebo Úpravy > Kopírovat, chcete-li výběr duplikovat.
- 3 Chcete-li objekt vložit do jiného souboru, otevřete tento soubor. (Chcete-li vkládat mezi vrstvami, viz „Vkládání objektů mezi vrstvami“ na stránce 198.)
- 4 Zvolte jeden z následujících příkazů:

Úpravy > Vložit	Vloží objekt do středu aktivního okna.
Úpravy > Vložit dopředu	Vloží objekt přímo před vybraný objekt.
Úpravy > Vložit dozadu	Vloží objekt přímo za vybraný objekt.

Přemístění objektu přetažením

- 1 Vyberte jeden nebo více objektů.
- 2 Přetáhněte objekt do nové polohy.

Pokud je vybraný objekt vyplněný, můžete táhnout z libovolného místa objektu. Pokud vybraný objekt nemá výplň, kresba je zobrazená jako obrysy nebo když je vybraná předvolba Výběr objektů pouze pomocí cesty, musíte táhnout z cesty objektu. (Viz „Duplikování výběrů pomocí přetažení“ na stránce 211.)

 *Můžete použít příkaz Přitahovat do bodu z nabídky Zobrazení, chcete-li přitahovat kurzor ke kotevním bodům nebo vodičkám, když táhnete objekt ve vzdálenosti do 2 obrazových bodů od kotevního bodu nebo vodička.*


Přemístění objektu pomocí kláves se šipkami

- 1 Vyberte jeden nebo více objektů.
- 2 Stiskněte klávesu se šipkou ve směru, kterým chcete objekt posunout. Stiskněte Shift+šipku, chcete-li posunout objekt o desetinásobek hodnoty zadané v předvolbě Krok kláves.

Vzdálenost, o kterou se objekt posune při každém stisknutí klávesy se šipkou, je určená předvolbou Krok kláves. Výchozí hodnota je 1 bod (1/72 palce neboli 0,3528 milimetru). Chcete-li změnit předvolbu Krok kláves, zvolte Úpravy > Předvolby > Všeobecné (Windows) nebo Illustrator > Předvolby > Všeobecné (Mac OS).

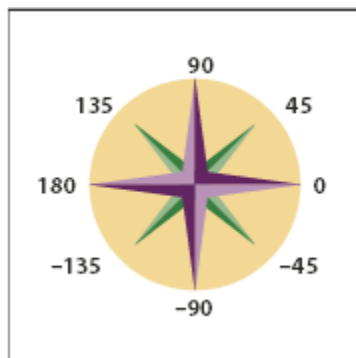
Posunutí objektu o určenou vzdálenost

- 1 Vyberte jeden nebo více objektů.
- 2 Zvolte Objekt > Transformovat > Přemístit.

 *Když je vybraný objekt, můžete dialogové okno Přemístění otevřít také poklepáním na nástroj pro výběr, přímý výběr nebo výběr skupiny.*


- 3 Proveďte libovolný z následujících úkonů:
 - Chcete-li posunout objekt doleva nebo doprava, zadejte do textového pole Vodorovně buď zápornou hodnotu (posun doleva) nebo kladnou hodnotu (posun doprava).

- Chcete-li posunout objekt nahoru nebo dolů, zadejte do textového pole Svisle buď zápornou hodnotu (posun nahoru) nebo kladnou hodnotu (posun dolů).
 - Chcete-li posunout objekt pod úhlem vzhledem k ose x , zadejte buď kladný úhel (proti směru hodinových ručiček) nebo záporný úhel (po směru hodinových ručiček) do textového pole Vzdálenost nebo Úhel. Můžete také zadat velikost úhlu mezi 180° a 360° , která se převede na odpovídající zápornou hodnotu (například hodnota 270° se převede na -90°).
- 4 Pokud objekt obsahuje výplň vzorkem, vyberte Vzorky, abyste posunuli také vzorek. Odznačte Objekty, chcete-li posunout pouze vzorek, ale ne objekty.
 - 5 Klepněte na OK nebo klepněte na Kopírovat, abyste přesunuli kopie objektů.



Směry vzhledem k ose x

Přemístění objektu pomocí souřadnic x a y

- 1 Vyberte jeden nebo více objektů.
- 2 V panelu Transformace nebo v ovládacím panelu zadejte nové hodnoty do textových polí X nebo Y nebo do obou.
Chcete-li změnit vztažný bod, klepněte na bílý čtvereček v ikoně umístění vztažného bodu  před tím, než zadáte hodnoty.

Přemístění více objektů najednou

- 1 Vyberte jeden nebo více objektů.
- 2 Zvolte Objekt > Transformovat > Transformovat jednotně.
- 3 V sekci Posun v dialogovém okně nastavte vzdálenost, o kterou chcete vybrané objekty přesunout.
- 4 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li objekty posunout o určenou vzdálenost, klepněte na OK.
 - Chcete-li objekty posunout náhodně, ale ne dále, než je určená vzdálenost, vyberte volbu Náhodně. Pokud například nakreslíte cihlovou zeď a chcete, aby cihly byly mírně nepravidelné a nebyly přesně zarovnané, můžete použít volbu Náhodně. Pak klepněte na OK.

Vložení objektu relativně vzhledem k jiným objektům

- 1 Vyberte objekt, který chcete vložit.
- 2 Zvolte Úpravy > Kopírovat nebo Úpravy > Vyjmout.
- 3 Vyberte objekt, před který nebo za který chcete vkládat.


4 Zvolte Úpravy > Vložit dopředu nebo Úpravy > Vložit dozadu.

Pokud vkládáte více než jeden objekt, vloží se všechny před nebo za vybranou kresbu. Vzájemné pořadí vykreslování jednotlivých vložených objektů ale zůstane stejné.

Vkládání objektů mezi vrstvami

Volba Vkládat do stejné vrstvy určuje, kam se kresba vloží v hierarchii vrstev. Standardně je volba Vkládat do stejné vrstvy vypnutá a kresba se vloží do kterékoli vrstvy, která je aktivní v panelu Vrstvy. Když je volba Vkládat do stejné vrstvy zapnutá, kresba se vloží do vrstvy, ze které byla zkopírována, bez ohledu na to, která vrstva v panelu Vrstvy je aktivní.

Tuto volbu nastavíte, když vyberete Vkládat do stejné vrstvy z nabídky panelu Vrstvy. Když je volba zapnutá, zobrazí se u ní znak zaškrtnutí.

 Pokud chcete vložit kresbu z jiného dokumentu a chcete ji automaticky umístit do vrstvy se stejným názvem jako vrstva, ze které pochází, zapněte volbu Vkládat do stejné vrstvy. Pokud v cílovém dokumentu není vrstva se stejným názvem, vytvoří Illustrator novou vrstvu.

Viz také

„Panel Vrstvy – přehled“ na stránce 203

Zarovnání a rozmístění objektů

K zarovnání nebo rozmístění vybraných objektů podél zadané osy použijte panel Zarovnání (Okna > Zarovnání) a volby zarovnání v ovládacím panelu. Jako vztažné body můžete použít buď okraje objektu nebo kotevní body.





Volby zarovnání v ovládacím panelu jsou viditelné, když je vybraný nějaký objekt. Pokud se neobjeví, zvolte Zarovnat z nabídky ovládacího panelu.


Video o zarovnávání a rozmísťování objektů najdete na www.adobe.com/go/vid0035_cz.

Viz také

„Pracovní plocha – přehled“ na stránce 15


Zarovnání nebo rozmístění objektů

- 1 Vyberte objekty, které chcete zarovnat nebo rozmístit. Chcete-li zarovnat kotevní bod na objektu, vyberte požadovaný kotevní bod nástrojem pro přímý výběr.
- 2 V panelu Zarovnání nebo v ovládacím panelu proveďte libovolné z následujících úkonů:
 - Chcete-li objekty zarovnat nebo rozmístit vzhledem k ohraničovacím rámečků všech vybraných objektů, klepněte na tlačítko požadovaného typu zarovnání nebo rozmístění.
 - Chcete-li objekty zarovnat nebo rozmístit vzhledem k jednomu z vybraných objektů, klepněte na tento objekt znovu (nemusíte při tom mít stisknutou klávesu Shift). Pak klepněte na tlačítko požadovaného typu zarovnání nebo rozmístění. **Poznámka:** Chcete-li přestat zarovnávat a rozmísťovat relativně vzhledem k objektu, zvolte Zrušit řídicí objekt z nabídky panelu Zarovnání.
 - Chcete-li zarovnávat relativně vzhledem k oblasti oříznutí, určete příslušnou oblast oříznutí tím, že ji vyberete nástrojem oříznutí. Klepněte na tlačítko Zarovnat na oblast oříznutí  nebo klepněte na nabídku Zarovnat  a zvolte Zarovnat na oblast oříznutí. Pak klepněte na tlačítko požadovaného typu zarovnání.
 - Chcete-li zarovnávat relativně vzhledem ke kreslicímu plátnu, klepněte na tlačítko Zarovnat na plochu  nebo klepněte na nabídku Zarovnat  a zvolte Zarovnat na plochu. Pak klepněte na tlačítko požadovaného typu zarovnání.

 *Illustrator standardně vypočítává zarovnání a rozmístění na základě cest objektů. Když ale pracujete s objekty, které mají různé tloušťky tahu, můžete pro výpočet zarovnání a rozmístění použít okraje tahů. V tom případě vyberte Použít hranice náhledu z nabídky panelu Zarovnání.*

Rozmístění objektů po určitých vzdálenostech

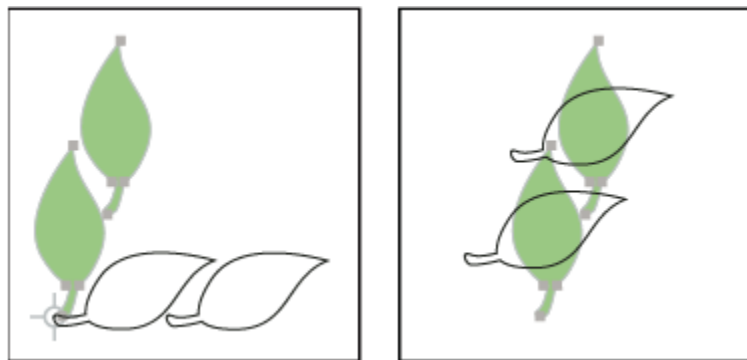
Objekty můžete rozmístit s použitím přesných vzdáleností mezi jejich cestami.

- 1 Vyberte objekty, které chcete rozmístit.
- 2 V panelu Zarovnání zadejte do textového pole Rozmístit mezery velikost požadované mezery mezi objekty. Pokud volby Rozmístit mezery nejsou zobrazené, vyberte Zobrazit volby z nabídky panelu.
- 3 S použitím nástroje pro výběr  klepněte na cestu objektu, kolem kterého chcete ostatní objekty rozmístit. Objekt, na který klepnete, zůstane na svém místě.
- 4 Klepněte buď na tlačítko Svisle rozmístit mezery nebo na tlačítko Vodorovně rozmístit mezery.

Otáčení a zrcadlení objektů

Otočení objektů

Můžete natočit objekt kolem pevného bodu, který určíte. Výchozím vztažným bodem je středový bod objektu. Pokud máte výběr s více objekty, objekty se budou otáčet kolem jednoho vztažného bodu, kterým je standardně středový bod výběru nebo ohraničovacího rámečku. Chcete-li otočit každý objekt kolem jeho vlastního středového bodu, použijte příkaz Transformovat jednotně.





Výsledek použití nástroje otáčení (vlevo) a příkazu Transformovat jednotně (vpravo)

Viz také



„Panel Transformace – přehled“ na stránce 213

„Přemístění objektů“ na stránce 195


Otočení objektu s použitím ohraničovacího rámečku

- 1 Vyberte jeden nebo více objektů.
- 2 S nástrojem pro výběr  přemístěte ukazatel mimo ohraničovací rámeček a poblíž jeho táhla tak, aby se šipka změnila na , a pak táhněte.

Otočení objektu nástrojem libovolná transformace

- 1 Vyberte jeden nebo více objektů.
- 2 Vyberte nástroj libovolná transformace .
- 3 Umístěte ukazatel mimo ohraničovací rámeček tak, aby se ukazatel změnil na , a pak táhněte.

Otočení objektu nástrojem otáčení


- 1 Vyberte jeden nebo více objektů.
- 2 Vyberte nástroj otáčení .
- 3 Proveďte libovolný z následujících úkonů:
 - Chcete-li objekt otočit kolem jeho středového bodu, táhněte ve směru otáčení kdekoliv v okně dokumentu.
 - Chcete-li objekt otočit kolem jiného vztažného bodu, klepněte jednou kdekoliv v okně dokumentu, abyste vztažný bod přemístili. Pak posuňte ukazatel mimo vztažný bod a táhněte kruhovým pohybem.
 - Chcete-li otočit kopii objektu místo samotného objektu, začněte táhnout a pak podržte klávesu Alt.

Táhnete-li dále od vztažného bodu objektu, můžete otočení nastavit přesněji.


Otočení objektu o určitý úhel


Pomocí příkazu Otočit můžete nastavit přesný úhel natočení.

- 1 Vyberte jeden nebo více objektů.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li otáčet okolo středového bodu, zvolte Objekt > Transformovat > Otočit nebo poklepejte na nástroj otáčení.
 - Chcete-li otáčet okolo jiného vztažného bodu, vyberte nástroj otáčení. Pak podržte Alt a klepněte v okně dokumentu do místa, kde chcete umístit vztažný bod.
- 3 Zadejte úhel otočení do textového pole Úhel. Záporný úhel otočí objekt po směru hodinových ručiček, kladný úhel otočí objekt proti směru hodinových ručiček.
- 4 Pokud objekt obsahuje výplň vzorkem, vyberte Vzorky, abyste natočili vzorek. Odznačte Objekty, chcete-li otočit pouze vzorek, ale ne objekty.
- 5 Klepněte na OK nebo klepněte na Kopírovat, abyste změnili velikost kopie objektů.

 *Chcete-li kruhově rozmístit více kopií objektu kolem vztažného bodu, posuňte vztažný bod mimo střed objektu, klepněte na Kopírovat, a pak opakovaně zvolte Objekt > Transformovat > Transformovat znovu.*

Otočení objektu pomocí panelu Transformace

- 1 Vyberte jeden nebo více objektů.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li objekt otočit kolem jeho středového bodu, zadejte v panelu hodnotu do volby Úhel.
 - Chcete-li objekt otočit kolem jiného vztažného bodu, klepněte na bílý čtvereček v ikoně umístění vztažného bodu  v panelu, a zadejte hodnotu do volby Úhel.

 *Panel Transformace můžete také vyvolat klepnutím na X, Y, Š nebo V v ovládacím panelu.*

Otočení více objektů jednotlivě

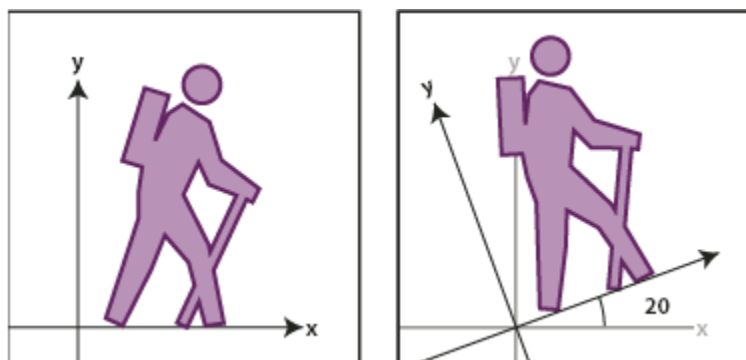
- 1 Vyberte objekty, které chcete otočit.
- 2 Zvolte Objekt > Transformovat > Transformovat jednotlivě.
- 3 V sekci Otočit v dialogovém okně proveďte některý z následujících úkonů:
 - Klepněte na ikonu úhlu nebo přetáhněte úsečku úhlu kolem ikony.
 - Do textového pole Úhel zadejte úhel mezi -360° a 360° .
- 4 Klepněte na OK nebo klepněte na Kopírovat, abyste natočili kopie jednotlivých objektů.

Natočení os x a y dokumentu

Standardně jsou osy x a y rovnoběžné s vodorovnými a svislými okraji okna dokumentu.

- 1 Zvolte Úpravy > Předvolby > Všeobecné (Windows) nebo Illustrator > Předvolby > Všeobecné (Mac OS).
- 2 Zadejte úhel do textového pole Úhel omezení. Kladný úhel natočí osy proti směru hodinových ručiček, záporný úhel ve směru hodinových ručiček.

Natočení os je užitečné, pokud se kresba skládá z více prvků natočených pod stejným úhlem, jako je například logo a text zobrazené pod úhlem 20° . Místo natočení každého prvku zvlášť můžete jednoduše natočit osy o 20° . Vše, co nakreslíte, se bude vytvářet podle nových os.




Objekt zarovnaný podle výchozích os (vlevo) a osy natočené o 20° (vpravo)

Novým nastavením os *nejsou* ovlivněny následující objekty a akce:

- Objekty, které již existují
- Otáčení a pronutí
- Kreslení tužkou nebo nástrojem živá vektorizace

Zrcadlení objektů

Zrcadlení objektu převrátí objekt kolem neviditelné osy, kterou určíte. Objekty můžete zrcadlit nástrojem libovolná transformace, nástrojem zrcadlení nebo příkazem Zrcadlit.

 Abyste vytvořili zrcadlový obraz objektu, můžete při zrcadlení vytvořit kopii.

Zrcadlení objektu nástrojem libovolná transformace


- 1 Vyberte objekt, který chcete zrcadlit.
- 2 Vyberte nástroj libovolná transformace.

3 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Přetáhněte táhlo ohraničovacího rámečku přes protější okraj nebo táhlo, až se objekt zrcadlí požadovaným způsobem.
- Chcete-li zachovat proporce objektu, podržte Shift při tažení rohového táhla přes protější táhlo.

Zrcadlení objektu nástrojem zrcadlení

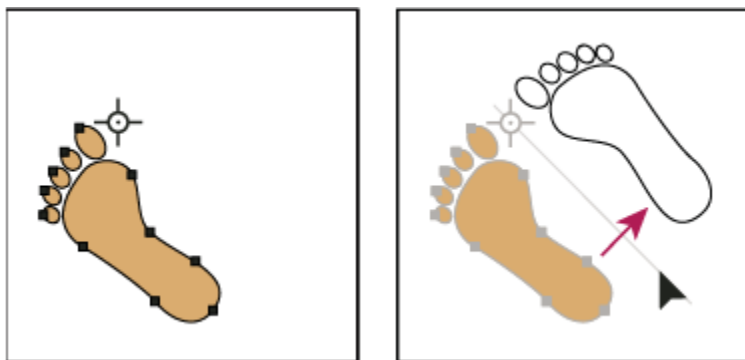
1 Vyberte objekt.

2 Vyberte nástroj zrcadlení .

3 Abyste nakreslili neviditelnou osu, podle které chcete objekt zrcadlit, klepněte kdekoliv v okně dokumentu, a tím nastavte první bod osy. Ukazatel se změni na šipku.

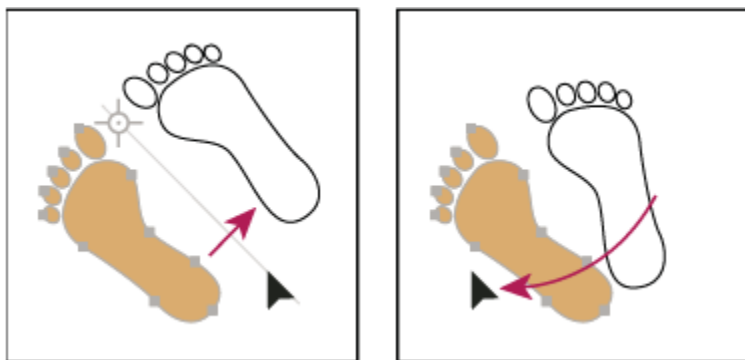
4 Umístěte ukazatel do druhého bodu vytvářené neviditelné osy a proveďte jeden z následujících úkonů:

- Klepnutím nastavte druhý bod neviditelné osy. Když klepnete, vybraný objekt se převrátí kolem určené osy.



Klepnutím nastavte první bod osy (vlevo), pak dalším klepnutím nastavte druhý bod osy a vytvořte zrcadlový obraz objektu podle osy (vpravo).

- Chcete-li zrcadlit kopii objektu, podržte Alt a klepnutím nastavte druhý bod neviditelné osy.
- Nastavte osu zrcadlení tažením ukazatelem místo klepnutí. Táhněte se stisknutou klávesou Shift, chcete-li omezit úhel na násobky 45°. Při tažení se neviditelná osa zrcadlení otáčí kolem bodu, na který jste klepnuli v bodě 3, a zobrazuje se obrys zrcadleného objektu. Když je obrys v požadované poloze, uvolněte tlačítko myši.



Otáčení osy zrcadlení tažením druhého bodu osy

Táhněte-li dále od vztažného bodu objektu, můžete otočení nastavit přesněji.

Zrcadlení určením osy

1 Vyberte objekt, který chcete zrcadlit.

- Chcete-li objekt zrcadlit okolo jeho středového bodu, zvolte Objekt > Transformovat > Zrcadlit nebo poklepejte na nástroj zrcadlení.

- Chcete-li objekt zrcadlit okolo jiného vztažného bodu, klepněte se stisknutou klávesou Alt kdekoliv v okně dokumentu.
- 2 V dialogovém okně Zrcadlení vyberte osu, podle které chcete objekt zrcadlit. Můžete zrcadlit objekt podle vodorovné, svislé nebo natočené osy.
 - 3 Pokud objekt obsahuje vzorky a chcete je zrcadlit, vyberte Vzorky. (Chcete-li zrcadlit pouze vzorky, odznačte Objekty.)
 - 4 Vyberte Náhled, chcete-li si prohlédnout efekt před jeho provedením.
 - 5 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li zrcadlit objekt, klepněte na OK.
 - Chcete-li zrcadlit kopii objektu, klepněte na Kopírovat.

Používání vrstev

O vrstvách

Při vytváření složité kresby může být obtížné udržet si přehled o všech položkách v okně dokumentu. Malé objekty se skryjí pod většími a vybírání částí kresby bude obtížné. Vrstvy poskytují způsob, jak snadno sledovat všechny prvky, které tvoří kresbu. Představte si vrstvy jako průhledné desky, které obsahují kresbu. Pokud tyto desky přeskupíte, změníte pořadí překrývání položek v kresbě. Položky můžete mezi deskami přemísťovat a v deskách můžete vytvářet dílčí desky.

Struktura vrstev v dokumentu může být tak jednoduchá nebo složitá, jak potřebujete. Standardně jsou všechny položky uspořádány v jedné, základní vrstvě. Můžete ale kdykoliv vytvořit nové vrstvy a položky do nich přesunout, nebo přesunout položky z jedné vrstvy do jiné. Panel Vrstvy poskytuje snadný způsob, jak vybírat, skrývat, zamykat a měnit atributy vzhledu kresby. Můžete dokonce vytvořit vrstvy předlohy, které můžete použít pro obkreslování kresby, a můžete přenášet vrstvy z Photoshopu a do Photoshopu.

Video o používání vrstev a skupin najdete na www.adobe.com/go/vid0041_cz. Informace o používání vrstev k vytváření animací viz www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_layers_cz.

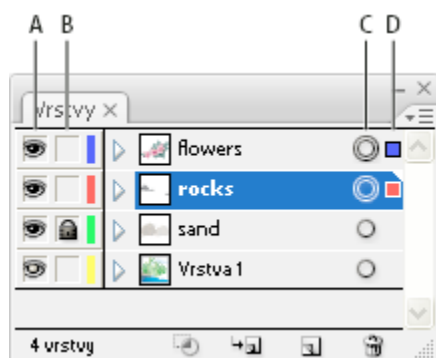
Viz také

Panel Vrstvy – přehled

Panel Vrstvy (Okna > Vrstvy) se používá k zobrazení, uspořádání a úpravám objektů v dokumentu. Každý nový dokument obsahuje standardně jednu vrstvu, a každý objekt, který vytvoříte, se objeví v této vrstvě. Můžete ale vytvářet nové vrstvy a položky v nich uspořádat podle svých potřeb.

Standardně Illustrator přiřadí jedinečnou barvu (maximálně devět barev) každé vrstvě v panelu Vrstvy. Barva se zobrazí vedle názvu vrstvy v panelu. Stejná barva se zobrazí v okně ilustrace pro ohraničovací rámeček, cestu, kotevní body a středový bod vybraného objektu. Tuto barvu můžete použít, abyste rychle našli odpovídající vrstvu objektu v panelu Vrstvy, a barvu vrstvy můžete změnit podle potřeby.

Když položka v panelu Vrstvy obsahuje další položky, objeví se vlevo od názvu této položky trojúhelník. Klepnutím na trojúhelník zobrazíte nebo skryjete obsah položky. Pokud se nezobrazuje žádný trojúhelník, položka neobsahuje žádné další položky.



Panel Vrstvy

A. Sloupec viditelnosti B. Sloupec úprav C. Sloupec cíle D. Sloupec výběru

Panel Vrstvy obsahuje sloupce vpravo a vlevo od seznamu. Klepnutím do sloupce můžete nastavit následující vlastnosti:

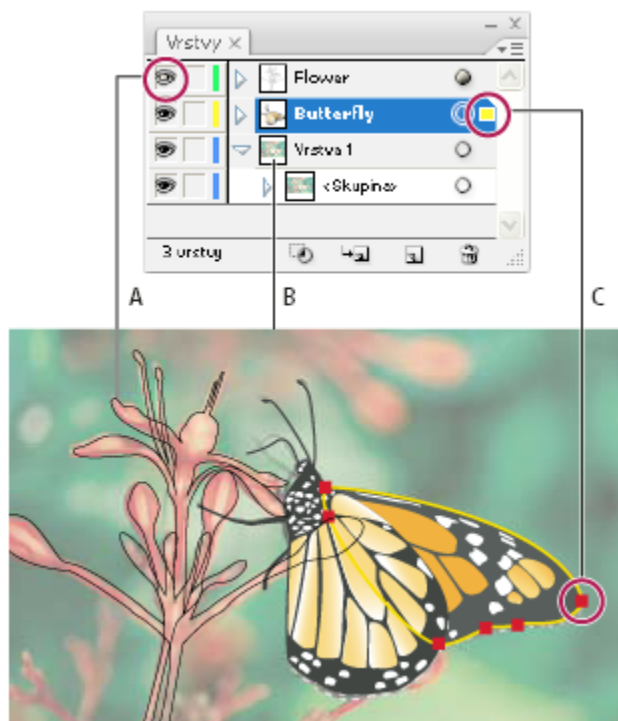
Sloupec viditelnosti Označuje, zda položky ve vrstvě jsou viditelné (👁️) nebo skryté (prázdné místo), nebo zda to jsou vrstvy předlohy (👁️) nebo vrstvy obrysů (👁️).

Sloupec úprav Označuje, zda jsou položky zamknuté nebo odemknuté. Ikona zámku (🔒) označuje, že položka je zamknutá a nelze ji upravovat; prázdné místo označuje, že položka je odemknutá a můžete ji upravovat.

Sloupec cíle Označuje, zda jsou položky nastavené jako cíl pro aplikování efektů a úpravy atributů v panelu Vzhled. Když se tlačítko cíle zobrazuje jako ikona dvojitého kruhu (buď 🎯 nebo 🎯), tato položka je nastavená jako cílová; ikona s jedním kruhem označuje, že položka není cílová.

Sloupec výběru Označuje, zda jsou položky vybrané. Když je položka vybraná, objeví se barevný čtvereček. Pokud položka, například vrstva nebo skupina, obsahuje vybrané i nevybrané objekty, zobrazí se vedle rodičovské položky menší pole s barvou výběru. Pokud jsou v rodičovské položce vybrané všechny objekty, pole s barvou výběru mají stejnou velikost, jako značky, které se zobrazují u vybraných objektů.

Pomocí panelu Vrstvy můžete zobrazit některé položky jako obrysy a jiné tak, jak se objeví ve výsledné kresbě. Můžete také ztlumit připojené obrazy a bitmapové objekty, a tím usnadnit úpravy kresby nad obrazy. To je zvláště užitečné při obkreslování bitmapového obrazu.



Volby zobrazení pro kresbu s vrstvami

A. Objekt zobrazený v režimu Obrysy B. Bitmapový obraz ztlumený na 50 % C. Vybraný objekt zobrazený v režimu Náhled

Viz také

„Pracovní plocha – přehled“ na stránce 15

„Zobrazení kresby jako obrysů“ na stránce 38

Změna zobrazení panelu Vrstvy

- 1 Zvolte Volby panelu z nabídky panelu Vrstvy.
- 2 Zvolte Zobrazit pouze vrstvy, chcete-li v panelu Vrstvy skrýt cesty, skupiny a souhrnné prvky.
- 3 Pro Velikost řádku vyberte volbu, která určí výšku řádků. (Chcete-li určit vlastní velikost, zadejte hodnotu mezi 12 a 100.)
- 4 Ve volbě Miniatury vyberte kombinaci vrstev, skupin a objektů, pro které chcete zobrazovat miniaturní náhledy.



Poznámka: Zobrazení miniatur v panelu Vrstvy může mít za následek zpomalení programu, když pracujete se složitými soubory. Chcete-li zvýšit rychlost, vypněte miniatury vrstev.


Nastavení voleb vrstev a podvrstev

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Poklepejte na název položky v panelu Vrstvy.
 - Klepněte na název položky a z nabídky panelu Vrstvy zvolte Volby pro <název položky>.
 - Z nabídky panelu Vrstvy zvolte Nová vrstva nebo Nová podvrstva.
- 2 Určete libovolné z následujících voleb:


Název	Určuje název položky, jak se zobrazuje v panelu Vrstvy.
Barva	Určuje nastavení barvy vrstvy. Můžete buď zvolit barvu z nabídky nebo poklepat na vzorek barvy a vybrat jinou barvu.
Předloha	Změní vrstvu na vrstvu předlohy.
Zamknout	Zabrání změnám položky.
Zobrazit	Zobrazí celou kresbu obsaženou ve vrstvě nebo na kreslicím plátně.
Tisknout	Nastaví kresbu obsaženou ve vrstvě jako tisknutelnou.
Náhled	Zobrazí kresbu obsaženou ve vrstvě v barvách místo obrysů.
Ztlumit obrazy	Zmenší intenzitu připojených obrazů a bitmapových obrazů obsažených ve vrstvě na zadanou hodnotu v procentech.


Vytvořit novou vrstvu

- 1 V panelu Vrstvy klepněte na název vrstvy, nad kterou (nebo do které) chcete přidat novou vrstvu.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li přidat novou vrstvu nad vybranou vrstvu, klepněte na tlačítko Vytvořit novou vrstvu  v panelu Vrstvy.
 - Chcete-li vytvořit novou podvrstvu uvnitř vybrané vrstvy, klepněte na tlačítko Vytvořit novou podvrstvu  v panelu Vrstvy.

 *Chcete-li nastavit volby, když vytváříte novou vrstvu, zvolte Nová vrstva nebo Nová podvrstva z nabídky panelu Vrstvy.*

Přemístění objektu do jiné vrstvy

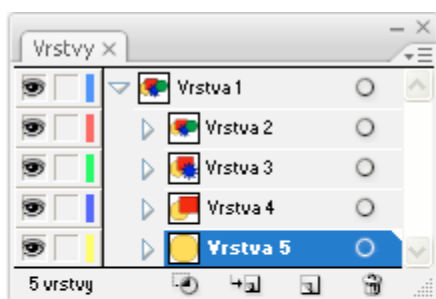
- 1 Vyberte objekt.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - V panelu Vrstvy klepněte na název požadované vrstvy. Pak zvolte Objekt > Uspořádat > Přemístit do platné vrstvy.
 - Přetáhněte indikátor vybrané kresby , umístěný vpravo od vrstvy v panelu Vrstvy, do požadované vrstvy.

 *Objekty nebo vrstvy můžete přemístit do nové vrstvy tak, že je vyberete a zvolíte Shromáždit do nové vrstvy z nabídky panelu Vrstvy. Podržte Ctrl (Windows) nebo Apple (Mac OS), chcete-li vybrat nesousedící položky; podržte Shift, chcete-li vybrat sousedící položky.*

Rozdělení položek do samostatných vrstev

Příkaz Rozdělit do vrstev rozmístí všechny položky ve vrstvě do samostatných vrstev a může v každé vrstvě vytvořit nové objekty na základě pořadí překrývání objektů. Tuto funkci můžete použít při přípravě souborů pro práci s webovou animací.

- 1 V panelu Vrstvy klepněte na název vrstvy nebo skupiny.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li umístit každou položku do nové vrstvy, zvolte Rozdělit do vrstev (samostatně) z nabídky panelu Vrstvy.
 - Chcete-li rozdělit položky do vrstev a duplikovat objekty tak, aby se vytvořila kumulativní posloupnost, zvolte Rozdělit do vrstev (přidávat) z nabídky panelu Vrstvy. Objekt, který je zcela dole, se objeví ve všech nových vrstvách, a objekt zcela nahoře se objeví pouze v horní vrstvě. Předpokládejme například, že Vrstva 1 obsahuje kroužek (spodní objekt), čtverec a trojúhelník (vrchní objekt). Tento příkaz vytvoří tři vrstvy – jednu s kroužkem, čtvercem a trojúhelníkem; jednu s kroužkem a čtvercem; a jednu pouze s kroužkem. To je užitečné při vytváření kumulativních animačních sekvencí.



Příkaz Rozdělit do vrstev (přidávat) vytvoří nové vrstvy.

Sloučení vrstev a skupin

Funkce sloučení vrstev a sloučení do jedné vrstvy jsou podobné v tom, že obě umožňují sloučit objekty, skupiny a podvrstvy do jedné vrstvy nebo skupiny. Při sloučení můžete vybrat, které položky chcete sloučit; při sloučení do jedné vrstvy se sloučí všechny viditelné položky v kresbě do jedné vrstvy. Obě funkce zachovávají pořadí překrývání v kresbě, ale ostatní atributy vrstev, jako jsou ořezové masky, se nezachovávají.

- Chcete-li sloučit položky do jedné vrstvy nebo skupiny, podržte klávesu Ctrl (Windows) nebo Apple (Mac OS) a klepněte na názvy vrstev nebo skupin, které chcete sloučit. Nebo podržte Shift, abyste vybrali všechny položky seznamu mezi názvy vrstev nebo skupin, na které klepnete. Pak vyberte Sloučit vybrané z nabídky panelu Vrstvy. Položky se sloučí do vrstvy nebo skupiny, kterou jste vybrali naposledy.

Vrstvy můžete sloučit pouze s vrstvami, které jsou na stejné úrovni hierarchie v panelu Vrstvy. Podobně podvrstvy můžete sloučit pouze s ostatními podvrstvami, které jsou ve stejné vrstvě a na stejné úrovni hierarchie. Objekty nelze sloučit s jinými objekty.

- Chcete-li vrstvy sloučit do jedné vrstvy, klepněte na název vrstvy, do které chcete kresbu sloučit. Pak vyberte Do jedné vrstvy z nabídky panelu Vrstvy.

Nalezení položky v panelu Vrstvy


Když vyberete položku v okně dokumentu, můžete pomocí příkazu Najít objekt rychle vyhledat odpovídající položku v panelu Vrstvy. Tento příkaz je zvláště užitečný pro vyhledání položek ve sbalených vrstvách.

- 1 Vyberte objekt v okně dokumentu. Pokud vyberete více než jeden objekt, vyhledá se objekt nejvíce vpředu v pořadí překrývání.
- 2 Zvolte Najít objekt z nabídky panelu Vrstvy. Pokud je vybraná volba panelu Zobrazovat pouze vrstvy, změní se tento příkaz na Najít vrstvu.

Zamknutí, skrytí a odstranění objektů

Zamknutí nebo odemknutí objektů nebo vrstev

Zamknutím objektů zabráníte jejich vybírání a úpravám. Zamknutím rodičovské vrstvy můžete rychle zamknout více cest, skupin a podvrstev.

- Chcete-li zamknout objekty, klepněte v panelu Vrstvy na tlačítko ve sloupci úprav (vpravo od ikony oka) pro objekt nebo vrstvu, kterou chcete zamknout. Chcete-li zamknout více položek, táhněte myši přes více tlačítek ve sloupci úprav. Nebo vyberte objekty, které chcete zamknout, a pak zvolte Objekt > Zamknout > Výběr.
- Chcete-li objekty odemknout, klepněte v panelu Vrstvy na ikonu  pro objekt nebo vrstvu, kterou chcete odemknout.

K zamknutí a odemknutí objektů můžete také použít následující příkazy:

- Chcete-li zamknout všechny objekty, které překrývají oblast vybraného objektu a jsou ve stejné vrstvě, vyberte objekt a pak zvolte Objekt > Zamknout > Všechny kresby nad.
- Chcete-li zamknout všechny vrstvy kromě té, která obsahuje vybranou položku nebo skupinu, zvolte Objekt > Zamknout > Ostatní vrstvy nebo zvolte Zamknout ostatní z nabídky panelu Vrstvy.
- Chcete-li zamknout všechny vrstvy, vyberte je v panelu Vrstvy, a pak zvolte Zamknout všechny vrstvy z nabídky panelu.
- Chcete-li odemknout všechny objekty v dokumentu, zvolte Objekt > Odemknout vše.
- Chcete-li odemknout všechny objekty ve skupině, vyberte odemknutý a viditelný objekt ve skupině. Podržte Shift+Alt a zvolte Objekt > Odemknout vše.
- Pokud jste zamknuli všechny vrstvy a chcete je odemknout, zvolte Odemknout všechny vrstvy z nabídky panelu Vrstvy.


Poznámka: Když jste v izolovaném režimu, příkazy nabídky Zamknout nejsou dostupné.

Viz také

„Panel Vrstvy – přehled“ na stránce 203

Skrytí nebo zobrazení objektů nebo vrstev

Zvolte jednu z následujících metod:

- V panelu Vrstvy klepněte na ikonu oka  vedle položky, kterou chcete skrýt. Dalším klepnutím položku znovu zobrazíte. Když skryjete vrstvu nebo skupinu, skryjí se všechny položky v této vrstvě nebo skupině.
- Chcete-li skrýt více položek, táhněte myši přes více ikon oka.
- Vyberte objekt, který chcete skrýt, a zvolte Objekt > Skrýt > Výběr.
- Chcete-li skrýt všechny objekty ve vrstvě nad objektem, vyberte objekt a zvolte Objekt > Skrýt > Všechny kresby nad.
- Chcete-li skrýt všechny nevybrané vrstvy, zvolte Skrýt ostatní z nabídky panelu Vrstvy nebo klepněte se stisknutou klávesou Alt na ikonu oka u vrstvy, kterou chcete nechat zobrazenou. Nebo zvolte Objekt > Skrýt > Ostatní vrstvy, abyste skryli všechny vrstvy kromě té vrstvy, která obsahuje vybraný objekt nebo skupinu.
- Chcete-li zobrazit všechny objekty, zvolte Objekt > Zobrazit vše. Všechny dříve skryté objekty se zobrazí. Všechny dříve vybrané objekty budou vybrané.

- Chcete-li zobrazit všechny vrstvy a podvrstvy, vyberte Zobrazit všechny vrstvy z nabídky panelu Vrstvy. Tento příkaz zobrazí pouze skryté vrstvy, skryté objekty se nezobrazí.
- Chcete-li zobrazit všechny objekty ve skupině, vyberte odemknutý a viditelný objekt ve skupině. Podržte Shift+Alt a zvolte Objekt > Zobrazit vše.


Poznámka: Když jste v izolovaném režimu, příkazy Zobrazit vše a Skrýt nejsou dostupné.

Viz také

„Panel Vrstvy – přehled“ na stránce 203

Odstranění objektů

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte objekty a pak stiskněte klávesu Backspace (Windows) nebo Delete.
- Vyberte objekty a pak zvolte Úpravy > Odstranit nebo Úpravy > Vymout.
- V panelu Vrstvy vyberte položky, které chcete odstranit, a pak klepněte na ikonu Odstranit . Nebo v panelu Vrstvy přetáhněte název položky na ikonu Odstranit v panelu nebo zvolte Odstranit „název vrstvy“ z nabídky panelu Vrstvy.

Když odstraníte vrstvu, odstraní se také všechny kresby, které jsou v této vrstvě. Pokud například odstraníte vrstvu, která obsahuje podvrstvy, skupiny, cesty a ořezové sady, odstraní se spolu s vrstvou všechny tyto prvky.

Poznámka: Dokument musí obsahovat alespoň jednu vrstvu. Pokud má dokument pouze jednu vrstvu, ikona Odstranit a příkaz Odstranit nejsou dostupné.

Viz také

„Panel Vrstvy – přehled“ na stránce 203

Překrývání objektů

Určení, kam se přidají nové objekty v pořadí překrývání

Illustrator vrství objekty přes sebe v pořadí, ve kterém byly nakresleny. Pořadí vrstvení objektů na sebe určuje způsob jejich zobrazení, když se překrývají. Pořadí překrývání objektů v kresbě (také nazývané *pořadí vykreslování*) můžete kdykoliv změnit buď pomocí panelu Vrstvy nebo pomocí příkazů v nabídce Objekt > Uspořádat.

1 V panelu Vrstvy proveďte libovolný z následujících úkonů:

- Klepněte na název objektu, nad který chcete přidat nový objekt.
- Chcete-li přidat nový objekt nad vrstvu nebo skupinu, klepněte na název vrstvy nebo skupiny.



Klepněte se stisknutými klávesami Alt+Ctrl (Windows) nebo Alt+Apple (Mac OS) kdekoli v seznamu vrstev a zapište název nebo číslo vrstvy, kterou chcete vybrat. (Můžete například napsat 30, chcete-li přejít na vrstvu 30.)

Změna pořadí překrývání pomocí panelu Vrstvy

Pořadí překrývání objektů odpovídá hierarchii položek v panelu Vrstvy. Kresba nahoře v panelu Vrstvy je v pořadí překrývání vpředu, zatímco kresba dole v panelu Vrstvy je v pořadí překrývání vzadu. Ve vrstvě se objekty také překrývají hierarchicky. Způsob, jak se zobrazí vzájemně se překrývající objekty, můžete určit vytvořením více vrstev v kresbě.

1 Proveďte libovolný z následujících úkonů:

- Přetáhněte název položky a uvolněte tlačítko myši, až se černé označení místa vložení zobrazí v požadované poloze. Černé označení místa vložení se zobrazuje buď mezi dvěma položkami v panelu nebo na levém a pravém okraji vrstvy nebo skupiny. Položky, které uvolníte nad vrstvou nebo skupinou, se přemístí nad všechny ostatní objekty v této položce.
- Klepněte do sloupce výběru položky (mezi tlačítkem cíle a posuvníkem), přetáhněte čtvereček barvy výběru na čtvereček barvy výběru jiné položky a uvolněte tlačítko myši. Když přetáhnete čtvereček barvy výběru na objekt, položka se přesune nad tento objekt; když ho přetáhnete na vrstvu nebo skupinu, položka se přemístí nad všechny ostatní objekty v této vrstvě nebo skupině.
- Chcete-li obrátit pořadí položek v panelu Vrstvy, podržte klávesu Ctrl (Windows) nebo Apple (Mac OS) a klepněte na názvy položek, jejichž pořadí chcete obrátit. Položky musí být na stejné úrovni v hierarchii vrstev. Můžete například vybrat dvě vrstvy nejvyšší úrovně, ale nemůžete vybrat dvě cesty, které jsou v různých vrstvách. Pak vyberte Obrátit pořadí z nabídky panelu Vrstvy.

Poznámka: Do nejvyšší polohy v panelu Vrstvy nemůžete přesunout cestu, skupinu nebo souhrnný prvek – zcela nahoře v hierarchii vrstev mohou být pouze vrstvy.

Viz také

„Panel Vrstvy – přehled“ na stránce 203

Změna pořadí překrývání pomocí příkazů

- 1 Proveďte libovolný z následujících úkonů:
 - Chcete-li přemístit objekt do horní nebo spodní polohy v jeho skupině nebo vrstvě, vyberte objekt, který chcete přemístit, a zvolte Objekt > Uspořádat > Zcela dopředu nebo Objekt > Uspořádat > Zcela dozadu.
 - Chcete-li objekt posunout o jeden objekt dopředu nebo dozadu v pořadí překrývání, vyberte objekt, který chcete posunout, a zvolte Objekt > Uspořádat > Posunout dopředu nebo Objekt > Uspořádat > Posunout dozadu.


Duplikování objektů

Duplikování objektů přetažením

- 1 Vyberte jeden nebo více objektů.
- 2 Vyberte nástroj pro výběr, přímý výběr nebo výběr skupiny.
- 3 Se stisknutou klávesou Alt přetáhněte výběr (ale ne táhlo jeho ohraničovacího rámečku).

Duplikování objektů pomocí panelu Vrstvy

Pomocí panelu Vrstvy můžete rychle duplikovat objekty, skupiny a celé vrstvy.

- 1 V panelu Vrstvy vyberte položky, které chcete duplikovat.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Z nabídky panelu Vrstvy zvolte Duplikovat „název vrstvy“.
 - Přetáhněte položku v panelu Vrstvy na tlačítko Nová vrstva  dole v panelu.
 - Začněte táhnout položku do nové polohy v panelu Vrstvy, a pak podržte klávesu Alt. Uvolněte tlačítko myši, když je indikátor v poloze, kam chcete umístit duplikovanou položku. Pokud uvolníte tlačítko myši, když indikátor ukazuje na vrstvu nebo skupinu, přidá se duplikovaná položka nahoru do vrstvy nebo skupiny. Pokud uvolníte tlačítko myši, když je indikátor mezi položkami, přidá se duplikovaná položka do určené polohy.

Duplikování výběrů pomocí přetažení


Pro přenášení výběrů mezi souborem Illustratoru a dalším softwarem Adobe, jako je Adobe Photoshop, Adobe GoLive a Adobe InDesign, můžete použít schránku. Schránka je zvláště užitečná při kopírování cest, protože cesty se kopírují do schránky jako popisy v jazyce PostScript. Kresba zkopírovaná do schránky se do většiny aplikací vkládá ve formátu PICT. Některé aplikace ale použijí PDF verzi (například Adobe InDesign) nebo verzi AICB. PDF zachovává průhlednost; pro AICB můžete určit, zda chcete zachovat celkový vzhled výběru nebo zkopírovat výběr jako sadu cest (to může být užitečné ve Photoshopu).

Chcete-li určit předvolby kopírování, zvolte Úpravy > Předvolby > Zpracování souborů a schránka (Windows) nebo Illustrator > Předvolby > Zpracování souborů a schránka (Mac OS). Vyberte PDF, AICB nebo obě tyto volby. Když vyberete AICB, vyberte Zachovat cesty, chcete-li vypustit všechny efekty průhlednosti v kopírovaných kresbách nebo vyberte Zachovat vzhled a přetisky, chcete-li sloučit průhlednosti a zachovat vzhled kopírované kresby a přetiskované objekty.

Přetažení kresby do dokumentu Photoshopu

- 1 Vyberte kresbu, kterou chcete zkopírovat.
- 2 Otevřete dokument Photoshopu, do kterého chcete výběr zkopírovat.
- 3 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li zkopírovat kresbu do Photoshopu jako bitmapový obraz, přetáhněte výběr do okna Photoshopu, a když se objeví černý obrys, uvolněte tlačítko myši. Chcete-li umístit výběr doprostřed obrazu Photoshopu, podržte Shift před přetažením výběru. Standardně se vybrané objekty kopírují jako bitmapové obrazy do aktivní vrstvy.
 - Chcete-li vektorovou kresbu zkopírovat do Photoshopu jako cesty, podržte Ctrl (Windows) nebo Apple (Mac OS) a přetáhněte výběr do dokumentu Photoshopu. Když uvolníte tlačítko myši, výběr se změní na cestu Photoshopu.

Přetažení kresby z Photoshopu do Illustratoru

- 1 Otevřete dokument Photoshopu, ze kterého chcete kopírovat.
- 2 Vyberte kresbu, kterou chcete zkopírovat.
- 3 Vyberte nástroj pro přemístění  a přetáhněte výběr z Photoshopu do souboru Illustratoru.

Přetažení kresby na plochu (pouze Mac OS)

- 1 Vyberte kresbu, kterou chcete zkopírovat.
- 2 Přetáhněte výběr na pracovní plochu.

Výběry se na plochu kopírují jako obrazové výstřižky, které pak lze přetáhnout do požadovaného dokumentu. Obrazové výstřižky se převedou do formátu PICT, když je přetáhnete na plochu.

Posunutí duplikovaných objektů

Pomocí příkazu nebo efektu Odsazená cesta můžete vytvořit kopii vybraného objektu, odsazenou o určenou vzdálenost. Posunutí objektů je užitečné, když chcete vytvořit soustředné tvary nebo více kopií objektu s pravidelnými odstupy.

Cestu objektu můžete odsadit vzhledem k původní cestě pomocí příkazu Odsazená cesta z nabídky Efekt. Tento efekt je užitečný při převodu objektu mřížky na normální cestu. Pokud jste například uvolnili obálku nebo chcete převést tvar mřížky pro použití v jiné aplikaci, aplikujte příkaz Odsazená cesta s hodnotou odsazení 0, a pak odstraňte tvar mřížky. Pak můžete upravit zbylou cestu.

Viz také

„O efektech a filtrech“ na stránce 345

„Vytažení objektu“ na stránce 144

Posunutí objektů pomocí příkazu Odsazená cesta

- 1 Vyberte jeden nebo více objektů.
- 2 Zvolte Objekt > Cesta > Odsazená cesta.
- 3 Zadejte vzdálenost odsazení, typ navázání čar a limit úkosu.
- 4 Klepněte na OK.

Posunutí objektů pomocí efektu Odsazená cesta

- 1 Vyberte jeden nebo více objektů.
- 2 Zvolte Efekt > Cesta > Odsazená cesta.
- 3 Zadejte vzdálenost odsazení, typ navázání čar a limit úkosu.
- 4 Klepněte na OK.

Kapitola 8: Změna tvaru objektů


Použitím nástrojů a příkazů nebo aplikováním filtrů, efektů a masek můžete v Adobe Illustratoru snadno modifikovat velikost nebo tvar objektů. Můžete také snadno vytvářet 3D objekty.

Transformace objektů

Transformace

Transformování zahrnuje přemístění, otočení, zrcadlení, změnu měřítka a zkosení objektů. Objekty můžete transformovat pomocí panelu Transformace, příkazů Objekt > Transformovat a specializovaných nástrojů. Mnoho typů transformací můžete také provádět pomocí tažení ohraničovacího rámečku výběru.

Někdy můžete chtít zopakovat nějakou transformaci vícekrát, zejména když přitom objekty kopírujete. Příkaz Transformovat znovu v nabídce Objekt umožňuje opakovat posunutí, změnu velikosti, otočení, zrcadlení nebo zkosení kolikrát potřebujete, dokud neprovedete jinou transformaci.

 *K zobrazení současných rozměrů a umístění výběru během jeho transformace použijte panel Informace.*

Video o změně velikosti, zkosení a natočení objektů najdete na www.adobe.com/go/vid0040_cz.

Viz také

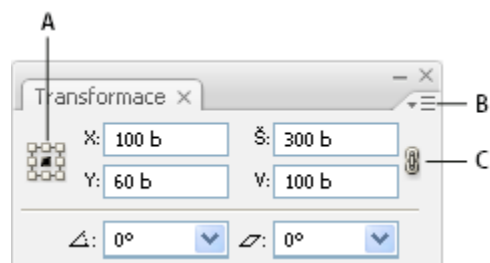
„Panel Transformace – přehled“ na stránce 213

Panel Transformace – přehled

V panelu Transformace (Okna > Transformace) se zobrazují informace o poloze, velikosti a orientaci jednoho nebo více vybraných objektů. Zadáním nových hodnot můžete změnit vybrané objekty, jejich výplň vzorkem, nebo obojí. Také můžete změnit vztahný bod pro transformaci a zamknout proporce objektu.

Všechny hodnoty v panelu se vztahují k ohraničovacím rámečkům objektů, s výjimkou hodnot X a Y, které se vztahují k vybranému vztahnému bodu.

Poznámka: Ikona umístění vztahného bodu v panelu Transformace určuje vztahný bod objektu pouze v případě, když transformujete objekt změnou hodnot v panelu. Ostatní metody transformace (například použití nástroje změna velikosti) používají jako vztahný bod středový bod objektu nebo umístění ukazatele.



Panel Transformace

A. Ikona umístění vztahného bodu B. Nabídka panelu C. Ikona zamknutí proporcí

Transformace vzorků objektu

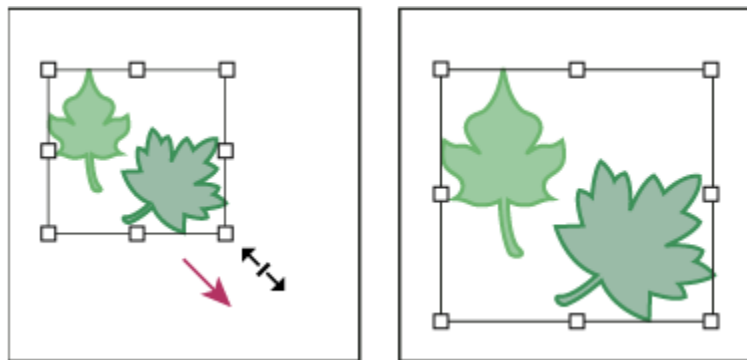
Při přesouvání, otáčení, zrcadlení, změně měřítka nebo zkosení objektu vyplněného vzorkem můžete transformovat pouze objekt, pouze vzorek nebo objekt i vzorek. Když provedete transformaci vzorku výplně objektu, všechny vzorky, které následně aplikujete na tento objekt, budou transformované stejným způsobem.

- Chcete-li určit způsob transformace vzorku, když používáte panel Transformace, vyberte volbu z nabídky panelu: Transformovat pouze objekt, Transformovat pouze vzorek nebo Transformovat obojí.
- Chcete-li určit způsob transformování vzorku, když používáte příkaz transformace, nastavte volby Objekty a Vzorky v příslušném dialogovém okně. Vyberte například Vzorky a odznačte Objekty, pokud chcete transformovat vzorek, ale ne objekt.
- Chcete-li transformovat vzorky, ale ne objekty, když používáte transformační nástroj, stiskněte při tažení klávesu tilda (~). Při tažení se zdá, že se transformují hranice objektu, ale po uvolnění tlačítka myši se hranice vrátí do původní podoby a transformovaný zůstane pouze vzorek.
- Chcete-li zabránit transformování vzorků při používání transformačních nástrojů, zvolte Úpravy > Předvolby > Všeobecné (Windows) nebo Illustrator > Předvolby > Všeobecné (Mac OS) a odznačte volbu Transformovat vzorky.
- Chcete-li vrátit vzorek výplně objektu do původního stavu, vyplňte objekt plnou barvou, a pak znovu vyberte požadovaný vzorek.

Transformace s použitím ohraničovacího rámečku

Když vyberete jeden nebo více objektů nástrojem pro výběr, zobrazí se kolem nich *ohraničovací rámeček*. Pomocí ohraničovacího rámečku můžete objekty snadno přemísťovat, otáčet, duplikovat, zvětšovat a zmenšovat tažením objektu nebo jednoho z táhel (prázdných čtverečků na ohraničovacím rámečku).

- Chcete-li ohraničovací rámeček skrýt, zvolte Zobrazení > Skrýt ohraničovací rámeček.
- Chcete-li ohraničovací rámeček zobrazit, zvolte Zobrazení > Zobrazit ohraničovací rámeček.
- Chcete-li obnovit orientaci ohraničovacího rámečku po jeho otočení, zvolte Objekt > Transformovat > Obnovit ohraničovací rámeček.



Vybrané objekty před (vlevo) a po (vpravo) změně velikosti pomocí ohraničovacího rámečku

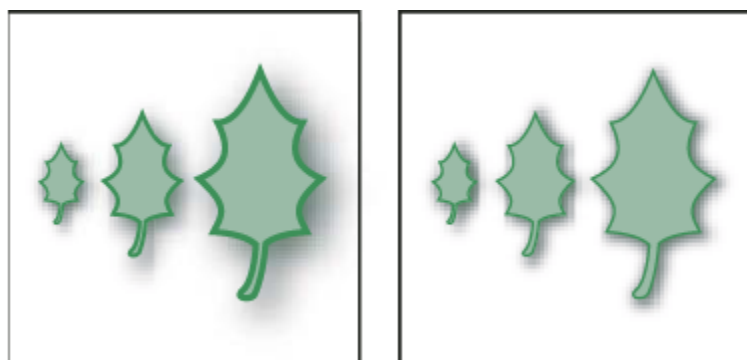
Změna velikosti, zkosení a deformování objektů

Změna velikosti objektů

Změnou velikosti objektu ho zvětšíte nebo zmenšíte vodorovně (podél osy x), svisle (podél osy y) nebo v obou směrech. Objekty se zvětšují nebo zmenšují vzhledem ke vztažnému bodu, který se liší podle zvolené metody změny velikosti. Pro většinu metod změny velikosti můžete změnit výchozí vztažný bod, a také můžete zamknout proporce objektu.

Měřítka tahů a efektů se standardně při změně velikosti objektů nemění. Chcete-li změnit velikost tahů a efektů, zvolte Úpravy > Předvolby > Všeobecné (Windows) nebo Illustrator > Předvolby > Všeobecné (Mac OS) a vyberte Měnit tahy a efekty. Pokud chcete

v jednotlivých případech zvolit, zda se změní velikost tahů a efektů, použijte ke změně velikosti objektů panel Transformace nebo příkaz Změnit velikost.






S volbou *Měnit tahy a efekty* se změní velikost objektu, efektu vržený stín a tahu (vlevo); když je tato volba vypnutá, změní se pouze velikost objektu (vpravo).

Viz také


„Transformace s použitím ohraničovacího rámečku“ na stránce 214

Změna velikosti objektů nástrojem změna velikosti

- 1 Vyberte jeden nebo více objektů.
- 2 Vyberte nástroj změna velikosti .
- 3 Proveďte libovolný z následujících úkonů:
 - Chcete-li změnit velikost od středového bodu objektu, táhněte kdekoli v okně dokumentu, dokud objekt nemá požadovanou velikost.
 - Chcete-li změnit velikost od jiného vztažného bodu , klepněte na místo v okně dokumentu, kam chcete umístit vztažný bod, přesuňte kurzor mimo vztažný bod, a pak táhněte dokud objekt nemá požadovanou velikost.
 - Chcete-li při změně velikosti zachovat proporce objektu, podržte Shift při diagonálním tažení.
 - Chcete-li změnit velikost objektu podle jedné osy, podržte Shift a táhněte svisle nebo vodorovně.

 *Táhněte-li dále od vztažného bodu, můžete změnu velikosti ovládat přesněji.*

Změna velikosti objektů s použitím ohraničovacího rámečku



- 1 Vyberte jeden nebo více objektů.
- 2 Vyberte nástroj pro výběr nebo nástroj libovolná transformace .
- 3 Táhněte za táhlo ohraničovacího rámečku, dokud nebude mít objekt požadovanou velikost. Objekty mění velikost relativně vzhledem k protilehlému táhlu ohraničovacího rámečku.
- 4 Chcete-li určit způsob změny velikosti, proveďte libovolné z následujících úkonů:
 - Chcete-li zachovat proporce objektu, podržte při tažení stisknutou klávesu Shift.
 - Chcete-li změnit velikost od středového bodu objektu, podržte při tažení stisknutou klávesu Alt.


Změna velikosti objektů na určitou šířku a výšku

- 1 Vyberte jeden nebo více objektů.

2 V panelu Transformace zadejte novou hodnotu do textového pole Šířka (Š), Výška (V) nebo do obou.

Chcete-li určit způsob změny velikosti, proveďte před zadáním hodnoty libovolné z následujících úkonů:


- Chcete-li zachovat proporce objektu, klepněte na tlačítko zamknutí proporcí .
- Chcete-li změnit vztažný bod pro změnu velikosti, klepněte na bílý čtvereček v ikoně umístění vztažného bodu .
- Chcete-li spolu s velikostí objektu změnit i vytažené cesty a efekty se vztahem k velikosti, vyberte Měnit tahy a efekty z nabídky panelu.

 Můžete také zachovat proporce tak, že zadáte hodnotu do pole Š nebo V, pak podržíte stisknutou klávesu Ctrl (Windows) nebo Apple (Mac OS) a stisknete Enter.

Změna velikosti objektů o určitá procenta

1 Vyberte jeden nebo více objektů.

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li změnit velikost ze středu, zvolte Objekt > Transformovat > Změnit velikost nebo poklepejte na nástroj změna velikosti .
- Chcete-li změnit velikost od jiného vztažného bodu, vyberte nástroj změna velikosti a se stisknutou klávesou Alt klepněte v okně dokumentu v místě, kde chcete umístit vztažný bod.

3 V dialogovém okně Změna velikosti proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li zachovat proporce objektu, vyberete Rovnoměrně a zadejte procenta do textového pole Velikost.
- Chcete-li změnit výšku a šířku nezávisle, vyberte Nerovnoměrně a zadejte procenta do textových polí Vodorovně a Svisle. Faktory změny velikosti se aplikují od vztažného bodu a mohou být kladné nebo záporné.

4 Chcete-li spolu s velikostí objektu změnit i vytažené cesty a efekty se vztahem k velikosti, vyberte Měnit tahy a efekty.

5 Pokud objekty obsahují výplň vzorkem, vyberte Vzorky, abyste změnili velikost vzorku. Odznačte Objekty, pokud chcete změnit pouze velikost vzorku, ale ne objektů.

6 Klepněte na OK nebo klepněte na Kopírovat, abyste změnili velikost kopie objektů.

Změna velikosti více objektů

1 Vyberte objekty.

2 Zvolte Objekt > Transformovat > Transformovat jednotně.


3 Nastavte procenta pro vodorovnou a svislou změnu velikosti v sekci Změna velikosti v dialogovém okně.

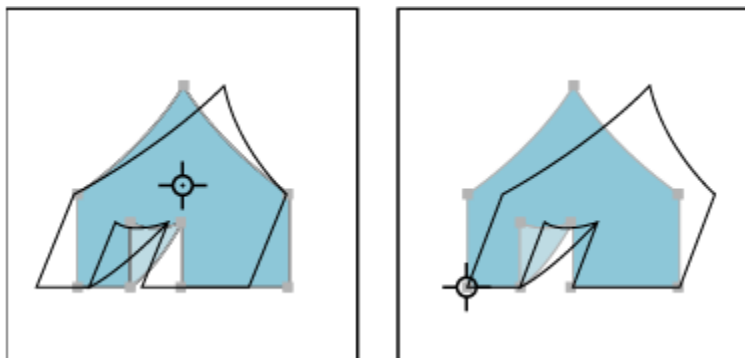
4 Chcete-li změnit vztažný bod, klepněte na bílý čtvereček v ikoně umístění vztažného bodu .

5 Klepněte na OK nebo klepněte na Kopírovat, abyste změnili velikost kopií jednotlivých objektů.

Zkosení objektů

Zkosení objekt nakloní neboli zkosí podle vodorovné nebo svislé osy nebo pod určeným úhlem vzhledem k určené ose. Objekty se zkosí vzhledem ke vztažnému bodu, který se liší v závislosti na zvolené metodě zkosení, a pro většinu metod zkosení ho můžete změnit. Při zkosení můžete zamknout jeden rozměr objektu a můžete zkosit jeden objekt nebo více objektů současně.

 Zkosení je užitečné při vytváření vržených stínů.





Zkosení objektu vzhledem ke středu (vlevo) a zkosení vzhledem k uživatelem definovanému vztažnému bodu (vpravo).


Viz také

„Panel Transformace – přehled“ na stránce 213


Zkosení objektů nástrojem zkosení

- 1 Vyberte jeden nebo více objektů.
- 2 Vyberte nástroj zkosení .
- 3 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li zkosit ze středu objektu, táhněte kdekoliv v okně dokumentu.
 - Chcete-li zkosit z jiného vztažného bodu , klepněte v okně dokumentu na místo, kam chcete umístit vztažný bod, přesuňte kurzor mimo vztažný bod, a pak táhněte, dokud objekt nemá požadovaný sklon.
 - Chcete-li objekt zkosit podél svislé osy, táhněte kdekoliv v okně dokumentu směrem nahoru nebo dolů. Chcete-li zachovat původní šířku objektu, podržte Shift.
 - Chcete-li objekt zkosit podél vodorovné osy, táhněte kdekoliv v okně dokumentu směrem doleva nebo doprava. Chcete-li zachovat původní výšku objektu, podržte Shift.


Zkosení objektů příkazem Zkosit


- 1 Vyberte jeden nebo více objektů.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li zkosit ze středu, zvolte Objekt > Transformovat > Zkosit nebo poklepejte na nástroj zkosení.
 - Chcete-li zkosit z jiného vztažného bodu, vyberte nástroj zkosení  a se stisknutou klávesou Alt klepněte v okně dokumentu v místě, kde chcete umístit vztažný bod.
- 3 V dialogovém okně Zkosení zadejte úhel zkosení od -359 do 359. Úhel zkosení udává míru zešikmení aplikovaného na objekt ve směru hodinových ručiček a vztahuje se k čáře, která je kolmá na osu zkosení.
- 4 Vyberte osu, podél které se objekt zkosí.
Pokud jste zvolili natočenou osu, zadejte hodnotu mezi -359 a 359 vzhledem k vodorovné ose.
- 5 Pokud objekt obsahuje výplň vzorkem, vyberte Vzorky, abyste posunuli také vzorek. Odznačte Objekty, chcete-li posunout pouze vzorek, ale ne objekty.
- 6 Klepněte na OK nebo klepněte na Kopírovat, abyste zkosili kopie objektů.

Zkosení objektů nástrojem libovolná transformace

- 1 Vyberte jeden nebo více objektů.
- 2 Vyberte nástroj libovolná transformace .
- 3 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li zkosit podél svislé osy objektu, začněte táhnout levé střední nebo pravé střední táhlo ohraničovacího rámečku, a pak při tažení nahoru nebo dolů podržte Ctrl+Alt (Windows) nebo Alt+Apple (Mac OS). Můžete také podržet Shift, abyste zachovali původní šířku objektu.
 - Chcete-li zkosit podél vodorovné osy objektu, začněte táhnout horní prostřední nebo dolní prostřední táhlo ohraničovacího rámečku, a pak při tažení doprava nebo doleva podržte Ctrl+Alt (Windows) nebo Alt+Apple (Mac OS). Můžete také podržet Shift, abyste zachovali původní výšku objektu.

Zkosení objektů pomocí panelu Transformace

- 1 Vyberte jeden nebo více objektů.
- 2 V panelu Transformace zadejte hodnotu do textového pole Zkosení.
Chcete-li změnit vztažný bod, klepněte na bílý čtvereček v ikoně umístění vztažného bodu  před tím, než zadáte hodnotu.

 Panel Transformace můžete také vyvolat klepnutím na X, Y, Š nebo V v ovládacím panelu.

Deformování objektů


Objekty můžete deformovat pomocí nástroje libovolná transformace nebo nástroje zkपालnění. Použijte nástroj libovolná transformace, když chcete deformovat libovolně; použijte nástroj zkपालnění, pokud chcete využít specifické přednastavené deformace, například zkroucení, vypuštění nebo zvrásnění.

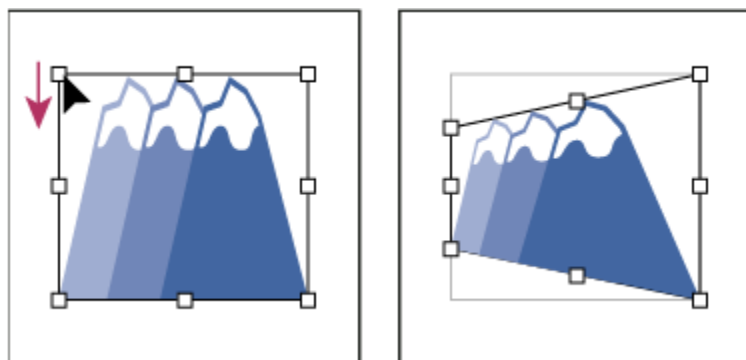
Viz také

„Transformace s použitím ohraničovacího rámečku“ na stránce 214

„Změna tvaru objektů pomocí efektů“ na stránce 236

Deformování objektů nástrojem libovolná transformace

- 1 Vyberte jeden nebo více objektů.
- 2 Vyberte nástroj libovolná transformace .
- 3 Začněte táhnout rohové táhlo ohraničovacího rámečku (ne postranní táhlo), a pak proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Podržte klávesu Ctrl (Windows) nebo Apple (Mac OS), až dosáhnete požadované deformace.
 - Podržte klávesy Shift+Alt+Ctrl (Windows) nebo Shift+Alt+Apple (Mac OS), chcete-li deformovat perspektivně.



Perspektivní deformace

Deformování objektů nástrojem zkपालnění

Nástroje zkपालnění nemůžete použít na připojené soubory nebo objekty, které obsahují text, grafy nebo symboly.

- 1 Vyberte nástroj zkपालnění a klepněte nebo táhněte nad objekty, které chcete deformovat.
- 2 (Volitelně) Chcete-li omezit deformaci na určité objekty, vyberte tyto objekty před použitím nástroje.
- 3 (Volitelně) Chcete-li změnit velikost kurzoru nástroje a nastavit další volby nástroje, poklepejte na nástroj zkपालnění a určete následující volby:

Šířka a Výška Určují velikost kurzoru nástroje.

Úhel Určuje orientaci kurzoru nástroje.

Intenzita Určuje rychlost změny pro deformaci. Vyšší hodnoty odpovídají rychlejším změnám.

Použit tlakové pero Použijte místo hodnoty Intenzita vstup z tabletu nebo pera. Pokud nemáte připojený tlakově citlivý tablet, je tato volba ztlumená.

Složitost (pro nástroje vroubkování, krystalizace a zkrabacení) Určuje, jak těsně jsou výsledky určité stopy rozmístěny podél obrysu objektu. Tato volba úzce souvisí s hodnotou Detaily.

Detaily Určuje rozestupy mezi body přidanými k obrysu objektu (vyšší hodnoty umístí body blíže k sobě).

Zjednodušit (pro nástroje pokřivení, zkroucení, vypuštění a nafouknutí) Určuje, nakolik chcete redukovat nadbytečné body, které podstatně neovlivňují celkový vzhled tvaru.

Rychlost zkroucení (pouze nástroj zkroucení) Určuje rychlost, kterou se aplikuje zkroucení. Zadejte hodnotu mezi -180° a 180° . Záporné hodnoty zkroutní objekt ve směru hodinových ručiček, kladné proti směru hodinových ručiček. Objekt se zkroutní rychleji s hodnotami, které jsou blíží k -180° nebo ke 180° . Aby bylo zkroucení pomalé, zadejte rychlost blízkou 0° .

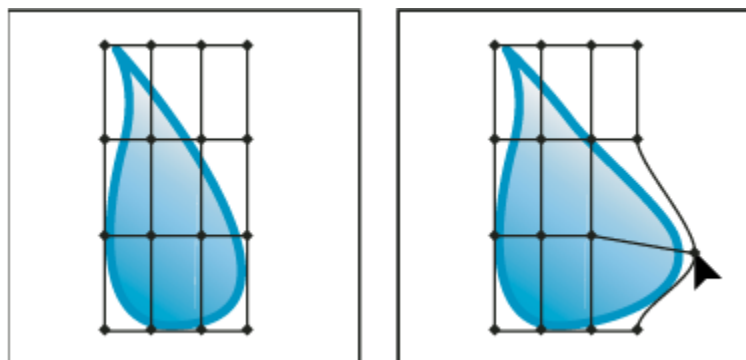
Vodorovně a Svisle (pouze nástroj zkrabacení) Určuje, jak daleko od sebe se umísťují řídicí body.

Štětec ovlivňuje kotevní body, Štětec ovlivňuje vnitřní tangenciální vodiče nebo Štětec ovlivňuje vnější tangenciální vodiče (pro nástroje vroubkování, krystalizace a zkrabacení). Povolují, aby stopa nástroje změnila tyto vlastnosti.

Změna tvaru s použitím obálek

O obálkách

Obálky jsou objekty, které deformují nebo mění tvar vybraných objektů. Můžete vytvořit obálku z objektů na kreslicí ploše nebo můžete použít jako obálku přednastavený tvar pokřivení nebo mřížku. Obálky můžete použít na libovolný objekt s výjimkou grafů, vodiček nebo připojených objektů.



Obálka s mřížkou




Obálka vytvořená z jiného objektu

V panelu Vrstvy se obálky zobrazují jako <Obálka>. Když aplikujete obálku, můžete i nadále upravovat původní objekty. Obálku můžete také kdykoliv upravit, odstranit nebo rozdělit. Můžete upravit tvar obálky nebo objekt s obálkou, ale ne obojí najednou.

Deformace objektů pomocí obálky

- 1 Vyberte jeden nebo více objektů.
- 2 Vytvořte obálku jednou z následujících metod:
 - Chcete-li pro obálku použít přednastavený tvar pokřivení, zvolte Objekt > Deformace obálkou > Vytvořit s pokřivením. V dialogovém okně Volby pokřivení vyberte styl pokřivení a nastavte volby.
 - Chcete-li vytvořit obálku s obdélníkovou mřížkou, zvolte Objekt > Deformace obálkou > Vytvořit s mřížkou. V dialogovém okně Mřížka obálky nastavte počet řádků a sloupců.
 - Chcete-li použít objekt jako tvar obálky, zajistěte, aby vybraný objekt byl nahoře v pořadí překrývání. Pokud tomu tak není, použijte panel Vrstvy nebo příkaz Uspořádat a posuňte ho nahoru, a znovu vyberte všechny objekty. Pak zvolte Objekt > Deformace obálkou > Vytvořit s horním objektem.
- 3 Změňte tvar obálky libovolnými z následujících úkonů:
 - Přetáhněte libovolný kotevní bod na obálce nástrojem pro přímý výběr nebo nástrojem mřížka.
 - Chcete-li odstranit kotevní body v mřížce, vyberte kotevní bod buď nástrojem pro přímý výběr nebo nástrojem mřížka a pak stiskněte Delete.
 - Chcete-li do mřížky přidat kotevní body, klepněte na mřížku nástrojem mřížka.

 *Chcete-li na obálku aplikovat tah nebo výplň, použijte panel Vzhled.*


Viz také

„Změna tvaru objektů pomocí efektů“ na stránce 236

„Volby obálky“ na stránce 221

Úpravy obsahu obálky

1 Vyberte obálku a proveďte jeden z následujících úkonů:


- Klepněte na tlačítko Upravit obsah  v ovládacím panelu.
- Zvolte Objekt > Deformace obálkou > Upravit obsah.

***Poznámka:** Pokud se vaše obálka skládá ze seskupených cest, klepněte na trojúhelník vlevo od položky <Obálka> v panelu Vrstvy, abyste zobrazili a nastavili jako cíl cestu, kterou chcete upravit.*

2 Upravte ji podle potřeby.

***Poznámka:** Když změníte obsah obálky, obálka se posune, aby se výsledek znovu vystředil podle původního obsahu.*

3 Chcete-li vrátit objekt do stavu s obálkou, proveďte jeden z následujících úkonů:

- Klepněte na tlačítko Upravit obálku  v ovládacím panelu.
- Zvolte Objekt > Deformace obálkou > Upravit obálku.


Viz také

„Volby obálky“ na stránce 221

Obnovení obálky

1 Vyberte obálku.

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:


- Chcete-li obálku obnovit nebo přepnout na přednastavený styl pokřivení, zvolte nový styl pokřivení a nastavte volby v ovládacím panelu. Pokud chcete, klepněte na tlačítko Volby obálky , abyste otevřeli dialogové okno a nastavili další volby.
- Chcete-li obnovit nebo přepnout na obálku s mřížkou, zvolte Objekt > Deformace obálkou > Obnovit s mřížkou. Určete počet rádků a sloupců mřížky. Vyberte Zachovat tvar obálky, abyste zachovali tvar pokřivení beze změny.

Odstranění obálky

Obálku můžete odstranit tak, že ji buď uvolníte nebo rozdělíte. Uvolněním objektu s obálkou se vytvoří dva samostatné objekty: objekt v jeho původním stavu a tvar obálky. Rozdělením objektu s obálkou se obálka odstraní, ale objekt zůstane v pokřiveném tvaru.

- Chcete-li obálku uvolnit, vyberte ji a zvolte Objekt > Deformace obálkou > Uvolnit.
- Chcete-li obálku rozdělit, vyberte ji a zvolte Objekt > Deformace obálkou > Rozdělit.

Volby obálky

Volby obálky určují, jak se bude kresba deformovat podle obálky. Chcete-li nastavit volby obálky, vyberte objekt s obálkou a klepněte na tlačítko Volby obálky  v ovládacím panelu, nebo zvolte Objekt > Deformace obálkou > Volby obálky.

Vyhlazení Vyhladí rastrové obrazy deformované obálkou. Když nevyberete volbu Vyhlazení, může být deformování rastrových obrazů rychlejší.

Zachovat tvar s použitím Určí, jak rastrové obrazy zachovají svůj tvar, když jsou deformované nepravoúhlou obálkou. Vyberte Ořezová maska, chcete-li na rastrový obraz použít ořezovou masku, nebo Průhlednost, chcete-li na rastrový obraz aplikovat alfa kanál.

Věrnost Určuje, jak přesně se má objekt přizpůsobit tvaru obálky. Zvýšení hodnoty Věrnost může přidat na deformované cesty více bodů a prodloužit čas potřebný k deformování objektů.

Deformovat vzhled Deformuje atributy vzhledu (například aplikované efekty nebo grafické styly) společně s tvarem objektu.

Deformovat lineární přechody Deformuje lineární přechody společně s tvarem objektu.

Deformovat výplně vzorkem Deformuje výplně vzorkem společně s tvarem objektu.

Poznámka: Pokud rozdělíte obálku s vybranou volbou Deformovat, příslušná vlastnost se rozdělí samostatně.

Kombinování objektů

Metody kombinování objektů

V Illustratoru můžete mnoha způsoby kombinovat vektorové objekty, a tím vytvořit různé tvary. Výsledné cesty nebo tvary se liší podle způsobu, který jste použili pro zkombinování cest.

Efekty Cestáře

Efekty Cestáře umožňují zkombinovat více objektů s použitím jednoho z deseti režimů interakce. Když použijete efekt Cestáře, tak na rozdíl od složených tvarů nemůžete upravovat interakce mezi objekty.

Složené tvary

Složené tvary umožňují zkombinovat více objektů a určit, jak mají jednotlivé objekty na sebe vzájemně působit. Složené tvary jsou univerzálnější než složené cesty, protože umožňují čtyři typy vzájemného působení: sečtení, odečtení, průsečík a vyloučení. Navíc se základní objekty nezmění, takže můžete vybrat každý objekt ve složeném tvaru a upravit ho nebo změnit jeho režim interakce.

Složené cesty

Složené cesty umožňují použít objekt k vyříznutí otvoru do jiného objektu. Můžete například vytvořit tvar pneumatiky ze dvou do sebe vnořených kružnic. Když vytvoříte složenou cestu, cesty se chovají jako seskupené objekty. Můžete vybrat jednotlivé objekty nástroji přímý výběr nebo výběr skupiny a pracovat s nimi samostatně; nebo můžete vybrat a upravit zkombinovanou cestu.

Panel Cestář – přehled

Panel Cestář (Okna > Cestář) se používá ke kombinování objektů do nových tvarů.

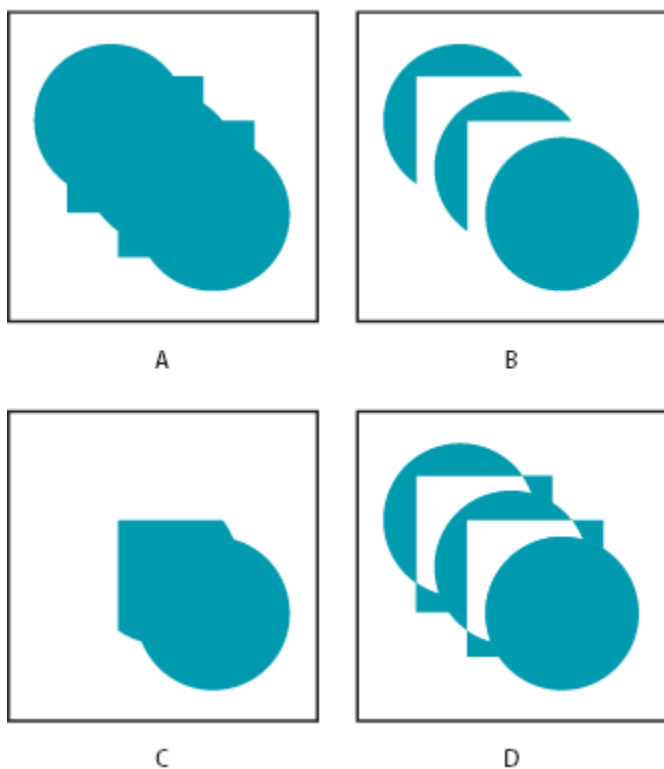
Horní řada tlačítek v panelu, nazývaných režimy tvarů, umožňuje nastavit interakci mezi součástmi složeného tvaru. Můžete zvolit některý z následujících režimů tvaru:

Přidat k oblasti tvaru Přidá plochu součásti ke spodní geometrii.

Odečíst od oblasti tvaru Vyřízne oblast součásti ze spodní geometrie.

Průsečík oblastí tvarů Použije plochu součásti k oříznutí spodní geometrie, jako by to byla maska.

Vyloučit překrývající se oblasti tvarů Použije plochu součástí pro invertování spodní geometrie tak, že se změní vyplněné oblasti na otvory a naopak.



Režimy tvarů

A. Všechny součásti v režimu Přidat B. Režim Odečíst aplikovaný na čtverce C. Režim Průsečík aplikovaný na čtverce D. Režim Vyloučit aplikovaný na čtverce

Spodní řada tlačítek v panelu, nazývaná efekty cestáře, umožňuje vytvářet výsledné kombinace tvarů jedním klepnutím. (Viz „Aplikování efektů Cestáře“ na stránce 223.)

Volby Cestáře

Volby Cestáře můžete nastavit z nabídky panelu Cestář nebo poklepáním na efekt Cestáře v panelu Vzhled.

Přesnost Nastavuje, jak přesné filtry Cestáře počítají cestu objektu. Čím přesnější je výpočet, tím přesnější je výsledná kresba a tím více času je třeba pro vytvoření výsledné cesty.

Odstranit přebytečné body Odstraní nepotřebné body po klepnutí na tlačítko Cestáře.

Rozdělení a Obrys odstraní nevyplněnou kresbu Odstraní všechny nevyplněné objekty ve vybrané kresbě, když klepnete na tlačítko Rozdělit nebo Obrys.

Aplikování efektů Cestáře

Efekty Cestáře umožňují vytvářet nové tvary z překrývajících se objektů. Efekty Cestáře můžete aplikovat pomocí nabídky Efekty nebo panelu Cestář.

- Efekty Cestáře v nabídce Efekty lze aplikovat pouze na skupiny, vrstvy a textové objekty. Po aplikování efektu můžete i nadále vybírat a upravovat původní objekty. K úpravám efektu nebo k jeho odstranění můžete také použít panel Vzhled.

- Efekty Cestáře v panelu Cestář můžete aplikovat na jakoukoli kombinaci objektů, skupin a vrstev. Výsledná kombinace tvaru se vytvoří, když klepnete na tlačítko Cestáře; poté již nelze původní objekty upravovat. Pokud je výsledkem efektu více objektů, automaticky se seskupí dohromady.


Video o používání efektů cestáře a ořezových masek a jak importovat ořezové masky do programu Flash najdete na www.adobe.com/go/vid0057_cz.

Viz také

„Metody kombinování objektů“ na stránce 222

Aplikování efektu Cestáře pomocí nabídky Efekty

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Seskupte objekty, které chcete použít, a vyberte tuto skupinu.
 - Přesuňte objekty, které chcete použít, do samostatné vrstvy a nastavte tuto vrstvu jako cíl.
- 2 Zvolte Efekt > Cestář a zvolte efekt Cestáře.

 *Chcete-li rychle znovu aplikovat stejný efekt Cestáře, zvolte Efekt > Aplikovat [efekt].*

Aplikování efektu Cestáře pomocí panelu Cestář

- 1 Vyberte objekty, na které chcete aplikovat efekt.
Chcete-li aplikovat efekt Cestáře na skupinu nebo vrstvu, nastavte tuto skupinu nebo vrstvu jako cíl.
- 2 V panelu Cestář klepněte na tlačítko cestáře (v dolní řadě), nebo s klávesou Alt klepněte na tlačítko Režim tvaru (v horní řadě).

Přehled efektů Cestáře

Přidat Obkreslí obrysy všech objektů, jako by to byl jeden sloučený objekt. Výsledný tvar převezme atributy vybarvení horního objektu.

Průsečík Obkreslí obrys oblasti, kterou překrývají všechny objekty.

Vyloučit Obkreslí všechny nepřekrývající se plochy objektů a změní překrývající se plochy na průhledné. Kde se překrývá sudý počet objektů, bude překrytí průhledné. Kde se překrývá lichý počet objektů, bude překrytí vyplněné.

Odečíst Odečte přední objekty od objektu nejvíce vzadu. Tento příkaz můžete použít pro vymazání určitých oblastí ilustrace nastavením pořadí překrývání.

Odečíst zadní Odečte zadní objekty od objektu nejvíce vpředu. Tento příkaz můžete použít pro vymazání určitých oblastí ilustrace nastavením pořadí překrývání.

Rozdělit Rozdělí kresbu na vybarvené plošky jejich součástí (*ploška* je oblast nerozdělená segmentem čáry).

Poznámka: Když použijete tlačítko Rozdělit v panelu Cestář, můžete použít nástroj pro přímý výběr nebo nástroj pro výběr skupiny, a manipulovat s výslednými ploškami nezávisle na sobě. Můžete také zvolit, zda chcete při aplikování příkazu Rozdělit odstranit nebo zachovat nevybarvené objekty.

Řezání Odstraní část vyplněného objektu, která je skrytá. Odstraní všechny tahy, a nesloučí objekty, které mají stejnou barvu.

Sloučit Odstraní část vyplněného objektu, která je skrytá. Odstraní všechny tahy a sloučí všechny sousedící nebo překrývající se objekty, vyplněné stejnou barvou.

Oříznutí Rozdělí kresbu na vyplněné plošky součástí, a pak odstraní všechny části obrazu, které jsou mimo hranice nejvrchnějšího objektu. Odstraní také všechny tahy.

Obrys Rozdělí objekt na segmenty jeho čar, neboli *hrany*. Tento příkaz je užitečný při přípravě kresby, pro kterou je potřeba vytvořit přesahy (trapping) pro přetisk objektů. (Viz „Vytvoření přesahu“ na stránce 414.)

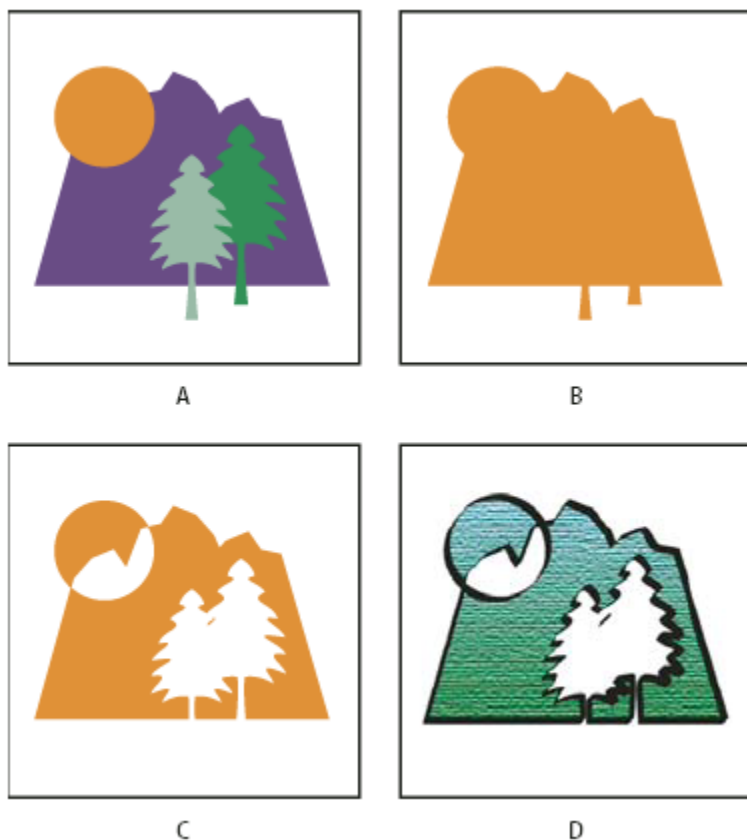
Poznámka: Když použijete tlačítko **Obrys** v panelu **Cestář**, můžete použít nástroj pro přímý výběr nebo nástroj pro výběr skupiny, a manipulovat s jednotlivými hranami nezávisle na sobě. Můžete také zvolit, zda chcete po aplikování příkazu **Obrys** odstranit nebo zachovat nevybarvené objekty.

O složených tvarech

Složený tvar je upravitelná kresba skládající se ze dvou nebo více objektů, které mají přiřazený režim tvaru. Složené tvary usnadňují vytváření složitých tvarů, protože můžete přesně pracovat s režimem tvarů, pořadím překrývání, tvarem, polohou a vzhledem každé použité cesty.

Složené tvary se chovají jako seskupené objekty a zobrazují se v panelu **Vrstvy** jako položky <Složený tvar>. K zobrazení, vybírání a manipulaci s obsahem složeného tvaru – například ke změně pořadí překrývání jeho součástí – můžete použít panel **Vrstvy**. Složky složeného tvaru můžete také vybrat nástrojem pro přímý výběr nebo nástrojem pro výběr skupiny.

Když vytvoříte složený tvar, tento tvar převezme atributy výplně a průhlednosti z nejvrchnější komponenty v režimu **Přidat**, **Průsečík** nebo **Vyloučit**. Pak můžete změnit atributy výplně, stylu nebo průhlednosti složeného tvaru. Illustrator usnadňuje tento proces tím, že automaticky nastaví jako cíl celý složený tvar, když vyberete nějakou jeho část, pokud v panelu **Vrstvy** explicitně nenastavíte jako cíl určitou jeho součást.



Práce se složenými tvary

A. Původní objekty **B.** Vytvořený složený tvar **C.** Individuální režimy tvarů aplikované na jednotlivé komponenty **D.** Styl aplikovaný na celý složený tvar

Práce se složenými tvary

Vytvoření složeného tvaru je proces složený ze dvou částí. Nejdříve vytvoříte složený tvar, ve kterém všechny součásti mají stejný režim tvaru. Pak jednotlivým součástem přiřadíte režimy tvarů, dokud nevytvoříte požadovanou kombinaci ploch tvarů.

Vytvoření složeného tvaru

- 1 Vyberte všechny objekty, které chcete zahrnout do složeného tvaru.


Do složeného tvaru můžete zahrnout cesty, složené cesty, skupiny, jiné složené tvary, prolnutí, text, obálky a pokrvení. Všechny otevřené cesty, které vyberete, se automaticky zavřou.

- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- V panelu Cestář klepněte na tlačítko Režimy tvarů. Všem součástem složeného tvaru se přiřadí režim tvaru, který vyberete.
- Vyberte Vytvořit složený tvar z nabídky panelu Cestář. Všem součástem složeného tvaru se jako výchozí přiřadí režim Přidat.

- 3 Změňte režim tvaru libovolné součásti tak, že ji vyberete nástrojem pro přímý výběr nebo v panelu Vrstvy a klepnete na tlačítko Režim tvaru.

Uvědomte si, že nikdy není potřeba změnit režim součásti zcela vzadu, protože její režim není pro složený tvar podstatný.

 *Abyste zachovali maximální výkon, vytvářejte složité složené tvary vnořením dalších složených tvarů (které obsahují méně než asi 10 součástí) místo toho, abyste použili velké množství samostatných součástí.*

Modifikování složeného tvaru

- 1 Nástrojem pro přímý výběr nebo v panelu Vrstvy vyberte jednotlivou součást složeného tvaru.

- 2 Zvýrazněné tlačítko režimu tvaru v panelu Cestář označuje, který režim je právě aplikovaný na vybranou součást.

Poznámka: Pokud jste vybrali dvě nebo více součástí, které používají různé režimy, objeví se na tlačítkách režimů tvarů otazník.

- 3 V panelu Cestář klepněte na jiné tlačítko režimu tvaru.

Uvolnění a rozdělení složeného tvaru

Uvolnění rozdělí složený tvar zpátky na samostatné objekty. Rozdělení složeného tvaru zachová tvar složeného objektu, ale nebude již možné vybrat jeho jednotlivé součásti.

- 1 Vyberte složený tvar nástrojem pro výběr nebo v panelu Vrstvy.

- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Klepněte na Rozdělit v panelu Cestář.
- Zvolte Rozdělit složený tvar z nabídky panelu Cestář.
Složený tvar se převede na položku <Cesta> nebo <Složená cesta> v panelu Vrstvy, podle použitého režimu tvaru.
- Zvolte Uvolnit složený tvar z nabídky panelu Cestář.

Přenášení složených tvarů mezi Illustratorem a Photoshopem


Vrstvy tvarů a ořezové cesty vrstev (vektorové masky) v Adobe Photoshopu jsou typy složených tvarů. Vrstvy tvarů a ořezové cesty vrstvy můžete importovat do Illustratoru jako složené tvary a dále s nimi pracovat. Můžete také exportovat složené tvary do Photoshopu. Pamatujte si následující pravidla, když používáte složené tvary s Photoshopem:

- Jako vrstvy tvarů se do Photoshopu exportují pouze složené tvary, které jsou na nejvyšší úrovni v hierarchii vrstev.
- Složený tvar vytažený tahem s jinými než oblými spoji nebo s neceločíselnou tloušťkou tahu v bodech se bude při exportu do formátu souboru PSD rastrovat.

O složených cestách

Složená cesta se skládá ze dvou nebo více cest, které jsou vybarvené tak, že tam, kde se překrývají, se objeví díry. Když definujete objekty jako složenou cestu, všechny objekty ve složené cestě převezmou atributy vybarvení a stylu od objektu, který je zcela vzadu v pořadí překrývání.

Složené cesty se chovají jako seskupené objekty a zobrazují se v panelu Vrstvy jako položky <Složená cesta>. Chcete-li vybrat část složené cesty, použijte nástroj pro přímý výběr nebo nástroj pro výběr skupiny. Můžete upravovat tvar jednotlivých součástí složené cesty, ale nemůžete změnit atributy vzhledu, grafické styly nebo efekty pro jednotlivé součásti a v panelu Vrstvy nemůžete pracovat s jednotlivými součástmi samostatně.

 Pokud potřebujete při vytváření složených cest více pružnosti, můžete vytvořit složený tvar a pak ho rozdělit.

Vyseknutí díry do objektu s použitím složené cesty

- 1 Vyberte objekt, který chcete použít jako otvor, a umístěte ho tak, aby překrýval objekt, který chcete vyseknout. To opakujte pro všechny další objekty, které chcete použít jako otvory.
- 2 Vyberte všechny objekty, které chcete zahrnout do složené cesty.
- 3 Zvolte Objekt > Složená cesta > Vytvořit.

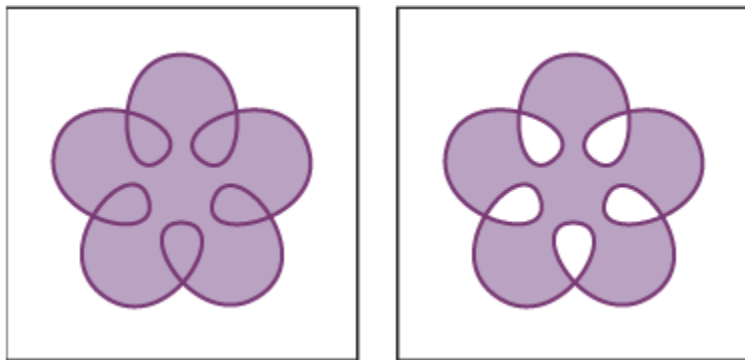
Aplikování pravidel vyplnění na složené cesty

Můžete určit, zda složená cesta je cesta s nenulovým obtočením nebo cesta s pravidlem sudá-lichá.

Pravidlo vyplňování s nenulovým obtočením Používá matematické rovnice k určení, zda je bod vně nebo uvnitř tvaru. Illustrator používá jako výchozí pravidlo s nenulovým obtočením.

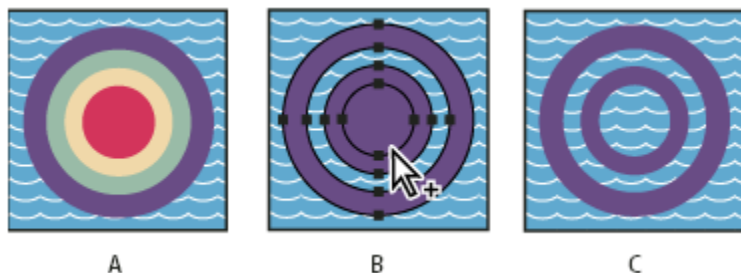
Pravidlo vyplňování sudá-lichá Používá matematické rovnice k určení, zda je bod vně nebo uvnitř tvaru. Toto pravidlo je lépe předvídatelné, protože každá druhá oblast ve složené cestě s pravidlem sudá-lichá je díra, nezávisle na směru cesty. Některé aplikace, například Adobe Photoshop, používá standardně pravidlo sudá-lichá, takže složené cesty importované z těchto aplikací budou používat pravidlo sudá-lichá.

Sebeprotínající cesty jsou cesty, které protínají samy sebe. Pro tyto cesty můžete zvolit buď pravidlo s nenulovým obtočením nebo pravidlo sudá-lichá, v závislosti na požadovaném vzhledu.



Sebeprotínající cesta s pravidlem vyplňování s nenulovým obtočením (vlevo) a s pravidlem vyplňování sudá-lichá (vpravo)

Když vytvoříte složenou cestu s nenulovým obtočením, můžete určit, zda se budou překrývající se cesty zobrazovat s dírami nebo budou vyplněné, když klepnete na tlačítko Obrátit směr cesty v panelu Atributy.



Pravidla vyplňování

A. Čtyři kruhové cesty B. Kruhové cesty vybrané a převedené na složenou cestu C. Po aplikování příkazu Obrátit směr cesty na vnitřní cestu

Změna pravidla vyplňování pro složenou cestu

- 1 Vyberte složenou cestu nástrojem pro výběr nebo v panelu Vrstvy.
- 2 V panelu Atributy klepněte na tlačítko Používat pravidlo vyplňování s nenulovým obtočením nebo na tlačítko Používat pravidlo vyplňování sudá-lichá .

Změna díry ve složené cestě na vyplněnou plochu

- 1 Zajistěte, aby složená cesta používala pravidlo vyplňování s nenulovým obtočením.
- 2 Nástrojem pro přímý výběr vyberte část složené cesty, kterou chcete obrátit. Nevybírejte celou složenou cestu.
- 3 V panelu Atributy klepněte na tlačítko Neobrátit směr cesty nebo na tlačítko Obrátit směr cesty .

Obnovení složené cesty na její původní součásti

- 1 Vyberte složenou cestu nástrojem pro výběr nebo v panelu Vrstvy.
- 2 Zvolte Objekt > Složená cesta > Uvolnit.

Rozřezání a rozdělení objektů

Metody rozřezání, rozdělení a oříznutí objektů

Illustrator nabízí následující způsoby rozřezání, rozdělení a oříznutí objektů:

Rozdělit objekty pod, příkaz Funguje jako vykrajovací forma nebo šablona – podle vybraného objektu se rozřežou ostatní objekty a původní výběr se vypustí. Chcete-li použít tento příkaz, zvolte Objekt > Cesta > Rozdělit objekty pod.

Tlačítko Rozříznout cestu ve vybraných kotevních bodech Rozřízne cestu v kotevním bodě a z jednoho kotevního bodu se stanou dva kotevní body ležící přímo jeden nad druhým. Chcete-li použít toto tlačítko, vyberte jeden nebo více kotevních bodů nástrojem pro přímý výběr a najdete toto tlačítko v ovládacím panelu.

nůž, nástroj Rozřeže objekt podle čáry od ruky, kterou nástrojem nakreslíte. Objekty se rozdělí na vyplněné plošky (*ploška* je oblast, která není rozdělena segmentem čáry).

nůžky, nástroj Rozdělí cestu, grafický rámeček nebo prázdný textový rámeček v kotevním bodě nebo podél segmentu.

Rozdělit na mřížku, příkaz Umožňuje rozdělit jeden nebo více objektů na více pravouhlých objektů, uspořádaných do sloupců a řádků. Můžete přesně nastavit výšku, šířku a velikost mezery mezi řádky a sloupci a rychle vytvořit vodítka pro uspořádání kresby. Chcete-li použít tento příkaz, zvolte Objekt > Cesta > Rozdělit na mřížku.

Složené cesty a složené tvary Umožní použít objekt k vyříznutí otvoru do jiného objektu.

Efekty Cestáře Nabízejí různé způsoby rozdělení a oříznutí překrývajících se objektů.

Ořezové masky Umožňují použít objekt ke skrytí částí jiných objektů.

Viz také


„O ořezových maskách“ na stránce 230

„O složených tvarech“ na stránce 225

Rozřezání objektů příkazem **Rozdělit objekty pod**

- 1 Vyberte objekt, který chcete použít jako řezací šablonu, a umístěte ho tak, aby překrýval objekty, které chcete rozřezat.
- 2 Zvolte Objekt > Cesta > Rozdělit objekty pod.

Rozřezání objektů nástrojem **nůž**

- 1 Vyberte nástroj  .
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li řezat podle zakřivené cesty, táhněte ukazatelem přes objekt.
 - Chcete-li řezat podle přímé cesty, podržte Alt při klepnutí na kreslicí plátno nástrojem nůž a pak táhněte.

Viz také

Rozdělení objektu na **mřížku**

- 1 Vyberte objekt.
Pokud vyberete více než jeden objekt, výsledná mřížka objektů bude mít atributy vzhledu vrchního objektu.
- 2 Zvolte Objekt > Cesta > Rozdělit na mřížku.
- 3 Zadejte požadovaný počet řádků a sloupců.
- 4 (Volitelně) Proveďte libovolné z následujících úkonů:
 - Chcete-li nastavit velikost každé řady a sloupce, zadejte hodnoty do polí Výška a Šířka.
 - Chcete-li nastavit velikost mezery, která od sebe odděluje řady a sloupce, zadejte hodnoty do pole Mezera.
 - Chcete-li změnit rozměry celé mřížky objektů, zadejte hodnoty do pole Celkem.
 - Chcete-li přidat vodítka na okraje řad a sloupců, vyberte Přidat vodítka.
- 5 Klepněte na OK.

Viz také

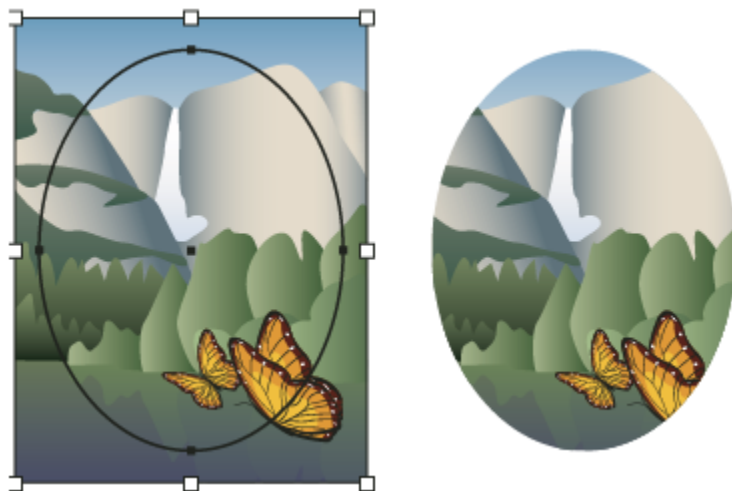
„Kreslení mřížek“ na stránce 52

Ořezové masky

O ořezových maskách

Ořezová maska je objekt, jehož tvar maskuje jinou kresbu tak, že jsou viditelné pouze oblasti, které leží uvnitř tvaru – kresba se ořízne tvarem masky. Ořezová maska a maskované objekty se společně nazývají *ořezová sada* a jsou označeny tečkovanou čarou v panelu Vrstvy. Ořezovou sadu můžete vytvořit z výběru dvou nebo více objektů nebo ze všech objektů ve skupině nebo vrstvě.


Video o používání efektů cestáře a ořezových masek a jak importovat ořezové masky do programu Flash najdete na www.adobe.com/go/vid0057_cz.



Před maskováním (vlevo) a po maskování (vpravo)

Pro vytváření ořezových masek platí následující pravidla:


- Objekty, které maskujete, se přesunou do skupiny ořezové masky v panelu Vrstvy, pokud v ní již nejsou.
- Ořezovou masku mohou tvořit pouze vektorové objekty, ale zamaskovat lze libovolnou kresbu.
- Pokud při vytváření ořezové masky použijete vrstvu nebo skupinu, první objekt v této vrstvě nebo skupině zamaskuje všechny další součásti vrstvy nebo skupiny.
- Bez ohledu na své dřívější atributy se ořezová maska změní na objekt bez výplně a bez tahu.

 *Chcete-li vytvořit poloprůhlednou masku, použijte panel Průhlednost a vytvořte masku krytí.*

Další informace o používání masek a průhlednosti viz www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_mask_cz.

Skrytí částí objektů ořezovou maskou

- 1 Vytvořte objekt, který chcete použít jako masku.
Tento objekt se nazývá *ořezová cesta*. Ořezové cesty mohou být pouze vektorové objekty.
- 2 Přesuňte ořezovou cestu v pořadí překrývání nad objekty, které chcete zamaskovat.
- 3 Vyberte ořezovou cestu a objekty, které chcete maskovat.
- 4 Zvolte Objekt > Ořezová maska > Vytvořit.

 *Chcete-li vytvořit ořezovou cestu z oblasti, kde se překrývají dva nebo více objektů, nejdříve objekty seskupte.*

Viz také

„Překrývání objektů“ na stránce 209

Vytvoření ořezové masky pro skupinu nebo vrstvu

- 1 Vytvořte objekt, který chcete použít jako masku.
Tento objekt se nazývá *ořezová cesta*. Ořezové cesty mohou být pouze vektorové objekty.
- 2 Přesuňte ořezovou cestu a objekty, které chcete zamaskovat, do vrstvy nebo skupiny.
- 3 V panelu Vrstvy zajistěte, aby maskovací objekt byl zcela nahoře ve skupině nebo vrstvě, a pak klepněte na název vrstvy nebo skupiny.
- 4 Klepněte na tlačítko Vytvořit/uvolnit ořezovou masku dole v panelu Vrstvy nebo vyberte Vytvořit ořezovou masku z nabídky panelu Vrstvy.


Viz také

„Panel Vrstvy – přehled“ na stránce 203

„Překrývání objektů“ na stránce 209

Úpravy ořezové masky

- 1 Vyberte ořezovou cestu v panelu Vrstvy.
- 2 Proveďte libovolné z následujících úkonů:
 - Přesuňte ořezovou cestu přetažením středového vztažného bodu objektu nástrojem pro přímý výběr.
 - Změňte tvar ořezové cesty pomocí nástroje pro přímý výběr.
 - Aplikujte na ořezovou cestu výplň a tah.

 *Chcete-li vybrat všechny ořezové cesty v dokumentu, odznačte všechny kresby. Pak zvolte Výběr > Objekt > Ořezové masky.*

Viz také

„Panel Vrstvy – přehled“ na stránce 203

Přidání nebo odstranění objektu z maskované kresby

- 1 V panelu Vrstvy přetáhněte objekt do skupiny nebo vrstvy, která obsahuje ořezovou cestu, nebo ven z této skupiny nebo vrstvy.

Viz také

„Panel Vrstvy – přehled“ na stránce 203

Uvolnění objektů z ořezové masky

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte skupinu obsahující ořezovou masku a zvolte Objekt > Ořezová maska > Uvolnit.
- V panelu Vrstvy klepněte na název skupiny nebo vrstvy, která obsahuje ořezovou masku. Klepněte na tlačítko Vytvořit/uvolnit ořezovou masku dole v panelu, nebo vyberte Uvolnit ořezovou masku z nabídky panelu.

Protože ořezové masce byly přiřazeny hodnoty výplně i tahu Žádný, nebude nyní viditelná dokud ji nevyberete a nepřičítíte jí nové atributy vybarvení.

Viz také

„Panel Vrstvy – přehled“ na stránce 203

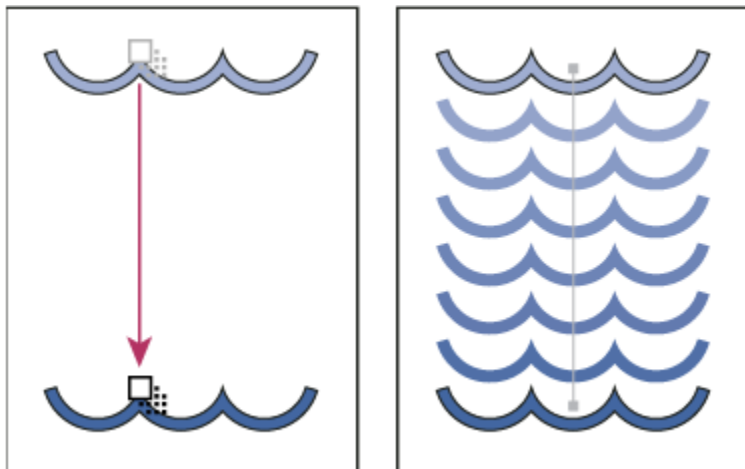
Prolnutí objektů

O prolnutí objektů

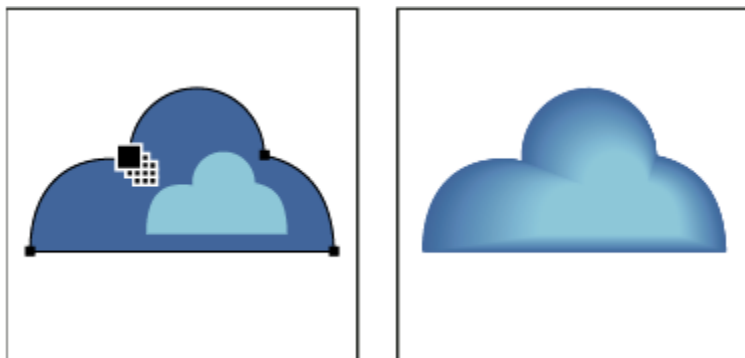
Můžete prolnout objekty, abyste vytvořili a rovnoměrně rozmístili tvary mezi dvěma objekty. Můžete také prolnout dvě otevřené cesty, abyste vytvořili plynulý přechod mezi objekty, nebo můžete kombinovat prolnutí barev a objektů, a tím vytvořit barevný přechod ve tvaru určitého objektu.

Poznámka: Prolnutí objektů není to samé, jako aplikování režimů prolnutí nebo průhlednosti na objekty. Informace o režimech prolnutí a průhlednosti viz „O režimech prolnutí“ na stránce 170.)

Když vytvoříte prolnutí, prolnuté objekty se chovají jako jeden objekt. Když přemístíte jeden z původních objektů nebo upravíte kotevní body původního objektu, prolnutí se příslušným způsobem změní. Navíc nové objekty v prolnutí mezi původními objekty nemají vlastní kotevní body. Prolnutí můžete rozdělit, abyste z něj vytvořili samostatné objekty.



Příklad použití prolnutí k rovnoměrnému rozmístění tvarů mezi dvěma objekty



Příklad použití prolnutí k plynulému přechodu barev mezi dvěma objekty


Při prolnutí objektů a jejich barev platí následující pravidla:

- Nemůžete vytvořit prolnutí mezi mřížkovými objekty.
- Pokud prolnete jeden objekt vyplněný výtažkovou barvou a jiný objekt vyplněný přímou barvou, prolnuté tvary budou vyplněné prolnutými výtažkovými barvami. Pokud prolnete dvě různé přímé barvy, pro vybarvení mezilehlých tvarů se použijí výtažkové barvy. Pokud ale prolnete odstíny stejné přímé barvy, všechny mezilehlé kroky budou vyplněny určitým procentem přímé barvy.
- Pokud vytvoříte prolnutí mezi dvěma objekty vyplněnými vzorkem, jednotlivé kroky prolnutí budou vyplněny vzorkem z objektu na nejvyšší vrstvě.
- Pokud vytvoříte prolnutí mezi objekty, které mají nastavené režimy prolnutí v panelu Průhlednost, jednotlivé kroky použijí pouze režim prolnutí z nejvyššího objektu.
- Pokud vytvoříte prolnutí mezi objekty, které mají více atributů vzhledu (efekty, výplně nebo tahy), pokusí se Illustrator vytvořit přechod těchto voleb.
- Pokud vytvoříte prolnutí mezi dvěma instancemi stejného symbolu, jednotlivé kroky prolnutí budou instance tohoto symbolu. Pokud ale vytvoříte prolnutí mezi dvěma instancemi různých symbolů, jednotlivé kroky prolnutí nebudou instance symbolu.
- Prolnutí se standardně vytváří jako skupina vykrojení průhlednosti, takže když se libovolný z kroků skládá z překrývajících se průhledných objektů, tyto objekty mezi sebou neprosvítají. Toto nastavení můžete změnit tak, že vyberete prolnutí a odznačíte volbu Vykrojení skupiny v panelu Průhlednost.

Vytvoření prolnutí

Nástroj prolnutí a příkaz Vytvořit prolnutí umožňují vytvořit prolnutí, což je řada mezilehlých objektů a barev mezi dvěma nebo více vybranými objekty.

Vytvoření prolnutí nástrojem prolnutí


- 1 Vyberte nástroj prolnutí .
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li vytvořit prolnutí v postupném pořadí bez otáčení, klepněte na každý objekt kdekoliv, kromě kotevních bodů.
 - Chcete-li vytvořit prolnutí k určitému kotevnímu bodu na objektu, klepněte na tento kotevní bod nástrojem prolnutí. Když je ukazatel nad kotevním bodem, kurzor se změní z bílého čtverečku na průhledný s černou tečkou uprostřed.
 - Chcete-li prolnout otevřené cesty, vyberte koncový bod na každé z cest.
- 3 Až skončíte s přidáváním objektů do prolnutí, znovu klepněte na nástroj prolnutí.




Standardně Illustrator vypočítá optimální počet kroků pro vytvoření plynulého přechodu barev. Chcete-li nastavit počet kroků nebo vzdálenosti mezi kroky, nastavte volby prolnutí. (Viz „Volby prolnutí“ na stránce 234.)

Vytvoření prolnutí příkazem Vytvořit prolnutí

- 1 Vyberte objekty, které chcete prolnout.
- 2 Zvolte Objekt > Prolnutí > Vytvořit.

 Standardně Illustrator vypočítá optimální počet kroků pro vytvoření plynulého přechodu barev. Chcete-li nastavit počet kroků nebo vzdálenosti mezi kroky, nastavte volby prolnutí.

Volby prolnutí

Volby prolnutí nastavte poklepáním na nástroj prolnutí  nebo příkazem Objekt > Prolnutí > Volby prolnutí. Chcete-li změnit volby pro existující prolnutí, vyberte nejdříve prolnutý objekt.


Mezery Určuje, kolik kroků se přidá do prolnutí.

Plynulé barvy Určí, aby Illustrator automaticky vypočítal počet kroků prolnutí. Pokud jsou objekty vyplněné nebo vytažené různými barvami, vypočítá se optimální počet kroků pro dosažení plynulé změny barev. Pokud objekty obsahují identické barvy nebo obsahují přechody nebo vzorky, bude počet kroků odvozen od nejdělsí vzdálenosti mezi okraji ohraničovacích rámečků obou objektů.

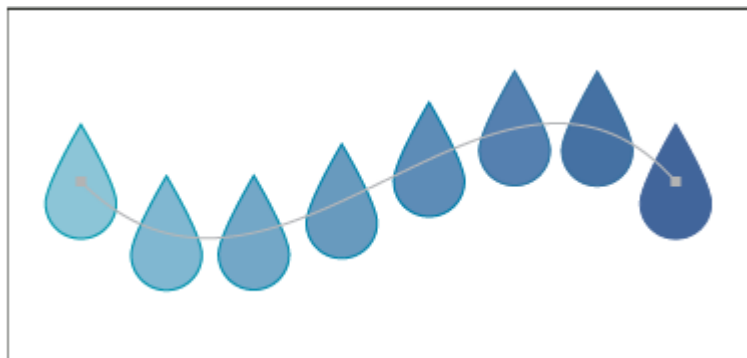
Určené kroky Nastaví počet kroků mezi začátkem a koncem prolnutí.

Určená vzdálenost Nastaví vzdálenost mezi jednotlivými kroky v prolnutí. Určená vzdálenost se měří od okraje jednoho objektu k odpovídajícímu okraji na následujícím objektu (například od pravého okraje jednoho objektu k pravému okraji následujícího objektu).

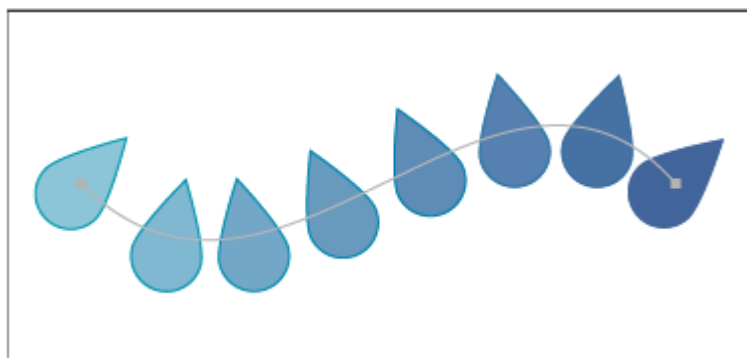
Orientace Určuje orientaci prolnutých objektů.

Zarovnat podle stránky  Orientuje prolnutí kolmo k ose x stránky.

Zarovnat podle cesty  Orientuje prolnutí kolmo k cestě.



Prolnutí s volbou Zarovnat podle stránky



Prolnutí s volbou Zarovnat podle cesty

Změna osy prolnutého objektu

Osa je cesta, podél které jsou zarovnané kroky prolnutého objektu. Standardně tvoří osu přímka.

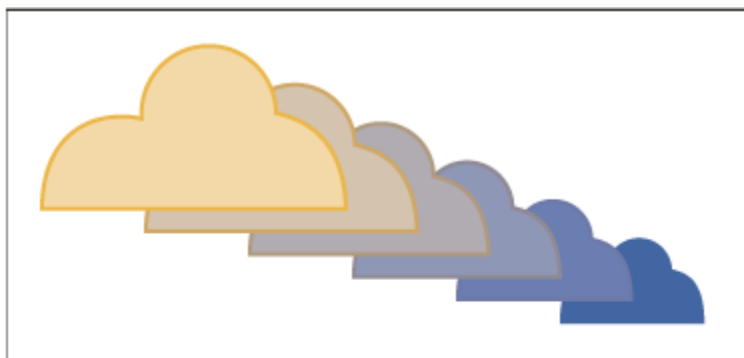
- Chcete-li nastavit tvar osy, přetáhněte kotevní body a segmenty cesty na ose nástrojem pro přímý výběr.
- Chcete-li nahradit osu jinou cestou, nakreslete objekt, který chcete použít jako novou osu. Vyberte objekt osy a prolnutý objekt a zvolte Objekt > Prolnutí > Nahradit osu.
- Chcete-li obrátit pořadí prolnutí na ose, vyberte prolnutý objekt a zvolte Objekt > Prolnutí > Obrátit osu.

Viz také

„Změna tvaru objektů“ na stránce 213

Obrácení pořadí překrývání v objektu prolnutí

- 1 Vyberte objekt prolnutí.
- 2 Zvolte Objekt > Prolnutí > Obrátit zepředu dozadu.



Původní pořadí překrývání (nahore) a po použití příkazu Obrátit zepředu dozadu (dole)

Viz také

„Překrývání objektů“ na stránce 209

Uvolnění nebo rozdělení objektu prolnutí

Uvolněním objektu prolnutí se odstraní nové objekty a obnoví se původní objekty. Rozdělením objektu prolnutí se prolnutí rozdělí na samostatné objekty, které můžete jednotlivě upravit jako jakýkoliv jiný objekt.

- 1 Vyberte objekt prolnutí.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Zvolte Objekt > Prolnutí > Uvolnit.
 - Zvolte Objekt > Prolnutí > Rozdělit.

Změna tvaru objektů pomocí efektů

Změna tvaru objektů pomocí efektů

Používání efektů je pohodlný způsob, jak změnit tvar objektů bez provedení trvalých změn jejich původní geometrie. Efekty jsou živé, to znamená, že je můžete kdykoliv upravit nebo odstranit.

Chcete-li změnit tvar objektů, můžete použít následující efekty:

Převést na tvar Převeďte tvar vektorových objektů na obdélník, zaoblený obdélník nebo elipsu. Nastavte rozměry tvaru s použitím absolutních nebo relativních rozměrů. Pro zaoblené obdélníky zadejte poloměr rohu, abyste určili zakřivení zaobleného okraje.

Deformovat a transformovat Umožňuje rychle změnit tvar vektorových objektů.

Libovolná deformace Umožňuje změnit tvar vektorového objektu přetažením libovolného ze čtyř rohových bodů.

Vypustit a nafouknout Vytáhne kotevní body vektorového objektu směrem ven a zakříví segmenty směrem dovnitř (vypuštění) nebo zatáhne kotevní body směrem dovnitř a zakříví segmenty směrem ven (nafouknutí). Obě volby posunují kotevní body vzhledem ke středovému bodu objektu.


Roztřást Převeďte segmenty cesty vektorového objektu na zubatou řadu vrcholů a prohlubní různé velikosti. Nastavte maximální délku segmentů cest s použitím absolutní nebo relativní velikosti. Nastavte hustotu zubatých vrcholů na palec (Detaily) a zvolte měkké vrcholy (Hladké) nebo ostré vrcholy (Rohové).

Transformovat Změní tvar objektu změnou velikosti, přemístěním, otočením, zrcadlením a kopírováním.

Kroutit Náhodně zakříví a deformuje segmenty cesty směrem dovnitř a ven. Nastavte míru vodorovné a svislé deformace pomocí absolutní nebo relativní hodnoty. Určete, zda chcete měnit kotevní body, posuňte řídicí body, které vedou do kotevních bodů na cestě (výchozí řídicí body) a posuňte řídicí body, které vedou ven z kotevních bodů na cestě (koncové řídicí body).

Zkroutit Otáčí objekt více ve středu než na okrajích. Kladná hodnota otáčí po směru hodinových ručiček, záporná hodnota otáčí proti směru hodinových ručiček.

Cikcak Převeďte segmenty cesty objektu na řadu zubatých nebo vlnitých, stejně velkých vrcholů a prohlubní. Nastavte délku mezi vrcholy a prohlubněmi s použitím absolutní nebo relativní velikosti. Nastavte počet vrcholů na segment cesty a zvolte vlnité okraje (Hladké) nebo zubaté okraje (Rohové).

 Stejných výsledků můžete dosáhnout pomocí filtrů (Filtr > Deformovat v horní části nabídky Filtr). Ale filtr nemůžete po jeho aplikování změnit, zatímco efekt můžete kdykoliv změnit nebo odstranit.

Pokřivení Zkreslí nebo deformuje objekty, včetně cest, textu, mřížek, prolnutí a bitmapových obrazů. Zvolte jeden z předdefinovaných tvarů pokřivení. Pak vyberte, kterou osu ovlivní volba ohnutí, a určete míru aplikovaného ohnutí a deformace.

Viz také


„O efektech a filtrech“ na stránce 345

„Aplikování efektu nebo filtru“ na stránce 346

Zaoblení rohů objektů

Efekt Zaoblení rohů změní rohové body vektorového objektu na hladké křivky.

- 1 V panelu Vrstvy nastavte jako cíl položky, které chcete zaoblit.
Pokud chcete zaoblit určitý atribut objektu, jako je jeho výplň nebo tah, nastavte objekt jako cíl v panelu Vrstvy, a pak vyberte atribut v panelu Vzhled.
- 2 Zvolte Efekt > Stylizovat > Zaoblení rohů. (Příkaz je v první podnabídce Stylizovat.)
- 3 Chcete-li definovat zakřivení zaoblené křivky, zadejte hodnotu do textového pole Poloměr a klepněte na OK.

 *Stejných výsledků můžete dosáhnout pomocí filtru Zaoblení rohů (Filtr > Stylizovat > Zaoblení rohů). Ale filtr nemůžete po jeho aplikování změnit, zatímco efekt můžete kdykoliv změnit nebo odstranit.*

Viz také

„O efektech a filtrech“ na stránce 345

„Aplikování efektu nebo filtru“ na stránce 346

Vytváření 3D objektů

Vytváření 3D objektů

Pomocí 3D efektů můžete vytvářet trojrozměrné (3D) objekty z dvourozměrných (2D) kreseb. Vzhled 3D objektů můžete nastavit pomocí světel, stínů, otočení a dalších vlastností. Můžete také mapovat kresbu na každý povrch 3D objektu.

Existují dva způsoby jak vytvořit 3D objekt: vytlačením nebo obkroužením. Navíc můžete také natočit 2D nebo 3D objekt ve třech rozměrech. Chcete-li aplikovat nebo změnit 3D efekty pro existující 3D objekt, vyberte tento objekt, a pak poklepejte na efekt v panelu Vzhled.

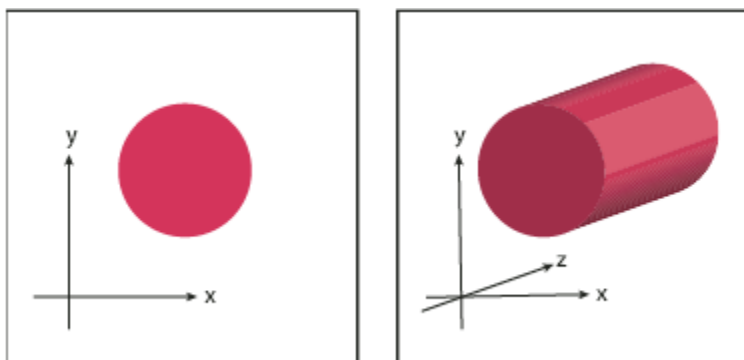
Poznámka: 3D objekty se mohou na obrazovce zobrazovat s artefakty vyhlazení, které se ale neobjeví při tisku, ani v kresbě optimalizované pro web.

Další informace o práci s 3D objekty v Illustratoru najdete ve výukových lekcích o 3D na www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_3D_cz. Video o vytváření 3D objektů najdete na www.adobe.com/go/vid0053_cz.

Vytvoření 3D objektu vytlačením

Vytlačení rozšíří 2D objekt podél jeho osy z, a tím přidá objektu hloubku. Pokud například vytlačíte 2D elipsu, stane se z ní válec.

Poznámka: Osa objektu je vždy kolmá k přednímu povrchu objektu a pohybuje se vzhledem k objektu, pokud objekt natočíte v dialogovém okně Volby 3D.

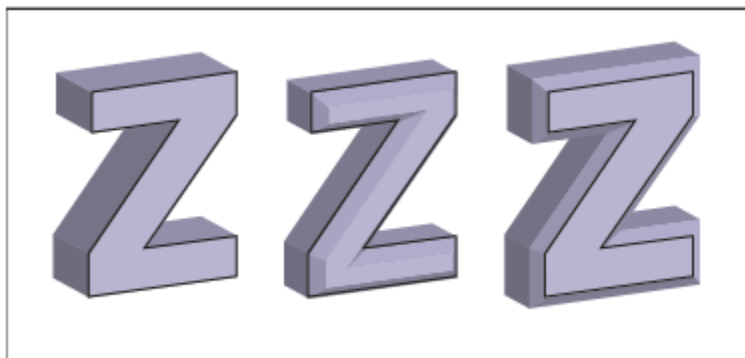


Vytlačení objektu

- 1 Vyberte objekt.
- 2 Zvolte Efekt > 3D > Vytlačit a zkosit.
- 3 Klepněte na Více voleb, chcete-li zobrazit úplný seznam voleb, nebo na Méně voleb, chcete-li další volby skrýt.
- 4 Vyberte Náhled, chcete-li zobrazit náhled efektu v okně dokumentu.
- 5 Určete volby:

Umístění	Nastaví, jak je objekt natočený, a perspektivu, ze které ho pozorujete. (Viz „Nastavení voleb polohy 3D natočení“ na stránce 240.)
Vytlačení a zkosení	Určí hloubku objektu a rozsah přidaného nebo odříznutého zkosení. (Viz „Volby vytlačení a zkosení“ na stránce 240.)
Povrch	Vytvoří celou řadu různých povrchů, od matných a nestínovaných povrchů až po lesklé a osvětlené povrchy, které vypadají jako plastická fólie. (Viz „Volby stínování povrchu“ na stránce 242.)
Osvětlení	Přidá jedno nebo více světel, změní intenzitu světla, změní barvu stínování objektu a posune světla kolem objektu, čímž se vytvoří zajímavé efekty. (Viz „Volby osvětlení“ na stránce 242.)
Mapovat	Mapuje kresbu na povrchy 3D objektu. (Viz „Mapování kresby na 3D objekt“ na stránce 244.)

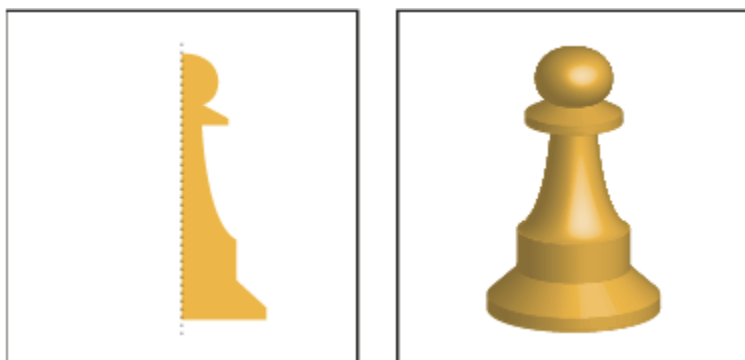
- 6 Klepněte na OK.



Vytlačený objekt bez zkoseného okraje (vlevo), objekt se zkosením dovnitř (uprostřed) a se zkosením ven (vpravo)

Vytvoření 3D objektu obkroužením


Obkroužení posunuje cestu neboli *profil* v kruhovém směru kolem globální osy *y* (osy obkroužení), a tím vytvoří 3D objekt. Protože osa obkroužení je ve vswislém směru pevná, je obvykle třeba, aby zdrojová otevřená nebo zavřená cesta znázorňovala polovinu požadovaného profilu 3D objektu ve vswislé poloze; v dialogovém okně efektu pak můžete polohu 3D objektu natočit.



Obkroužení objektu

- 1 Vyberte objekt.

Poznámka: Při aplikování efektu 3D obkroužení na jeden nebo více objektů najednou se každý objekt otáčí kolem vlastní osy. Každý objekt je ve svém vlastním 3D prostoru a nemůže protínat jiné 3D objekty. Na druhou stranu, když aplikujete efekt obkroužení na cílovou skupinu nebo vrstvu, objekty se obkrouží kolem jedné osy.

 Obkroužení vyplněné cesty bez tahu je mnohem rychlejší, než obkroužení vytažené cesty.

- 2 Zvolte Efekt > 3D > Obkroužit.
- 3 Vyberte Náhled, chcete-li zobrazit náhled efektu v okně dokumentu.
- 4 Klepněte na Více voleb, chcete-li zobrazit úplný seznam voleb, nebo na Méně voleb, chcete-li další volby skrýt.





Umístění	Nastaví, jak je objekt natočený, a perspektivu, ze které ho pozorujete. (Viz „Nastavení voleb polohy 3D natočení“ na stránce 240.)
Obkroužení	Určuje způsob obkroužení cesty okolo objektu, aby vznikl trojrozměrný objekt. (Viz „Volby obkroužení“ na stránce 241.)

Povrch	Vytvoří celou řadu různých povrchů, od matných a nestínovaných povrchů až po lesklé a osvětlené povrchy, které vypadají jako plastická fólie. (Viz „Volby stínování povrchu“ na stránce 242.)
Osvětlení	Přidá jedno nebo více světel, změní intenzitu světla, změní barvu stínování objektu a posune světla kolem objektu, čímž se vytvoří zajímavé efekty. (Viz „Volby osvětlení“ na stránce 242.)
Mapovat	Mapuje kresbu na povrchy 3D objektu. (Viz „Mapování kresby na 3D objekt“ na stránce 244.)

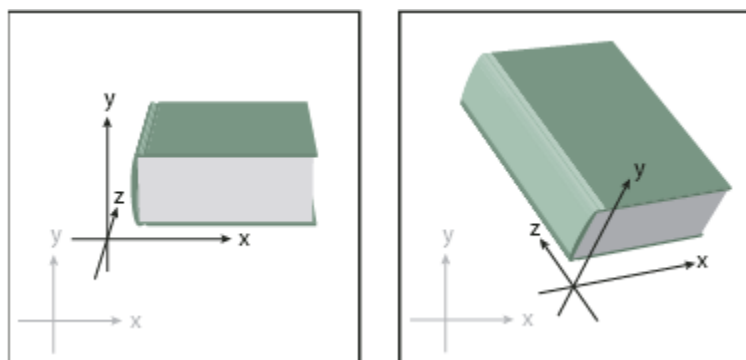
5 Klepněte na OK.

Nastavení voleb polohy 3D natočení

1 Proveďte libovolný z následujících úkonů:

- Zvolte přednastavenou polohu z nabídky Poloha.
- Nastavte libovolné natočení přetažením povrchu ovládací kostky. Přední strana objektu je reprezentovaná modrou plochou ovládací kostky, horní a spodní strany jsou světle šedé, boční strany jsou středně šedé a zadní strana je tmavě šedá.
- Chcete-li omezit natočení na natočení podle globální osy, podržte Shift při vodorovném tažení (globální osa y) nebo svislém tažení (globální osa x). Chcete-li natočit objekt kolem globální osy z , táhněte v modrém pruhu, který obklopuje ovládací kostku.
- Chcete-li omezit natočení na natočení kolem osy objektu, přetáhněte hranu ovládací kostky. Ukazatel se změní na dvoustrannou šipku  a hrana kostky změní barvu, aby se označila osa, kolem které se bude objekt otáčet. Červené hrany představují osu x objektu, zelené osu y objektu a modré hrany osu z objektu.
- Zadejte hodnoty mezi -180 a 180 do textových polí pro vodorovnou (x) osu , svislou (y) osu  a pro osu hloubky (z) .
- Chcete-li nastavit perspektivu, zadejte hodnotu mezi 0 a 160 do textového pole Perspektiva. Menší úhel je podobný teleobjektivu fotoaparátu; větší úhel je podobný širokouhlému objektivu.



Poznámka: Při úhlu objektivu větším než 150 se může objekt roztáhnout mimo zorné pole a může vypadat zdeformovaný. Také si uvědomte, že existují osy x , y a z objektu a globální osy x , y a z . Osy objektu zůstávají relativní k poloze objektu v jeho 3D prostoru. Globální osy jsou pevné vzhledem k obrazovce počítače; osa x je vodorovná, osa y svislá a osa z je kolmá k obrazovce.



Osy objektu (černé) se přemísťují s objektem; globální osy (šedivé) jsou pevné.


Volby vytlačení a zkosení


Hloubka vytlačení Nastaví hloubku objektu pomocí hodnoty mezi 0 a 2000 .

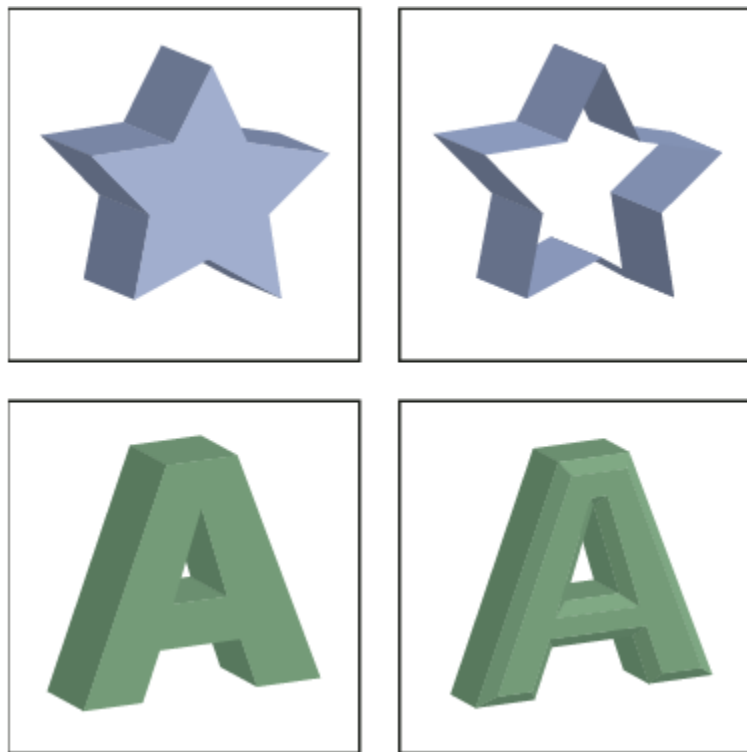
Konce Určuje, zda objekt bude vypadat jako plný (Zapnout zakončení ) nebo dutý (Vypnout zakončení )

Zkosení Aplikuje zvolený typ zkosení okraje do hloubky (osa z) objektu.

Výška Nastaví výšku mezi 1 a 100. Je-li výška zkosení pro objekt příliš velká, může způsobit, že objekt protne sám sebe, a vznikne neočekávaný výsledek.

Zkosení ven  Přidá zkosení k původnímu tvaru objektu.



Zkosení dovnitř  Odřízne zkosení od původního tvaru objektu.



Vytlačený objekt se zakončením (vlevo nahoře) a bez zakončení (vpravo nahoře); objekt bez zkosených okrajů (vlevo dole) a objekt se zkosenými okraji (vpravo dole)

Volby obkroužení

Úhel Nastaví velikost úhlu obkroužení cesty ve stupních mezi 0 a 360.

Konce Určuje, zda objekt bude vypadat jako plný (Zapnout zakončení ) nebo dutý (Vypnout zakončení )

Odsazení Přidá vzdálenost mezi osou obkroužení a cestou, aby se vytvořil například objekt ve tvaru prstence. Můžete zadat hodnotu mezi 0 a 1000.

Od Nastaví osu, kolem které se objekt otáčí, buď Levý okraj nebo Pravý okraj.

Volby stínování povrchu

Povrch Umožňuje vybrat volby pro stínování povrchů:

Drátový model Vykreslí obrysy geometrie objektu a změni povrchy na průhledné.

Bez stínování Nepřidá k objektu žádné nové vlastnosti povrchu. 3D objekt bude mít stejnou barvu jako původní 2D objekt.

Rozptýlené stínování Nastaví, aby objekt odrazil světlo měkkým rozptýleným způsobem.

Plastické stínování Nastaví, aby objekt odrazil světlo, jako by byl vyrobený z lesklého materiálu.

Poznámka: V závislosti na vybrané volbě jsou dostupné různé volby osvětlení. Pokud objekt používá pouze efekt 3D natočení, jsou pro Povrch dostupné pouze volby Rozptýlené stínování a Bez stínování.

Intenzita světla Nastaví intenzitu světla mezi 0 % a 100 %.

Okolní světlo Nastaví globální osvětlení, které mění jas všech povrchů objektu stejně. Zadejte hodnotu mezi 0 % a 100 %.

Intenzita zvýraznění Nastaví, nakolik objekt odráží světlo, s hodnotami v rozsahu od 0 % do 100 %. Nižší hodnoty vytvářejí matný povrch a vyšší hodnoty vytvářejí lesklejší povrch.

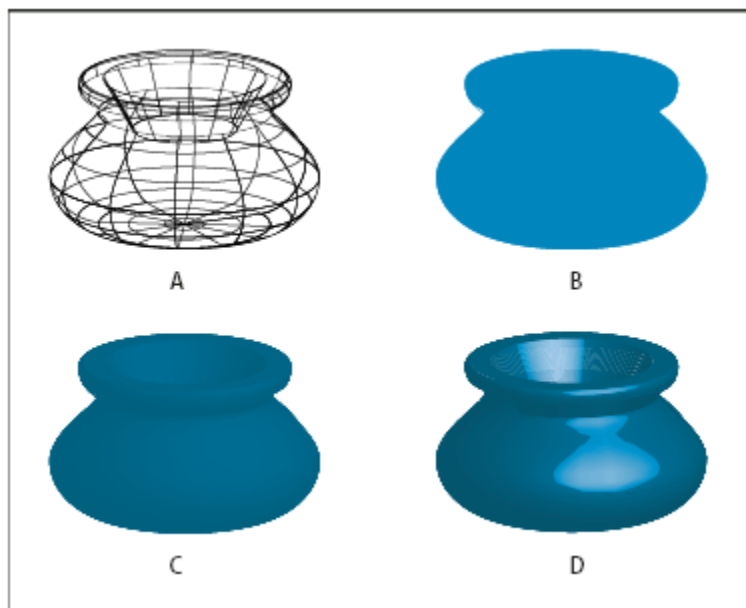
Velikost zvýraznění Nastaví velikost zvýraznění od velkého (100 %) po malé (0 %).

Kroků prolnutí Určuje, jak plynulé bude stínování povrchů objektu. Zadejte hodnotu mezi 1 a 256. Vyšší čísla vytvářejí hladší stínování a více cest než nižší čísla.

Kreslit skryté povrchy Zobrazí skryté zadní plochy objektu. Zadní plochy budou viditelné, pokud je objekt průhledný, nebo když objekt rozdělíte a pak roztáhnete.

Poznámka: Pokud objekt obsahuje průhlednost a chcete, aby se skryté zadní plochy zobrazovaly přes průhledné přední plochy, aplikujte na objekt příkaz Objekt > Seskupit před aplikováním 3D efektu.

Zachovat přímé barvy (efekt Vytlačení a zkosení, efekt Obkroužení a efekt Natočení) Umožní zachovat přímé barvy objektu. Přímé barvy nelze zachovat, pokud jste zvolili vlastní barvu z nabídky Barva stínování.



Příklady různých variant stínování povrchu


A. Drátový model B. Bez stínování C. Rozptýlené stínování D. Plastické stínování

Volby osvětlení

Světlo Definuje umístění světla. Přetáhněte světlo na kouli do požadované polohy.

Tlačítko Přemístit světlo dozadu  Přemístí vybrané světlo za objekt.

Tlačítko Přemístit světlo dopředu  Přemístí vybrané světlo před objekt.

Tlačítko Nové  Přidá světlo. Standardně se nové světlo objeví uprostřed před koulí.

Tlačítko Odstranit světlo Odstraní vybrané světlo.

Poznámka: Standardně 3D efekt přiřadí objektu jedno světlo. Světla můžete přidávat a odstraňovat, ale objekt musí mít vždy alespoň jedno světlo.

Intenzita světla Mění intenzitu vybraného světla mezi 0 % a 100 %.

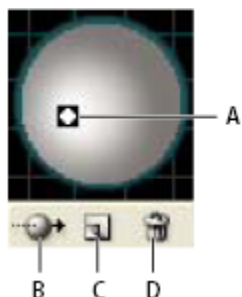
Barva stínování Nastaví barvu stínování objektu, v závislosti na vybraném příkazu:

Žádné Nepřidá žádnou barvu stínování.

Vlastní Umožní vybrat vlastní barvu. Pokud vyberete tuto volbu, klepněte na pole Barva stínování a vyberte barvu v dialogu pro výběr barvy. Přímé barvy se změny na výtažkové.

Přetisk černé Zabráni použití výtažkových barev v pracovním postupu s přímými barvami. Objekt se bude stínovat přetiskováním černých odstínů přes barvu výplně objektu. Chcete-li zobrazit stínování, zvolte Zobrazení > Náhled přetisku.


Zachovat přímé barvy Umožní zachovat přímé barvy objektu. Přímé barvy nelze zachovat, pokud jste zvolili vlastní barvu z nabídky Barva stínování.



Koule osvětlení

A. Vybrané světlo vpředu B. Tlačítko přemístění vybraného světla dopředu nebo dozadu C. Tlačítko nové světlo D. Tlačítko odstranit světlo

Přidání vlastní cesty zkosení

- Otevřete soubor Bevels.ai, který je ve složce zásuvných modulů Adobe Illustratoru.
- Vytvořte v souboru Bevels.ai otevřenou cestu.
- Zvolte Okna > Symboly a jedním z následujících úkonů vytvořte z cesty symbol:
 - Přetáhněte cestu do panelu Symboly.
 - S vybranou cestou klepněte na tlačítko Nový symbol  v panelu Symboly nebo zvolte Nový symbol z nabídky panelu.
- Chcete-li symbol přejmenovat, poklepejte na něj v panelu Symboly, zadejte název v dialogovém okně Volby symbolu, a klepněte na OK.
- Zvolte Soubor > Uložit.
- Ukončete a pak znovu spusťte Illustrator.

V nabídce Zkosení v dialogovém okně Volby 3D vytlačení a zkosení se objeví nová položka.
- Chcete-li aplikovat vlastní zkosení, proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li aplikovat zkosení na vytlačený 3D objekt, vyberte 3D objekt, a pak poklepejte na efekt 3D vytlačení a zkosení v panelu Vzhled. V dialogovém okně Volby 3D vytlačení a zkosení zvolte zkosení z nabídky Zkosení.

- Chcete-li aplikovat vlastní zkosení na dvojrozměrnou (2D) kresbu, vyberte 2D objekt a pak zvolte Efekt > 3D > Vytlačit a zkosit. V dialogovém okně Volby 3D vytlačení a zkosení zvolte vlastní zkosení z nabídky Zkosení.

Natočení objektu ve třech rozměrech

- 1 Vyberte objekt.
- 2 Zvolte Efekt > 3D > Natočit.
- 3 Vyberte Náhled, chcete-li zobrazit náhled efektu v okně dokumentu.
- 4 Klepněte na Více voleb, chcete-li zobrazit úplný seznam voleb, nebo na Méně voleb, chcete-li další volby skrýt.
- 5 Určete volby:

Umístění	Nastaví, jak je objekt natočený, a perspektivu, ze které ho pozorujete. (Viz „Nastavení voleb polohy 3D natočení“ na stránce 240.)
Povrch	Vytvoří celou řadu různých povrchů, od matných a nestínovaných povrchů až po lesklé a osvětlené povrchy, které vypadají jako plastická fólie. (Viz „Volby stínování povrchu“ na stránce 242.)

- 6 Klepněte na OK.

Mapování kresby na 3D objekt

Každý 3D objekt se skládá z více povrchů. Například ze čtverce se vytlačení stane kostka, která se skládá ze šesti povrchů: přední a zadní strany a čtyř bočních stran. Na každý povrch 3D objektu můžete mapovat 2D kresbu. Můžete například mapovat nálepku nebo text na objekt ve tvaru láhve nebo jednoduše přidat různé textury na různé strany objektu.



3D objekt s kresbami mapovanými na každou stranu

A. Kresba symbolu B. Kresba symbolu C. A a B mapované na 3D objekt

Na 3D objekt můžete mapovat pouze 2D kresby, které jsou uloženy v panelu Symboly. Symbolem může být libovolný objekt kresby Illustratoru, včetně cest, složených cest, textu, rastrových obrazů, mřížkových objektů a skupin objektů.

Když mapujete 3D objekty, pamatujte si následující:

- Protože funkce Mapovat kresbu používá pro mapování symboly, můžete upravit instanci symbolu, aby se automaticky aktualizovaly všechny povrchy, na kterých je tento symbol namapovaný.
- Se symbolem v dialogovém okně Mapovat kresbu můžete pracovat pomocí normálních ovladačů ohraničovacího rámečku, chcete-li objekt přemístit, změnit jeho velikost nebo ho otočit.
- 3D efekt si pamatuje každý mapovaný povrch na objektu jako číslo. Pokud upravíte 3D objekt nebo aplikujete stejný efekt na nový objekt, může vzniknout více nebo méně stran než má originál. Pokud vznikne méně povrchů, než je počet definovaných povrchů v původním mapování, nadbytečné kresby se budou ignorovat.
- Protože poloha symbolu je určena vzhledem ke středu povrchu objektu, pokud se geometrie povrchu změní, symbol se přemapuje vzhledem k novému středu objektu.
- Kresbu můžete mapovat na objekty, na které jsou použity efekty Vytlačení a zkosení nebo Obkroužení, ale nemůžete mapovat kresbu na objekty, na které je použitý pouze efekt Natočení.

1 Vyberte 3D objekt.

2 V panelu Vzhled poklepejte na efekt Vytlačení a zkosení nebo Obkroužení.

3 Klepněte na Mapovat obraz.

4 Z rozbalovací nabídky Symbol zvolte kresbu, kterou chcete mapovat na vybraný povrch.

5 Chcete-li vybrat, na který povrch chcete mapovat, klepněte na tlačítko šipek pro první ◀, předcházející ◀, další ▶ nebo poslední ▶ povrch nebo do textového pole zadejte číslo povrchu.

Světle šedá barva označuje povrchy, které jsou právě viditelné. Tmavě šedá barva označuje povrchy, které jsou v současné poloze objektu skryté. Když v dialogovém okně vyberete povrch, v okně dokumentu se vybraný povrch zvýrazní červeným obrysem.

6 Proveďte libovolný z následujících úkonů:

- Chcete-li symbol přemístit, umístíte ukazatel dovnitř ohraničovacího rámečku a táhněte; chcete-li změnit jeho velikost, táhněte za postranní nebo rohové táhlo; chcete-li symbol otočit, táhněte mimo ohraničovacího rámečku poblíž táhla.
- Chcete-li přizpůsobit mapovanou kresbu hranicím vybraného povrchu, klepněte na Přizpůsobit velikosti.
- Chcete-li odstranit kresbu z jednoho povrchu, vyberte povrch pomocí voleb Povrch, a pak buď vyberte Žádný z nabídky Symbol nebo klepněte na Vymazat.
- Chcete-li odstranit všechna mapování ze všech povrchů 3D objektu, klepněte na Vymazat vše.
- Chcete-li mapovanou kresbu stínovat a aplikovat na ni osvětlení objektu, vyberte Stínovat kresbu.
- Chcete-li zobrazit pouze mapování kresby a ne geometrii 3D objektu, vyberte Neviditelná geometrie. To je užitečné, když chcete použít funkci 3D mapování jako nástroj pro trojrozměrné pokřivení. Tuto volbu můžete například použít, chcete-li mapovat text na boční stranu vytlačené vlnité čáry tak, aby text vypadal pokřivený, jako by byl na vlajce.
- Chcete-li zobrazit náhled efektu, vyberte Náhled.

7 Klepněte na OK v dialogovém okně Mapovat obraz.

Kapitola 9: Import, export a ukládání

Kresbu nemusíte vytvářet v Illustrator od nuly – můžete importovat vektorové kresby i bitmapové obrazy ze souborů, vytvořených v jiných aplikacích. Illustrator rozpozná všechny běžné grafické formáty souborů. Těsná integrace mezi produkty Adobe a podpora pro širokou řadu formátů souborů usnadňuje přenášení kreseb a obrazů z jedné aplikace do jiné pomocí importu, exportu nebo kopírování a vložení.

Import souborů

O připojených a vložených kresbách

Když umístíte grafiku, v rozvržení se zobrazí verze souboru v rozlišení obrazovky, abyste si ji mohli prohlédnout a nastavit do požadované polohy, ale vlastní soubor grafiky může být buď *připojený* nebo *vložený*.

- Připojená kresba je spojená s dokumentem, ale zůstává na něm nezávislá, takže dokument má menší velikost. Připojené kresby můžete modifikovat pomocí transformačních nástrojů a efektů; nemůžete ale vybrat a upravit jednotlivé komponenty v kresbě. Připojenou grafiku můžete použít mnohokrát, aniž by se výrazně zvětšila velikost dokumentu; můžete také aktualizovat všechny vazby najednou. Při exportu nebo tisku se načte původní grafika a finální výstup se vytvoří z originálů s plným rozlišením.
- Vložená kresba se zkopíruje do dokumentu v plném rozlišení, takže dokument má větší velikost. Dokument můžete kdykoli aktualizovat; pokud je kresba vložená, je dokument zcela nezávislý.

Pokud chcete zjistit, zda je kresba připojená, nebo vložená, nebo když chcete připojenou kresbu změnit na vloženou nebo naopak, použijte panel Vazby.

Pokud vložená kresba obsahuje více komponent, můžete je upravovat samostatně. Pokud například kresba obsahuje vektorová data, Illustrator ji převede na cesty, které pak můžete modifikovat pomocí nástrojů a příkazů Illustratoru. Illustrator také zachová hierarchii objektů (jako jsou skupiny a vrstvy) v kresbách vložených z určitých formátů souborů

Video o importu a kopírování a vkládání mezi webovými aplikacemi najdete na www.adobe.com/go/vid0193_cz.

Poznámka: Informace o importu souborů FreeHandu do Illustratoru najdete v dokumentu *Migrating from FreeHand to Illustrator PDF (Přechod z FreeHandu na Illustrator)* na adrese www.adobe.com/go/learn_ai_freehand_cz.

Umístění (import) souborů

Primární metodou importu je příkaz Umístit, protože nabízí nejvyšší úroveň podpory pro formáty souborů, volby umístění a barvy. Poté, co soubor umístíte, můžete ho identifikovat, vybrat, sledovat a aktualizovat pomocí panelu Vazby.

1 Otevřete dokument Illustratoru, do kterého chcete kresbu umístit.

2 Zvolte Soubor > Umístit a vyberte soubor, který chcete umístit.

Poznámka: Chcete-li v dialogovém okně Umístit zobrazit volby Version Cue, klepněte na tlačítko Použít dialog Adobe.

3 Vyberte Vazba, chcete-li vytvořit odkaz na soubor, nebo volbu Vazba odznačte, chcete-li kresbu vložit do dokumentu Illustratoru.

4 Klepněte na Umístit.

5 Podle potřeby proveďte jeden z následujících úkonů:

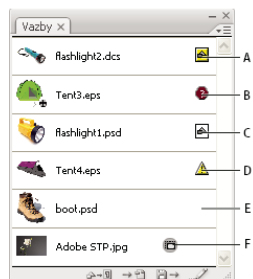
- Pokud umístíte soubor PDF s více stránkami, můžete zvolit, kterou stránku chcete umístit, a jak chcete kresbu oříznout.
- Pokud vložíte soubor Photoshopu, můžete zvolit, jak převést vrstvy. Pokud soubor obsahuje kompozice vrstev, můžete také zvolit, kterou verzi obrazu chcete importovat.

Video o importu souborů do Illustratoru najdete na www.adobe.com/go/vid0033_cz. Video o importu a kopírování a vkládání mezi webovými aplikacemi najdete na www.adobe.com/go/vid0193_cz.

Panel Vazby – přehled

Panel vazby se používá k zobrazení a správě všech připojených nebo vložených kreseb. V panelu se zobrazují malé miniatury kreseb a k označení stavu kresby se používají ikony.

Poznámka: Pokud pracujete se soubory z projektu Adobe Version Cue, zobrazí se v panelu Vazby další informace o souboru.



Panel Vazby

A. Ovlivnění průhledností B. Chybějící kresba C. Vložená kresba D. Modifikovaná kresba E. Připojená kresba

Viz také

„Práce se soubory ve Version Cue“ na stránce 494

„Pracovní plocha – přehled“ na stránce 15

Volby stavu souboru pro panel Vazby

Připojený soubor se může zobrazit v panelu Vazby jedním z následujících způsobů:


Aktuální Pro aktuální soubor se zobrazuje pouze název souboru a (v Adobe® InDesignu®) jeho stránka v dokumentu.

Změněný Změněný soubor je takový, jehož verze na disku je novější než verze v dokumentu. K tomu může dojít například tehdy, když někdo změní grafiku Photoshopu, kterou už máte vloženou v Illustratoru.

Chybějící Chybějící soubor je takový, jehož grafika již není v místě, ze kterého byla importována, přestože může stále existovat někde jinde. K tomu může dojít, když někdo přesune původní soubor do jiné složky nebo na jiný server poté, co byl importován do dokumentu. Nemůžete zjistit, zda je chybějící soubor aktuální, dokud nenajdete jeho originál. Když tisknete nebo exportujete dokument a je zobrazena tato ikona, soubor se nemusí vytisknout nebo exportovat v plném rozlišení.

Vložený Vložení obsahu připojeného souboru pozastaví operace správy této vazby.


Práce s panelem Vazby

- Chcete-li panel zobrazit, zvolte Okna > Vazby. Každý připojený nebo vložený soubor je označen svým názvem.
- Chcete-li vybrat a zobrazit připojenou grafiku, vyberte příslušnou vazbu a pak klepněte na tlačítko Najít vazbu  nebo z nabídky panelu Vazby zvolte Najít vazbu. Zobrazení se vystředí kolem vybrané grafiky.
- Chcete-li zakoupit připojenou fotografii z Adobe Stock Photo, vyberte ji a z nabídky panelu Vazby zvolte Zakoupit tento obraz. Pak postupujte podle instrukcí v Adobe Bridge.
- Chcete-li změnit velikost miniatur, z nabídky panelu Vazby v Illustratoru vyberte Volby panelu a pak vyberte volbu zobrazování miniatur; v InDesignu z nabídky panelu zvolte Malé řádky panelu.
- Chcete-li vazby uspořádat v jiném pořadí, zvolte požadovaný příkaz uspořádání z nabídky panelu.
- (Pouze Illustrator) Chcete-li miniatury skrýt, z nabídky panelu Vazby vyberte Volby panelu a zvolte Žádné.

Zobrazení a uložení metadat pomocí panelu Vazby


Pokud připojený nebo vložený soubor obsahuje metadata, můžete tato metadata prohlížet pomocí panelu Vazby. Metadata patřící k připojenému souboru nemůžete upravit ani změnit, můžete ale uložit kopii metadat do předlohy a aplikovat je na další soubory.

- 1 Vyberte soubor v panelu Vazby a z nabídky panelu zvolte Informace o připojeném souboru.
- 2 Chcete-li uložit metadata jako předlohu, z rozbalovací nabídky nahoře v dialogovém okně zobrazujícím metadata zvolte Uložit předlohu metadat.



 V InDesignu můžete metadata zobrazovat také v panelu Informace. Vyberte objekt, jehož metadata chcete zobrazit, a z nabídky panelu Informace zvolte Informace o souboru.

Zobrazení informací o souboru pro připojenou nebo vloženou kresbu

- 1 Proveďte libovolný z následujících úkonů:
 - Poklepejte na vazbu v panelu Vazby. Nebo vazbu vyberte a z nabídky palety zvolte Informace o vazbě.
Poznámka: Neplette si příkaz „Informace o vazbě“ s příkazem „Informace o připojeném souboru“ v nabídce panelu Vazby; příkaz „Informace o souboru“ se týká metadat.
 - Vyberte připojenou kresbu v okně ilustrace. V ovládacím panelu klepněte na název souboru a zvolte Informace o vazbě.


 Chcete-li najít připojenou nebo vloženou kresbu v okně dokumentu, vyberte vazbu a klepněte na tlačítko Najít vazbu. Nebo vyberte Najít vazbu z nabídky panelu.


Aktualizace změněných vazeb

- Chcete-li aktualizovat určité vazby, v panelu Vazby vyberte jednu nebo více změněných vazeb  a pak klepněte na tlačítko Aktualizovat vazbu  nebo z nabídky panelu Vazby zvolte Aktualizovat vazbu.
- Chcete-li aktualizovat určité vazby, vyberte připojenou kresbu v okně ilustrace. V ovládacím panelu klepněte na název souboru a pak zvolte Aktualizovat vazbu.

Poznámka: Standardně se Illustrator zeptá, zda chcete vazbu aktualizovat, pokud se zdrojový soubor změní. Chcete-li určit, že chcete vazby aktualizovat automaticky nebo ručně, zvolte Úpravy > Předvolby > Zpracování souborů a schránka (Windows) nebo Illustrator > Předvolby > Zpracování souborů a schránka (Mac OS) a nastavte volbu Aktualizovat vazby.

Obnovení jedné chybějící vazby nebo nahrazení vazby jiným zdrojovým souborem

Chybějící vazbu – u které se v panelu Vazby zobrazuje ikony chybějící vazby  – můžete obnovit nebo nahradit nebo můžete libovolný připojený soubor nahradit jiným zdrojovým souborem.

- 1 Vyberte připojenou kresbu na stránce nebo vyberte název vazby v panelu Vazby.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - V panelu Vazby klepněte na tlačítko Změnit vazbu  nebo z nabídky panelu zvolte Změnit vazbu.
 - V ovládacím panelu klepněte na název připojeného souboru a pak zvolte Změnit vazbu. (Před použitím této možnosti musíte vybrat obraz v kresbě.)
- 3 V dialogovém okně, které se objeví, proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Najděte a vyberte náhradní soubor.
 - Napište první písmeno nebo několik prvních písmen názvu požadovaného náhradního souboru, abyste tento soubor našli.
- 4 Klepněte na Umístit.

Nová kresba zachová velikost, umístění a charakteristiky transformace kresby, kterou nahrazuje.

Poznámka: Pokud jsou všechny chybějící vazby dokumentu umístěny ve stejné složce, můžete je obnovit všechny najednou. V panelu Vazby vyberte všechny chybějící vazby a pak obnovte jednu z nich; dialogové okno Umístit zůstane otevřené, abyste je mohli všechny postupně vybrat.

Nastavení voleb umístění pro připojenou kresbu

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Vyberte připojenou kresbu v okně ilustrace. V ovládacím panelu klepněte na název souboru a zvolte Volby umístění.
 - V panelu Vrstvy vyberte vazbu a z nabídky panelu zvolte Volby umístění.
- 2 Vyberte volbu pro Zachovat.

Pokud vyberete jinou volbu než Transformace nebo Hranice, můžete vybrat bod v ikoně Zarovnání, od kterého chcete kresbu zarovnat vzhledem k ohraničovacímu rámečku. Pokud chcete zabránit tomu, aby kresba přesahovala přes ohraničovací rámeček, vyberte Oříznout podle ohraničovacího rámečku.

Viz také

„Panel Vazby – přehled“ na stránce 247


„O připojených a vložených kresbách“ na stránce 246

Vložení připojeného souboru


Místo připojení souboru, který jste do dokumentu umístili, můžete soubor vložit (nebo uložit) dovnitř dokumentu. Když soubor vložíte, přerušíte jeho vazbu s originálem. Bez této vazby nezobrazí panel Vazby upozornění při změně originálu a soubor nemůžete automaticky aktualizovat.

Uvědomte si, že vložení souboru místo jeho připojení k originálu zvyšuje velikost souboru dokumentu.

- Vyberte soubor v panelu Vazby a z nabídky panelu zvolte Vložit soubor.
- Vyberte připojenou kresbu v okně ilustrace. V ovládacím panelu klepněte na tlačítko Vložit.

Soubor zůstane v panelu Vazby označený ikonou vložené vazby .


Vyjmutí nebo změna vazby pro vložený soubor

- 1 V panelu Vazby vyberte jeden nebo více vložených souborů.
- 2 Klepněte na tlačítko Změnit vazbu  nebo v nabídce panelu Vazby vyberte Změnit vazbu, najděte a vyberte původní soubor a klepněte na Umístit.

Úpravy původní kresby

Pomocí příkazu Upravit originál můžete otevřít většinu grafík v aplikaci, ve které jste je vytvořili, takže je pak můžete podle potřeby upravit. Jakmile uložíte původní soubor, dokument, ve kterém je tento soubor připojený, se aktualizuje s použitím nové verze.

Poznámka: Pokud si v InDesignu vyhradíte a vyberete rámeček spravované grafiky (takový, který byl exportován do InCopy) místo výběru samotné grafiky, tato grafika se otevře v InCopy.

- 1 Proveďte libovolný z následujících úkonů:
 - V panelu Vazby vyberte vazbu a klepněte na tlačítko Upravit originál . Nebo z nabídky panelu zvolte Upravit originál.
 - Vyberte připojenou kresbu na stránce a zvolte Úpravy > Upravit originál.
 - V Illustratoru vyberte připojenou kresbu na stránce a klepněte na tlačítko Upravit originál v ovládacím panelu.
- 2 Po provedení změn v původní aplikaci soubor uložte.

Import bitmapových obrazů

O bitmapových obrazech

Bitmapové obrazy – nazývané také *rastrové obrazy* – používají k vytváření obrazů obdélníkovou mřížku obrazových prvků (obrazových bodů). Každý obrazový bod má specifické umístění a hodnotu barvy. Při práci s bitmapovými obrazy neupravujete objekty nebo tvary, ale obrazové body. Bitmapové obrazy jsou nejpoužívanějším elektronickým médiem pro obrazy s plynulými tóny, jako jsou fotografie nebo digitální obrazy, protože umí efektivně reprezentovat jemné přechody odstínů a barev.

Bitmapové obrazy jsou závislé na rozlišení – to znamená, že obsahují pevný počet obrazových bodů. To vede k tomu, že mohou ztratit detaily a vypadat zubatě, pokud se na obrazovce zobrazí s velkým zvětšením nebo když se vytisknou s nižším rozlišením, než pro jaké byly vytvořeny.



Příklad bitmapového obrazu při různých úrovních zvětšení

Bitmapové obrázky někdy vyžadují velké množství místa pro jejich uložení a často je třeba provést jejich kompresi, aby se zmenšila velikost souborů při jejich použití v některých komponentách Creative Suite. Můžete například zkomprimovat obrazový soubor v původní aplikaci před jeho importem do rozvržení.

Poznámka: V Adobe Illustratoru můžete v kresbě vytvořit bitmapové efekty pomocí filtrů, efektů a grafických stylů.

Viz také

„O vektorových grafikách“ na stránce 45

Zásady volby rozlišení obrazu pro finální výstup

Bitmapové obrázky obsahují pevný počet obrazových bodů, obvykle měřený v obrazových bodech na palec (pixels per inch, ppi). Obraz s vysokým rozlišením obsahuje více menších obrazových bodů než obraz stejných vytištěných rozměrů s nízkým rozlišením. Například obraz 1 krát 1 palec s rozlišením 72 ppi obsahuje celkem 5 184 obrazových bodů (72 obrazových bodů na šířku x 72 obrazových bodů na výšku = 5 184). Stejný obraz s rozlišením 300 ppi by obsahoval celkem 90 000 obrazových bodů.

Pro importované bitmapové obrázky je rozlišení určeno zdrojovým souborem. Pro bitmapové efekty můžete nastavit vlastní rozlišení. Při určování obrazového rozlišení uvažte, jaké médium bude použito ke konečné distribuci obrazu. Následující zásady vám pomohou určit požadavky na rozlišení obrazu:

Komerční tisk Komerční tisk vyžaduje obrázky s rozlišením 150 až 300 ppi (nebo více), v závislosti na tiskárně (dpi) a hustotě rastru (lpi), který používáte; vždy se poradte se svým poskytovatelem předtiskových služeb, než provedete rozhodnutí týkající se produkce. Protože komerční tisk vyžaduje velké obrázky s vysokým rozlišením, které se při práci zobrazují déle, je dobré při návrhu rozvržení používat verze s nízkým rozlišením a pak je při tisku nahradit verzemi s vysokým rozlišením.

V Illustratoru a InDesignu můžete pracovat s verzemi s nízkým rozlišením pomocí panelu Vazby. V InDesignu můžete z nabídky Zobrazení > Rychlost zobrazení zvolit volbu Typické nebo Rychlé zobrazení; v Illustratoru můžete zvolit Zobrazení > Obrýsy nebo změnit nastavení v přednastaveních Rychlost zobrazení. Nebo pokud váš poskytovatel služeb podporuje OPI (Open Prepress Interface), může vám poskytnout obrázky v nízkém rozlišení.

Stolní tisk Stolní tisk obvykle vyžaduje obrázky s rozlišením 72 ppi (pro fotografie tištěné na tiskárně s rozlišením 300 ppi) až 150 ppi (pro fotografie tištěné na zařízeních s rozlišením až 1000 ppi). Pro čárové grafiky (jednobitové obrázky) zajistěte, aby rozlišení grafik souhlasilo s rozlišením tiskárny.

Webové publikování Protože publikování online obecně vyžaduje obrázky s rozměry v obrazových bodech, které odpovídají cílovému monitoru, jsou obrázky obvykle menší než 500 obrazových bodů na šířku a 400 obrazových bodů na výšku, aby zůstalo místo pro ovládací prvky prohlížeče nebo jiné prvky návrhu, například popisky. Když vytvoříte původní obraz v rozlišení obrazovky – 96 ppi pro Windows a 72 ppi pro Mac OS – uvidíte obraz tak, jak se bude pravděpodobně zobrazovat v typickém webovém prohlížeči. Pokud publikujete online, budete potřebovat vyšší rozlišení pouze když budete chtít, aby uživatelé mohli zobrazit více detailů v dokumentu PDF pomocí zvětšení nebo když vytváříte dokument pro tisk na vyžádání.

Importování souborů Adobe PDF

Importování souborů Adobe PDF

Formát Adobe PDF (Portable Document Format) je univerzální formát souboru, který může obsahovat vektorová i bitmapová data. Kresby ze souborů PDF můžete dostat do Illustratoru pomocí příkazu Otevřít, příkazu Umístit, příkazu Vložit a pomocí přetažení.

- Pomocí příkazu Umístit s vybranou volbou Vazba můžete importovat soubor PDF (nebo jednu stránku PDF, pokud je to vícestránkový dokument) jako jeden obraz. Připojený obraz můžete modifikovat pomocí transformačních nástrojů; nemůžete ale vybrat a upravit jednotlivé jeho komponenty.
- Použijte příkaz Otevřít nebo příkaz Umístit s nevybranou volbou Vazba, chcete-li upravovat obsah souboru PDF. Illustrator rozpozná jednotlivé komponenty v kresbě PDF a umožní vám upravovat jednotlivé komponenty jako samostatné objekty.
- Použijte příkaz Vložit nebo metodu přetažení, chcete-li ze souboru PDF importovat vybrané komponenty, včetně vektorových objektů, bitmapových obrazů a textu.

***Poznámka:** Pokud použijete správu barev pro kresby v dokumentu, vložené obrazy PDF jsou součástí dokumentu a proto se na ně uplatní správa barev, když dokument pošlete na tiskové zařízení. Naopak pro připojené obrazy PDF se správa barev nepoužije, ani když je zapnutá pro zbytek dokumentu.*

Viz také

„O připojených a vložených kresbách“ na stránce 246

Volby umístění Adobe PDF

Při umísťování souboru Adobe PDF určujete, kterou stránku chcete importovat. Pomocí volby Oříznout na také určíte, jak se má kresba oříznout:

Ohraničovací rámeček Umístí se ohraničovací rámeček stránky PDF nebo minimální oblast, která obklopuje objekty na stránce včetně stránkových značek.

Obraz Umístí se pouze oblast PDF ohraničená obdélníkem, který autor vytvořil pro kresbu (například pro klipart).

Oříznutí Umístí se pouze oblast PDF, která se zobrazuje nebo tiskne v Adobe Acrobatu.

Řezání Označuje místo, kde bude konečná stránka při výrobě fyzicky oříznuta, pokud existují řezací značky.

Spadávká Umístí se pouze oblast, na kterou by se měl oříznout veškerý obsah stránky, pokud existuje oblast spadávky. Tato informace je užitečná, pokud se vytváří výstup stránky ve výrobním prostředí. Tištěná stránka může obsahovat i stránkové značky, které jsou mimo oblast spadávky.


Médium Umístí se oblast, která představuje fyzickou velikost papíru původního dokumentu PDF (například rozměry listu papíru formátu A4), včetně stránkových značek.

Viz také

„Umístění (import) souborů“ na stránce 246

Import jednobarevných, duplexových a triplexových obrazů ze souborů Adobe PDF

Když importujete kresbu ze souboru Adobe PDF, můžete importovat i data, která nelze vytvořit v Illustratoru. Ta se nazývají *ne-nativní obrazy* a zahrnují monochromatické obrazy, duplexy a triplexy. Ne-nativní obrazy můžete také vygenerovat v Illustratoru použitím příkazu Sloučit průhlednost, aby se zachovaly přímé barvy.

 *Schopnost Illustratoru zachovat ne-nativní obrazy je v mnoha situacích užitečná. Illustrator například zachová informace o přímých barvách v připojených souborech PDF, když vytváříte barevné výtažky.*

Ne-nativní obrazy se v panelech Vrstvy a Vzhled standardně označí jako <Ne-nativní obraz>. Ne-nativní obrazy můžete vybrat, přemístit, uložit a provést na nich základní transformace (jako je změna velikosti, otočení nebo zkosení). Nemůžete ale vybrat a upravit jejich jednotlivé komponenty. Kromě toho musíte ne-nativní obrazy rastrovat před tím, než je můžete upravit nástroji zkapalnění.

Chcete-li převést ne-nativní obraz na objekt Illustratoru, zvolte Objekt > Rastrovat.

Viz také

„Importování souborů Adobe PDF“ na stránce 253

„Rastrování vektorového objektu“ na stránce 358

Import souborů EPS, DCS a AutoCAD

Importování souborů EPS

EPS (Encapsulated PostScript) je populární formát souboru pro přenos vektorových kreseb mezi aplikacemi. Kresby ze souborů EPS můžete dostat do Illustratoru pomocí příkazu Otevřít, příkazu Umístit, příkazu Vložit a pomocí přetažení.

Při práci s kresbami EPS si pamatujte následující pravidla:

- Když otevřete nebo vložíte soubor EPS, který byl vytvořen v jiné aplikaci, Illustrator převede všechny objekty na nativní objekty Illustratoru. Pokud ale soubor obsahuje data, která Illustrator nerozpozná, mohou se některá data ztratit. Z toho vyplývá, že pokud nepotřebujete upravovat jednotlivé objekty v souboru EPS, je lepší soubor připojit, než ho otevřít nebo vložit.
- Formát EPS nepodporuje průhlednost, proto není vhodnou volbou pro umístění průhledných kreseb z jiných aplikací do Illustratoru. Pro tento účel použijte místo toho formát PDF 1.4.
- Můžete dostat chybovou zprávu, když budete tisknout nebo ukládat kresbu, která obsahuje připojené soubory EPS, pokud byly tyto soubory uloženy v binárním formátu (například ve výchozím formátu EPS ve Photoshopu). V tomto případě znovu uložte soubory EPS ve formátu ASCII, vložte připojené soubory do kresby Illustratoru, tiskněte na binární tiskový port místo na ASCII port, nebo uložte kresbu ve formátu AI nebo PDF místo formátu EPS.
- Pokud použijete správu barev pro kresby v dokumentu, vložené obrazy EPS jsou částí dokumentu a proto se na ně uplatní správa barev, když dokument pošlete na tiskové zařízení. Naopak pro připojené obrazy EPS se správa barev nepoužije, ani když je zapnutá pro zbytek dokumentu.
- Pokud importujete barvu EPS, která má stejný název jako barva ve vašem dokumentu, ale má jinou definici, zobrazí Illustrator výstražnou zprávu. Vyberte Použít barvu z připojeného souboru, chcete-li nahradit barvu ve svém dokumentu barvou EPS z připojeného souboru. Všechny objekty ve vašem dokumentu, které tuto barvu používají, se příslušným způsobem aktualizují. Vyberte Použít barvu z dokumentu, chcete-li zachovat barvu z políčka vzorníku a vyřešit všechny konflikty barev použitím barvy z dokumentu. Náhled EPS nelze změnit, takže náhled může být nesprávný, ale bude se tisknout na správné výtažky. Když vyberete Použít pro všechny, vyřeší se všechny konflikty barev s použitím buď definice z dokumentu nebo z připojeného souboru, podle toho, kterou volbu zvolíte.
- Občas se můžete setkat s upozorněním, když otevíráte dokument Illustratoru s vloženými obrazy EPS. Pokud aplikace nemůže najít původní obraz EPS, budete vyzváni, abyste obraz EPS rozbali. V dialogovém okně vyberte volbu Rozbalit; obraz se vyjme do stejné složky, ve které je platný dokument. Přestože v dokumentu nebude náhled vloženého souboru, soubor se nyní vytiskne správně.
- Připojené soubory EPS se standardně zobrazují jako náhledy v nízkém rozlišení, aby se zvýšil výkon. Pokud není připojený soubor EPS viditelný v okně dokumentu, může to být proto, že chybí náhled souboru. (Náhledy se někdy ztratí, když přenesete soubory EPS uložené s náhledy PICT z Mac OS do Windows.) Chcete-li zobrazovat připojené soubory EPS v plném rozlišení, zvolte Úpravy > Předvolby > Zpracování souborů a schránka (Windows) nebo Illustrator > Předvolby > Zpracování souborů a schránka (Mac OS) a odznačte Použít náhledy s nízkým rozlišením pro připojené EPSy. Chcete-li náhled obnovit, uložte soubor EPS znovu s náhledem TIFF.

Viz také

„O připojených a vložených kresbách“ na stránce 246

„Ukládání ve formátu EPS“ na stránce 258

Import souborů DCS

DCS (Desktop Color Separations) je verze standardního formátu EPS. Formát DCS 1.0 podporuje pouze obrazy CMYK, zatímco formát DCS 2.0 podporuje také vícekanálové soubory CMYK i více přímých tiskových barev. (Tyto přímé tiskové barvy se v Illustratoru objeví jako přímé barvy v panelu Vzorník.) Illustrator rozpozná ořezové cesty v souborech DCS 1.0 a DCS 2.0, které byly vytvořeny ve Photoshopu. Soubory DCS můžete v Illustratoru připojit, ale nemůžete je vložit ani otevřít.

Import souborů AutoCADu

Soubory AutoCADu mají formáty DXF a DWG. Importovat můžete soubory AutoCADu od verze 2.5 až po verzi 2006. Při importu můžete určit změnu měřítka, mapování jednotek (vlastní jednotky pro interpretování všech délkových údajů v souboru AutoCADu), zda se mají měnit i tloušťky čar, které rozvržení se má importovat a zda se má kresba vystředit.

Illustrator podporuje většinu dat AutoCADu včetně trojrozměrných objektů, tvarů a cest, externích odkazů, objektů regionů, objektů splajně (mapovaných na beziérový objekt, které zachovají původní tvar), rastrových objektů a textových objektů. Při importu souboru AutoCADu obsahujícího externí odkazy Illustrator načte obsah odkazu a umístí ho do příslušných míst v souboru Illustratoru. Pokud se nepodaří externí odkaz najít, otevře se dialogové okno Chybějící vazba, abyste mohli soubor vyhledat a načíst.

Importování obrazů z Photoshopu

Importování obrazů z Photoshopu

Obrazy ze souborů Photoshopu (PSD) můžete dostat do Illustratoru pomocí příkazu Otevřít, příkazu Umístit, příkazu Vložit a pomocí přetažení.

Illustrator podporuje většinu dat z Photoshopu, včetně kompozic vrstev, vrstev, upravitelného textu a cest. To znamená, že můžete přenášet soubory mezi Photoshopem a Illustratorem bez ztráty možnosti úprav. Pro usnadnění přenosu souborů mezi těmito dvěma aplikacemi se do Illustratoru importují i vrstvy úprav, které mají vypnutou viditelnost (přestože jako nepřístupné), a při zpětném exportu do Photoshopu se opět obnoví.

Přímé barvy (až 31 kanálů přímých barev na jeden soubor) se importují jako jeden N-kanálový rastrový obraz, který se umístí přes obraz ve výtažkových barvách. Přímé barvy se přidávají do panelu vzorníku jako vlastní barvy se stejnými názvy jako ve Photoshopu. Importované přímé barvy se budou separovat správně.

Duplexové soubory PSD se importují jako sloučené rastrové obrazy s barevným prostorem 256 indexovaných barev a barevným prostorem N-Channel obsahujícím všechny duplexové tiskové barvy. Protože Illustrator používá prostor N-Channel, interakce režimu prolnutí nastavené ve Photoshopu se mohou v Illustratoru zobrazovat jinak. Tiskové barvy ze starých knihoven barev se nastaví na šedé.

V případech, kdy musí Illustrator data z Photoshopu převést, se objeví výstražná zpráva. Například když importujete 16bitový soubor Photoshopu, Illustrator vás upozorní, že obraz se bude importovat jako 8bitový sloučený složený obraz.

Volby importu z Photoshopu

Když otevřete nebo umístíte soubor Photoshopu, který obsahuje více vrstev, můžete nastavit následující volby:

Kompozice vrstev Pokud soubor Photoshopu obsahuje kompozice vrstev, určí, která verze obrazu se bude importovat. Vyberte Zobrazit náhled, chcete-li zobrazit náhled vybrané kompozice vrstev. V textovém poli Poznámky se zobrazí poznámky ze souboru Photoshopu.

Při aktualizaci vazby Určuje způsob zpracování nastavení viditelnosti vrstev při aktualizaci připojeného souboru Photoshopu, který obsahuje kompozice vrstev.

Zachovat lokální změny viditelnosti vrstev Aktualizuje připojený soubor podle stavu viditelnosti vrstev v kompozici vrstev, když jste původně umístili soubor.

Použít viditelnost vrstev z Photoshopu Aktualizuje připojený soubor podle současného stavu viditelnosti vrstev v souboru Photoshopu.

Převést vrstvy Photoshopu na objekty a vytvořit upravitelný text, kde je to možné Zachová se co nejvíce ze struktury vrstev a upravitelnosti textu bez toho, že by se obětoval vzhled. Pokud ale soubor obsahuje funkce, které Illustrator nepodporuje, zachová Illustrator vzhled kresby pomocí sloučení a rastrování vrstev. Například:

- Sady vrstev, které používají režim prolnutí Rozpusťtí, a vrstvy v ořezových maskách se sloučí do jedné vrstvy.
- Vrstvy úprav a vrstvy, které používají volbu Vykrojení, se sloučí s vrstvami pod nimi, stejně jako vrstvy, které obsahují průhledné obrazové body a používají režim prolnutí Zesvětlit barvy, Ztmavit barvy, Rozdíl, Lineárně ztmavit, Lineárně zesvětlit, Jasně světlo, Lineární světlo nebo Bodové světlo.
- Vrstvy, které používají efekty vrstev, se mohou sloučit; specifické chování sloučení ale závisí na režimu prolnutí vrstvy, přítomnosti průhledných obrazových bodů a volbách prolnutí vrstvy.
- Skryté vrstvy, které vyžadují sloučení, se vypustí.

Poznámka: Volba *Převést vrstvy Photoshopu na objekty a vytvořit upravitelný text, kde je to možné* není dostupná, když vytváříte vazbu na soubor Photoshopu.

Sloučit vrstvy Photoshopu do jednoho obrazu a zachovat vzhled textu Importuje soubor jako jeden bitmapový obraz. V převedeném souboru se nezachovávají žádné jednotlivé objekty, s výjimkou ořezové cesty dokumentu (pokud existuje). Krytí se zachová jako součást hlavního obrazu, ale není upravitelné.

Importovat skryté vrstvy Importuje všechny vrstvy ze souboru Photoshopu, včetně skrytých. Tato volba není dostupná, když vytváříte vazbu na soubor Photoshopu.


Importovat řezy Zachová všechny řezy, které jsou zahrnuté v souboru Photoshopu. Tato volba je dostupná pouze v případě, že otevíráte nebo vkládáte soubor, který obsahuje řezy.

Přemístění části obrazu z Photoshopu do Illustratoru

- 1 Ve Photoshopu vyberte obrazové body, které chcete přesunout. Další informace najdete v nápovědě Photoshopu.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Ve Photoshopu zkopírujte výběr a v Illustratoru ho vložte. Pokud je v okamžiku použití příkazu Kopírovat aktivní maska vrstvy, Photoshop zkopíruje masku místo hlavní vrstvy.
 - Vyberte ve Photoshopu nástroj pro přesun a přetáhněte výběr do Illustratoru. Illustrator vyplní průhledné obrazové body bílou barvou.

Přemístění cest z Photoshopu do Illustratoru

- 1 Ve Photoshopu použijte nástroj pro výběr součástí cesty nebo nástroj pro přímý výběr a vyberte cesty, které chcete přesunout. Můžete vybrat libovolnou cestu nebo segment cesty zobrazený v panelu Cesty, včetně vektorových masek tvarů, pracovní cesty a uložených cest. Další informace o vybírání cest najdete v nápovědě Photoshopu.
- 2 Cestu buď zkopírujte a vložte nebo přetáhněte do Illustratoru.
- 3 V dialogovém okně Volby vložení zvolte, zda chcete vložit cestu jako složený tvar nebo jako složenou cestu. Vložení jako složená cesta je rychlejší, ale výsledkem může být určitá ztráta možností úprav.

 *Chcete-li importovat všechny cesty (ale ne obrazové body) z dokumentu Photoshopu, zvolte Soubor > Export > Cesty do Illustratoru (ve Photoshopu). Pak otevřete výsledný soubor v Illustratoru.*

Ukládání kresby

O ukládání a exportu kresby

Když kresbu ukládáte nebo exportujete, Illustrator zapíše data kresby do souboru. Struktura dat je závislá na formátu souboru, který vyberete.

Existují čtyři základní formáty souborů – AI, PDF, EPS a SVG – do kterých můžete kresbu uložit. Tyto formáty se nazývají *nativní formáty*, protože umožňují zachovat všechna data Illustratoru. (Pro formáty PDF a SVG musíte vybrat volbu Zachovat možnosti úprav v Illustratoru, aby se zachovala všechna data Illustratoru.)

Kresbu můžete také exportovat v různých formátech souborů použitelných mimo Illustrator. Tyto formáty se nazývají *ne-nativní formáty*, protože Illustrator nemůže obnovit všechna data, když soubor znovu otevřete v Illustratoru. Z tohoto důvodu doporučujeme ukládat kresbu ve formátu AI dokud práci nedokončíte, a pak kresbu exportovat do požadovaného formátu.

Poznámka: Při ukládání kresby, která obsahuje připojené soubory EPS, se můžete objevit chybová zpráva, pokud tyto soubory byly uloženy v binárním formátu (například ve výchozím formátu EPS Photoshopu). V takovém případě znovu uložte soubory EPS ve formátu ASCII, vložte připojené soubory do kresby Illustratoru, nebo uložte kresbu ve formátu AI nebo PDF místo formátu EPS.

Video o vytváření mobilního obsahu v Illustratoru najdete na www.adobe.com/go/vid0207_cz. Video o ukládání pro web najdete na www.adobe.com/go/vid0063_cz. Video o exportu obsahu z Illustratoru, včetně přehledu různých formátů a kdy byste je měli použít, najdete na www.adobe.com/go/vid0062_cz.


Ukládání ve formátu Illustrator

1 Zvolte Soubor > Uložit jako nebo Soubor > Uložit kopii.

2 Zadejte název souboru a zvolte umístění souboru.

Poznámka: Chcete-li v dialogových oknech Uložit jako a Uložit kopii zobrazit volby Version Cue, klepněte na tlačítko Použít dialog Adobe.

3 Jako formát souboru zvolte Illustrator (*.AI) a klepněte na Uložit.

 Chcete-li vytvořit soubor, který bude kompatibilní s předcházející verzí Illustratoru, nastavte volbu Verze nahoře v dialogovém okně Volby Illustratoru.

4 V dialogovém okně Volby Illustratoru nastavte požadované volby a klepněte na OK:

Verze Určuje verzi Illustratoru, se kterou chcete mít soubor kompatibilní. Staré formáty nepodporují všechny funkce současné verze Illustratoru. Proto když vyberete jinou verzi než současnou, nebudou dostupné některé volby pro ukládání a některé typy dat se změní. Nezapomeňte si přečíst varování dole v dialogovém okně, abyste věděli, jak se data změní.

Podmnožiny vložených písem, když je podíl použitých znaků menší než Určuje, kdy se má vložit celé písmo (na rozdíl od vložení pouze znaků použitých v dokumentu) na základě počtu znaků písma použitých v dokumentu. Pokud například písmo obsahuje tisíc znaků, ale v dokumentu je použito pouze 10 z nich, můžete rozhodnout, že vložení písma nevyváží zvětšení velikosti souboru.

Vytvořit soubor kompatibilní s PDF Uloží do souboru Illustratoru PDF reprezentaci dokumentu. Vyberte tuto volbu, pokud chcete, aby soubor Illustratoru byl kompatibilní s ostatními aplikacemi Adobe.

Vložit připojené soubory Vloží do kresby soubory, které jsou k ní připojené.

Použít kompresi Komprimuje data PDF v souboru Illustratoru. Použití komprese zvýší čas potřebný pro uložení dokumentu, proto tuto volbu odznačte, máte-li problémy s rychlostí ukládání (8 až 15 minut).

Vložit ICC profily Vytvoří dokument se správou barev.

Volby průhlednosti Určuje, co se stane s průhlednými objekty, když zvolíte formát starší verze Illustratoru než 9.0. Vyberte Zachovat cesty, chcete-li vypustit efekty průhlednosti a obnovit průhledné kresby na krytí 100 % a režim prolnutí na Normální. Vyberte Zachovat vzhled a přetisky, chcete-li zachovat přetisky, které se neovlivňují s průhlednými objekty. Přetisky, které se ovlivňují s průhlednými objekty, se sloučí.

> **Důležité:** Pokud kresba obsahuje složité překrývající se oblasti a vy potřebujete výstup ve vysokém rozlišení, klepněte na Zrušit a před pokračováním nastavte volby rastrování.

Viz také

„Práce s Adobe Version Cue“ na stránce 477

„Co jsou profily barev“ na stránce 133

Ukládání ve formátu EPS

Prakticky všechny aplikace pro sazbu stránek, zpracování textu a grafiky umějí importovat nebo umístit soubory EPS (Encapsulated PostScript). Formát EPS zachová mnoho grafických prvků, které můžete v Adobe Illustratoru vytvořit. To znamená, že soubory EPS lze znovu otevřít a upravovat jako soubory Illustratoru. Protože soubory EPS jsou založeny na jazyce PostScript, mohou obsahovat jak vektorové tak bitmapové grafiky.


1 Pokud vaše kresba obsahuje průhlednost (včetně přetisků) a vyžadujete výstup s vysokým rozlišením, zvolte Okna > Náhled sloučení průhledností, abyste si prohlédli náhled efektů sloučení.

2 Zvolte Soubor > Uložit jako nebo Soubor > Uložit kopii.

3 Zadejte název souboru a zvolte umístění souboru.

***Poznámka:** Chcete-li v dialogových oknech Uložit jako a Uložit kopii zobrazit volby Version Cue, klepněte na tlačítko Použít dialog Adobe.*

4 Jako formát souboru zvolte Illustrator EPS (*.EPS) a klepněte na Uložit.

 *Chcete-li vytvořit soubor, který bude kompatibilní s předcházející verzí Illustratoru, nastavte volbu Verze nahoře v dialogovém okně Volby EPS.*

5 V dialogovém okně Volby EPS nastavte požadované volby a klepněte na OK:

Verze Určuje verzi Illustratoru, se kterou chcete mít soubor kompatibilní. Staré formáty nepodporují všechny funkce současné verze Illustratoru. Proto když vyberete jinou verzi než současnou, nebudou dostupné některé volby pro ukládání a některé typy dat se změní. Nezapomeňte si přečíst varování dole v dialogovém okně, abyste věděli, jak se data změní.

Formát Určuje vlastnosti obrazu náhledu, který se uloží do souboru. Obraz náhledu se zobrazuje v aplikacích, které neumějí přímo zobrazovat kresby EPS. Pokud nechcete vytvořit obraz náhledu, zvolte Žádný z nabídky Formát. Jinak vyberte černobílý nebo barevný formát.

Pokud vyberete formát TIFF (8bitové barvy), vyberte volbu pozadí pro obraz náhledu:

Průhledná Vytvoří průhledné pozadí.

Neprůhledná Vytvoří neprůhledné pozadí. (Vyberte Neprůhledné, když bude dokument EPS používán v aplikacích Microsoft Office.)

Volby průhlednosti Určují, co se stane s průhlednými objekty a přetisky. Dostupné volby se mění v závislosti na verzi formátu, kterou vyberete nahoře v dialogovém okně.

Pokud zvolíte formát CS, určete, jak se uloží překrývající se barvy, které jsou nastavené na přetiskování, a vyberte přednastavení (sadu voleb) pro sloučení průhledností. Klepněte na *Vlastní*, chcete-li upravit nastavení sloučení.

Pokud zvolíte starý formát starší než 8.0, vyberte *Zachovat cesty*, chcete-li vypustit efekty průhlednosti a obnovit průhledné kresby na 100 % krytí a režim prolnutí na *Normální*. Vyberte *Zachovat vzhled a přetisky*, chcete-li zachovat přetisky, které se neovlivňují s průhlednými objekty. Přetisky, které se ovlivňují s průhlednými objekty, se sloučí.

Vložit písma (pro jiné aplikace) Vloží všechna písma, která obsahují příslušná práva od dodavatele písem. Vložení písem zajistí, že se při umístění souboru do jiné aplikace, například do Adobe InDesignu, zobrazí a vytiskne původní písmo. Pokud ale soubor otevřete v Illustratoru na počítači, kde písmo není nainstalované, písmo bude vytvořeno uměle nebo se nahradí. To je ochrana proti nelegálnímu používání vložených písem.

Poznámka: *Když vyberete Vložit písma, zvětší se velikost uloženého souboru.*

Vložit připojené soubory Vloží do kresby soubory, které jsou k ní připojené.

Vložit miniaturu dokumentu Vytvoří miniaturní obraz kresby. Miniatura se v Illustratoru zobrazí v dialogovém okně *Otevřít* nebo *Umístit*.

Zahrnout CMYK PostScript do souborů RGB Umožní, aby se dokumenty s barvami RGB mohly tisknout i z aplikací, které nepodporují výstup RGB. Když se soubor EPS znovu otevře v Illustratoru, zachovají se barvy RGB.

Kompatibilní tisk přechodů a mřížek přechodů Umožní tisk přechodů a mřížek přechodů i na starších tiskárnách a PostScriptových zařízeních pomocí převodu objektů přechodů do formátu JPEG. Zapnutí této volby může zpomalit tisk na tiskárnách, které nemají problémy s přechody.

Adobe PostScript® Určuje verzi jazyka PostScript, která se použije pro uložení kresby. PostScript Level 2 popisuje barevné i šedotónové vektorové a bitmapové obrazy a podporuje barevné modely RGB, CMYK a CIE pro vektorové i bitmapové grafiky. PostScript Level 3 přidává k Level 2 další funkce, včetně možnosti tisku mřížek přechodů na tiskárny podporující PostScript® 3™. Protože při tisku na zařízení s PostScriptem Level 2 se převádějí mřížky přechodů na bitmapové obrazy, je vhodnější tisknout kresby obsahující mřížky přechodů na tiskárnu s PostScriptem 3.

Viz také

„Práce s Adobe Version Cue“ na stránce 477

Uložení ve formátu SVG

SVG je vektorový formát, který poskytuje vysoce kvalitní interaktivní webové grafiky. Existují dvě verze formátu SVG: SVG a komprimovaný SVG (SVGZ). SVGZ může zmenšit velikost souboru o 50 až 80 %, ale soubory SVGZ nemůžete upravovat pomocí textového editoru.

Když exportujete kresbu ve formátu SVG, mřížkové objekty se rastrují. Navíc obrazy, které nemají žádný alfa kanál, se převedou do formátu JPEG. Obrazy s alfa kanálem se převedou do formátu PNG.

Video o vytváření mobilního obsahu v Illustratoru najdete na www.adobe.com/go/vid0207_cz.

- 1 Pokud kresba obsahuje nějaké efekty SVG, vyberte všechny položky, na které jsou tyto efekty SVG aplikované, a přesuňte efekty na spodní konec panelu *Vzhled* (těsně nad položku *Krytí*). Pokud za efektem SVG následuje nějaký jiný efekt, bude výstup SVG obsahovat rastrový objekt.
- 2 Zvolte *Soubor > Uložit jako* nebo *Soubor > Uložit kopii*.
- 3 Zadejte název souboru a zvolte umístění souboru.

Poznámka: *Chcete-li v dialogových oknech Uložit jako a Uložit kopii zobrazit volby Version Cue, klepněte na tlačítko Použít dialog Adobe.*

4 Zvolte formát souboru SVG (*.SVG) nebo SVG komprimovaný (*.SVGZ) a klepněte na Uložit.

5 V dialogovém okně Volby SVG nastavte požadované volby a klepněte na OK:

Profily SVG Určuje definici typu dokumentu (DTD) SVG XML pro exportovaný soubor.


SVG 1.0 a SVG 1.1 Vhodné pro soubory SVG, které budou prohlíženy na stolním počítači. SVG 1.1 je plná verze specifikace SVG, jejímiž podmnožinami jsou verze SVG Tiny 1.1, SVG Tiny 1.1 Plus a SVG Basic 1.1.

SVG Basic 1.1 Vhodné pro soubory SVG, které budou prohlíženy na středně výkonných přístrojích, jako jsou například kapesní přístroje. Mějte na paměti, že ne všechny kapesní počítače podporují profil SVG Basic. Z toho vyplývá, že výběr této volby nezaručuje, že soubor SVG bude zobrazitelný na všech kapesních počítačích. SVG Basic nepodporuje neobdélníkové oříznutí a některé efekty filtrů SVG.

SVG Tiny 1.1 a SVG Tiny 1.1+ Vhodné pro soubory SVG, které budou prohlíženy na malých přístrojích, jako jsou mobilní telefony. Mějte na paměti, že ne všechny mobilní telefony podporují profily SVG Tiny a SVG Tiny Plus. Z toho vyplývá, že výběr některé této volby nezaručuje, že soubor SVG bude zobrazitelný na všech malých zařízeních.

SVG Tiny 1.2 Vhodné pro soubory SVG, které budou prohlíženy na celé řadě zařízení, od organizátorů PDA a mobilních telefonů po přenosné počítače a stolní počítače.

SVG Tiny nepodporuje přechody, průhlednost, oříznutí, masky, symboly, vzorky, podtržený text, přeškrtnutý text, svislý text ani efekty filtrů SVG. SVG Tiny Plus zahrnuje možnost zobrazit přechody a průhlednost, ale nepodporuje oříznutí, masky, symboly ani efekty filtrů SVG.

 *Další informace o profilech SVG najdete ve specifikaci SVG na webových stránkách sdružení W3C (World Wide Web Consortium) (www.w3.org).*

Typ písma Určuje, jak se exportují písma:

Adobe CEF Používá hinty písma pro lepší vykreslování malých písem. Tento typ písma podporuje prohlížeč Adobe SVG Viewer, ale nemusí ho podporovat jiné prohlížeče SVG.

SVG Nepoužívá hinty písma. Tento typ písma podporují všechny prohlížeče SVG.

Převést na obrysy Převede písma na vektorové cesty. Tuto volbu použijte pro zachování vizuálního vzhledu písma ve všech prohlížečích SVG.

Podmnožiny písma Určuje, které *glyfy* (znaky určitého písma) se vloží do exportovaného souboru SVG. Zvolte Žádné, pokud se můžete spolehnout na to, že na systémech konečných uživatelů budou potřebná písma nainstalovaná. Zvolte Pouze použité glyfy, chcete-li vložit pouze glyfy pro texty, které v současné kresbě existují. Ostatní hodnoty (Běžné anglické, Běžné anglické + použité glyfy, Běžné latinkové, Běžné latinkové + použité glyfy, Všechny glyfy) jsou užitečné v případě, že je textový obsah souboru SVG dynamický (například text generovaný na serveru nebo text interaktivně zadávaný uživatelem).

Umístění obrazů Určuje, zda budou rastrové obrazy vloženy přímo do souboru nebo navázané na obrazy JPEG nebo PNG, exportované z originálního souboru Illustratoru. Vložení obrazů zvětší velikost souboru, ale zajistí, že rastrové obrazy budou vždy dostupné.

Zachovat možnost úprav v Illustratoru Zachová specifická data Illustratoru vložení souboru AI do souboru SVG (výsledkem je větší velikost souboru). Vyberte tuto volbu, pokud máte v úmyslu soubor SVG znovu otevřít a upravit v Illustratoru. Pokud ale ručně změníte data SVG, tyto změny se neprojeví, když soubor znovu otevřete. Je to proto, že Illustrator načte AI část souboru a ne část SVG.

Vlastnosti CSS Určuje jakým způsobem se atributy stylů uloží do kódu SVG. Výchozí metoda, Prezentační atributy, aplikuje vlastnosti v nejvyšším bodě v hierarchii, což umožňuje nejvyšší pružnost pro specifické úpravy a transformace. Metoda Atributy stylu vytvoří soubory, které jsou všeobecně čitelné, ale může zvětšit velikost souborů. Zvolte tuto metodu, pokud bude kód SVG používán v transformacích – například v transformacích používajících XSLT (Extensible Stylesheet Language Transformation). Metoda Atributy stylu <Odkazy na entity> vede k rychlejšímu vykreslování a zmenšuje velikost souboru SVG. Metoda Elementy stylu se používá, když sdílíte soubory s dokumenty HTML. Když vyberete Elementy stylu, můžete pak upravit soubor SVG tak, aby se element stylu přesunul do externího souboru seznamu stylů, na který se také odkazuje soubor HTML; volba Elementy stylu má ale také za následek pomalejší vykreslování.

Počet desetinných míst Určuje přesnost vektorových dat v souboru SVG. Můžete nastavit hodnotu 1 až 7 desetinných míst. Vyšší hodnota má za následek větší velikost souboru a vyšší kvalitu obrazu.

Kódování Určuje způsob kódování znaků v souboru SVG. Kódování UTF (Unicode Transformation Format) podporují všechny procesory XML. (UTF-8 je 8bitový formát; UTF-16 je 16bitový formát.) Kódování ISO 8859-1 a UTF-16 nezachovají metadata souboru.

Optimalizovat pro prohlížeč Adobe SVG Viewer Zachová největší úroveň dat Illustratoru a přitom je stále možné soubor SVG upravovat ručně. Vyberte tuto volbu, chcete-li využít rychlejší vykreslování pro funkce jako jsou efekty filtrů SVG.

Zahrnout data serveru Adobe Graphics Server Vloží do souboru SVG všechny informace potřebné pro nahrazování proměnných. (Další informace o nastavení proměnných pro grafiky řízené daty viz .)

Včetně dat rozdělení na řezy Vloží informace o umístění řezů a nastavení optimalizace.

Zahrnout XMP Vloží do souboru SVG metadata XMP. Chcete-li metadata zadat, zvolte Soubor > Informace nebo použijte prohlížeč Bridge.

Vytvořit méně elementů <tspan> Dovoluje Illustratoru při exportu ignorovat nastavení automatického vyrovnání párů, což vede k tomu, že v souboru je méně elementů <tspan>. Vyberte tuto volbu, chcete-li vytvořit soubor SVG, který snadněji upravitelný a kompaktnější. Odznačte tuto volbu, pokud je důležité zachování vzhledu automatického vyrovnání párů.

Použít element <textPath> pro text na cestě Exportuje text na cestě jako element <textPath>. Uvědomte si ale, že text se může v prohlížeči SVG Viewer zobrazit jinak než v Illustratoru, protože tento režim exportu není vždy schopen zachovat vizuální shodu. Zejména přesahující text bude v prohlížeči SVG viditelný.

Zobrazit kód SVG Zobrazí kód souboru SVG v okně prohlížeče.

Webový náhled Zobrazí soubor SVG v okně prohlížeče.

Device Central Otevře soubor v aplikaci Device Central pro zobrazení náhledu na konkrétním mobilním telefonu nebo jiném zařízení.


Viz také

„O SVG“ na stránce 367

Uložení kresby pro Microsoft Office

Příkaz Uložit pro Microsoft Office umožňuje vytvořit soubor PNG, který můžete použít v aplikacích Microsoft Office.

- 1 Zvolte Soubor > Uložit pro Microsoft Office.
- 2 V dialogovém okně Uložit pro Office vyberte umístění souboru, zadejte název souboru a klepněte na Uložit.

 Pokud chcete upravit nastavení PNG, například rozlišení, průhlednost nebo barvu pozadí, použijte příkaz Export místo příkazu Uložit pro Microsoft Office. Kresbu můžete uložit do formátu PNG také příkazem Uložit pro web a zařízení.

Viz také

„Optimalizace obrazu pro web“ na stránce 374

Export kresby

Export kresby

- 1 Zvolte Soubor > Exportovat.
- 2 Vyberte umístění souboru a zadejte název souboru.

Poznámka: Chcete-li v dialogovém okně Export zobrazit volby Version Cue, klepněte na tlačítko Použít dialog Adobe.

3 Vyberte formát z rozbalovací nabídky Uložit jako typ (Windows) nebo Formát (Mac OS).

4 Klepněte na Uložit.

Video o exportu obsahu z Illustratoru, včetně přehledu různých formátů a kdy byste je měli použít, najdete na www.adobe.com/go/vid0062_cz.

Viz také

„O ukládání a exportu kresby“ na stránce 257

Formáty souboru pro export kresby

Soubory AutoCAD Drawing a AutoCAD Interchange (DWG and DXF) AutoCAD Drawing je standardní formát souboru pro ukládání vektorových grafik vytvořených v programu AutoCAD. AutoCAD Interchange je formát pro export výkresů z AutoCADu do jiných aplikací nebo pro import výkresů z jiných aplikací do AutoCADu. Další informace viz „Volby exportu pro AutoCAD“ na stránce 263.

Poznámka: Standardně se bílé tahy nebo výplně v kresbě Illustratoru exportují do formátů AutoCADu jako černé tahy nebo výplně a černé tahy nebo výplně se z Illustratoru exportují do formátů AutoCADu jako bílé.

BMP Standardní obrazový formát Windows. Můžete určit barevný model, rozlišení a nastavení vyhlazení pro rastrování kresby, a také formát (Windows nebo OS/2) a bitovou hloubku, určující celkový počet barev (nebo stupňů šedi), který obraz může obsahovat. Pro 4bitové a 8bitové obrazy ve formátu Windows můžete také zvolit kompresi RLE.

Soubor Enhanced Metafile (EMF) Používá se často v aplikacích Windows jako výměnný formát pro export vektorových grafických dat. Illustrator může při exportu do formátu EMF některá vektorová data rastrovat.

JPEG (Joint Photographic Experts Group) Běžně používaný pro ukládání fotografií. Formát JPEG zachová v obraze všechny barevné informace, ale komprimuje velikost souboru výběrovým odstraňováním dat. JPEG je standardní formát pro zobrazování obrazů na webu. Další informace viz „Volby exportu JPEG“ na stránce 265. Obraz můžete uložit jako soubor JPEG také příkazem Uložit pro web a zařízení.

Poznámka: Pokaždé, když soubor uložíte jako JPEG, vznikají v souboru artefakty, jako jsou vlnité vzorky nebo hrubě rastrované oblasti. Soubory JPEG ukládejte vždy z původního obrazu, ne z dříve uloženého JPEG.

Macintosh PICT Používá se pro přenos obrazů mezi aplikacemi v grafických aplikacích a aplikacích pro sazbu stránek v Mac OS. PICT je zvláště efektivní při kompresi obrazů s velkými jednobarevnými plochami.

Flash (SWF) Vektorový grafický formát pro interaktivní animované webové grafiky. Kresbu můžete exportovat do formátu Flash (SWF), použít ji v návrhu webové stránky, a pak ji zobrazit v libovolném prohlížeči se zásuvným modulem Flash Player. Další informace viz „Volby exportu pro Flash“ na stránce 263. Obraz můžete uložit jako soubor SWF také příkazem Uložit pro web a zařízení (viz „Volby optimalizace SWF (Illustrator)“ na stránce 386), a text můžete exportovat jako Dynamický text nebo Vstupní text Flash (viz „Tagování textu pro export do programu Flash“ na stránce 324). Kromě exportu kresby ve formátu Flash můžete kresbu Illustratoru zkopírovat a vložit ji do programu Flash. Při přenosu s použitím schránky se zachová věrnost kresby.

Photoshop (PSD) Standardní formát Photoshopu. Pokud kresba obsahuje data, která nelze exportovat do formátu Photoshop, Illustrator zachová vzhled kresby sloučením vrstev dokumentu nebo rastrováním kresby. Může se proto stát, že se někdy vrstvy, podvrstvy, složené tvary a upravitelný text v souboru Photoshopu nezachovají, i když nastavíte příslušné volby exportu. Další informace viz „Volby exportu pro Photoshop“ na stránce 266.

PNG (Portable Network Graphics) Používá se kvůli bezeztrátové kompresi a pro zobrazování obrazů na webu. Na rozdíl od formátu GIF, PNG podporuje 24bitové obrazy a vytváří průhlednost pozadí bez zubatých okrajů, ale některé prohlížeče webu obrazy PNG nepodporují. PNG zachová průhlednost v obrazech v režimech RGB a stupně šedi. Další informace viz „Volby exportu PNG“ na stránce 266. Obraz můžete uložit jako soubor PNG také příkazem Uložit pro web a zařízení.

Targa (TGA) Vyvinutý pro použití na systémech, které používají videokartu Truevision®. Můžete určit barevný model, rozlišení a nastavení vyhlazení pro rastrování kresby, a také bitovou hloubku, určující celkový počet barev (nebo stupňů šedi), který obraz může obsahovat.

Textový formát (TXT) Používá se pro export textu v ilustraci do textového souboru. (Viz „Export textu do textového souboru“ na stránce 323.)

TIFF (Tagged-Image File Format) Používá se pro výměnu souborů mezi aplikacemi a počítačovými platformami. TIFF je univerzální bitmapový obrazový formát, který podporuje většina aplikací pro kreslení, úpravy obrazů a sazbu stránek. Většina stolních skenerů umí vytvářet obrazy TIFF. Další informace viz „Volby exportu TIFF“ na stránce 267.

Metasoubor Windows (WMF) Formát pro výměnu dat mezi 16bitovými aplikacemi Windows. Formát WMF podporují téměř všechny programy pro kreslení a sazbu stránek pro Windows. Má ale omezenou podporu pro vektorové grafiky, a proto byste místo formátu WMF měli použít formát EMF, pokud je to možné.

Viz také

„O ukládání a exportu kresby“ na stránce 257

„Export kresby“ na stránce 261

Volby exportu pro AutoCAD

Když exportujete kresbu do formátu DXF nebo DWG, můžete nastavit následující volby:

Verze AutoCADu Určuje nejstarší verzi AutoCADu, která podporuje exportovaný soubor.

Měřítko Zadáním hodnot pro Jednotky měřítka určete, jak má Illustrator interpretovat délkové údaje při zapisování souboru AutoCAD.

Měnit i tloušťku čar V exportovaném souboru změní spolu s ostatními prvky kresby i tloušťku čar.

Počet barev Určuje barevnou hloubku exportovaného souboru.

Rastrový formát souboru Určuje, zda se obrazy a objekty rastrované během exportu uloží ve formátu PNG nebo JPEG. Průhlednost podporuje pouze PNG; pokud potřebujete co nejvíce zachovat vzhled, zvolte PNG.

Zachovat vzhled Tuto volbu vyberte, pokud potřebujete zachovat vzhled a nepotřebujete exportovaný soubor dále upravovat. Použití této volby může způsobit značnou ztrátu možností úprav. Například text může být obrysový a efekty a filtry budou rastrované. Můžete vybrat buď tuto volbu, nebo volbu Maximální možnost úprav, ale ne obě najednou.

Maximální možnost úprav Tuto volbu vyberte v případě, že potřeba upravit soubor v AutoCADu převažuje nad potřebou zachovat vzhled. Použití této volby může způsobit značnou ztrátu původního vzhledu, zejména pokud jste aplikovali efekty stylů. Můžete vybrat buď tuto volbu, nebo volbu Zachovat vzhled, ale ne obě najednou.

Exportovat pouze výběr Exportuje ze souboru pouze kresbu, která je v okamžiku exportu vybraná. Pokud není vybraná žádná kresba, exportuje se prázdný soubor.

Změnit cesty pro vzhled V případě potřeby změni cesty v AutoCADu tak, aby se zachoval původní vzhled. Pokud například při exportu určitá cesta překryje jiné objekty a změni jejich vzhled, tato volba tuto cestu změni tak, aby vzhled objektů zůstal zachován.

Obrysy textu Před exportem převede veškerý text na cesty, aby se zachoval vzhled. Illustrator a AutoCAD mohou atributy textu interpretovat odlišně. Tuto volbu vyberte, chcete-li zachovat maximální vizuální věrnost (na úkor možností úprav). Pokud potřebujete text v AutoCADu upravovat, tuto volbu nevybírejte.

Volby exportu pro Flash

Když exportujete kresbu do formátu SWF, můžete nastavit následující základní a pokročilé volby. Video o exportu souborů SWF z Illustratoru najdete na www.adobe.com/go/vid0214_cz. (Video o importu souborů Illustratoru do programu Flash najdete na www.adobe.com/go/vid0197_cz.)

Kdykoli můžete klepnout na Webový náhled, a tím zobrazit náhled souboru ve výchozím webovém prohlížeči (v tomto prohlížeči by měl být nainstalovaný zásuvný modul Flash Player), nebo klepnout na Device Central, a tím zobrazit náhled souboru v přehrávači Flash Player na určitém mobilním telefonu nebo zařízení.

Poznámka: Pokud chcete kresbu Illustratoru dostat do dokumentu Flash, můžete ji do něho jednoduše vložit. Všechny cesty, tahy, přechody, text (zadejte Text Flash), masky, efekty (například vržený stín u textu) a symboly se zachovají. Navíc můžete při vkládání určit, jak se budou importovat vrstvy: jako vrstvy Flash, snímky nebo grafické symboly. Video o importu a kopírování a vkládání mezi webovými aplikacemi najdete na www.adobe.com/go/vid0193_cz.

Přednastavení Určuje soubor s předem zvoleným nastavením, které se použije při exportu. Pokud změníte výchozí nastavení, název této volby se změní na Vlastní. Vlastní nastavení voleb můžete uložit jako nové přednastavení, které lze použít pro jiné soubory. Chcete-li nastavení voleb uložit jako přednastavení, klepněte na Uložit přednastavení.

Exportovat jako Určí, jak převést vrstvy Illustratoru:

Soubor AI na soubor SWF Exportuje kresbu do jednoho snímku. Vyberte tuto volbu, chcete-li zachovat ořezové masky vrstev.

Vrstvy AI na snímky SWF Exportuje kresbu z jednotlivých vrstev do samostatných snímků SWF a vytvoří animovaný SWF.

Vrstvy AI na soubory SWF Exportuje kresbu z jednotlivých vrstev do samostatných souborů SWF. Výsledkem je více souborů SWF, z nichž každý obsahuje jeden snímek s kresbou z jedné vrstvy Illustratoru.

Vrstvy AI na symboly SWF Převéde kresbu v každé vrstvě na symbol a exportuje ho do samostatného souboru SWF. Vrstvy AI se exportují jako symboly filmových klipů SWF. Symboly se pojmenují s použitím názvů příslušných vrstev. Video o efektivním používání symbolů v programech Illustrator a Flash najdete na www.adobe.com/go/vid0198_cz.

Verze Určuje verzi přehrávače Flash Player pro procházení importovaných souborů. Volba Komprimovat soubor není k dispozici ve Flash verze 5 a starších. Volby Dynamický text a Vstupní text nejsou k dispozici ve verzi 3 a starších.

Oříznout na velikost kreslicího plátna Exportuje do souboru SWF celou stránku dokumentu Illustratoru (a všechny kresby v jejích hranicích). Všechny kresby mimo okraje stránky se oříznou.

Oříznout na oblast oříznutí Exportuje plochu uvnitř vybrané oblasti oříznutí.

Zachovat vzhled Vyberte volbu Zachovat vzhled, chcete-li před exportem sloučit kresbu do jedné vrstvy. Výběrem této volby se omezí možnosti úprav souboru.

Komprimovat soubor Komprimuje data SWF, což vede k menší velikosti souboru. Uvědomte si, že přehrávače Flash starší než Flash Player 6 neumějí otevřít a zobrazit komprimované soubory. Nepoužívejte tuto volbu, pokud si nejste jisti, ve které verzi přehrávače Flash se bude soubor zobrazovat.

Exportovat symboly v panelu Exportuje všechny symboly v panelu Symboly. Pokud určitý symbol nemá v kresbě žádnou aktivní instanci, nezahrne se do exportovaných snímků; je ale dostupný k použití v knihovně symbolů Flash v prostředí programu Flash.

Exportovat text jako křivky Převéde písma na vektorové cesty. Tuto volbu použijte pro zachování vizuálního vzhledu písma ve všech prohlížečích Flash. Pokud chcete mít maximální možnosti úprav textu, odznačte tuto volbu. (Video o efektivním používání textu v programech Flash a Illustrator najdete na www.adobe.com/go/vid0199_cz.)

Ignorovat pro text informace o vyrovnání párů Exportuje text bez hodnot vyrovnání párů.

Včetně metadat Exportuje metadata připojená k souboru. Rozsah exportovaných informací XMP se minimalizuje, aby byl soubor co nejmenší. Neexportují se například miniatury.

Zabránit importu Zabrání uživatelům upravovat exportovaný soubor SWF.

Heslo Zadejte heslo, které chrání soubor před otevřením neoprávněnými uživateli nebo v jiných aplikacích než v Adobe Flash.

Kvalita křivek Určuje přesnost bezierových křivek. Nižší hodnota zmenší velikost exportovaného souboru s mírnou ztrátou kvality křivek. Vyšší hodnota zvýší přesnost reprodukce bezierových křivek, ale má za následek větší velikost souboru.

Barva pozadí Určuje barvu pozadí v exportovaném souboru SWF.

Lokální zabezpečení přehrávání Určuje, zda má mít soubor při přehrávání přístup jen k lokálním souborům, nebo i k síťovým souborům.

Chcete-li nastavit pokročilé volby, klepněte na Další volby a určete následující volby:

Formát obrazu Určuje, jak se kresba komprimuje. Bezeztrátová komprese zachová vysokou kvalitu obrazu, ale vytvoří velký soubor SWF. Ztrátová (JPEG) komprese vytvoří menší soubor SWF, ale přidá do obrazu artefakty. Vyberte Bezeztrátová, pokud chcete se souborem (nebo soubory) dále pracovat v aplikaci Flash; vyberte Ztrátová, pokud exportujete finální soubor SWF.

Kvalita JPEG Určuje množství detailů v exportovaném obrazu. Čím vyšší kvalita, tím větší bude velikost souboru. (Tato volba je k dispozici pouze v případě, že zvolíte ztrátovou kompresi.)

Metoda Určuje typ použité komprese JPEG. Základní (standardní) použije standardní typ komprese, zatímco Základní optimalizovaná použije dodatečnou optimalizaci. (Tyto volby jsou k dispozici pouze v případě, že zvolíte ztrátovou kompresi.)

Rozlišení Nastaví rozlišení na obrazovce pro bitmapové obrazy. Rozlišení pro exportované soubory SWF může být 72 až 600 obrazových bodů na palec (ppi). Vyšší hodnota rozlišení má za následek lepší kvalitu obrazu, ale větší velikosti souborů.

Kmitočet snímků Určuje rychlost, s jakou se bude animace přehrávat v přehrávači Flash Player. (Tato volba je k dispozici pouze pro volbu Vrstvy AI na snímky SWF.)

Opakování Způsobí, že se animace bude neustále opakovat, místo aby se při přehrávání v přehrávači Flash Player jednou přehrála a pak zastavila. (Tato volba je k dispozici pouze pro volbu Vrstvy AI na snímky SWF.)

Animovat prolnutí Určuje, zda se mají animovat prolnuté objekty. Výběr této volby dává stejné výsledky, jako ruční rozdělení prolnutých objektů do vrstev před exportem. Prolnutí se vždy animují od začátku do konce, bez ohledu na pořadí vrstev.

Pokud vyberete Animovat prolnutí, vyberte způsob exportu prolnutí:

Postupně Exportuje každý objekt v prolnutí do samostatného snímku animace.

Přirůstkově Vytvoří narůstající posloupnost objektů ve snímcích animace. Například nejspodnější objekt v prolnutí se zobrazí ve všech snímcích a vrchní objekt v prolnutí se objeví pouze v posledním snímku.

Pořadí vrstev Určuje časovou osu animace. Vyberte Odspodu nahoru, chcete-li začít vrstvy exportovat od spodní vrstvy v panelu Vrstvy. Vyberte Odshora dolů, chcete-li začít vrstvy exportovat od vrchní vrstvy v panelu Vrstvy. (Tato volba je k dispozici pouze pro volbu Vrstvy AI na snímky SWF.)

Exportovat statické vrstvy Určí jednu nebo více vrstev nebo podvrstev, které se použijí jako statický obsah ve všech exportovaných snímcích SWF. Obsah vybraných vrstev nebo podvrstev se zahrne jako pozadí v každém exportovaném snímku SWF. (Tato volba je k dispozici pouze pro volbu Vrstvy AI na snímky SWF.)

Volby exportu JPEG

Když exportujete kresbu do formátu JPEG, můžete nastavit následující volby:

Kvalita Určuje kvalitu a velikost souboru JPEG. Vyberte volbu z nabídky Kvalita nebo zadejte hodnotu mezi 0 a 10 do textového pole Kvalita.

Barevný model Určuje barevný model souboru JPEG.

Metoda a Průchodů Vyberte Základní („standardní“), chcete-li použít formát, který rozpozná většina webových prohlížečů, Základní optimalizovaný, chcete-li optimalizované barvy a poněkud menší velikost souboru, Progresivní, chcete-li při stahování obrazu zobrazovat řadu průchodů (zadáte jejich počet) s postupně přibývajícími detaily. Obrazy JPEG s volbami Základní optimalizovaný a Progresivní nepodporují všechny prohlížeče webu.

Hloubka Určuje rozlišení souboru JPEG. Zvolte Vlastní, chcete-li určit rozlišení.

Vyhladit Odstraní v kresbě zubaté okraje pomocí jejich převzorkování nahoru. Odznačení této volby pomůže zachovat ostré okraje čárové grafiky při jejím rastrování.

Obrazová mapa Generuje kód pro obrazové mapy. Pokud vyberete tuto volbu, vyberte volbu Na straně klienta (.html) nebo Na straně serveru (.map), abyste určili typ generovaného souboru.

Vložit ICC profily Uloží do souboru JPEG profily ICC.

Viz také

„O barvách v digitálních grafikách“ na stránce 85

„Optimalizace obrazu pro web“ na stránce 374

Volby exportu pro Photoshop

Když exportujete kresbu do formátu Photoshop, můžete nastavit následující volby:

Barevný model Určuje barevný model exportovaného souboru. Export dokumentu CMYK jako RGB nebo naopak může způsobit neočekávané změny vzhledu průhledných oblastí, zvláště těch, které obsahují režimy prolnutí. Pokud změníte barevný model, musíte kresbu exportovat jako sloučený obraz (volba Zapsat vrstvy není dostupná).

Rozlišení Určuje rozlišení exportovaného souboru.

Sloučený obraz Sloučí všechny vrstvy a exportuje kresbu Illustratoru jako rastrovaný obraz. Při použití této volby se zachová vizuální vzhled kresby.

Zapsat vrstvy Exportuje skupiny, složené tvary, vnořené vrstvy a řezy jako samostatné upravitelné vrstvy Photoshopu. Vnořené vrstvy, které jsou vnořené hlouběji než do pěti úrovní, se sloučí do jedné vrstvy Photoshopu. Vyberte Maximální možnost úprav, aby se exportovaly průhledné objekty (to znamená objekty s maskou krytí, s konstantním krytím nižším než 100 % nebo s jiným režimem prolnutí než Normálním) jako živé, upravitelné vrstvy Photoshopu.

Zachovat možnost úprav textu Exportuje vodorovný a svislý bodový text ve vrstvách (včetně vnořených vrstev až do hloubky pěti úrovní) jako upravitelný text Photoshopu. Pokud se tím změní vzhled kresby, můžete tuto volbu odznačit, aby se text místo toho rastroval.

Maximální možnost úprav Zapíše každou podvrstvu nejvyšší úrovně jako samostatnou vrstvu Photoshopu, pokud to nezpůsobí změnu vzhledu kresby. Vrstvy nejvyšší úrovně se změní na sady vrstev Photoshopu. Průhledné objekty zůstanou upravitelnými průhlednými objekty. Vytvoří také vrstvu tvaru Photoshopu pro každý složený tvar ve vrstvě nejvyšší úrovně, pokud to nezpůsobí změnu vzhledu kresby. Chcete-li zapsat složené tvary s plnými čarami, změňte typ spojení na Oblý. Bez ohledu na to, zda je tato volba vybraná, se všechny vrstvy vnořené hlouběji než do 5 úrovní sloučí do jedné vrstvy Photoshopu.

***Poznámka:** Illustrator neumí exportovat složené tvary, na které jsou aplikované grafické styly, přerušované tahy nebo stopy štětce. Takové složené tvary se budou rastrovat.*

Vyhladit Odstraní v kresbě zubaté okraje pomocí jejich převzorkování nahoru. Odznačení této volby pomůže zachovat ostré okraje čárové grafiky při jejím rastrování.

Vložit ICC profily Vytvoří dokument se správou barev.

Viz také

„Zásady volby rozlišení obrazu pro finální výstup“ na stránce 252

„O barvách v digitálních grafikách“ na stránce 85

Volby exportu PNG

Když exportujete kresbu do formátu PNG, můžete nastavit následující volby:

Rozlišení Určuje rozlišení rastrovaného obrazu. Vyšší hodnota rozlišení má za následek lepší kvalitu obrazu, ale větší velikosti souborů.

***Poznámka:** Některé aplikace otevírají soubory PNG v rozlišení 72 ppi bez ohledu na to, jaké rozlišení jste určili. V takových aplikacích se změní rozměry obrazu. (Například kresba uložená se 150 ppi bude více než dvakrát větší než kresba uložena se 72 ppi.) Proto měňte rozlišení pouze tehdy, když víte, že cílová aplikace podporuje jiná rozlišení než 72 ppi.*

Barva Určuje barvu pro vyplnění průhledných oblastí. Vyberte Průhledné, chcete-li zachovat průhlednost, Bílé, chcete-li průhlednost vyplnit bílou, Černé, chcete-li průhlednost vyplnit černou nebo Jiné, chcete-li vybrat jinou barvu pro vyplnění průhlednosti.

Vyhladit Odstraní v kresbě zubaté okraje pomocí jejich převzorkování nahoru. Odznačení této volby pomůže zachovat ostré okraje čárové grafiky při jejím rastrování.

Prokládaný Zobrazí v prohlížeči v průběhu stahování verze obrazu s nízkým rozlišením. Prokládání může dobu stahování zdánlivě zkrátit, ale také zvětší velikost souboru.

Viz také

„Zásady volby rozlišení obrazu pro finální výstup“ na stránce 252

„Optimalizace obrazu pro web“ na stránce 374

Volby exportu TIFF

Když exportujete kresbu do formátu TIFF, můžete nastavit následující volby:

Barevný model Určuje barevný model exportovaného souboru.

Rozlišení Určuje rozlišení rastrovaného obrazu. Vyšší hodnota rozlišení má za následek lepší kvalitu obrazu, ale větší velikosti souborů.

Vyhladit Odstraní v kresbě zubaté okraje pomocí jejich převzorkování nahoru. Odznačení této volby pomůže zachovat ostré okraje čárové grafiky při jejím rastrování.

Kompresi LZW Aplikuje kompresi LZW, bezztrátovou kompresní metodu, která nevypouští detaily obrazu. Vyberte tuto volbu, chcete-li vytvořit menší soubor.

Pořadí bytů Určuje příslušné pořadí bytů pro zápis obrazového souboru v závislosti na vybrané platformě. Illustrator a jiné novější aplikace umí načíst soubory s libovolným pořadím bytů, pro kteroukoliv platformu. Pokud ale nevíte, ve kterém programu se bude obraz otevírat, vyberte platformu, na které se bude soubor číst.

Vložit ICC profily Vytvoří dokument se správou barev.

Viz také

„Zásady volby rozlišení obrazu pro finální výstup“ na stránce 252

„O barvách v digitálních grafikách“ na stránce 85

Vytváření souborů Adobe PDF

O Adobe PDF

Formát PDF (Portable Document Format) je univerzální formát souboru, který zachovává písma, obrazy a rozvržení zdrojových dokumentů, vytvořených v celé řadě aplikací a na různých platformách. Adobe PDF je standardem pro zabezpečenou a spolehlivou distribuci a výměnu elektronických dokumentů a formulářů na celém světě. Soubory Adobe PDF jsou kompaktní a kompletní. Může je sdílet, prohlížet a tisknout kdokoli s bezplatným softwarem Adobe Reader®.

Adobe PDF je velice efektivní v pracovních postupech pro tiskové publikování. Uložením složené kresby do formátu Adobe PDF vytvoříte kompaktní a spolehlivý soubor, který můžete vy nebo váš dodavatel služeb zobrazit, upravit, uspořádat a kontrolovat. Pak ve vhodný okamžik v průběhu pracovního postupu může váš dodavatel služeb buď poslat soubor Adobe PDF přímo na výstup, nebo soubor zpracovat pomocí nástrojů z různých zdrojů pro takové úlohy post-processingu, jako je kontrola před výstupem, vytváření přesahů, vyřazení stránek a separace barev.

Když ukládáte do Adobe PDF, můžete zvolit, že chcete vytvořit soubor vyhovující standardu PDF/X. PDF/X (Portable Document Format Exchange) je podmnožina Adobe PDF, eliminující mnoho proměnných týkajících se barev, písem a přesahů, které způsobují problémy při tisku. PDF/X je možné použít všude, kde se PDF vyměňují jako digitální matrice pro tiskovou produkci – ať už ve stádiu vytváření nebo ve stádiu výstupu – pokud používané aplikace a výstupní zařízení podporují PDF/X.

Soubory Adobe PDF mohou vyřešit následující problémy související s elektronickými dokumenty:

Běžný problém	Řešení s Adobe PDF
Příjemci nemohou otevřít soubory, protože nemají aplikace použité k vytvoření souborů.	PDF může otevřít kdokoli a kdekoli. Jediné co je k tomu potřeba je bezplatný software Adobe Reader.
Kombinované papírové a elektronické archívy je obtížné prohledávat, zabírají místo a vyžadují aplikaci, ve které byly dokumenty vytvořené.	PDF jsou kompaktní a plně prohledávatelné, a lze je kdykoliv otevřít s použitím Readeru. Vazby umožňují snadnou navigaci v souborech PDF.
Dokumenty se zobrazí nesprávně na kapesních zařízeních.	Tagované soubory PDF umožňují přeformátování textu pro zobrazení na mobilních platformách, jako jsou zařízení se systémy Palm OS®, Symbian™ a Pocket PC.
Dokumenty se složitým formátováním jsou nedostupné pro slabozraké čtenáře.	Tagované soubory PDF obsahují informace o obsahu a struktuře, se kterými jsou přístupné pro programy pro čtení z obrazovky.


Vytváření souborů Adobe PDF

Z Illustratoru můžete vytvářet různé typy souborů PDF. Můžete vytvářet vícestránkové soubory PDF, soubory PDF s vrstvami a soubory vyhovující PDF/X. PDF s vrstvami umožňují uložit jeden PDF s vrstvami, který lze použít v různých kontextech. Soubory vyhovující PDF/X usnadňují řešení problémů s barvami, písmem a přesahy.

Video o vytváření PDF z aplikací Creative Suite najdete na www.adobe.com/go/vid0209_cz. Video o exportu do PDF 1.7 pro účely recenzování nebo předtiskové přípravy najdete na www.adobe.com/go/vid0210_cz. Video o vytváření interaktivních PDF najdete na www.adobe.com/go/vid0211_cz.

Vytvoření souboru Adobe PDF

- 1 Zvolte Soubor > Uložit jako nebo Soubor > Uložit kopii.
- 2 Zadejte název souboru a zvolte umístění souboru.
Poznámka: Chcete-li v dialogových oknech Uložit jako a Uložit kopii zobrazit volby Version Cue, klepněte na tlačítko Použít dialog Adobe.
- 3 Jako formát souboru zvolte Adobe PDF (*.PDF) a klepněte na Uložit.
- 4 Buď zvolte přednastavení z nabídky Přednastavení Adobe PDF, nebo ze seznamu vlevo v dialogovém okně vyberte kategorii, a pak upravte volby.
- 5 Klepněte na Uložit PDF.

 Chcete-li obnovit volby na výchozí hodnoty, stiskněte Alt a klepněte na Obnovit.

Vytvoření vícestránkového souboru Adobe PDF

- 1 Zvolte Soubor > Tisknout a nastavte velikost média na požadovanou velikost stránek PDF.
- 2 Vyberte Nastavení na levé straně tiskového dialogového okna. Nastavte následující volby a klepněte na Hotovo:
 - Pro Oříznout kresbu na vyberte Kreslicí plátno.
 - Pro Dlaždice vyberte Dělit celé stránky nebo Dělit zobrazitelné plochy.
- 3 Nastavte kreslicí plátno na dostatečnou velikost pro zobrazení všech stránek a zvolte Zobrazení > Zobrazovat dělení stránek. (Viz „O dělení stránek na dlaždice“ na stránce 36.)
- 4 Rozmístěte kresby pro všechny stránky do hranic rozdělení stránek na kreslicím plátně.

- 5 Uložte soubor ve formátu Adobe PDF.
- 6 V dialogovém okně Uložit Adobe PDF vyberte Vytvořit vícestránkový PDF z dlaždicových stránek.
- 7 Nastavte další volby PDF a klepněte na Uložit PDF.

Vytvoření souboru Adobe PDF s vrstvami

Adobe InDesign a Adobe Acrobat poskytují funkce pro změnu viditelnosti vrstev v souboru Adobe PDF. Uložení souboru PDF s vrstvami z Illustratoru umožní použití ilustrace v různých kontextech. Například místo toho, abyste vytvářeli více verzí stejné ilustrace pro vícejazyčnou publikaci, můžete vytvořit jeden soubor PDF, který obsahuje texty pro všechny jazyky.

- 1 Nastavte ilustraci tak, aby upravitelné elementy (ty, které chcete zobrazovat a skrývat) byly v samostatných vrstvách nejvyšší úrovně, ne vnořené uvnitř podvrstev.
Pokud například vytváříte ilustraci, která se využije pro více jazyků, umístěte text pro každý jazyk do jiné vrstvy nejvyšší úrovně.
- 2 Uložte soubor ve formátu Adobe PDF.
- 3 V dialogovém okně Volby Adobe PDF zvolte pro kompatibilitu volbu Acrobat 8 (1.7) nebo Acrobat 7 (1.6).
- 4 Vyberte Vytvořit vrstvy Acrobatu z vrstev nejvyšší úrovně, nastavte další volby PDF a klepněte na Uložit PDF.

Vytvoření souboru vyhovujícího Adobe PDF/X

PDF/X (Portable Document Format Exchange) je standard ISO pro předávání grafického obsahu, eliminující mnoho proměnných, týkajících se barev, písem a přesahů, které způsobují problémy při tisku. Illustrator podporuje PDF/X-1a (pro pracovní postupy CMYK) a PDF/X-3 (pro pracovní postupy se správou barev).


Při ukládání souboru PDF můžete vytvořit soubor vyhovující PDF/X.

- 1 V dialogovém okně Uložit Adobe PDF zvolte přednastavení PDF/X nebo zvolte formát PDF/X z nabídky Standard.
- 2 Klepněte na Výstup na levé straně dialogového okna Uložit Adobe PDF a nastavte volby PDF/X.

Přednastavení Adobe PDF

Přednastavení PDF je skupina nastavení, která ovlivňuje proces vytváření PDF. Tato nastavení jsou navržena tak, aby se vyvážila velikost souboru s jeho kvalitou v závislosti na předpokládaném použití PDF. Většina předdefinovaných přednastavení je sdílená pro všechny komponenty Adobe Creative Suite, mezi které patří InDesign, Illustrator, Photoshop a Acrobat. Můžete si také vytvořit vlastní přednastavení pro své jedinečné výstupní požadavky a sdílet ho s ostatními.

Některá přednastavení z následujícího seznamu nebudou dostupná, dokud je – podle potřeby – nepřesunete ze složky Extras (kam se standardně instalují) do složky Settings. Složky Extras/Doplňky a Settings/Nastavení se obvykle nacházejí ve složce (Windows Vista) ProgramData\Adobe\AdobePDF, (Windows XP) Documents and Settings\All Users\Data aplikací\Adobe\Adobe PDF nebo (Mac OS) Knihovna/Application Support/Adobe PDF. V některých komponentách Creative Suite nejsou některá přednastavení k dispozici.

 *Pravidelně kontrolujte svá nastavení PDF. Tato nastavení se nevracejí k výchozímu nastavení automaticky. Aplikace a pomůcky, které vytvářejí PDF, používají naposledy definovanou nebo vybranou sadu nastavení PDF.*

Kvalitní tisk Vytváří PDF pro kvalitní tisk na stolních tiskárnách a zařízeních pro kontrolní náhledy nebo nátisky. Toto přednastavení použije PDF 1.4 (Windows) nebo PDF 1.6 (Mac OS), barevné a šedotónové obrazy převzorkuje na 300 ppi a monochromatické na 1200 ppi, vloží podmnožiny znaků pro všechna písmena, nechá barvy beze změny a nesloučí průhlednost (u těch typů souborů, které průhlednost podporují). Tyto PDF lze otevřít v programech Acrobat 5.0 a Acrobat Reader 5.0 a novějších. V aplikaci InDesign toto přednastavení také vytváří tiskované PDF.

Výchozí Illustratoru (pouze Illustrator) Vytvoří PDF, ve kterém se zachovají všechna data Illustratoru. Soubory PDF vytvořené pomocí tohoto přednastavení můžete znovu otevřít v Illustratoru bez ztráty dat.

Nadměrně velké stránky (pouze Acrobat) Vytváří PDF vhodné k prohlížení a tisku technických výkresů větších než 200 x 200 palců (508 x 508 cm). Tyto PDF lze otevřít v programech Acrobat a Reader 7.0 a novějších.

PDF/A-1b: 2005 (CMYK a RGB) (pouze Acrobat) Používá se k dlouhodobému uchování (archivaci) elektronických dokumentů. PDF/A-1b použije PDF 1.4 a v závislosti na vybraném standardu převede všechny barvy do CMYK nebo do RGB. Tyto PDF lze otevřít v programech Acrobat a Reader verze 5.0 a novějších.

PDF/X-1a (2001 a 2003) PDF/X-1a vyžaduje vložení všech písem, určení příslušných ohraničovacích rámečků PDF a barvy, které mohou být buď CMYK, přímé barvy nebo obojí. Vyhovující soubory musí obsahovat informace popisující tiskové podmínky, pro které jsou vytvořené. Soubory PDF vytvořené jako vyhovující PDF/X-1a lze otevřít v programech Acrobat 4.0 a Acrobat Reader 4.0 a novějších.

PDF/X-1a použije PDF 1.3, barevné a šedotónové obrazy převzorkuje na 300 ppi a monochromatické na 1200 ppi, vloží podmnožiny znaků pro všechna písma, vytvoří netagovaný PDF a sloučí průhlednost s použitím nastavení Vysoké rozlišení.

Poznámka: Přednastavení PDF/X1-a:2003 a PDF/X-3 (2003) se při instalaci umístí na počítač, ale nebudou dostupné, dokud je nepřesunete ze složky Extras do složky Settings.

PDF/X-4 (2007) V Acrobatu 8 se toto přednastavení jmenuje PDF/X-4 NÁVRH, aby bylo patrné, že v době vydání Acrobatu byla tato specifikace ISO teprve ve fázi návrhu. Toto přednastavení je založeno na PDF 1.4, který zahrnuje podporu živé průhlednosti. PDF/X-4 má stejnou správu barev a specifikace barev ICC (*International Color Consortium*) jako PDF/X-3. Soubory vyhovující PDF/X-4 lze vytvářet přímo pomocí komponent Creative Suite 3 (Illustrator, InDesign a Photoshop). V Acrobatu 8 převedte PDF do formátu PDF/X-4 NÁVRH pomocí funkce Kontrola před výstupem.

Soubory PDF vytvořené jako vyhovující PDF/X-4 lze otevřít v programech Acrobat 7.0 a Reader 7.0 a novějších.

Tisková kvalita Vytváří PDF pro tiskovou produkci s vysokou kvalitou (například pro digitální tisk nebo pro separaci na osvitové jednotce nebo přímo na tiskové desky), ale nevytváří soubory, které by vyhovovaly PDF/X. V tomto případě je nejdůležitějším faktorem kvalita obsahu. Cílem je zachovat v souboru PDF všechny informace, které bude komerční tiskárna nebo poskytovatel tiskových služeb potřebovat ke správnému tisku dokumentu. Tato sada voleb použije PDF 1.4, převede barvy do CMYK, barevné a šedotónové obrazy převzorkuje na 300 ppi a monochromatické na 1200 ppi, vloží podmnožiny znaků pro všechna písma a zachová průhlednost (u těch typů souborů, které průhlednost podporují).

Tyto soubory PDF lze otevřít v programech Acrobat 5.0 a Acrobat Reader 5.0 a novějších.

Poznámka: Před vytvořením souboru Adobe PDF, který chcete poslat do komerční tiskárny nebo poskytovateli tiskových služeb, si zjistěte požadované výstupní rozlišení a další nastavení, případně požádejte o soubor .joboptions s doporučeným nastavením. Také můžete nastavení Adobe PDF pro určitého dodavatele upravit podle svých potřeb a pak používat svůj vlastní soubor .joboptions.


PDF s bohatým obsahem Vytváří přístupné soubory PDF obsahující tagy, hypervazby, záložky, interaktivní prvky a vrstvy. Tato sada voleb použije PDF 1.5 a vloží podmnožiny znaků pro všechna písma. Soubory se také optimalizují pro posílání po stránkách (byte-serving). Tyto soubory PDF lze otevřít v programech Acrobat 6.0 a Adobe Reader 6.0 a novějších. (Přednastavení PDF s bohatým obsahem je ve složce Extras.)

Poznámka: Toto přednastavení se v dřívějších verzích některých aplikací nazývalo eBook nebo E-kniha.

Nejmenší velikost souboru Vytváří soubory PDF pro zobrazování na webu nebo na intranetu nebo pro šíření e-mailem. Tato sada voleb používá kompresi, převzorkování a poměrně nízké rozlišení obrazů. Převádí všechny barvy do sRGB a (při převodu s použitím Distilleru) nevkládá písma. Soubory se také optimalizují pro posílání po stránkách (byte-serving).

Tyto soubory PDF lze otevřít v programech Acrobat 5.0 a Acrobat Reader 5.0 a novějších.

Standardní (pouze Acrobat) Vytváří soubory PDF určené pro tisk na stolní tiskárně nebo digitální kopírce, pro publikování na CD nebo pro posílání klientům jako korekturní výtisk. Tato sada voleb používá kompresi a převzorkování dolů pro zmenšení velikosti souboru, ale také vkládá podmnožiny znaků pro všechna písma (pro která je to povolené) použitá v souboru, převede všechny barvy do sRGB a tiskne se středním rozlišením. Podmnožiny znaků písem Windows se standardně nevkládají. Soubory PDF vytvořené s tímto souborem nastavení lze otevřít v programech Acrobat 5.0 a Acrobat Reader 5.0 a novějších.

 Další informace o sdílených nastaveních PDF pro komponenty Creative Suite najdete v příručce PDF Integration Guide na DVD disku Creative Suite.


Prizpůsobení přednastavení PDF

Přestože jsou výchozí přednastavení PDF založená na doporučených postupech, může se stát, že vaše pracovní postupy nebo pracovní postupy vaší tiskárny vyžadují specializované nastavení PDF, které není dostupné v žádném standardním přednastavení. V takovém případě si můžete vy nebo váš dodavatel služeb vytvořit vlastní přednastavení.

- 1 Zvolte Úpravy > Přednastavení Adobe PDF.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li vytvořit nové přednastavení, klepněte na Nové. Pokud chcete vytvořit nové přednastavení na základě existujícího, vyberte nejdříve toto přednastavení.
 - Chcete-li upravit existující přednastavení, vyberte ho a klepněte na Upravit. (Výchozí přednastavení nemůžete změnit.)
- 3 Nastavte volby PDF a klepněte na OK.

Také můžete vytvořit vlastní přednastavení při ukládání souboru PDF klepnutím na Uložit přednastavení dole v dialogovém okně Uložit Adobe PDF.

Přednastavení Adobe PDF jsou uložena v souborech .joboptions umístěných ve složce /Documents and Settings/All Users/Dokumenty/Adobe PDF/Settings (Windows) nebo /Knihovna/Application Support/Adobe PDF/Settings (Mac OS). Všechna vlastní přednastavení, která uložíte do těchto složek, budou dostupná i v ostatních aplikacích Creative Suite.

 Pokud chcete sdílet svá přednastavení se svými kolegy, vyberte jedno nebo více přednastavení a klepněte na Export. Přednastavení se uloží do samostatného souboru .joboptions, který pak můžete předat svým kolegům e-mailem nebo přes síť.

Viz také

„Nastavení voleb Adobe PDF“ na stránce 271

Načtení přednastavení PDF

Illustrator se dodává s doplňkovými soubory přednastavení PDF (.joboptions), které jsou nainstalované ve složce Extras ve složce /Documents and Settings/All Users/Dokumenty/Adobe PDF (Windows) nebo /Knihovna/Application Support/Adobe PDF (Mac OS). Soubory vlastních přednastavení PDF můžete také dostat od poskytovatelů služeb nebo od svých kolegů.

- 1 Chcete-li přednastavení PDF načíst do všech aplikací Creative Suite 2, proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Poklepejte na soubor .joboptions.
 - Zvolte Úpravy > Přednastavení Adobe PDF. Klepněte na Import a vyberte soubor .joboptions, který chcete načíst.

Volby Adobe PDF

Nastavení voleb Adobe PDF

Volby Adobe PDF jsou rozděleny do kategorií. Změna libovolné volby způsobí, že se název přednastavení změní na Vlastní. Kategorie se zobrazují v seznamu na levé straně dialogového okna Uložit Adobe PDF, s výjimkou voleb Standard a Kompatibilita, které jsou v dialogovém okně nahore.

Standard Určuje standard PDF pro soubor.

Kompatibilita Určuje verzi PDF pro soubor.

Všeobecné Určuje základní volby souboru.

Komprese Určuje, zda se mají obrazy komprimovat a převzorkovat dolů, a pokud ano, jaká metoda a nastavení se použije.

Značky a spadávky Určuje tiskové značky a oblasti spadávky a popisu. Přestože volby jsou stejné jako v tiskovém dialogovém okně, výpočty jsou trochu rozdílné, protože PDF se neopisí na výstup se známou velikostí stránky.

Výstup Určuje, jak se do souboru PDF uloží barvy a profily výstupního záměru PDF/X.

Další volby Určuje, jak se do souboru PDF uloží písma, přetisky a průhlednost.

Zabezpečení Přidá zabezpečení k souboru PDF.

Přehled Zobrazí přehled současných nastavení PDF. Chcete-li uložit přehled do textového souboru ASCII, klepněte na Uložit přehled.

O standardech PDF/X

Standardy PDF/X jsou definovány Mezinárodní organizací pro normalizaci (ISO). Standardy PDF/X se vztahují na výměnu grafického obsahu. Při převodu do PDF se kontroluje soulad zpracovávaného souboru s určeným standardem. Pokud PDF nespĺňuje požadavky vybraného standardu ISO, objeví se dotaz, zda chcete převod zrušit, nebo pokračovat a vytvořit soubor, který tomuto standardu nevyhovuje. Nejpoužívanější standardy pro pracovní postupy tiskového publikování představuje několik formátů PDF/X: PDF/X-1a, PDF/X-3 a PDF/X-4.

Poznámka: Další informace o PDF/X najdete na [webu ISO](#) a na [webu Adobe](#).

Úrovně kompatibility PDF

Když vytváříte PDF, musíte se rozhodnout, kterou verzi PDF použijete. Verzi PDF můžete změnit přepnutím na jiné přednastavení nebo výběrem volby kompatibility, když soubor ukládáte jako PDF nebo upravujete přednastavení PDF.

Obecně řečeno, pokud není konkrétně zapotřebí zpětná kompatibilita se staršími verzemi, měli byste použít nejnovější verzi (v tomto případě verzi 1.7). Nejnovější verze zahrnuje všechny nejnovější vlastnosti a funkce. Pokud ale vytváříte dokumenty, které budou široce distribuovány, měli byste zvážit použití volby Acrobat 5 (PDF 1.4) nebo Acrobat 6 (PDF 1.5), abyste zajistili, že si všichni uživatelé budou moci dokument prohlédnout a vytisknout.

V následující tabulce jsou porovnány některé funkce v PDF vytvořených s různými nastaveními kompatibility.

Acrobat 4 (PDF 1.3)	Acrobat 5 (PDF 1.4)	Acrobat 6 (PDF 1.5)	Acrobat 7 (PDF 1.6) a Acrobat 8 (PDF 1.7)
PDF lze otevřít v programech Acrobat 3.0 a Acrobat Reader 3.0 a novějších.	PDF lze otevřít v programech Acrobat 3.0 a Acrobat Reader 3.0 a novějších. Ale funkce specifické pro pozdější verze se mohou ztratit nebo je nebude možné zobrazit.	Většinu PDF lze otevřít v programech Acrobat 4.0 a Acrobat Reader 4.0 a novějších. Ale funkce specifické pro pozdější verze se mohou ztratit nebo je nebude možné zobrazit.	Většinu PDF lze otevřít v programech Acrobat 4.0 a Acrobat Reader 4.0 a novějších. Ale funkce specifické pro pozdější verze se mohou ztratit nebo je nebude možné zobrazit.
Nemůže obsahovat kresby, které používají živé efekty průhlednosti. Před převodem do PDF 1.3 musí být všechny průhledné kresby sloučeny.	Podporuje používání živé průhlednosti v kresbách. (Nástroj Acrobat Distiller průhlednosti slučuje.)	Podporuje používání živé průhlednosti v kresbách. (Nástroj Acrobat Distiller průhlednosti slučuje.)	Podporuje používání živé průhlednosti v kresbách. (Nástroj Acrobat Distiller průhlednosti slučuje.)
Vrstvy nejsou podporované.	Vrstvy nejsou podporované.	Zachová vrstvy při vytváření PDF z aplikací, které podporují generování dokumentů PDF s vrstvami, jako je Illustrator CS a novější nebo InDesign CS a novější.	Zachová vrstvy při vytváření PDF z aplikací, které podporují generování dokumentů PDF s vrstvami, jako je Illustrator CS a novější nebo InDesign CS a novější.
Podporuje barevný prostor DeviceN s až 8 tiskovými barvami.	Podporuje barevný prostor DeviceN s až 8 tiskovými barvami.	Podporuje barevný prostor DeviceN s až 31 tiskovou barvou.	Podporuje barevný prostor DeviceN s až 31 tiskovou barvou.

Acrobat 4 (PDF 1.3)	Acrobat 5 (PDF 1.4)	Acrobat 6 (PDF 1.5)	Acrobat 7 (PDF 1.6) a Acrobat 8 (PDF 1.7)
Vícebytová písma lze vkládat. (Distiller při vkládání písma převede.)	Vícebytová písma lze vkládat.	Vícebytová písma lze vkládat.	Vícebytová písma lze vkládat.
Je podporované 40bitové zabezpečení RC4.	Je podporované 128bitové zabezpečení RC4.	Je podporované 128bitové zabezpečení RC4.	Je podporované 128bitové zabezpečení RC4 a 128bitové zabezpečení AES (Advanced Encryption Standard).

Všeobecné volby PDF

V části Všeobecné v dialogovém okně Uložit Adobe PDF můžete nastavit následující volby:

Popis Zobrazuje popis z vybraného přednastavení a nabízí místo, kde můžete popis upravit. Popis můžete vložit ze schránky. Když upravíte popis přednastavení, připojí se k názvu přednastavení slovo „(upravené)“. Naopak změna nastavení v přednastavení vloží na začátek popisu text „[Odvozeno od <název platného přednastavení>]“.

Zachovat možnost úprav v Illustratoru Uloží do souboru PDF všechna data Illustratoru. Vyberte tuto volbu, pokud chcete zachovat možnost soubor PDF znovu otevřít a upravit v Adobe Illustratoru.

> **Důležité:** Volba Zachovat možnost úprav v Illustratoru vylučuje agresivní kompresi a převzorkování dolů. Pokud je důležitá velikost souboru, tuto volbu vypněte.

Vložit miniatury stránek Vytvoří miniaturní obraz kresby. Miniatura se v Illustratoru zobrazí v dialogovém okně Otevřít nebo Umístit.

Optimalizovat pro rychlé zobrazování z webu Optimalizuje soubor PDF pro rychlejší zobrazování ve webovém prohlížeči.

Po uložení PDF zobrazit Otevře nově vytvořený soubor PDF ve výchozí aplikaci pro prohlížení PDF.

Vytvořit vrstvy Acrobatu z vrstev nejvyšší úrovně Uloží do souboru PDF vrstvy nejvyšší úrovně Illustratoru jako vrstvy Acrobatu. To dovolí uživatelům Adobe Acrobatu 6, 7 a 8 generovat více verzí dokumentu z jednoho souboru.

Poznámka: Tato volba je dostupná pouze když je Kompatibilita nastavená na Acrobat 6 (1.5), Acrobat 7 (1.6) nebo Acrobat 8 (1.7).

Uložit dlaždicově rozdělené kreslicí plátno do vícestránkového dokumentu PDF Uloží každou dlaždici v dokumentu Illustratoru jako samostatnou stránku v souboru PDF.

Viz také

„O Adobe PDF“ na stránce 267

„Tisk a ukládání průhledných kreseb“ na stránce 407

Volby komprese a převzorkování dolů pro PDF

Když ukládáte kresbu do Adobe PDF, můžete komprimovat text a čárové grafiky, a komprimovat a převzorkovat dolů bitmapové obrazy. Podle zvolených nastavení může komprese a převzorkování podstatně zmenšit velikost souboru PDF s malou nebo žádnou ztrátou detailů a přesnosti.

Oblast Komprese v dialogovém okně Uložit Adobe PDF je rozdělena na tři sekce. Každá sekce obsahuje následující volby pro kompresi a převzorkování barevných, šedotónových nebo monochromatických obrazů v dokumentu.

> **Důležité:** Volba Zachovat možnost úprav v Illustratoru (v oblasti předvoleb Všeobecné) vylučuje agresivní kompresi a převzorkování dolů. Pokud je důležitá velikost souboru, tuto volbu vypněte.

Převzorkování Pokud plánujete použití souboru PDF na webu, pak převzorkování umožní dosáhnout vyšší komprese. Pokud plánujete tisk souboru PDF ve vysokém rozlišení, převzorkování dolů nepoužívejte. Označte tuto volbu, chcete-li vypnout všechny volby převzorkování.

Převzorkování dolů znamená snížení počtu obrazových bodů v obrazu. Chcete-li převzorkovat dolů barevné, šedotónové nebo monochromatické obrazy, zvolte *metodu interpolace* – převzorkování s průměrováním, bikubické převzorkování nebo převzorkování bez průměrování – a zadejte požadované rozlišení (v obrazových bodech na palec). Pak zadejte rozlišení do textového pole Pro obrazy nad. Všechny obrazy, které mají rozlišení větší než je tento práh, se převzorkují dolů.

Zvolená metoda interpolace určuje, jak se obrazové body odstraní:

Převzorkování s průměrováním Zprůměruje obrazové body ve vzorkované oblasti a celou plochu nahradí průměrnou barevnou hodnotou při zadaném rozlišení.

Bikubické převzorkování Použije k určení barvy obrazového bodu vážený průměr, což obvykle dává lepší výsledky než převzorkování pomocí jednoduchého průměrování. Bikubické převzorkování je nejpomalejší, ale nejpřesnější metoda, jejímž výsledkem jsou nejplynulejší přechody.

Převzorkování bez průměrování Zvolí obrazový bod uprostřed vzorkované oblasti a nahradí celou plochu barevnou hodnotou tohoto bodu. Převzorkování bez průměrování podstatně zkrátí dobu potřebnou pro převod ve srovnání s převzorkováním s průměrováním, ale výsledné obrazy nemají tak hladké a plynulé tóny.

Komprese Určuje typ použité komprese. Volba Automatická nastaví automaticky nejlepší možnou kompresi a kvalitu pro kresby obsažené v souboru. Pro většinu souborů dává tato volba uspokojivé výsledky. Použijte Automaticky (JPEG), pokud vyžadujete co největší kompatibilitu. Použijte Automaticky (JPEG2000) pro vynikající kompresi.

Komprese ZIP Funguje dobře pro obrazy s velkými plochami jedné barvy nebo s opakujícími se vzorky a pro černobílé obrazy, které obsahují opakující se vzorky. Komprese ZIP může být bezztrátová nebo ztrátová, v závislosti na nastavení Kvalita.

Komprese JPEG Je vhodná pro obrazy ve stupních šedi nebo pro barevné obrazy. Komprese JPEG je *ztrátová*, což znamená, že odstraňuje obrazová data a může snížit kvalitu obrazu; snaží se ale zmenšit velikost souboru s minimální ztrátou informací. Protože komprese JPEG odstraňuje data, může dosáhnout mnohem menší velikosti souboru než komprese ZIP.

JPEG2000 Je nový mezinárodní standard pro kompresi a sbalení obrazových dat. Podobně jako komprese JPEG je i komprese JPEG2000 vhodná pro obrazy ve stupních šedi nebo pro barevné obrazy. Poskytuje také další výhody, například postupné zobrazování.

Komprese CCITT a Run Length Dostupné pouze pro monochromatické bitmapové obrazy. Komprese CCITT (Consultative Committee on International Telegraphy and Telephony) je vhodná pro černobílé obrazy a pro jakékoli obrazy skenované s barevnou hloubkou 1 bit. Group 4 je univerzální metoda, která poskytuje dobrou kompresi pro většinu monochromatických obrazů. Group 3, používaná ve většině faxových zařízení, komprimuje monochromatické bitové mapy po jednom řádku. Komprese Run Length dává nejlepší výsledky pro obrazy, které obsahují velké plochy plně černé nebo bílé.

Kvalita obrazu Určuje stupeň použité komprese. Dostupné volby závisejí na vybrané metodě komprese. Pro kompresi JPEG nabízí Illustrator volby Minimální, Nízká, Střední, Vysoká a Maximální kvalita. Pro kompresi ZIP Illustrator umožňuje volbu 4bitové a 8bitové kvality. Pokud použijete 4bitovou kompresi ZIP pro 4bitové obrazy nebo 8bitovou kompresi ZIP pro 4bitové nebo 8bitové obrazy, je metoda ZIP *bezeztrátová*; to znamená, že se nevyпустí žádná data, aby se soubor zmenšil, a kvalita obrazu se nezmění. Použitím 4bitové komprese ZIP pro 8bitová data se ale může kvalita zhoršit, protože se ztratí data.

Velikost dlaždice Tato volba je dostupná pouze když odpovídající nastavení komprese je JPEG2000. Určuje velikost dlaždic pro postupné zobrazování.

Komprimovat text a pírovky Aplikuje kompresi na všechny text a čárové grafiky v souboru. Tato metoda nezpůsobuje žádnou ztrátu detailů nebo kvality.

Viz také

„O Adobe PDF“ na stránce 267

Volby značek a spadávky pro PDF

Spadávka je část kresby, která přesahuje přes tiskový ohraničovací rámeček nebo přes ořezové nebo řezací značky. Spadávkou můžete do kresby zahrnout jako prevenci chyb – abyste zajistili, že se tiskové barvy vytisknou až k okraji stránky, poté co bude stránka oříznuta, nebo aby obraz mohl být v dokumentu oříznut do rámečku.

V oblasti Značky a spadávky v dialogovém okně Uložit Adobe PDF můžete určit velikost spadávky a přidat do souboru různé tiskové značky.

Všechny tiskové značky Zapne všechny tiskové značky (řezací značky, soutiskové značky, pruhy barev a stránkové informace) v souboru PDF.

Typ tiskových značek Umožňuje zvolit Západní tiskové značky nebo Japonské značky pro stránky tištěné v asijských jazycích.

Řezací značky Umístí do každého rohu oříznuté oblasti značku, označující hranice řezacího rámečku PDF.


Tloušťka řezacích značek Určuje tloušťku tahu řezacích značek.

Soutiskové značky Umístí mimo oblast oříznutí značky, sloužící k zarovnání různých výtažků v barevném dokumentu.

Odsazení Určuje vzdálenost všech tiskových značek od okraje kreslicího plátna. Řezací značky jsou na okraji mezery určené posunem.

Pruhy barev Přidá malý čtvereček barvy pro každou přímou a výtažkovou barvu. Přímé barvy převedené na výtažkové barvy jsou reprezentované pomocí výtažkových barev. Poskytovatelé služeb používají tyto značky k nastavení hustoty (density) tiskové barvy v tiskařském stroji.

Informace o stránce Umístí informace o stránce mimo oříznutou plochu stránky. Informace o stránce zahrnují název souboru, číslo stránky, současné datum a čas a název barevného výtažku.

Spadávka nahoře, dole, vlevo, vpravo Nastavuje spadávky kresby. Když je vybrané tlačítko , jsou tyto čtyři hodnoty proporcionální – když upravíte jednu z nich, aktualizují se i ostatní tři.

Viz také

„O Adobe PDF“ na stránce 267

Správa barev a volby PDF/X pro PDF

V sekci Výstup v dialogovém okně Uložit Adobe PDF můžete nastavit následující volby. Vzájemné interakce mezi volbami výstupu závisí na tom, zda je správa barev zapnutá nebo vypnutá a který standard PDF je vybraný.

Převod barev Určuje, jak jsou v souboru Adobe PDF vyjádřeny barevné informace. Když převedete barevné objekty do RGB nebo CMYK, vyberte také profil cílového zařízení z rozbalovací nabídky. Při převodu barev se zachovávají všechny informace přímých barev; do určeného barevného prostoru se převedou pouze ekvivalentní výtažkové barvy.

Bez převodu Zachová barevná data tak jak jsou. Toto nastavení je výchozí, když je vybraná volba PDF/X-3.

Převést do cílového Převede všechny barvy do profilu vybraného jako Cíl. Zda se profil vloží nebo ne určuje volba Zásady zahrnutí profilu.

Poznámka: Když je vybraná volba Převést do cílového a Cíl se neshoduje s profilem dokumentu, zobrazí se vedle volby výstražná ikona.

Převést do cílového (zachovat čísla) Zachová číselné hodnoty barev pro netagovaný obsah ve stejném barevném prostoru jako má cílový profil (přiřazením cílového profilu a ne převodem do tohoto profilu). Ostatní obsah se převede do cílového prostoru. Tato volba není dostupná, když je správa barev vypnutá. Zda se profil vloží nebo ne určuje volba Zásady zahrnutí profilu.

Cíl Popisuje gamut finálního výstupního zařízení RGB nebo CMYK, například vašeho monitoru nebo standardu SWOP. S použitím tohoto profilu převede Illustrator informace o barvách v dokumentu (definované zdrojovým profilem v sekci Pracovní prostory v dialogovém okně Nastavení barev) do barevného prostoru cílového výstupního zařízení.

Zásady zahrnutí profilu Určují, zda se profil barev vloží do souboru.

Název profilu výstupního záměru Určuje charakteristické tiskové podmínky pro dokument. Profil výstupního záměru je vyžadovaný pro vytváření souborů vyhovujících PDF/X. Tato nabídka je dostupná pouze v případě, že je v dialogovém okně Uložit Adobe PDF vybrán standard PDF/X (nebo přednastavení). Dostupné volby závisí na tom, zda je správa barev zapnutá nebo vypnutá. Pokud je správa barev vypnutá, jsou v této nabídce uvedené dostupné profily tiskáren. Pokud je správa barev zapnutá, je v této nabídce uveden profil, který je vybrán jako Profil cílového zařízení (za předpokladu, že je to zařízení CMYK), spolu s dalšími předdefinovanými profily tiskáren.

Výstupní podmínky Popisuje plánované podmínky tisku. Tato položka může být užitečná pro příjemce dokumentu PDF.

Identifikátor výstupních podmínek Odkaz na více informací o zamýšlených podmínkách tisku. Pro podmínky tisku, které jsou zahrnuty v registru ICC, se identifikátor zadá automaticky.

Název registru Ukazuje webovou adresu s dalšími informacemi o registru. Pro názvy registru ICC se URL zadá automaticky.

Přesahy Označuje stav přidávání přesahů (trappingu) v dokumentu. Pro souhlas s PDF/X je vyžadovaná hodnota True (vybrané) nebo False (nevybrané). Dokument, který nesplní tento požadavek, neprojde kontrolou souhlasu s PDF/X.

Viz také

„O Adobe PDF“ na stránce 267

Volby písem a sloučení průhledností pro PDF

V části Další volby v dialogovém okně Uložit Adobe PDF můžete nastavit následující volby:

Podmnožiny vložených písem, když je podíl použitých znaků menší než Určuje, kdy se má vložit celé písmo (na rozdíl od vložení pouze znaků použitých v dokumentu) na základě počtu znaků písma použitých v dokumentu. Pokud například písmo obsahuje tisíc znaků, ale v dokumentu je použito pouze 10 z nich, můžete rozhodnout, že vložení písma nevyváží zvětšení velikosti souboru.

Přetisk Určuje, jak se uloží překrývající se barvy, které jsou nastavené na přetiskování. Můžete zvolit, zda chcete přetiskování zachovat nebo vypustit. Pokud je Kompatibilita (nahore v dialogovém okně) nastavená na Acrobat 4 (PDF 1.3), můžete také zvolit simulaci přetiskování pomocí sloučení kresby.

Přednastavení Pokud je Kompatibilita (nahore v dialogovém okně) nastavená na Acrobat 4 (PDF 1.3) a kresba obsahuje průhlednost, můžete určit přednastavení (sadu voleb) pro sloučení průhledností. Nebo klepněte na Vlastní, chcete-li upravit nastavení sloučení.

Poznámka: Volby Acrobat 5 (PDF 1.4), Acrobat 6 (PDF 1.5) a Acrobat 7 (PDF 1.6) automaticky zachovávají v kresbě průhlednost. Proto s těmito úrovněmi kompatibility nejsou dostupné volby Přednastavení a Vlastní.

Viz také

„O Adobe PDF“ na stránce 267

„Tisk a ukládání průhledných kreseb“ na stránce 407

Zabezpečení souborů PDF

Při ukládání do PDF můžete přidat ochranu heslem a omezení zabezpečení, která určují nejen to, kdo může soubor otevřít, ale také kdo může kopírovat a vyjmát obsah, tisknout dokument a provádět další operace.

Soubor PDF může vyžadovat heslo pro otevření dokumentu a heslo pro změnu nastavení zabezpečení (heslo pro práva). Pokud v souboru nastavíte jakákoliv omezení pro zabezpečení, měli byste také určit obě tato hesla, jinak by každý, kdo soubor otevře, mohl tato omezení odstranit. Pokud je soubor otevřený pomocí hesla pro práva, zabezpečovací omezení jsou dočasně vypnuta.

K ochraně souborů PDF heslem se využívá metoda zabezpečení RC4 od společnosti RSA Corporation. V závislosti na nastavení volby Kompatibilita (v kategorii Všeobecné) bude úroveň šifrování vysoká nebo nízká.

Poznámka: Přednastavení Adobe PDF nepodporují hesla a nastavení zabezpečení. Pokud vyberete nastavení hesla a zabezpečení v dialogovém okně Export Adobe PDF a pak klepněte na Uložit přednastavení, hesla a nastavení zabezpečení se nezachovají.

Volby zabezpečení

Při vytváření PDF nebo při aplikování ochrany PDF heslem můžete nastavit následující volby. Dostupné volby se liší v závislosti na nastavení Kompatibility. Pro standardy nebo přednastavení PDF/X nejsou volby zabezpečení dostupné.

Kompatibilita Nastaví typ šifrování pro otevření dokumentu chráněného heslem. Volba Acrobat 6 a novější umožňuje povolit prohledávání metadat.

Uvědomte si, že žádný uživatel starší verze Acrobatu nebude moci otevřít dokument PDF s vyšším nastavením kompatibility. Pokud například vyberete volbu Acrobat 8, dokument nebude možné otevřít v Acrobatu 6.0 nebo starším.

Vyžadovat heslo při otevření dokumentu Vyberte tuto volbu, aby se od uživatelů vyžadovalo zadání hesla, které určíte pro otevření dokumentu.

Heslo pro otevření dokumentu Určete heslo, které uživatelé musí zadat, aby mohli soubor PDF otevřít.

***Poznámka:** Pokud heslo zapomenete, neexistuje žádný způsob, jak ho z dokumentu zjistit. Je vhodné si hesla uložit na bezpečné místo pro případ, že byste je snad zapoměli.*

Použití heslo k omezení úprav a tisku dokumentu Omezí přístup k nastavení zabezpečení souboru PDF. Pokud se soubor otevře v Adobe Acrobatu, uživatel si může soubor prohlížet, ale musí zadat určené heslo pro práva, aby mohl změnit nastavení zabezpečení a práv. Pokud se soubor otevírá v Illustratoru, Photoshopu nebo v InDesignu, musí uživatel zadat heslo pro práva, protože v těchto programech není možné otevřít soubor v režimu pouze pro prohlížení.

Heslo pro práva Určete heslo vyžadované ke změně nastavení práv. Tato volba je dostupná pouze v případě, že je vybraná předcházející volba.

Povolený tisk Určuje úroveň tisku povolenou uživatelům pro dokument PDF.

Žádné Zabráni uživatelům vytisknout soubor.

Nízké rozlišení (150 dpi) Umožní uživatelům tisk s rozlišením nejvýše 150 dpi. Tisk může být pomalejší, protože každá stránka se tiskne jako bitmapový obraz. Tato volba je dostupná pouze v případě, že je vybraná volba kompatibility Acrobat 5 (PDF 1.4) a novější.

Vysoké rozlišení Umožní uživatelům tisk s jakýmkoli rozlišením, s kvalitním vektorovým výstupem na PostScriptových a jiných tiskárnách, které podporují rozšířené možnosti kvalitního tisku.

Povolené změny Určuje, které úpravy jsou v dokumentu PDF povolené.

Žádné Zabráni uživatelům provádět jakékoliv změny dokumentu, které jsou uvedené v nabídce Povolené změny, jako je vyplňování polí formulářů a přidávání poznámek.

Vložení, odstranění a natočení stránek Umožní uživatelům vkládat, odstraňovat a otáčet stránky a vytvářet záložky a miniatury. Tato volba je dostupná pouze pro vysokou úroveň šifrování (128bitové RC4 nebo AES).

Vyplnění polí formulářů a podepsání Umožní uživatelům vyplňovat formuláře a přidávat digitální podpisy. Tato volba nedovoluje přidávat poznámky ani vytvářet pole formulářů. Tato volba je dostupná pouze pro vysokou úroveň šifrování (128bitové RC4 nebo AES).

Přidání poznámek, vyplnění polí formulářů a podepsání Umožní uživatelům přidávat poznámky a digitální podpisy a vyplňovat formuláře. Tato volba uživatelům nedovolí přemísťovat objekty stránek ani vytvářet pole formulářů.

Vše kromě vyjmutí stránek Umožní uživatelům upravovat dokument, vytvářet a vyplňovat pole formulářů a přidávat poznámky a digitální podpisy.

Povolit kopírování textu, obrazů a dalšího obsahu Dovolí uživatelům vybírat a kopírovat obsah PDF.

Povolit přístup k textu zařízením pro čtení z obrazovky pro slabozraké Umožní slabozrakým uživatelům číst dokument pomocí programů pro čtení z obrazovky, ale nedovolí jim kopírovat nebo vyjmout obsah dokumentu. Tato volba je dostupná pouze pro vysokou úroveň šifrování (128bitové RC4 nebo AES).

Povolit textová metadata Umožní uživatelům kopírovat a vyjmout obsah z PDF. Tato volba je dostupná pouze v případě, že je Kompatibilita nastavená na Acrobat 6 nebo novější. Tato volba umožní archivačním a prohledávacím systémům a vyhledávacím službám přístup k metadatům uloženým v dokumentu.

Informace o souboru a metadata

O metadatach


Metadata představují sadu standardizovaných informací o souboru, jako je jméno autora, rozlišení, barevný prostor, copyright a klíčová slova, která jsou na něj aplikována. Například většina digitálních fotoaparátů připojuje některé základní informace k obrazovému souboru, jako je jeho výška, šířka, formát souboru a čas, kdy byl snímek vyfotografován. Metadata můžete použít k zjednodušení svých pracovních postupů a k uspořádání souborů.

O standardu XMP

Informace metadat jsou uloženy s použitím standardu XMP (Extensible Metadata Platform), na kterém jsou postaveny programy Adobe Bridge, Adobe Illustrator, Adobe InDesign a Adobe Photoshop. Nastavení obrazů pomocí modulu Photoshop® Camera Raw se ukládají jako metadata XMP. XMP vychází z XML a metadata se většinou ukládají do souboru. Pokud není možné uložit informace do souboru, metadata se uloží do samostatného souboru nazývaného *přidružený soubor*. XMP usnadňuje výměnu dat mezi aplikacemi Adobe a v publikačních pracovních postupech. Můžete například uložit metadata z jednoho souboru jako předlohu a pak je importovat do jiných souborů.

Metadata uložená v jiných formátech, jako je Exif, IPTC (IIM), GPS a TIFF, se synchronizují a popisují pomocí XMP, takže je lze snadněji zobrazovat a spravovat. Jiné aplikace a funkce (například Adobe Version Cue) také využívají XMP pro předávání a ukládání informací, jako jsou poznámky k verzím, které pak lze prohledávat pomocí Bridge.

Ve většině případů metadata u souborů zůstanou, i když se změní jeho formát, například z PSD na JPG. Metadata se také zachovají, když jsou soubory umístěny v dokumentu nebo projektu Adobe.

 *Můžete použít sadu vývojářských nástrojů XMP Software Development Kit a přizpůsobit si vytváření, zpracování a výměnu metadat. XMP SDK můžete například použít k přidání polí do dialogového okna Informace o souboru. Další informace o XMP a XMP SDK najdete na webu Adobe.*

Práce s metadaty v Bridge a komponentách Adobe Creative Suite

Mnohé z výkonných funkcí Bridge, které umožňují uspořádat, vyhledávat a sledovat soubory a verze, jsou založeny na metadatach XMP v souborech. Bridge nabízí dva hlavní způsoby práce s metadaty: pomocí panelu Metadata a pomocí dialogového okna Informace o souboru.

V některých případech může existovat více zobrazení pro stejnou vlastnost metadat. Vlastnost může být například v jednom zobrazení označena Autor a v jiném Tvůrce, ale obě odkazují na stejnou základní vlastnost. Dokonce i v případě, že si pro určité pracovní postupy tato zobrazení přizpůsobíte, vlastnosti zůstanou standardizované pomocí XMP.

Panel Informace o dokumentu – přehled

Panel Informace o dokumentu zobrazuje všeobecné informace o souboru a charakteristikách objektů, a také počet a názvy grafických stylů, vlastních barev, vzorků, přechodů, písem a umístěných obrazů. Chcete-li tento panel zobrazit, zvolte Okna > Informace o dokumentu.

- Chcete-li zobrazit jiný druh informací, vyberte volbu z nabídky panelu: Dokument, Objekty, Grafické styly, Stopy štětce, Objekty s přímými barvami, Objekty se vzorky, Objekty s přechody, Písma, Připojené obrazy, Vložené obrazy a Podrobnosti o písmech.
- Chcete-li zobrazit pouze informace o vybraném objektu, z nabídky panelu zvolte Pouze výběr. Když necháte tuto volbu nevybranou, zobrazí se seznam informací o celém dokumentu.
- Chcete-li uložit kopii informací o souboru do textového souboru, zvolte Uložit z nabídky panelu. Zadejte název a umístění, a pak klepněte na Uložit.

Viz také

„Pracovní plocha – přehled“ na stránce 15

Kapitola 10: Text

Jedním z nejsilnějších aspektů Adobe Illustratoru jsou jeho funkce pro práci s textem. Můžete do své kresby přidat jeden řádek textu, vytvořit sloupce a řádky textu, nechat text natéci do tvaru nebo podél cesty a pracovat s tvary písmen jako s grafickými objekty. Písmo, které zvolíte, a nastavení, která v Illustratoru vyberete pro proklad, vyrovnání párů a mezery před a za odstavci, jsou příklady rozhodnutí, která můžete provést při nastavování vzhledu textu v kresbě.

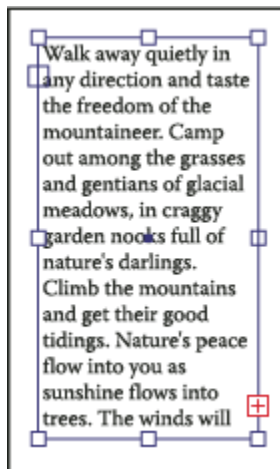
Vytváření a importování textu

Zadávání textu

Text je možné vytvořit jednou ze tří metod: v bodě, uvnitř plochy a podél cesty.

- *Bodový text* je vodorovný nebo svislý řádek textu, který začíná tam, kde klepnete, a rozšiřuje se, když zadáváte znaky. Každý řádek textu je samostatný – při úpravách textu se délka řádku prodlužuje nebo zkracuje, ale text se nezalomí na další řádek. Zadávání textu tímto způsobem je užitečné, když do kresby přidáváte jen několik slov.
- *Text v ploše* (nazývaný také *odstavcový text*) používá hranice objektu k řízení natékání znaků, buď vodorovně nebo svisle. Když text dosáhne hranice, automaticky se zalomí tak, aby se vešel dovnitř ohraničené plochy. Tento způsob zadávání textu je užitečný, když chcete vytvořit jeden nebo více odstavců, například v letáku.
- *Text na cestě* natéká podél okraje otevřené nebo zavřené cesty. Když zadáte text vodorovně, znaky jsou souběžné s účařím. Když zadáte text svisle, znaky jsou kolmé na účaři. V obou případech text natéká ve směru, ve kterém byly přidávány body k cestě. (Viz

Pokud zadáte více textu, než se vejde dovnitř plochy nebo podél cesty, objeví se u dolního okraje ohraničovací oblasti čtvereček obsahující symbol plus (+).



Příklad přesahujícího textu

Chcete-li zobrazit přesahující text, můžete změnit velikost textové plochy nebo protáhnout cestu. Můžete také zřetřit text do jiného objektu.

Video o vytváření bodového textu a textu v ploše najdete na www.adobe.com/go/vid0045_cz. Video o vytváření textu na cestě najdete na www.adobe.com/go/vid0046_cz. Další informace o práci s textem v Illustratoru najdete v technické zprávě Working with Type (Práce s textem) na www.adobe.com/go/learn_ai_type_cz.

Zadávání textu v bodě

- 1 Vyberte textový nástroj **T** nebo nástroj svislý text **↓T**.


Ukazatel se změní na I v tečkovaném rámečku. Malá vodorovná linka v dolní části I označuje polohu *účaří* písma, na kterém text spočívá.

2 (Volitelně) Nastavte volby formátování textu v ovládacím panelu, v panelu Znaky nebo v panelu Odstavec.

3 Klepněte v místě, kde chcete, aby řádek textu začínal.







> **Důležité:** *Neklepněte na existující objekt, protože by se tím textový objekt převedl na text v ploše nebo text na cestě. Pokud je jiný objekt v místě, kde chcete zadat text, zamkněte nebo skryjte tento objekt.*

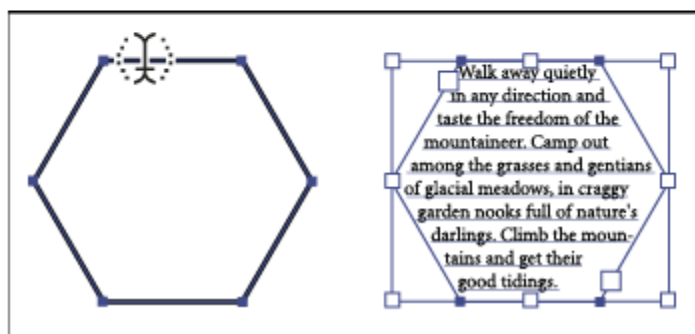
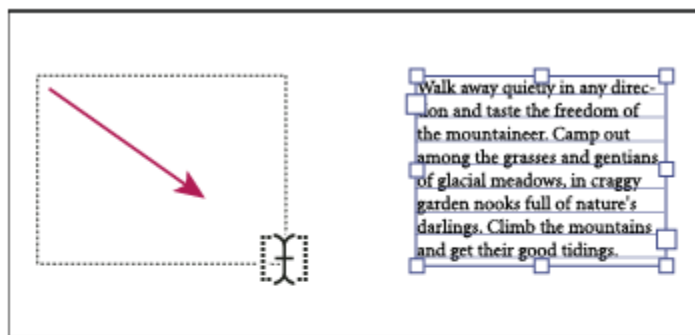
4 Zadejte text. Stiskněte Enter nebo Return, chcete-li začít nový řádek textu ve stejném textovém objektu.

5 Až skončíte se zadáváním textu, klepněte na nástroj pro výběr , aby se vybral celý textový objekt. Nebo klepněte na text se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Mac OS).

Zadávání textu v ploše

1 Určete ohraničovací plochu:


- Vyberte textový nástroj  nebo nástroj svislý text  a šikmým tažením vymeze obdélníkovou ohraničovací plochu.
- Nakreslete objekt, který chcete použít jako ohraničovací plochu. (Nezáleží na tom, zda má objekt atributy tahu nebo výplně, protože Illustrator je automaticky odstraní.) Pak vyberte textový nástroj , nástroj svislý text , nástroj text v ploše  nebo nástroj svislý text v ploše  a klepněte kdekoli v cestě objektu.







Vytvoření oblasti pro text tažením (nahore) a převedení existujícího tvaru na textovou plochu (dole)


Poznámka: *Pokud je objekt otevřená cesta, musíte k určení ohraničovací plochy použít nástroj text v ploše. Illustrator nakreslí imaginární čáru mezi koncovými body cesty, aby definoval ohraničení.*

2 (Volitelně) Nastavte volby formátování textu v ovládacím panelu, v panelu Znaky nebo v panelu Odstavec.

- 3 Zadejte text. Stiskněte Enter nebo Return, chcete-li začít nový odstavec.
- 4 Až skončíte se zadáváním textu, klepněte na nástroj pro výběr , aby se vybral celý textový objekt. Nebo klepněte na text se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Mac OS).

Zadávání textu podél cesty

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li vytvořit vodorovný text podél cesty, vyberte textový nástroj  nebo nástroj text na cestě .
 - Chcete-li vytvořit svislý text podél cesty, vyberte nástroj svislý text  nebo nástroj svislý text na cestě .
- 2 (Volitelně) Nastavte volby formátování textu v ovládacím panelu, v panelu Znaký nebo v panelu Odstavec.
- 3 Umístěte ukazatel na cestu a klepněte. (Nezáleží na tom, zda má cesta atributy tahu nebo výplně, protože Illustrator je automaticky odstraní.)

Poznámka: Pokud je cesta uzavřená a neotevřená, musíte použít nástroj text na cestě.
- 4 Zadejte text.
- 5 Až skončíte se zadáváním textu, klepněte na nástroj pro výběr , aby se vybral celý textový objekt. Nebo klepněte na text se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Mac OS).

Import textových souborů do kresby

Do kresby můžete importovat text ze souboru, který byl vytvořen v jiné aplikaci. Illustrator podporuje import textu v následujících formátech:

- Microsoft Word pro Windows 97, 98, 2000, 2002, 2003 a 2007
- Microsoft Word pro Mac OS X a 2004
- RTF (Rich Text Format)
- Prostý text (ASCII) s kódováním ANSI, Unicode, Shift JIS, GB2312, čínské Big 5, azbuka, GB18030, řecké, turecké, baltské a středoevropské

Jednou z výhod importu textu ze souboru proti jeho kopírování a vložení je to, že importovaný text si zachová formátování znaků a odstavců. Například text ze souboru RTF si v Illustratoru zachová specifikace písma a stylu. Při importu textu ze souboru s prostým textem můžete také nastavit volby kódování a formátování.

> **Důležité:** Při importu textu ze souborů Microsoft Word a RTF zajistěte, aby ve vašem systému byla dostupná písma použitá v souboru. Chybějící písma a řezy písem – včetně písem, která mají stejné názvy, ale jiné formáty (Type 1, TrueType nebo CID) – mohou způsobit neočekávané výsledky. Na japonském systému mohou rozdíly znakových sad způsobit, že text zadaný ve Windows se v Mac OS neobjeví na obrazovce.

Import textu do nového souboru

- 1 Zvolte Soubor > Otevřít.
- 2 Vyberte textový soubor, který chcete otevřít, a klepněte na Otevřít.

Import textu do existujícího souboru

- 1 Zvolte Soubor > Umístit. Vyberte textový soubor, který chcete importovat, a klepněte na Umístit.
- 2 Pokud umísťujete soubor prostého textu (.txt), proveďte následující úkony, a pak klepněte na OK:
 - Určete znakovou sadu a platformu, které byly použity k vytvoření souboru.
 - Vyberte volbu Nadbytečné konce řádků, abyste určili, jak Illustrator zpracuje nadbytečné znaky přechodu na nový řádek v souboru.

- Vyberte volbu Nadbytečné mezery, pokud chcete, aby Illustrator nahradil řady mezer v souboru tabulátory. Zadejte počet mezer, které se nahradí tabulátorem.

Odstranění prázdných textových objektů z kresby

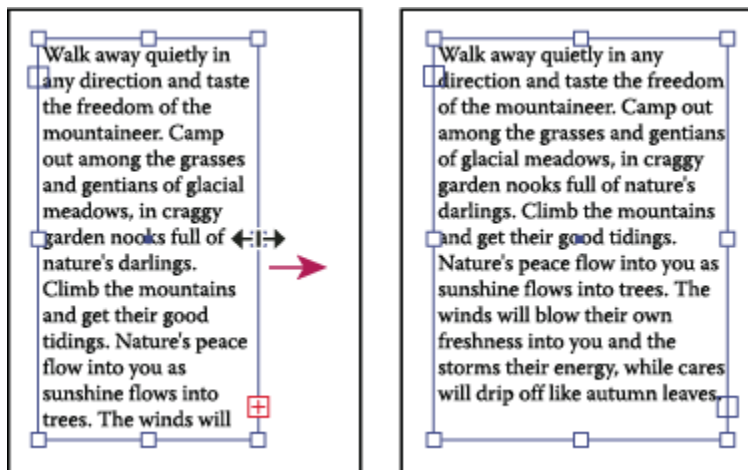
Když odstraníte nepoužité textové objekty, bude se vaše kresba snadněji tisknout a zmenší se velikost souboru. Prázdné textové objekty můžete vytvořit, když například v oblasti kresby nechtěně klepnete textovým nástrojem a pak zvolíte jiný nástroj.

- 1 Zvolte Objekt > Cesta > Vyčistit.
- 2 Vyberte Prázdné textové cesty a klepněte na OK.

Práce s textem v ploše


Změna velikosti textové oblasti

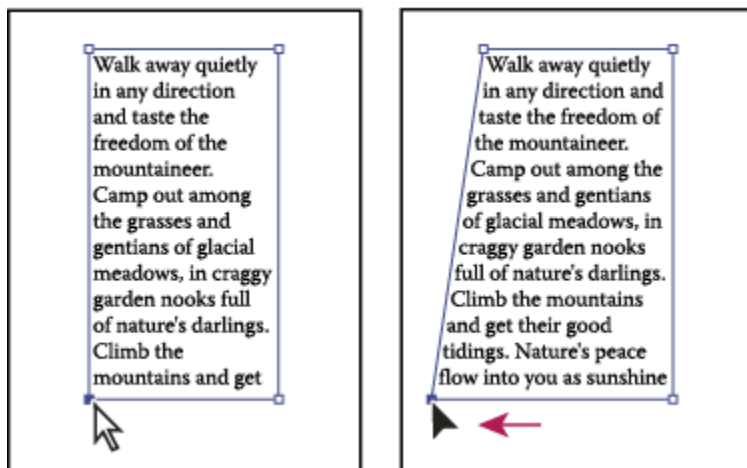
- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Vyberte textový objekt pomocí nástroje pro výběr nebo panelu Vrstvy a přetáhněte táhlo na ohraničovacím rámečku.



Změna velikosti textové oblasti nástrojem pro výběr

- Vyberte okraj nebo roh textové cesty nástrojem pro přímý výběr. Pak tažením upravte tvar cesty.

 Úpravy textové cesty nástrojem pro přímý výběr jsou snadnější, když jste v zobrazení Obrisy.



Změna velikosti textové oblasti nástrojem pro přímý výběr

- Vyberte textový objekt pomocí nástroje pro výběr nebo panelu Vrstvy a zvolte Text > Volby textu v ploše. Zadejte hodnoty v polích Šířka a Výška a klepněte na OK. Pokud textová oblast není obdélníková, určují tyto hodnoty rozměry ohraničovacího rámečku objektu.

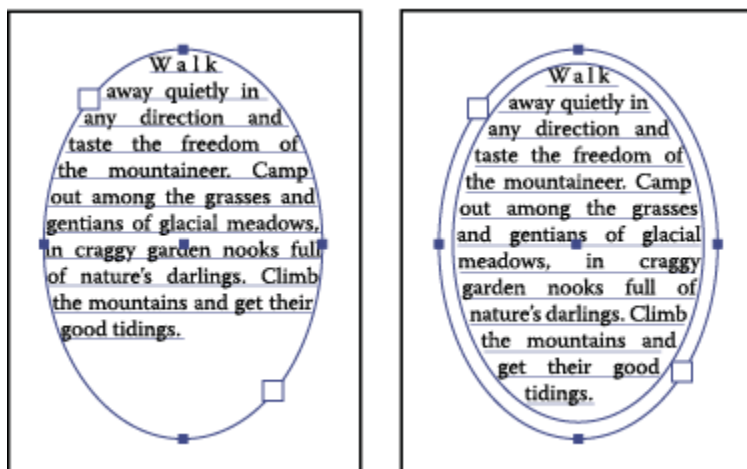
Viz také

„Zadávání textu“ na stránce 279

Změna okrajů kolem textové plochy

Při práci s objektem textu v ploše můžete nastavit okraje mezi textem a ohraničovací cestou. Tento okraj se nazývá *odstup vsazení*.

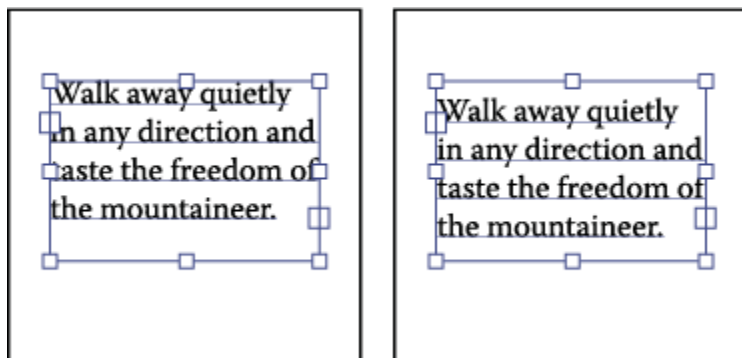
- 1 Vyberte objekt textu v ploše.
- 2 Zvolte Text > Volby textu v ploše.
- 3 Určete hodnotu pro Odstup vsazení a klepněte na OK.



Text bez odstupu vsazení (vlevo) a text s odstupem vsazení (vpravo)

Posunutí prvního účaří v textové oblasti nahoru nebo dolů

Při práci s objektem textu v ploše můžete nastavit zarovnání prvního řádku textu vzhledem k hornímu okraji objektu. Toto zarovnání se nazývá *odsazení prvního účaří*. Můžete například vytvořit text vyčnívající nad horní okraj objektu nebo posunutý o určitou vzdálenost pod horní okraj objektu.



Text s prvním účařím nastaveným na Výška verzálek (vlevo) a text s prvním účařím nastaveným na Proklad (vpravo)

- 1 Vyberte objekt textu v ploše.
- 2 Zvolte Text > Volby textu v ploše.
- 3 Pro První účaří zvolte jednu z následujících voleb:

Horní dotažnice	Výška znaku „d“ bude pod horním okrajem textového objektu.
Výška verzálek	Horní okraje velkých písmen se budou dotýkat horního okraje textového objektu.
Proklad	Jako vzdálenost mezi účařím prvního řádku textu a horním okrajem textového objektu se použije hodnota prokladu textu.
Výška x	Výška znaku „x“ bude pod horním okrajem textového objektu.
Výška em rámečku	Horní okraj em rámečku v asijských písmech se bude dotýkat horního okraje textového objektu. Tato volba je dostupná pouze když je vybraná předvolba Zobrazit asijské volby.
Pevně	Vzdálenost mezi účařím prvního řádku textu a horním okrajem textového objektu se určí v textovém poli Minimální.

- 4 V poli Minimální určete minimální hodnotu pro odsazení účaří.

Pokud například vyberete pro první účaří volbu Proklad a určíte minimální hodnotu 1p, použije Illustrator hodnotu prokladu pouze když je větší než 1 pica.

Viz také



„Posunutí účaří“ na stránce 306

„Zobrazení voleb pro asijský text“ na stránce 325

Vytváření řádků a sloupců textu

- 1 Vyberte objekt textu v ploše.
- 2 Zvolte Text > Volby textu v ploše.
- 3 V sekcích Řádky a Sloupce v dialogovém okně nastavte následující volby:

Počet	Určuje počet řádků a sloupců, které má objekt obsahovat.
Rozsah	Určuje výšku jednotlivých řádků a šířku jednotlivých sloupců.
Pevně	<p>Určuje, co se stane s rozsahem řádků a sloupců, pokud změníte velikost textové oblasti. Když je tato volba vybraná, může změna velikosti oblasti změnit počet řádků a sloupců, ale ne jejich šířku. Nechte tuto volbu odznačenou, pokud chcete, aby se při změně velikosti textové oblasti měnily šířky řádků a sloupců.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <p>Walk away quietly in any direction and taste the freedom of the mountaineer. Camp out among the grasses and gentians of glacial meadows, in craggy garden nooks full of nature's darlings. Climb the mountains and get their good tidings. Nature's peace flow into you as sunshine flows into trees. The winds will blow their own freshness into</p> <p style="text-align: right;">A</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <p>Walk away quietly in any direction and taste the freedom of the mountaineer. Camp out among the grasses and gentians of glacial meadows, in craggy garden nooks full of nature's darlings. Climb the mountains and get their good tidings. Nature's peace flow into you as sunshine flows into trees. The winds will blow their own freshness into you and the storms their energy, while cares will drip off like autumn leaves.</p> <p style="text-align: right;">B</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Walk away quietly in any direction and taste the freedom of the mountaineer. Camp out among the grasses and gentians of glacial meadows, in craggy garden nooks full of nature's darlings. Climb the mountains and get their good tidings. Nature's peace flow into you as sunshine flows into trees. The winds will blow their own freshness into you and the storms their energy, while cares will drip off like autumn leaves.</p> <p style="text-align: right;">C</p> </div> <p><i>Volby pro změnu velikosti řádků a sloupců</i></p> <p>A. <i>Původní sloupce</i></p> <p>B. <i>Sloupce po změně velikosti s vybranou volbou Pevný</i></p> <p>C. <i>Sloupce po změně velikosti s nevybranou volbou Pevný</i></p>
Mezera	Určuje vzdálenost mezi řádky nebo sloupci.

- 4 V sekci Volby dialogového okna vyberte volbu Natékání textu, která určí způsob natékání textu mezi řádky a sloupci: Po řádcích  nebo Po sloupcích .

- 5 Klepněte na OK.

Přizpůsobení nadpisu přes celou šířku textové oblasti

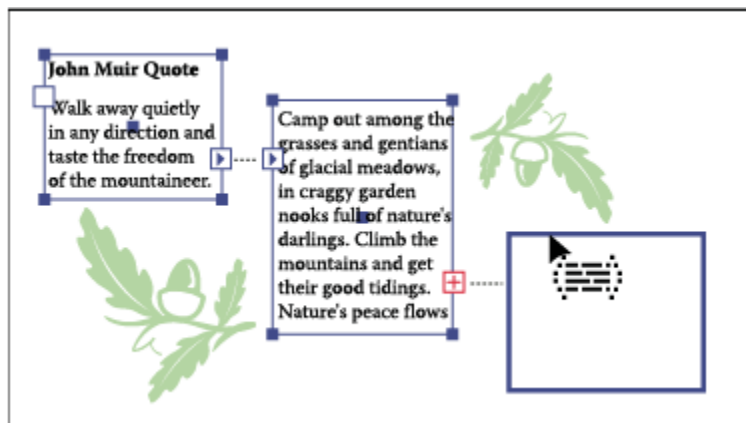
- 1 Vyberte textový nástroj a klepněte v odstavci, který chcete přizpůsobit přes textovou oblast.
- 2 Zvolte Text > Přizpůsobit titulek.

Poznámka: Pokud změníte formátování textu, musíte příkaz Přizpůsobit titulek aplikovat znovu.

Zřetězení textu mezi objekty

Chcete-li text zřetěžit (navázat) z jednoho objektu do dalšího, musíte tyto objekty propojit. Propojené textové objekty mohou mít libovolný tvar, ale text musí být zadaný v ploše nebo podél cesty (ne v bodě).

Každý objekt textu v ploše obsahuje *vstupní bod* a *výstupní bod*, které umožňují propojení s dalšími objekty a vytvoření propojené kopie textového objektu. Prázdný vstupní a výstupní bod označuje, že je viditelný celý text, a že objekt není propojený. Šipka ve vstupním nebo výstupním bodu označuje, že objekt je propojený s jiným objektem. Červený znak plus ve výstupním bodu označuje, že objekt obsahuje další text. Tento zbývající neviditelný text se nazývá *přesahující text*.



Vstupní a výstupní body propojených textových objektů



Zřetězení můžete přerušit a nechat text natéci buď do prvního nebo do následujícího objektu, nebo můžete odstranit všechna zřetězení a text nechat na místě.

Poznámka: Při práci se zřetězeným textem může být užitečné, je-li toto zřetězení viditelné. Chcete-li zobrazit zřetězení, zvolte **Zobrazení > Zobrazovat zřetězení textu**, a pak vyberte propojený objekt.

Viz také

„Zadávání textu“ na stránce 279

Zřetězení textu

- 1 Pomocí nástroje pro výběr vyberte objekt textu v ploše.
- 2 Klepněte na vstupní nebo výstupní bod vybraného textového objektu. Ukazatel se změní na ikonu načteného textu .
- 3 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li vytvořit spojení s existujícím objektem, umístěte ukazatel na cestu objektu. Ukazatel se změní na . Klepněte na cestu, abyste objekty propojili.

- Chcete-li vytvořit propojení s novým objektem, klepněte nebo táhněte v prázdné části kreslicí plochy. Klepnutím se vytvoří objekt stejné velikosti a tvaru jako původní; tažení umožňuje vytvořit pravouhlej objekt libovolné velikosti.
Jiná metoda, jak zřetězit text mezi objekty, je vybrat objekt textu v ploše, vybrat objekt (nebo objekty), které chcete propojit, a pak zvolit Text > Zřetěžený text > Vytvořit.

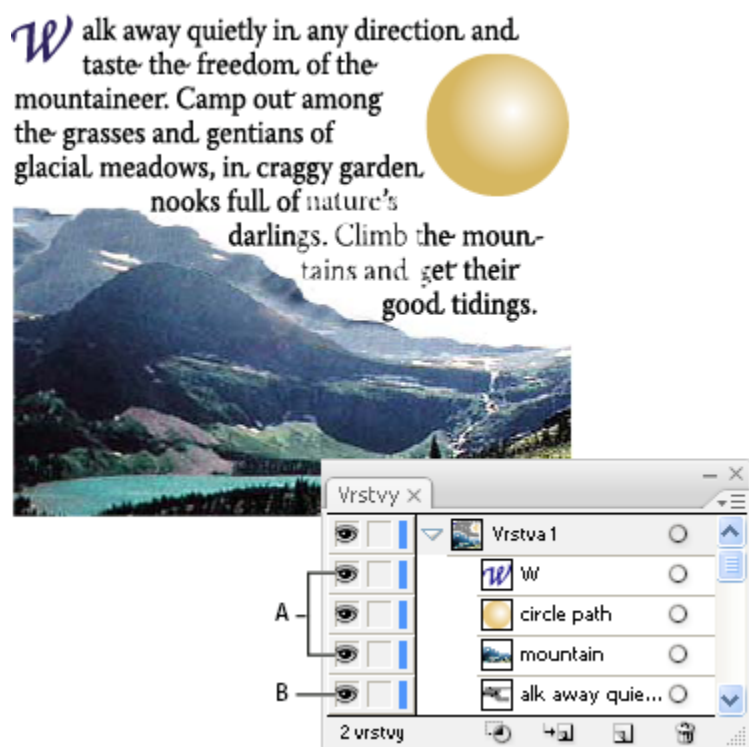
Odstranění nebo přerušení zřetězení

- 1 Vyberte objekt zřetěženého textu.
- 2 Proveďte libovolný z následujících úkonů:
 - Chcete-li přerušit zřetězení mezi dvěma objekty, poklepejte na vstupní nebo výstupní bod na libovolném konci zřetězení. Text nateče do prvního objektu.
 - Chcete-li uvolnit objekt ze zřetězení textu, zvolte Text > Zřetěžený text > Uvolnit výběr. Text nateče do následujícího objektu.
 - Pokud chcete odstranit všechna zřetězení, zvolte Text > Zřetěžený text > Odstranit zřetězení. Text zůstane na svém místě.

Obtékání textu kolem objektů

Textová plocha může obtékat kolem libovolného objektu, včetně textových objektů, importovaných obrazů a objektů, které nakreslíte v Illustratoru. Pokud *obtékáný objekt* je vložený bitmapový obraz, Illustrator obtéká text kolem neprůhledných nebo částečně neprůhledných obrazových bodů a ignoruje plně průhledné obrazové body.

Obtékání je určeno pořadím překrývání objektů, které si můžete prohlédnout v panelu Vrstvy klepnutím na trojúhelník vedle názvu vrstvy. Pokud chcete, aby text obtékal kolem určitého objektu, musí být obtékávaný objekt ve stejné vrstvě jako text a musí být v hierarchii vrstvy umístěný přímo nad textem. Chcete-li změnit hierarchii, můžete v panelu Vrstvy přetáhnout obsah nahoru nebo dolů.



Text obtékající kolem objektů

A. Obtékané objekty B. Obtékající text

Viz také

„Panel Vrstvy – přehled“ na stránce 203

„Překrývání objektů“ na stránce 209

Obtékání textu

1 Zkontrolujte, že jsou pro text, který chcete obtékat, splněné následující podmínky:

- Je to text v ploše (zapsaný do textového pole).
- Je ve stejné vrstvě jako obtékaný objekt.
- Je v hierarchii vrstvy umístěný přímo pod obtékaným objektem.

> **Důležité:** Pokud vrstva obsahuje více textových objektů, přesuňte všechny textové objekty, které nemají obtékat kolem obtékaného objektu, buď do jiné vrstvy nebo nad obtékaný objekt.

2 Vyberte objekt nebo objekty, kolem kterých má text obtékat.

3 Zvolte Objekt > Obtékání textu > Vytvořit.

Nastavení voleb obtékání

Volby obtékání je možné nastavit před vytvořením obtékání textu nebo až později.

1 Vyberte obtékaný objekt.

2 Zvolte Objekt > Obtékání textu > Volby obtékání textu a určete následující volby:

Odsazení	Určuje velikost mezery mezi textem a obtékaným objektem. Můžete zadat kladnou nebo zápornou hodnotu.
Invertovat obtékání	Text bude obtékat kolem opačné strany objektu.

Zrušení obtékání textu kolem objektu

1 Vyberte obtékaný objekt.

2 Zvolte Objekt > Obtékání textu > Uvolnit.

Práce s textem na cestě

Přemístění nebo převrácení textu podél cesty

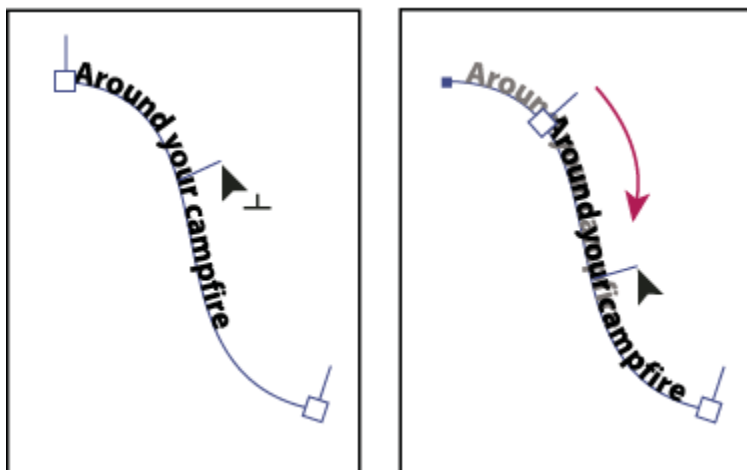
1 Vyberte textový objekt.

Na začátku textu, na konci cesty a ve středu mezi těmito body se objeví vymežovací značky.

2 Umístěte ukazatel nad prostřední vymežovač textu, až se vedle kurzoru objeví malá ikona .

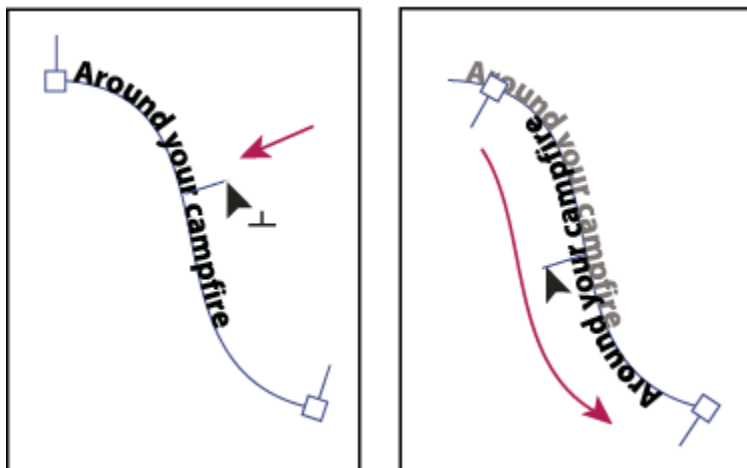
3 Provedte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li posunout text podél cesty, přetáhněte prostřední vymežovač podél cesty. Podržte Ctrl (Windows) nebo Apple (Mac OS), abyste zabránili převrácení textu na druhou stranu cesty.




Posunutí textu podél cesty

- Chcete-li převrátit směr textu podél cesty, přetáhněte vymezovač přes cestu. Nebo zvolte Text > Text na cestě > Volby textu na cestě, vyberte Převrátit a klepněte na OK.



Převrácení textu podél cesty

 Chcete-li posunout text na druhou stranu cesty, aniž byste změnil směr textu, použijte volbu Posun účaří v panelu Znak. Pokud jste například vytvořili text, který běží zleva doprava po vnějším okraji kružnice, můžete zadat do textového pole Posun účaří zápornou hodnotu, abyste posunuli text tak, že bude uvnitř kružnice.

Video o vytváření textu na cestě najdete na www.adobe.com/go/vid0046_cz.

Viz také

„Zadávání textu“ na stránce 279

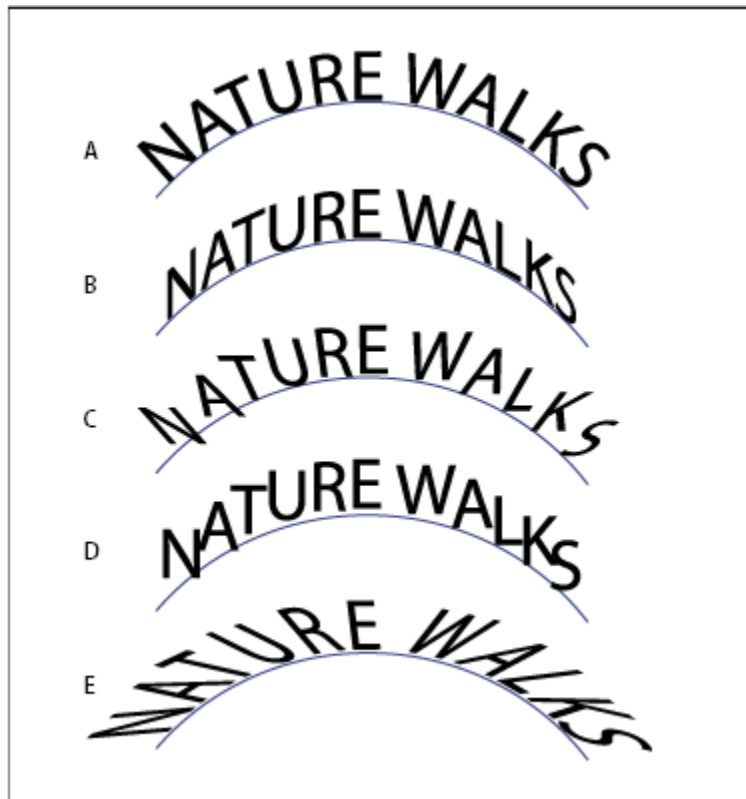
Aplikování efektů textu na cestě

Efekty textu na cestě umožňují deformovat orientaci znaků na cestě.

- 1 Vyberte textový objekt.

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Zvolte Text > Text na cestě a vyberte efekt z podnabídky.
- Zvolte Text > Text na cestě > Volby textu na cestě. Pak vyberte volbu z nabídky Efekt a klepněte na OK.




Efekty textu na cestě

A. Duha B. Zkosení C. 3D stuha D. Schody E. Gravitace

Nastavení vislého zarovnání textu na cestě

- 1 Vyberte textový objekt.
- 2 Zvolte Text > Text na cestě > Volby textu na cestě.
- 3 Zvolte volbu z nabídky Zarovnat podle cesty, abyste určili, jak se zarovnají všechny znaky vzhledem cestě, v poměru k celkové výšce písma:

Horní dotah	Zarovnává podle horního okraje písma.
Dolní dotah	Zarovnává podle dolního okraje písma.
Střed	Zarovnává podle bodu uprostřed mezi horním a dolním dotahem písma.

Účaří	<p>Zarovnává podle účaří. To je výchozí nastavení. <i>Poznámka: Znak bez horních nebo dolních dotahů (například písmeno e) nebo účaří (například apostrof) jsou zarovnané svisle podle znaků, které mají horní a dolní dotahy a účaří. Tyto rozměry písma jsou trvale nastaveny návrhářem písma.</i></p> <p> Pro dosažení přesnější kontroly nad svislým zarovnáním můžete použít volbu Posun účaří v panelu Znak. Zadejte například do pole Posun účaří zápornou hodnotu, abyste posunuli text dolů.</p>
-------	---

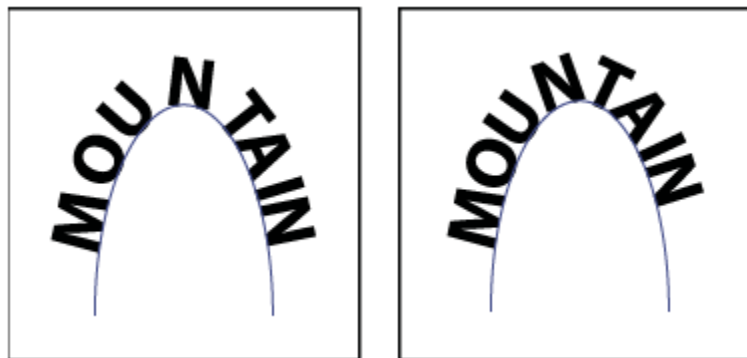
Viz také

„Posunutí účaří“ na stránce 306

Nastavení mezer mezi znaky kolem špičatých ohybů

Když znaky natékají kolem špičaté křivky nebo ostrého úhlu, rozloží se vějířovitě tak, že se může zdát, jako by mezi nimi byly nadbytečné mezery. Mezery mezi znaky na křivkách můžete zúžit pomocí volby Mezery v dialogovém okně Volby textu na cestě.

- 1 Vyberte textový objekt.
- 2 Zvolte Text > Text na cestě > Volby textu na cestě.
- 3 Do pole Mezery zadejte hodnotu v bodech. Vyšší hodnoty odstraní nadbytečné mezery mezi znaky, umístěnými na ostrých křivkách nebo špičatých rozích.



Text bez nastavení mezer (vlevo) a text s nastavením mezer (vpravo)

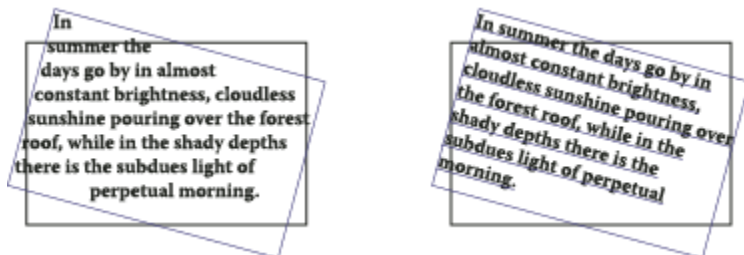
Poznámka: Hodnota Mezery nemá žádný vliv na znaky umístěné na přímých úsecích. Chcete-li změnit mezery mezi znaky kdekoli podél cesty, vyberte tyto znaky, a pak na ně aplikujte vyrovnání párů nebo prostrkání.

Nastavení měřítka a natočení textu**Výběr textu pro transformace**

Text můžete natočit, zrcadlit, zvětšit, zmenšit a zkosit stejně, jako jakékoliv jiné objekty. Na výsledky transformace ale bude mít vliv to, jak text vyberete:

- Chcete-li transformovat text společně s jeho ohraničující cestou, vyberte textový objekt a použijte nástroj otáčení, aby se otočil objekt i text.

- Chcete-li transformovat jen ohraničující cestu, ale ne text, který obsahuje, vyberte textový objekt a táhněte nástojem pro výběr.





Otočená textová cesta (vlevo) a otočený text na cestě (vpravo)

Viz také


„Transformace objektů“ na stránce 213

Nastavení měřítka textu

Můžete nastavit poměr mezi výškou a šířkou textu v poměru k původní šířce a výšce znaků. Pro znaky s nezměněným měřítkem je tato hodnota 100 %. Některé rodiny písem obsahují skutečně *rozšířené písmo*, které je navrženo s větší vodorovnou šířkou než normální řez písma. Nastavení měřítka deformuje text, proto je obvykle vhodnější použít písmo, které je navrženo jako zúžené nebo rozšířené, pokud je k dispozici.

- 1 Vyberte znaky nebo textové objekty, které chcete změnit. Pokud nevyberete žádný text, nastavení měřítka se aplikuje na nový text, který pak vytvoříte.
- 2 V panelu Znaky nastavte volbu Svislé měřítko  nebo Vodorovné měřítko .

Natočení textu

- Chcete-li natočit znaky uvnitř textového objektu o určitý počet stupňů, vyberte znaky nebo textové objekty, které chcete změnit. (Pokud nevyberete žádný text, natočení se aplikuje na nový text, který pak vytvoříte.) Nastavte volbu Natočení znaků  v panelu Znaky.
- Chcete-li změnit vodorovný text na svislý nebo naopak, vyberte textový objekt a zvolte Text > Orientace textu > Vodorovná nebo Text > Orientace textu > Svislá.
- Chcete-li natočit celý textový objekt (znaky i ohraničovací rámeček textu), vyberte textový objekt a k jeho otočení použijte ohraničovací rámeček, nástroj libovolná transformace, nástroj otáčení, příkaz Otočit nebo panel Transformace.
- Chcete-li natočit více znaků ve svislém asijském textu, použijte volbu tate-chu-yoko.

Viz také

„Panel Znaky – přehled“ na stránce 299


„Používání tate-chu-yoko“ na stránce 328

Slovníky pro kontrolu pravopisu

Kontrola pravopisu

- 1 Zvolte Úpravy > Kontrola pravopisu.

- 2 Chcete-li nastavit volby pro hledání a ignorování slov, klepněte na ikonu šipky dole v dialogovém okně a nastavte volby podle potřeby.
- 3 Klepnutím na Spustit spusťte kontrolu pravopisu.
- 4 Když Illustrator zobrazí chybně zapsané slovo nebo jiné možné chyby, proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Klepněte na Ignorovat nebo Ignorovat vše, chcete-li pokračovat v kontrole pravopisu beze změny tohoto slova.
 - Vyberte slovo ze seznamu Návrhy nebo napište správné slovo do horního textového pole, a pak klepněte na Změnit, abyste nahradili pouze tento výskyt nesprávně napsaného slova. Můžete také klepnout na Změnit vše, chcete-li nahradit všechny výskyty nesprávně napsaného slova v dokumentu.
 - Klepněte na Přidat, aby Illustrator uložil přijatelné, ale nerozpoznané slovo do slovníku, takže jeho další výskyty nebudou považovány za chybu.
- 5 Když Illustrator dokončí kontrolu dokumentu, klepněte na Hotovo.

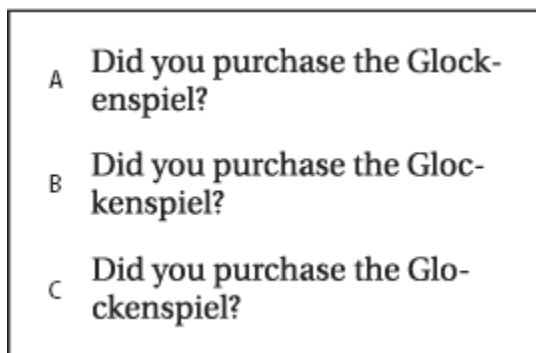
 *Illustrator umí kontrolovat pravopis v řadě jazyků, na základě jazyka, který jste slovům přiřadili.*

Úpravy slovníku pro kontrolu pravopisu

- 1 Zvolte Úpravy > Upravit vlastní slovník.
- 2 Proveďte libovolné z následujících úkonů a klepněte na Hotovo:
 - Chcete-li přidat slovo do slovníku, napište slovo do textového pole Položka a klepněte na Přidat.
 - Chcete-li odstranit slovo ze slovníku, vyberte slovo v seznamu a klepněte na Odstranit.
 - Chcete-li upravit slovo ve slovníku, vyberte slovo v seznamu. Pak zadejte nové slovo do textového pole Položka a klepněte na Změnit.

Přiřazení jazyků k textu

Illustrator používá pro kontrolu pravopisu i pro dělení slov jazykové slovníky Proximity. Každý slovník obsahuje statisíce slov se standardním rozdělením na slabiky. Můžete přiřadit jazyk celému dokumentu nebo aplikovat jazyk na vybraný text.



Příklady dělení slov pro různé jazyky

A. „Glockenspiel“ v angličtině B. „Glockenspiel“ v tradiční němčině C. „Glockenspiel“ v reformované němčině

Aplikování jazyka na všechny text

- 1 Zvolte Úpravy > Předvolby > Dělení slov (Windows) nebo Illustrator > Předvolby > Dělení slov (Mac OS).
- 2 Vyberte slovník z rozbalovací nabídky Výchozí jazyk a klepněte na OK.

Přiřazení jazyka k vybranému textu

- 1 Vyberte text.
- 2 V panelu Znaký zvolte příslušný slovník z nabídky Jazyk. Pokud se nabídka Jazyk nezobrazuje, zvolte Zobrazit volby z nabídky panelu Znaký.

O kódování Unicode

Illustrator podporuje standard *Unicode*, který přiřazuje jednoznačné číslo každému jednotlivému znaku bez ohledu na to, jaký jazyk nebo typ počítače používáte. Unicode je:

Přenositelný Písmena a číslice se nezmění, když soubor přenesete z jedné pracovní stanice na jinou. Přidání cizího jazyka do dokumentu nezpůsobí zmatek, protože cizojazyčné znaky mají vlastní označení, které nekoliduje s kódováním z ostatních jazyků ve stejném projektu.

Neutrální k platformě Protože operační systémy Windows a Macintosh nyní podporují Unicode, je přenos souborů mezi těmito platformami jednodušší. Již nebudete muset provádět korektury textu v souboru Illustratoru pouze proto, že jste přenesli soubor na počítač Windows z počítače Macintosh nebo naopak.

Robustní Protože písma podporující Unicode nabízejí větší množství možných znaků, jsou snadno dostupné speciální typy znaků.

Flexibilní S podporou Unicode nezpůsobí nahrazení písma v projektu záměnu znaků. V písmu používajícím Unicode je znak g vždy g, nezávisle na použitém písmu.

Všechny tyto věci umožňují francouzskému grafikovi vytvářet návrhy pro klienta v Koreji a předat zakázku svému partnerovi ve Spojených státech, aniž by musel zápasit s textem. Vše co americký návrhář musí udělat, je umožnit používání příslušného jazyka v operačním systému, načíst cizojazyčné písmo a pokračovat v projektu.

Písma

O písmech

Písmo je kompletní sada znaků – písmen, číslic a symbolů – které sdílejí společnou tloušťku, šířku a styl, například Adobe Garamond Bold velikosti 10 bodů.

Rodiny písem jsou sady písem, která sdílejí celkový vzhled a jsou navrženy pro společné použití, například Adobe Garamond.

Řez písma je verze jednotlivého písma v rodině písem. *Roman* nebo *Normální* (skutečný název se v různých rodinách liší) je obvykle základním písmem rodiny písem, která může obsahovat další řezy písem, například normální, tučné, polotučné, kurzívu a tučnou kurzívu.

Kromě písem, která jsou nainstalovaná v systému, můžete použít také písma nainstalovaná v následujících složkách:



Windows Program Files/Common Files/Adobe/Fonts

Mac OS Knihovna/Application Support/Adobe/Fonts

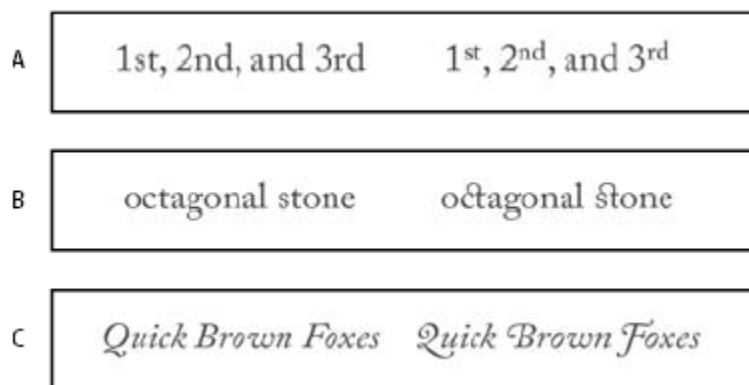
Pokud nainstalujete písmo Type 1, TrueType, OpenType nebo CID do lokální složky písem, objeví se toto písmo pouze v aplikacích Adobe.

Písma OpenType

Písma OpenType používají jeden soubor písma pro počítače s Windows® i počítače Macintosh®, takže je možné přenášet soubory z jedné platformy na druhou bez obav z nahrazení písem a dalších problémů, které mohou způsobit změny zalomení textu. Mohou obsahovat mnoho prvků, jako jsou ozdobné tvary a volitelné ligatury, které nejsou dostupné v současných PostScriptových a TrueType písmech.

 *Písma OpenType se zobrazují s ikonou .*

Když pracujete s písmem OpenType, můžete nechat v textu automaticky nahradit alternativní glyfy, jako jsou ligatury, kapitálky, zlomky a minuskové číslice.



Normální písmo (vlevo) a písmo OpenType (vpravo)
A. Řadové číslovky B. Volitelné ligatury C. Ozdobné tvary

Písma OpenType mohou obsahovat rozšířenou znakovou sadu a prvky pro sazbu, umožňující bohatší podporu jazyků a lepší typografické nastavení. Písma OpenType od Adobe, která zahrnují podporu pro středoevropské jazyky (CE), obsahují jako součást svého názvu slovo „Pro“, objevující se v nabídkách písem v aplikacích. Písma OpenType bez podpory středoevropských jazyků mají označení „Standard“ a příponu „Std“. Všechna písma OpenType lze instalovat a používat společně s písmy PostScript Type 1 a TrueType.

Další informace o písmech OpenType viz www.adobe.com/go/opentype_cz.

Náhled písem

Můžete zobrazovat ukázky písem v nabídce rodiny písma a řezu písma v panelu Znaký a v dalších oblastech v aplikaci, kde můžete volit písma. K označení různých typů písem se používají následující ikony:

- OpenType
- Type 1
- TrueType
- Multiple Master
- Složené

V předvolbách Text můžete vypnout funkci náhledu nebo změnit velikost textu pro názvy písem nebo ukázky písem.

Výběr rodiny a řezu písma


- 1 Vyberte znaký nebo textové objekty, které chcete změnit. Pokud nevyberete žádný text, písmo se aplikuje na nový text, který pak vytvoříte.
- 2 Vyberte rodinu a řez písma pomocí ovládacího panelu, nabídky Text nebo panelu Znaký:
 - V ovládacím panelu nastavte volby Písmo a Řez písma.
 - V nabídce Text vyberte název z podnabídky Písmo nebo Poslední písma. Použití nabídky Písmo je výhodné, protože zobrazuje náhled dostupných písem.
 - V panelu Znaký nastavte volby Rodina písma a Řez písma. Kromě volby názvu z rozbalovací nabídky můžete také klepnout na současný název a zapsat několik prvních znaků požadovaného názvu.

Chcete-li změnit počet písem v podnabídce Poslední písma, zvolte Úpravy > Předvolby > Text (Windows) nebo Illustrator > Předvolby > Text (Mac OS) a nastavte volbu Počet posledních písem.

Určení velikosti písma

Standardně se velikost písma měří v *bodech* (jeden bod se rovná 1/72 palce). Můžete zadat jakoukoliv velikost písma od 0,1 do 1 296 bodů v krocích po 0,001 bodu.

- 1 Vyberte znaky nebo textové objekty, které chcete změnit. Pokud nevyberete žádný text, velikost písma se aplikuje na nový text, který pak vytvoříte.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - V panelu Znaky nebo v ovládacím pruhu nastavte volbu Velikost písma.
 - Zvolte velikost z nabídky Text > Velikost. Pokud zvolíte Jiná, můžete zapsat novou velikost v panelu Znaky.


 *Jednotky měření pro text můžete změnit v dialogovém okně Předvolby.*

seehelp Chcete-li zobrazit seznam technik šetřících čas při práci s textem, hledejte v nápovědě „klávesové zkratky“.



Hledání a nahrazování písem

- 1 Zvolte Text > Hledat písma.

 *Posuňte dialogové okno Hledat písma tak, abyste viděli všechny texty ve svém dokumentu.*

- 2 V horní části dialogového okna vyberte název písma, které chcete najít. V okně dokumentu se zvýrazní první výskyt písma.
- 3 V dolní části dialogového okna vyberte náhradní písma. Seznam náhradních písem můžete nastavit pomocí následujících úkonů:
 - Zvolte volbu z rozbalovací nabídky Náhradní písma: Z dokumentu, chcete-li vidět pouze písma, která jsou použita v dokumentu, nebo Ze systému, chcete-li zobrazit seznam všech písem v počítači.
 - Vyberte druhy písem, které chcete zahrnout do seznamu; odznačte druhy písem, které nechcete zahrnout.
- 4 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Klepněte na Nahradit, chcete-li změnit právě jeden výskyt vybraného písma.
 - Klepněte na Nahradit vše, chcete-li změnit všechny výskyty vybraného písma.

Když již v souboru nejsou další výskyty písma, jeho název se odstraní ze seznamu Písma v dokumentu.
- 5 Opakujte kroky 2 až 4, abyste našli a nahradili jiné písma.
- 6 Klepnutím na Hotovo zavřete dialogové okno.

Poznámka: Když nahradíte písma pomocí příkazu Hledat písma, všechny ostatní atributy písma zůstanou stejné.

Práce s chybějícími písmi

Pokud jsou v dokumentu použita písma, která nejsou v systému nainstalovaná, zobrazí se při jeho otevírání výstražná zpráva. Illustrator ukáže, která písma chybí a nahradí chybějící písma odpovídajícími dostupnými písmi.

- Chcete-li nahradit chybějící písma jiným písmem, vyberte text, který používá chybějící písma a aplikujte libovolné jiné písma, které máte k dispozici.
- Chcete-li zpřístupnit chybějící písma v Illustratoru, nainstalujte chybějící písma do systému nebo aktivujte chybějící písma pomocí aplikace pro správu písem.
- Nahrazená písma můžete růžově zvýraznit, když zvolíte Soubor > Nastavení dokumentu a vyberete Text z rozbalovací nabídky nahoře v dialogovém okně. Pak vyberte Nahrazená písma a klepněte na OK.

Formátování textu

Vybírání textu

Když vyberete znaky, můžete je upravit, formátovat pomocí panelu Znak, aplikovat na ně atributy výplně a tahu a změnit jejich průhlednost. Tyto změny můžete aplikovat na jeden znak, řadu znaků nebo na všechny znaky v textovém objektu. Když jsou znaky vybrané, zvýrazní se v okně dokumentu a v panelu Vzhled se objeví slovo „Znak“.

Když vyberete textový objekt, můžete aplikovat globální volby formátování na všechny znaky v objektu, včetně voleb z panelů Znak a Odstavec, atributů výplně a tahu a nastavení průhlednosti. Navíc můžete na vybraný textový objekt aplikovat efekty, vícenásobné výplně a tahy nebo masky krytí. (To není možné pro jednotlivě vybrané znaky.) Když je vybraný textový objekt, objeví se kolem něj v okně dokumentu ohraničovací rámeček a v panelu Vzhled se objeví slovo „Text“.

Když vyberete textovou cestu, budete moci nastavit její tvar a aplikovat na ni atributy výplně a tahu. Tato úroveň výběru není dostupná pro bodový text. Když je vybraná textová cesta, objeví se v panelu Vzhled slovo „Cesta“.

Viz také

Vybírání znaků

Když vyberete znaky, můžete je upravit, formátovat pomocí panelu Znak, aplikovat na ně atributy výplně a tahu a změnit jejich průhlednost. Tyto změny můžete aplikovat na jeden znak, řadu znaků nebo na všechny znaky v textovém objektu. Když jsou znaky vybrané, zvýrazní se v okně dokumentu a v panelu Vzhled se objeví slovo „Znak“.



1 Vyberte libovolný textový nástroj a proveďte jeden z následujících úkonů:

- Tažením vyberte jeden nebo více znaků. Tažením se stisknutou klávesou Shift výběr rozšíříte nebo zmenšíte.
- Umístěte ukazatel na slovo a poklepáním toto slovo vyberte.
- Umístěte ukazatel do odstavce a trojnásobným klepnutím vyberte celý odstavec.
- Vyberte jeden nebo více znaků a zvolte Výběr > Vše, abyste vybrali všechny znaky v textovém objektu.
seehelp Chcete-li zobrazit seznam technik šetřících čas při práci s textem, hledejte v nápovědě Illustratoru „klávesové zkratky“.

Výběr textových objektů


Když vyberete textový objekt, můžete aplikovat globální volby formátování na všechny znaky v objektu, včetně voleb z panelů Znak a Odstavec, atributů výplně a tahu a nastavení průhlednosti. Navíc můžete na vybraný textový objekt aplikovat efekty, vícenásobné výplně a tahy nebo masky krytí. (To není možné pro jednotlivě vybrané znaky.) Když je vybraný textový objekt, objeví se kolem něj v okně dokumentu ohraničovací rámeček a v panelu Vzhled se objeví slovo „Text“.



1 Proveďte libovolný z následujících úkonů:

- V okně dokumentu klepněte na text nástrojem pro výběr  nebo nástrojem pro přímý výběr . Klepnutím se stisknutou klávesou Shift vyberte další textové objekty.
- V panelu Vrstvy najdete textový objekt, který chcete vybrat, a pak klepněte na jeho pravý okraj, mezi cílovým tlačítkem a posuvníkem. Klepnutím se stisknutou klávesou Shift na pravý okraj položek v panelu Vrstvy přidáte nebo odstraníte objekty z existujícího výběru.
- Chcete-li vybrat všechny textové objekty v dokumentu, zvolte Výběr > Objekt > Textové objekty.

Výběr textové cesty

Když vyberete textovou cestu, budete moci nastavit její tvar a aplikovat na ni atributy výplně a tahu. Tato úroveň výběru není dostupná pro bodový text. Když je vybraná textová cesta, objeví se v panelu Vzhled slovo „Cesta“.

 *Vybírání textové cesty je jednodušší, když jste v zobrazení Obrisy.*

1 Vyberte nástroj pro přímý výběr  nebo nástroj pro výběr skupiny .

- 2 Pokud je vybraný textový objekt, klepněte vně ohraničovacího rámečku objektu, abyste ho odznačili.
- 3 Klepněte na textovou cestu, ale tak, abyste neklepnuli na znaky. (Pokud klepnete na znak, vyberete místo textové cesty textový objekt.)


Poznámka: Předvolba *Výběr textového objektu pouze pomocí cesty* určuje citlivost nástrojů pro výběr, když vybíráte textové objekty v okně dokumentu. Když je tato předvolba vybraná, musíte klepnout přímo na textovou cestu, abyste text vybrali. Když tato předvolba není vybraná, můžete vybrat text klepnutím kdekoliv v ohraničovacím rámečku textu. Tuto předvolbu můžete nastavit, když zvolíte *Úpravy > Předvolby > Text (Windows)* nebo *Illustrator > Předvolby > Text (Mac OS)*.

Hledání a nahrazování textu

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li prohledat celý dokument, odznačte všechny objekty.
 - Chcete-li omezit hledání na textový objekt, vyberte tento objekt.
 - Chcete-li omezit hledání na rozmezí znaků, vyberte tyto znaky.
- 2 Zvolte *Úpravy > Hledat a nahradit*.
- 3 Zadejte textový řetězec, který chcete hledat, a pokud chcete, také textový řetězec, kterým ho chcete nahradit. Z rozbalovacích nabídek vpravo od textových polí *Hledat* a *Nahradit* můžete zvolit různé speciální znaky.
- 4 Chcete-li nastavit, jak bude Illustrator hledat určený textový řetězec, vyberte libovolné z následujících voleb:

Rozlišovat malá a VELKÁ	Hledá pouze textové řetězce, které se shodují s textem v textovém poli <i>Hledat</i> i ve velikosti písmen.
Hledat celá slova	Hledá pouze celá slova, která se shodují s textem v textovém poli <i>Hledat</i> .
Hledat nahoru	Hledá v souboru zdola nahoru v pořadí překrývání.
Kontrolovat skryté vrstvy	Hledá text i ve skrytých vrstvách. Když tato volba není vybraná, Illustrator text ve skrytých vrstvách ignoruje.
Kontrolovat zamknuté vrstvy	Hledá text i v zamknutých vrstvách. Když tato volba není vybraná, Illustrator text v zamknutých vrstvách ignoruje.


- 5 Klepnutím na *Hledat* začnete hledat.
- 6 Pokud Illustrator najde výskyt textového řetězce, proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Klepněte na *Nahradit*, chcete-li textový řetězec nahradit, a pak klepněte na *Hledat další*, abyste našli další výskyt.
 - Klepněte na *Nahradit a hledat*, chcete-li textový řetězec nahradit a hledat další výskyt.
 - Klepněte na *Nahradit vše*, chcete-li nahradit všechny výskyty textového řetězce v dokumentu.
- 7 Klepnutím na zavírací ikonu zavřete dialogové okno.

 *Chcete-li najít další výskyt textového řetězce, když je dialogové okno *Hledat a nahradit* zavřené, zvolte *Úpravy > Hledat další*.*

Změna barvy a vzhledu znaků

Můžete změnit barvu a vzhled textových objektů aplikováním výplní, tahů, nastavení průhlednosti, efektů a grafických stylů. Text zůstane upravitelný, dokud ho nerastrujete.

- 1 Provedte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li změnit vzhled určitých znaků v textovém objektu, vyberte tyto znaky.
 - Chcete-li změnit vzhled všech znaků v textovém objektu nebo aplikovat více výplní a tahů, vyberte textový objekt.
 - Chcete-li změnit výplň nebo tah textové cesty, vyberte textovou cestu.
- 2 Podle potřeby aplikujte výplně, tahy, nastavení průhlednosti, efekty a grafické styly.
Když změníte barvu textového objektu, Illustrator přepíše atributy jednotlivých znaků v textovém objektu.

 *Chcete-li rychle změnit barvu vybraného textu, použijte ovládací panel.*

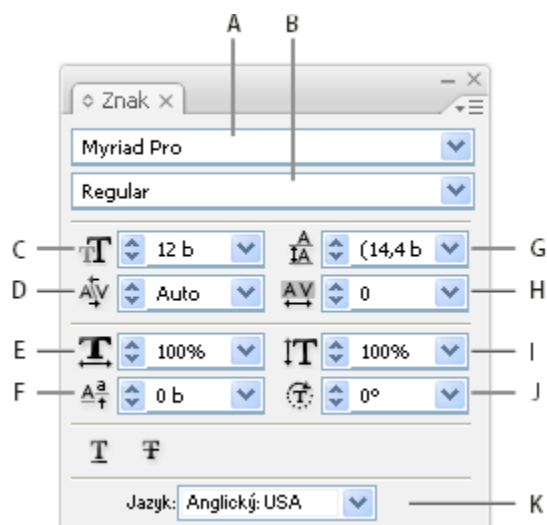
Viz také

„O attributech vzhledu“ na stránce 340

Panel Znaký – přehled

Panel Znaký (Okna > Text > Znaký) se používá k aplikování voleb pro formátování jednotlivých znaků v dokumentech. Když je vybraný text nebo když je aktivní textový nástroj, můžete k formátování znaků použít také volby v ovládacím panelu.

Video o práci se znakovými a odstavcovými styly najdete na www.adobe.com/go/vid0047_cz.



Panel Znaký

A. Písmo B. Řez písma C. Velikost písma D. Vyrovnání párů E. Vodorovné měřítko F. Posun účaří G. Proklad H. Prostrkání I. Svislé měřítko J. Natočení znaků K. Jazyk



A. Písmo B. Řez písma C. Velikost písma D. Zarovnat doleva E. Zarovnat na střed F. Zarovnat doprava

Standardně se v panelu Znaký zobrazují pouze nejběžněji používané volby. Chcete-li zobrazit všechny volby, zvolte Zobrazit volby z nabídky panelu. Nebo klepněte na dvojité trojúhelník ve štítku panelu, abyste cyklicky přepínali velikosti zobrazení.

seehelp Chcete-li zobrazit seznam technik šetřících čas při práci s textem, hledejte v nápovědě Illustratoru „klávesové zkratky“.



Viz také

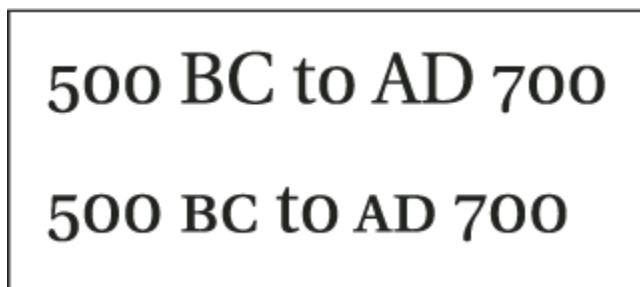
Podtržení nebo přeškrtnutí textu

- 1 Vyberte text, který chcete podtrhnout nebo přeškrtnout. Pokud nevyberete žádný text, nastavení se aplikuje na nový text, který pak vytvoříte.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li text podtrhnout, klepněte na tlačítko Podtržení **T** v panelu Znak.
 - Chcete-li text přeškrtnout, klepněte na tlačítko Přeškrtnutí **T** v panelu Znak.

Výchozí tloušťka podtržení a přeškrtnutí je závislá na velikosti textu.

Aplikování verzálek a kapitálek


Když formátujete text jako kapitálky, Illustrator automaticky použije znaky kapitálek navržené jako součást písma, pokud jsou dostupné. Jinak Illustrator vytvoří *umělé* kapitálky pomocí zmenšených verzí normálních velkých písmen (verzálek).



Normální verzálky (nahore) v porovnání s kapitálkami (dole)

- 1 Vyberte znaky nebo textové objekty, které chcete změnit. Pokud nevyberete žádný text, nastavení se aplikuje na nový text, který pak vytvoříte.
- 2 Zvolte Verzálky nebo Kapitálky z nabídky panelu Znak.

Chcete-li určit velikost pro umělé kapitálky, zvolte Soubor > Nastavení dokumentu, a pak zvolte Text z rozbalovací nabídky nahore v dialogovém okně. Ve volbě Kapitálky zadejte procenta původní velikosti písma pro text, který má být formátován jako kapitálky. (Výchozí hodnota je 70 %.)


 *Chcete-li změnit velikost písmen textu na velká písmena, malá písmena, střídavá písmena nebo na první velká ve větách, použijte příkaz Text > Malá a velká písmena.*

Viz také

„Panel Znak – přehled“ na stránce 299

Změna velikosti písmen textu

- 1 Vyberte znaky nebo textové objekty, které chcete změnit.
- 2 Zvolte jeden z následujících příkazů v podnabídce Text > Změnit malá a velká písmena:

NA VELKÁ	změní všechny znaky na velká písmena (verzálky). <i>Poznámka: Příkaz NA VELKÁ způsobí, že volitelné ligatury se vrátí zpět na normální text. K tomu dojde i při použití příkazů Na Střídavá a Na věty, když je volitelná ligatura na začátku slova.</i>
na malá	změní všechny znaky na malá písmena (minusky).
Na Střídavá	změní první písmeno každého slova na velké.
Na věty	změní první písmeno každé věty na velké. <i>Poznámka: Příkaz Na věty předpokládá, že znaky tečka (.), vykřičník (!) a otazník (?) označují konce vět. Použití příkazu Na věty může neočekávaně změnit velikost písmen, když jsou tyto znaky použity jinými způsoby, například ve zkratkách, v názvech souborů nebo v adresách URL. Také první písmena vlastních jmen se mohou změnit na malá.</i>  <i>Pokud používáte písmo OpenType, můžete pomocí volby Verzálky vytvořit elegantnější text.</i>

Viz také


„Aplikování verzálek a kapitálek“ na stránce 300

Nastavení typografických nebo rovných uvozovek

Typografické uvozovky, často také nazývané oblé uvozovky, jsou navrženy tak, aby splynuly s křivkami textu. Typografické uvozovky se tradičně používají pro uvozovky a apostrofy. *Rovné uvozovky* se tradičně používají jako zkratky pro stopy a palce.

- 1 Zvolte Soubor > Nastavení dokumentu, a pak zvolte Text z rozbalovací nabídky nahoře v dialogovém okně.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů a klepněte na OK:
 - Chcete-li používat rovné uvozovky, odznačte volbu Používat typografické uvozovky.
 - Chcete-li používat typografické uvozovky, vyberte Používat typografické uvozovky, zvolte jazyk, pro který chcete uvozovky nastavit, a zvolte volby pro Uvozovky a Jednoduché uvozovky.

Poznámka: Volby uvozovek můžete nastavit pro více jazyků. Tyto uvozovky se v textu použijí na základě jazyka, který přiřadíte pomocí panelu Znaky nebo předvolby Výchozí jazyk.

 *Chcete-li nahradit rovné uvozovky typografickými, můžete použít příkaz Typografické znaky.*

Viz také

„Přiřazení jazyků k textu“ na stránce 293

„Používání typografických znaků“ na stránce 304

Nastavení voleb vyhlazení pro text

Když ukládáte kresbu v bitmapovém formátu – například jako JPEG, GIF nebo PNG – Illustrator rastruje všechny objekty s rozlišením 72 obrazových bodů na palec a aplikuje na ně vyhlazení. Pokud ale kresba obsahuje text, nemusí výchozí nastavení vyhlazení vytvořit požadované výsledky. Illustrator nabízí několik voleb specificky pro rastrování textu. Abyste tyto volby využili, musíte textové objekty rastrovat před uložením kresby.

- 1 Vyberte textový objekt a proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li text rastrovat trvale, zvolte Objekt > Rastrovat.
- Chcete-li vytvořit rastrovaný vzhled bez změny základní struktury objektu, zvolte Efekt > Rastrovat.

2 Zvolte volbu vyhlazení:

Žádné	Neaplikuje žádné vyhlazení a zachová při rastrování ostré okraje textu.
Optimalizované pro text	Aplikuje vyhlazení, které se nejlépe hodí pro text. Vyhlazení redukuje zubatý vzhled okrajů v rastrovaném obraze a dodá textu na obrazovce hladší vzhled. Malý text ale může být obtížněji čitelný.

Vytváření horních a dolních indexů

Text *horního indexu* a *dolního indexu* (také nazývaný *zvýšený* a *snížený* text) je text menší velikosti, který je posunutý nad nebo pod účarí písma.

Když vytvoříte text jako horní nebo dolní index, Illustrator použije předdefinovanou hodnotu posunu účarí a velikosti písma. Aplikované hodnoty jsou v procentech ze současné velikosti písma a prokladu a jsou založené na nastavení v sekci Text v dialogovém okně Nastavení dokumentu.

Viz také


„Písma OpenType“ na stránce 294

„Panel OpenType – přehled“ na stránce 309

Vytvoření horního nebo dolního indexu v normálních písmech

- 1 Vyberte text, který chcete změnit. Pokud nevyberete žádný text, převede se na horní nebo dolní index nový text, který pak vytvoříte.
- 2 Z nabídky panelu Znaký zvolte Horní index nebo Dolní index.

Vytvoření horního nebo dolního indexu v OpenType písmech

- 1 Vyberte znaky, které chcete převést na horní nebo dolní index. Pokud nevyberete žádný text, nastavení se aplikuje na nový text, který pak vytvoříte.
- 2 Zkontrolujte, že je vybrané písmo OpenType. Jedním způsobem jak zjistit, zda je písmo OpenType, je podívat se do nabídky Text > Písmo, kde se u písem OpenType zobrazuje ikona .
- 3 V panelu OpenType vyberte volbu z rozbalovací nabídky Poloha:

Výchozí poloha	Použije se standardní poloha pro platné písmo.
Horní index	Použijí se zvýšené znaky (pokud jsou v platném písmu dostupné).
Dolní index	Použijí se snížené znaky (pokud jsou v platném písmu dostupné).
Čítatel	Použijí se znaky navržené jako čítatelé zlomku (pokud jsou v platném písmu dostupné).
Jmenovatel	Použijí se znaky navržené jako jmenovatelé zlomku (pokud jsou v platném písmu dostupné).

Změna velikosti a polohy pro horní a dolní indexy

- 1 Zvolte Soubor > Nastavení dokumentu, a pak zvolte Text z rozbalovací nabídky nahoře v dialogovém okně.
- 2 Určete následující hodnoty pro Horní index a Dolní index, a pak klepněte na OK:
 - Pro Velikost zadejte v procentech velikost písma textu horního a dolního indexu.
 - Pro Polohu zadejte v procentech normálního prokladu, o kolik se posune text horního a dolního indexu.

Převedení textu na obrysy

Text můžete změnit na sadu složených cest neboli obrysů, které můžete upravovat jako libovolný jiný grafický objekt. Text převedený na obrysy je užitečný při změnách vzhledu velkého titulkového textu, ale málokdy se uplatní pro základní text článků nebo jiný text malé velikosti.

Informace o obrysech písma pocházejí z vlastních souborů písem instalovaných v systému. Když vytvoříte z textu obrysy, znaky se převedou na svých současných pozicích; zachovají si veškeré grafické formátování, jako je tah a výplň.



Úpravy tvarů písmen

A. Původní textový objekt B. Text převedený na obrysy, po rozdělení skupiny a po úpravě

Poznámka: Na obrysy nemůžete převést bitmapová písma nebo písma s chráněnými obrysy.

Když převedete text na obrysy, text ztratí *hinty* – instrukce, zabudované do písma, nastavující jejich tvary tak, že je systém může optimálně zobrazit nebo tisknout v širokém rozsahu velikostí. Pokud plánujete změnu velikosti textu, nastavte bodovou velikost písma před jeho převodem.

Musíte převést celý text ve výběru; nemůžete převést jedno písmeno v textovém řetězci. Chcete-li převést na obrysy jedno písmeno, vytvořte samostatný textový objekt obsahující pouze toto písmeno.

- 1 Vyberte textový objekt.
- 2 Zvolte Text > Vytvořit obrysy.

Volba stylu číslic v písmu OpenType

- 1 Chcete-li změnit styl existujících číslic, vyberte znaky nebo textové objekty, které chcete změnit. Pokud nevyberete žádný text, nastavení se aplikuje na nový text, který pak vytvoříte.

- 2 Zkontrolujte, že je vybrané písmo OpenType.
- 3 V panelu OpenType vyberte volbu z rozbalovací nabídky Číslice:

Výchozí číslice	Použije se standardní styl pro platné písmo.
Tabulkové	Použijí se číslice s plnou výškou a se stejnou šířkou (pokud jsou v platném písmu dostupné). Tato volba je vhodná v situacích, kdy je potřeba čísla v řádcích svisle zarovnat, jako v tabulkách.
Proporcionální	Použijí se číslice s plnou výškou a s proměnnými šířkami (pokud jsou v platném písmu dostupné). Tato volba se doporučuje pro text, který používá verzálky.
Proporcionální minuskové	Použijí se číslice s proměnnou výškou i šířkou (pokud jsou v platném písmu dostupné). Tato volba se doporučuje pro klasický, kultivovaný vzhled v textu, který nepoužívá verzálky.
Tabulkové minuskové	Použijí se číslice s proměnnou výškou a s pevnou, stejnou šířkou (pokud jsou v platném písmu dostupné). Tato volba se doporučuje, když chcete klasický vzhled minuskových číslic (starý styl), ale potřebujete je zarovnat ve sloupcích, například ve výroční zprávě.

Viz také

„Písma OpenType“ na stránce 294

„Panel OpenType – přehled“ na stránce 309

Formátování zlomků a pořadových číslic v písmech OpenType

Když používáte písmo OpenType, můžete automaticky formátovat pořadové číslice v některých jazycích pomocí znaků v horním indexu (například 2nd). Znaky jako „a“ a „o“ v horním indexu ve španělských slovech *segunda* (2^a) a *segundo* (2^o) se také vysází správně. Můžete také převést čísla oddělená lomítkem (například 1/2) na šikmé zlomky (například ½).

- 1 Vyberte znaky nebo textové objekty, na které chcete nastavení aplikovat. Pokud nevyberete žádný text, nastavení se aplikuje na nový text, který pak vytvoříte.
- 2 Zkontrolujte, že je vybrané písmo OpenType.
- 3 V panelu OpenType klepněte na tlačítko Řadové číslovky, abyste zapnuli nebo vypnuli řadové číslovky, nebo na tlačítko Zlomky, abyste zapnuli nebo vypnuli zlomky. Tato tlačítka se uplatní pouze v případě, že jsou v písmu řadové číslovky a zlomky dostupné.


Viz také

„Písma OpenType“ na stránce 294

„Panel OpenType – přehled“ na stránce 309

Používání typografických znaků

Příkaz Typografické znaky hledá interpunkční znaky z klávesnice a nahradí je jejich typografickými ekvivalenty. Navíc můžete příkaz Typografické znaky použít, chcete-li globálně vložit ligatury a zlomky, pokud písmo tyto znaky obsahuje.

 Pokud používáte písmo OpenType, použijte k sazbě ligatur a zlomků raději panel OpenType místo dialogového okna Typografické znaky.

- 1 Pokud chcete nahradit znaky v určitém textu a ne v celém textu v dokumentu, vyberte požadované textové objekty nebo znaky.
- 2 Zvolte Text > Typografické znaky.
- 3 Vyberte jednu nebo více z následujících voleb:

ff, fi, ffi ligatury	Převede kombinace znaků ff, fi nebo ffi na ligatury.
ff, fl, ffl ligatury	Převede kombinace znaků ff, fl nebo ffl na ligatury.
Typografické uvozovky	Změní rovné uvozovky z klávesnice na oblé uvozovky. <i>Poznámka: Volba Typografické uvozovky vždy nahradí rovné uvozovky oblými, bez ohledu na nastavení voleb Uvozovky a Jednoduché uvozovky v dialogovém okně Nastavení dokumentu.</i>
Mezery	Nahradí více mezer za tečkou jednou mezerou.
En, em pomlčky	Nahradí dvojitou pomlčku z klávesnice pomlčkou en a trojitou pomlčku z klávesnice širokou pomlčkou em.
Výpustky	Nahradí tři tečky z klávesnice znakem výpustka.
Jednoznakové zlomky	Nahradí oddělené znaky používané k reprezentaci zlomků jejich jednoznakovými ekvivalenty.

- 4 Vyberte V celém dokumentu, chcete-li nahradit textové symboly v celém souboru, nebo Ve vybraném textu, chcete-li nahradit symboly pouze ve vybraném textu.
- 5 (Volitelně) Vyberte Zpráva o výsledku, chcete-li zobrazit seznam s počty nahrazených symbolů.
- 6 Klepněte na OK, abyste vyhledali a nahradili vybrané znaky.

Viz také

„Používání ligatur a kontextových alternativ“ na stránce 310

Mezery mezi řádky a znaky



Nastavení prokladu

Svislý odstup mezi řádky textu se nazývá *proklad* (někdy také *řádkování*). Proklad se měří od účaří jednoho řádku textu k účaří řádku nad ním. *Účaří* je neviditelná čára, na které spočívá většina písmen.

Standardně volba automatického prokladu nastaví proklad na 120 % velikosti písma (například 12bodový proklad pro písmo velikosti 10 bodů). Když je použitý automatický proklad, v nabídce Proklad v panelu Znaky se zobrazí hodnota prokladu v závorkách. Tento výchozí automatický proklad můžete změnit, když zvolíte Zarovnáni z nabídky panelu Odstavec a určíte hodnotu od 0 do 50 procent.

Standardně je proklad atribut znaku, což znamená, že v jednom odstavci můžete použít i více než jednu hodnotu prokladu. Největší hodnota prokladu v řádku textu určuje proklad pro tento rádek.

Poznámka: Když pracujete s vodorovným asijským textem, můžete určit, jak se bude proklad měřit, buď od účaří k účaří nebo od horního okraje jednoho řádku k hornímu okraji následujícího.

- 1 Vyberte znaky nebo textové objekty, které chcete změnit. Pokud nevyberete žádný text, proklad se aplikuje na nový text, který pak vytvoříte.
- 2 V panelu Znaký nastavte volbu Proklad  ( pro svislý text).

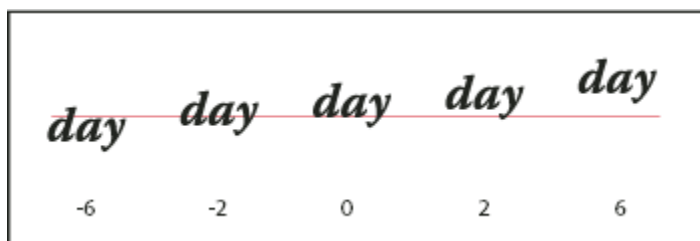
seehelp Chcete-li zobrazit seznam technik šetřících čas při práci s textem, hledejte v nápovědě Illustratoru „klávesové zkratky“.



Posunutí účaří

Pomocí Posunu účaří můžete posunout vybrané znaky nahoru nebo dolů vzhledem k účaří okolního textu. Posunutí účaří je zvláště užitečné, když ručně nastavujete zlomky nebo nastavujete polohu obrázkového písma.

- 1 Vyberte znaky nebo textové objekty, které chcete změnit. Pokud nevyberete žádný text, posun se aplikuje na nový text, který pak vytvoříte.
- 2 V panelu Znaký nastavte volbu Posun účaří. Kladné hodnoty posunují účaří znaků nad účaří zbývající části řádku, záporné hodnoty pod účaří.



Text s různými hodnotami posunu účaří

seehelp Chcete-li zobrazit seznam technik šetřících čas při práci s textem, hledejte v nápovědě „klávesové zkratky“.

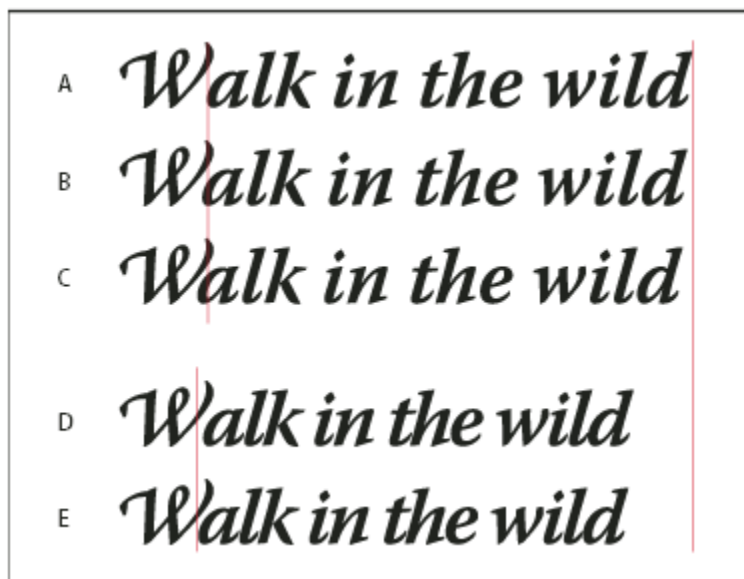


Vyrovnání párů a prostrkání

Vyrovnání párů je proces přidávání nebo odebrání mezer mezi určitými páry znaků. *Prostrkání* je proces uvolnění nebo stažení mezer mezi znaky ve vybraném textu nebo v celém bloku textu.

Páry znaků v textu můžete vyrovnat automaticky s použitím vyrovnání z metriky nebo optického vyrovnání. *Vyrovnání párů z metriky* (také nazývané *automatické vyrovnání párů*) používá vyrovnání párů, které je obsažené ve většině písem. Vyrovnání párů obsahuje informace o mezerách mezi určitými páry písmen. Některé z nich jsou tyto: LA, P., To, Try, Ta, Tu, Te, Ty, Wa, WA, We, Wo, Ya a Yo. Vyrovnání párů z metriky je nastavené jako výchozí, takže určité páry se při importu nebo psaní textu automaticky vyrovnávají.

Některá písma obsahují rozsáhlé specifikace vyrovnání párů. Když ale písmo obsahuje pouze minimální vestavěné vyrovnání párů nebo vůbec žádné, nebo pokud použijete dva různé řezy písma nebo různé velikosti v jednom nebo více slovech v řádku, můžete použít volbu *optického vyrovnání*. Optické vyrovnání párů nastavuje mezery mezi sousedními znaky podle jejich tvarů.



Volby vyrovnání párů a prostrkání

A. Původní text B. Text s optickým vyrovnáním párů C. Text s ručním vyrovnáním mezi W a a D. Text s prostrkáním E. Kumulativní vyrovnání párů a prostrkání

Můžete také použít *ruční vyrovnání párů*, které je vhodné, chcete-li nastavit mezeru mezi dvěma písmeny. Prostrkání a ruční vyrovnání párů se sčítají, takže můžete nejdříve nastavit jednotlivé páry písmen, a pak stáhnout nebo roztáhnout blok textu bez ovlivnění relativního vyrovnání párů písmen.

Když klepnutím umístíte textový kurzor mezi dvě písmena, objeví se hodnota vyrovnání párů v panelu Znak. Hodnoty vyrovnání z metricky a optického vyrovnání (nebo definované páry vyrovnání) se zobrazují v závorkách. Podobně pokud vyberete slovo nebo úsek textu, objeví se v panelu Znak hodnota prostrkání.


Prostrkání a vyrovnání se měří v 1/1000 em mezery (dlouhé mezery, čtverčiku), jednotce měření, která je relativní vzhledem k platné velikosti písma. V písmu velikosti 6 bodů se 1 em rovná 6 bodům, v písmu velikosti 10 bodů se 1 em rovná 10 bodům. Vyrovnání párů a prostrkání je přesně úměrné aktuální velikosti písma.

Poznámka: Hodnoty pro vyrovnání párů a prostrkání mají vliv i na japonský text, ale normálně se tyto volby používají k nastavení akí mezi latinkovými znaky.

Nastavení vyrovnání párů

1 Proveďte libovolný z následujících úkonů:

- Chcete-li pro vybrané znaky použít informace o vyrovnání párů, které jsou vloženy v písmu, ve volbě Vyrovnání párů v panelu Znak vyberte Automaticky nebo Z metricky.
- Chcete-li automaticky nastavit mezery mezi vybranými znaky na základě jejich tvarů, ve volbě Vyrovnání párů v panelu Znak vyberte Optické.
- Chcete-li nastavit vyrovnání párů ručně, umístíte textový kurzor mezi dva znaky a ve volbě Vyrovnání párů v panelu Znak nastavte požadovanou hodnotu. (Pokud je vybraná řada znaků, nelze provést ruční vyrovnání párů v textu. Místo toho použijte prostrkání.)

 Stiskněte **Alt+šipka doleva** nebo **doprava**, abyste vyrovnání mezi dvěma znaky zmenšili nebo zvětšili.

- Chcete-li vyrovnání párů pro vybrané znaky vypnout, nastavte volbu Vyrovnání párů v panelu Znak na 0 (nulu). **seehelp** Chcete-li zobrazit seznam technik šetřících čas při práci s textem, hledejte v nápovědě „klávesové zkratky“.



Nastavení prostrkání

1 Vyberte rozsah znaků nebo textový objekt, který chcete nastavit.

2 Nastavte hodnotu Prostrkání v panelu Znaky.

Vypnutí a zapnutí zlomkových šířek znaků

Software standardně používá *zlomkové šířky* mezi znaky. To znamená, že mezery mezi znaky jsou proměnlivé, a někdy používají pouze zlomky celých obrazových bodů.

Ve většině případů zlomkové šířky znaků dávají nejlepší mezery mezi znaky z hlediska vzhledu a čitelnosti textu. Pro text malé velikosti (menší než 20 bodů) zobrazovaný online by ale použití zlomkových šířek znaků mohlo způsobit splnutí sousedních znaků nebo vznik příliš velkých mezer a text by mohl být obtížně čitelný.

Vypněte zlomkové šířky znaků, když chcete změnit mezery mezi znaky na celé násobky obrazových bodů, a tím zabránit slévání znaků v malém textu. Nastavení zlomkových šířek znaků se vztahuje na všechny znaky v textové vrstvě – tuto volbu nelze nastavit jen pro vybrané znaky.

1 Proveďte libovolný z následujících úkonů:

- Chcete-li nastavit mezery v textu pro celý dokument na násobky celých obrazových bodů, z nabídky panelu Znaky zvolte Systémové nastavení.
- Chcete-li znovu povolit zlomkové šířky znaků, z nabídky panelu Znaky zvolte Zlomkové šířky.

Speciální znaky

O znakových sadách a alternativních glyfech

Písma mohou obsahovat mnoho dalších znaků kromě těch, které vidíte na své klávesnici. V závislosti na písmu mohou tyto znaky zahrnovat ligatury, zlomky, ozdobná písmena, ornamenty, pořadové číslice, titulkové a stylistické alternativy, znaky pro horní a dolní indexy, minuskové (skákající) číslice a neproporcionální číslice. *Glyf* je specifický tvar znaku. V některých písmech je například velké písmeno A dostupné v několika tvarech, například jako ozdobný tvar a jako kapitálka.

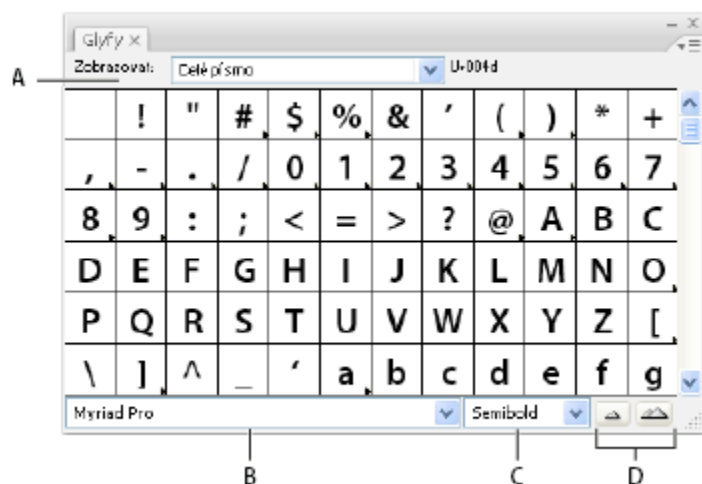
Existují dva způsoby jak vkládat alternativní glyfy:

- *Panel Glyfy* umožňuje zobrazit a vložit glyfy z jakéhokoliv písma.
- *Panel OpenType* umožňuje nastavit pravidla pro používání glyfů. Můžete například určit, že v daném textovém bloku chcete používat ligatury, titulkové znaky a zlomky. Použití panelu OpenType je jednodušší než vkládání jednotlivých glyfů a zajišťuje spolehlivější výsledky. Tento panel ale funguje pouze s písmem OpenType.

Panel Glyfy – přehled

Panel Glyfy (Okna > Text > Glyfy) se používá k zobrazování glyfů v písmu a ke vkládání konkrétních glyfů do dokumentu.

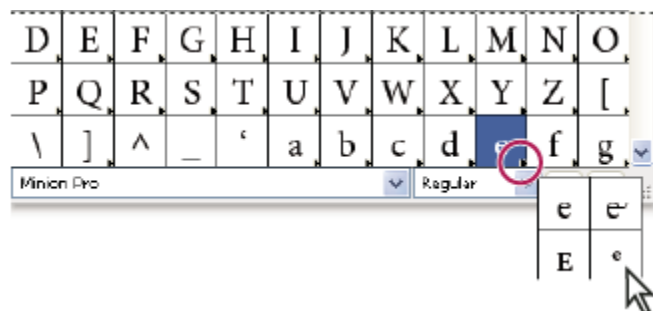
Standardně se v panelu Glyfy zobrazují všechny glyfy právě vybraného písma. Písmo můžete změnit tak, že dole v panelu vyberete jinou rodinu a řez písma. Pokud jsou v dokumentu vybrané nějaké znaky, můžete zobrazit alternativní znaky, když vyberete Alternativy pro současný výběr z nabídky Zobrazovat nahoře v panelu.



Panel Glyphy

A. Nabídka Zobrazovat B. Rodina písma C. Řez písma D. Tlačítka zvětšení

Když v panelu Glyphy vyberete písmo OpenType, můžete zobrazení v panelu omezit na určité druhy glyfů volbou kategorie z nabídky Zobrazovat. Můžete také klepnutím na trojúhelník v pravém dolním rohu rámečku glyfu zobrazit rozbalovací nabídku alternativních glyfů, pokud jsou dostupné.



Rozbalovací nabídka alternativních glyfů

Video o práci s panelem Glyphy a s panelem OpenType najdete na www.adobe.com/go/vid0048_cz.

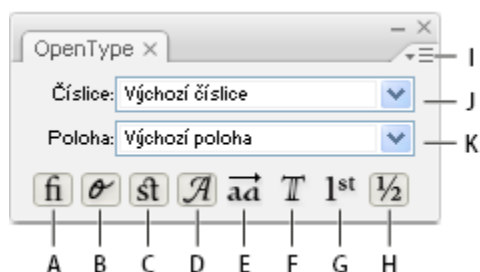
Viz také

„Pracovní plocha – přehled“ na stránce 15

Panel OpenType – přehled

Panel OpenType (Okna > Text > OpenType) se používá k určení způsobu použití alternativních znaků v písmech OpenType. Můžete například určit, že chcete v novém nebo existujícím textu používat standardní ligatury.

Nezapomeňte, že výběr funkcí, které nabízejí jednotlivá písma OpenType se značně liší; ne všechny volby v panelu OpenType jsou dostupné v každém písmu. Znak v písmu můžete zobrazit pomocí panelu Glyphy.



Panel OpenType

A. Standardní ligatury B. Kontextové alternativy C. Volitelné ligatury D. Ozdobné tvary E. Stylistické alternativy F. Titulkové alternativy G. Radové číslovky H. Zlomky I. Nabídka panelu J. Typ číslic K. Poloha znaku

Poznámka: Pro asijská písma OpenType mohou být dostupné další funkce.

Další příkazy a volby jsou k dispozici v nabídce panelu OpenType v pravém horním rohu panelu. Video o práci s panelem Glyphy a s panelem OpenType najdete na www.adobe.com/go/vid0048_cz.

Viz také

„Nastavení atributů asijských písem OpenType“ na stránce 326

Vložení nebo nahrazení znaku pomocí panelu Glyphy

- 1 Chcete-li vložit znak, klepnutím textovým nástrojem umístíte textový kurzor do místa, kam chcete znak vložit, a pak v paletě Glyphy poklepejte na znak, který chcete vložit.
- 2 Chcete-li znak nahradit, z nabídky Zobrazovat zvolte Alternativy pro výběr, a vyberte znak v dokumentu pomocí textového nástroje. Poklepejte na glyf v paletě Glyphy, pokud je nějaký dostupný.

Poznámka: Pro asijské glyfy jsou dostupné další možnosti nahrazení.

Zvýraznění alternativních glyfů v textu

- 1 Zvolte Soubor > Nastavení dokumentu, a pak zvolte Text z rozbalovací nabídky nahoře v dialogovém okně.
- 2 Vyberte Nahrazené glyfy a klepněte na OK. Nahrazené glyfy v textu se zvýrazní.

Ligatury a kontextové alternativy

Ligatury jsou typografické náhradní znaky pro určité páry písmen. Většina písem zahrnuje ligatury pro standardní páry písmen, jako jsou fi, fl, ff, ffi a ffl. Některá písma navíc obsahují volitelné ligatury pro páry písmen jako jsou ct, st a ft. Přestože znaky v ligaturách vypadají jako spojené, jsou plně upravitelné a při kontrole pravopisu nezpůsobí nesprávné označení slova jako chybného.

Kontextové alternativy jsou alternativní znaky obsažené v některých psacích písmech, aby se zajistilo lepší spojování písmen. Například když použijete Caflisch Script Pro s aktivovanými kontextovými alternativami, spojí se pár písmen „bl“ ve slově „bláto“ tak, že lépe vypadají jako napsaná rukou.

Používání ligatur a kontextových alternativ

- 1 Vyberte znaky nebo textové objekty, na které chcete nastavení aplikovat. Pokud nevyberete žádný text, nastavení se aplikuje na nový text, který pak vytvoříte.
- 2 Zkontrolujte, že je vybrané písmo OpenType.
- 3 V panelu OpenType proveďte libovolný z následujících úkonů:

- Klepněte na tlačítko Standardní ligatury, abyste zapnuli nebo vypnuli ligatury pro standardní páry písmen (jako jsou fi, fl, ff, ffi a ffl).
- Klepněte na tlačítko Volitelné ligatury, abyste zapnuli nebo vypnuli volitelné ligatury (pokud jsou v platném písmu dostupné).
- Klepněte na tlačítko Kontextové alternativy, abyste zapnuli nebo vypnuli kontextové alternativy (pokud jsou v platném písmu dostupné).

Viz také

„Písma OpenType“ na stránce 294

„Panel OpenType – přehled“ na stránce 309

Použití ozdobných písmen, titulkových alternativ nebo stylistických alternativ

Mnohá písma OpenType obsahují stylizované znaky, které umožňují přidávat do textu dekorativní prvky. Ozdobná písma jsou znaky se zvýrazněnými kudrlinkami. Titulkové alternativy jsou znaky (obvykle všechny velké, verzálkové) navržené k použití v textech velkých velikostí, jako jsou titulky. Stylistické alternativy jsou stylizované znaky, které vytvářejí čistě estetický efekt.

- 1 Vyberte znaky nebo textové objekty, na které chcete nastavení aplikovat. Pokud nevyberete žádný text, nastavení se aplikuje na nový text, který pak vytvoříte.
- 2 Zkontrolujte, že je vybrané písmo OpenType.
- 3 V panelu OpenType proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Klepněte na tlačítko Ozdobné, abyste zapnuli nebo vypnuli ozdobné znaky (pokud jsou v platném písmu dostupné).
 - Klepněte na tlačítko Stylistické alternativy, abyste zapnuli nebo vypnuli stylistické alternativy (pokud jsou v platném písmu dostupné).
 - Klepněte na tlačítko Titulkové alternativy, abyste zapnuli nebo vypnuli titulkové alternativy (pokud jsou v platném písmu dostupné).

Viz také

„Písma OpenType“ na stránce 294

„Panel OpenType – přehled“ na stránce 309

Zobrazení nebo skrytí netištěných znaků

Mezi netištěné znaky patří tvrdé a měkké konce řádků (zalomení řádku), tabulátory, mezery, nerozdělitelné mezery, dvoubytové znaky (včetně mezer), podmíněná rozdělení slov a znak konec textu.

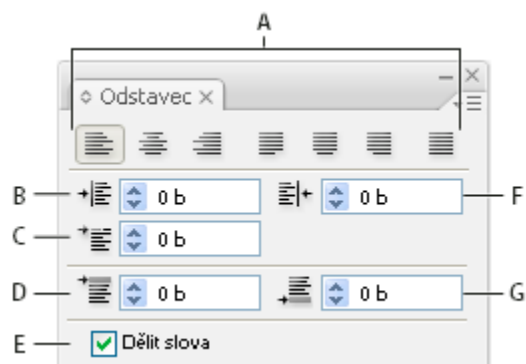
Chcete-li, aby tyto znaky byly při formátování a úpravách textu viditelné, zvolte Text > Zobrazovat skryté znaky. Zaškrtnutí označuje, že netištěné znaky jsou viditelné.

Formátování odstavců

Panel Odstavec – přehled

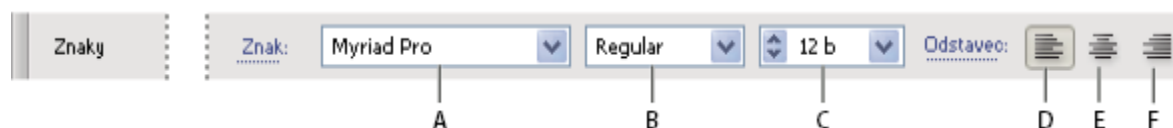
Panel Odstavec (Okna > Text > Odstavec) se používá ke změně formátování sloupců a odstavců. Když je vybraný text nebo když je aktivní textový nástroj, můžete k formátování znaků použít také volby v ovládacím panelu.

Video o práci se znakovými a odstavcovými styly najdete na www.adobe.com/go/vid0047_cz.



Panel Odstavec (zobrazeny všechny volby)

A. Zarovnění a zarovnání do bloku B. Levé odsazení C. Levé odsazení prvního řádku D. Mezera před odstavcem E. Dělení slov F. Pravé odsazení G. Mezera za odstavcem



A. Písmo B. Řez písma C. Velikost písma D. Zarovnat doleva E. Zarovnat na střed F. Zarovnat doprava

Standardně jsou v panelu Znaky viditelné pouze nejběžněji používané volby. Chcete-li zobrazit všechny volby, zvolte Zobrazit volby z nabídky panelu. Nebo klepněte na dvojitý trojúhelník ve štítku panelu, abyste cyklicky přepínali velikosti zobrazení.

Viz také

„Pracovní plocha – přehled“ na stránce 15

Zarovnání textu

Text v ploše a text na cestě může být zarovnaný k jednomu nebo oběma okrajům textové cesty.

- 1 Vyberte textový objekt nebo vložte textový kurzor do odstavce, který chcete změnit.
Pokud nevyberete žádný textový objekt ani nevložíte kurzor do odstavce, zarovnání se aplikuje na nový text, který pak vytvoříte.
- 2 V ovládacím panelu nebo v panelu Odstavec klepněte na tlačítko zarovnání.

Zarovnání textu do bloku

Text je zarovnaný do bloku, když je zarovnaný k oběma okrajům. Můžete zarovnat do bloku celý text v odstavci, buď včetně posledního řádku nebo kromě posledního řádku.

- 1 Vyberte textový objekt nebo vložte textový kurzor do odstavce, který chcete zarovnat.
Pokud nevyberete žádný textový objekt ani nevložíte kurzor do odstavce, zarovnání do bloku se aplikuje na nový text, který pak vytvoříte.
- 2 V panelu Odstavec klepněte na tlačítko zarovnání do bloku.

Nastavení mezer mezi slovy a písmeny v textu zarovnaném do bloku

Můžete přesně nastavit, jak aplikace Adobe nastaví mezery mezi písmeny a slovy a změni měřítko znaků. Nastavení mezer je zvlášť užitečné pro text zarovnaný do bloku, ale mezery můžete upravit i v textu, který není zarovnaný do bloku.

- 1 Vložte textový kurzor do odstavce, který chcete změnit, nebo vyberte textový objekt nebo rámeček, chcete-li změnit všechny jeho odstavce.
- 2 Z nabídky panelu Odstavec zvolte Zarovnaní.
- 3 Zadejte hodnoty pro Mezery slov, Mezery znaků a Měřítko glyfů. Hodnoty Minimální a Maximální určují přijatelný rozsah velikosti mezer pouze pro odstavce zarovnané do bloku. Hodnota Požadované určuje požadovanou velikost mezer pro odstavce zarovnané do bloku i pro nezarovnané odstavce.

Mezery slov	Mezery mezi slovy, které vzniknou stisknutím mezerníku. Hodnoty pro Mezery slov mohou být v rozsahu od 0 % do 1000 %; při 100 % se mezi slova nepřidávají větší mezery.
Mezery znaků	Vzdálenost mezi písmeny, včetně hodnoty vyrovnání párů a prostrkání. Hodnoty pro Mezery znaků mohou být v rozsahu od -100 % do 500 %; při 0 % se mezi znaky nepřidávají žádné mezery, při 100 % se mezi znaky přidá celá šířka mezery.
Měřítko glyfů	Šířka znaků (<i>glyf</i> je libovolný znak v písmu). Hodnoty pro Měřítko glyfů mohou být v rozsahu od 50 % do 200 %; při 100 % se šířka znaků nezmění. 💡 <i>Nastavení mezer se vždy aplikuje na celý odstavec. Chcete-li nastavit rozestupy jen několika znaků, ale ne v celém odstavci, použijte volbu Prostrkání.</i>

- 4 Nastavte volbu Zarovnaní jednoho slova, abyste určili, jak chcete zarovnat odstavce s jedním slovem.

V úzkých sloupcích se občas může vyskytnout jedno slovo samostatně na řádku. Pokud je pro odstavec nastavené zarovnaní do bloku, může se jedno slovo na řádku příliš roztáhnout. Místo toho, abyste takové slovo nechali plně zarovnané do bloku, můžete ho umístit na střed nebo zarovnat na levý nebo pravý okraj.

Odsazení textu

Odsazení je velikost mezery mezi textem a hranicí textového objektu. Odsazení ovlivňuje pouze vybraný odstavec nebo odstavce, takže můžete pro různé odstavce snadno nastavit různé odsazení.

Odsazení můžete nastavit v panelu Tabulátory, v ovládacím panelu nebo v panelu Odstavec. Když pracujete s textem v ploše, můžete také nastavit odsazení pomocí tabulátorů nebo změnou odstupe vsazení pro textový objekt.


💡 *Při práci s japonským textem můžete použít k určení odsazení prvního řádku nastavení mojikumi místo voleb v panelu Odstavec. Pokud určíte odsazení pro první řádek v panelu Odstavec a specifikujete nastavení mojikumi pro odsazení prvního řádku, text se odsadí o součet obou odsazení.*


Viz také

„Panel Odstavec – přehled“ na stránce 311



„Změna okrajů kolem textové plochy“ na stránce 283

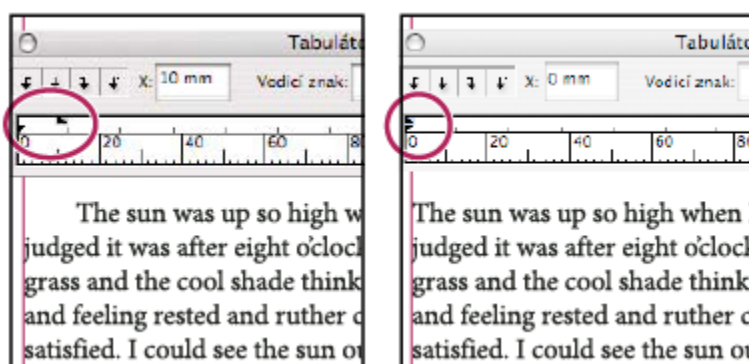
Nastavení odsazení pomocí panelu Odstavec

- 1 Textovým nástrojem **T** klepněte do odstavce, který chcete odsadit.
- 2 Nastavte příslušné hodnoty odsazení v panelu Odstavec. Provedte například následující úkony:
 - Chcete-li odsadit celý odstavec o 1 pica, zadejte hodnotu (v tomto případě **1p**) do pole Levé odsazení .

- Chcete-li odsadit pouze první řádek odstavce o 1 pica, zadejte hodnotu (v tomto případě **1p**) do pole Levé odsazení prvního řádku .
- Chcete-li vytvořit předsazení o 1 pica, zadejte kladnou hodnotu (v tomto případě **1p**) do pole Levé odsazení a zápornou hodnotu (v tomto případě **-1p**) do pole Levé odsazení prvního řádku.

Nastavení odsazení pomocí panelu Tabulátory

- 1 Textovým nástrojem  klepněte do odstavce, který chcete odsadit.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů se značkami odsazení  v panelu Tabulátory:
 - Přetáhněte horní značku, chcete-li odsadit první řádek textu. Přetáhněte dolní značku, chcete-li odsadit vše kromě prvního řádku. Přetáhněte dolní značku se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Mac OS), chcete-li posunout obě značky a odsadit celý odstavec.

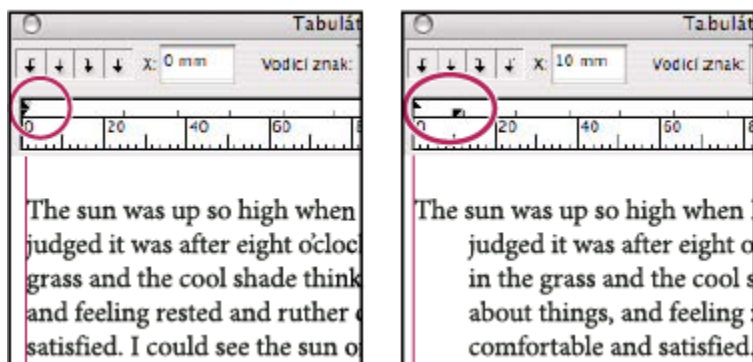


Odsazení prvního řádku (vlevo) a bez odsazení (vpravo)


- Vyberte horní značku a zadejte hodnotu X, chcete-li odsadit první řádek textu. Vyberte dolní značku a zadejte hodnotu X, chcete-li posunout vše kromě prvního řádku.


Vytvoření předsazení

Předsazení znamená, že jsou odsazené všechny řádky odstavce s výjimkou prvního řádku. Předsazení je například užitečné, když chcete na začátek odstavce přidat včleněnou grafiku, nebo když chcete vytvořit seznam s odrážkami.







Bez předsazení (vlevo) a s předsazením (vpravo)

- 1 Textovým nástrojem  klepněte do odstavce, který chcete odsadit.
- 2 V ovládacím panelu nebo v panelu Tabulátory určete hodnotu levého odsazení větší než nula.

- 3 Určete zápornou hodnotu levého odsazení prvního řádku jedním z následujících úkonů:
- V panelu Odstavec zadejte zápornou hodnotu pro levé odsazení prvního řádku .
 - V panelu Tabulátory přetáhněte horní značku doleva nebo dolní značku doprava.

Nastavení mezer odstavců

- 1 Vložte textový kurzor do odstavce, který chcete změnit, nebo vyberte textový objekt, chcete-li změnit všechny jeho odstavce. Pokud nevložíte kurzor do odstavce ani nevyberete textový objekt, nastavení se aplikuje na nový text, který pak vytvoříte.
- 2 V panelu Odstavec nastavte hodnoty pro Mezera před ( nebo ) a Mezera za ( nebo ).

Poznámka: Pokud odstavec začíná na horním okraji sloupce, nepřidá se před odstavec žádná mezera. V tomto případě můžete zvětšit proklad prvního řádku odstavce nebo změnit odstup vsazení pro textový objekt.

Viz také

„Panel Odstavec – přehled“ na stránce 311

„Nastavení prokladu“ na stránce 305

Předsazená interpunkce

S předsazenou interpunkcí vypadají okraje textu rovnější, protože se interpunkční znaménka posunou za okraje odstavce.



Odstavec bez předsazené interpunkce (vlevo) ve srovnání s odstavcem s předsazenou interpunkcí (vpravo)

Illustrator poskytuje následující volby pro předsazenou interpunkci:

Předsazená interpunkce latinky Řídí zarovnání interpunkčních znaků pro určitý odstavec. Když je Předsazená interpunkce latinky zapnutá, následující znaky budou 100 % vně okrajů: jednoduché uvozovky, dvojité uvozovky, spojovníky, tečky a čárky; následující znaky budou z 50 % vně okrajů: hvězdičky, tildy, výpustky (trojtečky), en pomlčky, em pomlčky, dvojtečky, středníky. Chcete-li aplikovat toto nastavení, vložte textový kurzor do odstavce a vyberte Předsazená interpunkce latinky z nabídky panelu Odstavec.

Optické zarovnání okrajů Nastaví zarovnání interpunkčních znaků pro všechny odstavce v textovém objektu. Když je zapnuté Optické zarovnání okrajů, latinková interpunkční znaménka i okraje některých písmen (například W a A) přesahují mimo okraje textu, takže text vypadá zarovnaný. Chcete-li aplikovat toto nastavení, vyberte textový objekt a zvolte Text > Optické zarovnání okrajů.

Burasagari Řídí zarovnání dvoubytových interpunkčních znaků (dostupných v čínských, japonských a korejských písmech). Tyto interpunkční znaky nejsou ovlivněny volbou Předšazená interpunkce latinky ani volbou Optické zarovnání okrajů.

Okraj, za který se interpunkce předsadí, je určený zarovnáním odstavce. Pro odstavce zarovnané doleva nebo doprava se interpunkce předsadí přes levý nebo pravý okraj. Pro odstavce zarovnané nahoru nebo dolů se interpunkce předsadí přes horní nebo dolní okraj. Pro odstavce zarovnané na střed nebo do bloku se interpunkce předsadí přes oba okraje.

Poznámka: Když je za interpunkčním znakem znak uvozovek, předsadí se oba znaky.

Viz také

„Panel Odstavec – přehled“ na stránce 311

„Nastavení volby burasagari“ na stránce 334

Dělení slov a zalamování řádků

Nastavení automatického dělení slov

Nastavení, která zvolíte pro dělení slov, mají vliv na vodorovné mezery v rádcích a na estetický vzhled textu na stránce. Volby dělení slov určují, zda se slova mohou dělit, a pokud ano, která rozdělení jsou přípustná.

- Chcete-li použít automatické dělení slov, proveďte libovolný z následujících úkonů:
 - Abyste zapnuli nebo vypnuli automatické dělení slov, vyberte nebo odznačte volbu Dělit slova v panelu Odstavec.
 - Chcete-li aplikovat dělení slov jen na určité odstavce, nejdříve vyberte pouze ty odstavce, které chcete ovlivnit.
 - Chcete-li zvolit slovník pro dělení slov, zvolte jazyk z nabídky Jazyk dole v panelu Znaky.
- Chcete-li nastavit volby, zvolte Dělení slov z nabídky panelu Odstavec a nastavte následující volby:

Slova delší než _ písmen	Určuje minimální počet znaků ve slovech, která se mohou rozdělit.
Po prvních _ písmenech a Před posledními _ písmeny	Určuje minimální počet znaků na začátku nebo na konci slova, který se může oddělit rozdělovníkem. Když pro tyto volby zadáte například hodnotu 3, slovo aromatický se může rozdělit jako aro- matický ale ne jako ar- omatický ani aromatic- ký.
Limit počtu dělení	Určuje maximální počet po sobě jdoucích řádků, na kterých se mohou dělit slova. Nula znamená, že je povolený neomezený počet po sobě jdoucích rozdělovníků na koncích řádků.
Zóna dělení	Určuje vzdálenost od pravého okraje odstavce, která vymezuje část řádku, kde není povolené dělení slov. Nula znamená, že je dělení povolené všude. Tato volba se použije pouze v případě, že používáte Jednořádkovou sazbu Adobe.
Dělit slova velkými písmeny	Vyberte, pokud nechcete dělit slova s velkými písmeny (verzálkami).

Poznámka: Nastavení dělení slov se vztahuje jen na znaky latinkového písma; dvoubytové znaky, které se vyskytují v čínských, japonských a korejských písmech, nejsou těmito volbami ovlivněny.

Použití slovníku pro dělení slov

Illustrator používá k určení toho, kde dělit slova, jazykové slovníky Proximity. Tyto slovníky umožňují nastavit různé jazyky až na úrovni jednotlivých znaků textu. Můžete vybrat výchozí slovník a upravit slovník v dialogovém okně Předvolby.

- 1 Zvolte Úpravy > Předvolby > Dělení slov (Windows) nebo Illustrator > Předvolby > Dělení slov (Mac OS).
- 2 Proveďte libovolný z následujících úkonů:
 - Chcete-li zvolit výchozí slovník pro dělení slov, vyberte volbu pro Výchozí jazyk a klepněte na OK.
 - Chcete-li přidat slovo do seznamu výjimek, zadejte slovo do textového pole Nová položka a klepněte na Přidat.
 - Chcete-li odstranit slovo ze seznamu výjimek, vyberte slovo a klepněte na Odstranit.

Zabránění rozdělení slov

Rozdělení slov na konci řádků můžete zabránit – například u vlastních jmen nebo u slov, která by po rozdělení mohla mít zavádějící smysl. Můžete také zachovat více slov nebo skupin slov pohromadě – například skupinu iniciál a příjmení.

- 1 Vyberte znaky, které nechcete rozdělit.
- 2 Z nabídky panelu Znaky zvolte Bez rozdělení.

Poznámka: Pokud aplikujete volbu Bez rozdělení na příliš mnoho sousedících znaků, může se text zalomit uprostřed slova.

Metody sazby

Vzhled textu na stránce závisí na složitém procesu interakcí, kterému se říká *sazba*. S použitím nastavených mezer slov, mezer znaků, měřítko glyfů a voleb dělení slov aplikace Adobe vyhodnotí možná místa zalomení řádků a vybere taková místa, která nejlépe vyhovují zadaným parametrům.

Můžete zvolit jednu ze dvou metod sazby: víceřádkovou sazbu Adobe a jednořádkovou sazbu Adobe. Obě metody vyhodnocují možná místa zalomení řádků a vybírají taková místa, která nejlépe vyhovují volbám dělení slov a zarovnání, které jste zadali pro příslušný odstavec. Metoda sazby ovlivňuje pouze vybraný odstavec nebo odstavce, takže můžete pro různé odstavce snadno nastavit různé metody sazby.

Víceřádková sazba

Víceřádková sazba bere v úvahu řadu míst pro zalomení v určitém rozsahu řádků a může proto optimalizovat předcházející řádky odstavce, aby se vyloučila zvláště nevhodná následující zalomení řádků.

Víceřádková sazba přistupuje k sazbě tak, že určí místa možného zalomení řádků, vyhodnotí je a přiřadí jim vážené ohodnocení na základě následujících pravidel:

- Pro text zarovnaný doleva, doprava nebo na střed se dává přednost řádkům, které dosahují blíže k pravé straně, a ty dostanou méně záporných bodů.
- Pro text zarovnaný do bloku je nejdůležitější rovnoměrnost mezer mezi znaky a slovy.
- Dělení slov se pokud možno neprovádí.

Jednořádková sazba

Jednořádková sazba nabízí tradiční přístup k sazbě textu po jednotlivých řádcích. Tato volba je užitečná, pokud chcete ručně určovat, kde se mají řádky zalomit. Jednořádková sazba používá při výběru místa pro zalomení řádku následující pravidla:

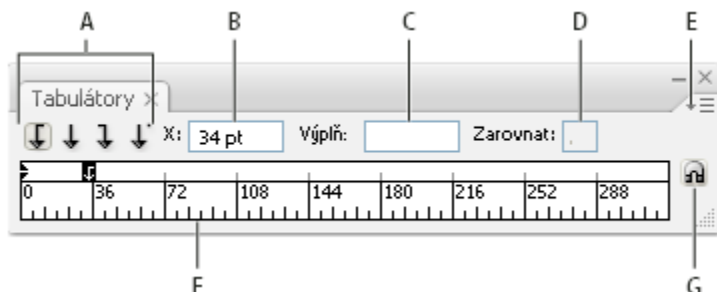
- Delším řádkům se dává přednost před kratšími řádky.
- V textu zarovnaném do bloku se před dělením slov dává přednost zúžení nebo rozšíření mezer mezi slovy.
- V textu, který není zarovnaný do bloku, je dělení slov lepší než zúžení nebo rozšíření mezer mezi písmeny.
- Pokud se musí upravit mezery, je zúžení lepší než rozšíření.

Chcete-li zvolit jednu z těchto metod, vyberte ji z nabídky panelu Odstavec. Chcete-li aplikovat vybranou metodu na všechny odstavce, nejdříve vyberte textový objekt; chcete-li metodu aplikovat pouze na aktuální odstavec, nejdříve vložte textový kurzor do příslušného odstavce.

Tabulátory

Panel Tabulátory – přehled

Panel Tabulátory (Okna > Text > Tabulátory) se používá k nastavení zarážek tabulátorů pro odstavec nebo textový objekt.



Panel Tabulátory

A. Tlačítka zarovnání tabulátoru B. Poloha tabulátoru C. Pole Výplň tabulátoru D. Pole Zarovnat na E. Nabídka panelu F. Právítko tabulátorů G. Přitažení panelu nad rámeček

Další příkazy a volby jsou k dispozici v nabídce panelu Tabulátory. Chcete-li použít tuto nabídku, klepněte na trojúhelník v pravém horním rohu panelu.


Viz také

„Pracovní plocha – přehled“ na stránce 15

„Změna jednotek měření“ na stránce 40

Zarovnání panelu Tabulátory k vybranému textovému objektu

Panel Tabulátory můžete umístit kamkoliv na pracovní ploše, ale většinou je užitečné zarovnat panel Tabulátory k textovému objektu.

- 1 Klepněte na ikonu magnetu . Panel Tabulátory se přesune přímo nad vybraný textový objekt, počáteční bod se zarovná s levým okrajem. Pokud je to potřeba, můžete tažením tlačítka pro změnu velikosti v pravém dolním rohu panelu pravítka zvětšit nebo zmenšit.

Přitahování zarážek tabulátorů na dílky pravítka

Standardně můžete umísťovat tabulátory kamkoliv na pravítku tabulátorů.

- 1 Zvolte Přitahovat na jednotky z nabídky panelu nebo při tažení zarážky tabulátoru podržte stisknutou klávesu Shift.

Změna jednotek pro pravítka tabulátorů

Měrné jednotky pro pravítka tabulátoru jsou určeny nastavením pro všeobecné jednotky v předvolbách Jednotky a rychlost zobrazení (pro všechny soubory) nebo jednotkami určenými v dialogovém okně Nastavení dokumentu (pro platný soubor).

- Chcete-li změnit jednotky pro všechny soubory, určete novou hodnotu pro Všeobecné jednotky v předvolbách Jednotky a rychlost zobrazení.
- Chcete-li změnit jednotky pro současný soubor, určete nové jednotky v dialogovém okně Nastavení dokumentu.

Nastavení tabulátorů

Tabulátory se aplikují na celý odstavec. Když nastavíte první tabulátor, Illustrator odstraní všechny výchozí zarážky tabulátorů vlevo od této zarážky. Když zadáváte další zarážky tabulátorů, Illustrator odstraní všechny výchozí tabulátory mezi nastavenými tabulátory.

- 1 Vložte textový kurzor do odstavce nebo vyberte textový objekt, chcete-li nastavit zarážky tabulátorů pro všechny odstavce v objektu.
- 2 V panelu Tabulátory klepněte na tlačítko zarovnání tabulátoru, abyste určili, jak se text zarovná vzhledem k poloze tabulátoru:

Tabulátor doleva	zarovná vodorovný text doleva a nechá pravý okraj nezarovnaný.
Středící tabulátor	vystředí text na značku tabulátoru.
Tabulátor doprava	zarovná vodorovný text doprava a nechá levý okraj nezarovnaný.
Tabulátor dolů	zarovná svislý text dolů a nechá horní okraj nezarovnaný.
Tabulátor nahoru	zarovná svislý text nahoru a nechá dolní okraj nezarovnaný.
Desetinný tabulátor	zarovná text podle určeného znaku, jako je tečka nebo znak dolaru. Tato volba je užitečná pro vytváření sloupců čísel.

Zarovnání tabulátoru můžete jednoduše změnit, když ho vyberete a klepnete na jedno z těchto tlačítek.

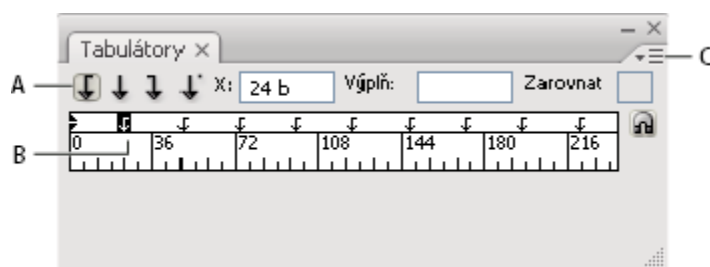
- 3 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Klepněte na určité místo na pravítku tabulátorů, abyste umístili novou zarážku tabulátoru.
 - Zadejte polohu v poli X (pro vodorovný text) nebo Y (pro svislý text) a stiskněte Enter nebo Return. Pokud je vybraná hodnota X nebo Y, zvyšujte nebo snižujte hodnotu umístění tabulátoru po 1 bodu stisknutím klávesy s šipkou nahoru nebo dolů.
Poznámka: Když použijete pravítko tabulátorů, nemůžete nastavit zarážky po menších krocích než 1. Pokud ale určujete polohu v poli X nebo Y, můžete nastavovat zarážky až po 0,01 bodu.
- 4 Opakováním kroků 2 a 3 přidejte další zarážky tabulátorů.

Poznámka: Informace o nastavení odsazení pomocí panelu Tabulátory viz „Odsazení textu“ na stránce 313.

Opakování tabulátorů

Příkaz Opakovat tabulátor vytvoří více tabulátorů na základě vzdálenosti mezi tabulátorem a levým odsazením nebo předcházejícím tabulátorem.

- 1 Klepnutím umístíte do odstavce textový kurzor.
- 2 V panelu Tabulátory vyberte zarážku tabulátoru na pravítku.
- 3 Z nabídky panelu zvolte Opakovat tabulátor.



Opakované tabulátory

A. Tlačítka zarovnání tabulátoru B. Zarážka tabulátoru na pravítku C. Nabídka panelu

Posunutí tabulátorů

- 1 V panelu Tabulátory vyberte zarážku tabulátoru na pravítku.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Zadejte novou polohu do pole X (pro vodorovný text) nebo Y (pro svislý text) a stiskněte Enter nebo Return.
 - Přetáhněte tabulátor do nové polohy.
 - Chcete-li posunout všechny zarážky tabulátorů najednou, přetáhněte tabulátor se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Mac OS).

Při tažení zarážky tabulátoru se ve vybraném textu objeví vizuální vodítko.

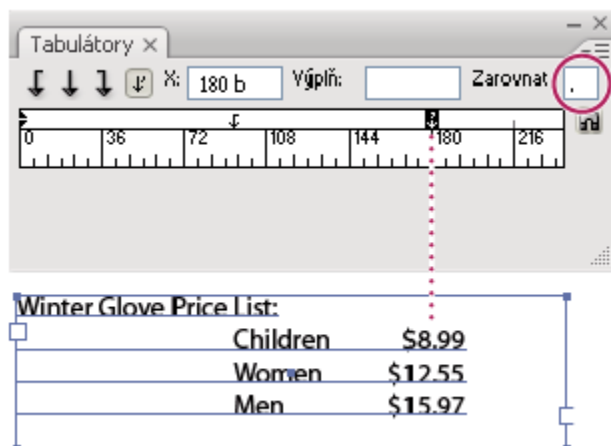
Odstranění tabulátorů

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Přetáhněte tabulátor mimo pravítko tabulátorů.
 - Vyberte tabulátor a z nabídky panelu zvolte Odstranit tabulátor.
 - Chcete-li se vrátit k výchozím zarážkám tabulátorů, z nabídky panelu zvolte Odstranit všechny.

Určení znaků pro desetinné tabulátory

Desetinné tabulátory se používají k zarovnání textu na určený znak, jako je tečka nebo znak dolaru.

- 1 V panelu Tabulátory vytvořte nebo vyberte desetinný tabulátor ↓ v pravítku tabulátorů.
- 2 V poli Zarovnat na zadejte znak, podle kterého chcete zarovnávat. Můžete zadat nebo vložit jakýkoli znak. Zarovnávané odstavce by měly tento znak obsahovat.



Text zarovnaný pomocí desetinného tabulátoru

Přidání výplně tabulátoru

Výplň tabulátoru je opakující se posloupnost znaků, například řada teček nebo pomlček, mezi tabulátorem a následujícím textem.

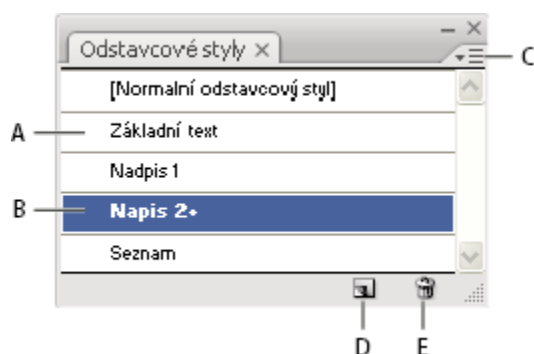
- 1 V panelu Tabulátory vyberte záložku tabulátoru na pravítku.
- 2 V poli Výplň zadejte posloupnost maximálně osmi znaků a pak stiskněte Enter nebo Return. Zadané znaky se budou opakovat po celé šířce tabulátoru.
- 3 Chcete-li změnit písmo nebo jiné formátování výplně tabulátoru, vyberte znak tabulátoru v textovém rámečku a pomocí panelu Znaky nebo nabídky Text nastavte formátování.

Znakové a odstavcové styly

O znakových a odstavcových stylech

Znakový styl je sada atributů formátování znaků, které můžete aplikovat na vybraný úsek textu. *Odstavcový styl* zahrnuje atributy formátování znaků i odstavců a lze ho aplikovat na vybraný odstavec nebo na řadu odstavců. Používání znakových a odstavcových stylů šetří čas a zajišťuje jednotnost formátování.

Panely Znakové styly a Odstavcové styly se používají k vytváření, aplikování a správě znakových a odstavcových stylů. Chcete-li styl aplikovat, vyberte text a klepněte na název stylu v jednom z těchto panelů. Pokud nevyberete žádný text, styl se aplikuje na nový text, který pak vytvoříte.



Panel Odstavcové styly

A. Název stylu B. Styl s dalším formátováním (lokální změny) C. Nabídka panelu D. Tlačítko Nový styl E. Ikona Odstranit


Když vyberete text nebo umístíte do textu textový kurzor, zvýrazní se aktivní styly v panelech Znakové styly a Odstavcové styly. Standardně je každému znaku v dokumentu přiřazený Normální znakový styl a každému odstavci je přiřazen Normální odstavcový styl. Tyto výchozí styly jsou základními stavebními kameny pro všechny ostatní styly, které vytvoříte.

Znak plus vedle názvu stylu označuje, že existují *lokální změny* tohoto stylu. Lokální změna je libovolné formátování, které nesouhlasí s atributy definovanými ve stylu. Kdykoliv změníte nastavení v panelu Znakové styly a OpenType, vytvoříte lokální změnu platného znakového stylu; podobně když změníte nastavení v panelu Odstavec, vytvoříte lokální změnu platného odstavcového stylu.

Video o používání znakových a odstavcových stylů v Illustratoru najdete na www.adobe.com/go/vid0047_cz.

Vytváření znakových nebo odstavcových stylů

- 1 Pokud chcete vytvořit nový styl podle formátování existujícího textu, vyberte text.
- 2 V panelu Znakové styly nebo Odstavcové styly proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li vytvořit nový styl s výchozím názvem, klepněte na tlačítko Vytvořit nový styl.
 - Chcete-li vytvořit nový styl s vlastním názvem, zvolte Nový styl z nabídky panelu. Zadejte název a klepněte na OK.

 *Chcete-li vytvořit kopii znakového nebo odstavcového stylu, přetáhněte tento styl na tlačítko Nový styl.*

Úpravy znakových nebo odstavcových stylů

Můžete změnit definici výchozích znakových a odstavcových stylů i všech nových stylů, které vytvoříte. Když změníte definici stylu, veškerý text formátovaný tímto stylem se změní podle nové definice stylu.

- 1 V panelu Znakové styly nebo Odstavcové styly proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Vyberte styl v panelu a zvolte Volby znakového stylu z nabídky panelu Znakové styly nebo Volby odstavcového stylu z nabídky panelu Odstavcové styly.
 - Poklepejte na název stylu.

Poznámka: Poklepáním se styl aplikuje na všechny vybraný text, nebo pokud není vybraný žádný text, nastaví se styl pro nový text, který pak napíšete. Pokud nechcete styl aplikovat, podržte při poklepání na název stylu klávesy Shift+Ctrl (Windows) nebo Shift+Apple (Mac OS).
- 2 Na levé straně dialogového okna vyberte kategorii voleb formátování a nastavte požadované volby. Můžete přepnout na jinou skupinu voleb formátování, když vyberete jinou kategorii.

Pokud potřebujete více informací o kterékoliv volbě formátování, vyhledejte si název této volby v nápovědě.
- 3 Až dokončíte nastavování voleb, klepněte na OK.

Odstranění lokálních změn stylu


Znak plus vedle názvu stylu v panelu Znakové styly nebo Odstavcové styly označuje, že existují lokální změny tohoto stylu. Lokální změna je libovolné formátování, které nesouhlasí s atributy definovanými ve stylu. Existuje několik způsobů, jak odstranit lokální změny stylu:


- Chcete-li odstranit lokální změny a vrátit textu vzhled definovaný stylem, aplikujte znovu stejný styl nebo z nabídky panelu zvolte Odstranit lokální změny.
- Chcete-li odstranit lokální změny při aplikování jiného stylu, klepněte na název stylu se stisknutou klávesou Alt.
- Chcete-li předefinovat styl a zachovat současný vzhled textu, vyberte alespoň jeden znak textu a z nabídky panelu zvolte příkaz Předefinovat styl.

Pokud používáte styly k zachování jednotného formátování, měli byste se lokálními změnám vyhnout. Pokud formátujete narychlo připravovaný, jednorázový text, nepředstavují tyto lokální změny žádný problém.

Odstranění znakových nebo odstavcových stylů

Když odstraníte styl, vzhled odstavců označených tímto stylem se nezmění, ale jejich formátování již nebude spojeno se stylem.

- 1 Vyberte jeden nebo více názvů stylů v panelu Znakové styly nebo Odstavcové styly.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Z nabídky panelu zvolte Odstranit znakový styl nebo Odstranit odstavcový styl.
 - Klepněte na ikonu Odstranit  dole v panelu.
 - Přetáhněte styl na ikonu Odstranit dole v panelu.

 *Chcete-li odstranit všechny nepoužité styly, z nabídky panelu zvolte Vybrat všechny nepoužité a pak klepněte na ikonu Odstranit.*

Načtení znakových a odstavcových stylů z jiného dokumentu Illustratoru

- 1 V panelu Znakové styly nebo Odstavcové styly proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Z nabídky panelu zvolte Načíst znakové styly nebo Načíst odstavcové styly.
 - Z nabídky panelu zvolte Načíst všechny styly, chcete-li načíst znakové styly i odstavcové styly.
- 2 Poklepejte na dokument Illustratoru obsahující styly, které chcete importovat.

Export textu

Export textu do textového souboru

- 1 Textovým nástrojem vyberte text, který chcete exportovat.
- 2 Zvolte Soubor > Exportovat.
- 3 V dialogovém okně Export vyberte umístění a zadejte název souboru.
- 4 Jako formát souboru zvolte Textový formát (TXT).
- 5 Zadejte název nového textového souboru v poli pro název a klepněte na Uložit (Windows) nebo Exportovat (Mac OS).
- 6 Zvolte platformu a metodu kódování a klepněte na Exportovat.

Tagování textu pro export do programu Flash

Text z Illustratoru můžete do programu Flash exportovat různými způsoby. Text můžete exportovat jako statický, dynamický nebo vstupní text. Dynamický text také umožňuje, abyste určili URL pro webovou stránku, která se otevře, když uživatel klepne na text. Více informací o dynamickém a vstupním textu najdete v nápovědě programu Flash.

Text pro Flash může obsahovat bodový text, text v ploše nebo text na cestě, v SWF formátu se všechny text převede na text v ploše. Ohraničovací rámečky zůstanou stejné a všechny transformace, které jsou na ně aplikované, se ve formátu SWF zachovávají. Zřetězené textové objekty se exportují samostatně – pokud chcete tagovat a exportovat všechny objekty ve zřetězení, musíte vybrat a tagovat každý z nich. Přesahující text se do přehrávače Flash Player importuje beze změny.

Až text otagujete, můžete ho importovat do programu Flash buď tak, že exportujete text z Illustratoru, nebo text zkopírujete a vložíte.

Video o efektivním používání textu v programech Illustrator a Flash najdete na www.adobe.com/go/vid0199_cz.

Poznámka: Tagování nebo odstranění tagů nezmění původní text v Illustratoru. Tag můžete kdykoli změnit bez změny originálu.

- 1 Vyberte textový objekt a v ovládacím panelu klepněte na Text Flash.
- 2 V panelu Text Flash vyberte jednu z následujících voleb v nabídce Text:

Statický text	Exportuje text do přehrávače Flash Player jako normální textový objekt, který nelze ve Flashi dynamicky nebo programově změnit. Obsah a vzhled statického textu se určí v okamžiku, kdy text vytvoříte.
Dynamický text	Exportuje text jako dynamický text, který je možné aktualizovat programově za běhu pomocí příkazů a tagů skriptu ActionScript. Dynamický text je možné použít pro sportovní výsledky, ceny akcií, novinové titulky a k dalším podobným účelům, kde chcete text dynamicky aktualizovat.
Vstupní text	Exportuje text jako vstupní text, který je stejný jako dynamický text, ale také umožňuje uživatelům tento text upravovat v přehrávači Flash Player. Vstupní text je možné použít pro formuláře, dotazníky a další podobné účely, ve kterých chcete, aby uživatelé vkládali nebo upravovali text.

- 3 (Volitelně) Zadejte název instance pro textový objekt. Pokud nezadáte žádný název instance, použije se k manipulaci s textovým objektem v programu Flash výchozí název textového objektu v panelu Vrstvy.
- 4 Určete typ vykreslení. Volba Použit písma zařízení převede glyfy na písma zařízení (pro písma zařízení není dostupné vyhlazení).




Poznámka: Názvy písem se normálně použijí přesně a přímo se předají do systému pro správu písem platformy přehrávání, která písmo vyhledá. Existuje ale několik speciálních nepřímých názvů písem, které se mapují na různé názvy písem v závislosti na platformě přehrávání. Tato nepřímá mapování jsou pevně zakódována do každé verze přehrávače Flash Player pro určitou platformu, a písma pro každou platformu jsou zvolena z výchozích systémových písem nebo ostatních písem, u kterých je pravděpodobné, že budou k dispozici. Nepřímá mapování se také specifikují proto, aby se maximalizovala podobnost nepřímých písem mezi platformami.

Animace	Optimalizuje text pro výstup do animace.
Čitelnost	Optimalizuje text pro zlepšení jeho čitelnosti.
Vlastní	Umožňuje určit vlastní hodnoty pro Tloušťku a Ostrost textu.

Použit písma zařízení	Převede glyfy na písma zařízení. Pro písma zařízení není dostupné vyhlazení.
_sans, _serif, a _typewriter	Mapuje západní nepřímá písma mezi platformami, aby byl zajištěn podobný vzhled.
Gothic, Tohaba (Gothic Mono) a Mincho	Mapuje japonská nepřímá písma mezi platformami, aby byl zajištěn podobný vzhled.

Poznámka: Více informací o nepřímých písmech najdete v dokumentu se specifikací Flash, který najdete na [Adobe.com](http://adobe.com).


- 5 (Volitelně) Vyberte libovolné z následujících voleb:

Lze vybrat 	Umožní, aby bylo možné exportovaný text ve Flashi vybrat.
Zobrazit okraje kolem textu 	Nastaví hranice textu ve Flashi jako viditelné.
Upravit volby znaků 	Otevře dialogové okno Vkládání znaků, umožňující vložit do textového objektu specifické znaky. Můžete z nabídnutého seznamu vybrat znaky, které chcete vložit, napsat znaky do textového pole Vložit tyto znaky, klepnout na Automaticky vyplnit, chcete-li automaticky vybrat znaky, které je potřeba vložit nebo můžete použít libovolnou kombinaci těchto možností.

- 6 (Volitelně) Pokud jste tagovali text jako dynamický text, můžete určit URL stránky, kterou chcete otevřít, když se na text klepne, a pak zvolit cílové okno, abyste určili, kde se má stránka otevřít:

_self	Určuje aktuální rámeček v aktuálním okně.
_blank	Určuje nové okno.
_parent	Určuje nadřazený rámeček aktuálního rámečku.
_top	Určuje rámeček nejvyšší úrovně v aktuálním okně.

- 7 Pokud jste tagovali text jako vstupní text, určete maximální počet znaků, které je do textového objektu možné napsat.

 Když jste již text otagovali jako text Flash, můžete vybrat všechny takový text najednou příkazem Výběr > Objekt > Dynamický text Flash nebo Vstupní text Flash.

Viz také

„Volby exportu pro Flash“ na stránce 263

Formátování asijských znaků

Zobrazení voleb pro asijský text

Illustrator standardně nezobrazuje volby pro asijský text v panelech Znaky, Odstavec, OpenType a v nabídce Text.

- 1 Zvolte Úpravy > Předvolby > Text (Windows) nebo Illustrator > Předvolby > Text (Mac OS).
- 2 Vyberte Zobrazit asijské volby a klepněte na OK.

Můžete také nastavit jak se budou zobrazovat názvy písem (v angličtině nebo v příslušném jazyce), když vyberete nebo odznačíte volbu Zobrazovat názvy písem latinkou.


Poznámka: Váš operační systém musí podporovat jazyky, ve kterých chcete pracovat. Další informace můžete dostat od výrobce svého systémového softwaru.

Viz také

„O kódování Unicode“ na stránce 294

Nastavení atributů asijských písem OpenType

Asijská písma OpenType mohou obsahovat mnoho funkcí, které nejsou dostupné v současných písmech PostScript a TrueType. Asijská písma OpenType navíc obsahují pro mnoho znaků alternativní glyfy.

- 1 Vyberte znaky nebo textové objekty, na které chcete nastavení aplikovat. Pokud nevyberete žádný text, nastavení se aplikuje na nový text, který pak vytvoříte.
- 2 Zkontrolujte, že je vybrané písmo OpenType.
Podívejte se do nabídky Text > Písmo, kde se u písem OpenType zobrazuje ikona .
- 3 V panelu OpenType nastavte libovolné z následujících voleb:

Proporcionální metriky	Vyrovnaní párů bude podle proporcionální metriky písma.
Styl V nebo S	Přepíná písma hiragana, která mají různé glyfy pro vodorovný a svislý text, jako jsou zkrácené hlásky, dvojité souhlásky a fonetické indexy.
Latinková kurzíva	Změní alfanumerické znaky s poloviční šířkou na kurzívu.

Viz také


„O znakových sadách a alternativních glyfech“ na stránce 308

„Písma OpenType“ na stránce 294

Nahrazení asijských znaků jiným tvarem glyfu

- 1 Vyberte znaky, které chcete nahradit.
- 2 Zvolte volbu z nabídky panelu Glyfy. Pokud následující volby nevidíte, vyberte Zobrazit asijské volby v předvolbách Text. Pokud je volba ztlumená, tvar glyfu není pro platné písmo dostupný:

Tradiční tvary	Nahradí vybrané znaky tradičními tvary.
Expertní tvary	Nahradí vybrané znaky jejich expertními tvary.
Tvary JIS 78	Nahradí vybrané znaky jejich variantami JIS 78.
Tvary JIS 83	Nahradí vybrané znaky jejich variantami JIS 83.
Neproporcionální tvary poloviční šířky	Změní glyfy vybraných latinkových znaků na neproporcionální hankaku (s poloviční šířkou).
Neproporcionální tvary třetinové šířky	Změní glyfy vybraných latinkových znaků na neproporcionální s třetinovou šířkou.

Neproporcionální tvary čtvrtinové šířky	<p>Změní glyfy vybraných latinkových znaků na neproporcionální s čtvrtinovou šířkou.</p> <p> <i>Chcete-li vrátit alternativní glyf na jeho výchozí tvar, vyberte ho a zvolte Vrátit na výchozí tvary z nabídky panelu Glyfy. Tuto metodu nemůžete použít k nahrazení alternativních glyfů, které byly aplikované pomocí znakového stylu.</i></p>
---	---

Viz také

„O znakových sadách a alternativních glyfech“ na stránce 308

„Panel Glyfy – přehled“ na stránce 308

Určení způsobu měření prokladu v asijském textu

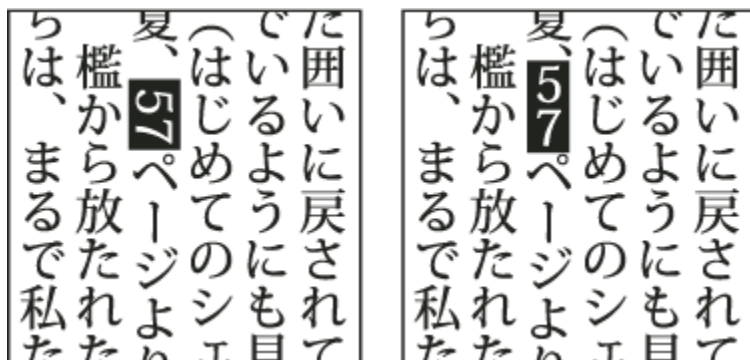
- 1 Vyberte odstavce, které chcete upravit.
- 2 Zvolte volbu prokladu z nabídky panelu Odstavec.

Horní proklad	Měří vzdálenost mezi řádky textu od horního okraje jednoho řádku k hornímu okraji následujícího řádku. Když použijete horní proklad, první řádek textu v odstavci se zarovná k hornímu okraji ohraničovacího rámečku.
Dolní proklad	Pro vodorovný text měří odstup mezi řádky textu od účarí textu. Když použijete dolní proklad, objeví se mezi prvním řádkem textu a jeho ohraničovacím rámečkem mezera. Zaškrtnutí označuje, která volba je vybraná. <i>Poznámka: Vybraná volba prokladu neovlivňuje velikost mezer mezi řádky, ale pouze způsob měření prokladu.</i>

Natočení znaků poloviční šířky ve svislém textu

Směr znaků poloviční šířky, jako je latinkový text nebo číslice, se ve svislém textu mění. Standardně se znaky poloviční šířky otáčejí jednotlivě.

Pokud si nepřejete natočit znaky poloviční šířky, v nabídce panelu Znaky odznačte volbu Standardní svislé zarovnání pro latinku.



Latinkový text před a po otočení

Viz také

„Zobrazení voleb pro asijský text“ na stránce 325

„Natočení textu“ na stránce 292

Používání tate-chu-yoko

Tate-chu-yoko (také zvaný *kumimoji* a *renmoji*) je blok vodorovného textu, umístěný mezi svislými řádky textu. Použitím tate-chu-yoko se usnadní čtení znaků s poloviční šířkou, jako jsou čísla, data a krátká cizí slova ve svislém textu.




Číslice bez tate-chu-yoko (vlevo) v porovnání s číslicemi otočenými pomocí tate-chu-yoko (vpravo)

- 1 Vyberte znaky a zvolte Tate-chu-yoko z nabídky panelu Znaky. (Vyberte ho znovu, chcete-li tate-chu-yoko vypnout.)
- 2 Vyberte jedno z následujících nastavení tate-chu-yoko z nabídky panelu Znaky:

Nahoru/dolů Kladná hodnota určuje posun textu nahoru a záporná hodnota posun dolů.

Doleva/doprava Kladná hodnota určuje posun textu doprava a záporná hodnota posun doleva.

 *K nastavení mezer mezi znaky pro tate-chu-yoko použijte tsume nebo prostrkání v panelu Znaky.*

Poznámka: Pokud se volba Tate-chu-yoko nezobrazuje, musíte vybrat Zobrazit asijské volby v předvolbách Text.

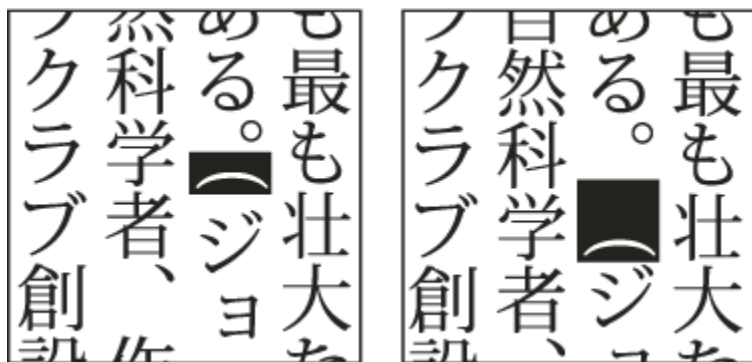
Viz také

„Vyrovnání párů a prostrkání“ na stránce 306

„Zobrazení voleb pro asijský text“ na stránce 325

Použití aki

Aki je prázdné místo před nebo za znakem. Obvykle se mezi znaky aplikují pevné rozestupy podle nastavení mojikumi pro odstavec. Nastavení mojikumi můžete změnit pro speciální znaky pomocí voleb Vložit aki v panelu Znaky. Chcete-li například přidat mezeru před počáteční závorky, použijte volbu Vložit aki (vlevo).

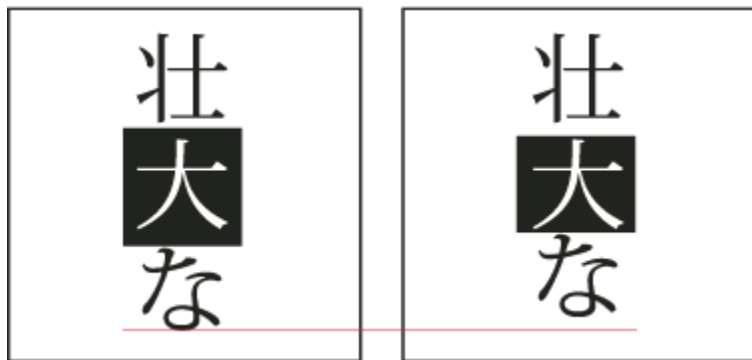


Závorky bez aki (vlevo) a závorky s aki (vpravo)

1 Textovým nástrojem vyberte znaky, které chcete nastavit, a proveďte libovolný z následujících úkonů v panelu Znaky:

- Chcete-li přidat aki před nebo za znak, zvolte hodnotu aki, kterou chcete přidat, z nabídky Vložit aki (vlevo) nebo Vložit aki (vpravo) v panelu Znaky. Pokud například určíte 2bu, přidá se polovina mezery plné šířky, a pokud specifikujete 4bu, přidá se čtvrtina mezery plné šířky.
- Chcete-li zmenšit aki mezi znaky, určete hodnotu v procentech pro Tsume . Čím vyšší je tato hodnota, tím užší je aki mezi znaky.

Pokud volby Vložit aki nebo Tsume nevidíte, vyberte Zobrazit asijské volby v předvolbách Text.



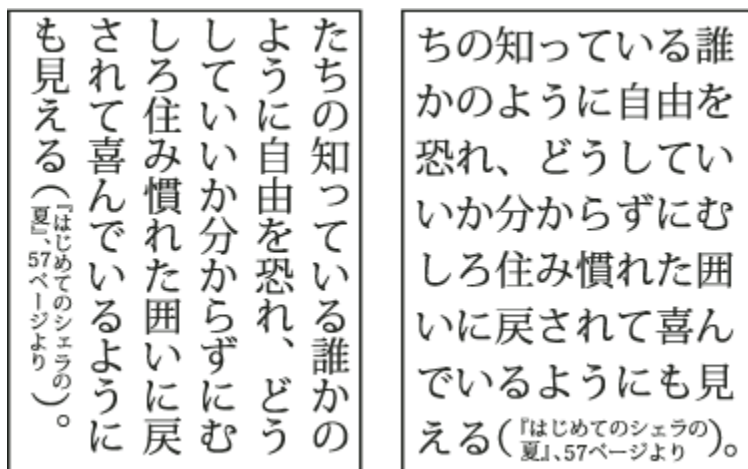
Znak bez tsume (vlevo) a znak s tsume (vpravo)

Viz také

„Zobrazení voleb pro asijský text“ na stránce 325

Použití warichu

Volba Warichu v panelu Znaky zmenšuje velikost písma vybraného textu na určitá procenta originálu a uspořádá text – vodorovně nebo svisle, podle orientace – na více řádků.



Svislý a vodorovný text s warichu

1 Vyberte text a zvolte Warichu z nabídky panelu Znaky. (Vyberte tuto volbu znovu, abyste ji vypnuli.)

2 Zvolte některé z následujících nastavení warichu z nabídky panelu Znaky:

Řádky Určí, kolik řádků textu se objeví jako znaky warichu.

Mezera řádků Určí vzdálenost mezi řádky znaků warichu.

Měřítko Nastaví velikost znaků warichu v procentech velikosti výchozího textu.

Zarovnání Určí zarovnání znaků warichu. Například ve svislém rámečku se výběrem Nahoru zarovná začátek znaků warichu k hornímu okraji rámečku. Náhled zarovnání ukazuje, jak bude text warichu umístěn vzhledem k výchozímu textu.

Volby zalomení řádku Určí vyžadovaný minimální počet znaků před a za zalomením řádku, aby se vytvořil nový řádek.

Viz také

„Zobrazení voleb pro asijský text“ na stránce 325

Použití mojisoroe k zarovnání asijských znaků

Mojisoroe je zarovnání znaků v asijském textu. Když řádek textu obsahuje různé velikosti znaků, můžete určit, jak se text zarovná vzhledem k největším znakům v řádku: nahoru, na střed nebo dolů v rámečku em (doprava, na střed a doleva pro svislé rámečky), na latinkové účaři nebo nahoru nebo dolů v rámečku ICF (doprava nebo doleva pro svislé rámečky). *ICF* je prostor, kam lze umístit znaky.



Volby zarovnání znaků

A. Malé znaky zarovnané dolů B. Malé znaky zarovnané na střed C. Malé znaky zarovnané nahoru

- 1 Zvolte volbu z podnabídky Zarovnání znaků v nabídce panelu Znaky:

Účarí latinky	Zarovná malé znaky do řádku k velkým znakům.
Horní/pravý okraj em rámečku, Střed em rámečku nebo Dolní/levý okraj em rámečku	Zarovná malé znaky k uvedené poloze em rámečku velkého znaku. V rámečcích se svislým textem volba Horní/pravý okraj em rámečku zarovná text k pravému okraji a volba Dolní/levý okraj em rámečku k levému okraji em rámečku.
Horní/pravý okraj ICF a Dolní/levý okraj ICF	Zarovná malé znaky podle rámečku ICF, určeného velkými znaky. V rámečcích se svislým textem volba Horní/pravý okraj ICF zarovná text k pravému okraji ICF a volba Dolní/levý okraj ICF k levému okraji ICF.

Použití mojikumi

Mojikumi určuje pro sazbu japonského textu rozestupy japonských znaků, latinkových znaků, interpunkce, speciálních znaků, začátku řádku, konce řádku a číslic. Můžete také nastavit odsazení odstavců.

Stávající pravidla pro mezery mezi znaky v Illustratoru odpovídají specifikaci japonských průmyslových standardů JISx4051-1995. Můžete vybrat některou z předdefinovaných sad mojikumi, dodávaných s Illustratorem.

Můžete také vytvářet specifické sady mojikumi. V nové sadě mojikumi můžete upravit nastavení pro rozestupy, které často používáte, jako jsou rozestupy mezi tečkou a následující počáteční závorkou. Mohli byste například vytvořit formát pro rozhovor, ve kterém chcete mít před otázkou širokou pomlčku a odpovědi uzavřené do závorek.

Viz také

„Zobrazení voleb pro asijský text“ na stránce 325


Výběr sady mojikumi pro odstavec


- 1 V panelu Znaky nastavte Vyrovnaní párů na nulu.
- 2 V panelu Odstavec zvolte volbu z rozbalovací nabídky Sada Mojikumi:

Žádné	Vypne používání mojikumi.
-------	---------------------------

YakumonoHankaku	Použije pro interpunkci rozestupy s poloviční šířkou
GyoumatsuYakumonoHankaku	<p>Použije plné rozestupy pro většinu znaků kromě posledního znaku v řádku.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <p>「レーニエ山 国立公園」は、1899年に国立公園として指定された。「セコイア、キングス・キャニオン国立公園」もミユアによって保護され、「ヨセミテ国立公園」とおなじ年、1890年に国立公園として</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <p>「レーニエ山 国立公園」は、1899年に国立公園として指定された。「セコイア、キングス・キャニオン国立公園」もミユアによって保護され、「ヨセミテ国立公園」とおなじ年、1890年に国立公園として</p> </div> </div> <p><i>YakumonoHankaku (vlevo) a GyoumatsuYakumonoHankaku (vpravo)</i></p>
GyoumatsuYakumonoZenkaku	Použije plné rozestupy pro většinu znaků a pro poslední znak v řádku.
YakumonoZenkaku	<p>Použije pro interpunkci plné rozestupy.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <p>「レーニエ山 国立公園」は、1899年に国立公園として指定された。「セコイア、キングス・キャニオン国立公園」もミユアによって保護され、「ヨセミテ国立公園」とおなじ年1890年に国立公園として</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <p>「レーニエ山 国立公園」は、1899年に国立公園として指定された。「セコイア、キングス・キャニオン国立公園」もミユアによって保護され、「ヨセミテ国立公園」とおなじ年、1890年に国立公園として</p> </div> </div> <p><i>GyoumatsuYakumonoZenkaku (vlevo) a YakumonoZenkaku (vpravo)</i></p>

Vytvoření nové sady mojikumi

- 1 Provedte jeden z následujících úkonů:
 - Zvolte Text > Nastavení Mojikumi.
 - Zvolte Nastavení Mojikumi z rozbalovací nabídky Sada Mojikumi v panelu Odstavec.
 - 2 Klepněte na Nová v dialogovém okně Nastavení Mojikumi.
 - 3 Zadejte název pro novou sadu mojikumi, určete existující sadu, na které bude nová sada založena, a klepněte na OK.
 - 4 Z rozbalovací nabídky Jednotky zvolte použití procent (%) nebo Bu.
 - 5 Určete hodnoty Požadovaná, Minimální a Maximální pro každou volbu. Hodnota Minimální se používá ke zhuštění řádků pro kinsoku (určete menší hodnotu než je Požadovaná). Hodnota Maximální se používá k rozšíření řádků pro plně zarovnaný text (určete větší hodnotu než je Požadovaná).
-  V závislosti na typu znaku můžete určit stejné hodnoty pro volby Požadovaná, Minimální a Maximální, pokud nechcete rozestupy měnit.
- 6 Klepnutím na Uložit nebo OK nastavení uložíte. Klepněte na Zrušit, pokud nastavení nechcete uložit.

 Když sázíte japonský text s mnoha mezerami poloviční šířky nebo s latinkovými závorkami, narostou potíže se sazbou textu. Doporučujeme vám, abyste se vyhýbali používání latinkových závorek a používali pro japonskou sazbu závorky plné šířky. Latinkové závorky použijte pouze v případě, že máte v japonském textu poměrně dlouhé anglické věty, nebo když nepoužití latinkových závorek způsobí závažnější problémy.

Práce se sadami mojikumi

- 1 V dialogovém okně Nastavení Mojikumi proveďte libovolné z následujících úkonů:
 - Chcete-li sadu exportovat, klepněte na Export, vyberte umístění souboru, zadejte název souboru a klepněte na Uložit. Illustrator uloží soubor ve formátu MJK.
 - Chcete-li sadu importovat, klepněte na Import, vyberte soubor MJK a klepněte na Otevřít.
 - Chcete-li sadu odstranit, zvolte ji z rozbalovací nabídky Mojikumi, a pak klepněte na Odstranit. Všechn text, na který byla aplikovaná tato sada mojikumi, se vrátí k výchozímu nastavení.

Poznámka: Nemůžete odstranit předdefinované sady mojikumi.

Použití kinsoku

Kinsoku určuje zalomení řádků pro japonský text. Znak, který nelze umístit na začátek nebo na konec řádku, se nazývá znak kinsoku. Illustrator obsahuje tvrdé sady kinsoku a měkké sady kinsoku a Photoshop má slabé a maximální sady. V měkkých nebo slabých sadách kinsoku jsou vynechané symboly dlouhých samohlásek a malé znaky hiragana. Můžete použít tyto existující sady nebo můžete přidat nebo odstranit znaky kinsoku a tím vytvořit nové sady.

Můžete také definovat předsazené znaky pro předsazenou japonskou interpunkci a definovat znaky, které nelze rozdělit, když se překročí délka řádku.

Můžete určit, zda se text vysune nebo zasune, aby znaky kinsoku nebyly umístěny nevhodně.

Viz také

„Zobrazení voleb pro asijský text“ na stránce 325

Výběr nastavení kinsoku pro odstavec

- 1 V panelu Odstavec zvolte volbu z rozbalovací nabídky Sada Kinsoku:

Žádné	Vypne používání kinsoku shori.
Měkká nebo Tvrdá	Zabrání tomu, aby řádky začínaly nebo končily vybranými znaky.

Vytvoření nové sady kinsoku

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Zvolte Text > Nastavení Kinsoku Shori.
 - Zvolte Nastavení Kinsoku z rozbalovací nabídky Sada Kinsoku v panelu Odstavec.
- 2 V dialogovém okně Nastavení Kinsoku Shori klepněte na Nová sada.
- 3 Zadejte název pro sadu kinsoku, určete existující sadu, na které bude nová sada založena, a klepněte na OK.
- 4 Chcete-li k poli přidat znak, vyberte pole a proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Zadejte znak do pole Vstup a klepněte na Přidat.
 - Určete systém kódování (Shift JIS, JIS, Kuten nebo Unicode), zadejte kód a klepněte na Přidat.

- 5 Chcete-li z pole odstranit znak, vyberte znak a klepněte na Odstranit. Nebo stiskněte Backspace (Windows) nebo Delete (Mac OS).
- 6 Chcete-li zkontrolovat kód pro právě vybraný znak, vyberte Shift JIS, JIS, Kuten nebo Unicode a zobrazte systém kódování.
- 7 Klepnutím na Uložit nebo OK nastavení uložte. Klepněte na Zrušit, pokud nastavení nechcete uložit.

Použití sad kinsoku

- 1 V dialogovém okně Nastavení Kinsoku Shori proveďte libovolný z následujících úkonů:
 - Chcete-li exportovat sadu kinsoku, klepněte na Export. Vyberte umístění souboru, zadejte název souboru a klepněte na Uložit.
Illustrator uloží soubor ve formátu KSK.
 - Chcete-li importovat sadu kinsoku, klepněte na Import. Vyberte soubor KSK a klepněte na Otevřít.
 - Chcete-li odstranit sadu kinsoku, vyberte v rozbalovací nabídce sadu kinsoku, kterou chcete odstranit. Pak klepněte na Odstranit sadu.
Poznámka: Nemůžete odstranit předdefinovaná nastavení kinsoku.

Nastavení volby zalamování řádků kinsoku

Abyste mohli použít následující volby zalamování řádků, musí být vybraná volba kinsoku shori nebo mojikumi.

- 1 Z nabídky panelu Odstavec zvolte Typ Kinsoku Shori a pak zvolte jednu z následujících metod:

Nejdříve zasunout	Přesune znaky nahoru na předcházející řádek tak, aby řádky nekončily nebo nezačínaly některým ze zakázaných znaků.
Nejdříve vysunout	Přesune znaky dolů na další řádek tak, aby řádky nekončily nebo nezačínaly některým ze zakázaných znaků.
Pouze vysunout	Přesune znaky vždy dolů na další řádek tak, aby řádky nekončily nebo nezačínaly některým ze zakázaných znaků. Zasunutí se nezkouší.

Zaškrtnutí označuje, která metoda je vybraná.

Zapnutí a vypnutí bunri-kinshi

Když je Bunri-kinshi zapnuté, znaky určené v části Bunri-Kinshi dialogového okna Nastavení Kinsoku Shori se nerozdělí.

- 1 V panelu Odstavec zvolte Bunri-kinshi z nabídky panelu.

Poznámka: Tato volba je dostupná, pouze když je zapnuté kinsoku shori.

Nastavení volby burasagari

Burasagari umožňuje, aby jednobytové tečky, dvoubytové tečky, jednobytové čárky a dvoubytové čárky byly až za okrajem ohraničovacího rámečku odstavce.

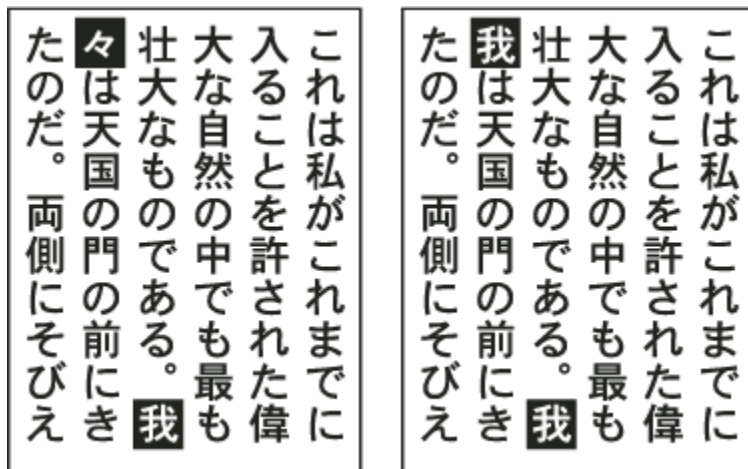
- 1 V panelu Odstavec zvolte Burasagari z nabídky panelu.
- 2 Vyberte volbu z podnabídky:

Žádné	Vypne předsazenou interpunkci.
Normální	Zapne předsazenou interpunkci bez vynuceného zarovnání nepravidelných řádků k okraji ohraničovacího rámečku.

Vynucené	Vynutí posunutí interpunkce mimo ohraničovací rámeček roztažením řádků, které končí uvnitř ohraničovacího rámečku a končí jedním z předsezavených znaků.
----------	--

Použití kurikaeshi moji shori

Pomocí volby Kurikaeshi Moji Shori v panelu Odstavec můžete určit, jak se budou zpracovávat opakované znaky v japonském textu. Standardně se druhý stejný znak nahradí značkou opakování, když v textu následují dva stejné znaky za sebou. Když je tato volba vybraná, zobrazí se oba znaky, pokud jsou oddělené zalomením řádku.



Text bez volby Kurikaeshi Moji Shori (vlevo) a text s volbou Kurikaeshi Moji Shori (vpravo)

- 1 Libovolným textovým nástrojem vyberte odstavec textu, ve kterém chcete použít zpracování opakovaných znaků. Pokud není vybraný žádný text, aplikuje se nastavení na nově zapisovaný text.
- 2 V panelu Odstavec vyberte Kurikaeshi Moji Shori z nabídky panelu.

Viz také

„Zobrazení voleb pro asijský text“ na stránce 325

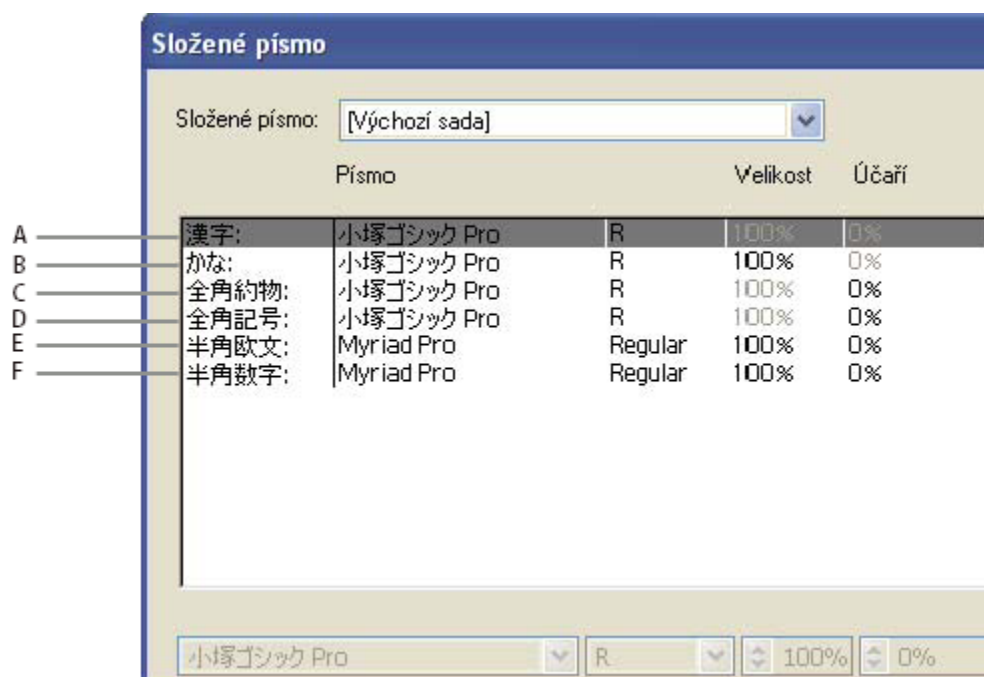
Vytváření složených písem

Vytvoření složeného písma

Můžete míchat znaky z japonských a latinkových písem a používat je jako jedno složené písmo. Složená písma se zobrazují na začátku seznamu písem.

> **Důležité:** Složená písma musí být založena na japonských písmech. Nemůžete například vytvářet písma, která obsahují čínská nebo korejská písma, ani nemůžete používat složená písma založená na čínských nebo korejských písmech, zkopírovaná z jiné aplikace.

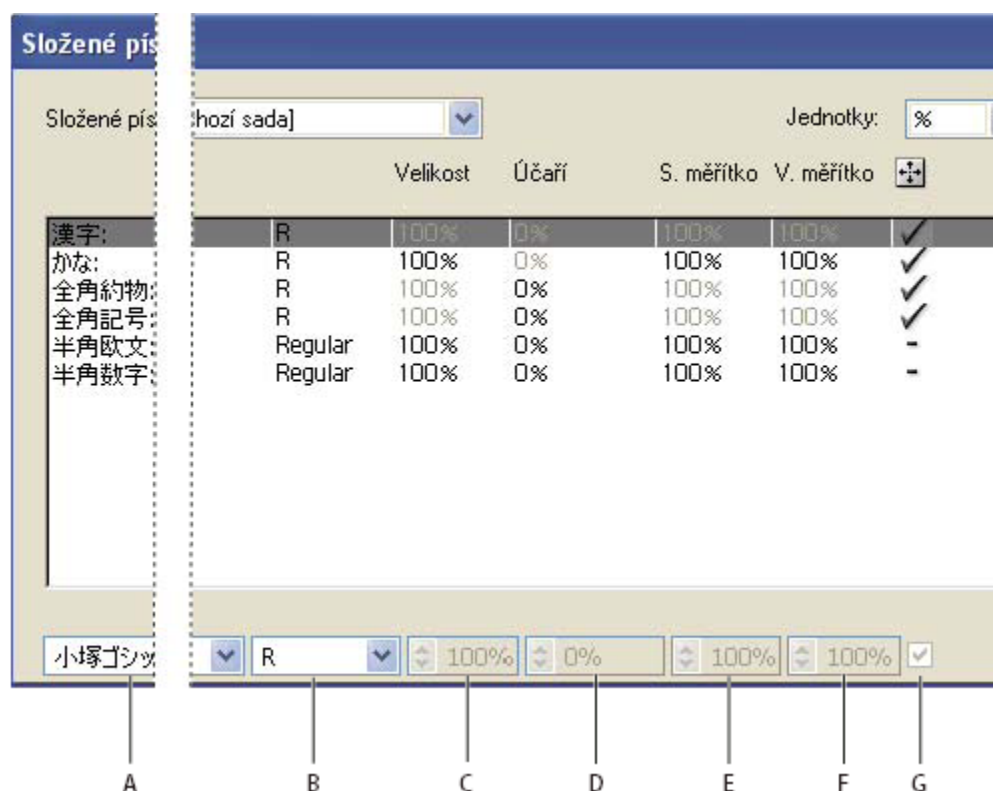
- 1 Zvolte Text > Složená písma. Pokud tento příkaz nevidíte, vyberte Zobrazit asijské volby v předvolbách Text.
- 2 Klepněte na Nové, zadejte název pro složené písmo a klepněte na OK.
- 3 Pokud jste již dříve uložili nějaká složená písma, můžete také zvolit složené písmo, od kterého odvodíte nové složené písmo.
- 4 Vyberte kategorii znaků.



Kategorie znaků

A. Kanji B. Kana C. Interpunkce D. Symboly E. Latinka F. Číslice

- 5 Vyberte volbu z rozbalovací nabídky Jednotky, určující jednotky použité pro atributy písma: % nebo Q.
- 6 Nastavte atributy písma pro vybranou kategorii znaků. Některé atributy nejsou pro určité kategorie dostupné.



Atributy písma

A. Rodina písma B. Řez písma C. Velikost D. Účari E. Svislé měřítko F. Vodorovné měřítko G. Změna měřítka od středu

7 Chcete-li zobrazit vzorek složeného písma, klepněte na Zobrazit ukázkou.

Ukázku písma můžete změnit následujícími způsoby:

- Klepněte na tlačítka na pravé straně ukázkou, chcete-li zobrazit nebo skrýt čáry zobrazující rámeček ICF 字, rámeček Em 字, účari Ba, výšku velkých písmen CH, maximální horní/dolní dotah Ap, maximální horní dotah d a výšku x X.
- Zvolte úroveň zvětšení z rozbalovací nabídky Zvětšení.

8 Klepněte na Uložit, abyste uložili nastavení pro složené písmo, a pak klepněte na OK.

Viz také

„Zobrazení voleb pro asijský text“ na stránce 325

Kategorie znaků ve složených písmech

Kanji Základní písmo složeného písma. Velikost a účari pro ostatní znaky se nastaví podle zde určené velikosti a účari.

Kana Písmo použité pro znaky hiragana a katakana.

Interpunkce Písmo použité pro interpunkci.

Symboly Písmo použité pro symboly.

Latinka Písmo použité pro latinkové znaky s poloviční šířkou.

Číslice Písmo použité pro číslice s poloviční šířkou. Obvykle to bývá latinkové písmo.

Atributy písma pro složená písma


Rodina a řez písma Písmo použité pro znaky.

Velikost Velikost znaků relativně vzhledem k velikosti znaků kanji. Velikost se může pro různá písma lišit, i když se použije stejná velikost písma.

Účaří Poloha účaří vzhledem k účaří pro znaky kanji.

Svislé a Vodorovné měřítko Stupeň změny velikosti znaků. Můžete změnit měřítko pro znaky kana, znaky katakana s poloviční šířkou, znaky Gaiji, latinkové znaky s poloviční šířkou a číslice.

Změna měřítka od středu Změna měřítka pro znaky kana. Když je tato volba vybraná, mění se měřítko znaků od středu. Když tato volba není vybraná, mění se měřítko znaků od latinkového účaří.

 *Chcete-li určit stejné měřítko transformace pro všechny znaky, určete hodnotu pro Velikost a nastavte pevnou hodnotu pro měřítko na 100 %. Chcete-li mít různé měřítko transformace znaků vodorovně a svisle, nechte Velikost na 100 % a nastavte Měřítka.*

Prizpůsobení znaků ve složeném písmu

- 1 Zvolte Text > Složená písma. Pokud tento příkaz nevidíte, vyberte Zobrazit asijské volby v předvolbách Text.
- 2 Klepněte na Vlastní v dialogovém okně Složené písmo.
- 3 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Pokud jste již dříve uložili nějaké vlastní znakové sady, vyberte sadu, kterou chcete upravit.
 - Chcete-li vytvořit novou vlastní sadu, klepněte na Nová, zadejte název znakové sady a klepněte na OK. Pokud existují nějaké vlastní sady, můžete také zvolit sadu, od které novou sadu odvodíte.
- 4 Proveďte libovolný z následujících úkonů:
 - Chcete-li přidat znak přímo, zvolte Přímý zápis z rozbalovací nabídky Znak, zadejte znaky do textového pole a klepněte na Přidat.
 - Chcete-li přidat znak s použitím kódu, zvolte typ kódování z rozbalovací nabídky Znak, zadejte kód a klepněte na Přidat.
Poznámka: Do vlastní sady nemůžete přidávat 32bitové znaky.
 - Chcete-li znak odstranit, vyberte ho v poli seznamu a klepněte na Odstranit.
- 5 Až dokončíte úpravy znakové sady, klepněte na Uložit, a pak klepněte na OK.
Poznámka: Když je v jednom složeném písmu více vlastních znakových sad, spodní sada má přednost před všemi výše uvedenými sadami.

Odstranění složeného písma

- 1 Zvolte Text > Složená písma. Pokud tento příkaz nevidíte, vyberte Zobrazit asijské volby v předvolbách Text.
- 2 Vyberte složené písmo v dialogovém okně Složené písmo.
- 3 Klepněte na Odstranit písmo, a pak klepněte na Ano.

Export složeného písma

Složená písma exportovaná z Illustratoru lze importovat do japonské verze Adobe InDesignu 2 nebo novějšího.

- 1 Zvolte Text > Složená písma. Pokud tento příkaz nevidíte, vyberte Zobrazit asijské volby v předvolbách Text.
- 2 Klepněte na Export v dialogovém okně Složené písmo.

- 3 Vyberte umístění souboru, zadejte název souboru a klepněte na Uložit.

Aktualizace textu z Illustratoru 10

Aktualizace textu vytvořeného v Illustratoru 10

Textové objekty vytvořené v Illustratoru 10 a starších nelze upravovat, dokud je neaktualizuje pro použití v novějších verzích. Po aktualizaci budete mít přístup ke všem textovým funkcím Illustratoru CS3, jako jsou odstavcové a znakové styly, optické vyrovnání párů a plná podpora písemn OpenType®.

Pokud nepotřebujete text upravovat, nemusíte ho aktualizovat. Text, který nebyl aktualizován, se nazývá *starý text*. Starý text můžete zobrazit, přesunout a tisknout, ale nemůžete ho upravit. Když je starý text vybrán, objeví se X přes jeho ohraničovací rámeček.

Když starý text aktualizujete, můžete zaznamenat menší změny jeho zalomení. Text můžete snadno znovu nastavit sami, nebo můžete pro srovnání použít kopii původního textu. Illustrator standardně připojí k názvu souboru slovo „[převedený]“, ať text aktualizujete nebo ne, a fakticky vytvoří kopii dokumentu, aby zachoval neporušený původní soubor. Pak se můžete později rozhodnout, že chcete originál aktualizovat, nebo se vrátit k původní verzi, pokud jste ho už aktualizovali.

Poznámka: Pokud nechcete, aby Illustrator přidával text k názvu souboru, zvolte Úpravy > Předvolby > Všeobecné (Windows) nebo Illustrator > Předvolby > Všeobecné (Mac OS) a odznačte Připojit [převedený] při otevírání starých souborů.

Aktualizace veškerého starého textu v dokumentu

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Při otevírání dokumentu klepněte na Aktualizovat, když vás Illustrator vyzve.
 - Po otevření dokumentu zvolte Text > Starý text > Aktualizovat všechny starý text.

Aktualizace vybraného starého textu

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li aktualizovat text bez vytvoření jeho kopie, vyberte textový objekt a zvolte Text > Starý text > Aktualizovat vybraný starý text. Nebo vyberte textový nástroj a klepněte do textu, který chcete aktualizovat, nebo nástrojem pro výběr poklepejte na text, který chcete aktualizovat. Pak klepněte na Aktualizovat.
 - Chcete-li zachovat starý text ve vrstvě pod aktualizovaným textem, vyberte textový nástroj a klepněte v textu, který chcete aktualizovat. Nebo nástrojem pro výběr poklepejte na text, který chcete aktualizovat. Pak klepněte na Kopírovat textovou vrstvu. To vám umožní porovnat zalomení starého textu a aktualizovaného textu.

Pokud při aktualizování starého textu vytvoříte jeho kopii, můžete použít následující příkazy:

- Text > Starý text > Zobrazit kopie nebo Skrýt kopie, abyste zobrazili nebo skryli zkopírované textové objekty.
- Text > Starý text > Vybrat kopie, abyste vybrali zkopírované textové objekty.
- Text > Starý text > Odstranit kopie, abyste zkopírované textové objekty odstranili.

Kapitola 11: Vytváření speciálních efektů

V Adobe Illustratoru můžete změnit vzhled libovolného objektu, skupiny nebo vrstvy použitím efektů, filtrů a panelů Vzhled a Grafické styly. Kromě toho můžete rozdělit objekt na jeho základní součásti, abyste mohli upravovat jednotlivé prvky objektu na sobě nezávisle.

Atributy vzhledu

O attributech vzhledu

Atributy vzhledu jsou vlastnosti, které ovlivňují vzhled objektu bez změny jeho základní struktury. Atributy vzhledu zahrnují výplně, tahy, průhlednost a efekty. Pokud aplikujete na objekt atribut vzhledu a později tento atribut upravíte nebo odstraníte, nezmění se základní objekt ani žádné jiné atributy aplikované na objekt.

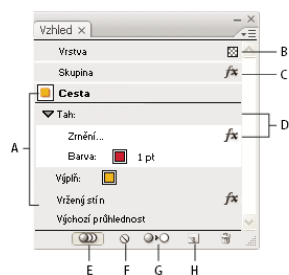
Atributy vzhledu můžete nastavit na kterékoliv úrovni v hierarchii vrstev. Pokud například aplikujete efekt vrženého stínu na vrstvu, všechny objekty v této vrstvě budou mít vržený stín. Pokud ale přesunete objekt mimo vrstvu, tento objekt již nebude mít vržený stín, protože efekt patří k vrstvě a ne k jednotlivým objektům ve vrstvě.

Panel Vzhled je základním místem pro práci s atributy vzhledu. Protože atributy vzhledu můžete aplikovat na vrstvy, skupiny a objekty – a často také na výplně a tahy – může být hierarchie atributů v kresbě velmi složitá. Pokud například aplikujete jeden efekt na celou vrstvu a další efekt na objekt ve vrstvě, může být těžké určit, který efekt způsobuje změnu kresby. Panel Vzhled ukazuje výplně, tahy, grafické styly a efekty, které jsou aplikované na objekt, skupinu nebo vrstvu.

Panel Vzhled – přehled

Panel Vzhled (Okna > Vzhled) se používá k zobrazení a nastavení atributů vzhledu pro objekty, skupiny nebo vrstvy. Výplně a tahy jsou uvedeny v pořadí překrývání; směr odshora dolů v panelu odpovídá směru dopředu dozadu v kresbě. Efekty jsou uvedeny odshora dolů v pořadí, ve kterém se aplikují na grafiku.

Video o používání panelu Vzhled a efektů najdete na www.adobe.com/go/vid0051_cz.



Panel Vzhled se seznamem atributů seskupěného objektu

A. Objekt s tahem, výplní a efektem vrženého stínu B. Vrstva s průhledností C. Skupina s efektem D. Tah s efektem roztřesení E. Tlačítko Nová kresba (zachovává/má základní) vzhled F. Tlačítko Vyčistit vzhled G. Tlačítko Redukovat na základní vzhled H. Tlačítko Duplikovat vybranou položku

Zobrazení nebo skrytí dalších atributů v panelu Vzhled

Když položka v panelu Vzhled obsahuje další atributy, objeví se vlevo od názvu této položky trojúhelník.

- 1 Klepněte na trojúhelník vedle názvu položky.

Odkrytí dalších položek v panelu Vzhled

Když vyberete položky, které obsahují další položky, například vrstvu nebo skupinu, v panelu Vzhled se zobrazí položka Obsah.

- 1 Poklepejte na položku Obsah.

Zobrazení atributů znaků v panelu Vzhled pro textový objekt

Když vyberete textový objekt, v panelu se zobrazí položka Znaky.

- 1 Poklepejte na položku Znaky.

Zobrazení nebo skrytí miniatur v panelu Vzhled

- 1 Z nabídky panelu Vzhled zvolte Zobrazit miniatury nebo Skrýt miniatury.

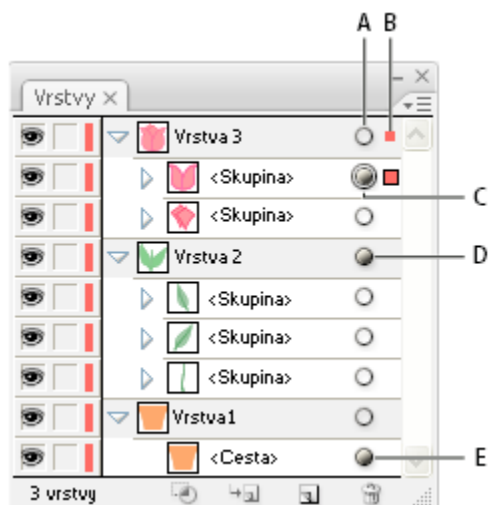
Určení, jak se aplikují atributy vzhledu na nové objekty

Můžete určit, zda chcete, aby nové objekty zdědily atributy vzhledu, nebo aby měly pouze základní atributy.

- Chcete-li na nové objekty aplikovat pouze jednu výplň a tah, klepněte na tlačítko Nová kresba zachovává vzhled (☺) v panelu Vzhled, abyste ho změnili na tlačítko Nová kresba má základní vzhled (☹), nebo z nabídky panelu zvolte Nová kresba má základní vzhled.
- Chcete-li aplikovat všechny současné atributy vzhledu na nové objekty, klepněte na tlačítko Nová kresba má základní vzhled (☹) v panelu Vzhled, abyste ho změnili na tlačítko Nová kresba zachovává vzhled (☺), nebo v nabídce panelu odznačte položku Nová kresba má základní vzhled.

Nastavení položek jako cíle pro atributy vzhledu

Před tím, než budete moci nastavit atribut vzhledu nebo aplikovat styl nebo efekt na vrstvu, skupinu nebo objekt, musíte nastavit *cílovou položku* v panelu Vrstvy. Výběr objektu nebo skupiny pomocí jakékoli metody výběru také nastaví objekt nebo skupinu jako cíl v panelu Vrstvy, ale vrstvy lze nastavit jako cíl pouze pomocí tohoto panelu.



Stínované cílové ikony v panelu Vrstvy označují, které položky obsahují atributy vzhledu.

A. Nastavení cíle a sloupec vzhledu B. Sloupec výběru C. Skupina s atributy vzhledu D. Vrstva s atributy vzhledu E. Objekt s atributy vzhledu


Cílová ikona označuje, zda má položka v hierarchii vrstev nějaké atributy vzhledu a zda je vybraná jako cíl operace:

- označuje, že položka není cílová a nemá jiné atributy vzhledu než jednu výplň a jeden tah.
- označuje, že položka není cílová, ale má atributy vzhledu.
- označuje, že položka je cílová, ale nemá jiné atributy vzhledu než jednu výplň a jeden tah.
- označuje, že položka je cílová a má atributy vzhledu.

Chcete-li nastavit položku v panelu Vrstvy jako cíl, klepněte na cílovou ikonu položky. Dvojitý kroužek nebo označuje, že položka je cílová. Klepnutím se stisknutou klávesou Shift nastavíte jako cíl operace další položky.

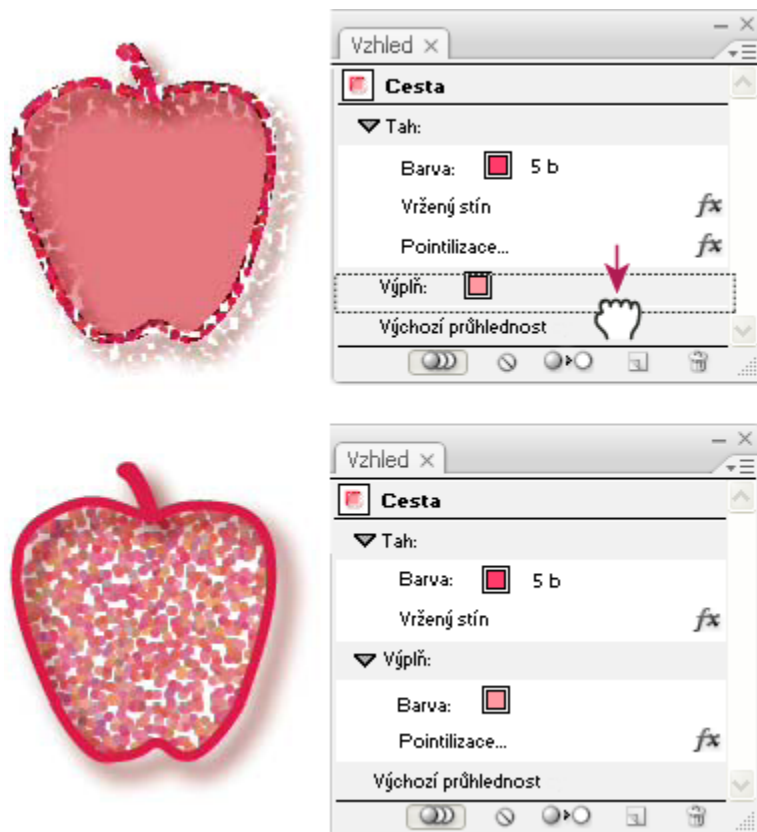
Poznámka: Když vyberete objekt nebo skupinu jakoukoliv metodou, položka se také nastaví jako cílová v panelu Vrstvy. Naproti tomu vrstvu lze nastavit jako cíl pouze klepnutím na její cílovou ikonu v panelu Vrstvy.

Duplikování atributu vzhledu

- 1 Vyberte atribut v panelu Vzhled a proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Klepněte na tlačítko Duplikovat vybranou položku  v panelu nebo zvolte Duplikovat položku z nabídky panelu.
 - Přetáhněte atribut vzhledu na tlačítko Duplikovat vybranou položku v panelu.





Změna pořadí atributů vzhledu

- 1 Přetáhněte atribut vzhledu nahoru nebo dolů v panelu Vzhled. (Pokud je potřeba, klepněte na trojúhelník vedle položky, aby se zobrazil její obsah.) Když se obrys atributu vzhledu, který přetahujete, objeví v požadované poloze, uvolněte tlačítko myši.



Efekt pointilizace aplikovaný na tah (nahore) a stejný efekt přesunutý na výplň (dole)

Odstranění atributů vzhledu

- 1 Vyberte objekt nebo skupinu (nebo v panelu Vrstvy nastavte vrstvu jako cíl operace).
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li odstranit určitý atribut, vyberte ho v panelu Vzhled a klepněte na ikonu Odstranit . Nebo vyberte Odstranit položku z nabídky panelu nebo atribut přetáhněte na ikonu Odstranit.
 - Chcete-li odstranit všechny atributy vzhledu kromě jedné výplně a jednoho tahu, klepněte na tlačítko Redukovat na základní vzhled  v panelu Vzhled nebo zvolte Redukovat na základní vzhled z nabídky panelu. Nebo přetáhněte cílovou ikonu položky v panelu Vrstvy na ikonu Odstranit  v panelu Vrstvy.
 - Chcete-li odstranit všechny atributy vzhledu, včetně všech výplní a tahů, klepněte na tlačítko Vyčistit vzhled  v panelu Vzhled nebo zvolte Vyčistit vzhled z nabídky panelu.

Kopírování atributů vzhledu mezi objekty

Atributy vzhledu můžete kopírovat nebo přemístit přetažením nebo pomocí nástroje kapátko.

Viz také

„Nastavení položek jako cíle pro atributy vzhledu“ na stránce 342


„Panel Vrstvy – přehled“ na stránce 203

Kopírování atributů vzhledu přetažením

- 1 Vyberte objekt nebo skupinu (nebo v panelu Vrstvy nastavte jako cíl vrstvu), jejíž vzhled chcete kopírovat.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Přetáhněte miniaturu nahoře v panelu Vzhled na objekt v okně dokumentu. Pokud se miniatura nezobrazuje, zvolte Zobrazovat miniaturu z nabídky panelu.
 - Se stisknutou klávesou Alt přetáhněte cílovou ikonu v panelu Vrstvy na položku, na kterou chcete atributy vzhledu zkopírovat.
 - Chcete-li atributy vzhledu místo kopírování přesunout, přetáhněte cílovou ikonu v panelu Vrstvy z libovolné položky, která má požadované atributy, na položku, na kterou je chcete aplikovat.

Kopírování atributů vzhledu nástrojem kapátko

Nástroj kapátko můžete použít ke kopírování atributů vzhledu z jednoho objektu na jiný, včetně kopírování atributů znaků, odstavce, výplně a tahu mezi textovými objekty. Standardně ovlivňuje nástroj kapátko všechny atributy výběru. Chcete-li nastavit atributy, které tento nástroj ovlivní, použijte dialogové okno kapátka.

- 1 Vyberte objekt, textový objekt nebo znaky s atributy, které chcete změnit.
- 2 Vyberte nástroj kapátko .
- 3 Přesuňte nástroj kapátko na objekt, jehož atributy chcete navzorkovat. (Když ho umístíte správně nad text, u ukazatele se zobrazí malé T.)
- 4 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Klepněte nástrojem kapátko, abyste navzorkovali všechny atributy vzhledu a aplikovali je na vybraný objekt.
 - Klepněte se stisknutou klávesou Shift, chcete-li vzorkovat pouze barvu z části přechodu, vzorku, mřížkového objektu nebo umístěného obrazu a aplikovat tuto barvu na vybranou výplň nebo tah.

- Podržte klávesu Shift a pak Alt a klepněte, abyste přidali atributy vzhledu objektu k atributům vzhledu vybraného objektu. Nebo nejdříve klepněte, a pak podržte klávesu Shift a pak klávesu Alt.
Poznámka: Můžete také klepnout na nevybraný objekt, abyste navzorkovali jeho atributy, a se stisknutou klávesou Alt klepnout na nevybraný objekt, na který chcete atributy aplikovat.

Kopírování atributů z plochy nástrojem kapátko

- 1 Vyberte objekt, jehož atributy chcete změnit.
- 2 Vyberte nástroj kapátko.
- 3 Klepněte kdekoliv v dokumentu a podržte stisknuté tlačítko myši.
- 4 Bez uvolnění tlačítka myši přesuňte ukazatel na objekt na ploše, ze kterého chcete zkopírovat atributy vybarvení. Přímo nad objektem uvolněte tlačítko myši.
> **Důležité:** Nástroj kapátko vzorkuje z obrazovky pouze RGB barvu, když vzorkuje odjinud než z platného dokumentu. Nástroj kapátko označuje, že vzorkuje z obrazovky barvu RGB, zobrazením černého čtverečku vpravo od nástroje.

Určení, které atributy lze kopírovat nástrojem kapátko

- 1 Poklepejte na nástroj kapátko.
- 2 Vyberte atributy, které chcete nástrojem kapátko kopírovat. Můžete vzorkovat atributy vzhledu včetně průhlednosti, různých vlastností výplně a tahu, a také vlastnosti znaků a odstavců.
- 3 Zvolte velikost oblasti vzorku z nabídky Velikost rastrového vzorku.
- 4 Klepněte na OK.

Používání efektů a filtrů

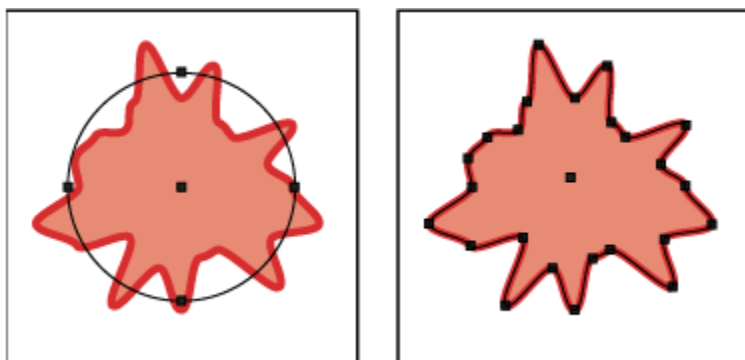
O efektech a filtrech

Mnoho příkazů pro změnu vzhledu objektů je k dispozici jak v nabídce Filtr tak i v nabídce Efekt. Například všechny příkazy v podnabídce Filtr > Umělecký jsou obsaženy také v podnabídce Efekt > Umělecký. Filtry a efekty ale mají různé důsledky, takže je důležité porozumět rozdílu v jejich použití.

Efekty jsou živé, což znamená, že můžete aplikovat příkaz efektu na objekt a pak pokračovat v úpravách voleb efektu nebo kdykoliv efekt odstranit pomocí panelu Vzhled. Jakmile aplikujete efekt na objekt, efekt se objeví v panelu Vzhled, a můžete tam efekt upravit, přemístit, duplikovat, odstranit nebo uložit jako součást grafického stylu.

Filtry mění základní objekt a změny nelze po aplikování filtru upravit ani odstranit. Ale výhodou změny tvaru objektu příkazem filtru je, že máte přímý přístup k novým nebo upraveným kotevním bodům vytvořeným filtrem. (Když použijete efekt, musíte objekt rozdělit, abyste získali přístup k novým bodům.)

Video o používání panelu Vzhled a efektů najdete na www.adobe.com/go/vid0051_cz.




Elipsa s efektem Roztřást (vlevo) zachovává původní kotevní body a segmenty cesty, zatímco filtr Roztřást (vpravo) vytvoří na upravené cestě nové kotevní body.

Viz také

„Stručný přehled efektů a filtrů“ na stránce 348

Aplikování efektu nebo filtru

- 1 Vyberte objekt nebo skupinu (nebo v panelu Vrstvy nastavte vrstvu jako cíl operace).
Pokud chcete aplikovat efekt na určitý atribut objektu, jako je jeho tah nebo výplň, vyberte objekt, a pak vyberte jeho atribut v panelu Vzhled.
- 2 Zvolte příkaz z nabídky Efekt nebo Filtr.
- 3 Pokud se objeví dialogové okno, nastavte volby, a pak klepněte na OK.

 Chcete-li aplikovat naposledy použitý filtr nebo efekt včetně použitého nastavení, zvolte **Filtr > Aplikovat [název filtru]** nebo **Efekt > Aplikovat [název efektu]**. Chcete-li aplikovat naposledy použitý filtr nebo efekt a nastavit jeho volby, zvolte **Filtr > [název filtru]** nebo **Efekt > [název efektu]**.

Viz také

„Nastavení položek jako cíle pro atributy vzhledu“ na stránce 342

Nedostupné příkazy efektů a filtrů

Příkazy efektů a filtrů jsou ztlumené, když nejsou dostupné pro cílovou položku. Příkaz může například pracovat s vektorovými objekty, ale ne s bitmapovými obrazy.

Následující pravidla vám pomohou určit, kdy budou efekty a filtry dostupné.

Všechny příkazy v horní části nabídky Efekt (3D, Převést na tvar, Deformovat a transformovat, Cesta, Cestář, Rastrovat, Stylizovat, SVG filtry a Pokřivení) lze aplikovat na vektorové objekty. Ty samé efekty nemají vliv na bitmapové objekty, pokud neaplikujete efekt na výplň nebo tah přidáný k objektu v panelu Vzhled; výjimkami jsou efekty v podnabídkách 3D, SVG filtry a Pokřivení a efekty Transformovat, Vržený stín, Prolnutí okrajů, Vnitřní záře a Vnější záře, které působí na bitmapové objekty. Všechny příkazy v dolní části nabídky Efekt (od podnabídky Umělecký) jsou rastrové efekty a lze je aplikovat buď na bitmapové nebo vektorové objekty. Když se tyto rastrové efekty aplikují na objekt, používají nastavení rastrových efektů dokumentu.


Všechny příkazy v horní části nabídky Filtr (Vytvořit, Deformovat a Stylizovat) lze aplikovat na vektorové objekty (s výjimkou Mozaiky objektů), ale pouze některé příkazy lze aplikovat také na bitmapové objekty. Všechny příkazy v dolní části nabídky Filtr jsou rastrové filtry a lze je aplikovat na bitmapové objekty, ale ne na vektorové objekty nebo 1bitové (černobílé) bitmapové objekty.

O rastrových efektech

Rastrové efekty jsou efekty, které generují obrazové body a ne vektorová data. Rastrové efekty zahrnují SVG filtry, všechny efekty v dolní části nabídky Efekt a příkazy Vržený stín, Vnitřní záře, Vnější záře a Prolnutí v podnabídce Efekt > Stylizovat.

Kdykoliv aplikujete rastrový efekt, Illustrator použije k určení rozlišení výsledného obrazu nastavení rastrových efektů dokumentu. Tato nastavení mají velký vliv na výslednou kresbu; proto je důležité zkontrolovat nastavení rastrových efektů dokumentu před tím, než začnete pracovat s filtry a efekty.

Volby rastrování pro dokument nastavíte, když zvolíte Efekt > Nastavení rastrových efektů dokumentu. (Viz „Volby rastrování“ na stránce 347.)

 Pokud efekt vypadá na obrazovce dobře, ale při tisku ztratí detaily nebo vypadá zubatě, musíte zvýšit rozlišení rastrových efektů dokumentu.

Volby rastrování

Pro všechny rastrové efekty v dokumentu nebo pro rastrování vektorových objektů můžete nastavit následující volby.

Barevný model Určuje barevný model, který se použije během rastrování. Můžete vytvořit barevný obraz RGB nebo CMYK (podle barevného režimu dokumentu), obraz ve stupních šedi nebo jednobitový obraz (který může být buď černobílý nebo černý a průhledný, podle vybrané volby pozadí).

Rozlišení Určuje počet obrazových bodů na palec (ppi) v rastrovaném obraze. Když rastrujete vektorový objekt, vyberte Použití rozlišení rastrových efektů dokumentu, abyste použili globální nastavení rozlišení.

Pozadí Určuje, jak se průhledné plochy vektorové grafiky převedou na obrazové body. Vyberte Bílé, chcete-li vyplnit průhledné oblasti bílými obrazovými body, nebo vyberte Průhledné, chcete-li průhledné pozadí. Pokud vyberete Průhledné, vytvoří se alfa kanál (kromě jednobitových obrazů). Alfa kanál se zachová při exportu kresby do Photoshopu. (Tato volba vyhlazuje lépe, než volba Vytvořit ořezovou masku.)

Vyhazení Aplikuje vyhlazení, aby se redukoval zubatý vzhled okrajů v rastrovaném obraze. Když nastavujete volby rastrování pro dokument, odznačte tuto volbu, chcete-li zachovat ostrost jemných čar a malého textu.

Když rastrujete vektorový objekt, vyberte Žádné, nechcete-li aplikovat žádné vyhlazení a zachovat při rastrování ostré okraje čárových grafik (pérovek). Vyberte Optimalizované pro kresby, chcete-li aplikovat vyhlazení, které nejlépe vyhovuje kresbě bez textu. Vyberte Optimalizované pro text, chcete-li aplikovat vyhlazení, které nejlépe vyhovuje pro text.

Vytvořit ořezovou masku Vytvoří masku, která změní pozadí rastrovaného obrazu na průhledné. Ořezovou masku nemusíte vytvářet, pokud jste vybrali Průhledné ve volbě Pozadí.

Přidat okolo objektu Přidá určený počet obrazových bodů kolem rastrovaného obrazu.

Viz také

„O rastrových efektech“ na stránce 347

„Rastrování vektorového objektu“ na stránce 358

Aplikování filtrů a efektů na bitmapové obrazy

Filtry a efekty umožňují aplikovat speciální vzhled na bitmapové obrazy i na vektorové objekty. Můžete například aplikovat impresionistický nebo mozaikový vzhled, aplikovat efekty osvětlení, deformovat obrazy a vytvořit mnoho dalších zajímavých vizuálních efektů.

Když aplikujete filtry nebo efekty specificky na bitmapové objekty, pamatujte si následující informace:

- Filtry a efekty nepracují na připojených bitmapových objektech. Pokud aplikujete filtr nebo efekt na připojenou bitmapu, aplikuje se na vloženou kopii bitmapy, ne na původní obraz. Chcete-li aplikovat efekt na originál, můžete bitmapu vložit do dokumentu.

- Adobe Illustrator podporuje zásuvné filtry a efekty z produktů Adobe jako je Adobe Photoshop a od jiných vývojářů softwaru. Po instalaci se většina zásuvných filtrů a efektů objeví v nabídkách Filtr a Efekt a funguje stejně jako vestavěné filtry a efekty.
- Některé filtry a efekty mohou vyžadovat hodně paměti, zejména když se aplikují na bitmapový obraz s vysokým rozlišením.

Viz také

„O připojených a vložených kresbách“ na stránce 246

„O zásuvných modulech“ na stránce 44

Zrychlení aplikace filtrů a efektů

Některé filtry a efekty jsou velmi náročné na paměť. Následující techniky mohou zvýšit rychlost při aplikování těchto filtrů a efektů:

- Vyberte volbu Náhled v dialogovém okně filtru nebo efektu, abyste ušetřili čas a předešli nezamýšleným výsledkům.
- Změňte nastavení. Některé příkazy, například Sklo, jsou extrémně náročné na paměť. Pro urychlení jejich aplikace zkuste jiná nastavení.
- Zajistěte, aby měl Illustrator dostatek místa v paměti RAM a na odkládacím disku (to je dočasný diskový prostor, který se používá pro práci s bitmapovými obrazy).
- Pokud budete tisknout na tiskárně ve stupních šedi, převedte před aplikováním filtrů kopii bitmapového obrazu do stupňů šedi. Uvědomte si ale, že v některých případech nemusí mít aplikování filtru na barevný bitmapový obraz a jeho následné převedení do stupňů šedi stejný výsledek jako aplikování stejného filtru přímo na verzi obrazu ve stupních šedi.

Změna nebo odstranění efektu

- 1 Vyberte objekt nebo skupinu (nebo v panelu Vrstvy nastavte jako cíl vrstvu), která používá efekt.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li efekt pozměnit, poklepejte na efekt v seznamu v panelu Vzhled. V dialogovém okně efektu proveďte požadované změny, a pak klepněte na OK.
 - Chcete-li efekt odstranit, vyberte efekt v seznamu v panelu Vzhled a klepněte na tlačítko Odstranit.

Přehled efektů a filtrů

Stručný přehled efektů a filtrů

Efekt/filtr	Akce
Efekt > 3D	Převedení otevřených nebo uzavřených cest nebo bitmapových objektů na trojrozměrné (3D) objekty, které můžete natáčet, osvětlovat a stínovat. Viz také: „Vytváření 3D objektů“ na stránce 237
Efekt > Umělecký Filtr > Umělecký	Simulace malířského vzhledu na tradičních médiích. Viz také: „Umělecké filtry a efekty“ na stránce 350
Efekt > Rozostření Filtr > Rozostření	Retušování obrazů a vyhlazování přechodů zprůměrováním obrazových bodů, které jsou poblíž ostrých okrajů čar a barevných ploch v obraze. Viz také: „Filtry a efekty Rozostření“ na stránce 351

Efekt/filtr	Akce
Efekt > Tahy štětce Filtr > Tahy štětce	Vytvoření vzhledu malby nebo jiného výtvarného díla pomocí tahů různými štětci a inkousty. Viz také: „Filtry a efekty Tahy štětce“ na stránce 351
Efekt > Převést na tvar	Změna tvaru vektorového nebo bitmapového objektu. Viz také: „Změna tvaru objektů pomocí efektů“ na stránce 236
Filtr > Vytvořit	Transformování barev v bitmapových objektech na mozaikové dlaždice (Mozaika objektů). Definování, kde by měla být kresba oříznuta uvnitř kreslicí plochy (Ořezové značky). Viz také: „Vytvoření mozaiky“ na stránce 357, „Určení ořezových značek pro oříznutí nebo zarovnání“ na stránce 34
Filtr > Deformace Efekt > Deformovat a transformovat	Změna tvaru vektorových objektů nebo aplikování efektů na výplň nebo tah přidány k bitmapovému objektu pomocí panelu Vzhled. Dostupné: pouze v režimu RGB Viz také: „Změna tvaru objektů pomocí efektů“ na stránce 236
Efekt > Deformace Filtr > Deformace	Geometrická deformace a změna tvaru obrazu. Viz také: „Filtry a efekty Deformace“ na stránce 352
Efekt > Cesta	Posunutí cesty objektu vzhledem k jejímu původnímu umístění, převod textu na sadu složených cest, které můžete upravovat a manipulovat s nimi, jako s jakýmkoliv jiným grafickým objektem, a změna tahu vybraného objektu na vyplněný objekt, který má stejnou šířku jako původní tah. Tyto příkazy můžete také aplikovat na výplň nebo tah, přidány k bitmapovému objektu pomocí panelu Vzhled. Viz také: „Posunutí duplikovaných objektů“ na stránce 211, „Převod textu na obrisy“ na stránce 303, „Převádění tahů na složené cesty“ na stránce 147
Efekt > Cestář	Kombinování skupin, vrstev nebo podvrstev do jednoho upravitelného objektu. Viz také: „Aplikování efektů Cestáře“ na stránce 223
Efekt > Seskupení Filtr > Seskupení	Převod výběru shlukováním obrazových bodů s podobnými barevnými hodnotami. Viz také: „Filtry a efekty Seskupení“ na stránce 352
Efekt > Rastrování	Převod vektorového objektu na bitmapový. Viz také: „Rastrování vektorového objektu“ na stránce 358
Efekt > Zostření Filtr > Zostření	Zaostření rozostřených obrazů zvýšením kontrastu sousedních obrazových bodů. Viz také: „Filtry a efekty Zostření“ na stránce 352
Efekt > Skica Filtr > Skica	Přidání textury do obrazů, často pro trojrozměrný efekt. Tyto filtry jsou také užitečné k vytvoření ručně malovaného vzhledu. Viz také: „Filtry a efekty Skica“ na stránce 353

Efekt/filtr	Akce
Efekt > Stylizace Filtr > Stylizace	Přidání šipek, vržených stínů, zaoblených rohů, prolnutých okrajů, záře a vzhledu načmáraných klikyháků k objektům. Viz také: „Vytvoření vrženého stínu“ na stránce 354, „Aplikování vnitřní a vnější záře“ na stránce 355, „Přidání šipek k čárám“ na stránce 147, „Prolnutí okrajů objektu“ na stránce 356, „Vytvoření skicy s použitím efektu Klikyháky“ na stránce 356, „Zaoblení rohů objektů“ na stránce 237
Efekt > Stylizace Filtr > Stylizace	Příkaz Zářící obrysy vytváří efekt malovaného nebo impresionistického vzhledu výběru přesunutím obrazových bodů a tím, že najde kontrastní místa v obraze a zvýší jejich kontrast. Viz také: „Filtr a efekt Stylizace“ na stránce 353
Efekt > Filtry SVG	Přidání grafických vlastností založených na XML, jako jsou vržené stíny, do kresby. Viz také: „Aplikování efektů SVG“ na stránce 368
Efekt > Textura Filtr > Textura	Dodání vzhledu hloubky nebo přírodního materiálu do obrazu. Viz také: „Filtry a efekty Textura“ na stránce 353
Efekt > Video Filtr > Video	Optimalizace obrazů zachycených z videa nebo kresby určené pro televizi. Viz také: „Filtry a efekty Video“ na stránce 354
Efekt > Pokřivit	Pokřivení nebo deformování objektů, včetně cest, textu, mřížek, prolnutí a rastrových obrazů. Viz také: „Změna tvaru objektů pomocí efektů“ na stránce 236

Umělecké filtry a efekty

Umělecké efekty jsou rastrové a používají nastavení rastrových efektů dokumentu, když je aplikujete na vektorový objekt.

Barevné pastelky Překreslí obraz barevnými pastelkami na podklad plné barvy. Důležité hrany se zachovávají a vypadají jako hrubě vyšrafované; skrz hladší oblasti prosvítá plná barva pozadí.

Vystřížení Vykreslí obraz, jako by byl vytvořen z hrubě vystřížených kusů barevného papíru. Vysoce kontrastní obrazy se změní na siluety; barevné obrazy budou jakoby vytvořené z několika vrstev barevného papíru.

Suchý štětec Vymaluje hrany v obraze technikou suchého štětce (něco mezi olejomalbou a akvarelem). Filtr zjednoduší obraz zmenšením jeho rozsahu barev.

Zrnitý film Aplikuje rovnoměrný vzorek na stíny a střední tóny obrazu. Světlejší oblasti obrazu získají hladší, sytější vzorek. Tento filtr se hodí k odstranění pruhů v přechodech a k vizuálnímu sjednocení prvků, pocházejících z různých zdrojů.

Freska Přemaluje obraz hrubým stylem s použitím krátkých, oblých a prudce aplikovaných tahů.

Neónová záře Přidává k objektům v obraze různé typy záře. Tento filtr se hodí pro vybarvování obrazu se současným změkčením jeho vzhledu. Chcete-li vybrat barvu záře, klepněte na pole barvy a vyberte barvu v dialogu pro výběr barvy.

Šmouhy barvy Umožňuje zvolit různé velikosti štětce (od 1 do 50) a typ efektu malby. Typy štětců zahrnují jednoduchý, světlý hrubý, tmavý hrubý, široký ostrý, široký neostrý a jiskřivý.

Malířská špachtle Redukuje detaily v obraze a dává mu vzhled tence pomalovaného plátna, na kterém je patrná textura podkladu.

Plastikový obal Překryje obraz, jako by byl v lesklé průhledné fólii, a zvýrazní detaily povrchu.

Plakátové obrysy Sníží počet barev v obraze podle nastavené hodnoty Posterizace, pak najde hrany v obraze a obtáhne je černými linkami. Velké plochy obrazu mají jednoduché stínování, zatímco jemné tmavé detaily jsou rozloženy v celém obraze.

Hrubé pastely Změní vzhled obrazu tak, jako by byl nakreslen barevnými pastelovými křídami na podklad s texturou. V plochách jasných barev je pastel sytý a textura málo zřetelná; tmavší plochy vypadají, jako by byl pastel seškrábaný, takže textura je zřetelnější.

Rozmazání Změkčí obraz s použitím krátkých diagonálních tahů, kterými rozmazá tmavší plochy obrazů. Světlejší plochy se zesvětlí a ztratí detaily.

Houba Vytváří obrazy s výrazně texturovanými plochami kontrastních barev, jako by byly namalované houbou.

Podmalba Namaluje obraz na texturované pozadí, a pak přes něj přemaluje výsledný obraz.

Akvarel Namaluje obraz ve stylu akvarelu, přičemž zjednoduší detaily a použije střední štětec namočený do vody a barvy. Kde se na hranách vyskytnou výrazné změny tónů, tam filtr zvýší sytost barvy.

Viz také

„Stručný přehled efektů a filtrů“ na stránce 348

„Používání ovladačů textury a povrchu skla“ na stránce 354

Filtry a efekty Rozostření

Příkazy v podnabídce Rozostření a v nabídce Efekt jsou rastrové a používají nastavení rastrových efektů dokumentu, když efekt aplikujete na vektorový objekt.

Gaussovské rozostření Rychle rozostří výběr s nastavitelnou mírou rozostření. Tento filtr odstraní vysokofrekvenční detaily a může vytvářet zamlžený efekt.

Kruhové rozostření Napodobuje měkké rozostření vytvořené transfokováním nebo otočením fotoaparátu. Zvolte Otočit, chcete-li rozostřit po soustředných kruhových čarách, a pak zadejte úhel otočení; zvolte Přiblížit, chcete-li rozostřit po paprskovitých čarách, jako kdybyste zoomem přibližovali nebo oddalovali obraz v objektivu, a zadejte míru od 1 do 100. Kvalita rozostření se může pohybovat od Nízké, kdy je výsledek nejrychlejší ale zrnitý, přes Střední až po Vysokou, kdy jsou výsledky hladší. Volby Střední a Vysoká jsou většinou nerozlišitelné, s výjimkou velkých výběrů. Nastavte počátek rozostření tažením vzorku v poli Střed rozostření.

Viz také

„Stručný přehled efektů a filtrů“ na stránce 348

Filtry a efekty Tahy štětce

Efekty Tahy štětce jsou rastrové a používají nastavení rastrových efektů dokumentu, když efekt aplikujete na vektorový objekt.

Zvýraznění obrysů Zvýrazní hrany (obrysy) v obraze. Když je jas obrysů nastaven na vysokou hodnotu, zvýraznění se podobá bílé křídě; při nastavení na nízkou hodnotu se zvýraznění podobá černému inkoustu.

Úhlové tahy Přemaluje obraz s použitím šikmých tahů. Světlejší oblasti jsou malovány tahy v jednom směru, zatímco tmavší oblasti jsou malovány tahy v opačném směru.

Šrafování Zachová detaily a rysy původního obrazu a přidá do obrazu texturu a zdrsňuje okraje vybarvených ploch v obraze napodobeným šrafováním tužkou. Volba Míra určuje počet vrstev šrafování (od 1 do 3).

Tmavé tahy Namaluje tmavé oblasti obrazu černějšími krátkými hustými tahy a světlejší oblasti obrazu dlouhými bílými tahy.

Inkoustové obrysy Překreslí obraz ve stylu inkoustového pera jemnými úzkými čarami přes původní detaily.

Postřik Napodobuje efekt postřiku rozprašovačem. Zvýšením hodnot voleb se celkový efekt zjednoduší.

Nastříkané tahy Přemaluje obraz s použitím převládajících barev aplikovaných šikmými, stříkanými tahy.

Sumi-e Namaluje obraz v japonském stylu, jakoby vlhkým štětcem plným černé barvy na rýžový papír. Efekt má měkké rozostřené hrany se sytými černými.

Viz také

„Stručný přehled efektů a filtrů“ na stránce 348

Filtry a efekty Deformace

Příkazy v nabídce Deformace mohou být velmi náročné na paměť. Jsou rastrové a používají nastavení rastrových efektů dokumentu, když je aplikujete na vektorový objekt.

Rozptýlené světlo Reprodukuje obraz, jako by byl pozorován přes měkký difúzní filtr. Filtr do obrazu přidává průhledný bílý šum se září, která se směrem od středu výběru postupně vytrácí.

Sklo Obraz vypadá, jako by byl pozorován přes různé typy skla. Můžete zvolit přednastavený efekt skla nebo si vytvořit vlastní povrch skla v souboru Photoshopu. Můžete nastavit měřítko, deformaci a vyhlazení, a také volby texturování.

Zvlnění moře Přidá do kresby náhodně rozmístěné vlny, takže kresba pak vypadá, jako by byla pod vodou.

Viz také

„Používání ovladačů textury a povrchu skla“ na stránce 354

„Stručný přehled efektů a filtrů“ na stránce 348

Filtry a efekty Seskupení

Efekty Seskupení jsou rastrové a používají nastavení rastrových efektů dokumentu, když efekt aplikujete na vektorový objekt.

Barevný polotón Simuluje efekt použití zvětšeného polotónového rastru na každý z kanálů obrazu. Filtr rozdělí obraz v každém kanálu na pravoúhelníky a nahradí každý z těchto pravoúhelníků kruhem. Velikost kruhu je úměrná jasu obdélníku.

Chcete-li filtr nebo efekt použít, zadejte hodnotu maximálního poloměru polotónového bodu v obrazových bodech (od 4 do 127) a zadejte úhel rastru (úhel řádků bodů vzhledem k vodorovné rovině) pro jeden nebo více kanálů. Pro obrazy ve stupních šedi použijte pouze kanál 1, pro obrazy RGB použijte kanály 1, 2 a 3, které odpovídají červenému, zelenému a modrému kanálu a pro obrazy CMYK použijte všechny čtyři kanály, které odpovídají azurovému, purpurovému, žlutému a černému kanálu.

Krystalizace Seskupí barvy do mnohoúhelníkových tvarů.

Mezzotinta Převede obraz na náhodný vzorek černých a bílých oblastí nebo plně saturovaných barev v barevném obrazu. Při použití tohoto filtru vyberte vzorek bodů z rozbalovací nabídky Typ v dialogovém okně Mezzotinta.

Pointilizace Rozdělí barvy v obraze do náhodně umístěných bodů jako v pointilistické malbě a použije barvu pozadí jako barvu plátina mezi body.

Viz také

„Stručný přehled efektů a filtrů“ na stránce 348

Filtry a efekty Zostření

Příkaz Doostřit v podnabídce Zostření v nabídce Efekt zaostří rozmazané obrazy tím, že zvýší kontrast sousedních obrazových bodů. Tento efekt je rastrový a používá nastavení rastrových efektů dokumentu, když ho aplikujete na vektorovou grafiku.

Doostřit Najde v obraze oblasti, kde se vyskytují výrazné změny barev, a zostří je. Filtr Doostřit se používá k nastavení kontrastu detailů okrajů a vytvoření světlejší a tmavší čáry na každé straně okraje. Tím se okraj zvýrazní a vytvoří se iluze ostřejšího obrazu.

Viz také

„Stručný přehled efektů a filtrů“ na stránce 348

Filtry a efekty Skica

Mnohé filtry Skica používají k překreslení obrazu černou a bílou barvu. Tyto efekty jsou rastrové a používají nastavení rastrových efektů dokumentu, když je aplikujete na vektorovou grafiku.

Basreliéf Transformuje obraz tak, že se jeví jakoby mělce vyřezaný a osvětlený tak, aby se zvýraznila proměnlivost povrchu. Tmavé plochy obrazu se vybarví černě; světlé oblasti se vybarví bíle.

Křída a uhel Překreslí světlá a střední tóny obrazu plnou šedou barvou pozadí, nakreslenou hrubou křídou. Oblasti stínů se nahradí diagonálními tahy uhlím. Uhel se kreslí černě, křída bíle.

Uhlokresba Překreslí obraz tak, že vznikne posterizovaný, rozmazaný efekt. Výrazné hrany se tučně obtáhnou, zatímco střední tóny se šrafuji s použitím diagonálních tahů. Uhel má černou barvu; papír je bílý.

Chrómování Obraz vypadá jako odraz na leštěném chromovaném povrchu. Světla jsou vyšší body a stíny nižší body odrážejícího povrchu.

Conté pastel Napodobuje texturu sytého tmavého a čistě bílého pastelu Conté. Filtr Conté pastel používá černou pro tmavé plochy a bílou pro světlé plochy.

Rýsovací pero Použije jemné, rovné, tahy tuší k zachycení detailů v původním obraze. Filtr nahradí barvy v původním obraze s použitím černé pro tuš a bílé pro papír. Tento příkaz je zvláště působivý při použití na skenované obrazy.

Polotónový vzorek Napodobuje efekt polotónového rastru se zachováním spojitého tónového rozsahu.

Dopisní papír Vytvoří obraz, který je jakoby vytvořený z ručního papíru. Filtr obraz zjednoduší a kombinuje efekt příkazu Zrnění (z podnabídky Textura) s reliéfním vzhledem. Tmavé plochy obrazu se změň na díry ve vrchní vrstvě papíru, obklopené bílou.

Fotokopie Napodobuje efekt fotokopírování obrazu. Velké tmavé plochy mají tendenci kopírovat se pouze kolem okrajů a střední tóny se přikloní buď k plně černé nebo bílé.

Sádra Vymodeluje obraz, jako by byl ze sádky, a pak výsledek vybarví černou a bílou. Tmavé oblasti jsou vyvýšené, světlé plochy zapadlé.

Sítovina Napodobuje srašťování a deformace emulze filmu a vytvoří obraz, který se zdá být nakupený v oblastech stínů a lehce zrnitý ve světlech.

Otisk Zjednoduší obraz tak, aby vypadal jako otisknutý gumovým nebo dřevěným razítkem. Tento příkaz je nejvhodnější pro černobílé obrazy.

Potrhané obrysy Rekonstruuje obraz jakoby z potrhaných kusů papíru, a pak obraz vybarví černou a bílou. Tento příkaz je zvláště vhodný pro obrazy obsahující text nebo velmi kontrastní objekty.

Vlhký papír Použije skvrnitě šmouhy, které se zdají jakoby namalované na vláknitý, vlhký papír, na kterém se barvy rozpíjejí a míchají.

Viz také

„Stručný přehled efektů a filtrů“ na stránce 348

Filtr a efekt Stylizace

Efekt Zářící obrysy je rastrový a používá nastavení rastrových efektů dokumentu, když ho aplikujete na vektorovou grafiku.

Zářící obrysy Najde okraje barev a přidá k nim neónovou záři.

Viz také

„Stručný přehled efektů a filtrů“ na stránce 348

Filtry a efekty Textura

Efekty Textura jsou rastrové a používají nastavení rastrových efektů dokumentu, když je aplikujete na vektorovou grafiku.

Praskliny Namaluje obraz na reliéfní sádrový povrch a vytvoří jemnou síť prasklin, které sledují kontury obrazu. Tento filtr použijte pro vytvoření reliéfního efektu v obrazech, které obsahují široký rozsah barevných hodnot nebo hodnot stupňů šedi.

Zrnění Přidá do obrazu texturu napodobením různých druhů povrchové struktury – pravidelné, měkké, kapiček, shluků, kontrastní, zvětšené, tečkované, vodorovné, svislé nebo kropenaté. Další informace o používání voleb textury pro tento příkaz viz „Používání ovladačů textury a povrchu skla“ na stránce 354.

Mozaikové dlaždice Překreslí obraz jako by byl vytvořený z malých dlaždiček a přidá výplň (maltu) mezi dlaždičky. (Naopak příkaz Seskupení > Mozaika rozdělí obraz na bloky různě barevných obrazových bodů.)

Slátanina Rozdělí obraz na čtverečky vyplněné barvou, která v dané oblasti obrazu převládá. Filtr náhodně zmenšuje nebo zvětšuje hloubku dlaždic a tím reprodukuje světla a stíny.

Mozaikové okno Přemaluje obraz jako jednobarevné buňky obtažené barvou popředí.

Texturování Aplikuje vybranou nebo vytvořenou texturu na obraz.

Viz také

„Stručný přehled efektů a filtrů“ na stránce 348

Filtry a efekty Video

Efekty Video jsou rastrové a používají nastavení rastrových efektů dokumentu, když je aplikujete na vektorovou grafiku.

Odstranit prokládání Vyhledá pohyblivé obrazy zachycené z videa odstraněním buď lichých nebo sudých prokládaných řádků obrazu z videa. Vypuštěné řádky můžete nahradit buď duplikováním řádků nebo interpolací.

NTSC barvy Omezí gamut barev na barvy přijatelné pro televizní reprodukci a tím zabrání přetékání přesycených barev mezi řádky televizního obrazu.

Viz také

„Stručný přehled efektů a filtrů“ na stránce 348

Používání ovladačů textury a povrchu skla

Některé efekty a filtry v Illustratoru mají volby textury, například efekty Sklo, Hrubé pastely, Zrnění a Freska. Volby textury mohou způsobit, že objekt bude vypadat, jako by byl namalovaný na různých texturách, jako je plátno nebo cihly, nebo jako byste se na něj dívali přes skleněné bloky.

- 1 V dialogovém okně filtru nebo efektu zvolte typ textury z rozbalovací nabídky Textura (pokud je dostupná) nebo zvolte Načíst texturu (dostupné pouze pro příkazy Hrubé pastely nebo Sklo) a vyberte soubor.
- 2 Nastavte další volby, pokud jsou dostupné:
 - Přetažením jezce Měřítko zvětšíte nebo zmenšíte efekt na povrchu bitmapového obrazu.
 - Přetažením jezce Reliéf nastavte hloubku povrchu textury.
 - Z rozbalovací nabídky Směr světla zvolte směr, ze kterého má dopadat světlo.
 - Vyberte Invertovat, chcete-li navzájem zaměnit světlé a tmavé barvy povrchu.

Vržené stíny, záře a prolnutí okrajů

Vytvoření vrženého stínu

- 1 Vyberte objekt nebo skupinu (nebo v panelu Vrstvy nastavte vrstvu jako cíl operace).

2 Zvolte Efekt > Stylizovat > Vržený stín nebo Filtr > Stylizovat > Vržený stín.

3 Nastavte volby pro vržený stín a klepněte na OK:

Režim	Určuje režim prolnutí pro vržený stín.
Krytí	Určuje hodnotu krytí, kterou chcete použít pro vržený stín.
Posun X a Posun Y	Určují vzdálenost, o kterou chcete stín posunout od objektu.
Rozostření	Určuje vzdálenost od okraje stínu, ve které chcete aplikovat rozostření. Illustrator vytvoří průhledný rastrový objekt, simulující rozostření.
Barva	Určuje barvu stínu.
Tmavost	Určuje v procentech černou, kterou chcete přidat do vrženého stínu. V dokumentu CMYK hodnota 100 % použítá s vybraným objektem, který má jinou barvu výplně nebo tahu než černou, vytvoří stín s vícebarevnou černou. Hodnota 100 % použítá s vybraným objektem, který obsahuje pouze černou barvu výplně nebo tahu, vytvoří 100 % černý stín. Hodnota 0 % vytvoří stín stejné barvy, jako má vybraný objekt.
Vytvořit samostatné stíny (pouze filtr Vržený stín)	Umístí každý stín přímo za objekt, na který se stín aplikuje. Jinak se všechny stíny umístí společně za nejspodnější vybraný objekt.

Viz také

„Nastavení položek jako cíle pro atributy vzhledu“ na stránce 342

„Vybírání objektů“ na stránce 185

Aplikování vnitřní nebo vnější záře


1 Vyberte objekt nebo skupinu (nebo v panelu Vrstvy nastavte vrstvu jako cíl operace).

2 Zvolte Efekt > Stylizovat > Vnitřní záře nebo Efekt > Stylizovat > Vnější záře.

3 Klepněte na náhled barvy vedle nabídky režimů prolnutí a určete barvu záře.

4 Nastavte další volby a klepněte na OK:

Režim	Určuje režim prolnutí pro záři.
Krytí	Určuje hodnotu krytí, kterou chcete použít pro záři.
Rozostření	Určuje vzdálenost od středu nebo okraje výběru, ve které chcete aplikovat rozostření.
Ze středu (pouze Vnitřní záře)	Aplikuje záři, která vychází ze středu výběru.
Z okrajů (pouze Vnitřní záře)	Aplikuje záři, která vychází z vnitřních okrajů výběru.

 Když rozdělíte objekt, který používá efekt vnitřní záře, objeví se vnitřní záře jako maska krytí; pokud rozdělíte objekt, který používá vnější záři, stane se z vnější záře průhledný rastrový objekt.

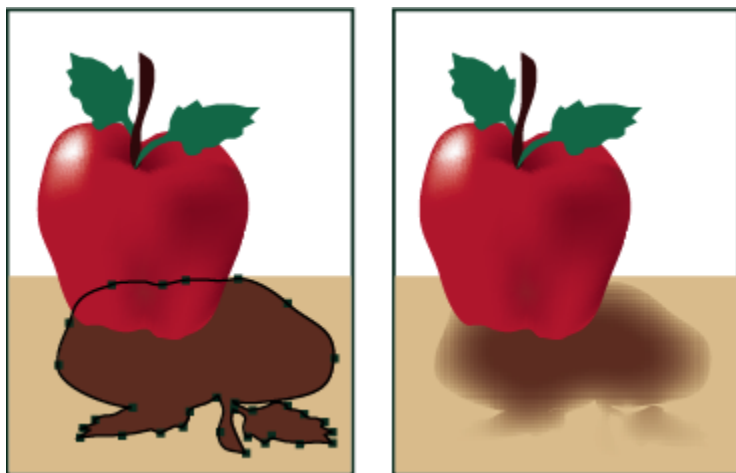
Viz také

„Nastavení položek jako cíle pro atributy vzhledu“ na stránce 342

„Vybírání objektů“ na stránce 185

Prolnutí okrajů objektu

- 1 Vyberte objekt nebo skupinu (nebo v panelu Vrstvy nastavte vrstvu jako cíl operace).
- 2 Zvolte Efekt > Stylizovat > Prolnout okraje.
- 3 Nastavte vzdálenost, ve které se bude objekt zeslabovat z neprůhledného na průhledný, a klepněte na OK.



Původní vybraný objekt (vlevo) a použití efektu prolnutí okrajů (vpravo)

Viz také

„O efektech a filtrech“ na stránce 345

„Nastavení položek jako cíle pro atributy vzhledu“ na stránce 342

Vytvoření skicy nebo mozaiky

Vytvoření skicy s použitím efektu Klikyháky

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Vyberte objekt nebo skupinu (nebo v panelu Vrstvy nastavte vrstvu jako cíl operace).
 - Chcete-li aplikovat efekt na určitý atribut objektu, jako je jeho tah nebo výplň, vyberte objekt, a pak vyberte tento atribut v panelu Vzhled.
 - Chcete-li aplikovat efekt na grafický styl, vyberte grafický styl v panelu Grafické styly.

- 2 Zvolte Efekt > Stylizovat > Klikyháky.
- 3 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li použít přednastavený efekt klikyháků, zvolte přednastavení z nabídky Nastavení.
 - Chcete-li vytvořit vlastní efekt klikyháků, začněte s libovolným přednastavením, a pak nastavte volby efektu.
- 4 Pokud vytváříte vlastní efekt klikyháků, nastavte libovolné z následujících voleb efektu a klepněte na OK:

Úhel	Určuje směr klikatých čar. Můžete klepnout na libovolný bod v ikoně úhlu, táhnout dokola čáru úhlu v ikoně úhlu nebo do pole zadat hodnotu mezi -179 a 180. (Pokud zadáte hodnotu, která je mimo rozsah, hodnota se převede na ekvivalentní hodnotu v povoleném rozsahu.)
Překrytí cesty	Určuje, nakolik zůstávají klikaté čáry uvnitř hranice cesty a nakolik ji přesahují. Záporná hodnota omezuje klikaté čáry uvnitř hranice cesty, kladná hodnota rozšíří klikaté čáry za hranice cesty.
Kolísání (pro Překrytí cesty)	Určuje rozdíly v délce mezi jednotlivými smyčkami klikatých čar.
Tloušťka tahu	Určuje šířku klikatých čar.
Zakřivení	Určuje míru zakřivení klikatých čar, než se obrátí jejich směr.
Kolísání (pro Zakřivení)	Určuje, nakolik se vzájemně liší zakřivení jednotlivých smyček klikatých čar.
Mezery	Určuje vzdálenost mezi jednotlivými smyčkami klikaté čáry.
Kolísání (pro Rozestupy)	Určuje, nakolik se vzájemně liší vzdálenosti mezi jednotlivými smyčkami klikaté čáry.

Viz také

„Nastavení položek jako cíle pro atributy vzhledu“ na stránce 342

„O efektech a filtrech“ na stránce 345

Vytvoření mozaiky

- 1 Importujte bitmapový obraz, který chcete použít jako základ mozaiky. Obraz musí být vložený, ne připojený. Můžete také rastrovat vektorový objekt a použít ho jako základ pro mozaiku.
- 2 Vyberte obraz.
- 3 Zvolte Filtr > Vytvořit > Mozaika objektů.
- 4 Pokud chcete změnit rozměry mozaiky, zadejte hodnoty nové velikosti.
- 5 Nastavte volby pro mezery mezi dlaždicemi a celkový počet dlaždic, spolu se všemi dalšími volbami, a klepněte na OK:

Pevný poměr stran	Zamkne výšku nebo šířku podle rozměrů původního bitmapového obrazu. Šířka vypočítá příslušný počet dlaždic, které se použijí pro šířku mozaiky, na základě původního počtu dlaždic pro šířku. Výška vypočítá příslušný počet dlaždic, které se použijí pro výšku mozaiky, na základě původního počtu dlaždic pro výšku.
Výsledek	Určuje, zda budou mozaikové dlaždice barevné nebo ve stupních šedi.
Změnit velikost v procentech	Změní velikost obrazu v procentech šířky a výšky.
Odstranit rastrový obraz	Odstraní původní bitmapový obraz.
Zachovat proporce	Vytvoří čtvercové dlaždice s použitím počtu dlaždic, který je zadáný v poli Počet dlaždic. Tato volba je umístěna pod tlačítkem Zrušit.

Viz také

„Rastrování vektorového objektu“ na stránce 358

„O připojených a vložených kresbách“ na stránce 246

Změna vektorových grafik na bitmapové obrazy

O rastrování

Rastrování je proces změny vektorové grafiky na bitmapový obraz. Při rastrování převádí Illustrator cesty grafiky na obrazové body. Volby rastrování, které nastavíte, určí velikost a další charakteristiky výsledných obrazových bodů.

Jednotlivé vektorové objekty můžete rastrovat příkazem Objekt > Rastrovat nebo efektem Rastrovat. Můžete také rastrovat celý dokument tím, že ho exportujete do bitmapového formátu jako je JPEG, GIF nebo TIFF.

Viz také

„O ukládání a exportu kresby“ na stránce 257

Rastrování vektorového objektu

- 1 Vyberte jeden nebo více objektů.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li objekty rastrovat trvale, zvolte Objekt > Rastrovat.
 - Chcete-li vytvořit rastrovaný vzhled bez změny základní struktury objektu, zvolte Efekt > Rastrovat.
- 3 Nastavte volby rastrování (viz „Volby rastrování“ na stránce 347) a klepněte na OK.

Viz také

„O efektech a filtrech“ na stránce 345


„Změna nebo odstranění efektu“ na stránce 348

Grafické styly

O grafických stylech

Grafický styl je opakovaně použitelná sada atributů vzhledu. Grafické styly umožňují rychle změnit vzhled objektu; můžete například v jednom kroku změnit barvu jeho výplně a tahu, průhlednost a aplikovat efekty. Všechny změny, které aplikujete pomocí grafických stylů, jsou zcela vratné.

Grafické styly můžete aplikovat na objekty, skupiny a vrstvy. Když aplikujete grafický styl na skupinu nebo vrstvu, převezme atributy grafického stylu každý objekt ve skupině nebo ve vrstvě. Předpokládejme například, že máme grafický styl, který obsahuje krytí 50 %. Pokud aplikujete grafický styl na vrstvu, všechny objekty ve vrstvě nebo přidané do této vrstvy se zobrazí s krytím 50 %. Pokud ale přesunete objekt mimo tuto vrstvu, vzhled objektu se vrátí zpět ke svému předcházejícímu krytí.

 Pokud aplikujete grafický styl na skupinu nebo vrstvu, ale barva výplně stylu se v kresbě neobjeví, přetáhněte v panelu Vzhled atribut Výplň nad položku Obsah.

Panel Grafické styly – přehled

Panel Grafické styly (Okna > Grafické styly) se používá k vytváření, pojmenování a aplikování sad atributů vzhledu. Když vytvoříte nový dokument, tento panel obsahuje výchozí sadu grafických stylů. Grafické styly, které jsou uloženy s dokumentem, se zobrazí v panelu, když je tento dokument otevřený a aktivní.


Změna způsobu zobrazení grafických stylů v panelu

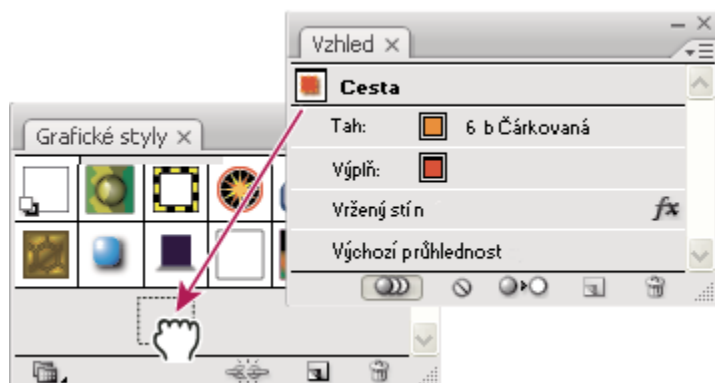
- 1 Proveďte libovolný z následujících úkonů:
 - Vyberte volbu zobrazení z nabídky panelu: Zobrazení miniatur, chcete-li zobrazit miniatury, Zobrazení malého seznamu, chcete-li zobrazit seznam pojmenovaných stylů s malými miniaturami, nebo Zobrazení velkého seznamu, chcete-li zobrazit seznam pojmenovaných stylů s velkými miniaturami.
 - Přetáhněte grafický styl do jiné polohy. Když se černá čára objeví v požadované poloze, uvolněte tlačítko myši.
 - Vyberte Uspořádat podle názvu z nabídky panelu, abyste zobrazili grafické styly v abecedním pořadí.

Vytváření grafických stylů

Grafický styl můžete vytvořit zcela od začátku, aplikováním atributů vzhledu na objekt, nebo můžete odvodit grafický styl z jiných grafických stylů. Můžete také duplikovat stávající grafické styly.

Vytvoření grafického stylu

- 1 Vyberte objekt a aplikujte na něj libovolnou kombinaci atributů vzhledu, včetně výplně a tahů, efektů a nastavení průhlednosti. K nastavení a uspořádání atributů vzhledu a k vytvoření vícenásobných výplní a tahů můžete použít panel Vzhled. V grafickém stylu můžete mít například tři výplně, každou s jiným krytím a režimem prolnutí, který určuje, jak se různé barvy vzájemně ovlivňují.
- 2 Proveďte libovolný z následujících úkonů:
 - Klepněte na tlačítko Nový grafický styl  v panelu Grafické styly.
 - Vyberte Nový grafický styl z nabídky panelu.
 - Přetáhněte miniaturu z panelu Vzhled (nebo objekt z okna ilustrace) do panelu Grafické styly.
 - Se stisknutou klávesou Alt klepněte na tlačítko Nový grafický styl, zadejte název grafického stylu a klepněte na OK.



Přetáhněte miniaturu z panelu Vzhled do panelu Grafické styly, abyste atributy uložili.

Vytvoření nového grafického stylu odvozeného od dvou nebo více stávajících grafických stylů

- 1 Klepnutím se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Mac OS) vyberte všechny grafické styly, které chcete sloučit, a pak zvolte Sloučit grafické styly z nabídky panelu.

Nový grafický styl bude obsahovat všechny atributy vybraných grafických stylů a přidá se na konec seznamu grafických stylů v panelu.

Duplikování grafického stylu

- 1 Zvolte Duplikovat grafický styl z nabídky panelu nebo přetáhněte grafický styl na tlačítko Nový styl.

Nový grafický styl se objeví na konci seznamu v panelu Grafické styly.

Aplikování grafického stylu

- 1 Vyberte objekt nebo skupinu (nebo v panelu Vrstvy nastavte vrstvu jako cíl operace).
- 2 Vyberte styl v ovládacím panelu, v panelu Grafické styly nebo v knihovně grafických stylů.

Můžete také přetáhnout grafický styl na objekt v okně dokumentu. (Objekt nemusí být předem vybrán.)

Poznámka: Chcete-li zachovat barvu textu, když aplikujete grafický styl, označte volbu Změnit barvu znaků v nabídce panelu Grafické styly.

Používání grafických stylů

V panelu Grafické styly můžete grafické styly přejmenovat nebo odstranit, přerušit vazbu na grafický styl a nahradit atributy grafického stylu.

Přejmenování grafického stylu

- 1 Zvolte Volby grafického stylu z nabídky panelu, přejmenujte soubor, a pak klepněte na OK.

Odstranění grafického stylu


- 1 Zvolte Odstranit grafický styl z nabídky panelu a klepněte na Ano, nebo styl přetáhněte na ikonu Odstranit.

Všechny objekty, skupiny nebo vrstvy, které používaly tento grafický styl, si zachovají stejné atributy vzhledu, ale tyto atributy již nebudou spojené s grafickým stylem.

Přerušení vazby na grafický styl

- 1 Vyberte objekt, skupinu nebo vrstvu s aplikovaným grafickým stylem.

- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Z nabídky panelu Grafické styly zvolte Zrušit vazbu na grafický styl nebo v tomto panelu klepněte na tlačítko Zrušit vazbu na grafický styl .
- Změňte libovolné atributy vzhledu výběru (například výplň, tah, průhlednost nebo efekt).
Objekt, skupina nebo vrstva si zachová stejné atributy vzhledu, které jsou nyní nezávisle upravitelné. Ale tyto atributy již nejsou spojené s grafickým stylem.

Nahrazení atributů grafického stylu

- Se stisknutou klávesou Alt přetáhněte grafický styl, který chcete použít, na grafický styl, který chcete nahradit.
- Vyberte objekt nebo skupinu (nebo v panelu Vrstvy nastavte jako cíl vrstvu), která má atributy, které chcete použít. Pak se stisknutou klávesou Alt přetáhněte miniaturu nahoře v panelu Vzhled na grafický styl v panelu Grafické styly, který chcete nahradit.
- Vyberte grafický styl, který chcete nahradit. Pak vyberte grafiku (nebo nastavte cílovou položku v panelu Vrstvy), která má požadované atributy, a z nabídky panelu Vzhled zvolte Předefinovat grafický styl „Název stylu“.


Nahrazený grafický styl si zachová název, ale převezme nové atributy vzhledu. Všechny výskyty grafického stylu v dokumentu Illustratoru se aktualizují, aby používaly nové atributy.

Používání knihoven grafických stylů

Knihovny grafických stylů jsou kolekce přednastavených grafických stylů. Když otevřete knihovnu grafických stylů, objeví se v novém panelu (ne v panelu Grafické styly). V knihovně grafických stylů můžete vybírat, řadit a zobrazovat položky stejným způsobem jako v panelu Grafické styly. V knihovnách grafických stylů ale nemůžete položky přidávat, odstraňovat ani upravovat.


Otevření knihovny grafických stylů

- 1 Vyberte knihovnu z podnabídky Okna > Knihovny grafických stylů nebo z podnabídky Otevřít knihovnu grafických stylů v nabídce panelu Grafické styly.

 *Chcete-li automaticky otevřít knihovnu po spuštění Illustratoru, zvolte Trvalá z nabídky panelu knihovny.*

Vytvoření knihovny grafických stylů

- 1 Přidejte požadované grafické styly do panelu Grafické styly a odstraňte všechny grafické styly, které nechcete.

 *Chcete-li vybrat všechny grafické styly, které nejsou v dokumentu použité, zvolte Vybrat všechny nepoužité z nabídky panelu Grafické styly.*

- 2 Z nabídky panelu Grafické styly zvolte Uložit knihovnu grafických stylů.

Knihovnu můžete uložit kamkoliv. Pokud ale uložíte soubor knihovny do výchozího umístění, objeví se název knihovny v podnabídce Knihovny grafických stylů a v podnabídce Otevřít knihovnu grafických stylů, až Illustrator příště spustíte.

Přesunutí grafických stylů z knihovny do panelu Grafické styly

- Přetáhněte jeden nebo více grafických stylů z knihovny grafických stylů do panelu Grafické styly.
- Vyberte grafické styly, která chcete přidat, a z nabídky panelu knihovny zvolte Přidat ke grafickým stylům.
- Aplikujte grafický styl na objekt v dokumentu. Grafický styl se automaticky přidá do panelu Grafické styly.

Import všech grafických stylů z jiného dokumentu

- 1 Zvolte Okna > Knihovny grafických stylů > Jiná knihovna nebo z nabídky panelu Grafické styly vyberte Otevřít knihovnu grafických stylů > Jiná knihovna.
- 2 Vyberte soubor, ze kterého chcete importovat grafické styly, a klepněte na Otevřít.
Grafické styly se objeví v panelu knihovny grafických stylů (ne v panelu Grafické styly).

Kapitola 12: Webové grafiky

Adobe Illustrator obsahuje množství nástrojů pro návrh webové stránky a pro vytváření a optimalizaci webových grafik.

Osvědčené postupy pro vytváření webových grafik

O webových grafikách

Když navrhujete grafiky pro web, musíte zvážit jiné otázky, než když navrhujete grafiky pro tisk. Video o ukládání grafik pro web najdete na www.adobe.com/go/vid0063_cz. Video o importu a kopírování a vkládání mezi webovými aplikacemi najdete na www.adobe.com/go/vid0193_cz.

Chcete-li informovaně rozhodovat o webových grafikách, zapamatujte si následující tři pravidla:

Používejte bezpečné webové barvy.


Barva je často klíčovou stránkou kresby. Ale barvy, které vidíte na své kreslicí ploše, nemusí být nutně stejné jako barvy, které se objeví v prohlížeči webu na počítači někoho jiného. Můžete zabránit rozkladu barev (to je metoda simulace nedostupných barev) a dalším problémům s barvami, když při vytváření webových grafik dodržíte dvě preventivní zásady. Za prvé vždy pracujte v barevném režimu RGB. Za druhé používejte bezpečné webové barvy.

Nastavte vyvážení kvality obrazu a velikosti souboru.

Vytváření grafických souborů s malou velikostí je klíčové při distribuci obrazů na webu. Menší soubory mohou webové servery ukládat a přenášet efektivněji a prohlížeče mohou načítat obrazy rychleji. Velikost souboru a odhadovaný čas stahování webové grafiky si můžete zobrazit v dialogovém okně Uložit pro web a zařízení.

Zvolte nejlepší formát souboru pro svou grafiku.

Různé typy grafik vyžadují uložení v různých formátech souboru, aby se zobrazovaly co nejlépe a jejich velikost byla vhodná pro web. Další informace o specifických formátech viz „Volby optimalizace webových grafik“ na stránce 378.

 *V Illustratoru je mnoho předloh vytvořených speciálně pro web, včetně webových stránek a proužků. Zvolte Soubor > Nový z předlohy a zvolte předlohu.*

O režimu náhledu obrazových bodů

Když uložíte kresbu do bitmapového formátu – jako je JPEG, GIF nebo PNG – Illustrator rastruje kresbu s rozlišením 72 obrazových bodů na palec (ppi). Pomocí příkazu Zobrazení > Náhled obrazových bodů můžete zobrazit, jak budou objekty vypadat po rastrování. To je užitečné zejména když chcete nastavit přesné umístění, velikost a vyhlazení objektů v rastrované grafice.

Abyste porozuměli způsobu, jakým Illustrator rozděluje objekty na obrazové body, otevřete soubor obsahující vektorové objekty, zvolte Zobrazení > Náhled obrazových bodů, a zvětšete kresbu tak, abyste viděli jednotlivé obrazové body. Umístění obrazových bodů je určené neviditelnou mřížkou, která dělí kreslicí plochu na dílky po 1 bodu (1/72 palce). Pokud objekt přemístíte, přidáte nebo transformujete, můžete si všimnout, že se objekt přitahuje na mřížku obrazových bodů. Výsledkem je, že podél „zarovnaných“ okrajů objektu (obvykle levý a horní okraj) zmizí jakékoliv vyhlazení. Nyní odznačte příkaz Zobrazení > Přitahovat na obrazové body a přemístěte objekt. Tentokrát budete moci umístit objekt mezi linky mřížky. Všimněte si, jak to ovlivní vyhlazení objektu. Jak můžete vidět, způsob rastrování objektu mohou ovlivnit velmi malé změny.



Náhled obrazových bodů vypnutý (nahore) a zapnutý (dole)

> **Důležité:** Mřížka obrazových bodů závisí na počátku pravítek (0,0). Když posunete počátek pravítek, změní se způsob rastrování kreseb v Illustratoru.

Viz také

„O bitmapových obrazech“ na stránce 251

Řezy a obrazové mapy

O řezech

Webové stránky mohou obsahovat mnoho různých elementů – HTML text, bitmapové obrazy a vektorové grafiky představují několik příkladů. V Illustratoru se používají řezy k určení hranic různých webových elementů v kresbě. Pokud například kresba obsahuje bitmapový obraz, který je potřeba optimalizovat ve formátu JPEG, zatímco zbytek obrazu je výhodnější optimalizovat jako soubor GIF, můžete bitmapový obraz oddělit s použitím řezu. Když ukládáte kresbu jako webovou stránku pomocí příkazu Uložit pro web a zařízení, můžete zvolit uložení každého řezu do samostatného souboru s vlastním formátem, nastavením a paletou barev.

Řezy v dokumentu Illustratoru odpovídají buňkám tabulky ve výsledné webové stránce. Standardně se oblast řezu exportuje jako obrazový soubor, který je obsažený v buňce tabulky. Pokud chcete, aby buňka tabulky obsahovala HTML text a barvu pozadí místo souboru obrazu, můžete změnit typ řezu na Neobrazový. Pokud chcete převést text Illustratoru na HTML text, můžete změnit typ řezu na HTML text.



Kresba rozdělená na různé typy řezů

A. Neobrazový řez B. Obrazový řez C. Řez s HTML textem

Řezy můžete zobrazit na kreslicí ploše a v dialogovém okně Uložit pro web a zařízení. Illustrator čísluje řezy zleva doprava a shora dolů, se začátkem v levém horním rohu kresby. Pokud změníte uspořádání nebo celkový počet řezů, jejich číslování se aktualizuje tak, aby odpovídalo novému uspořádání.

Když vytvoříte řez, Illustrator rozdělí zbytek kresby na automatické řezy, aby se zachovalo rozvržení s použitím webové tabulky. Existují dva typy automatických řezů: automatické řezy a podřezy. *Automatické řezy* zahrnují oblasti kresby, které nebyly definovány jako řezy. Illustrator přegeneruje automatické řezy pokaždé, když přidáte nebo upravíte řezy. *Podřezy* označují, jak se rozdělí překrývající se řezy definované uživatelem. Přestože podřezy jsou očíslované a zobrazuje se v nich symbol řezu, nemůžete je vybrat nezávisle na základním řezu. Illustrator v průběhu vaší práce přegeneruje podřezy a automatické řezy podle potřeby.


Viz také


„Uložit pro web a zařízení – přehled“ na stránce 373


„Volby výstupu řezů“ na stránce 390

Vytváření řezů

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte jeden nebo více objektů na kreslicím plátně a zvolte Objekt > Řez > Vytvořit.
- Vyberte nástroj řez  a táhněte přes plochu, kde chcete vytvořit řez. Táhněte se stisknutou klávesou Shift, chcete-li omezit tvar řezu na čtverec. Táhněte se stisknutou klávesou Alt, chcete-li kreslit ze středu.
- Vyberte jeden nebo více objektů na kreslicí ploše a zvolte Objekt > Řez > Vytvořit z výběru.
- Umístěte vodítka tam, kde chcete kresbu rozřezat, a zvolte Objekt > Řez > Vytvořit z vodítek.
- Vyberte existující řez a zvolte Objekt > Řez > Duplikovat řez.

 *Použijte příkaz Objekt > Řez > Vytvořit, když chcete, aby rozměry řezu odpovídaly hraničním elementům v kresbě. Pokud přemístíte nebo upravíte tento element, oblast řezu se automaticky přizpůsobí, aby obklopovala novou kresbu. Tento příkaz použijte také v případě, že chcete vytvořit řez, který zachytí text a základní charakteristiky formátování z textového objektu.*


 Pokud chcete, aby rozměry řezu nezávisely na kresbě, použijte nástroj řez, příkaz Vytvořit z výběru nebo příkaz Vytvořit z vodítek. Řezy vytvořené jedním z těchto způsobů se objeví jako položky v panelu Vrstvy a můžete je přemísťovat, zvětšovat, zmenšovat a odstraňovat stejnými způsoby jako ostatní vektorové objekty.

Vybírání řezů

Chcete-li vybrat řez v okně ilustrace nebo v dialogovém okně Uložit pro web a zařízení, použijte nástroj pro výběru řezu .

- Chcete-li vybrat řez, klepněte na něj.
- Chcete-li vybrat více řezů, klepněte na ně se stisknutou klávesou Shift. (V dialogovém okně Uložit pro web a zařízení můžete také táhnout se stisknutou klávesou Shift.)
- Chcete-li vybrat spodní řez, když pracujete s překrývajícími se řezy, klepněte na jeho viditelnou část.

Kromě toho můžete vybrat řezy v okně ilustrace jedním z následujících úkonů:

- Chcete-li vybrat řez vytvořený příkazem Objekt > Řez > Vytvořit, vyberte odpovídající kresbu na kreslicí ploše. Pokud je řez svázaný se skupinou nebo vrstvou, vyberte ikonu cíle vedle skupiny nebo vrstvy v panelu Vrstvy.
- Chcete-li vybrat řez, který byl vytvořen nástrojem řez, příkazem Vytvořit z výběru nebo Vytvořit z vodítek, nastavte řez jako cíl v panelu Vrstvy.
- Klepněte na cestu řezu nástrojem pro výběr .
- Chcete-li vybrat segment cesty řezu nebo kotvení bod řezu, klepněte na něj nástrojem pro přímý výběr.


Poznámka: Automatické řezy nemůžete vybrat. Tyto řezy jsou ztlumené.

Nastavení voleb řezu

Volby řezu určují, jak bude obsah řezu vypadat a fungovat na výsledné webové stránce.

- 1 S nástrojem pro výběr řezu proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Vyberte řez v okně ilustrace a zvolte Objekt > Řez > Volby řezu.
 - Poklepejte na řez v okně Uložit pro web a zařízení nástrojem pro výběr řezu.
- 2 Vyberte typ řezu a nastavte odpovídající volby:

<p>Obrazový</p>	<p>Vyberte tento typ, pokud má být v oblasti řezu na výsledné webové stránce obrazový soubor. Pokud chcete, aby obraz byl HTML odkaz, zadejte adresu URL a cílový rámeček. Můžete také zadat zprávu, která se zobrazí ve stavovém řádku prohlížeče, když je nad obrazem ukazatel myši, alternativní text, který se zobrazí, když obraz není viditelný, a barvu pozadí buňky tabulky.</p>
<p>Neobrazový</p>	<p>Vyberte tento typ, pokud má oblast řezu na výsledné webové stránce obsahovat HTML text a barvu pozadí. Zadejte požadovaný text do okna Text zobrazený v buňce a zformátujte text s použitím standardních tagů HTML. Dejte si pozor a nevloďte více textu, než se může zobrazit v oblasti řezu. (Pokud zadáte příliš mnoho textu, text přeteče do okolních řezů a ovlivní rozvržení webové stránky. Protože se ale text nezobrazuje na kreslicí ploše, nezjistíte to, dokud nezobrazíte webovou stránku v prohlížeči.) Nastavte volby Vodorovně a Svisle, chcete-li změnit zarovnání textu v buňce tabulky.</p>

HTML text	<p>Tento typ je dostupný pouze když řez vytvoříte z vybraného textového objektu příkazem Objekt > Řez > Vytvořit. Text Illustratoru se na výsledné webové stránce převede na HTML text se základními atributy formátování. Chcete-li text upravit, změňte text v kresbě. Nastavte volby Vodorovně a Svisle, chcete-li změnit zarovnání textu v buňce tabulky. Můžete také vybrat barvu pozadí buňky tabulky.</p> <p> <i>Chcete-li upravit text pro řez typu HTML text v dialogovém okně Volby řezu, změňte typ řezu na Neobrazový. Tím se přeruší vazba řezu na textový objekt na kreslicí ploše. Chcete-li ignorovat formátování textu, zadejte <neformátovaný> jako první slovo textového objektu.</i></p>
-----------	---

Zamknutí řezů

Zamknutí řezů zabrání nežádoucím neúmyslným změnám, například změně velikosti nebo přemístění.

- Chcete-li zamknout všechny řezy, zvolte Zobrazení > Zamknout řezy.
- Chcete-li zamknout jednotlivé řezy, klepněte ve sloupci pro úpravy vedle řezu v panelu Vrstvy.


Viz také

„Panel Vrstvy – přehled“ na stránce 203

Nastavení hranic řezů

Pokud jste vytvořili řez pomocí příkazu Objekt > Řez > Vytvořit, poloha a velikost řezu je svázaná s kresbou, kterou obsahuje. Proto když kresbu přemístíte nebo změňte její velikost, hranice řezu se automaticky upraví.

Pokud jste řez vytvořili nástrojem řez, příkazem Vytvořit z výběru nebo Vytvořit z vodítek, můžete řez ručně nastavit následujícími způsoby:

- Chcete-li řez přemístit, přetáhněte řez do nové polohy nástrojem pro výběr řezu . Podržte klávesu Shift, chcete-li omezit pohyb na svislý, vodorovný nebo šikmý s úhly po 45°.
- Chcete-li změnit velikost řezu, vyberte řez nástrojem pro výběr řezu a přetáhněte jeho libovolný roh nebo stranu. Velikost řezu můžete také změnit s použitím nástroje pro výběr a panelu Transformace.
- Chcete-li řezy zarovnat nebo rovnoměrně rozmístit, použijte panel Zarovnání. Zarovnání řezů může odstranit nepotřebné automatické řezy, aby se generoval menší a efektivnější soubor HTML.
- Chcete-li změnit pořadí překrývání řezů, přetáhněte řez do nové polohy v panelu Vrstvy nebo vyberte příkaz Objekt > Uspořádat.
- Chcete-li řez rozdělit, vyberte ho a zvolte Objekt > Řez > Rozdělit řezy.

Můžete zkombinovat řezy, které byly vytvořeny libovolným způsobem. Vyberte řezy a zvolte Objekt > Řez > Zkombinovat řezy. Výsledný řez bude mít rozměry a polohu obdélníku vytvořeného spojením vnějších okrajů kombinovaných řezů. Pokud spolu kombinované řezy nesousedí nebo mají různé proporce nebo zarovnání, může nový řez překrývat jiné řezy.


Chcete-li změnit velikost všech řezů podle hranic kreslicího plátna, zvolte Objekt > Řez > Oříznout na kreslicí plátno. Řezy, které přesahují mimo kreslicí plátno, se oříznou podle hranic kreslicího plátna a automatické řezy, které leží uvnitř kreslicího plátna, se rozšíří po jeho hranice; všechny kresby ale zůstanou stejné.

Odstraňování řezů

Řezy můžete odstranit jejich vymazáním nebo uvolněním od odpovídající kresby.

- Chcete-li řez odstranit, vyberte ho a stiskněte klávesu Delete. Pokud byl řez vytvořen pomocí příkazu Objekt > Řez > Vytvořit, odstraní se současně také odpovídající kresba. Pokud chcete zachovat odpovídající kresbu, musíte řez místo odstranění uvolnit.
- Chcete-li odstranit všechny řezy, zvolte Objekt > Řez > Odstranit vše. Řezy vytvořené příkazem Objekt > Řez > Vytvořit se neodstraní, ale uvolní.
- Chcete-li řez uvolnit, vyberte ho a zvolte Objekt > Řez > Uvolnit.

Zobrazení nebo skrytí řezů

- Chcete-li skrýt řezy v okně ilustrace, zvolte Zobrazení > Skrýt řezy.
- Chcete-li skrýt řezy v dialogovém okně Uložit pro web a zařízení, klepněte na tlačítko Přepnout viditelnost řezů .
- Chcete-li skrýt čísla řezů a změnit barvy čar řezů, zvolte Úpravy > Předvolby > Automatická vodítka a řezy (Windows) nebo Illustrator > Předvolby > Automatická vodítka a řezy (Mac OS).


Vytváření obrazových map

Obrazové mapy umožňují navázat jednu nebo více oblastí obrazu – nazývaných aktivní oblasti – k URL. Když uživatel klepne na aktivní oblast, prohlížeč webu načte připojený soubor.

Hlavní rozdíl mezi použitím obrazové mapy a použitím řezů k vytvoření odkazů je v tom, jak se kresba exportuje jako webová stránka. Při použití obrazové mapy se kresba zachová neporušená jako jeden obrazový soubor, zatímco použití řezů způsobí, že se kresba rozdělí do samostatných souborů. Další rozdíl mezi obrazovými mapami a řezy je v tom, že obrazové mapy umožňují navázat mnohoúhelníkové nebo obdélníkové oblasti v kresbě, zatímco řezy umožňují navázat pouze obdélníkové oblasti. Pokud potřebujete vytvořit odkazy pouze pro obdélníkové oblasti, může být použití řezů vhodnější než použití obrazových map.

Poznámka: Abyste předešli neočekávaným výsledkům, nevytvářejte aktivní oblasti obrazových map v řezech, které obsahují odkazy na URL – v některých prohlížečích se mohou ignorovat buď odkazy obrazové mapy nebo odkazy řezu.

- 1 Vyberte objekt, na který chcete navázat URL.
- 2 V panelu Atributy vyberte tvar obrazové mapy z nabídky Obrazová mapa.
- 3 Zadejte relativní nebo úplný URL do textového pole URL nebo vyberte URL ze seznamu dostupných URL. Adresu URL můžete ověřit klepnutím na tlačítko Prohlížeč.

 Chcete-li zvětšit počet zobrazovaných položek v nabídce URL, vyberte Volby panelu z nabídky panelu Atributy. Zadejte hodnotu od 1 do 30, která určuje, kolik položek URL chcete zobrazovat v seznamu URL.

SVG

O SVG

Bitmapové obrazové formáty pro web – GIF, JPEG, WBMP a PNG – popisují obraz pomocí mřížky obrazových bodů. Výsledné soubory bývají velké, omezené na jedno (často nízké) rozlišení a vyžadují velkou rychlost připojení na web. SVG je naopak vektorový formát, který popisuje obrazy jako tvary, cesty, text a efekty filtrů. Výsledné soubory jsou kompaktní a poskytují vysoce kvalitní grafiky na webu, v tisku a dokonce i v kapesních zařízeních s omezenými prostředky. Uživatelé mohou zvětšit zobrazení obrazu SVG na obrazovce bez zhoršení ostroty, detailů nebo přesnosti. Navíc SVG poskytuje výbornou podporu pro text a barvy, což zajistí, že uživatelé uvidí obrazy tak, jak se zobrazují na kreslicí ploše v Illustratoru.

Formát SVG je zcela založen na XML a nabízí mnohé výhody jak vývojářům, tak i uživatelům. S SVG můžete použít XML a JavaScript k vytváření webových grafik, které reagují na akce uživatele různými rafinovanými efekty, jako je zvýraznění, tipy nástrojů, zvuk a animace.

Kresbu můžete uložit ve formátu SVG pomocí příkazů Uložit, Uložit jako, Uložit kopii nebo Uložit pro web a zařízení. Chcete-li mít přístup k úplné sadě voleb exportu SVG, použijte příkaz Uložit, Uložit jako nebo Uložit kopii. Příkaz Uložit pro web a zařízení poskytuje podmnožinu voleb exportu SVG, které se uplatní při práci orientované na web.

Video o vytváření mobilního obsahu v Illustratoru najdete na www.adobe.com/go/vid0207_cz.

Výsledný soubor SVG bude ovlivněn nastavením kresby v Illustratoru. Pamatujte si následující pravidla:

- Použijte vrstvy k přidání struktury k souboru SVG. Když uložíte kresbu ve formátu SVG, každá vrstva se převede na element skupiny (<g>). (Například z vrstvy s názvem Tlacitko1 se v souboru SVG stane <g id="Tlacitko1_ver3.0">.) Z vnořených vrstev se stanou vnořené skupiny SVG a skryté vrstvy se zachovají s vlastností stylu SVG „display:none“.
- Pokud chcete, aby se objekty na různých vrstvách zdály být průhledné, nastavte krytí jednotlivých objektů, ne celých vrstev. Pokud změníte krytí na úrovni vrstvy, ve výsledném souboru SVG se nezobrazí průhlednost tak, jak vypadá v Illustratoru.
- Rastrová data nelze v prohlížeči SVG Viewer zvětšovat a zmenšovat a nelze je upravovat tak, jako ostatní elementy SVG. Pokud je to možné, vyhněte se vytváření kreseb, které budou v souboru SVG rastrované. Mřížky přechodů a objekty, které používají efekty Rastrovat, Umělecké, Rozostření, Tahy štětce, Deformovat, Seskupení, Zostření, Skica, Stylizace, Textura a Video, se rastrují, když se uloží ve formátu SVG. Podobně grafické styly, které obsahují tyto efekty, také způsobí rastrování. Použijte efekty SVG, chcete-li přidat grafické efekty, které nezpůsobí rastrování.
- Abyste zlepšili rychlost SVG, použijte symboly a zjednodušte cesty ve své kresbě. Také se vyhněte používání stop štětců, které produkují množství dat cest, jako jsou stopy Uhel, Popel a Ozdobné pero, pokud má rychlost vysokou prioritu.
- K přidání webových odkazů do souboru SVG použijte řezy, obrazové mapy a skripty.
- Skriptovací jazyk, jako je JavaScript, poskytuje souboru SVG neomezenou funkčnost. Pohyby ukazatele a akce z klávesnice mohou vyvolat skriptované funkce, například efekty přechodu (rolloverů). Skripty mohou také použít objektový model dokumentu DOM (Document Object Model) k přístupu k souboru SVG a jeho modifikování – například vkládání a odstraňování elementů SVG.


Viz také



„Optimalizace obrazu pro web“ na stránce 374

Aplikování efektů SVG

Efekty SVG můžete použít k přidání grafických vlastností, jako jsou vržené stíny, do své kresby. Efekty SVG se liší od svých bitmapových protějšků tím, že jsou založené na XML a jsou nezávislé na rozlišení. Efekt SVG není ve skutečnosti nic více než řada vlastností XML, které popisují různé matematické operace. Výsledné efekty se vykreslí s cílovým objektem, ne se zdrojovou grafikou.

Illustrator obsahuje výchozí sadu efektů SVG. Efekty můžete použít s jejich výchozími vlastnostmi, můžete upravit kód XML, a tím vytvořit vlastní efekty, nebo si můžete napsat nové efekty SVG.

 *Chcete-li upravit výchozí filtry SVG v Illustratoru, použijte textový editor a upravte soubor Adobe SVG Filters.svg ve složce <SložkaUživatele>/Data aplikací/Adobe/Nastavení Adobe Illustrator CS3. Můžete upravit definice stávajících filtrů, odstranit definice filtrů a přidat nové definice filtrů.*

- 1 Vyberte objekt nebo skupinu (nebo v panelu Vrstvy nastavte vrstvu jako cíl operace).
- 2 Provedte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li efekt aplikovat se standardním nastavením, vyberte efekt z dolní části podnabídky Efekt > Filtry SVG.
 - Chcete-li efekt aplikovat s vlastní nastavením, zvolte Efekt > Filtry SVG > Aplikovat filtr SVG. V dialogovém okně vyberte efekt a klepněte na tlačítko Upravit filtr SVG . Upravte výchozí kód a klepněte na OK.
 - Chcete-li vytvořit a aplikovat nový efekt, zvolte Efekt > Filtry SVG > Aplikovat filtr SVG. V dialogovém okně klepněte na tlačítko Nový filtr SVG , zadejte nový kód a klepněte na OK.

Když aplikujete efekt filtru SVG, Illustrator zobrazí na kreslicí ploše rastrovanou verzi efektu. Rozlišení tohoto náhledového obrazu můžete nastavit změnou nastavení rozlišení rastrování dokumentu.

> Důležité: *Efekt SVG musí být poslední efekt, když má objekt více efektů; jinými slovy musí se v panelu Vzhled objevit zcela dole (hned nad položkou Průhlednost). Pokud za efektem SVG následuje nějaký jiný efekt, bude výstup SVG obsahovat rastrový objekt.*

Viz také

„O rastrových efektech“ na stránce 347

„Změna nebo odstranění efektu“ na stránce 348

Import efektů ze souboru SVG

- 1 Zvolte Efekt > Filtr SVG > Importovat filtr SVG.
- 2 Vyberte soubor SVG, ze kterého chcete efekty importovat, a klepněte na Otevřít

Panel Interaktivita SVG – přehled

Panel Interaktivita SVG (Okna > Interaktivita SVG) se používá k přidání interaktivních prvků do kresby, která se bude exportovat pro prohlížení ve webovém prohlížeči. Například vytvořením události, která spouští příkaz JavaScriptu, můžete rychle vytvořit pohyb na stránce webu, když uživatel provede akci, jako je například pohyb kurzoru myši přes objekt. V panelu Interaktivita SVG také můžete prohlížet všechny události a soubory JavaScriptu spojené se současným souborem.

Viz také


„Optimalizace obrazu pro web“ na stránce 374

„Uložení ve formátu SVG“ na stránce 259

Odstranění události z panelu Interaktivita SVG

- Chcete-li odstranit jednu událost, vyberte ji a klepněte na tlačítko Odstranit nebo z nabídky panelu zvolte Odstranit událost.
- Chcete-li odstranit všechny události, z nabídky panelu zvolte Odstranit všechny události.

Zobrazení seznamu, přidávání nebo odstranění událostí spojených se souborem

- 1 Klepněte na tlačítko Vazba na soubory JavaScriptu .
- 2 V dialogovém okně Soubory JavaScript vyberte položku JavaScriptu a proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Klepněte na Přidat, chcete-li vyhledat a vybrat další soubory JavaScriptu.
 - Klepněte na Odstranit, chcete-li odstranit vybranou položku JavaScriptu.

Přidávání interaktivity SVG do kresby

- 1 V panelu Interaktivita SVG vyberte událost. (Viz „Události SVG“ na stránce 369.)
- 2 Zadejte odpovídající JavaScript a stiskněte Enter.

Události SVG

onfocusin Spustí akci, když se vstup přesměruje do elementu, například výběrem pomocí ukazatele.

onfocusout Spustí akci, když element přestane být vybraný pro vstup (často když se vstup přesměruje do jiného elementu).

onactivate Spustí akci klepnutím myši nebo stisknutím klávesy, v závislosti na elementu SVG.

onmousedown Spustí akci, když se tlačítko myši stiskne nad elementem.

onmouseup Spustí akci, když se tlačítko myši uvolní nad elementem.

onclick Spustí akci, když se klepne na tlačítko myši nad elementem.

onmouseover Spustí akci, když se ukazatel přesune nad element.

onmousemove Spustí akci, když je ukazatel nad elementem.

onmouseout Spustí akci, když se ukazatel přesune ven z elementu.

onkeydown Spustí akci při stisknutí klávesy.

onkeypress Spustí akci, když je klávesa stále stisknutá.

onkeyup Spustí akci při uvolnění klávesy.

onload Spustí akci poté, co se zcela dokončí analýza dokumentu SVG v prohlížeči. Tuto událost použijte pro vyvolání jednorázových inicializačních funkcí.

onerror Spustí akci, když se element nenačte správně nebo se vyskytne jiná chyba.

onabort Spustí akci, když se načítání stránky zastaví dříve než se element zcela načte.

onunload Spustí akci, když se dokument SVG odstraňuje z okna nebo rámce.

onzoom Spustí akci, když se změní úroveň zvětšení dokumentu.

onresize Spustí akci, když se změní velikost okna dokumentu.

onscroll Spustí akci, když se zobrazení dokumentu roluje nebo posouvá v okně.

Vytváření animací

O grafikách Flash

Formát souboru^(R) Flash (SWF) je vektorový formát grafického souboru pro kompaktní grafiky pro web, které lze libovolně zvětšovat. Protože tento formát souboru je vektorový, kresba si zachová kvalitu obrazu při jakémkoliv rozlišení a je ideální pro vytváření snímků animací. V Illustratoru můžete vytvářet jednotlivé snímky animace ve vrstvách, a pak obrazové vrstvy exportovat do jednotlivých snímků pro použití na webových stránkách. V souboru Illustratoru můžete také definovat *symboly*, abyste zmenšili velikost animace. Při exportu bude každý symbol definován v souboru SWF pouze jednou. Kresbu můžete uložit jako soubor SWF pomocí příkazu Exportovat nebo Uložit pro web a zařízení. Každý z těchto příkazů má své výhody:

Příkaz Exportovat (SWF) Poskytuje nejvíce kontroly nad kompresí animací a bitmap.

Příkaz Uložit pro web a zařízení Poskytuje více kontroly pro kombinování SWF a bitmapových formátů v uspořádání rozděleném na řezy. Tento příkaz obsahuje méně voleb pro obraz než příkaz Exportovat (SWF), ale použije naposledy použitá nastavení příkazu Exportovat. (Viz „Volby optimalizace SWF (Illustrator)“ na stránce 386.)

Při přípravě kresby, kterou chcete uložit jako SWF, si pamatujte následující informace:


- Chcete-li při používání symbolů udržet velikost souboru co nejmenší, aplikujte efekty raději na symbol v panelu Symboly než na instanci symbolu v kresbě.
- Použití nástrojů zbarvení symbolů a aplikování stylu na symboly způsobí zvětšení souboru SWF, protože Illustrator musí vytvořit kopii každé instance symbolu, aby zachoval jejich vzhled.
- Mřížkové objekty a přechody s více než osmi zarážkami se rastrují a objeví se jako tvary vyplněné bitmapou. Přechody s méně než osmi zarážkami se exportují jako přechody.
- Vzorky se rastrují do malých obrazů velikosti kresby vzorku a dlaždicově vyplní kresbu.
- Pokud bitmapový objekt přesahuje hranice řezu, do exportovaného souboru se vloží celý objekt.
- SWF podporuje pouze zaoblená zakončení a spoje. Zkosená nebo hranatá zakončení a spoje se při exportu do SWF změni na zaoblené.
- Text vyplněný vzorkem a vzorkem vyplněné tahy se převedou na cesty a vyplní se vzorkem.
- Přestože text si při exportu do SWF zachová mnohé své vlastnosti, některé informace se ztratí. Při importu souboru SWG do Flash se nezachová proklad řádků, vyrovnání párů a prostrkání. Místo toho se text rozdělí na samostatné záznamy, aby se simuloval vzhled prokladu. Když se pak soubor SWF přehrává v přehrávači Flash Player, vzhled prokladu, vyrovnání párů

a prostrkání v souboru se zachová. Pokud chcete exportovat text jako cesty, v dialogovém okně Volby SWF vyberte Exportovat text jako obrisy, nebo před exportem do SWF převedte text na křivky příkazem Vytvořit obrisy.

Video o efektivním používání symbolů v programech Illustrator a Flash najdete na www.adobe.com/go/vid0198_cz. Video o efektivním používání textu v programech Illustrator a Flash najdete na www.adobe.com/go/vid0199_cz.

Vytváření animací Flash

Animace Flash lze v Illustratoru vytvořit mnoha způsoby. Jedním z nejsnadnějších je umístit každý snímek animace do samostatné vrstvy Illustratoru a při exportu kresby vybrat volbu Vrstvy AI na snímky SWF.

 Video o exportu souborů SWF z Illustratoru najdete na www.adobe.com/go/vid0214_cz. Video o vytváření mobilního obsahu v Illustratoru najdete na www.adobe.com/go/vid0207_cz. Tipy a výukové lekce o vytváření animací Flash najdete také na stránkách Adobe Studio (<http://studio.adobe.com>).

- 1 Vytvořte kresbu, kterou chcete animovat. Použijte symboly, abyste zmenšili velikost souboru animace a zjednodušili si práci.
- 2 Vytvořte samostatnou vrstvu pro každý snímek animace.
To můžete udělat tak, že vložíte základní kresbu do nové vrstvy, a pak kresbu upravíte. Nebo můžete použít příkaz Rozdělit do vrstev a automaticky generovat vrstvy obsahující objekty, které se postupně přidávají.
- 3 Zkontrolujte, že vrstvy jsou v pořadí, ve kterém je chcete zobrazit jako snímky animace.
- 4 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Zvolte Soubor > Exportovat, jako formát zvolte Flash (SWF) a klepněte na Exportovat. Ve volbě Exportovat jako v dialogovém okně^(R) Volby SWF vyberte Vrstvy AI na snímky SWF. Nastavte další volby animace a klepněte na OK.
 - Zvolte Soubor > Uložit pro web a zařízení. Z nabídky Formát optimalizovaného souboru zvolte SWF. Z nabídky Typ exportu zvolte Vrstvy AI na snímky SWF. Nastavte další volby a klepněte na Uložit.

Práce s programy Illustrator a Flash

Kresbu Illustratoru můžete přemístit do prostředí pro úpravy Flash nebo přímo do přehrávače Flash Player. Můžete kopírovat a vkládat kresby, ukládat soubory ve formátu SWF nebo kresby přímo exportovat do Flash. Kromě toho poskytuje Illustrator podporu pro dynamický text Flash a symboly filmových klipů.

Můžete také použít program Device Central a podívat se, jak se kresba Illustratoru bude zobrazovat v přehrávači Flash Player na různých mobilních zařízeních.

Vložení kresby Illustratoru

V Illustratoru můžete vytvořit graficky bohatou kresbu a jednoduše, rychle a bezproblémově ji zkopírovat a vložit do programu Flash.

Když vložíte kresbu Illustratoru do programu Flash, zachovají se následující atributy:

- Cesty a tvary
- Možnost zvětšení a zmenšení
- Tloušťky tahů
- Definice přechodů
- Text (včetně písem OpenType)
- Připojené obrazy
- Symboly
- Režimy prolnutí

Kromě toho Illustrator a Flash podporují vložení kresby následujícími způsoby:

- Když v kresbě Illustratoru vyberete celé vrstvy nejvyšší úrovně a vložíte je do programu Flash, vrstvy se zachovají spolu se svými vlastnostmi (viditelnost a zamknutí).
- Barvy Illustratoru, které nejsou RGB (CMYK, stupně šedi a vlastní barvy) se v programu Flash převedou do RGB. Barvy RGB se vloží podle očekávání.
- Když importujete nebo vložíte kresbu Illustratoru, můžete použít různé volby k zachování efektů (například stínu textu) jako filtrů Flash.
- Flash zachová masky Illustratoru.

Export souborů SWF z Illustratoru

Z Illustratoru můžete exportovat soubory SWF, které odpovídají kvalitou a kompresí souborům SWF exportovaným z programu Flash.

Při exportu můžete vybrat některé z řady přednastavení a zajistit tak optimální výstup, a můžete také určit, jak se bude zacházet se symboly, vrstvami, textem a maskami. Můžete například určit, zda se symboly Illustratoru exportují jako filmové klipy nebo jako grafiky, nebo můžete zvolit vytvoření symbolů SWF z vrstev Illustratoru.

Import souborů Illustratoru do programu Flash

Když chcete v Illustratoru vytvořit kompletní rozvržení a pak je importovat do programu Flash v jednom kroku, můžete kresbu uložit v nativním formátu Illustratoru (AI) a importovat ji ve vysoké kvalitě do programu Flash pomocí příkazů Soubor > Importovat do plochy nebo Soubor > Importovat do knihovny v programu Flash.

Když importujete kresbu Illustratoru jako soubor AI, EPS nebo PDF, Flash zachová stejné atributy jako pro vloženou kresbu Illustratoru.

Kromě toho, když importovaný soubor Illustratoru obsahuje vrstvy, můžete je importovat libovolným z následujících způsobů:

- Převést vrstvy Illustratoru na vrstvy Flash
- Převést vrstvy Illustratoru na snímky Flash
- Převést všechny vrstvy Illustratoru do jedné vrstvy Flash

Pracovní postup se symboly

Pracovní postup se symboly v Illustratoru je podobný pracovnímu postupu se symboly v programu Flash.

Vytvoření symbolu Když vytváříte symbol v Illustratoru, můžete ho v dialogovém okně Volby symbolu pojmenovat a nastavit specifické volby pro Flash: typ symbolu filmový klip (což je standardní pro symboly Flash), umístění registrační mřížky Flash a vodítka pro změnu měřítka s 9 řezy. Kromě toho můžete v programech Illustrator a Flash používat mnoho stejných klávesových zkratk pro symboly (například F8 pro vytvoření symbolu).

Izolovaný režim pro úpravy symbolu V Illustratoru poklepejte na symbol a tím ho otevřete v izolovaném režimu pro snadné úpravy. V izolovaném režimu lze upravovat pouze instanci symbolu — všechny ostatní objekty na kreslicí ploše jsou ztlumené a nedostupné. Po ukončení izolovaného režimu se symbol v panelu Symboly a všechny instance tohoto symbolu příslušným způsobem aktualizují. V programu Flash funguje režim úprav symbolu a panel Knihovna podobným způsobem.

Vlastnosti a vazby symbolu Pomocí panelu Symboly nebo ovládacího panelu můžete snadno přiřadit názvy jednotlivým instancím symbolů, přerušit vazby mezi instancemi a symboly, zaměňovat instance symbolů jiným symbolem nebo vytvořit kopii symbolu. V programu Flash fungují úpravy v panelu Knihovna podobným způsobem.

Statické, dynamické a vstupní textové objekty

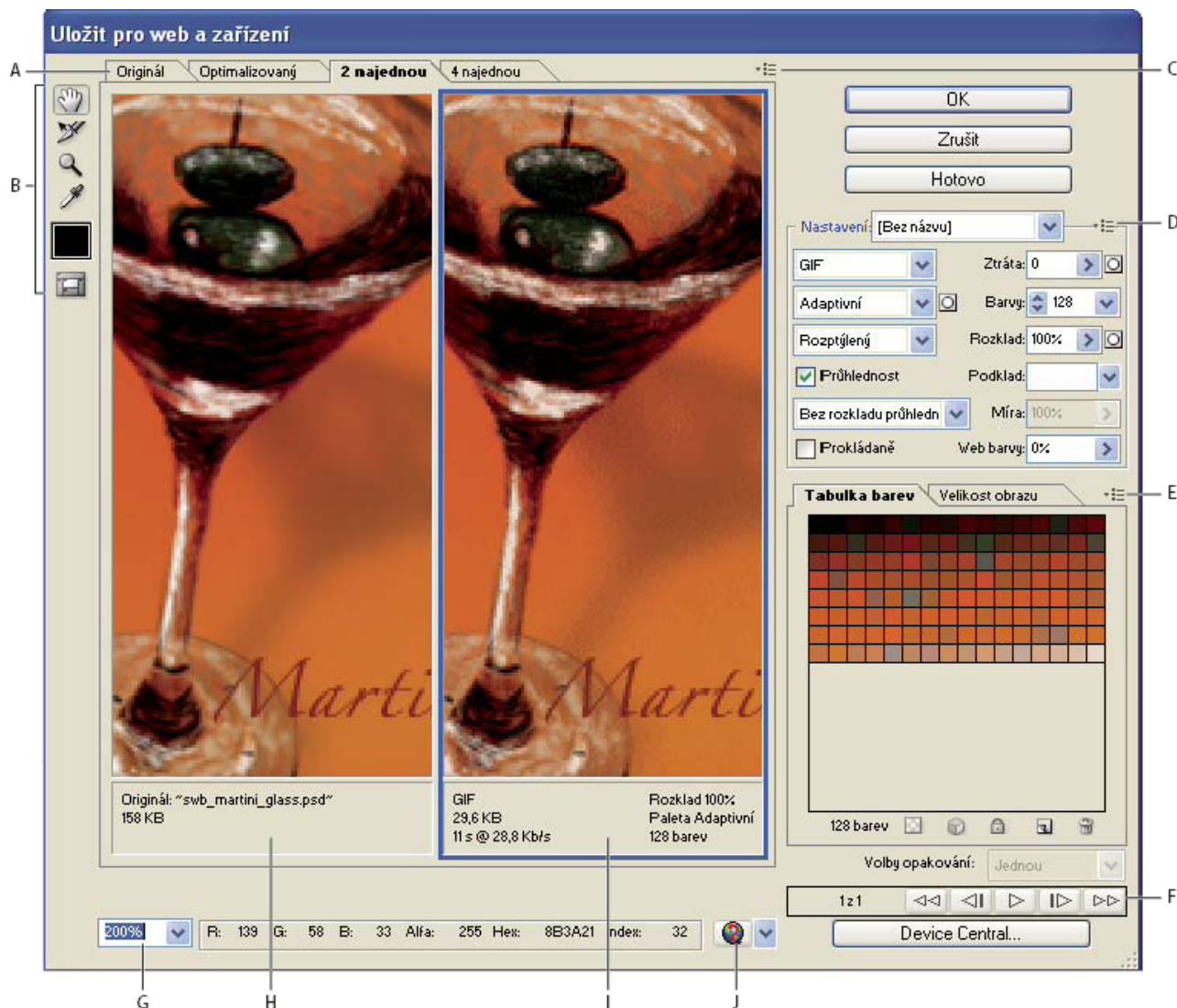
Když přenesete statický text z Illustratoru do programu Flash, Flash převede text na obrysy. Kromě toho můžete nastavit text v Illustratoru jako dynamický text. Dynamický text umožňuje úpravy obsahu textu ve Flash programem a snadnou správu projektů, které vyžadují lokalizaci do více jazyků.

V Illustratoru můžete určit jednotlivé textové objekty jako statické, dynamické nebo jako vstupní text. Dynamické textové objekty v Illustratoru a ve Flashi mají podobné vlastnosti. V obou případech se například používá vyrovnání párů, které ovlivňuje všechny znaky v textovém bloku namísto jednotlivých znaků; v obou případech se text stejným způsobem vyhlazuje a v obou případech lze vytvořit vazbu na externí soubor XML obsahující text.

Optimalizace obrazů

Uložit pro web a zařízení – přehled

Dialogové okno Uložit pro web a zařízení (Soubor > Uložit pro web a zařízení) se používá k výběru voleb optimalizace a k zobrazení náhledu optimalizované kresby.



Dialogové okno Uložit pro web a zařízení

A. Volby zobrazení B. Panel nástrojů C. Rozbalovací nabídka Náhled D. Rozbalovací nabídka Optimalizace E. Rozbalovací nabídka Tabulka barev F. Ovladače animace G. Textové pole zvětšení H. Původní obraz I. Optimalizovaný obraz J. Nabídka Náhled v prohlížeči

Náhledy obrazů v dialogovém okně


- 1 Klepněte na záložku nad oblastí obrazu a tím vyberte volbu zobrazení:

Originál	Zobrazí obraz bez optimalizace.
----------	---------------------------------

Optimalizovaný	Zobrazí obraz s použitím současných nastavení optimalizace.
2 najednou	Zobrazí dvě verze obrazu vedle sebe.
4 najednou	Zobrazí čtyři verze obrazu vedle sebe.

Navigace v dialogovém okně

Pokud v dialogovém okně Uložit pro web a zařízení není zobrazená celá kresba, můžete použít nástroj ručička a posunout do zobrazení jinou část kresby. Ke zvětšení nebo zmenšení zobrazení použijte nástroj lupa.

- Vyberte nástroj ručička (nebo podržte mezerník) a táhněte v oblasti zobrazení, abyste obraz posunuli.
- Vyberte nástroj lupa  a klepněte v zobrazení, abyste ho zvětšili, nebo podržte Alt a klepněte v zobrazení, abyste ho zmenšili.

Můžete také zadat procenta zvětšení nebo je zvolit dole v dialogovém okně.

Zobrazení informací o optimalizovaném obrazu a času stahování

Oblast anotace pod každým obrazem v dialogovém okně Uložit pro web a zařízení poskytuje informace o optimalizaci. Anotace pro originální obraz zobrazuje název a velikost souboru. Anotace pro optimalizovaný obraz ukazuje současné volby optimalizace, velikost optimalizovaného souboru a odhadovanou dobu stahování s vybranou rychlostí modemu. Rychlost modemu můžete zvolit v rozbalovací nabídce Náhled.


Náhled rozkladu barev v prohlížeči

Pokud obraz obsahuje více barev než umí monitor zobrazit, bude prohlížeč provádět *rozklad barev* neboli aproximaci barev, které neumí zobrazit, pomocí smíchání barev, které umí zobrazit.


- 1 Chcete-li zobrazit nebo skrýt náhled rozkladu barev v prohlížeči, z rozbalovací nabídky Náhled zvolte Rozklad v prohlížeči. Zaškrtnutí označuje, že je rozklad v prohlížeči aktivní. Aktivování volby Rozklad v prohlížeči nemá vliv na výsledný výstupní obraz.

Optimalizace obrazu pro web

- 1 Zvolte Soubor > Uložit pro web a zařízení.
- 2 Klepnutím na záložku nahoře v dialogovém okně vyberte volbu zobrazení: Optimalizovaný, 2 najednou nebo 4 najednou. Pokud vyberete 4 najednou, klepněte na náhled, který chcete optimalizovat.
- 3 (Volitelně) Pokud obraz obsahuje více řezů, vyberte jeden nebo několik řezů, které chcete optimalizovat.
- 4 Vyberte přednastavenou optimalizaci z nabídky Přednastavení nebo nastavte individuální volby optimalizace. Dostupné volby se mění v závislosti na vybraném formátu souboru.


 Pokud pracujete v režimu 4 najednou, vyberte Znovu generovat zobrazení z nabídky Optimalizace, aby se automaticky generovala verze obrazu s nižší kvalitou, když změníte nastavení optimalizace.

- 5 Doladte nastavení optimalizace, dokud nebudete spokojeni s vyvážením kvality obrazu a velikosti souboru. Pokud obraz obsahuje více řezů, nezapomeňte optimalizovat všechny řezy.

 Chcete-li obnovit optimalizovaný náhled na původní verzi, vyberte ho a pak z nabídky Přednastavení zvolte Originál.

- 6 Pokud optimalizujete obraz, který má vložený jiný profil barev než sRGB, měli byste před uložením obrazu pro použití na webu převést barvy obrazu na sRGB. V nabídce Optimalizace zkontrolujte, že je vybraný příkaz Převést do sRGB.
- 7 Klepněte na Uložit.
- 8 V dialogovém okně Uložit optimalizovaný jako proveďte následující úkony a pak klepněte na Uložit:

- Zadejte název souboru a vyberte umístění pro výsledný soubor nebo soubory.
- Ve volbě Formát určete, jaký typ souboru chcete uložit: HTML soubor a obrazové soubory, pouze obrazové soubory nebo pouze soubor HTML.
- (Volitelně) Nastavte výstupní nastavení souborů HTML a obrazu.
- Pokud obraz obsahuje více řezů, z nabídky Řezy vyberte volbu pro jejich ukládání: Všechny řezy nebo Vybrané řezy.

 *Chcete-li obnovit nastavení optimalizace na naposledy uloženou verzi, stiskněte Alt a klepněte na Obnovit. Chcete-li zachovat stejná nastavení i pro příští otevření dialogového okna Uložit pro web a zařízení, stiskněte Alt a klepněte na Zapamatovat.*

Video o ukládání souborů z Illustratoru pro web najdete na www.adobe.com/go/vid0063_cz.

Viz také

„Volby optimalizace webových grafik“ na stránce 378

Uložení nebo odstranění přednastavení optimalizace

Nastavení optimalizace můžete uložit jako pojmenovanou sadu nastavení a toto nastavení pak aplikovat na jiné obrazy. Uložená nastavení se objeví v rozbalovací nabídce Nastavení, spolu s předdefinovanými pojmenovanými nastaveními. Když upravíte pojmenovanou nebo předdefinovanou sadu nastavení, v nabídce Přednastavení se zobrazí „Bez názvu“.

1 Nastavte požadované volby optimalizace a z nabídky palety Optimalizace zvolte Uložit nastavení.

2 Pojmenujte nastavení a uložte ho do příslušné složky:

Photoshop (Windows XP) Documents and Settings\[jméno uživatele]\Data aplikací\Adobe\Adobe Photoshop CS3\Nastavení optimalizace

(Windows Vista) Users\[jméno uživatele]\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Photoshop CS3\Nastavení optimalizace

(Mac OS) Uživatelé/[jméno uživatele]/Knihovna/Preferences/Adobe Photoshop CS3 nastavení/Nastavení optimalizace

Illustrator (Windows XP) Documents and Settings\[jméno uživatele]\Data aplikací\Adobe\Adobe\Adobe Illustrator CS3 Settings\Save for Web Settings\Optimize

(Windows Vista) Users\[jméno uživatele]\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Illustrator CS3 Settings\Save for Web Settings\Optimize



(Mac OS) Uživatelé/[jméno uživatele]/Knihovna/Application Support/Adobe/Adobe Illustrator CS3/Save for Web Settings/Optimize

Poznámka: Pokud uložíte nastavení na jiné místo, nebude k dispozici v rozbalovací nabídce Přednastavení.


3 Chcete-li přednastavení odstranit, vyberte ho z nabídky Přednastavení a pak z nabídky Optimalizace zvolte Odstranit nastavení.

Práce s řezy v dialogovém okně Uložit pro web a zařízení

Pokud obraz obsahuje více řezů, musíte určit, které řezy chcete optimalizovat. Nastavení optimalizace můžete aplikovat na další řezy tím, že řezy svážete. Svázané řezy ve formátu GIF a PNG-8 mají společnou paletu barev a vzorek rozkladu, čímž se předejde vzniku viditelných švů mezi řezy.

- Chcete-li zobrazit nebo skrýt všechny řezy, klepněte na tlačítko Přepnout viditelnost řezů .
- (Pouze Photoshop) Chcete-li zobrazit nebo skrýt automatické řezy, z rozbalovací nabídky Náhled zvolte Skrýt automatické řezy.
- Chcete-li v dialogovém okně Uložit pro web a zařízení vybrat řezy, zvolte nástroj pro výběr řezu  a klepnutím řez vyberte. Klepnutím nebo tažením se stisknutou klávesou Shift vyberte více řezů.

Poznámka: V dialogovém okně Uložit pro web a zařízení jsou nevybrané řezy ztlumené. Barvy ve výsledném obraze se tím ale neovlivní.

- Chcete-li zobrazit volby řezu v dialogovém okně Uložit pro web a zařízení, vyberte nástroj pro výběr řezu a na řez poklepejte.
- Chcete-li řezy svázat, vyberte dva nebo více řezů a z rozbalovací nabídky Optimalizace (vpravo od nabídky Přednastavení) zvolte Svázat řezy. Ve svázaných řezech se objeví ikona svázání .
- Chcete-li řez oddělit, vyberte ho a pak z rozbalovací nabídky Optimalizace zvolte Odpojit řez.
- Chcete-li rozdělit všechny řezy v obraze, z rozbalovací nabídky Optimalizace zvolte Odpojit všechny řezy.

Kompresce webových grafik na specifickou velikost souboru

- 1 Zvolte Soubor > Uložit pro web a zařízení.
- 2 Klepnutím na záložku nahoře v dialogovém okně Uložit pro web a zařízení vyberte volbu zobrazení: Optimalizovaný, 2 najednou nebo 4 najednou. Když vyberete 4 najednou, vyberte náhled, který chcete optimalizovat.
- 3 (Volitelně) Vyberte řezy, které chcete optimalizovat a formát souboru, který chcete použít.
- 4 Z nabídky Optimalizace (vpravo od nabídky Nastavení) zvolte Optimalizovat na velikost souboru.
- 5 Zadejte požadovanou velikost souboru.
- 6 Nastavte volbu Začít s:

Platné nastavení	Použije současný formát souboru.
Automaticky vybrat GIF/JPEG	Automaticky vybere optimální formát podle obsahu obrazu.

- 7 Vyberte volbu Použít, chcete-li určit, zda se má zadaná velikost souboru použít pouze pro aktuální řez, pro každý řez v obraze nebo pro všechny řezy. Klepněte na OK.

Změna velikosti kresby při její optimalizaci

V dialogovém okně Uložit pro web a zařízení můžete změnit velikost obrazu na zadané rozměry v obrazových bodech nebo v procentech z původní velikosti.

- 1 Klepněte na záložku Velikost obrazu v dialogovém okně Uložit pro web a zařízení.
- 2 Nastavte libovolné z dalších voleb:

Zachovat proporce	Zachová současný poměr šířky a výšky obrazu v obrazových bodech.
Kvalita	(Pouze Photoshop) Určí metodu interpolace. Bikubická ostřejší obvykle dává nejlepší výsledky, když zmenšujete velikost obraz.
Vyhladit	(Pouze Illustrator) Odstraní v kresbě zubaté okraje aplikováním vyhlazení.

Oříznout na kreslicí plátno	(Pouze Illustrator) Ořízne velikost kresby podle hranic kreslicího plátna dokumentu. Všechny kresby ležící mimo hranice kreslicího plátna se odstraní. <i>Poznámka: Žádné z funkcí v paletě Velikost obrazu nejsou dostupné pro formáty souborů SWF a SVG, s výjimkou volby Oříznout na kreslicí plátno.</i>
-----------------------------	---


- 3 Zadejte nové rozměry v obrazových bodech nebo zadejte změnu velikosti obrazu v procentech a klepněte na Aplikovat.

Generování vrstev CSS pro webové grafiky

Vrstvy v kresbě v Illustratoru můžete použít ke generování vrstev CSS ve výsledném souboru HTML. Vrstva CSS je element, který má absolutní polohu a může se překrývat s jinými elementy ve webové stránce. Export vrstev CSS je užitečný, když chcete ve webové stránce vytvářet dynamické efekty.

Paleta Vrstvy v dialogovém okně Uložit pro web a zařízení umožňuje nastavit, které vrstvy nejvyšší úrovně v kresbě se budou exportovat jako vrstvy CSS, a zda budou exportované vrstvy viditelné nebo skryté.

- 1 Klepněte na záložku Vrstvy v dialogovém okně Uložit pro web a zařízení.
- 2 Vyberte Exportovat jako vrstvy CSS.
- 3 Vyberte vrstvu z rozbalovací nabídky Vrstva a nastavte následující volby podle potřeby:

Viditelná	Vytvoří ve výsledném souboru HTML viditelnou vrstvu CSS.
Hidden	Vytvoří ve výsledném souboru HTML skrytou vrstvu CSS.  <i>Vrstvy CSS jsou totéž co vrstvy GoLive. Pomocí Adobe GoLive můžete animovat vrstvu CSS a použít vestavěné akce JavaScriptu k vytvoření interaktivních efektů.</i>

Viz také

„Uložit pro web a zařízení – přehled“ na stránce 373

„Optimalizace obrazu pro web“ na stránce 374

Náhled optimalizovaných obrazů ve webovém prohlížeči

Z dialogového okna Uložit pro web a zařízení (Soubor > Uložit pro web a zařízení) můžete zobrazit náhled optimalizovaného obrazu v libovolném webovém prohlížeči, nainstalovaném ve vašem systému. Náhled v prohlížeči zobrazí obraz s popiskem, ve kterém je uveden typ souboru obrazu, rozměry v obrazových bodech, velikost souboru, nastavení komprese a další informace HTML.

- Chcete-li zobrazit náhled ve výchozím prohlížeči webu, klepněte na ikonu prohlížeče dole v dialogovém okně Uložit pro web a zařízení.
- Chcete-li vybrat jiný prohlížeč, vyberte Jiný z rozbalovací nabídky prohlížečů (vedle ikony prohlížeče).
- Chcete-li přidat, upravit nebo odstranit prohlížeč z rozbalovací nabídky, z rozbalovací nabídky prohlížečů vyberte Upravit seznam. V dialogovém okně Prohlížeče můžete najít všechny prohlížeče instalované v systému a nastavit výchozí prohlížeč pro zobrazení náhledu obrazu.

Volby optimalizace webových grafik

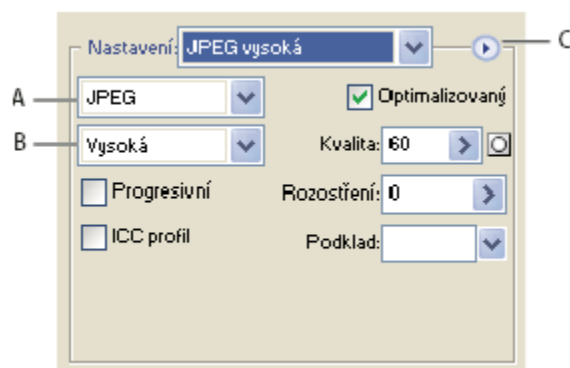
Formáty webových grafik

Formáty webových grafik mohou být buď bitmapové (rastrové) nebo vektorové. Bitmapové formáty — GIF, JPEG, PNG a WBMP — jsou *závislé na rozlišení*, což znamená, že na monitorech s různým rozlišením se změní rozměry bitmapového obrazu a případně i kvalita obrazu. Vektorové formáty — SVG a SWF — jsou *nezávislé na rozlišení* a lze je zvětšovat nebo zmenšovat bez ztráty kvality obrazu. Vektorové formáty mohou obsahovat i rastrová data. Z dialogového okna Uložit pro web a zařízení můžete exportovat do SVG a SWF pouze v Adobe Illustratoru.

Volby optimalizace JPEG

JPEG je standardní formát pro kompresi obrazů se spojitými tóny, jako jsou například fotografie. Optimalizace obrazu ve formátu JPEG se spoléhá na *ztrátovou* kompresi, která selektivně vypouští data.

Poznámka: Protože při uložení souboru ve formátu JPEG se ztrácejí obrazová data, je vhodné si uložit zdrojový soubor v jeho původním formátu (například Photoshop .PSD), pokud plánujete další úpravy souboru nebo vytváření dalších verzí JPEG.



Nastavení optimalizace pro JPEG

A. Nabídka formátu souboru B. Nabídka kvality komprese C. Nabídka Optimalizace

Kvalita Určuje úroveň komprese. Čím vyšší bude nastavení kvality, tím více detailů algoritmus komprese zachová. Použití nastavení vysoké kvality vede ale k větším souborům než použití nastavení s nižší kvalitou. Prohlédněte si optimalizovaný obraz při různých nastaveních kvality, abyste určili nejlepší vyvážení kvality a velikosti souboru.

Optimalizovaný Vytvoří dokonalejší JPEG s poněkud menší velikostí souboru. Optimalizovaný formát JPEG se doporučuje pro dosažení maximální komprese souboru, ale některé starší prohlížeče tuto možnost nepodporují.

Progresivní Obraz se zobrazí ve webovém prohlížeči postupně. Obraz se zobrazí v několika průchodech, což umožní uživatelům vidět před úplným stažením verzi obrazu s nízkým rozlišením. Volba Progresivní vyžaduje použití formátu Optimalizovaný JPEG.

Poznámka: Progresivní JPEG vyžaduje pro zobrazení více paměti RAM a některé prohlížeče ho nepodporují.

Rozostření Určí míru rozostření, které chcete aplikovat na obraz. Tato volba aplikuje stejný efekt jako filtr Gaussovské rozostření a umožní větší kompresi obrazu a dosažení menší velikosti souboru. Doporučuje se nastavení 0,1 až 0,5.

ICC profil Zachová ICC profil kresby v souboru. Některé prohlížeče používají ICC profily pro korekce barev. Tato volba je k dispozici až poté, co uložíte obraz s ICC profilem – není dostupná pro neuložené obrazy.

Podklad Určuje barvu výplně pro obrazové body, které byly v původním obraze průhledné. Klepněte na vzorek barvy Podklad a vyberte barvu v dialogu pro výběr barvy nebo vyberete volbu z nabídky Podklad: Barva kapátka (použije se barva z pole vzorku kapátka), Barva popředí, Barva pozadí, Bílá, Černá nebo Jiná (použije se dialog pro výběr barvy).

Obrazové body, které byly v původním obraze zcela průhledné, se vyplní vybranou barvou; body, které byly částečně průhledné, se s vybranou barvou smíchají.

Viz také

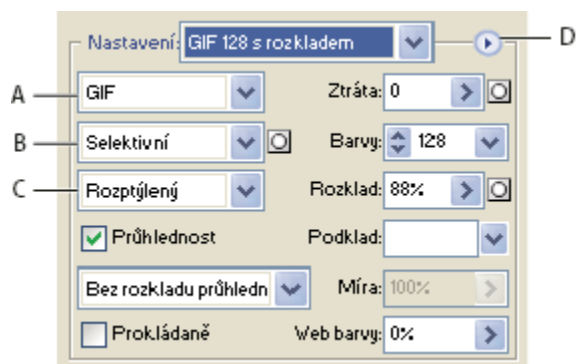
„Optimalizace obrazu pro web“ na stránce 374

Volby optimalizace GIF a PNG-8

GIF je standardní formát pro kompresi obrazů s plochami plných barev a s ostrými detaily, jako jsou čárové kresby (pérovky), loga nebo ilustrace s textem. Podobně jako formát GIF, komprimuje formát PNG-8 účinně plné plochy barev a zachovává ostré detaily.

Soubory PNG-8 a GIF podporují 8bitové barvy, takže mohou zobrazit až 256 barev. Proces určení, které barvy se použijí, se nazývá *indexování*, takže obrazy ve formátu GIF a PNG-8 se někdy nazývají obrazy s *indexovanými barvami*. Při převodu obrazu na indexované barvy vytváří Photoshop vyhledávací tabulku barev, ve které jsou uloženy a indexovány barvy v obraze. Pokud barva v originálním obraze není ve vyhledávací tabulce barev, aplikace buď vybere nejbližší barvu v tabulce nebo simuluje barvu použitím kombinace dostupných barev.

Kromě následujících voleb můžete nastavit počet barev obrazu v tabulce barev obrazu. Viz „Přizpůsobení tabulky barev pro obrazy GIF a PNG-8“ na stránce 383.



Nastavení optimalizace pro GIF

A. Nabídka formátu souboru B. Nabídka algoritmu redukce barev C. Nabídka algoritmu rozkladu barev D. Nabídka Optimalizace

Ztráta (pouze GIF) Komprimuje velikost souboru selektivním vypuštěním dat. Vyšší hodnota volby Ztráta způsobí vypuštění více dat. Často můžete aplikovat hodnotu ztráty 5-10 a někdy až 50 bez toho, že by došlo ke snížení kvality obrazu. Volba Ztráta může snížit velikost souboru o 5 % až 40 %.

Poznámka: Volbu Ztráta nemůžete použít s volbou Prokládaný nebo s algoritmy rozkladu barev Šum nebo Vzorky.

Metoda redukce barev a Barvy Určuje způsob generování vyhledávací tabulky barev a počet barev, které chcete mít ve vyhledávací tabulce barev. Vyberte jednu z následujících metod redukce barev:

Perceptuální Vytvoří vlastní tabulku barev tak, že preferuje barvy, na které je lidské oko citlivější.

Selektivní Vytváří tabulku barev podobnou tabulce Perceptuální, ale upřednostňuje velké plochy barev a zachování webových barev. Tato tabulka barev obvykle vytváří obrazy s nejlepším zachováním barev. Selektivní je výchozí volba.

Adaptivní Vytvoří vlastní tabulku barev vzorkováním barev ze spektra barev, které se v obraze objevují nejčastěji. Například pro obraz obsahující pouze zelené a modré se vytvoří tabulka barev zejména ze zelených a modrých. Ve většině obrazů jsou barvy soustředěné v určitých oblastech spektra.

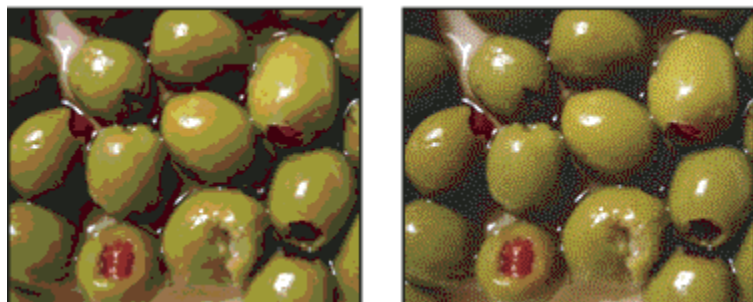
(Omezená) webová Používá standardní tabulku barev s 216 barvami, které jsou společné pro 8bitové palety (256 barev) Windows a Mac OS. Tato volba zajistí, že při zobrazení obrazu pomocí 8bitových barev se na barvy nebude v prohlížeči aplikovat žádný rozklad barev. (Tato paleta se také nazývá paleta bezpečných webových barev.) Použití webové palety může vytvořit větší soubory a doporučuje se pouze tehdy, když má zabránění rozkladu v prohlížeči vysokou prioritu.

Jiná Používá paletu barev, kterou vytvořil nebo upravil uživatel. Pokud otevřete existující soubor GIF nebo PNG-8, bude mít uživatelskou (jinou) paletu barev.

 *K přizpůsobení vyhledávací tabulky barev použijte paletu Tabulka barev v dialogovém okně Uložit pro web a zařízení.*

Černá a bílá, Stupně šedi, Mac OS, Windows Použije nastavenou paletu barev.

Metoda rozkladu barev a Rozklad Určuje metodu a míru rozkladu barev v aplikaci. Rozklad barev je metoda simulování barev, které nejsou dostupné v systému zobrazování barev na počítači. Vyšší hodnota rozkladu v procentech vytváří v obraze dojem více barev a více detailů, ale také může zvětšit velikost souboru. Chcete-li získat optimální kompresi, použijte nejnižší hodnotu rozkladu barev, která dává požadované barevné detaily. Obrazy obsahující převážně plné barvy mohou dobře fungovat bez rozkladu barev. Obrazy se spojitými barevnými tóny (zejména s přechody barev) mohou vyžadovat rozklad barev, aby se zabránilo vzniku barevných pruhů.



Obraz GIF s rozkladem barev 0 % (vlevo) a s rozkladem barev 100 % (vpravo)

Vyberte jednu z následujících metod rozkladu:

Rozptýlený Aplikuje náhodný vzorek, který je obvykle méně znatelný než rozklad Vzorek. Efekty rozkladu se rozptýlí do sousedních obrazových bodů.

Vzorek Pro simulaci barev, které nejsou v tabulce barev, se použijí čtvercové vzorky, podobné polotónovým bodům.

Šum Aplikuje náhodný vzorek podobný rozkladu Rozptýlený, ale bez rozptýlení vzorku přes sousední obrazové body. U metody rozkladu Šum se neobjevují žádné přechody na okrajích.

Průhlednost a Podklad Určí způsob optimalizace průhledných obrazových bodů v obraze.

- Chcete-li, aby zcela průhledné obrazové body byly průhledné a částečně průhledné obrazové body se smíchaly s barvou podkladu, vyberte Průhlednost a vyberte barvu podkladu.
- Chcete-li vyplnit zcela průhledné obrazové body barvou a smíchat částečně průhledné obrazové body s touto barvou, vyberte barvu podkladu a odznačte Průhlednost.
- Chcete-li vybrat barvu podkladu, klepněte na pole barvy Podklad a vyberte barvu v dialogu pro výběr barvy. Nebo můžete vybrat volbu z nabídky Podklad: Barva kapátka (použije se barva z pole vzorku kapátka), Barva popředí, Barva pozadí, Bílá, Černá nebo Jiná (použije se dialog pro výběr barvy).



A



B



C



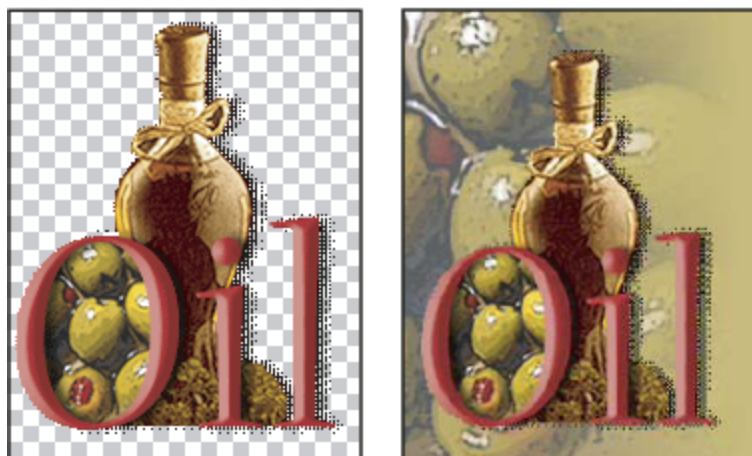
D

Příklady nastavení průhlednosti a podkladu

A. Původní obraz B. S vybranou volbou Průhlednost a s barvou podkladu C. S vybranou volbou Průhlednost bez podkladu D. S vypnutou volbou Průhlednost a s barvou podkladu

Rozklad průhlednosti Když je vybraná volba Průhlednost, můžete zvolit metodu rozkladu částečně průhledných obrazových bodů:

- Bez rozkladu průhlednosti se na částečně průhledné obrazové body v obraze neaplikuje žádný rozklad.
- Rozptýlený rozklad průhlednosti aplikuje náhodný vzorek, který je obvykle méně znatelný než rozklad Vzorek. Efekty rozkladu se rozptýlí do sousedních obrazových bodů. Pokud vyberete tento algoritmus, určete v procentech míru rozkladu barev, který se aplikuje na obraz.
- Rozklad průhlednosti na vzorky aplikuje na částečně průhledné obrazové body jakoby polotónový čtvercový vzorek.
- Rozklad průhlednosti Šum aplikuje náhodný vzorek podobný rozptýlenému algoritmu, ale bez rozšíření vzorku přes sousední obrazové body. U algoritmu Šum se neobjevují žádné přechody na okrajích.



Příklad rozkladu průhlednosti s volbou Vzorek (vlevo) a jeho aplikování na pozadí webové stránky (vpravo)

Prokládaně Zobrazí v prohlížeči v průběhu stahování plného obrazu verzi obrazu s nízkým rozlišením. Prokládání může dobu přenosu zdánlivě zkrátit a může ujistit uživatele, že stahování probíhá. Prokládáním se ale také zvětší velikost souboru.

Přitahovat na webové Určuje toleranci pro posouvání barev k nejbližšímu ekvivalentu ve webové paletě (aby se zabránilo rozkladu barev v prohlížeči). S vyšší hodnotou se posune více barev.

Viz také

„Optimalizace obrazu pro web“ na stránce 374

Optimalizace průhlednosti v obrazech GIF a PNG

Průhlednost umožňuje vytvářet neobdélňkové obrazy pro web. *Průhlednost pozadí* zachová v obraze průhledné obrazové body. To umožňuje zobrazit pozadí webové stránky skrz průhledné oblasti obrazu. *Podklad pozadí* simuluje průhlednost vyplněním nebo prolutím průhledných bodů s barvou podkladu, která může odpovídat pozadí webové stránky. Podklad pozadí funguje nejlépe, když pozadí webové stránky je plná barva a vy víte, která barva to je.

Pro určení způsobu optimalizace průhledných obrazových bodů v obrazech GIF a PNG použijte volby Průhlednost a Podklad v dialogovém okně Uložit pro web a zařízení.

- (GIF a PNG-8) Chcete-li, aby zcela průhledné obrazové body byly průhledné a částečně průhledné obrazové body se smíchaly s barvou podkladu, vyberte Průhlednost a vyberte barvu podkladu.
- Chcete-li vyplnit zcela průhledné obrazové body barvou a smíchat částečně průhledné obrazové body s touto barvou, vyberte barvu podkladu a odznačte Průhlednost.
- (GIF a PNG-8) Chcete-li, aby se všechny obrazové body s průhledností větší než 50 % staly plně průhlednými a všechny s průhledností 50 % nebo menší plně neprůhlednými, vyberte Průhlednost a z nabídky Podklad zvolte Žádný.
- (PNG-24) Chcete-li uložit obraz s víceúrovňovou průhledností (až do 256 úrovní), vyberte Průhlednost. Volba Podklad bude nedostupná, protože víceúrovňová průhlednost umožňuje, aby obraz splynul s libovolnou barvou pozadí.

Poznámka: V prohlížečích, které nepodporují průhlednost PNG-24, se mohou průhledné obrazové body zobrazit na výchozí barvě pozadí, například šedé.

Chcete-li vybrat barvu podkladu, klepněte na pole barvy Podklad a vyberte barvu v dialogu pro výběr barvy. Nebo můžete vybrat volbu z nabídky Podklad: Barva kapátka (použije se barva z pole vzorku kapátka), Barva popředí, Barva pozadí, Bílá, Černá nebo Jiná (použije se dialog pro výběr barvy).

Zobrazení tabulky barev pro optimalizovaný řez

Tabulka barev pro řez se zobrazuje v panelu Tabulka barev v dialogovém okně Uložit pro web a zařízení.

- 1 Vyberte řez, který je optimalizovaný ve formátu GIF nebo PNG-8. Tabulka barev pro vybraný řez se objeví v tabulce barev v dialogovém okně Uložit pro web a zařízení.

Pokud má obraz více řezů, barvy v tabulce barev se mohou mezi jednotlivými řezy lišit (aby k tomu nedocházelo, můžete řezy předem svázat). Pokud vyberete více řezů, které používají různé tabulky barev, bude tabulka barev prázdná a její stavový řádek bude zobrazovat zprávu „Smíšené“.

Přizpůsobení tabulky barev pro obrazy GIF a PNG-8

K nastavení barev v optimalizovaných obrazech GIF a PNG-8 se používá tabulka barev v dialogovém okně Uložit pro web a zařízení. Snížení počtu barev často zachová kvalitu obrazu a přitom sníží velikost souboru obrazu.

V tabulce barev můžete přidávat a odstraňovat barvy, posouvat vybrané barvy na bezpečné webové barvy a zamykat vybrané barvy, aby se zabránilo jejich vypuštění z palety.


Uspořádání tabulky barev

Zvolte pořadí seřazení z nabídky palety Tabulka barev:

- Neuspořádat obnoví původní pořadí barev.
- Uspořádat podle odstínu řadí podle umístění barvy na standardním barevném kole (vyjádřeném jako úhel mezi 0 a 360 stupni). Neutrálním barvám se přiřadí odstín 0 a umístí se k červeným.
- Uspořádat podle světlosti řadí barvy podle jasů.
- Uspořádat podle výskytu řadí barvy podle četnosti výskytu v obraze.

Přidání nové barvy do tabulky barev

Můžete přidat barvy, které byly vynechány při sestavování tabulky barev. Přidání barvy do dynamické tabulky posune v paletě barvu, která je nejbližší nové barvě. Přidání barvy do pevné nebo uživatelské tabulky přidá do palety další barvu.

- 1 Pokud jsou v tabulce barev nějaké barvy vybrané, odznačte je příkazem Označit všechny barvy z nabídky palety Tabulka barev.
- 2 Zvolte barvu jedním z následujících úkonů:
 - V dialogovém okně Uložit pro web a zařízení klepněte na pole Barva kapátka a zvolte barvu v dialogu pro výběr barvy.
 - Vyberte nástroj kapátko v dialogovém okně Uložit pro web a zařízení a klepněte do obrazu.
- 3 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Klepněte na tlačítko Nová barva  v tabulce barev.
 - Zvolte Nová barva z nabídky palety Tabulka barev.
 -



Chcete-li přepnout tabulku barev na uživatelskou paletu, podržte při přidávání barvy klávesu Ctrl (Windows) nebo Apple (Mac OS).

Nová barva se objeví v tabulce barev s bílým čtverečkem v pravém dolním rohu, který označuje, že je barva zamknutá. Pokud je tabulka barev dynamická, původní barva se zobrazí vlevo nahoře a nová barva vpravo dole.

Vybírání barev v tabulce barev

Okolo vybraných barev se v tabulce barev objeví bílý okraj.

- Chcete-li vybrat jednu barvu, klepněte na barvu v tabulce barev.
- Chcete-li vybrat více barev v tabulce barev, stiskněte Shift a klepněte na jinou barvu. Vyberou se všechny barvy v řádcích mezi první a druhou vybranou barvou. Chcete-li vybrat skupinu nesousedících barev, podržte Ctrl (Windows) nebo Apple (Mac OS) a klepněte na každou z barev, které chcete vybrat. Příkazy pro vybírání barev jsou také v nabídce palety Tabulka barev.
- Chcete-li vybrat barvu v náhledu obrazu, klepněte do náhledu nástrojem kapátko z okna Uložit pro web a zařízení. Chcete-li vybrat další barvy, klepněte na ně se stisknutou klávesou Shift.
- Chcete-li odznačit všechny barvy, zvolte Odstačit všechny barvy z nabídky palety Tabulka barev.




Posunutí barvy

Vybranou barvu v tabulce barev můžete změnit na jakoukoliv jinou hodnotu RGB. Když optimalizovaný obraz obnovíte, vybraná barva se změní na novou barvu všude, kde se v obraze vyskytuje.

- 1 Poklepejte na barvu v tabulce barev. Zobrazí se výchozí dialog pro výběr barvy.
- 2 Vyberte barvu.
Původní barva se v políčku barvy zobrazí vlevo nahoře a nová barva vpravo dole. Malý čtvereček v pravém dolním rohu políčka barvy označuje, že je barva zamknutá. Pokud barvu posunete na bezpečnou webovou barvu, objeví se uprostřed políčka barvy malý bílý kosočtverec.
- 3 Chcete-li vrátit posunutou barvu na její původní barvu, proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Poklepejte na políčko posunuté barvy. V dialogu pro výběr barvy bude vybraná původní barva. Klepnutím na OK barvu obnovte.
 - Chcete-li obnovit všechny posunuté barvy v tabulce barev (včetně barev posunutých na webové), zvolte Vrátit všechny barvy z nabídky palety Tabulka barev.

Posunutí barev na nejbližší ekvivalenty z webové palety



Abyste zabránili rozkladu barev v prohlížeči, můžete barvy posunout na jejich nejbližší ekvivalenty ve webové paletě. To zajistí, že barvy se nebudou rozkládat při zobrazení v prohlížečích ve Windows nebo v Mac OS, které jsou schopny zobrazit pouze 256 barev.

- 1 Vyberte jednu nebo více barev v optimalizovaném obraze nebo v tabulce barev.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Klepněte na tlačítko Posunout na webové  v paletě Tabulka barev.
 - Z nabídky palety Tabulka barev zvolte Posunout/vrátit vybrané barvy na webové. Původní barva se v políčku barvy zobrazí vlevo nahoře a nová barva vpravo dole. Malý bílý kosočtverec  uprostřed políčka barvy označuje, že barva je bezpečná webová barva; čtvereček v pravém dolním rohu políčka barvy označuje, že je barva zamknutá.
- 3 Chcete-li nastavit toleranci pro posouvání barev, zadejte hodnotu volby Webové barvy. S vyšší hodnotou se posune více barev.
- 4 Chcete-li vrátit barvy posunuté na webové, proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Vyberte barvu posunutou na webovou v tabulce barev a v paletě Tabulka barev klepněte na tlačítko Posun na webové .
 - Chcete-li v tabulce barev obnovit všechny barvy posunuté na webové, z nabídky palety Tabulka barev zvolte Vrátit všechny barvy.


Mapování barev na průhlednost

Do optimalizovaného obrazu můžete přidat průhlednost mapováním stávajících barev na průhlednost.

- 1 Vyberte jednu nebo více barev v optimalizovaném obraze nebo v tabulce barev.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- V paletě Tabulka barev klepněte na tlačítko Mapovat na průhlednost .
- Z nabídky palety Tabulka barev zvolte Mapovat/nemapovat vybrané barvy na průhlednost.
V polovině každé přemapované barvy se objeví mřížka průhlednosti . Malý čtvereček v pravém dolním rohu políčka barvy označuje, že je barva zamknutá.

3 Chcete-li vrátit průhlednost na původní barvu, proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte barvy, které chcete obnovit, a klepněte na tlačítko Mapovat na průhlednost  nebo z nabídky palety Tabulka barev zvolte Mapovat/nemapovat vybrané barvy na průhlednost.
- Chcete-li obnovit všechny barvy mapované na průhlednost, zvolte Nemapovat žádné barvy na průhlednost.

Zamknutí nebo odemknutí barvy


Vybrané barvy můžete v tabulce barev zamknout a zabránit tak jejich odstranění, když se počet barev sníží, a zabránit jejich rozkladu v aplikaci.

Poznámka: Zamknutí barev nezabrání jejich rozkladu v prohlížeči.

1 Vyberte jednu nebo více barev v tabulce barev.

2 Zamkněte barvu jedním z následujících úkonů:

- Klepněte na tlačítko Zamknout .
- Z nabídky palety Tabulka barev zvolte Zamknout/odemknout vybrané barvy.

V pravém dolním rohu každé zamknuté barvy se objeví bílý čtvereček .

3 Odemkněte barvu jedním z následujících úkonů:

- Klepněte na tlačítko Zamknout .
- Z nabídky palety Tabulka barev zvolte Zamknout/odemknout vybrané barvy.

Bílý čtvereček ze vzorku barvy zmizí.


Odstranění vybraných barev

Vybrané barvy můžete z tabulky barev odstranit a tím snížit velikost souboru obrazu. Po odstranění barvy se plochy optimalizovaného obrazu, které tuto barvu předtím obsahovaly, překreslí s použitím nejbližší barvy zůstávající v paletě.

Když odstraníte barvu, tabulka barev se automaticky změní na paletu Jiná. Je to proto, že palety Adaptivní, Perceptuální a Selektivní automaticky přidají odstraněnou barvu zpět do palety, když znovu provedete optimalizaci obrazu – paleta Jiná se při nové optimalizaci obrazu nezmění.

1 Vyberte jednu nebo více barev v tabulce barev.

2 Odstraňte barvu jedním z následujících úkonů:

- Klepněte na ikonu Odstranit .
- Zvolte Odstranit barvu z nabídky palety Tabulka barev.

Uložení tabulky barev

Tabulky barev z optimalizovaných obrazů můžete uložit, abyste je mohli použít pro jiné obrazy a můžete načítat tabulky barev, vytvořené v jiných aplikacích. Když načtete do obrazu novou tabulku barev, barvy v optimalizovaném obraze se změní tak, aby odpovídaly barvám v nové tabulce barev.

1 Z nabídky palety Tabulka barev zvolte Uložit tabulku barev.

2 Pojmenujte tabulku barev a zvolte místo, kam se uloží. Standardně se k názvu souboru tabulky barev přidá přípona .act (Adobe Color Table).

Pokud chcete mít k tabulce barev přístup, když vybíráte volby optimalizace pro obrázky GIF nebo PNG, uložte tabulku barev do složky Optimalizované barvy ve složce aplikace Adobe Photoshop.

3 Klepněte na Uložit.

> **Důležité:** *Když tabulku znovu načtete, všechny posunuté barvy se zobrazí jako plná políčka a budou odemknuté.*

Načtení tabulky barev

- 1 Z nabídky palety Tabulka barev zvolte Načíst tabulku barev.
- 2 Vyhledejte soubor obsahující tabulku barev, kterou chcete načíst – buď soubor tabulky barev Adobe (.act), soubor vzorníku Adobe (.aco) nebo soubor GIF (chcete-li načíst v něm vloženou tabulku barev).
- 3 Klepněte na Otevřít.

Volby optimalizace PNG-24

Formát PNG-24 je vhodný pro kompresi obrazů s plynulými tóny; vytváří ale mnohem větší soubory než formát JPEG. Výhoda použití PNG-24 je v tom, že může v obraze zachovat až 256 úrovní průhlednosti.

Průhlednost a Podklad Určí způsob optimalizace průhledných obrazových bodů v obraze. Viz „Optimalizace průhlednosti v obrazech GIF a PNG“ na stránce 382.

Prokládaně Zobrazí v prohlížeči v průběhu stahování plného obrazu verzi obrazu s nízkým rozlišením. Prokládání může dobu přenosu zdánlivě zkrátit a může ujistit uživatele, že stahování probíhá. Prokládáním se ale také zvětší velikost souboru.

Viz také

„Optimalizace obrazu pro web“ na stránce 374

Volby optimalizace WBMP

Formát WBMP je standardní formát pro optimalizaci obrazů pro mobilní zařízení, jako jsou mobilní telefony. WBMP podporuje jednobitové barvy, to znamená, že obrázky WBMP obsahují pouze černé a bílé obrazové body.

Volby Metoda rozkladu barev a Rozklad stanoví způsob a míru rozkladu barev v aplikaci. Chcete-li získat optimální kompresi, použijte nejnižší hodnotu rozkladu barev, která dává požadované detaily.

Vyberte jednu z následujících metod rozkladu:

Bez rozkladu Neaplikuje žádný rozklad barev, vykreslí obraz s plně černými a bílými obrazovými body.

Rozptýlený Aplikuje náhodný vzorek, který je obvykle méně znatelný než rozklad Vzorek. Efekty rozkladu se rozptýlí do sousedních obrazových bodů. Pokud vyberete tento algoritmus, určete v procentech míru rozkladu barev, který se aplikuje na obraz.

Poznámka: *Rozptýlený rozklad může způsobit viditelné přechody mezi okraji řezů. Svázáním řezů se rozptýlí vzor rozkladu přes všechny svázané řezy a viditelné přechody se odstraní.*

Vzorek Aplikuje jakoby polotónový čtvercový vzorek, určující hodnoty obrazových bodů.

Šum Aplikuje náhodný vzorek podobný rozptýlenému rozkladu, ale bez rozšíření vzorku přes sousední obrazové body. U algoritmu Šum se neobjevují žádné přechody na okrajích.

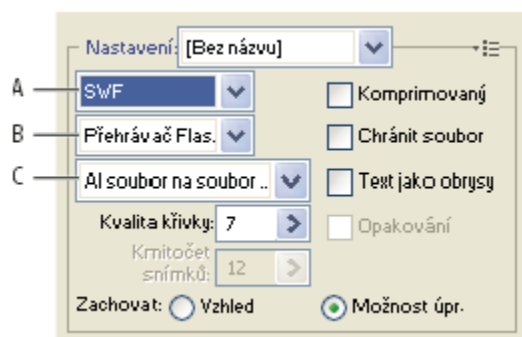
Viz také

„Optimalizace obrazu pro web“ na stránce 374

Volby optimalizace SWF (Illustrator)

Formát souboru Adobe Flash (SWF) je vektorový formát grafického souboru pro vytváření kompaktních grafik pro web, které lze libovolně zvětšovat. Protože formát souboru je vektorový, kresba zachová kvalitu obrazu při jakémkoliv rozlišení. Formát SWF je

ideální pro vytváření snímků animací, ale do formátu SWF můžete uložit i rastrové obrazy nebo kombinaci rastrových a vektorových grafik.



Nastavení optimalizace pro SWF

A. Nabídka formátů souboru B. Nabídka přehrávačů Flash C. Nabídka exportu

Přednastavení Určuje předem konfigurovanou sadu nastavení, která chcete použít pro export. Nové přednastavení můžete vytvořit tak, že nastavíte požadované volby a pak z nabídky panelu zvolíte Uložit nastavení. (Chcete-li otevřít nabídku panelu, klepněte na trojúhelník vpravo od nabídky Přednastavení.)

Verze přehrávače Flash Player Určuje nejstarší verzi přehrávače Flash Player, která bude podporovat exportovaný soubor.

Typ exportu Určuje způsob exportu vrstev. Vyberte Soubor AI do souboru SWF, chcete-li exportovat kresbu do jednoho snímku. Vyberte Vrstvy AI na snímky SWF, chcete-li exportovat kresbu v každé vrstvě do samostatného snímku SWF a vytvořit animovaný SWF.

Poznámka: Vyberte Soubor AI do souboru SWF, chcete-li zachovat ořezové masky vrstev.

Kvalita křivek Určuje přesnost bézierových křivek. Nízké číslo zmenší velikost exportovaného souboru s mírnou ztrátou kvality křivek. Vyšší číslo zvýší přesnost reprodukce bézierových křivek, ale má za následek větší velikost souboru.


Křivočet snímků Určuje rychlost, s jakou se animace přehraje v prohlížeči Flash. Tato volba je k dispozici pouze pro volbu Vrstvy AI na snímky SWF.

Opakovat Způsobí, že se animace bude neustále opakovat, místo aby se při přehrávání v prohlížeči Flash jednou přehrála a zastavila. Tato volba je k dispozici pouze pro volbu Vrstvy AI na snímky SWF.

Zachovat vzhled Rozdělí tahy na výplně ve tvaru tahů a sloučí všechny režimy prolnutí a průhlednosti, které SWF nepodporuje.

Zachovat možnost úprav, kde je to možné Převeďte tahy na tahy SWF a napodobí nebo ignoruje průhlednosti, které SWF nepodporuje.

Poznámka: SWF podporuje průhlednost pouze na úrovni objektů.

 Chcete-li zachovat pořadí překryvání v kresbě, použijte místo příkazu Uložit pro web a zařízení příkaz Exportovat a exportujte každou vrstvu do samostatného souboru SWF. Pak můžete exportované soubory SWF importovat do Adobe Flash najednou.

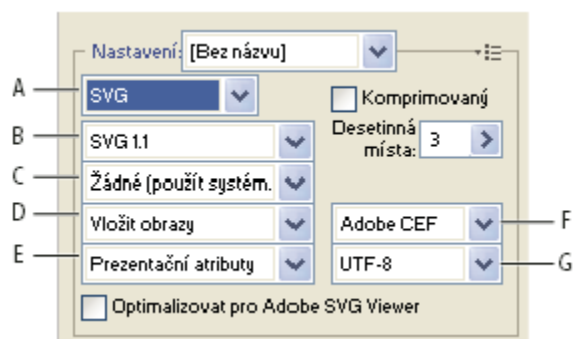
Komprimovaný Komprimuje exportovaný soubor.

Chránit soubor Ochrání soubor tak, že ho nebude možné importovat do jiných aplikací než Flash.

Text jako obrysy Převeďte všechny texty na křivky, aby se zachoval vzhled. Pokud plánujete, že budete upravovat text v programu Flash, nevybírejte tuto volbu.

Volby optimalizace SVG (Illustrator)

SVG je vektorový formát, který popisuje obrazy jako tvary, cesty, text a efekty filtrů. Výsledné soubory jsou kompaktní a poskytují vysoce kvalitní grafiky na webu, v tisku a dokonce i v kapesních zařízeních s omezenými prostředky.



Nastavení optimalizace pro SVG

A. Nabídka formátů souboru B. Nabídka profilů SVG C. Nabídka vytváření podmnožin písem D. Nabídka umístění obrázků E. Nabídka vlastností CSS F. Nabídka typu písma G. Nabídka kódování

Komprimovaný Vytvoří komprimovaný soubor SVG (SVGZ).

Profil SVG Určuje definici typu dokumentu (DTD) SVG XML pro exportovaný soubor.


SVG 1.0 a SVG 1.1 Vhodné pro soubory SVG, které budou prohlíženy na stolním počítači. SVG 1.1 je plná verze specifikace SVG, jejímiž podmnožinami jsou verze SVG Tiny 1.1, SVG Tiny 1.1 Plus, SVG Tiny 1.2 a SVG Basic 1.1.

SVG Basic 1.1 Vhodné pro soubory SVG, které budou prohlíženy na přístrojích, jako jsou například kapesní počítače. Mějte na paměti, že ne všechny kapesní počítače podporují profil SVG Basic. Z toho vyplývá, že výběr této volby nezaručí, že soubor SVG bude zobrazitelný na všech kapesních počítačích. SVG Basic nepodporuje neobdélníkové ořezávání a některé efekty filtrů SVG.

SVG Tiny 1.1 a SVG Tiny 1.1+ Vhodné pro soubory SVG, které budou prohlíženy na malých přístrojích, jako jsou mobilní telefony. Mějte na paměti, že ne všechny mobilní telefony podporují profily SVG Tiny a SVG Tiny Plus. Z toho vyplývá, že výběr některé z těchto voleb nezaručí, že soubor SVG bude zobrazitelný na všech malých zařízeních.

SVG Tiny 1.2 Vhodné pro soubory SVG, které budou prohlíženy na celé řadě zařízení, od organizátorů PDA a mobilních telefonů po přenosné počítače a stolní počítače.

SVG Tiny nepodporuje přechody, průhlednost, ořezávání, masky, symboly nebo efekty filtrů SVG. SVG Tiny Plus zahrnuje možnost zobrazit přechody a průhlednost, ale nepodporuje ořezávání, masky, symboly nebo efekty filtrů SVG.

 Další informace o profilech SVG najdete ve specifikaci SVG na webových stránkách sdružení W3C (World Wide Web Consortium) (www.w3.org).

Desetinná místa Určuje přesnost vektorových dat v souboru SVG. Můžete nastavit hodnotu 1 až 7 desetinných míst. Vysoká hodnota má za následek větší velikost souboru a vyšší kvalitu obrazu.

Podmnožiny písem Určuje, které glyfy se vloží do souboru SVG. Vyberte Žádné z nabídky vytváření podmnožin, můžete-li se spolehnout na to, že na systémech konečných uživatelů budou potřebná písma nainstalovaná. Vyberte Pouze použité glyfy, chcete-li vložit pouze glyfy pro texty, které v současné kresbě existují. Ostatní hodnoty (Běžné anglické, Běžné anglické + použité glyfy, Běžné latinské, Běžné latinské + použité glyfy, Všechny glyfy) jsou užitečné v případě, že je textový obsah souboru SVG dynamický (například text generovaný na serveru nebo text interaktivně zadávaný uživatelem).

Typ písma Určuje, jak se exportují písma.

Adobe CEF Používá hinty písma pro lepší vykreslování malých písem. Tento typ písma podporuje prohlížeč Adobe SVG Viewer, ale nemusí ho podporovat jiné prohlížeče SVG.

SVG Nepoužívá hinty písma. Tento typ písma podporují všechny prohlížeče SVG.

Převést na obrysy Převéde písma na vektorové cesty. Tuto volbu použijte pro zachování vizuálního vzhledu písma ve všech prohlížečích SVG.

Umístění obrázků Určuje, zda se mají obrázky vložit nebo navázat. Vložení obrázků zvětší velikost souboru, ale zajistí, že rastrové obrázky budou vždy dostupné.

Vlastnosti CSS Určuje, jakým způsobem se atributy stylů CSS uloží do kódu SVG. Výchozí metoda, Prezentační atributy, aplikuje vlastnosti v nejvyšším bodě v hierarchii, což dovoluje nejvyšší pružnost pro specifické úpravy a transformace. Metoda Atributy stylu vytvoří soubory, které jsou nejlépe čitelné, ale může zvýšit velikost souborů. Zvolte tuto metodu, pokud bude kód SVG používán v transformacích – například v transformacích používajících XSLT (Extensible Stylesheet Language Transformation). Metoda Odkazy na entity umožňuje rychlejší vykreslování a menší velikost souboru SVG. Metoda Elementy stylu se používá, když sdílíte soubory s dokumenty HTML. Když vyberete Elementy stylu, můžete pak upravit soubor SVG tak, aby se element stylu přesunul do externího souboru seznamu stylů, na který odkazuje také soubor HTML – volba Elementy stylu má ale také za následek pomalejší vykreslování.

Kódování Určuje způsob kódování znaků v souboru SVG. Kódování UTF (Unicode Transformation Format) podporují všechny procesory XML. (UTF-8 je 8bitový formát; UTF-16 je 16bitový formát.) Kódování ISO 8859-1 a UTF-16 nezachovávají metadata souboru.

Optimalizovat pro prohlížeč Adobe SVG Viewer Optimalizuje obrazy pro prohlížeč Adobe SVG Viewer.

Nastavení výstupu pro webové grafiky

Nastavení voleb výstupu

Výstupní nastavení určují, jak se formátují soubory HTML, jak se pojmenují řezy a soubory a jak se zpracují obrazy pozadí při uložení optimalizovaného obrazu. Tyto volby můžete nastavit v dialogovém okně Nastavení výstupu.

Nastavení výstupu můžete uložit a aplikovat je na jiné soubory.

- 1 Chcete-li zobrazit dialogové okno Nastavení výstupu, proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Když ukládáte optimalizovaný obraz, zvolte Jiné z rozbalovací nabídky Nastavení v dialogovém okně Uložit optimalizovaný nebo Uložit optimalizovaný jako.
 - Zvolte Upravit nastavení výstupu z rozbalovací nabídky Optimalizace v dialogovém okně Uložit pro web a zařízení.
- 2 (Volitelně) Chcete-li zobrazit předdefinované volby výstupu, vyberte volbu z rozbalovací nabídky Nastavení.
- 3 Upravte každou sadu voleb podle potřeby. Chcete-li přepnout na jinou sadu voleb, zvolte sadu voleb z rozbalovací nabídky pod nabídkou Nastavení. Také můžete klepnout na Další a zobrazit tak následující sadu ze seznamu v nabídce nebo klepnutím na Předcházející zobrazit předcházející sadu.
- 4 (Volitelně) Chcete-li uložit nastavení výstupu, nastavte volby podle potřeby a klepněte na Uložit. Zadejte název souboru, vyberte umístění souboru a klepněte na Uložit.

Nastavení výstupu můžete uložit kamkoliv. Pokud ale umístíte soubor do složky Nastavení optimaliz. výstupu uvnitř složky Photoshopu nebo do složky Nastavení pro Uložit pro Web/Nastavení výstupu uvnitř složky Illustratoru, tento soubor se objeví v rozbalovací nabídce Nastavení.
- 5 (Volitelně) Chcete-li načíst nastavení výstupu, klepněte na Načíst, vyberte soubor a klepněte na Otevřít.

Volby výstupu HTML

V sadě voleb HTML můžete nastavit následující volby:

Výstup XHTML Vytváří při exportu webové stránky vyhovující standardu XHTML. Když zvolíte Výstup XHTML, budou nedostupné některé volby výstupu, které by mohly být v konfliktu s tímto standardem. Když vyberete tuto volbu, automaticky se nastaví volby Písmena tagů a Písmena atributů.

Písmena tagů Určuje malá nebo velká písmena tagů.

Písmena atributů Určuje malá nebo velká písmena atributů.

Odsadit Určuje metodu odsazení řádků kódu: použití nastavení tabulátorů aplikace pro úpravy HTML, použití zadaného počtu mezer nebo bez odsazení.

Konce řádků Určuje platformu pro kompatibilitu konců řádků.

Kódování Určuje výchozí kódování znaků pro webovou stránku.

Vložit poznámky Přidá do kódu HTML vysvětlující komentáře.

Vždy přidat atribut Alt Přidá k elementům IMG atribut ALT, vyžadovaný předpisy pro usnadnění přístupu k webu.

Atributy vždy v uvozovkách Umístí kolem všech atributů tagů uvozovky. Vkládání uvozovek kolem atributů je vyžadované pro kompatibilitu s některými staršími prohlížeči a je vyžadováno pro striktní souhlas se specifikací HTML. Použití uvozovek pro všechny atributy se ale nedoporučuje. Pokud tato volba není vybrána, uvozovky se použijí tam, kde to je nezbytné, aby se vyhovělo požadavkům většiny prohlížečů.

Zavřít všechny tagy Přidá zavírací tagy pro všechny elementy HTML v souboru, aby vyhovoval specifikaci XHTML.

Vložit do tagu Body nulové okraje Odstraní výchozí vnitřní okraje v okně prohlížeče. Přidá do tagu body tagy marginwidth, marginheight, leftmargin a topmargin nastavené na nulu.

Volby výstupu řezů

V sadě voleb Řezy můžete nastavit následující volby:

Generovat tabulku Zarovná řezy pomocí tabulky HTML, místo kaskádových stylů (CSS).

Prázdné buňky Určí, jak se prázdné řezy převedou na buňky tabulky. Zvolte GIF, IMG Š&V, aby se použil soubor GIF s jedním obrazovým bodem s hodnotami šířky a výšky, určenými v tagu IMG. Zvolte GIF, TD Š&V, aby se použil soubor GIF s jedním obrazovým bodem s hodnotami šířky a výšky určenými v tagu TD. Zvolte NoWrap, TD Š&V, chcete-li do dat tabulky umístit nestandardní atribut NoWrap, a také umístit určené hodnoty šířky a výšky do tagů TD.

TDŠ&V Určuje, kdy se mají zahrnout atributy šířky a výšky pro data tabulky: Vždy, Nikdy nebo Automaticky (doporučené nastavení).

Oddělovací buňky Určuje, kdy se má přidat jeden řádek a jeden sloupec prázdných oddělovacích buněk kolem generované tabulky: Automaticky (doporučené nastavení), Automaticky (dole), Vždy, Vždy (dole) nebo Nikdy. Pro tabulky, ve kterých hranice řezů nejsou zarovnané, může přidání oddělovacích buněk zabránit rozpadu tabulky v některých prohlížečích.

Generovat CSS Generuje kaskádové styly (CSS) místo tabulky HTML.

Odkazy Určuje, jakým způsobem jsou v souboru HTML umístěny odkazy na polohy řezů, když se použije CSS:

Podle ID Umístí každý řez s použitím stylů, na které je odkaz jednoznačným identifikátorem.

Včleněné Zahrne elementy stylů do deklarace tagu <DIV> elementu bloku.

Podle třídy Umístí každý řez s použitím tříd, na které je odkaz jednoznačným identifikátorem.

Výchozí pojmenování řezů Zvolte elementy z rozbalovacích nabídek nebo zadejte text do polí, abyste vytvořili výchozí názvy pro řezy. Elementy zahrnují název dokumentu, slovo řez, čísla nebo písmena označující řezy nebo stavy efektu přechodu (rolloveru), datum vytvoření řezu, interpunkci nebo nic.

Nastavení výstupu pozadí

V dialogovém okně Nastavení výstupu můžete nastavit následující volby pro Pozadí:

Zobrazit dokument jako Vyberte Obraz, chcete-li na webové stránce zobrazovat jako pozadí za současným obrazem jiný obraz nebo plnou barvu. Vyberte Pozadí, pokud chcete, aby webová stránka zobrazovala optimalizovaný obraz jako dlaždicové pozadí.

Obraz pozadí Zadejte umístění obrazového souboru nebo klepněte na Vybrat a vyberte obraz. Soubor, který vyberete, se bude na webové stránce dlaždicově opakovat za optimalizovaným obrazem.

Barvy Klepněte na pole Barva a vyberte barvu pozadí v dialogu pro výběr barvy nebo vyberte volbu z rozbalovací nabídky.

Nastavení výstupu pro ukládání souborů

V dialogovém okně Nastavení výstupu můžete nastavit následující volby pro Ukládání souborů:

Pojmenování souborů Zvolte elementy z rozbalovacích nabídek nebo zadejte text do polí, která se zkombinují do výchozích názvů pro všechny soubory. Elementy zahrnují název dokumentu, název řezu, stav efektu přechodu (rolloveru), spouštěcí řez, datum vytvoření souboru, číslo řezu, interpunkci a příponu názvu souboru. Některé volby se uplatní pouze pokud soubor obsahuje řezy nebo stavy efektu přechodu.

Textová pole umožňují měnit pořadí a formátování částí názvů souborů (například umožňují označit stav efektu přechodu zkratkou místo celým slovem).

Kompatibilita názvu souboru Vyberte jednu nebo více voleb, aby názvy souborů byly kompatibilní s Windows (dovoluje dlouhé názvy souborů), Mac OS a UNIX.

Obrazy uložit do složky Určuje název složky, do které se uloží optimalizované obrazy (dostupné pouze pro dokumenty obsahující více řezů).

Kopírovat obraz pozadí při ukládání Zachová obraz pozadí, který byl určen v sadě předvoleb Pozadí.

Zahrnout XMP Zahrne všechna metadata informací o souboru, která byla přidána do dokumentu (chcete-li metadata zobrazit nebo zadat, zvolte Soubor > Informace o souboru). Metadata plně podporuje formát souborů JPEG a částečně je podporují formáty souborů GIF a PNG.

Kapitola 13: Tisk


Abyste mohli optimálně rozhodovat o tisku, měli byste pochopit základní principy tisku, včetně toho, jak rozlišení tiskárny nebo kalibrace a rozlišení vašeho monitoru může ovlivnit vzhled vytištěné kresby. Tiskové dialogové okno Illustratoru je navrženo tak, aby vám pomohlo zvládnout tiskový pracovní postup. Každá sada voleb v dialogovém okně je uspořádána tak, aby vás vedla tiskovým procesem.

Základní tiskové úlohy

Tisk složené kresby

Složený tisk je jednostránková verze kresby odpovídající tomu, co vidíte v okně ilustrace – jinými slovy, je to běžná tisková úloha. Složené tisky jsou také užitečné pro kontrolu celkového vzhledu stránky, ověření rozlišení obrazu a identifikování problémů, které by mohly nastat na osvitových jednotkách (například PostScriptové chyby).

- 1 Zvolte soubor > Tisknout.
- 2 Z nabídky Tiskárna vyberte tiskárnu. Chcete-li tisknout do souboru místo do tiskárny, vyberte Soubor Adobe PostScript® nebo Adobe PDF.
- 3 Vyberte Výstup na levé straně tiskového dialogového okna a nastavte Režim na Složené.
- 4 Nastavte další volby tisku.
- 5 Klepněte na Tisknout.

 Pokud dokument používá vrstvy, můžete určit, které z nich se budou tisknout. Zvolte Soubor > Tisknout a vyberte volbu z nabídky Tisknout vrstvy: Viditelné a tištěné vrstvy, Viditelné vrstvy nebo Všechny vrstvy. Můžete také pomocí oblastí oříznutí určit specifické oblasti, které chcete tisknout. Video o vytváření ořezových oblastí pro tisk najdete na www.adobe.com/go/vid0213_cz.

Viz také

„Volby v tiskovém dialogovém okně“ na stránce 393

Nastavení kresby na netištěnou

S panelem Vrstvy můžete snadno vytisknout různé verze kresby. Můžete například zvolit pouze tisk textových objektů v dokumentu, abyste zkontrolovali text. Můžete také ke kresbě přidat netištěné prvky, abyste si zaznamenali důležité informace.

- Chcete-li zabránit tomu, aby se kresba zobrazovala v okně dokumentu, tiskla a exportovala, skryjte odpovídající položky v panelu Vrstvy.
- Chcete-li zabránit tomu, aby se kresba tiskla, ale ne tomu, aby se zobrazovala na kreslicí ploše nebo aby se exportovala, poklepejte na název vrstvy v panelu Vrstvy. V dialogovém okně Volby vrstvy odznačte volbu Tisknout a klepněte na OK. Název vrstvy se v panelu Vrstvy změní na kurzívu.
- Chcete-li vytvořit kresbu, která se netiskne ani neexportuje, i když je na kreslicí ploše viditelná, vyberte volbu Předloha v dialogovém okně Volby vrstvy.

Poznámka: Můžete také v dokumentu určit více oblastí oříznutí a pak v tiskovém dialogovém okně vybrat jednu oblast pro tisk. Vytiskne se pouze kresba uvnitř oblastí oříznutí. Video o definování ořezových oblastí pro tisk najdete na www.adobe.com/go/vid0213_cz.

Viz také

„Panel Vrstvy – přehled“ na stránce 203

Volby v tiskovém dialogovém okně

Každá kategorie voleb v tiskovém dialogovém okně – od voleb Všeobecné po Přehled – je uspořádána tak, aby vás vedla procesem tisku dokumentu. Chcete-li zobrazit určitou sadu voleb, vyberte název sady na levé straně dialogového okna. Mnohé z těchto voleb jsou přednastavené startovacím profilem, který jste zvolili, když jste dokument vytvářeli.

Všeobecné Nastavte velikost stránky a orientaci, zadejte počet tištěných stran, měřítko kresby a vyberte, které vrstvy chcete tisknout.

Nastavení Určete, jak se kresba ořízne, změňte umístění kresby na stránce a určete způsob tisku kresby, která se nevejde na jednu stránku.

Značky a spadávky Vyberte tiskové značky a vytvořte spadávky.

Výstup Vytvořte barevné výtažky.

Grafiky Nastavte volby tisku pro cesty, písma, PostScriptové soubory, přechody, mřížky a prolnutí.

Správa barev Vyberte pro tisk barevný profil a záměr reprodukce.

Další volby Nastavte sloučení průhledností (nebo možnost rastrování) vektorové kresby v průběhu tisku.

Přehled Zobrazte a uložte souhrn tiskových nastavení.

Viz také

„Vytváření nových dokumentů“ na stránce 27

Rozlišení tiskárny a hustota rastru

Rozlišení tiskárny se měří v počtu vytvářených bodů tiskové barvy na palec (dpi). Většina stolních laserových tiskáren má rozlišení 600 dpi a osvitové jednotky mají rozlišení 1200 dpi nebo větší. Inkoustové tiskárny vytvářejí mikroskopický postřík tiskovou barvou, ne skutečné body; ale většina inkoustových tiskáren má rozlišení odpovídající 300 až 720 dpi.

Při tisku na stolní laserové tiskárně, ale zejména na osvitové jednotce, musíte vzít v úvahu také hustotu rastru. Hustota rastru je počet polotónových buněk na palec, použitých při tisku obrazů v odstínech šedi nebo barevných výtažků. Hustota rastru, nazývaná také řádkový rastr, se měří v řádcích na palec (lines per inch, lpi) a udává počet řádků polotónových buněk v polotónovém rastru na palec.

Vysoká hustota řádkového rastru (například 150 lpi) rozmístí body použité k vytvoření obrazu těsně k sobě a vytvoří na tiskovém stroji jemnou reprodukci obrazu; nízká hustota rastru (60 lpi až 85 lpi) rozmístí body dále od sebe a vytvoří hrubší obraz. Řádkový rastr určuje také velikost bodů. Řádkový rastr s vysokou hustotou používá malé body; rastr s nízkou hustotou používá velké body. Nejdůležitějším faktorem při volbě hustoty řádkového rastru je typ tiskařského stroje, který se použije pro tisk. Informujte se ve své tiskařské firmě, jak jemný řádkový rastr je k dispozici na jejich zařízení, a podle toho upravte svou volbu.

Soubory PPD pro osvitové jednotky s vysokým rozlišením nabízejí široký výběr možných hustot řádkového rastru, odpovídajících různým rozlišením osvitové jednotky. Soubory PPD pro tiskárny s nízkým rozlišením mají většinou jen málo voleb pro řádkové rastry apoužívají hrubší rastry mezi 53 lpi a 85 lpi. Hrubší rastry ale dávají na tiskárnách s nízkým rozlišením optimální výsledky. Použití jemnějšího rastru, například 100 lpi, ve skutečnosti sníží kvalitu obrazu, když pro konečný výstup použijete tiskárnu s nízkým rozlišením. To je proto, že zvýšením lpi při daném rozlišení se sníží počet barev, které lze reprodukovat.

Poznámka: Některé osvitové jednotky a stolní laserové tiskárny používají jiné techniky rastrování než je polotónový rastr. Pokud tisknete obraz na tiskárně nepoužívající polotóny, konzultujte doporučené rozlišení s osvitovým studiem nebo se podívejte do dokumentace tiskárny.

Změna rozlišení tiskárny a hustoty rastru

Adobe Illustrator tiskne nejrychleji a nejlépe při použití výchozího rozlišení tiskárny a hustoty rastru. V některých případech ale můžete chtít změnit rozlišení tisku a hustotu rastru – pokud například nakreslíte velmi dlouhou zakřivenou cestu, která se nevytiskne kvůli chybě limit-check, pokud je tisk pomalý, nebo když se v přechodech a mřížkách po vytištění objeví pruhy.

- 1 Zvolte Soubor > Tisknout.
- 2 Ve volbě Tiskárna vyberte PostScriptovou tiskárnu, soubor Adobe PostScript® nebo Adobe PDF.
- 3 Vyberte Výstup na levé straně tiskového dialogového okna.
- 4 Pro Rozlišení tiskárny vyberte kombinaci hustoty rastru (lpi) a rozlišení tiskárny (dpi).

Tisk barevných výtažků


O barevných výtažcích

Při reprodukci barevných obrazů a obrazů se spojitými tóny tiskaři obvykle rozkládají kresbu do čtyř výtažků (nazývaných *výtažkové barvy*) – jeden výtažek (a tiskovou desku) pro každou barevnou složku obrazu: azurovou, purpurovou, žlutou a černou. Můžete také přidat vlastní tiskové barvy (nazývané *přímé barvy*). V tom případě se pro každou přímou barvu vytvoří samostatný výtažek (a tisková deska). Když se výtažky vytisknou příslušnými tiskovými barvami a s přesným soutiskem, barvy se zkombinují a reprodukují originální kresbu.

Proces rozdělení obrazu do dvou nebo více barev se nazývá *vytváření barevných výtažků* (nebo *separace barev*) a filmy, ze kterých se vytvářejí tiskové desky, se nazývají *výtažky*.



Složený obraz vytištěný na barevné laserové tiskárně a čtyři barevné výtažky vytištěné na osvitové jednotce.

 Chcete-li vytvářet vysoce kvalitní výtažky, měli byste úzce spolupracovat s tiskařskou firmou, která bude vytvářet výtažky, a poradit se s jejími odborníky před započítím každé práce a v průběhu celého procesu.

Viz také


„O výtažkových barvách“ na stránce 90

„O přímých barvách“ na stránce 89

Příprava kresby na separování barev

Dříve než vytisknete barevné výtažky z Illustratoru, je vhodné provést následující předtiskové úlohy:

- Nastavte správu barev, včetně kalibrace monitoru a výběru nastavení barev Illustratoru.
- Prohlédněte si na obrazovce kontrolní náhled toho, jak budou barvy vypadat na určeném výstupním zařízení.
- Pokud je dokument v režimu RGB, zvolte Soubor > Barevný režim dokumentu > Barva CMYK, abyste ho převedli do režimu CMYK.
- Pokud kresba obsahuje barevná prolnutí, optimalizujte je tak, aby se vytiskly hladce (bez zřetelných pruhů barev).
- Pokud vaše kresba vyžaduje přesahy (trapping), nastavte příslušným způsobem přetisk a vytváření přesahů.
- Pokud kresba obsahuje oblasti průhledných překrývajících se barev, zobrazte si náhled, které oblasti budou ovlivněny sloučením průhledností a poznamenejte si, jaké volby sloučení průhledností chcete použít.




 Ke globálnímu převádění barev a snížení jejich počtu použijte dialogové okno Živé barvy. Pokud chcete například změnit dokument s výtažkovými barvami na dokument se dvěma přímými barvami, použijte část Přiřadit dialogového okna Živé barvy a určete, jaké chcete použít barvy a jak se přiřadí ke stávajícím barvám.


Viz také

„Tisk a ukládání průhledných kreseb“ na stránce 407

„Zmenšení počtu barev v kresbě“ na stránce 115

Tisk barevných výtažků

- 1 Zvolte Soubor > Tisknout.
- 2 Vyberte tiskárnu a soubor PPD. Chcete-li tisknout do souboru místo do tiskárny, vyberte Soubor Adobe PostScript® nebo Adobe PDF.
- 3 Vyberte Výstup na levé straně tiskového dialogového okna.
- 4 Ve volbě Režim vyberte buď Výtažky (na hostitelském počítači) nebo Výtažky In-RIP.
- 5 Určete emulzi, expozici obrazu a rozlišení tiskárny pro výtažky.
- 6 Nastavte volby pro barevné výtažky, které chcete vytvořit:
 - Chcete-li vypnout tisk barevného výtažku, klepněte na ikonu tiskárny  vedle barvy v seznamu Volby tiskových barev dokumentu. Klepněte znovu, abyste tisk barvy obnovili.
 - Chcete-li převést všechny přímé barvy na výtažkové, aby se tiskly jako součást barevných výtažků a ne jako samostatné výtažky (na samostatných tiskových deskách), vyberte Převést všechny přímé barvy na výtažkové.
 - Chcete-li převést jednu přímou barvu na výtažkové barvy, klepněte na ikonu přímé barvy  vedle této barvy v seznamu Volby tiskových barev dokumentu. Objeví se čtyřbarevná výtažková ikona . Klepněte znovu, abyste barvu vrátili zpět na přímou barvu.
 - Chcete-li přetiskovat všechny černé tiskové barvy, vyberte Přetisk černé.
 - Chcete-li změnit hustotu rastru, úhel rastru a tvar polotónových bodů pro určitý výtažek, poklepejte na název tiskové barvy. Nebo klepněte na stávající nastavení v seznamu Volby tiskových barev dokumentu a proveďte požadované změny. Uvědomte si ale, že výchozí úhly a hustoty jsou určeny vybraným souborem PPD. Před tím, než budete vytvářet své vlastní polotónové rastry, zkonzultujte se svou komerční tiskárnou preferované hustoty a úhly.

 Pokud vaše kresba obsahuje více než jednu přímou barvu a zejména interakce mezi dvěma nebo více přímými barvami, přiřadte každé přímé barvě jiný úhel rastru.

7 Nastavte další volby v tiskovém dialogovém okně.

Zejména můžete určit, jak kresbu umístit, zvětšit nebo zmenšit a oříznout, nastavit tiskové značky a spadávky, a zvolit nastavení sloučení průhledností pro průhledné kresby.

8 Klepněte na Tisknout.

Viz také

„Rozlišení tiskárny a hustota rastru“ na stránce 393

„Tisk objektu na všechny výtažky“ na stránce 396

Způsoby separace barev

Illustrator podporuje dva běžné PostScriptové pracovní postupy pro vytváření barevných výtažků. Hlavní rozdíl mezi nimi je v tom, kde se výtažky vytvářejí – na *hostitelském počítači* (systém používá Illustrator a ovladač tiskárny) nebo v RIPu výstupního zařízení.

V tradičním pracovním postupu s vytvářením předseparovaných souborů na hostiteli vytváří Illustrator PostScriptová data pro požadované výtažky dokumentu a posílá tyto informace na výstupní zařízení.

V novějším pracovním postupu založeném na RIPu provádí nová generace PostScriptových RIPů separace barev, vytváření přesahů a dokonce správu barev v RIPu, a hostitelský počítač může mezitím provádět další úlohy. Tento přístup zkracuje generování souboru v Illustratoru a minimalizuje množství přenášených dat pro jednotlivé tiskové úlohy. Například místo posílání PostScriptových informací pro čtyři nebo více stránek při tisku výtažků z hostitele pošle Illustrator PostScriptové informace jediného složeného PostScriptového souboru pro zpracování v RIPu.

Emulze a expozice obrazu

Emulze je označení pro fotocitlivou vrstvu na filmu nebo na papíře. *Nahoře (čitelně)* znamená, že text v obraze je čitelný, když je fotocitlivou vrstvou otočený k vám. *Dole (čitelně)* znamená, že text je čitelný, když je obraz natočen fotocitlivou vrstvou od vás. Obvykle se obrazy tištěné na papír tisknou s volbou Nahoře (čitelně), zatímco obrazy tištěné na film se normálně tisknou s volbou Dole (čitelně). Konzultujte se svou tiskařskou firmou, jakému umístění emulze dávají přednost.


Abyste určili, zda vidíte stranu s emulzí nebo stranu bez emulze (označovanou také jako *podložka*), podívejte se na výsledný film pod jasným světlem. Jedna strana je lesklejší než druhá. Matná strana je strana s emulzí; lesklá strana je podložka.


Expozice obrazu popisuje, zda se kresba tiskne jako pozitivní nebo negativní obraz. Tiskařské firmy ve Spojených státech obvykle vyžadují negativní film a v Japonsku a v Evropě film pozitivní. Pokud si nejste jisti, jaký typ obrazu použít, poraďte se se svou tiskařskou firmou.

Tisk objektu na všechny výtažky

Pokud chcete tisknout objekt na všech deskách v tiskařském stroji, včetně desek pro přímé barvy, můžete ho převést na *registrační barvu*. Soutiskové značky, ořezové značky a informace o stránce mají automaticky přiřazenou registrační barvu.

1 Vyberte objekt.

2 V panelu Vzorník klepněte na políčko registrační barvy , umístěné standardně v prvním řádku vzorníku.


 Chcete-li změnit vzhled registrační barvy na obrazovce z výchozí černé barvy, použijte panel Barvy. Vybraná barva se použije pro reprezentaci objektů vybarvených registrační barvou na obrazovce. Tyto objekty se budou vždy tisknout jako šedé na složených výstupech a jako stejný odstín všech tiskových barev ve výtažcích.

Nastavení stránek pro tisk

Změna polohy kresby na stránce

Náhled obrazu v tiskovém dialogovém okně zobrazuje, kde bude kresba na stránce vytištěna.

- 1 Zvolte Soubor > Tisknout.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Přetáhněte kresbu v obrazu náhledu v levém dolním rohu dialogového okna.
 - Vyberte Nastavení na levé straně tiskového dialogového okna. Klepněte na čtverec nebo šipku v ikoně Umístění, abyste určili počáteční bod pro zarovnání kresby vzhledem ke stránce. Zadejte hodnoty Počátek X a Počátek Y, abyste přesně nastavili polohu kresby.

 *Chcete-li přesunout tištěnou plochu přímo na kreslicím plátně, táhněte v okně ilustrace nástrojem stránka. Při tažení se nástroj stránka chová tak, jako byste posouvali tištěnou plochu z jejího levého dolního rohu. Tištěnou oblast můžete na kreslicím plátně posunout kamkoliv; ale jakákoliv část kresby, která bude přesahovat přes hranice tištěné plochy, se nevytiskne.*

Viz také

„Panel Vrstvy – přehled“ na stránce 203

„Vytváření, úpravy a odstranění oblastí oříznutí“ na stránce 31

Tisk kresby na více stránek

Pokud tisknete kresbu, která se nevejde na jednu stránku, můžete kresbu *dlaždicově rozdělit* na více stránek.

- 1 Zvolte Soubor > Tisknout.
- 2 Ze seznamu voleb na levé straně tiskového dialogového okna vyberte Nastavení a pak vyberte volbu pro Dlaždice:

Dělit celé stránky	Rozdělí kreslicí plochu pro výstup na celé stránky velikosti média.
Dělit zobrazitelné plochy	Rozdělí kreslicí plochu na stránky na základě toho, co může vybrané zařízení vykreslit. Tato volba je užitečná pro výstup kresby, která je větší než může zařízení zpracovat, protože umožňuje sestavit dlaždicové části na původní větší kresbu.

- 3 (Volitelně) Pokud jste vybrali Dělit celé stránky, nastavte volbu Překrytí a určete velikost překrytí mezi stránkami.
- 4 (Volitelně) Vyberte Všeobecné na levé straně tiskového dialogového okna. Určete, kolik kopií se bude tisknout, jak se budou kompletovat, a v jakém pořadí se budou stránky tisknout.

Chcete-li tisknout rozsah stránek, vyberte Rozsah. Pak použijte čísla oddělená pomlčkou k označení rozsahu sousedících stránek, nebo oddělená čárkou, chcete-li oddělit nesousedící rozsahy stránek nebo stránky.

Viz také

„O dělení stránek na dlaždice“ na stránce 36

Změna velikosti a orientace stránky

Adobe Illustrator normálně používá standardní velikost stránky definovanou souborem PPD pro vybranou tiskárnu. Můžete ale změnit velikost média na jakoukoli velikost uvedenou v souboru PPD, a také určit vodorovnou (na výšku) nebo svislou (na šířku) orientaci. Největší velikost stránky, kterou můžete určit, závisí na maximální zobrazitelné ploše dané osvitové jednotky.





Při určování velikosti a orientace stránky si pamatujte:

- Pokud vyberete jinou velikost média (například když změníte US Letter na US Legal), změní se poloha kresby v okně náhledu. Je to proto, že okno náhledu zobrazuje celou zobrazitelnou plochu pro vybranou stránku; když se změní velikost stránky, měřítko náhledu v okně se automaticky změní tak, aby náhled obsahoval celou zobrazitelnou plochu.
***Poznámka:** Zobrazitelná plocha může být v různých souborech PPD nastavená různě, dokonce i pro stejné velikosti média (například A4), protože zobrazitelné plochy pro různé tiskárny a osvitové jednotky se mohou lišit.*
- Výchozí umístění stránky na filmu nebo papíru závisí na osvitové jednotce použité k tisku stránky.
- Zkontrolujte, že velikost stránky média je dostatečně velká, aby se na ni vešla kresba spolu s řezacími značkami, soutiskovými značkami a ostatními nezbytnými tiskovými informacemi. Abyste ale ušetřili papír nebo film z osvitové jednotky, vyberte nejmenší velikost stránky, na kterou se vejde vaše kresba a nezbytné informace pro tisk.
- Pokud se na vaši osvitovou jednotku vejde nejdelší strana zobrazitelné plochy, můžete ušetřit značné množství filmu nebo papíru použitím volby Příčně nebo změnou orientace tištěné kresby. Další informace najdete v dokumentaci k příslušnému tiskovému zařízení.

1 Zvolte Soubor > Tisknout.

2 Vyberte velikost stránky z nabídky Velikost. Dostupné velikosti jsou určeny vybranou tiskárnou a souborem PPD. Pokud to soubor PPD pro tiskárnu dovoluje, můžete vybrat Vlastní a nastavit jinou velikost stránky v textových polích Šířka a Výška.

3 Klepněte na tlačítko Orientace, abyste nastavili směr stránky:

Na výšku nahoru	 Tiskne v orientaci na výšku, správnou stranou nahoru.
Na šířku doleva	 Tiskne v orientaci na šířku, s otočením doleva.
Na výšku dolů	 Tiskne v orientaci na výšku, vzhůru nohama.
Na šířku doprava	 Tiskne v orientaci na šířku, s otočením doprava.

4 (Volitelně) Vyberte Příčně, chcete-li otočit vytištěnou kresbu o 90°. Abyste mohli použít tuto volbu, musíte použít PPD, který podporuje příčný tisk a vlastní velikosti stránek.

Viz také


Změna měřítka dokumentu pro tisk

Chcete-li, aby se dokument nadměrné velikosti vešel na menší papír než jsou skutečné rozměry kresby, můžete použít tiskové dialogové okno ke změně šířky a výšky dokumentu, buď symetricky nebo asymetricky. Asymetrická změna velikosti je například užitečná, když tisknete film pro použití ve flexografické tiskárně: pokud víte, ve kterém směru bude deska upevněná na tiskovém válci, může změna měřítka kompenzovat běžně se vyskytující natažení desky o 2 % až 3 %. Změna měřítka nemá vliv na velikost stránek v dokumentu, mění jen měřítko, se kterým se dokument tiskne.

1 Zvolte Soubor > Tisknout.

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li změně měřítka zabránit, zvolte Neměnit měřítko.

- Chcete-li změnit měřítko dokumentu automaticky, aby se vešel na stránku, vyberte Na celou stránku. Změna měřítka v procentech je určena zobrazitelnou plochou definovanou ve vybraném souboru PPD.
- Chcete-li aktivovat textová pole Šířka a Výška, vyberte Vlastní měřítko. Zadejte pro šířku nebo výšku hodnoty v procentech od 1 do 1000. Odznačte tlačítko Zachovat proporce , chcete-li změnit poměr šířky a výšky dokumentu.

Tiskové značky a spadávky

O tiskových značkách

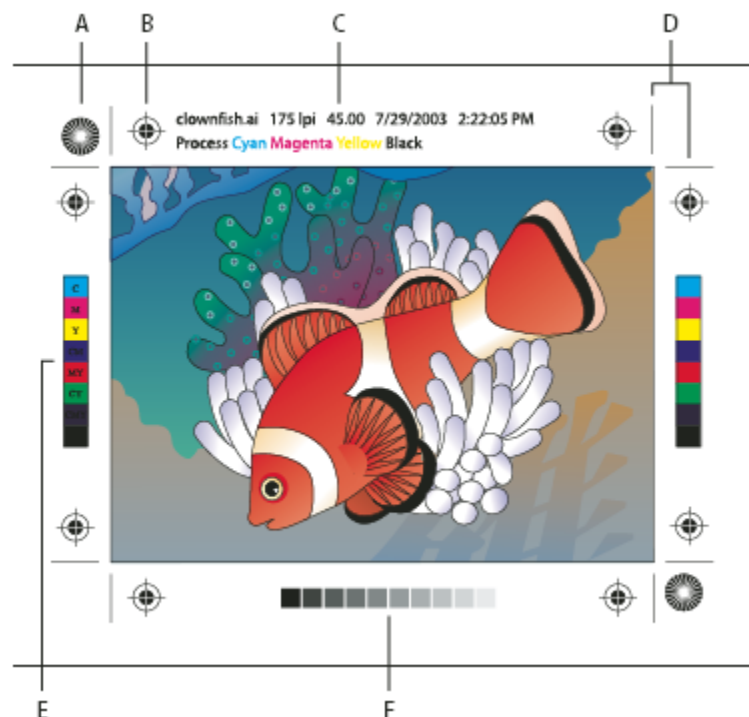
Když připravujete kresbu pro tisk, potřebujete vytvořit množství značek pro tiskové zařízení, aby se přesně sestavily části kresby a ověřila se správnost barev. Do kresby můžete přidat následující typy tiskových značek:

Řezací značky Tenké (vlasové) vodorovné a svislé linky, které určují, kde by se měla stránka oříznout. Řezací značky mohou také pomoci nastavit soutisk (zarovnání) jednotlivých barevných výtažků.

Soutiskové značky Malé terče mimo oblast stránky, sloužící k zarovnání různých výtažků v barevném dokumentu.

Pruhy barev Malé čtverce barev reprezentující tiskové barvy CMYK a odstíny šedi (po krocích 10 %). Poskytovatelé služeb používají tyto značky k nastavení hustoty (density) tiskové barvy v tiskařském stroji.

Informace o stránce Označí film názvem souboru, časem a datem tisku, použitou hustotou rastru, úhlem rastru pro výtažek a názvem barvy pro jednotlivé výtažky. Tyto popisky se objevují nad obrazy.




Tiskové značky

A. Hvězdicový terč (není volitelný) B. Soutisková značka C. Informace o stránce D. Řezací značky E. Pruh barev F. Pruh odstínů

Přidání tiskových značek

- 1 Zvolte Soubor > Tisknout.

- 2 Na levé straně tiskového dialogového okna vyberte Značky a spadávky.
- 3 Vyberte typy tiskových značek, které chcete přidat. Můžete také zvolit západní nebo japonský styl značek.
- 4 (Volitelně) Pokud vyberete Řezací značky, zadejte šířku čáry značek a vzdálenost posun mezi značkami a kresbou.

 *Chcete-li zabránit kreslení tiskových značek přes spadávku, zadejte větší hodnotu posunu než je velikost spadávky.*

Viz také


„Určení ořezových značek pro oříznutí nebo zarovnání“ na stránce 34

O spadávce

Spadávkou je část kresby, která přesahuje přes ohraničovací rámeček tisku nebo přes ořezovou oblast a řezací značky. Spadávkou můžete do kresby zahrnout jako prevenci chyb – abyste zajistili, že se tiskové barvy vytisknou až k okraji stránky, poté co bude stránka oříznuta, nebo aby obraz mohl být v dokumentu oříznut do rámečku. Když vytvoříte kresbu, která bude rozšířena až do spadávky, můžete v Illustratoru určit velikost spadávky. Když zvětšíte spadávku, Illustrator vytiskne více z kresby, která se nachází za řezacími značkami. Řezací značky ale stále určují stejně veliký ohraničovací rámeček tisku.

Velikost použité spadávky závisí na jejím účelu. *Tisková spadávka* (pro obraz, který přesahuje přes okraj tištěné stránky) by měla být nejméně 18 bodů. Pokud spadávka zajišťuje, aby obraz dosahoval až k čáře svého rámečku, nemusí být větší než 2 nebo 3 body. Vaše tiskařská firma vám může poradit, jaká velikost spadávky je potřebná pro konkrétní úlohu.

Přidání spadávky

- 1 Zvolte Soubor > Tisknout.
- 2 Na levé straně tiskového dialogového okna vyberte Značky a spadávky.
- 3 Zadejte hodnoty pro Nahoře, Dole, Vlevo a Vpravo, abyste určili umístění značek spadávky. Klepněte na ikonu svázání , abyste nastavili všechny hodnoty stejně.

Maximální spadávka, kterou můžete nastavit, je 72 bodů; minimální spadávka je 0 bodů.

PostScriptový tisk

Změna souboru PPD

Když tisknete na PostScriptové tiskárně, do PostScriptového souboru nebo do PDF, Illustrator automaticky použije výchozí soubor PPD (PostScript Printer Description) pro toto zařízení. Můžete ale přepnout na jiný soubor PPD, který odpovídá vašim potřebám.

- 1 Zvolte Soubor > Tisknout.
- 2 Z nabídky PPD vyberte jednu z následujících možností:
 - PPD, které odpovídá současnému výstupnímu zařízení.
 - Jiný. Umožňuje vybrat vlastní soubor PPD, například ten, který vám poskytlo grafické studio pro použití s určitou tiskárnou. Název souboru PPD odpovídá názvu a modelu tiskárny nebo osvitové jednotky a může se zobrazovat s příponou .ppd (v závislosti na nastavení systému). Najděte požadovaný soubor PPD, vyberte ho a klepněte na Otevřít. **Poznámka:** Některé možnosti PPD, které se běžně vyskytují v PPD osvitových jednotek, nejsou dostupné z tiskového dialogového okna Illustratoru. Chcete-li nastavit tyto funkce specifické pro tiskárnu, klepněte na Nastavení (Windows) nebo Tiskárna (Mac OS) v tiskovém dialogovém okně.

Tisk dlouhých a složitých cest

Pokud tisknete soubory Adobe Illustratoru, které obsahují příliš dlouhé nebo složité cesty, soubor se nemusí vytisknout a můžete dostat z tiskárny chybovou zprávu limit-check. Abyste zjednodušili dlouhé, složité cesty, můžete je rozdělit na dvě nebo více samostatných cest. Můžete také změnit počet přímkových úseků použitých k aproximaci křivek a nastavit rozlišení tiskárny.

Viz také

„Rozdělení cesty“ na stránce 69

Změna počtu segmentů čar použitých k tisku vektorových objektů

Křivky v kresbě jsou definovány interpretem PostScriptu pomocí malých přímkových úseků; čím menší jsou tyto přímkové úseky, tím je křivka přesnější. Jak se zvyšuje počet použitých přímkových úseků, roste i složitost křivky. V závislosti na tiskárně a velikosti její paměti může být křivka příliš složitá pro rastrování interpretem PostScriptu. V takovém případě může být výsledkem PostScriptová chyba limit-check a křivka se nevytiskne.


- 1 Zvolte Soubor > Tisknout.
- 2 Ve volbě Tiskárna vyberte PostScriptovou tiskárnu, soubor Adobe PostScript® nebo Adobe PDF.
- 3 Na levé straně tiskového dialogového okna vyberte Grafiky.
- 4 Odznačte Automaticky a použijte jezdec Pločnost k nastavení přesnosti křivek.


Nižší nastavení (směrem ke Kvalita) vytvoří více menších přímkových úseků, těsněji aproximujících křivku. Vyšší nastavení (směrem k Rychlost) má za následek méně delších přímkových úseků, čímž se vytvoří méně přesná křivka, ale zlepší se výkon.

Rozdělení cest pro tisk

Illustrator zachází s rozdělenými cestami v kresbě jako se samostatnými objekty. Chcete-li po rozdělení cest kresbu změnit, musíte buď pracovat se samostatnými tvary nebo znovu cesty spojit, abyste mohli s obrazem pracovat jako s jedním tvarem.

Je užitečné uložit si kopii původní kresby před rozdělením cest. Pak budete mít v případě potřeby stále k dispozici původní, nerozdělený soubor pro další práci.

- 1 Proveďte libovolný z následujících úkonů:
 - Chcete-li rozdělit vytaženou cestu, použijte nástroj nůžky .
 - Chcete-li rozdělit složenou cestu, zvolte Objekt > Složená cesta > Uvolnit, abyste složenou cestu odstranili. Pak rozdělte cestu na části pomocí nástroje nůžky a znovu definujte jednotlivé části jako složené cesty.
 - Chcete-li rozdělit masku, zvolte Objekt > Ořezová maska > Uvolnit, abyste masku odstranili. Pak rozdělte cestu na části pomocí nástroje nůžky a znovu definujte jednotlivé části jako masky.

 *Chcete-li cestu po jejím rozdělení znovu spojit, vyberte všechny části rozdělené cesty, které tvořily původní objekt, a klepněte na tlačítko Přidat k oblasti tvaru v panelu Cestář. Cesta se znovu spojí a v místech, kde se cesty znovu spojily, se umístí kotevní body.*

Nastavení způsobu posílání písem do tiskárny

Rezidentní písma tiskárny jsou písma uložená v paměti tiskárny nebo na pevném disku připojeném k tiskárně. Písma Type 1 a TrueType mohou být uložena buď v tiskárně nebo v počítači, bitmapová písma jsou uložena pouze v počítači. Illustrator posílá písma podle potřeby, pokud jsou nainstalovaná na pevném disku počítače.

- 1 Zvolte Soubor > Tisknout.
- 2 Ve volbě Tiskárna vyberte PostScriptovou tiskárnu, soubor Adobe PostScript® nebo Adobe PDF.

- 3 Na levé straně tiskového dialogového okna vyberte Grafiky a vyberte volbu pro Zavést:

Žádné	Zahrne do PostScriptového souboru odkaz na písmo, který říká RIPu nebo post-processoru, kde by mělo být písmo vloženo. Tato volba je vhodná, pokud jsou písma rezidentní v tiskárně. Písma TrueType jsou pojmenována podle PostScriptového názvu v písmu; tyto názvy ale neumějí interpretovat všechny aplikace. Chcete-li zajistit, aby byla písma TrueType interpretována správně, použijte některou jinou volbu posílání písem.
Podmnožiny	Posílá pouze znaky (glyfy), použité v dokumentu. Glyfy se posílají jednou pro každou stránku. Tato volba obvykle vytváří rychlejší a menší PostScriptové soubory, když se použije pro jednostránkové dokumenty nebo pro krátké dokumenty s malým množstvím textu.
Kompletní	Posílá všechna písma potřebná pro dokument na začátku tiskové úlohy. Tato volba obvykle vytváří rychlejší a menší PostScriptové soubory pro vícestránkové dokumenty. <i>Poznámka: Někteří výrobci písem omezují vkládání souborů písem. Omezení se vztahují na kopírování softwaru písma. Musíte dodržovat příslušné zákony o autorských právech a podmínky licenční dohody. Pro software písem licencovaný od Adobe licenční dohoda určuje, že můžete vzít kopii písma, které jste použili v určitém souboru, do komerční tiskárny nebo k jinému poskytovateli služeb a ten může použít písmo ke zpracování vašeho souboru, za předpokladu, že vás poskytovatel služeb informoval, že má právo použít tento určitý software. Pro jiný software písem si prosím vyžádejte povolení od jeho dodavatele.</i>

Viz také

„O písmech“ na stránce 294

Změna úrovně PostScriptu pro tisk

Když tisknete do PostScriptového souboru nebo do souboru PDF, Illustrator automaticky vybere úroveň PostScriptu pro výstupní zařízení. Pokud chcete změnit úroveň Postscriptu nebo datový formát Postscriptových souborů, proveďte následující:

- 1 Zvolte Soubor > Tisknout.
- 2 Ve volbě Tiskárna vyberte Soubor Adobe PostScript® nebo Adobe PDF.
- 3 Na levé straně tiskového dialogového okna vyberte Grafiky.
- 4 Pro PostScript vyberte úroveň kompatibility s interprety v PostScriptových výstupních zařízeních.
Úroveň Level 2 zlepšuje rychlost tisku a kvalitu výstupu grafik tištěných na výstupním zařízení s PostScriptem Level 2 nebo vyšším. Úroveň Level 3 poskytuje nejlepší rychlost a kvalitu výstupu na zařízení s PostScriptem 3.
- 5 (Volitelně) Pokud zvolíte jako tiskárnu Soubor Adobe PostScript®, vyberte volbu pro Formát dat, abyste určili, jak bude Illustrator posílat obrazová data z počítače do tiskárny.

Binární exportuje data obrazu jako binární kód, který je kompaktnější než ASCII, ale nemusí být kompatibilní se všemi systémy. ASCII exportuje obrazová data jako text ASCII, který je kompatibilní se staršími sítěmi a paralelními tiskárnami, a je obvykle nejlepší volbou pro grafiky použité na více platformách. Je to také obvykle nejlepší volba pro dokumenty používané pouze na systémech Mac OS.

Tisk se správou barev

Správa barev při tisku v aplikaci

- 1 Zvolte Soubor > Tisknout.
- 2 Na levé straně tiskového dialogového okna vyberte Správa barev.
- 3 Pro Zpracování barev zvolte Nechat Illustrator určit barvy.
- 4 Pro Profil tiskárny vyberte profil svého výstupního zařízení.
Čím přesněji profil popisuje chování výstupního zařízení a podmínky tisku (například typ papíru), tím přesněji může správa barev převádět číselné hodnoty skutečných barev v dokumentu. (Viz „O profilech barev“ na stránce 133.)
- 5 (Volitelně) Nastavte volbu Záměr reprodukce, abyste určili, jak bude aplikace převádět barvy do cílového barevného prostoru.
Ve většině případů je nejvhodnější použít výchozí záměr reprodukce. Další informace o záměrech reprodukce najdete v nápovědě.
- 6 Klepněte na Nastavení (Windows) nebo Tiskárna (MacOS) dole v tiskovém dialogovém okně, abyste zobrazili nastavení tisku z operačního systému.
- 7 Zobrazte nastavení správy barev pro tiskový ovladač jedním z následujících úkonů:
 - Ve Windows klepněte pravým tlačítkem na používanou tiskárnu a vyberte Vlastnosti. Pak najdete nastavení správy barev pro tiskový ovladač. Ve většině tiskových ovladačů jsou nastavení správy barev označena jako *Správa barev* nebo *ICM*.
 - V Mac OS vyberte používanou tiskárnu a vyberte volbu správy barev z rozbalovací nabídky. Pro většinu tiskových ovladačů je tato volba označena *ColorSync*.
- 8 Vypněte správu barev v tiskovém ovladači.
Každý ovladač tiskárny má jiné možnosti správy barev. Pokud není zřejmé, jak správu barev vypnout, podívejte se do dokumentace tiskárny.
- 9 Vraťte se do tiskového dialogového okna Illustratoru a klepněte na Tisknout.

Viz také

„Tisk se správou barev“ na stránce 132

Správa barev při tisku v tiskárně

- 1 Zvolte Soubor > Tisknout.
- 2 Z nabídky Tiskárna vyberte PostScriptovou tiskárnu. Chcete-li tisknout do souboru místo do tiskárny, vyberte Soubor Adobe PostScript® nebo Adobe PDF.
- 3 Na levé straně tiskového dialogového okna vyberte Správa barev.

- 4 Pro Zpracování barev zvolte Nechat PostScriptovou® tiskárnu určit barvy.
- 5 (Volitelně) Vyberte libovolně z následujících voleb. Ve většině případů je nevhodnější použít výchozí nastavení.

Záměr reprodukce	Určuje, jak aplikace převádí barvy do cílového barevného prostoru.
Zachovat čísla RGB (pro výstup RGB) nebo Zachovat čísla CMYK (pro výstup CMYK)	Určuje, jak Illustrator zpracuje barvy, které nemají přiřazený barevný profil (například importované obrazy bez vložených profilů). Když je tato volba vybraná, Illustrator posílá číselné hodnoty barev přímo na výstupní zařízení. Když tato volba není vybraná, Illustrator nejprve převede číselné hodnoty barev do barevného prostoru výstupního zařízení. Zachování číselných hodnot se doporučuje v případě, že používáte bezpečný pracovní postup CMYK. Zachování číselných hodnot se nedoporučuje, když tisknete dokumenty RGB.

- 6 Klepněte na Nastavení (Windows) nebo Tiskárna (Mac OS) dole v tiskovém dialogovém okně, abyste zobrazili nastavení tisku z operačního systému.
- 7 Zobrazte nastavení správy barev pro tiskový ovladač jedním z následujících úkonů:
 - Ve Windows klepněte pravým tlačítkem na používanou tiskárnu a vyberte Vlastnosti. Pak najděte nastavení správy barev pro tiskový ovladač. Ve většině tiskových ovladačů jsou nastavení správy barev označena jako *Správa barev* nebo *ICM*.
 - V Mac OS vyberte používanou tiskárnu a vyberte volbu správy barev z rozbalovací nabídky. Pro většinu tiskových ovladačů je tato volba označena *ColorSync*.
- 8 Určete nastavení správy barev, aby správu barev v průběhu tisku řídil tiskový ovladač.
Každý ovladač tiskárny má jiné možnosti správy barev. Pokud není zřejmé, jak nastavit volby správy barev, podívejte se do dokumentace tiskárny.
- 9 Vraťte se do tiskového dialogového okna Illustratoru a klepněte na Tisknout.

Viz také

„Co jsou záměry reprodukce“ na stránce 141

„Používání bezpečného pracovního postupu CMYK“ na stránce 128

Tisk přechodů, mřížek přechodů a barevných prolnutí

Tisk přechodů, mřížek přechodů a barevných prolnutí

Soubory s přechody, mřížkami přechodů nebo prolnutími barev může být na některých tiskárnách obtížné hladce (bez zřetelných pruhů barev) vytisknout nebo je nelze vytisknout vůbec. Chcete-li zlepšit výsledky tisku, dodržujte tato všeobecná pravidla:

- Použijte prolnutí, které se změni alespoň o 50 % v jedné nebo více výtažkových barevných složkách.
- Použijte kratší prolnutí. Optimální délka závisí na barvách v prolnutí, ale snažte se mít prolnutí kratší než 7,5 palce (19 cm).
- Použijte světlejší barvy nebo zkráťte tmavá prolnutí. Pruhy se nejpravděpodobněji objeví mezi velmi tmavou barvou a bílou.
- Použijte vhodnou hustotu rastru, která zachová 256 úrovní šedí.

- Pokud vytvoříte přechod mezi dvěma nebo více přímými barvami, přiřadte těmto přímým barvám různé úhly rastrů, když vytváříte barevné výtažky. Pokud si nejste jisti, jaké by měly být úhly rastrů, poraďte se s tiskařskou firmou.
- Kdykoliv to je možné, tiskněte na výstupní zařízení, které podporuje jazyk PostScript® Level 3.
- Pokud musíte tisknout na zařízení, které podporuje Postscript Level 2, nebo když tisknete mřížky přechodů zahrnující průhlednost, můžete zvolit, zda chcete v průběhu tisku přechody a mřížky rastrovat. Výsledkem je, že Illustrator převede přechody a mřížky z vektorových objektů na obrázky JPEG.

Rastrování přechodů a mřížek v průběhu tisku

- 1 Zvolte Soubor > Tisknout.
- 2 Na levé straně tiskového dialogového okna vyberte Grafiky a vyberte Kompatibilní tisk přechodů a mřížek přechodů.
> **Důležité:** Volba Kompatibilní tisk přechodů a mřížek přechodů může zpomalit tisk na tiskárnách, které nemají problémy s přechody, takže tuto volbu použijte pouze pokud máte problémy při tisku.

Nastavení správné hustoty rastru pro tisk přechodů, mřížek a prolnutí

Při tisku souboru můžete zjistit, že rozlišení tiskárny v kombinaci se zvolenou hustotou rastru dovoluje méně než 256 úrovní šedi. Vyšší hustota rastru sníží počet úrovní šedi, které jsou z tiskárny k dispozici. Pokud například tisknete s rozlišením 2400 dpi, povede použití vyšší hustoty rastru než 150 lpi k méně než 256 úrovním šedi. Následující tabulka uvádí maximální hustotu rastru, kterou můžete v tiskárně použít, abyste zachovali všech 256 úrovní šedi:

Konečné rozlišení při osvitu	Maximální použitelný rádkový rastr
300	19
400	25
600	38
900	56
1000	63
1270	79
1446	90
1524	95
1693	106
2000	125
2400	150
2540	159
3000	188
3252	203
3600	225
4000	250


Viz také

„Rozlišení tiskárny a hustota rastru“ na stránce 393

„Změna rozlišení tiskárny a hustoty rastru“ na stránce 394

Výpočet maximální délky prolnutí pro přechody

Illustrator počítá počet kroků v přechodu na základě změny mezi barvami v přechodu. Naopak počet kroků určuje maximální délku přechodu, při které se neprojeví pruhy v barvách.

- 1 Vyberte nástroj měřítko  a klepněte na počáteční a koncový bod přechodu.
- 2 Poznamenejte si vzdálenost zobrazenou v panelu Informace na kus papíru. Tato vzdálenost odpovídá délce přechodu nebo prolnutí barev.

- 3 Vypočítejte počet kroků v prolnutí pomocí tohoto vzorce:

Počet kroků = 256 (počet šedí) x změna barvy (v %)

Změnu barvy v procentech určíte odečtením nižší hodnoty barvy od vyšší hodnoty. Například přechod mezi 20 % černou a 100 % černou je změna barvy 80 % – neboli 0,8.

Když se prolínají výtažkové barvy, použijte největší změnu, ke které dojde u některé z barev. Vezměme například prolnutí z 20 % azurové, 30 % purpurové, 80 % žluté a 60 % černé do 20 % azurové, 90 % purpurové, 70 % žluté a 40 % černé. To představuje změnu 60 %, protože k největší změně dojde u purpurové – z 30 % na 90 %.

- 4 S použitím počtu kroků určeného v kroku 3 zkontrolujte, zda je délka přechodu větší, než je příslušná maximální délka uvedená v následující tabulce. Pokud ano, zmenšete délku přechodu nebo změňte barvy.

Doporučený počet kroků v Adobe Illustratoru	Maximální délka prolnutí		
	Body	Palce	Cm
10	21,6	0,3	0,762
20	43,2	0,6	1,524
30	64,8	0,9	2,286
40	86,4	1,2	3,048
50	108,0	1,5	3,810
60	129,6	1,8	4,572
70	151,2	2,1	5,334
80	172,8	2,4	6,096
90	194,4	2,7	6,858
100	216,0	3,0	7,620
110	237,6	3,3	8,382
120	259,2	3,6	9,144
130	280,8	3,9	9,906
140	302,4	4,2	10,668
150	324,0	4,5	11,430
160	345,6	4,8	12,192
170	367,2	5,1	12,954
180	388,8	5,4	13,716
190	410,4	5,7	14,478

Doporučený počet kroků v Adobe Illustratoru	Maximální délka prolnutí		
	Body	Palce	Cm
200	432,0	6,0	15,240
210	453,6	6,3	16,002
220	475,2	6,6	16,764
230	496,8	6,9	17,526
240	518,4	7,2	18,288
250	540,0	7,5	19,050
256	553,0	7,7	19,507

Viz také

„Panel Informace o dokumentu – přehled“ na stránce 278

Tisk a ukládání průhledných kreseb

Formáty souborů, které zachovávají průhlednost

Když uložíte soubor Illustratoru v určitých formátech, zachovají se informace o nativní průhlednosti. Například když uložíte soubor ve formátu EPS Illustratoru CS (nebo novějším), obsahuje soubor jak nativní data Illustratoru tak data EPS. Když znovu otevřete soubor v Illustratoru, načtou se nativní (nesloučená) data. Když umístíte soubor do jiné aplikace, načtou se data EPS (sloučená).


Když je to možné, zachovejte soubor ve formátu, ve kterém se zachovají nativní data průhlednosti, což umožní provádět úpravy podle potřeby.

Nativní data průhlednosti se zachovají, když soubor uložíte do následujících formátů:

- AI9 a novější
- AI9 EPS a novější
- PDF 1.4 a novější (když je vybraná volba Zachovat možnosti úprav v Illustratoru)

Illustrator sloučí kresbu, když provedete některou z následujících akcí:

- Vytisknete soubor, který obsahuje průhlednost.
- Uložíte soubor, který obsahuje průhlednost, ve starém formátu, jako je nativní formát Illustratoru 8 a starší, Illustrator 8 EPS a starší nebo PDF 1.3. (Pro formáty Illustrator a Illustrator EPS můžete zvolit, aby se průhlednost vypustila, místo jejího sloučení.)
- Exportujete soubor, který obsahuje průhlednost, do vektorového formátu, který nepodporuje průhlednost (například EMF nebo WMF).
- Zkopírujete a vložíte průhlednou kresbu z Illustratoru do jiné aplikace s vybranými volbami AICB a Zachovat vzhled (v sekci Zpracování souborů a schránka v dialogovém okně Předvolby).
- Exportujete do SWF (Flash) nebo použijete příkaz Sloučit průhlednost s vybranou volbou Zachovat průhlednost alfa. Tento příkaz umožňuje zobrazit náhled, jak bude kresba vypadat po exportu do SWF.

 Další informace o vytváření a tisku průhlednosti najdete ve zprávě *Transparency (Průhlednost)* ve složce *Adobe Technical Info/White Papers* na CD disku Illustratoru. Další informace o tisku a sloučení souborů s průhledností můžete také najít v diskusním fóru uživatelů *Adobe Illustrator User to User*. To je veřejné diskusní fórum, které nabízí množství tipů a odpovědí na časté otázky, a najdete ho na adrese www.adobe.com/support/forums.

Nastavení voleb sloučení průhledností pro tisk

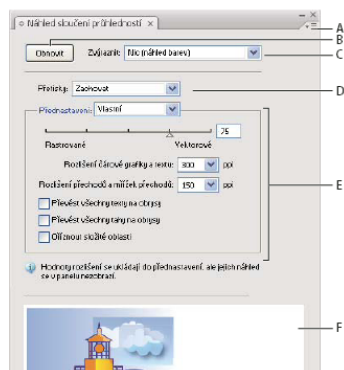
- 1 Zvolte Soubor > Tisknout.
- 2 Na levé straně tiskového dialogového okna vyberte Další volby.
- 3 Vyberte přednastavení sloučení průhledností z nabídky Přednastavení nebo klepněte na Vlastní, a nastavte specifické volby sloučení průhledností.
- 4 Pokud kresba obsahuje přetiskované objekty, které se ovlivňují s průhlednými objekty, vyberte volbu z nabídky Přetisky. Přetisky můžete zachovat, simulovat nebo vypustit.

***Poznámka:** Pokud kresba neobsahuje průhlednost, dokument se nesloučí a nastavení sloučení průhledností se neuplatní. K určení toho, které oblasti kresby obsahují průhlednost, použijte panel Náhled sloučení průhledností.*

Viz také

Panel Náhled sloučení průhledností – přehled


Volby náhledu v panelu Náhled sloučení průhledností se používají ke zvýraznění oblastí, ovlivněných sloučením kresby. Tyto informace můžete použít k nastavení voleb sloučení, a panel můžete použít i k uložení přednastavení sloučení průhledností. Chcete-li zobrazit panel Náhled sloučení průhledností, zvolte Okna > Náhled sloučení průhledností.



Náhled sloučení průhledností, panel

A. Nabídka panelu B. Tlačítko Obnovit C. Nabídka Zvýraznit D. Nabídka Přetisk E. Nastavení sloučení průhledností F. Oblast náhledu

Rychlost a kvalitu obrazu náhledu můžete nastavit výběrem volby z nabídky panelu. Vyberte Rychlý náhled, chcete-li vypočítat nejrychlejší náhled; vyberte Podrobný náhled, chcete-li do rozbalovací nabídky Zvýraznit přidat volbu Všechny rastrované oblasti (tato volba je náročnější na zpracování).

 *Uvědomte si, že panel Náhled sloučení průhledností není určený k zobrazení přesného náhledu přímých barev, přetisků, režimů prolnutí a rozlišení obrazu. K náhledu přímých barev, přetisků a režimů prolnutí, jak se objeví při výstupu, použijte režim Náhled přetisků v Illustratoru.*

Viz také

Vytvoření nebo úpravy přednastavení sloučení průhledností

Přednastavení sloučení průhledností můžete uložit do samostatného souboru, a pak je můžete snadno zálohovat nebo je předat poskytovatelům služeb, klientům nebo ostatním uživatelům v pracovní skupině. V InDesignu mají soubory přednastavení sloučení průhledností příponu .flst.

- 1 Zvolte Úpravy > Přednastavení sloučení průhledností.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li vytvořit nové přednastavení, klepněte na Nové.
 - Chcete-li přednastavení odvodit od předdefinovaného přednastavení, vyberte jedno z nich v seznamu a klepněte na Nové.
 - Chcete-li upravit existující přednastavení, vyberte přednastavení a klepněte na Upravit.

***Poznámka:** Výchozí přednastavení sloučení průhledností nemůžete upravit.*

- 3 Nastavte volby sloučení průhledností.
- 4 Klepněte na OK, abyste se vrátili do dialogového okna Přednastavení sloučení průhledností a klepněte znovu na OK.

Export a import vlastního přednastavení sloučení průhledností

Přednastavení sloučení průhledností můžete exportovat a importovat, a sdílet je s poskytovateli služeb, klienty nebo s ostatními ve vaší pracovní skupině.

- 1 Zvolte Úpravy > Přednastavení sloučení průhledností.
- 2 Vyberte přednastavení ze seznamu.
- 3 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li exportovat přednastavení do samostatného souboru, klepněte na Uložit (InDesign) nebo Exportovat (Illustrator), určete název a umístění a pak klepněte na Uložit.
Výhodnější je uložit přednastavení mimo složku předvoleb aplikace. Pak se neztratí, pokud vymažete své předvolby.
 - Chcete-li přednastavení importovat ze souboru, klepněte na Načíst (InDesign) nebo Importovat (Illustrator). Najděte a vyberte soubor obsahující přednastavení, které chcete načíst, a pak klepněte na Otevřít.

Přejmenování nebo odstranění vlastního přednastavení sloučení průhledností


- 1 Zvolte Úpravy > Přednastavení sloučení průhledností.
- 2 Vyberte přednastavení ze seznamu.
- 3 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li přejmenovat existující přednastavení, klepněte na Upravit, zadejte nový název a pak klepněte na OK.

- Chcete-li přednastavení odstranit, klepněte na Odstranit a pak odstranění potvrďte klepnutím na OK.
Poznámka: Východí přednastavení nemůžete odstranit.

Sloučení průhlednosti pro jednotlivé objekty

Příkaz Sloučit průhlednost umožňuje zobrazit náhled, jak bude kresba vypadat po sloučení průhledností. Tento příkaz můžete například použít před uložením souboru do formátu SWF (Flash), nebo když máte při tisku starých kreseb problémy, které mohou být způsobeny průhledností.

- 1 Vyberte objekt.
- 2 Zvolte Objekt > Sloučit průhlednost.
- 3 Vyberte nastavení sloučení průhledností, které chcete použít, buď volbou přednastavení nebo nastavením specifických voleb.
- 4 Klepněte na OK.

 *Chcete-li uložit nastavení sloučení průhledností pro použití s jinými objekty a dokumenty do ukončení programu, klepněte na Uložit přednastavení. Pokud chcete vytvořit trvalé přednastavení, zvolte místo toho Úpravy > Přednastavení sloučení průhledností.*

Viz také

Rastrování všech kreseb při tisku

Když tisknete na tiskárně s nízkým rozlišením nebo na ne-PostScriptové tiskárně, například na stolní inkoustové tiskárně, můžete zvolit rastrování všech kreseb při tisku. Tato volba je užitečná, když tisknete dokumenty obsahující složité objekty (například objekty s plynulým stínováním nebo přechody), protože snižuje pravděpodobnost chyb.

- 1 Zvolte Soubor > Tisknout.
- 2 Na levé straně tiskového dialogového okna vyberte Další volby.
- 3 Vyberte Tisknout jako bitmapu.

Tato volba je dostupná pouze pokud tiskový ovladač vybrané tiskárny podporuje bitmapový tisk.

Přetisk

O přetisku

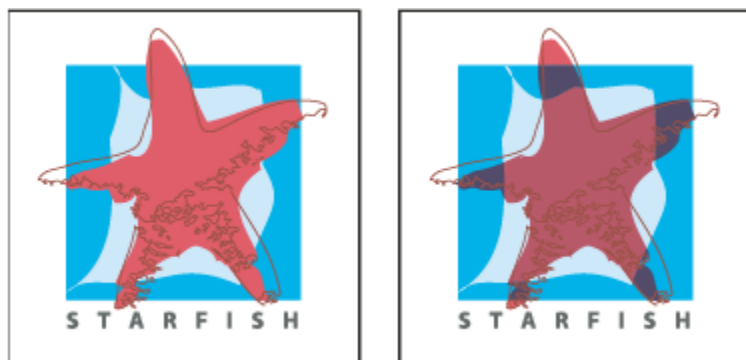
Když tisknete neprůhledné překrývající se barvy, vrchní barva standardně vysekne oblasti pod sebou. Můžete použít přetisk, abyste zabránili tomuto vyseknutí a nastavili, aby vrchní překrývající tisková barva vypadala jako průhledná vzhledem ke spodní barvě. Stupeň průhlednosti při tisku závisí na tiskové barvě, papíru a použité metodě tisku. Poradte se se svou tiskařskou firmou, jak tyto faktory ovlivní výslednou kresbu.

Přetisk můžete požadovat v následujících situacích:

- Přetisk černé tiskové barvy, abyste zabránili problémům se soutiskem. Protože černá tisková barva je neprůhledná (a obvykle se tiskne poslední), nevypadá podstatně jinak, když ji tisknete přes barvu nebo přes bílé pozadí. Přetisk černé může zabránit vzniku mezer mezi černými a barevnými plochami kresby.
- Přetiskujte, když kresba neobsahuje společné tiskové barvy a vy chcete vytvořit přesahy (trapping) nebo efekty překrývání barev. Když se při přetiskování míchají výtažkové barvy nebo vlastní barvy, které nesdílejí společné tiskové barvy, přetiskovaná

barva se přidá k barvě pozadí. Například když vytisknete výplň se 100 % purpurovou přes výplň se 100 % azurovou, překrývající se výplně budou fialové, ne purpurové.


Po nastavení voleb přetisku byste měli použít režim Náhled přetisku (Zobrazení > Náhled přetisku) k zobrazení přibližného odhadu, jak se budou přetiskované barvy tisknout. Měli byste také pečlivě zkontrolovat přetiskované barvy v separované kresbě pomocí integrálního nátisku (kde se všechny výtažky zobrazí v soutisku na jednom kusu papíru) nebo překryvného nátisku (kde se výtažky zobrazí na samostatných plastických fóliích naskládaných na sobě).



Barvy vyseknuté (výchozí) a s přetiskem

Nastavení přetisku

- 1 Vyberte objekt nebo objekty, které chcete přetiskovat.
- 2 V panelu Atributy vyberte Přetisk výplně, Přetisk tahu nebo obě tyto volby.


 Pokud použijete volbu Přetisk pro stoprocentně černé tahy nebo výplně, černá tisková barva nemusí být tak neprůhledná, aby zabránila prosvítání barev v pozadí. Pro odstranění problému s prosvítáním použijte čtyřbarevnou (sytou) černou barvu místo 100 % černé. O přesných procentech barev, přidaných k černé, se poraďte se svou tiskařskou firmou.

Přetiskování černé

Chcete-li přetiskovat všechny černé v kresbě, vyberte Přetisk černé v tiskovém dialogovém okně, když vytváříte barevné výtažky. Tato volba se uplatní pro všechny objekty, na které je aplikovaná černá v barevném kanálu K. Neuplatní se ale pro objekty, které se zdají být černé kvůli svému nastavení průhlednosti nebo grafického stylu.

Můžete také použít příkaz Přetisk černé a nastavit přetisk pro objekty, které obsahují určité procento černé. Chcete-li použít příkaz Přetisk černé:

- 1 Vyberte všechny objekty, které chcete přetiskovat.
- 2 Zvolte Úpravy > Upravit barvy > Přetisk černé.
- 3 Zadejte procenta černé, která chcete přetiskovat. Všechny objekty s určeným procentem černé se budou přetiskovat.
- 4 Vyberte Výplň, Tah nebo obojí a určete způsob aplikování přetisku.
- 5 Chcete-li přetiskovat výtažkové barvy, které obsahují kromě určeného procenta černé také azurovou, purpurovou nebo žlutou, vyberte Včetně černých s CMY.
- 6 Chcete-li přetiskovat přímé barvy, jejichž výtažkové ekvivalenty obsahují určené procento černé, vyberte Včetně přímých černých. Pokud přetiskujete přímou barvu, která obsahuje výtažkové barvy a také určené procento černé, vyberte obě volby, Včetně černých s CMY i Včetně přímých černých.

 *Chcete-li odstranit přetisk z objektů, které obsahují určené procento černé, vyberte Odstranit černou místo Přidat černou v dialogovém okně Přetisk černé.*

Simulace nebo vypuštění přetisku

Ve většině případů podporují přetisk pouze zařízení s výtažky. Při tisku složené kresby, nebo když kresba obsahuje přetiskované objekty, které se vzájemně ovlivňují s průhlednými objekty, zvolte simulování nebo vypuštění přetisku.

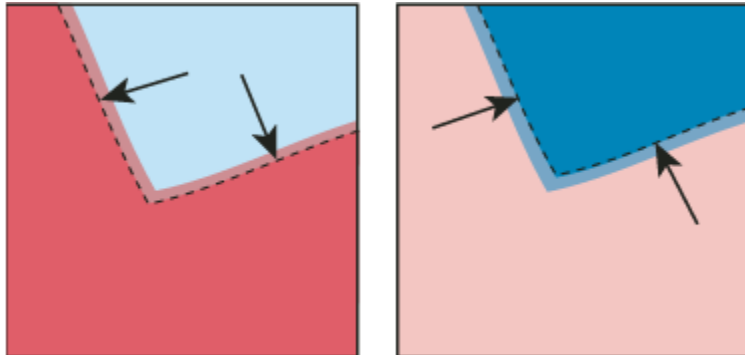
- 1 Zvolte Soubor > Tisknout.
- 2 Na levé straně tiskového dialogového okna vyberte Další volby.
- 3 Vyberte Simulovat nebo Vypustit z nabídky Přetisky.

Přesahy

O vytváření přesahů

V místech, kde sousedí nebo se překrývají barvy, které se tisknou každá z jiného výtažku, může nepřesnost soutisku způsobit mezery mezi barvami ve výsledném výstupu. Pro kompenzaci možných mezer mezi barvami používají tiskařské firmy techniku, která se nazývá *trapping* neboli vytváření přesahů, která vytvoří malou plochu překrytí neboli *přesahu* mezi dvěma sousedícími barvami. Pro automatické vytvoření přesahů můžete také použít samostatný specializovaný program pro automatické vytvoření přesahů nebo můžete použít Illustrator a vytvořit přesahy ručně.

Existují dva druhy přesahů: *rozšíření*, při kterém světlejší objekt přesahuje do tmavšího pozadí; a *vyseknutí*, při kterém světlejší pozadí přesahuje do tmavšího objektu, který překrývá pozadí, a objekt se zdá být menší.



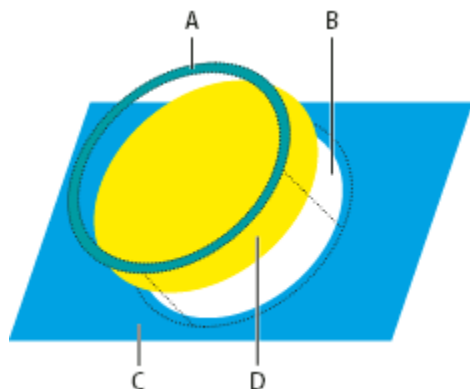
Rozšíření (objekt překrývá pozadí) a vyseknutí (pozadí překrývá objekt)

Když překrývající se vybarvené objekty obsahují společnou barvu, vytvoření přesahů nemusí být nutné, pokud barva společná oběma objektům vytvoří přesahy automaticky. Například pokud dva překrývající se objekty obsahují azurovou jako součást svých hodnot CMYK, jakákoli mezera mezi nimi je vykryta azurovou barvou obsaženou ve spodním objektu.

Vytváření přesahů textu může způsobit specifické problémy. Vyhněte se aplikování směsi výtažkových barev nebo odstínů výtažkových barev na text malé velikosti, protože jakákoli nepřesnost při tisku může způsobit obtížnou čitelnost textu. Obdobně přesahy aplikované na text malé velikosti mohou také vytvořit těžko čitelný text. Stejně jako při redukci odstínů se poraďte před vytvářením přesahů pro takový text se svou tiskařskou firmou. Například když tisknete černý text na barevném pozadí, může stačit jednoduchý přetisk textu přes pozadí.

Vytvoření přesahu

Příkaz Přesahy vytváří přesahy pro jednoduché objekty tak, že rozpozná světlejší kresbu – ať je to objekt nebo pozadí – a vytvoří přetisk (trapping) světlejší kresby do tmavší. Příkaz Přesahy můžete použít z panelu Cestář nebo jako efekt. Výhodou použití efektu Přesahy je to, že můžete kdykoliv změnit nastavení přesahů.



Použití příkazu Přesahy

A. Oblast přetisku B. Oblast vyseknutí C. Barva pozadí D. Barva popředí

V některých případech mohou mít objekty pozadí a popředí natolik podobné hustoty barvy, že ani jedna barva není zřetelně tmavší než druhá. V takovém případě příkaz Přesahy určí přesahy na základě malých rozdílů v barvách. Pokud přesahy určené pomocí dialogového okna Přesahy nejsou uspokojivé, můžete použít volbu Obrácené přesahy k změně způsobu, jak příkaz Přesahy vytváří přesahy pro tyto dva objekty.

- 1 Pokud je dokument v režimu RGB, zvolte Soubor > Barevný režim dokumentu > Barva CMYK, abyste ho převedli do režimu CMYK.
- 2 Vyberte dva nebo více objektů.
- 3 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li aplikovat příkaz přímo na objekty, zvolte Okna > Cestář a z nabídky panelu zvolte Přesahy.
 - Chcete-li příkaz aplikovat jako efekt, zvolte Efekt > Cestář > Přesahy. Vyberte Náhled, chcete-li zobrazovat náhled efektu.
- 4 Nastavte volby přesahů a klepněte na OK.

Viz také

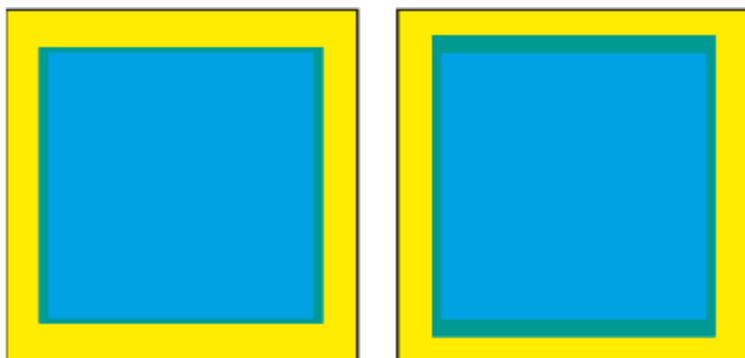
„O efektech a filtrech“ na stránce 345

„Aplikování efektů Cestáře“ na stránce 223

Volby přesahu

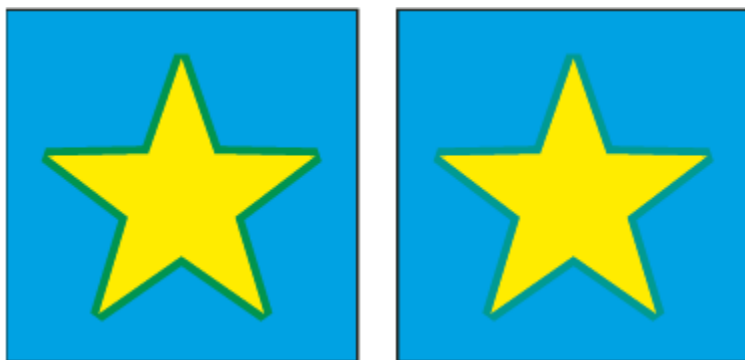
Tloušťka Určuje šířku tahu mezi 0,01 a 5 000 body. Zeptejte se ve své tiskařské firmě, jak určit vhodnou hodnotu.

Výška/šířka Určuje přesahy na vodorovných čarách v procentech z přesahu na svislých čarách. Určení různých hodnot pro vodorovné a svislé přesahy vám umožní vyrovnat nepřesnosti při tisku, jako je natažení papíru. Obrat se na svou tiskařskou firmu, aby vám pomohla s určením této hodnoty. S výchozí hodnotou 100 % jsou šířky přesahů na vodorovných a svislých čarách stejné. Chcete-li zvětšit tloušťku přesahů na vodorovných čarách bez změny svislých přesahů, nastavte hodnotu Výška/šířka větší než 100 %. Chcete-li zmenšit tloušťku přesahů na vodorovných čarách bez změny svislých přesahů, nastavte hodnotu Výška/šířka menší než 100 %.



Volba Výška/šířka nastavená na 50 % (vlevo) a na 200 % (vpravo)

Zeslabení odstínu Redukuje odstín světlejší barvy v přesahu; tmavší barva zůstává na 100 %. Tato volba je užitečná při vytváření přesahů dvou objektů ve světlých barvách, kde může čára přesahu prosvítat skrz tmavší z těchto barev, což bude mít za následek nápadně tmavý okraj. Například pokud vytvoříte přesah světle žlutého objektu do světle modrého objektu, objeví se v místě přesahu viditelný zelený okraj. Zjistěte si u své tiskařské firmy, jaká hodnota odstínu je nejvhodnější pro použitý typ tisku, tiskových barev, papíru a podobně.



Hodnota zeslabení odstínu 100 % (přesah obsahuje 100 % světlejší barvy) a hodnota zeslabení odstínu 50 % (přesah obsahuje 50 % světlejší barvy)

Přesahy s výtahovými barvami Převádí přesahy přímých barev na ekvivalentní výtahové barvy. Tato volba vytvoří objekt ze světlejší z přímých barev a přetiskne ho.

Obrácené přesahy Vytvoří přesah tmavších barev do světlejších. Tato volba nefunguje se sytou černou – to je černá, která obsahuje další tiskové barvy CMY.

Přesnost (pouze jako efekt) Ovlivňuje přesnost výpočtu cesty objektu. Čím přesnější je výpočet, tím přesnější je výsledná kresba a tím více času je třeba pro vytvoření výsledné cesty.

Odstranit přebytečné body (pouze jako efekt) Odstraní zbytečné body.

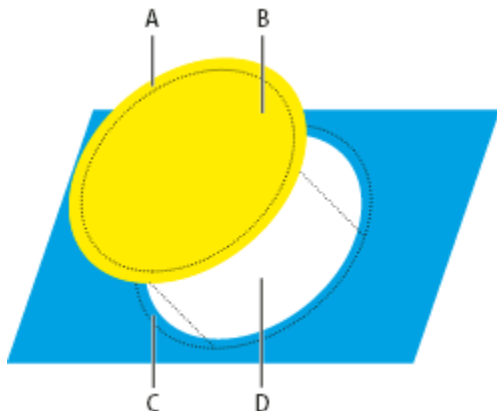
Vytvoření rozšíření nebo vyseknutí

Pro přesnější nastavení přesahů a pro vytváření přesahů pro složité objekty můžete vytvořit efekt přesahů vytažením objektu a nastavením tahu na přetisk.

- 1 Vyberte horní objekt ze dvou objektů, pro které chcete vytvořit přesahy.

2 Vyberte pole Tah v panelu nástrojů nebo v panelu Barvy a proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vytvořte rozšíření zadáním stejných barevných hodnot pro Tah, jako jsou nastavené v poli Výplň. Barevné hodnoty tahu můžete změnit tak, že vyberete tah, a pak nastavíte jeho barevné hodnoty v panelu Barvy. Tato metoda zvětší objekt vytazením jeho okrajů stejnou barvou, jako má výplň objektu.

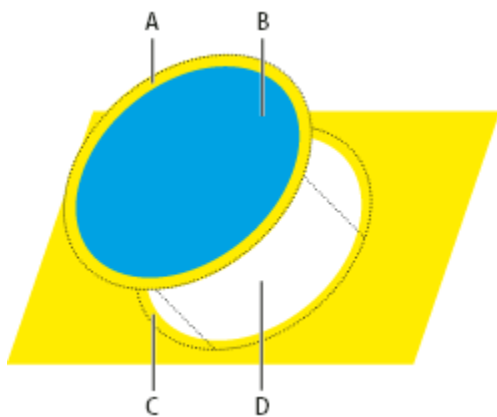


Objekt vytazený barvou výplně

A. Přetiskovaný tah vytvoří rozšíření B. Výplň vytvoří vyseknutí C. Oblast přesahu D. Oblast vyseknutí

- Vytvořte vyseknutí zadáním stejných hodnot barev pro Tah, jaké jsou ve světlejším pozadí (znovu s použitím panelu Barvy); hodnoty tahu a výplně se budou lišit. Tato metoda zmenší tmavší objekt vytazením jeho okrajů barvou světlejšího pozadí.

3 Zvolte Okna > Tah.



Objekt vytazený barvou pozadí

A. Přetiskovaný tah vytvoří vyseknutí B. Výplň vytvoří vyseknutí C. Oblast přesahu D. Oblast vyseknutí

4 Do textového pole Tloušťka zadejte šířku tahu mezi 0,01 a 1000 body. Zeptejte se ve své tiskařské firmě, jak určit vhodnou hodnotu.

Například tloušťka tahu 0,6 bodu vytvoří přesah 0,3 bodu. Tloušťka tahu 2,0 body vytvoří přesah 1 bod.

5 Zvolte Okna > Atributy.

6 Vyberte Přetisk tahu.

Vytvoření přesahů pro čáru


- 1 Vyberte čáru, pro kterou chcete vytvořit přesahy.
- 2 V poli Tah v panelu nástrojů nebo v panelu Barvy nastavte bílou barvu tahu.
- 3 V panelu Tah vyberte požadovanou tloušťku čáry.
- 4 Zkopírujte čáru a zvolte Úpravy > Vložit dopředu. Kopie čáry se použije pro vytvoření přesahů.
- 5 V poli Tah v panelu nástrojů nebo v panelu Barvy vytáhněte kopii čáry požadovanou barvou.
- 6 V panelu Tah zvolte tloušťku čáry, která je širší než spodní čára.
- 7 Zvolte Okna > Atributy.
- 8 Vyberte Přetisk tahu pro vrchní čáru.

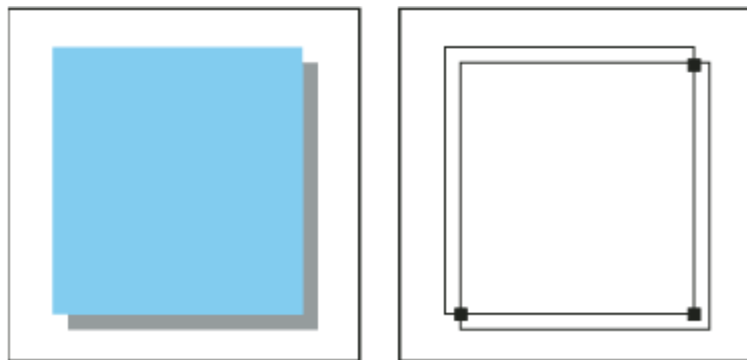


Kopie tahu použitá pro rozšíření

A. Přetiskovaný horní tah vytvoří rozšíření B. Spodní tah vytvoří vyseknutí C. Oblast vyseknutí D. Oblast přesahu

Přesahy pro část objektu

- 1 Nakreslete čáru podél okraje nebo okrajů, na kterých chcete vytvořit přesahy. Pokud je objekt složitý, vyberte okraje, pro které chcete vytvořit přesahy, nástrojem pro přímý výběr , zkopírujte je a zvolte Úpravy > Vložit dopředu, abyste vložili kopii přímo nad originál.



Vržený stín s přesahy (vlevo) je vytvořen pomocí čáry nakreslené v místě, kde se objekt a jeho stín dotýkají (vpravo).

- 2 V poli Tah v panelu nástrojů nebo v panelu Barvy zvolte hodnotu barvy pro tah, abyste vytvořili buď rozšíření nebo vyseknutí.
- 3 Zvolte Okna > Atributy.
- 4 Vyberte Přetisk tahu.

Přednastavení tisku

Vytvoření přednastavení tisku

Pokud pravidelně tisknete na různých tiskárnách nebo různé typy tiskových úloh, můžete tiskové úlohy automatizovat pomocí uložení všech nastavení výstupu jako přednastavení tisku. Použití přednastavení tisku je rychlý a spolehlivý způsob, jak tisknout úlohy, které vyžadují přesné nastavení mnoha voleb v tiskovém dialogovém okně.

Přednastavení tisku můžete uložit a načíst, a tím je můžete snadno zálohovat nebo je předat poskytovatelům služeb, klientům nebo ostatním uživatelům v pracovní skupině.

Přednastavení tisku můžete vytvořit a zkontrolovat v dialogovém okně Přednastavení tisku.

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Zvolte Soubor > Tisknout, upravte nastavení tisku a klepněte na Uložit přednastavení. Zadejte název nebo použijte výchozí a pak klepněte na OK. Touto metodou se přednastavení uloží do souboru předvoleb.
 - Zvolte Úpravy > Přednastavení tisku (Illustrator) nebo Soubor > Přednastavení tisku > Definovat (InDesign) a pak klepněte na Nové. V dialogovém okně, které se objeví, zadejte nový název nebo použijte výchozí název, upravte nastavení tisku, a pak se klepnutím na OK vrátíte do dialogového okna Přednastavení tisku. Pak znovu klepněte na OK.

Použití přednastavení tisku

- 1 Zvolte Soubor > Tisknout.
- 2 Zvolte přednastavení tisku z nabídky Přednastavení tisku. Pokud chcete, potvrďte nastavení tiskárny v tiskovém dialogovém okně.
- 3 Klepněte na Tisknout.

Poznámka: V InDesignu můžete také tisknout s použitím přednastavení tisku tak, že zvolíte jednu z voleb v nabídce Soubor > Přednastavení tisku.

Úpravy přednastavení tisku

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Zvolte Soubor > Tisknout, upravte nastavení tisku a klepněte na Uložit přednastavení. V dialogovém okně Uložit přednastavení, které se objeví, buď zadejte název do textového pole nebo použijte současný název. (Pokud současný název odpovídá existujícímu přednastavení, uložením se přepíše nastavení tohoto přednastavení.) Klepněte na OK.
 - Zvolte Úpravy > Přednastavení tisku (Illustrator) nebo Soubor > Přednastavení tisku > Definovat (InDesign), vyberte přednastavení v seznamu a pak klepněte na Upravit. Upravte nastavení tisku a klepnutím na OK se vrátíte do dialogového okna Přednastavení tisku. Pak znovu klepněte na OK.

 Výchozí přednastavení můžete upravit stejně jako jakékoli jiné přednastavení, s použitím výše popsanych kroků.

Odstranění přednastavení tisku


- 1 Zvolte Úpravy > Přednastavení tisku (Illustrator) nebo Soubor > Přednastavení tisku > Definovat (InDesign).

- 2 V seznamu vyberte jedno nebo více přednastavení a klepněte na Odstranit. Klepnutím se stisknutou klávesou Shift vyberte sousední přednastavení. Klepnutím se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Mac OS) vyberte nesousedící přednastavení.

Export nebo import přednastavení tisku

Přednastavení tisku můžete uložit do samostatných souborů, abyste je mohli snadno zálohovat nebo je předat poskytovatelům služeb, klientům nebo ostatním uživatelům v pracovní skupině.

- 1 Zvolte Úpravy > Přednastavení tisku (Illustrator) nebo Soubor > Přednastavení tisku > Definovat (InDesign).
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li exportovat přednastavení, vyberte jedno nebo více přednastavení v seznamu a klepněte na Exportovat (Illustrator) nebo Uložit (InDesign). Klepnutím se stisknutou klávesou Shift vyberte sousední přednastavení. Klepnutím se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Mac OS) vyberte nesousedící přednastavení. Zadejte název a umístění, a pak klepněte na Uložit.
 - Chcete-li přednastavení importovat, klepněte na Importovat (Illustrator) nebo Načíst (InDesign). Najděte soubor obsahující přednastavení, které chcete načíst, klepněte na něj a pak klepněte na OK.

 *Výhodnější je uložit přednastavení mimo složku předvoleb. Pak o ně nepřijdete, pokud někdy vymažete své předvolby.*

Poznámka: Tiskové styly vytvořené v předcházejících verzích InDesignu můžete načíst do InDesignu CS3 a uložit jako přednastavení tisku.

Zobrazení přehledu nastavení a přednastavení tisku

Chcete-li před tiskem zobrazit a podle potřeby změnit nastavení výstupu, použijte panel Přehled v tiskovém dialogovém okně. Můžete například zkontrolovat, zda dokument vynechá určité grafiky pro nahrazení OPI u poskytovatele služeb.

- 1 Zvolte Soubor > Tisknout.
- 2 V tiskovém dialogovém okně klepněte na Přehled.
- 3 Chcete-li uložit přehled jako textový soubor, klepněte na Uložit přehled.
- 4 Potvrďte výchozí název souboru nebo pro textový soubor zadejte jiný název a klepněte na Uložit.

Kapitola 14: Automatizace úloh

Automatizace úloh vám může ušetřit čas a zaručit správné výsledky mnoha typů operací. Illustrator nabízí mnoho způsobů automatizace úloh pomocí akcí, skriptů a grafik řízených daty.

Akce

O akcích

Akce je posloupnost úkonů, které můžete přehrát na jednom souboru nebo na dávce souborů – příkazy z nabídek, nastavení voleb v paletách, akce nástrojů a podobně. Můžete si například vytvořit akci, která změní velikost obrazu, aplikuje na obraz filtr provádějící určitý efekt a pak soubor uloží v požadovaném formátu.

Akce mohou obsahovat přerušení, umožňující provést úlohy, které nelze nahrát (například použití malovacího nástroje). Akce mohou také obsahovat modální ovladače, dovolující při přehrávání akce zadávat hodnoty do dialogového okna.

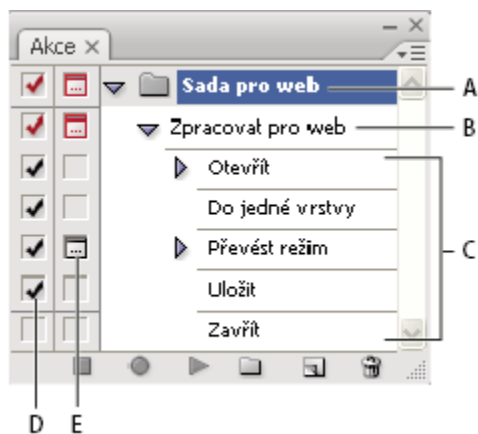
Ve Photoshopu jsou akce základem pro *droplety*, což jsou malé aplikace, které automaticky zpracují všechny soubory, které přetáhnete na jejich ikonu.

Photoshop a Illustrator se dodávají s nainstalovanými předdefinovanými akcemi, které pomáhají provádět běžné úkoly. Tyto akce můžete použít tak jak jsou, můžete je upravit podle svých potřeb nebo si můžete vytvořit nové akce. Akce jsou uloženy v sadách, abyste je mohli snadněji uspořádat.

Akce můžete nahrávat, upravovat, přizpůsobit a provádět v dávce. Skupiny akcí můžete spravovat pomocí práce se sadami akcí.

Panel Akce – přehled

Paleta Akce (Okna > Akce) se používá pro nahrávání, přehrávání, úpravy a odstraňování jednotlivých akcí. Tato paleta (nazývaná v Illustratoru panel Akce) také umožňuje ukládat a načítat soubory akcí.



Paleta Akce ve Photoshopu

A. Sada akcí B. Akce C. Nahrané příkazy D. Zahrnutý příkaz E. Modální ovladač (zapne se nebo se vypne)

Rozbalení a sbalení sad, akcí a příkazů

- 1 Klepněte na trojúhelník vlevo od sady, akce nebo příkazu v seznamu v paletě Akce. Podržte Alt a klepněte na trojúhelník, chcete-li rozbalit nebo sbalit všechny akce v sadě nebo všechny příkazy v akci.

Zobrazení pouze názvů akcí

- 1 Z nabídky palety Akce zvolte Zobrazit tlačítka. Chcete-li se vrátit do zobrazení seznamu, zvolte tento příkaz znovu.

Poznámka: V režimu tlačítek ale nemůžete prohlížet jednotlivé příkazy nebo sady.

Vybírání akcí v paletě Akce


- 1 Klepněte na název akce. Chcete-li vybrat více sousedících akcí, klepněte na názvy akcí se stisknutou klávesou Shift; chcete-li vybrat více nesousedících akcí, klepněte na názvy akcí se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Mac OS).

Spuštění akce pro soubor

Při přehrávání akce se v aktivním dokumentu provedou příkazy nahrané v akci. (Některé akce vyžadují, abyste před přehráváním vytvořili výběr; některé mohou být spuštěny na celý soubor.) Můžete z akce určité příkazy vyloučit nebo můžete přehrát jen jeden příkaz. Pokud akce obsahuje modální ovladač, můžete při přerušení akce určit hodnoty v dialogovém okně nebo použít modální nástroj.


Poznámka: Když je paleta Akce v tlačítkovém režimu, klepnutím na tlačítko se provede celá akce, ale příkazy, které byly předtím vyloučeny, se neprovedou.


- 1 V případě potřeby vyberte objekty, na kterých chcete akci přehrát, nebo otevřete soubor.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - (Illustrator) Chcete-li přehrát sadu akcí, vyberte název sady a v paletě Akce klepněte na tlačítko Spustit ► nebo zvolte Spustit z nabídky palety.
 - Chcete-li přehrát jednu celou akci, vyberte název akce a v paletě Akce klepněte na tlačítko Spustit nebo zvolte Spustit z nabídky palety.
 - Pokud jste akci přiřadili kombinaci kláves, přehrajte akci automaticky stisknutím této kombinace.
 - Chcete-li přehrát pouze část akce, vyberte příkaz, od kterého má přehrávání začít, a v paletě Akce klepněte na tlačítko Spustit nebo zvolte Spustit z nabídky palety.
 - Chcete-li přehrát jeden příkaz, vyberte tento příkaz a pak se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Mac OS) klepněte na tlačítko Spustit v paletě Akce. Můžete také stisknout klávesu Ctrl (Windows) nebo Apple (Mac OS) a poklepat na příkaz.

 Ve Photoshop můžete celou akci vrátit zpět tak, že před jejím spuštěním vytvoříte snímek v paletě Historie, který pak vyberete a tím provedenou akci zrušíte.


Nahrávání akce


Při vytváření nové akce se příkazy a nástroje, které použijete, přidávají do akce, dokud neukončíte její nahrávání.

 Abyste se pojistili proti chybám, pracujte v kopii: na začátek akce, před aplikováním ostatních příkazů, nahrajte příkaz Soubor > Uložit kopii (Illustrator) nebo nahrajte příkaz Soubor > Uložit jako a vyberte Jako kopii (Photoshop). Nebo také můžete ve Photoshopu v paletě Historie klepnout na tlačítko Nový snímek, abyste vytvořili snímek obrazu před nahráváním akce.

- 1 Otevřete soubor.
- 2 V paletě Akce klepněte na tlačítko Vytvořit novou akci  nebo zvolte Nová akce z nabídky palety Akce.
- 3 Zadejte název akce, vyberte sadu akcí a nastavte další volby:

Funkční klávesa	Přiřadí akci klávesovou zkratku. Můžete zvolit jakoukoli kombinaci funkčních kláves, klávesy Ctrl (Windows) nebo Apple (Mac OS) a klávesy Shift (například Ctrl+Shift+F3), s těmito výjimkami: Ve Windows nemůžete použít klávesu F1 ani klávesy F4 nebo F6 s klávesou Ctrl. <i>Poznámka: Pokud přiřadíte akci stejnou zkratku, která je již použita pro příkaz, vyvolá tato zkratka akci, ne příkaz.</i>
Barva	Přiřadí barvu, se kterou se akce zobrazí v režimu tlačítek.


- 4 Klepněte na Začátek nahrávání. Tlačítko Začátek nahrávání  v paletě Akce se změní na červené.
> **Důležité:** Když nahráváte příkaz Uložit jako, neměňte název souboru. Pokud zadáte nový název souboru, tento název se zaznamená a použije se při každém přehrávání akce. Pokud před uložením přejdete do jiné složky, můžete zadat jiné umístění, aniž byste museli zadávat název souboru.
- 5 Proveďte operace a příkazy, které chcete nahrát.
Ne všechny úkony lze do akce nahrát přímo, ale většinu úkonů, které nelze nahrát, můžete vložit pomocí příkazů v nabídce palety Akce.
- 6 Chcete-li nahrávání ukončit, buď klepněte na tlačítko Zastavit přehrávání/nahrávání, nebo z nabídky palety Akce zvolte Zastavit nahrávání. (Ve Photoshopu můžete také stisknout klávesu Esc.)

 *Chcete-li pokračovat v nahrávání stejné akce, zvolte Začátek nahrávání z nabídky palety Akce.*

Vkládání úkonů, které nelze nahrát, do akcí

Ne všechny úkony lze do akcí přímo nahrát. Nemůžete například nahrát příkazy v nabídkách Efekty a Zobrazení, příkazy zobrazující nebo skrývající panely, a použití nástrojů pro výběr, pero, štětec, tužka, přechod, mřížka, kapátko, plechovka živé malby a nůžky.

Které úkony nemůžete nahrát zjistíte v panelu Akce. Pokud se v ní po provedení určitého úkonu neobjeví název příkazu nebo nástroje, může být přesto možné úkon přidat pomocí příkazů v nabídce panelu Akce.

 *Chcete-li po vytvoření akce vložit úkon, který nelze nahrát, vyberte v akci položku, za kterou chcete tento úkon vložit. Pak zvolte příslušný příkaz z nabídky panelu Akce.*

Viz také

„Panel Akce – přehled“ na stránce 420

Vložení příkazu z nabídky, který nelze nahrát

- 1 Z nabídky v panelu Akce zvolte Vložit položku nabídky.
- 2 Vyberte příkaz z jeho nabídky nebo začněte psát název příkazu do textového pole a klepněte na Hledat. Pak klepněte na OK.

Vložení cesty

- 1 Vyberte cestu a zvolte Vložit vybranou cestu z nabídky panelu Akce.

Vložení výběru objektu

- 1 Před spuštěním nahrávání zadejte název objektu do textového pole Poznámka v panelu Atributy. (Abyste zobrazili pole Poznámka, vyberte Zobrazit poznámku z nabídky panelu Atributy.)
- 2 Při nahrávání akce zvolte Vybrat objekt z nabídky panelu Akce.

- 3 Zadejte název objektu a klepněte na OK.

Nahrávání voleb optimalizace pro více řezů v dialogovém okně Uložit pro web

- 1 Před začátkem nahrávání akce nastavte volby optimalizace řezu, pak stiskněte Alt a klepněte na Zapamatovat v dialogovém okně Uložit pro web.


Při nahrávání akce si Illustrator nastavení zapamatuje.

Vložení přerušení

Do akce můžete vložit přerušení, která vám umožní provést úlohu, kterou nelze nahrát (například použití malovacího nástroje). Po provedení této úlohy dokončete akci klepnutím na tlačítko Spustit v paletě Akce.



Když akce dojde k místu přerušení, můžete také zobrazit krátkou zprávu, která vám připomene, co je potřeba udělat před pokračováním akce. Do okna zprávy můžete zahrnout tlačítko Pokračovat, pokud není potřeba udělat žádný další úkon.

- 1 Jedním z následujících úkonů zvolte, kam chcete přerušení vložit:
 - Vyberte název akce, na jejíž konec chcete přerušení vložit.
 - Vyberte příkaz, za který chcete přerušení vložit.
- 2 Z nabídky palety Akce zvolte Vložit přerušení.
- 3 Zadejte zprávu, která se má objevit.
- 4 Pokud chcete, aby bylo možné pokračování akce bez zastavení, vyberte Povolit pokračování.
- 5 Klepněte na OK.

 *Přerušení můžete vložit během nahrávání akce nebo až po skončení nahrávání.*

Změna nastavení při přehrávání akce

Standardně se akce provádějí s použitím hodnot, které byly určeny při jejich původním nahrávání. Pokud chcete změnit nastavení pro příkaz v akci, můžete vložit *modální ovladač*. Modální ovladač přeruší akci, takže můžete určit hodnoty v dialogovém okně nebo použít modální nástroj. (Modální nástroj vyžaduje pro aplikování svého efektu stisknutí klávesy Enter nebo Return — po stisknutí klávesy Enter nebo Return pokračuje provádění úkonů v akci.)

Modální ovladač je označen ikonou dialogového okna  vlevo od příkazu, akce nebo sady v paletě Akce. Červená ikona dialogového okna  označuje akci nebo sadu, v níž některé příkazy, ale ne všechny, jsou modální. V režimu tlačítek nemůžete nastavit modální ovladač.

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li zapnout modální ovladač pro některý příkaz v akci, klepněte do pole vlevo od názvu tohoto příkazu. Dalším klepnutím modální ovladač vypnete.
 - Chcete-li zapnout nebo vypnout modální ovladače pro všechny příkazy v akci, klepněte do pole vlevo od názvu akce.
 - Chcete-li zapnout nebo vypnout modální ovladače pro všechny akce v sadě, klepněte do pole vlevo od názvu sady.

Vyloučení příkazů z akce

Můžete vyřadit některé příkazy, které nechcete přehrávat jako součást nahrané akce. V režimu tlačítek nemůžete příkazy vyloučit.

- 1 Pokud je to potřeba, rozbalte seznam příkazů v akci klepnutím na trojúhelník vlevo od názvu akce v paletě Akce.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li vyloučit jeden příkaz, klepnutím odstraňte zaškrtnutí vlevo od názvu příkazu. Dalším klepnutím můžete příkaz do akce opět zahrnout.
- Chcete-li vyloučit nebo naopak zahrnout všechny příkazy nebo akce v určité akci nebo sadě akcí, klepněte na zaškrtnutí vlevo od názvu akce nebo sady.
- Chcete-li vyloučit nebo zahrnout všechny příkazy *kromě* vybraného příkazu, klepněte na jeho zaškrtnutí se stisknutou klávesou Alt.

Aby se označilo, že některé příkazy uvnitř akce jsou vyloučené, ve Photoshopu se změní barva zaškrtnutí nadřazené akce na červenou; v Illustratoru se zaškrtnutí nadřazené akce ztlumí.

Určení rychlosti přehrávání

Abyste mohli akci snadněji odladit, můžete nastavit rychlost přehrávání akce nebo použít pauzy.

- 1 Z nabídky palety Akce zvolte Volby přehrávání.
- 2 Určete rychlost a klepněte na OK:

Zrychleně	Akce se přehraje normální rychlostí (výchozí nastavení). <i>Poznámka: Při přehrávání akce zrychlenou rychlostí se v průběhu provádění akce nemusí obnovovat obrazovka — soubory se mohou otevřít, změnit, uložit a zavřít bez toho, že by se vůbec objevily na obrazovce, což umožňuje rychlejší provádění akce. Pokud chcete v průběhu provádění akce vidět soubory na obrazovce, určete místo toho rychlost Krokovat.</i>
Krokovat	Po provedení každého příkazu se obraz překreslí a teprve pak akce postoupí k následujícímu příkazu.
Pauzy __ sekund	Určuje, jak dlouho má aplikace při provádění akce čekat mezi jednotlivými příkazy.

- 3 (Pouze Photoshop) Vyberte Pauza pro zvukovou anotaci, abyste zajistili, že se každá zvuková anotace v akci zcela přehraje před zahájením dalšího kroku v akci. Odznačte tuto volbu, pokud chcete, aby akce pokračovala, zatímco se zvuková anotace přehrává.

Úpravy a nové nahrání akce

Akce lze snadno upravit nebo přizpůsobit. Můžete pozměnit nastavení určitého příkazu v akci, přidat do stávající akce další příkazy nebo postupně krokovat celou akci a změnit jakákoli nastavení.

Viz také

„Panel Akce – přehled“ na stránce 420

Nové nahrávání jednoho příkazu

- 1 Vyberte objekt stejného typu jako ten, pro který chcete znovu nahrát akci. Pokud je například úkon k dispozici pouze pro vektorové objekty, musíte mít před novým nahráváním vybraný vektorový objekt.
- 2 V panelu Akce poklepejte na požadovaný příkaz.
- 3 Zadejte nové hodnoty a klepněte na OK.


Správa sad akcí

Můžete vytvořit a uspořádat sady akcí, vztahujících se k určitým úkolům. Tyto sady můžete uložit na disk a přenášet na jiné počítače.

Poznámka: Všechny akce, které vytvoříte, se automaticky objeví v seznamu v paletě Akce, ale abyste akci opravdu uložili a neriskovali její ztrátu, když vymažete soubor předvoleb (Illustrator) nebo soubor palety Akce (Photoshop), musíte ji uložit jako součást sady akcí.

Uložení sady akcí


- 1 Vyberte sadu akcí.

 Pokud chcete uložit jen jednu akci, nejdříve vytvořte sadu akcí a přesuňte tuto akci do nové sady.

- 2 Z nabídky palety Akce zvolte Uložit akce.
- 3 Zadejte název sady, vyberte její umístění a klepněte na Uložit.

Tento soubor můžete uložit kamkoliv. Uložit můžete pouze celý obsah sady v paletě Akce, ne jednotlivé akce.

Poznámka: (Pouze Photoshop) Pokud umístíte uložený soubor sady akcí do složky Přednastavení/Akce, objeví se sada na konci nabídky palety Akce, až aplikaci restartujete.

 (Pouze Photoshop) Chcete-li uložit akce do textového souboru, podržte Ctrl+Alt (Windows) nebo Apple+Alt (Mac OS) a zvolte příkaz Uložit akce. Tento soubor můžete použít pro kontrolu nebo tisk obsahu akce. Textový soubor ale nemůžete načíst zpět do Photoshopu.

Načtení sady akcí

V paletě Akce se standardně zobrazují předdefinované akce (dodávané s aplikací) a všechny akce, které vytvoříte. Do palety Akce také můžete načíst další akce.

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Z nabídky palety Akce zvolte Načíst akce. Najděte a vyberte soubor sady akcí a pak klepněte na Načíst (Photoshop) nebo Otevřít (Illustrator).
 - (Pouze Photoshop) Vyberte sadu akcí dole v nabídce palety Akce.


Soubory sad akcí Photoshopu mají příponu .atn; soubory sad akcí Illustratoru mají příponu .aia.

Obnovení akcí na výchozí sadu

- 1 Z nabídky palety Akce zvolte Obnovit akce.
- 2 Klepnutím na OK nahradíte současné akce v paletě Akce výchozí sadou, nebo klepnutím na Přidat přidáte sadu výchozích akcí k současným akcím v paletě Akce.

Uspořádání sad akcí

Pro snadnější uspořádání různých akcí můžete vytvářet sady akcí a uložit tyto sady na disk. Můžete mít různé sady akcí pro různé druhy práce – například jednu pro publikování tiskem a jinou pro elektronické publikování – a můžete tyto sady přenášet i na jiné počítače.


- Chcete-li vytvořit novou sadu akcí, v paletě Akce klepněte na tlačítko Vytvořit novou sadu  nebo zvolte Nová sada z nabídky palety. Pak zadejte název sady a klepněte na OK.
Poznámka: Pokud chcete vytvořit novou akci a seskupit ji do nové sady, vytvořte nejdříve sadu. Pak se nová sada objeví v rozbalovací nabídce sad při vytváření nové akce.
- Chcete-li akci přemístit do jiné sady, přetáhněte ji do požadované sady. Když se zvýrazněná linka objeví v požadované poloze, uvolněte tlačítko myši.
- Chcete-li přejmenovat sadu akcí, poklepejte na název sady v paletě Akce nebo z nabídky palety Akce zvolte Volby sady. Pak zadejte nový název sady a klepněte na OK.


- Chcete-li nahradit všechny akce v paletě Akce novou sadou, zvolte Nahradit akce z nabídky palety Akce. Vyberte soubor akcí a klepněte na Načíst (Photoshop) nebo Otevřít (Illustrator).
> **Důležité:** Příkaz Nahradit akce nahradí všechny sady akcí v aktuálním dokumentu. Před použitím tohoto příkazu byste měli zkontrolovat, že jste si již uložili kopii současné sady akcí příkazem Uložit akce.

Spuštění akce pro dávku souborů

Příkaz Dávka umožňuje přehrát akci pro celou složku souborů včetně podsložek. Příkaz Dávka můžete také použít, chcete-li vyplnit předlohu pro grafiky řízené daty různými sadami dat.

- 1 Zvolte Dávka z nabídky panelu Akce.
- 2 Pro Spustit vyberte akci, kterou chcete přehrát.
- 3 Jako Zdroj vyberte složku, pro kterou se má akce přehrát, nebo vyberte Sady dat, chcete-li akci přehrát pro každou sadu dat v platném souboru.
Pokud vyberete složku, můžete nastavit další volby přehrávání akce.
- 4 Pro Cíl určete, co chcete se zpracovanými soubory udělat. Můžete nechat soubory otevřené bez uložení změn (Žádný), uložit a zavřít soubory v jejich současném umístění (Uložit a zavřít) nebo můžete soubory uložit do jiného místa (Složka).
V závislosti na vybrané volbě Cíl můžete nastavit další volby ukládání souborů.
- 5 Určete, jak má Illustrator reagovat na chyby v průběhu zpracování dávky. Pokud vyberete Zapsat chyby do souboru, klepněte na Uložit jako a pojmenujte soubor chyb.
- 6 Klepněte na OK.

 Při použití příkazu Dávka se soubory ukládají vždy ve stejném formátu, jaký mají původní soubory. Chcete-li při dávkovém zpracování ukládat soubory v jiném formátu, nahrajte v rámci původní akce také příkazy Uložit jako nebo Uložit kopii, a pak příkaz Zavřít. Při nastavování voleb dávkového zpracování pak jako Cíl zvolte volbu Žádný.

 Chcete-li při dávkovém zpracování použít více akcí, vytvořte novou akci a nahrajte do ní příkaz Dávka pro každou z akcí, které chcete použít. Tato technika vám také umožní zpracovat více složek v jedné dávce. Chcete-li dávkově zpracovat více složek, vytvořte ve složce zástupce pro ostatní složky, které se mají zpracovat.

Viz také

„Panel Akce – přehled“ na stránce 420

„Používání sad dat“ na stránce 430

Volby dávky

Pokud jako Zdroj vyberete volbu Složka, můžete nastavit následující volby:

Nahradit příkazy „Otevřít“ akce Otevře soubory z určené složky a ignoruje všechny příkazy Otevřít nahrané jako součást původní akce.

Včetně všech podsložek Zpracuje všechny soubory a složky uvnitř určené složky.

Pokud akce obsahuje nějaké příkazy pro uložení nebo export, můžete nastavit následující volby:

Nahradit příkazy „Uložit“ akce Uloží zpracované soubory do určené cílové složky a ne do místa nahraného v akci. Klepněte na Vybrat a určete cílovou složku.

Nahradit příkazy „Export“ akce Exportuje zpracované soubory do určené cílové složky a ne do místa nahraného v akci. Klepněte na Vybrat a určete cílovou složku.

Pokud jako Zdroj vyberete Sady dat, můžete nastavit volbu pro generování názvů souborů, když se nahrazují příkazy Uložit a Export:

Soubor + číslo Generuje název souboru tak, že se k původnímu názvu souboru dokumentu bez přípony přidají tři číslice odpovídající pořadí sady dat.

Soubor + název sady dat Generuje název souboru tak, že se k původnímu názvu souboru dokumentu bez přípony přidá podtržítka a název sady dat.

Název sady dat Generuje název souboru převzetím názvu sady dat.

Skripty

Použití skriptu

Když spustíte skript, počítač provede posloupnost operací. Tyto operace se mohou týkat pouze Illustratoru nebo mohou používat i jiné aplikace, například textový procesor, tabulkový kalkulátor nebo databázové programy.

Illustrator podporuje více skriptovacích prostředí (zahrnující Microsoft Visual Basic, AppleScript, JavaScript a ExtendScript). Můžete použít standardní skripty dodávané s Illustrátorem nebo si můžete vytvořit vlastní skripty a přidat je do podnabídky Skripty.

Další informace o skriptování v Illustratoru najdete v ukázkových skriptech a dokumentaci ke skriptování ve složce Adobe Illustrator CS3/Scripting.

Spuštění skriptu

1 Zvolte Soubor > Skripty a vyberte skript. Nebo zvolte Soubor > Skripty > Procházet a vyhledejte požadovaný skript.

***Poznámka:** Pokud skript upravíte, když je Illustrator spuštěný, musíte změny uložit, aby se uplatnily.*

Instalace skriptu

1 Zkopírujte skript na disk svého počítače.

Pokud skript umístíte do složky Adobe Illustrator CS3/Přednastavení/Skripty, skript se objeví v podnabídce Soubor > Skripty.

Pokud skript umístíte do jiného místa na pevném disku, můžete ho v Illustratoru spustit pomocí příkazu Soubor > Skripty > Procházet.

***Poznámka:** Pokud skript umístíte do složky Adobe Illustrator CS3/Přednastavení/Skripty, když je Illustrator spuštěný, musíte Illustrator restartovat, aby se skript objevil v nabídce Skripty.*

Grafiky řízené daty

O grafikách řízených daty

Grafiky řízené daty umožňují rychle a přesně produkovat více verzí kresby. Řekněme například, že potřebujete vytvořit 500 různých webových proužků, založených na stejné předloze. V minulosti jste museli vkládat data (obrazy, text a podobně) do předlohy ručně. S grafikami řízenými daty můžete použít skript, odkazující se na databázi, který vygeneruje webové proužky za vás.

V Illustratoru můžete změnit libovolnou kresbu na předlohu pro grafiky řízené daty. Jediné, co musíte udělat, je určit, které objekty na kreslicí ploše jsou dynamické (proměnlivé) pomocí *proměnných*. Proměnné se používají k změnám textových řetězců, navázaných obrazů, dat grafů a nastavení viditelnosti objektů v kresbě. Navíc můžete vytvářet různé sady dat proměnných, abyste mohli snadno zkontrolovat, jak bude předloha vypadat při jejich použití.

Grafiky řízené daty jsou navrženy pro použití v týmovém prostředí. Následují některé příklady použití grafik řízených daty pro různé úlohy:

- Pokud jste grafik, získáte vytvořením předlohy kontrolu nad dynamickými prvky svého návrhu. Když předáte svou předlohu pro produkci, můžete si být jisti, že se budou měnit pouze data proměnných.
- Pokud jste vývojář, můžete programovat proměnné a sady dat přímo do souboru XML. Grafik pak může importovat proměnné a sady dat do souboru Illustratoru a vytvořit grafický návrh, založený na vašich specifikacích.

- Pokud zodpovídáte za produkci, můžete použít skripty v Illustratoru, příkaz Dávka nebo nástroj pro produkci webu, jako je Adobe GoLive, k vykreslení výsledných grafů. K další automatizaci procesu vykreslování můžete také použít server dynamických obrazů, jako je Adobe® Graphics Server.

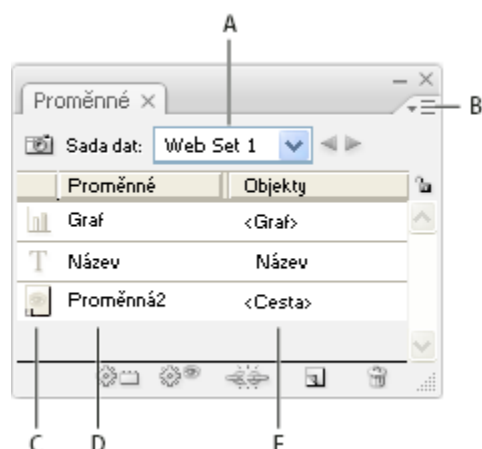
Viz také

„Používání sad dat“ na stránce 430

„O knihovnách proměnných“ na stránce 431

Panel Proměnné – přehled





Panel Proměnné (Okna > Proměnné) se používá k práci s proměnnými a sadami dat. V seznamu v panelu je uveden typ a název každé proměnné v dokumentu. Pokud je proměnná navázaná na objekt, zobrazí se ve sloupci Objekty název navázaného objektu, jak se objevuje v panelu Vrstvy.



Panel Proměnné

A. Sada dat B. Nabídka panelu C. Typ proměnné D. Název proměnné E. Název navázaného objektu

Panel Proměnné používá následující ikony k označení typu proměnné:

- Proměnná Viditelnost .
- Proměnná Textový řetězec **T**.
- Proměnná Připojený soubor .
- Proměnná Data grafu .
- Proměnná Bez typu (nenavázaná) .


Můžete seřadit řádky klepnutím na položku v pruhu záhlaví: podle názvu proměnné, názvu objektu nebo typu proměnné.

Vytváření proměnných

V Illustratoru můžete vytvářet čtyři typy proměnných: Data grafu, Připojený soubor, Textový řetězec a Viditelnost. Typ proměnné označuje, které atributy objektu jsou proměnlivé (dynamické).

Poznámka: Příkazy pro vytváření proměnných jsou dostupné také v nabídce panelu Proměnné.

Vytvoření proměnné Viditelnost

- 1 Vyberte objekty, které chcete zobrazit nebo skrýt, a v panelu Proměnné klepněte na tlačítko Změnit viditelnost na dynamickou .

Vytvoření proměnné Textový řetězec

- 1 Vyberte textový objekt a v panelu Proměnné klepněte na tlačítko Změnit objekt na dynamický .


Vytvoření proměnné Připojený soubor

- 1 Vyberte připojený soubor a v panelu Proměnné klepněte na tlačítko Změnit objekt na dynamický.

Vytvoření proměnné Data grafu

- 1 Vyberte objekt grafu a v panelu Proměnné klepněte na tlačítko Změnit objekt na dynamický.

Vytvoření proměnné bez jejího navázání na objekt

- 1 Klepněte na tlačítko Nová proměnná  v panelu Proměnné. Budete-li později chtít navázat objekt k této proměnné, vyberte objekt a proměnnou a klepněte na tlačítko Změnit viditelnost na dynamickou nebo Změnit objekt na dynamický.

Úpravy proměnných

Pomocí panelu Proměnné můžete změnit název nebo typ proměnné, zrušit navázání proměnné nebo proměnnou zamknout.

Zrušení navázání proměnné přeruší vazbu mezi proměnnou a objektem. Když jsou proměnné zamknuté, nemůžete vytvářet proměnné, odstraňovat proměnné a upravovat volby proměnných. Můžete ale navazovat a rušit navázání objektů k zamknutým proměnným.


Viz také

„Panel Proměnné – přehled“ na stránce 428



Změna názvu a typu proměnné

- 1 Poklepejte na proměnnou v panelu Proměnné. Nebo vyberte proměnnou v panelu Proměnné a zvolte Volby proměnné z nabídky panelu Proměnné.

Zrušení navázání proměnné


- 1 Klepněte na tlačítko Zrušit navázání proměnné  v panelu Proměnné nebo zvolte Zrušit navázání proměnné z nabídky panelu Proměnné.

Zamknutí nebo odemknutí všech proměnných v dokumentu

- 1 Klepněte na tlačítko Zamknout/Odemknout proměnné  nebo  v panelu Proměnné.

Odstranění proměnných

Když odstraníte proměnnou, odstraní se z panelu Proměnné. Když odstraníte proměnnou, která je navázaná na objekt, změní se objekt na statický (pokud tento objekt není také navázaný na proměnnou jiného typu).

- 1 Vyberte proměnnou, kterou chcete odstranit.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Klepněte na tlačítko Odstranit proměnnou  v panelu Proměnné nebo zvolte Odstranit proměnnou z nabídky panelu Proměnné.
 - Chcete-li odstranit proměnnou bez potvrzení, přetáhněte ji na ikonu Odstranit proměnnou.

Viz také

„Panel Proměnné – přehled“ na stránce 428

Úpravy dynamických objektů

Data spojená s proměnnou změníte úpravou objektu, ke kterému je proměnná navázaná. Pokud například pracujete s proměnnou Viditelnost, změníte stav viditelnosti objektu v panelu Vrstvy. Úpravami dynamických objektů můžete vytvořit více sad dat, která lze použít v předloze.

- 1 Vyberte dynamický objekt na kreslicím plátně, nebo proveďte jeden z následujících úkonů, abyste automaticky vybrali dynamický objekt:
 - Klepněte se stisknutou klávesou Alt na proměnnou v panelu Proměnné.
 - Vyberte proměnnou v panelu Proměnné a zvolte Vybrat navázaný objekt z nabídky panelu Proměnné.
 - Chcete-li vybrat všechny dynamické objekty, zvolte Vybrat všechny navázané objekty z nabídky panelu Proměnné.
- 2 Upravte data spojená s objektem následujícími způsoby:
 - Pro text upravte textový řetězec na kreslicí ploše.
 - Pro připojené soubory nahraďte obraz pomocí panelu Vazby nebo příkazem Soubor > Umístit.
 - Pro grafy upravte data v dialogovém okně Data grafu.
 - Pro všechny objekty s dynamickou viditelností změňte stav viditelnosti objektu v panelu Vrstvy.

Viz také

„Panel Vazby – přehled“ na stránce 247

„Zadání dat grafu“ na stránce 433

Identifikování dynamických objektů pomocí identifikátorů XML

V panelu Proměnné se zobrazují názvy dynamických objektů tak, jak se objevují v panelu Vrstvy. Pokud uložíte předlohu ve formátu SVG pro použití s dalšími produkty Adobe, musí tyto názvy objektů odpovídat konvencím názvů XML. Například názvy XML musí začínat písmenem, podtržítkem nebo dvojtečkou a nesmí obsahovat mezery.

Illustrator automaticky přiřadí platný identifikátor XML ke každému dynamickému objektu, který vytvoříte. Chcete-li zobrazit, upravit nebo exportovat názvy objektů s použitím identifikátorů XML, zvolte Úpravy > Předvolby > Jednotky a rychlost zobrazení (Windows) nebo Illustrator > Předvolby > Jednotky a rychlost zobrazení (Mac OS) a vyberte Identifikátory XML.

Viz také

„Panel Proměnné – přehled“ na stránce 428

Používání sad dat

Sada dat je kolekce proměnných a s nimi spojených dat. Když vytvoříte sadu dat, zachytíte snímek dynamických dat, která jsou právě zobrazena na kreslicí ploše. Můžete přepínat mezi různými sadami dat a tím načíst do své předlohy různá data.


Název platné sady dat se zobrazí v horní části panelu Proměnné. Pokud změníte hodnotu proměnné, takže stav na kreslicí ploše již neodpovídá datům, uloženým v sadě, název sady dat se zobrazí kurzívou. Můžete pak vytvořit novou sadu dat nebo můžete aktualizovat sadu dat a tím přepsat uložená data novými daty.

Viz také

„O grafikách řízených daty“ na stránce 427

„Spuštění akce pro dávku souborů“ na stránce 426

Vytvoření nové sady dat

- 1 Klepněte na tlačítko Zachytit sadu dat  v panelu Proměnné. Nebo zvolte Zachytit sadu dat z nabídky panelu Proměnné.

Přepínání mezi sadami dat

- 1 Vyberte sadu dat ze seznamu Sada dat v panelu Proměnné. Nebo klepněte na tlačítko Předcházející sada dat ◀ nebo na tlačítko Následující sada dat ▶.

Použití dat z kreslicí plochy v současné sadě dat

- 1 Zvolte Aktualizovat sadu dat z nabídky panelu Proměnné.

Přejmenování sady dat

- 1 Upravte text přímo v textovém poli Sada dat. Nebo poklepejte na slova *Sada dat*: (vlevo od textového pole Sada dat), zadejte nový název a klepněte na OK.

Odstranění sady dat

- 1 Zvolte Odstranit sadu dat z nabídky panelu Proměnné.

O knihovnách proměnných

V prostředí založeném na spolupráci je koordinace mezi členy týmu základem úspěchu projektu. Například ve společnosti vytvářející webové stránky je grafik odpovědný za vzhled a dojem ze stránek, zatímco vývojář webu je odpovědný za kód podpůrných programů a skriptů. Pokud grafik změní rozvržení webové stránky, musí tyto změny oznámit vývojáři. Podobně pokud vývojář potřebuje přidat funkce k webové stránce, možná bude potřeba aktualizovat rozvržení stránky.

Knihovny proměnných umožňují grafikům a vývojářům koordinovat svou práci přes soubor XML. Grafik může například vytvořit předlohu pro vizitky v Illustratoru a exportovat proměnná data jako soubor XML. Vývojář pak může použít soubor XML k navázání proměnných a sad dat na databázi a napsat skript, který vykreslí výslednou kresbu. Tento pracovní postup lze také obrátit, když vývojář zakóduje názvy proměnných a datových sad do souboru XML a grafik pak importuje knihovny proměnných do dokumentu Illustratoru.

Chcete-li importovat proměnné do Illustratoru ze souboru XML, zvolte Načíst knihovnu proměnných z nabídky panelu Proměnné.

Chcete-li exportovat proměnné z Illustratoru do souboru XML, zvolte Uložit knihovnu proměnných z nabídky panelu Proměnné.

Viz také

„O grafikách řízených daty“ na stránce 427

„Používání sad dat“ na stránce 430

Uložení předlohy pro grafiky řízené daty

Když definujete proměnné v dokumentu Illustratoru, vytváříte tím předlohu pro grafiky řízené daty. Předlohu můžete uložit ve formátu SVG pro použití s dalšími produkty Adobe, jako je Adobe Graphics Server a Adobe GoLive. Například uživatel GoLive může umístit předlohu SVG do návrhu stránky, navázat její proměnné k databázi pomocí dynamických vazeb a pak použít Adobe Graphics Server ke generování jednotlivých verzí kresby. Podobně vývojář pracující s programem Adobe Graphics Server může navázat proměnné v souboru SVG přímo na databázi nebo na jiný zdroj dat.

- 1 Zvolte Soubor > Uložit jako, zadejte název souboru, jako formát souboru vyberte SVG a klepněte na Uložit.
- 2 Klepněte na Více voleb a vyberte Zahrnout data serveru Adobe Graphics Server. Tato volba zahrne do souboru SVG všechny informace potřebné pro nahrazování proměnných.
- 3 Klepněte na OK.

Kapitola 15: Grafy

Grafy umožňují znázornění statistických informací vizuálním způsobem. V Adobe Illustratoru můžete vytvářet devět různých typů grafů a přizpůsobit je podle svých požadavků.

Vytváření grafů

Vytvoření grafu

- 1 Vyberte nástroj pro grafy.

Nástroj, který použijete při vytváření grafu, určí typ grafu, který Illustrator vygeneruje; typ grafu ale můžete později snadno změnit.

- 2 Určete rozměry grafu libovolným z následujících způsobů:

- Táhněte diagonálně z rohu, kde chcete, aby graf začínal, do jeho opačného rohu. Táhněte se stisknutou klávesou Alt, chcete-li kreslit graf ze středu. Podržte Shift, chcete-li omezit graf na čtverec.
- Klepněte tam, kde chcete graf vytvořit. Zadejte šířku a výšku grafu a klepněte na OK.
Poznámka: Rozměry, která určíte, jsou pro základní část grafu a nezahrnují popisy a legendu grafu.

- 3 Zadejte data grafu v okně Data grafu.

> **Důležité:** Data grafu musí být uspořádána v určitém pořadí, které se liší podle typu grafu. Dříve, než začnete zadávat data, si přečtěte, jak uspořádat popisy a sady dat v tabulce.

- 4 Klepněte na tlačítko Použít nebo stiskněte klávesu Enter na numerické klávesnici, abyste graf vytvořili.

Okno Data grafu zůstane otevřené, dokud ho nezavřete. To umožňuje snadné přepínání mezi úpravou dat grafu a prací na kreslicí ploše.

Viz také

„Zadání dat grafu“ na stránce 433



Nastavení šířky sloupce nebo desetinné přesnosti

Nastavení šířky sloupce nemá žádný vliv na šířku sloupců v grafu, umožňuje vám pouze vidět ve sloupci více nebo méně číslic.

Při výchozím nastavení na 2 desetinná místa se číslo 4 zadané do buňky objeví v okně Data grafu jako 4,00 a číslo 1,55823 zadané do buňky se zobrazí jako 1,56.

Nastavení šířky sloupců

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

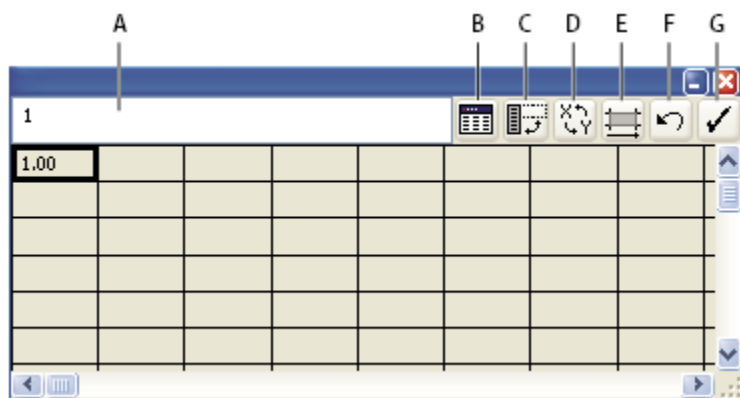
- Klepněte na tlačítko Styl buňky  a do textového pole Šířka sloupce zadejte hodnotu mezi 0 a 20.
- Umístěte ukazatel na okraj sloupce, který chcete nastavit. Ukazatel se změní na dvoustrannou šipku . Pak přetáhněte táhlo do požadované polohy.

Nastavení počtu desetinných míst pro buňky

- 1 Klepněte na tlačítko Styl buňky a do textového pole Počet desetinných míst zadejte hodnotu mezi 0 a 10.


Zadání dat grafu



Okno Data grafu se používá k zadávání dat pro graf. Okno Data grafu se objeví automaticky, když použijete nástroj pro grafy, a zůstane otevřené dokud ho nezavřete.




Okno Data grafu

A. Textové pole vstupu B. Import dat C. Transpozice řádků/sloupců D. Prohození x/y E. Styl buňky F. Obnovit G. Aplikovat

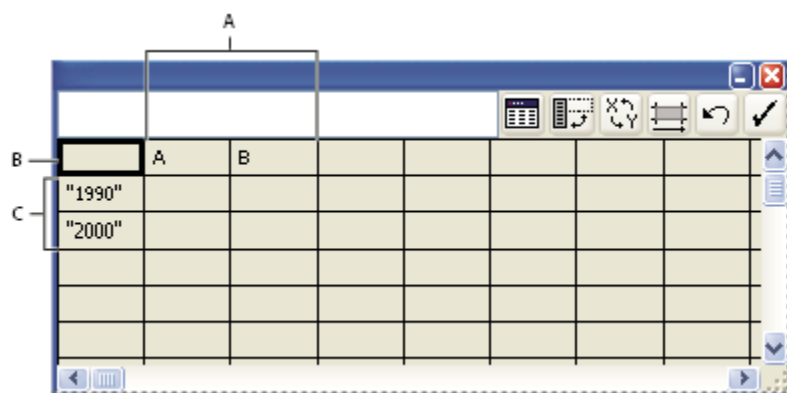
- 1 Chcete-li zobrazit okno Data grafu pro existující graf, vyberte celý graf nástrojem pro výběr a pak zvolte Objekt > Graf > Data.
- 2 Zadejte data některým z následujících způsobů:
 - Vyberte buňku v tabulce a zadejte data do textového pole na horním okraji okna. Stiskněte tabulátor, abyste vložili data a vybrali další buňku ve stejném řádku, stiskněte Enter nebo Return, abyste vložili data a vybrali další buňku ve stejném sloupci; použijte klávesy se šipkami pro pohyb mezi buňkami nebo jednoduše klepněte na jinou buňku, abyste ji vybrali.
 - Zkopírujte data z aplikace tabulkového procesoru jako je Lotus® 1-2-3 nebo Microsoft Excel. V okně Data grafu klepněte na buňku, které bude levou horní buňkou pro vkládaná data, a zvolte Úpravy > Vložit.
 - Použijte aplikaci textového procesoru k vytvoření textového souboru, ve kterém jsou data jednotlivých buněk oddělená tabulátorem a data pro jednotlivé řádky jsou oddělená koncem odstavce. Data mohou obsahovat pouze desetinné tečky nebo čárky; jinak se data nezobrazí v grafu. (Zadejte například 732000, a ne 732 000.) V okně Data grafu klepněte na buňku, která bude v levém horním rohu importovaných dat, klepněte na tlačítko Importovat data  a vyberte textový soubor.

Poznámka: Pokud náhodou zadáte data grafu opačně (to znamená v řádcích místo ve sloupcích nebo naopak), klepněte na tlačítko Transponovat  a tím zaměňte sloupce a řádky dat. Chcete-li zaměnit osy x a y bodového grafu, klepněte na tlačítko Prohození X/Y .

- 3 Klepněte na tlačítko Aplikovat  nebo stiskněte klávesu Enter na numerické klávesnici, abyste graf vytvořili znovu.

Používání popisí grafu a sad dat

Popisy jsou slova nebo čísla, která popisují dvě věci: sady dat, které chcete porovnat, a kategorie, podle kterých je chcete porovnat. Pro sloupcové, vrstvené sloupcové, pruhové, vrstvené pruhové, čárové, plošné a radarové grafy zadáte popisy do tabulky následujícím způsobem:



Popisy v okně Data grafu

A. Popisy sad dat B. Prázdná buňka C. Popisy kategorií

Zadání popisů

1 Pro sloupcové, vrstvené sloupcové, pruhové, vrstvené pruhové, čárové, plošné a radarové grafy zadejte popisy do tabulky následujícím způsobem:

- Pokud chcete, aby Illustrator generoval pro graf popisy (legendu), vymažte obsah levé horní buňky a nechte tuto buňku prázdnou.
- Do horního řádku buněk zadejte popisy pro různé sady dat. Tyto popisy se objeví v legendě. Pokud nechcete, aby Illustrator generoval legendu, nezadávejte popisy sad dat.
- Do levého sloupce buněk zadejte popisy pro kategorie. Kategorie jsou často jednotky času, například dny, měsíce nebo roky. Tyto popisy se objeví buď na vodorovné nebo na svislé ose grafu, s výjimkou radarových grafů, ve kterých se pro každý popis vytvoří samostatná osa.
- Chcete-li vytvořit popisy skládající se pouze z čísel, uzavřete čísla do rovných uvozovek. Chcete-li například použít jako popis rok 1996, zadejte "1996".
- Chcete-li vytvořit v popisech zalomení řádku, použijte k oddělení řádků klávesu svislé čáry. Zadejte například **Celkový odběr|1996**, abyste vytvořili následující popis grafu:

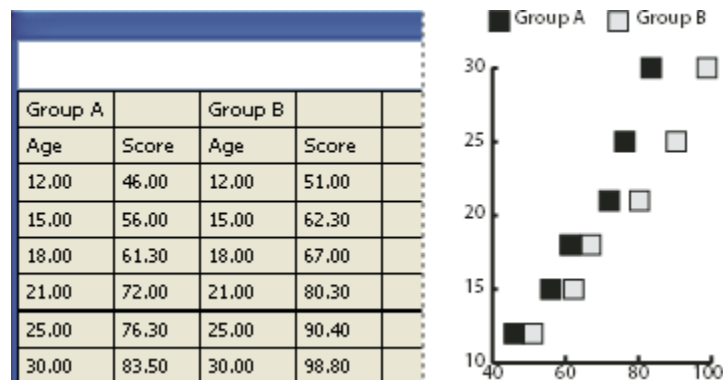
Celkový

odběr

1996

Zadávání sad dat pro bodové grafy

Bodový graf se liší od ostatních druhů grafů v tom, že obě osy udávají hodnoty; nejsou zde žádné kategorie.

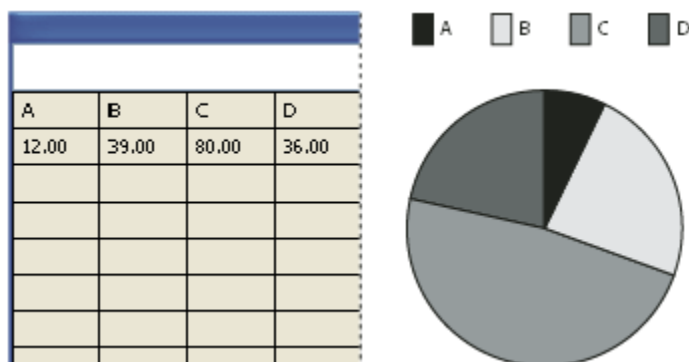


Data bodového grafu

- Zadejte popisy sad dat do každé druhé buňky v horním řádku tabulky, počínaje první buňkou. Tyto popisy se objeví v legendě.
- Do prvního sloupce zadejte data pro osu y a do druhého sloupce data pro osu x .

Zadávání sad dat pro kruhové grafy

Pro kruhové grafy jsou sady dat uspořádané podobně jako pro ostatní grafy. Ale z každého řádku dat v tabulce se generuje samostatný graf.

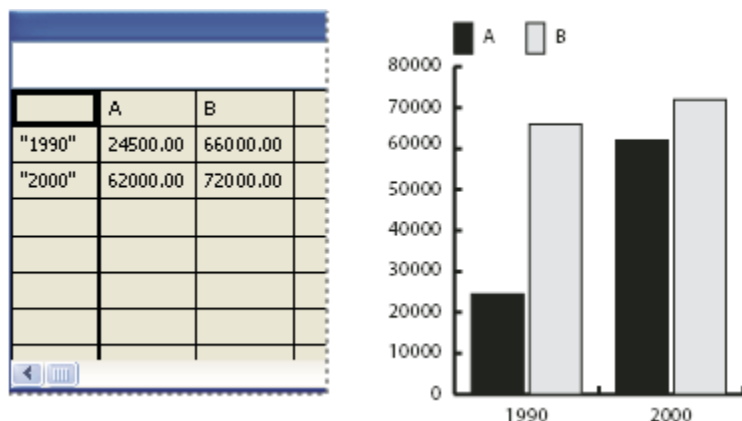


Data kruhového grafu

- Zadejte popisy pro sady dat jako u sloupcových, vrstvených sloupcových, pruhových, vrstvených pruhových, čárových, plošných a radarových grafů. Zadejte popisy kategorií, pokud chcete generovat názvy grafů.
- Chcete-li vytvořit pouze jeden kruhový graf, použijte jeden řádek dat, ve kterém jsou všechny hodnoty buď kladné nebo záporné.
- Chcete-li vytvořit více kruhových grafů, použijte další řádky dat, se všemi hodnotami buď kladnými nebo zápornými. Standardně je velikost jednotlivých kruhových grafů úměrná celkovému součtu dat každého grafu.

Zadávání sad dat pro sloupcové, pruhové, čárové, plošné a radarové grafy

Poté, co pro graf zadáte popisy, jste připraveni zadat každou sadu dat do příslušného sloupce.



Data pro sloupcový graf

Sloupcové, vrstvené sloupcové, pruhové, vrstvené pruhové grafy Výška sloupce nebo délka pruhu odpovídá porovnávané hodnotě. Pro sloupcové nebo pruhové grafy můžete kombinovat kladné a záporné hodnoty; záporné hodnoty se zobrazí jako sloupce směřující pod vodorovnou osu. Pro vrstvené sloupcové nebo pruhové grafy musí být hodnoty buď všechny kladné nebo všechny záporné.

Čárové grafy Každý sloupec dat odpovídá jedné čáře v čárovém grafu. V čárovém grafu můžete kombinovat kladná a záporná čísla.

Plošné grafy Hodnoty musí být všechny kladné nebo všechny záporné. Každý řádek zadaných dat odpovídá vyplněné ploše v plošném grafu. V plošném grafu se přičítá hodnota každého sloupce k součtu předcházejících sloupců. Proto i když čárový a plošný graf obsahují stejná data, vypadá každý z nich podstatně jinak.


Radarové grafy Každé číslo se vynese na osu a spojí se s ostatními ze stejného sloupce, a tím se vytvoří „pavučina“. V radarových grafech můžete kombinovat kladné a záporné hodnoty.

Formátování grafů

Formátování a přizpůsobení grafů

Grafy můžete formátovat různými způsoby. Můžete například změnit vzhled a polohu os grafu, přidat vržené stíny, přemístit popisy a zkombinovat různé typy grafů. Volby formátování grafu můžete zobrazit tak, že graf vyberete nástrojem pro výběr a zvolíte Objekt > Graf > Typ.

Graf můžete také ručně přizpůsobit mnoha způsoby. Můžete změnit barvy stínování; změnit písmo a řez písma; posunout, zrcadlit, zkosit, otočit nebo změnit měřítko libovolné části grafu nebo celého grafu a použít vlastní návrhy pro sloupce a značky. Na grafy můžete aplikovat průhlednost, přechody, prolnutí, tahy štětce, grafické styly a další efekty. Tyto typy změn byste měli aplikovat vždy až nakonec, protože při obnovení grafu se odstraní.

 *Abyste získali představu, jak můžete grafy přizpůsobit, podívejte se na příklady ve složce Skvělé doplňky/Vzorové soubory/Návrhy grafů uvnitř složky Illustratoru.*

Uvědomte si, že graf je seskupený objekt, který je ve vztahu k datům grafu. Nikdy graf nerozdělujte; pokud ho rozdělíte, nebudete ho již moci změnit jako graf. Chcete-li graf upravit, vyberte části, které chcete změnit, buď nástrojem pro přímý výběr nebo nástrojem pro výběr skupiny, bez rozdělení skupiny grafu.

Je také důležité porozumět tomu, v jakém vzájemném vztahu jsou mezi sebou prvky grafu. Celý graf s popisy (legendou) je jedna skupina. Všechny sady dat jsou podskupinou grafu; a dále každá sada dat s rámečkem svého popisu je podskupinou všech sad dat. Každá hodnota je podskupinou své sady dat a tak dále. Nikdy nerozdělujte nebo znovu neseskupujte objekty, které jsou v grafu.

Viz také

„Co jsou návrhy grafu“ na stránce 441

Změna typu grafu

- 1 Vyberte graf nástrojem pro výběr.
- 2 Zvolte Objekt > Graf > Typ nebo poklepejte na nástroj pro grafy v panelu Nástroje.
- 3 V dialogovém okně Typ grafu klepněte na tlačítko, které odpovídá požadovanému typu grafu, a klepněte na OK.

***Poznámka:** Jsou-li objekty grafu vyplněny přechody, může změna typu grafu způsobit neočekávané výsledky. Abyste zabránili nechtěným efektům, buď neaplikujte přechody na graf, dokud není dokončený, nebo nástrojem pro přímý výběr vyberte každý z objektů vyplněný přechodem a vyplňte tyto objekty výtažkovou barvou; pak znovu aplikujte původní přechody.*

Formátování os grafu

S výjimkou kruhového grafu mají všechny grafy *osu hodnot*, na které se zobrazují jednotky měření pro graf. Můžete zvolit, zda chcete zobrazovat osu hodnot na jedné straně nebo na obou stranách grafu. Pružové, vrstvené pružové, sloupcové, vrstvené sloupcové, čárové a plošné grafy mají také *osu kategorií*, která určuje kategorie dat v grafu.

Můžete určit kolik se na každé ose zobrazí dílků, změnit délku značek dílků a k číslům na ose přidat předponu nebo příponu.


- 1 Vyberte graf nástrojem pro výběr.
- 2 Zvolte Objekt > Graf > Typ nebo poklepejte na nástroj pro grafy v panelu Nástroje.
- 3 Chcete-li změnit polohu osy hodnot, vyberte volbu z nabídky Osa hodnot.

- 4 Chcete-li formátovat značky dílků a popisy, vyberte osu z rozbalovací nabídky nahoře v dialogovém okně a nastavte následující volby:

Hodnoty dílků	Určuje umístění značek dílků na ose hodnot, levé ose, pravé ose, spodní ose nebo horní ose. Vyberte Nahradit vypočítané hodnoty, chcete-li ručně vypočítat umístění značek dílků. Buď potvrďte hodnoty, které byly nastaveny při vytváření grafu nebo zadejte minimální hodnotu, maximální hodnotu a počet dílků mezi popisy.
Značky dílků	Určuje délku značek dílků a počet značek na dílek. Pro osu kategorií vyberte volbu Kreslit značky mezi popisy, chcete-li kreslit značky po stranách popisů nebo sloupců nebo tuto volbu odznačte, chcete-li vystředit značky nad popisy nebo sloupci.
Přidat nápisy	Určuje prefix a sufix pro čísla na ose hodnot, levé ose, pravé ose, spodní ose nebo horní ose. Můžete například přidat znak měny nebo procenta k číslům na ose.

Přiřazení různých měřítek osám hodnot

Pokud má graf osy hodnot na obou stranách, můžete ke každé ose přiřadit jinou sadu dat. To způsobí, že Illustrator vygeneruje pro každou z os jiné měřítko. Tato metoda je zvláště výhodná, když kombinujete v jednom grafu různé typy grafů.

- 1 Vyberte nástroj pro výběr skupiny .
- 2 Klepněte na popis (legendu) pro sadu dat, kterou chcete přiřadit k ose.
- 3 Aniž byste přesunuli ukazatel nástroje pro výběr skupiny z tohoto popisu, klepněte znovu. Vyberou se všechny sloupce, seskupené s tímto popisem.
- 4 Zvolte Objekt > Graf > Typ nebo poklepejte na nástroj pro grafy v panelu Nástroje.
- 5 Z rozbalovací nabídky Osa hodnot vyberte osu, ke které chcete přiřadit vybraná data.
- 6 Klepněte na OK.

Viz také

Formátování sloupců, pruhů a čar

Pro sloupcové, vrstvené sloupcové, pruhové a vrstvené pruhové grafy můžete nastavit velikost mezery mezi jednotlivými sloupci nebo pruhy v grafu. Můžete také nastavit velikost mezery mezi kategoriemi neboli *skupinami* dat v grafu. Pro čárové, bodové a radarové grafy můžete nastavit vzhled čar a datových bodů.

- 1 Vyberte graf nástrojem pro výběr.
- 2 Zvolte Objekt > Graf > Typ nebo poklepejte na nástroj pro grafy v panelu Nástroje.
- 3 Chcete-li nastavit mezeru mezi sloupci a pruhy ve sloupcovém, vrstveném sloupcovém, pruhovém nebo vrstveném pruhovém grafu, zadejte hodnotu mezi 1 % a 1000 % do textového pole Šířka sloupce, Šířka pruhu nebo Šířka skupiny.

Hodnota větší než 100 % způsobí, že se sloupce, pruhy nebo skupiny budou navzájem překrývat. Hodnota menší než 100 % nechá mezi sloupci, pruhy nebo skupinami mezeru. Hodnota 100 % nastaví sloupce, pruhy nebo skupiny tak, že se zarovnají těsně vedle sebe.

- 4 Chcete-li nastavit čáry a datové body v čárovém, bodovém nebo radarovém grafu, nastavte volby Značky datových bodů, Spojit datové body, Vodorovné čáry a Kreslit vyplněné čáry.
- 5 Chcete-li změnit překrývání sloupců, pruhů a čar, nastavte volby První řádek vpředu a První sloupec vpředu.

Poznámka: Pro plošné grafy vždy vyberte První sloupec vpředu; jinak se nemusí některé plochy objevit.

Všeobecné volby pro grafy

Všeobecné volby grafu můžete zobrazit tak, že graf vyberete nástrojem pro výběr a poklepete na nástroj pro grafy v panelu Nástroje.

Osa hodnot Určuje, kde se zobrazí osa hodnot (osa, na které se zobrazují jednotky měření).

Přidat stíny Aplikuje vržené stíny za sloupce, pruhy nebo čáry v grafu a za celé kruhové grafy.

Popisy nahoře Zobrazí popisy vodorovně nad grafem místo vpravo od grafu.

První řádek vpředu Určuje, jak se kategorie nebo skupiny dat grafu budou překrývat, když bude Šířka skupiny větší než 100 %. Tato volba je nejužitečnější, když pracujete se sloupcovými a pruhovými grafy.

První sloupec vpředu Umístí dopředu sloupec, pruh nebo čáru, která odpovídá prvnímu sloupci dat v okně Data grafu. Tato volba také určuje, který sloupec je nahoře ve sloupcových a vrstvených sloupcových grafech se Šířkou sloupce větší než 100 % a v pruhových a vrstvených pruhových grafech s Šířkou pruhu větší než 100 %.

Značky datových bodů Umístí do každého datového bodu čtvercovou značku.

Spojit datové body Nakreslí čáry usnadňující vyhodnocení vztahů mezi daty.

Vodorovné čáry Nakreslí čáry od jednoho okraje grafu ke druhému zleva doprava podél vodorovné osy (x). Tato volba není dostupná pro bodové grafy.

Kreslit vyplněné čáry Vytvoří tlustší čáry podle hodnoty, kterou zadáte v textovém poli Tloušťka čáry a vyplní čáru určenou barvou pro danou sadu dat. Tato volba bude dostupná, když vyberete Spojit datové body.

Přidání vržených stínů

Můžete aplikovat vržené stíny za sloupce, pruhy nebo čáry v grafech a za celé kruhové grafy.

- 1 Vyberte graf nástrojem pro výběr.
- 2 Zvolte Objekt > Graf > Typ nebo poklepejte na nástroj pro grafy v panelu Nástroje.
- 3 V dialogovém okně Typ grafu vyberte Přidat stíny a klepněte na OK.

Změna polohy popisu


Standardně se popis zobrazuje vpravo od grafu. Můžete ale zvolit její zobrazení vodorovně nad grafem.

- 1 Vyberte graf nástrojem pro výběr.
- 2 Zvolte Objekt > Graf > Typ nebo poklepejte na nástroj pro grafy v panelu Nástroje.
- 3 V dialogovém okně Typ grafu vyberte Popisy nahoře a klepněte na OK.

Formátování kruhových grafů

Můžete změnit umístění popisu a způsob seřazení klínů v kruhových grafech. Můžete také určit, jak chcete zobrazit více kruhových grafů.

- 1 Vyberte graf nástrojem pro výběr.
- 2 Zvolte Objekt > Graf > Typ nebo poklepejte na nástroj pro grafy v panelu Nástroje.
- 3 Proveďte libovolný z následujících úkonů:
 - Chcete-li změnit umístění popisu, vyberte volbu z nabídky Popisy.
 - Chcete-li určit jak se zobrazí více kruhových grafů, vyberte volbu Poloha.
 - Chcete-li určit způsob seřazení klínů, vyberte volbu pro Uspořádání.

 *Procenta a popisy se standardně kreslí černě. Pokud klín grafu s tmavým pozadím zakryje popis, přebarvěte tmavé pozadí. Nástrojem pro výběr skupiny vyberte tmavý klín kruhového grafu a vyplňte ho pomocí panelu Barvy nebo panelu Vzorník.*

Volby kruhového grafu

Popisy Určuje umístění popisů.

Standardní popisy Umístí popisy sloupců mimo graf; tato volba je výchozí. Tuto volbu vyberte, když kombinujete kruhový graf s jinými druhy grafů.

Popisy v klínech Vloží popisy do odpovídajících klínů.

Bez popisů Úplně vynechá popisy.

Umístění Určuje, jak se zobrazí více kruhových grafů.

Poměrně Nastaví velikost grafu úměrně součtu hodnot.

Stejně Nastaví pro všechny kruhové grafy stejný průměr.

Vrstvit Překryje jednotlivé kruhové grafy přes sebe a nastaví velikost každého grafu úměrně součtu jeho hodnot.

Uspořádat Určuje způsob seřazení klínů.

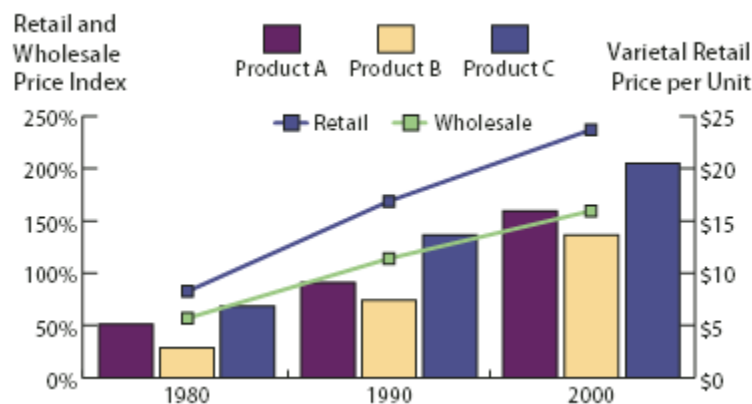
Všechny Uspořádá klíny ve vybraných kruhových grafech od největší po nejmenší hodnotu, odshora ve směru hodinových ručiček.

První Uspořádá klíny ve všech vybraných kruhových grafech tak, že největší hodnota v prvním grafu bude umístěna v prvním klínu a další se uspořádají od největší po nejmenší. Všechny ostatní grafy převezmou pořadí klínů z prvního grafu.


Žádné Uspořádá klíny ve vybraných kruhových grafech v pořadí, ve kterém jste zadali hodnoty, odshora ve směru hodinových ručiček.

Kombinování různých typů grafů

V jednom grafu můžete kombinovat různé typy grafů. Můžete například nastavit, aby se jedna sada dat objevila jako sloupcový graf a jiná sada dat jako čárový graf. Můžete spolu kombinovat libovolné typy grafů s výjimkou bodových grafů. Bodový graf nelze kombinovat s žádným jiným typem grafu.




Kombinování sloupců a čar v jednom grafu


- 1 Vyberte nástroj pro výběr skupiny .
- 2 Klepněte na popis pro data, pro která chcete změnit typ grafu.
- 3 Aniž byste přesunuli ukazatel nástroje pro výběr skupiny z tohoto popisu, klepněte znovu. Vyberou se všechny sloupce, seskupené s tímto popisem.
- 4 Zvolte Objekt > Graf > Typ nebo poklepejte na nástroj pro grafy v panelu Nástroje.
- 5 Vyberte požadovaný typ grafu a příslušné volby.

Pokud graf používá více než jeden typ grafu, můžete nastavit jednu sadu dat podle pravé osy a další sadu dat podle levé osy. V tomto případě každá z os měří jiná data.

Poznámka: Pokud použijete vrstvený sloupcový graf spolu s jiným typem grafu, měli byste použít stejnou osu pro všechny sady dat, které jsou znázorněny ve vrstveném sloupcovém grafu. Pokud některé sady dat používají pravou osu, zatímco jiné používají levou, mohou být výšky sloupců zavádějící nebo se mohou překrývat.


Vybírání částí grafu

- 1 Vyberte nástroj pro výběr skupiny .
- 2 Klepněte na popis sloupců, které chcete vybrat.
- 3 Aniž byste přesunuli ukazatel nástroje pro výběr skupiny z tohoto popisu, klepněte znovu. Vyberou se všechny sloupce, seskupené s tímto popisem.

Můžete také vybrat skupinu tak, že klepnete na jednu její část, dalším klepnutím vyberete sloupce, se kterými je seskupena, a třetím klepnutím vyberete i popis. Každé klepnutí přidá k výběru další vrstvu seskupených objektů, podle pořadí v hierarchii seskupení. Dalším klepnutím můžete přidat k výběru tolikrát, kolik je v hierarchii skupin.
- 4 Chcete-li odznačit část vybrané skupiny, vyberte nástroj pro přímý výběr , a klepněte na objekt se stisknutou klávesou Shift.

Formátování textu v grafu

Při generování textu pro popisy a legendu grafu použije Illustrator výchozí písmo a velikost písma. Formátování textu ale můžete snadno změnit, abyste dodali svému grafu vizuální působivost.

- 1 Vyberte nástroj pro výběr skupiny .

2 Jedním klepnutím vyberte účaří textu, který chcete změnit; druhým klepnutím vyberte celý text.

3 Podle potřeby změňte atributy textu.

Přidávání obrazů a symbolů do grafů

Co jsou návrhy grafu

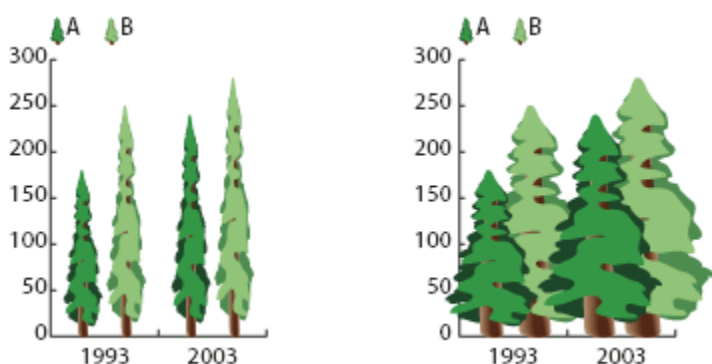
Návrhy grafu se používají k přidání ilustrací do sloupců a značek. Návrhy grafu mohou být jednoduché kresby, loga nebo jiné symboly představující hodnoty v grafu; mohou to být také složité objekty, obsahující vzorky a objekty vodítek. Ilustrator se dodává s řadou přednastavených návrhů grafů. Kromě toho můžete vytvořit nové návrhy grafu a uložit je v dialogovém okně Návrh grafu.

Návrh grafu můžete aplikovat na sloupce několika způsoby:

Svisle zvětšovaný návrh Může se svisle natáhnout nebo zmenšit. Jeho šířka se nemění.

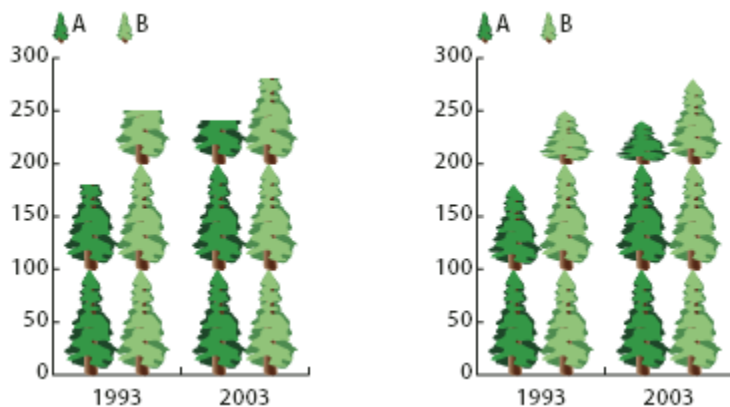
Rovnoměrně zvětšovaný návrh

Mění velikost svisle i vodorovně. Vodorovné rozestupy se nepřizpůsobí podle různých šířek návrhů.



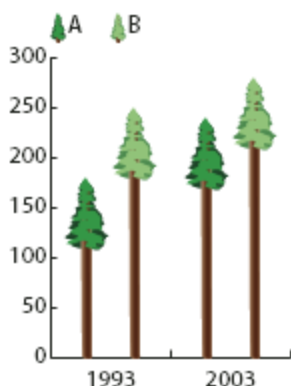
Svisle zvětšovaný návrh grafu ve srovnání s rovnoměrně zvětšovaným návrhem grafu

Opakovaný návrh Vyplní sloupce na sebe naskládanými návrhy. Můžete určit, jakou hodnotu představuje jeden návrh, a také zda se návrhy představující zlomky useknou nebo se přizpůsobí jejich velikost.



Opakovaný graf s useknutým návrhem ve srovnání s opakovaným grafem s přizpůsobenou velikostí

Natahovaný návrh Je podobný svisle zvětšovanému návrhu, ale můžete určit, kterou část návrhu chcete natahovat nebo stlačovat. Pokud například použijete pro reprezentaci dat postavu, můžete natahovat nebo stlačovat pouze její tělo, ale ne hlavu. Při použití volby Svisle zvětšovaný by se měnila velikost celé postavy.



Natahovaný návrh grafu

Import návrhů sloupců nebo značek



Illustrator se dodává s řadou přednastavených návrhů, které můžete použít ve svých grafech. Návrhy grafů, které si vytvoříte, můžete také přenášet mezi dokumenty.


- 1 Zvolte Okna > Knihovny vzorníků > Jiná knihovna.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li importovat přednastavené návrhy grafu, najděte složku Skvělé doplňky/Vzorové soubory/Návrhy grafů uvnitř složky aplikace Illustrator. Pak vyberte soubor návrhů grafu a klepněte na Otevřít.
 - Chcete-li importovat návrhy grafu z jiného dokumentu, vyberte tento dokument a klepněte na Otevřít.

Nejdříve se objeví nový panel s barvami, přechody a vzorky z importovaného souboru. Importované návrhy grafů ale budou dostupné, když otevřete dialogové okno Sloupec grafu nebo Značka grafu.

Vytvoření návrhu sloupce

- 1 Vytvořte obdélník, který bude v návrhu zcela vzadu. Tento obdélník představuje hranici návrhu grafu.





 Zkopírujte a vložte nejmenší sloupec ze svého grafu a použijte ho jako ohraničovací obdélník pro svůj návrh.
- 2 Vyplňte obdélník požadovaným způsobem nebo zvolte pro výplň a tah volbu Žádný, takže bude neviditelný.
- 3 Vytvořte návrh s použitím libovolných kreslicích nástrojů nebo umístěte existující návrh před obdélník.
- 4 Nástrojem pro výběr  vyberte celý návrh včetně obdélníku.
- 5 Zvolte Objekt > Seskupit, abyste návrh seskupili.
- 6 Zvolte Objekt > Graf > Návrh.
- 7 Klepněte na Nový návrh. Objeví se náhled vybraného návrhu. Viditelná je pouze část návrhu, která se vejde do obdélníku, který je zcela vzadu, ale při použití v grafu se objeví celý návrh.
- 8 Klepněte na Přejmenovat, abyste návrh pojmenovali.

 Vytvoření návrhu grafu je podobné vytvoření vzorku.


Viz také


„O vzorcích“ na stránce 177

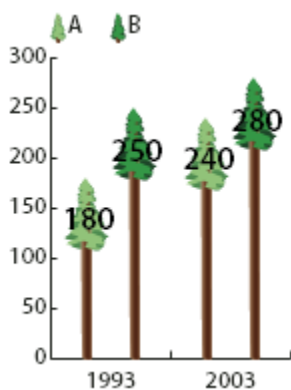
Vytvoření natahovaného návrhu sloupce

- 1 Vytvořte obdélník, který bude v návrhu zcela vzadu. Tento obdélník je hranice návrhu grafu.
- 2 Vytvořte návrh s použitím libovolných kreslicích nástrojů nebo umístěte existující návrh před obdélník.
- 3 Nástrojem pero  nakreslete vodorovnou čáru, která určí, kde se bude návrh natahovat nebo stlačovat.
- 4 Vyberte všechny části návrhu včetně vodorovné čáry.
- 5 Zvolte Objekt > Seskupit, abyste návrh seskupili.
- 6 Nástrojem pro přímý výběr  nebo nástrojem pro výběr skupiny  vyberte vodorovnou čáru. Zkontrolujte, že je vybraná pouze vodorovná čára.
- 7 Zvolte Zobrazení > Vodítka > Vytvořit vodítka.
- 8 Příkazem Zobrazení > Vodítka > Zamknout vodítka odstraňte zaškrtnutí u tohoto příkazu, aby byla vodítka odemknutá. Posuňte návrh, abyste se přesvědčili, že se vodítka pohybují spolu s návrhem.
- 9 Nástrojem pro výběr  vyberte celý návrh.
- 10 Zvolte Objekt > Graf > Návrh.
- 11 Klepněte na Nový návrh. Objeví se náhled vybraného návrhu.
- 12 Klepněte na Přejmenovat, abyste návrh pojmenovali.

Přidání hodnoty k návrhu sloupce

- 1 Vytvořte návrh sloupce.
- 2 Vyberte textový nástroj . Umístěte ukazatel do místa, kam chcete umístit hodnotu, vedle obdélníku ohraničujícího návrh nebo dovnitř tohoto obdélníku.
Můžete například umístit hodnotu dovnitř, nad, pod, vlevo nebo vpravo od návrhu.
- 3 Klepněte a zadejte znak procenta (%) a dvě číslice od 0 do 9. Tyto číslice určují, jak se data zobrazí.
První číslice určuje, kolik míst se objeví před desetinnou čárkou. Pokud bude například hodnota 122 a zadáte 3, zobrazí se 122.
Pokud místo první číslice zadáte 0, program přidá potřebný počet míst pro hodnotu.
Druhá číslice určuje, kolik míst se objeví za desetinnou čárkou. Podle potřeby se přidávají nuly a hodnoty se podle potřeby zaokrouhlí. Tato čísla můžete změnit podle požadovaného počtu číslic.
- 4 Chcete-li změnit atributy textu, zvolte Okna > Text > Znaky, určete požadované atributy a pak panel zavřete.

- 5 Chcete-li zarovnat desetinné čárky, zvolte Okna > Text > Odstavec a klepněte na tlačítko Zarovnat text doprava.
- 6 Nástrojem pro výběr  vyberte celý návrh včetně obdélníku a celého textu.
- 7 Zvolte Objekt > Seskupit, abyste návrh seskupili.
- 8 Zvolte Objekt > Graf > Návrh.
- 9 Klepněte na Nový návrh. Objeví se náhled vybraného návrhu.
- 10 Klepněte na Přejmenovat, abyste návrh pojmenovali.




Natahovaný návrh grafu s hodnotami sloupců

Vytvoření návrhu značky


- 1 Vyberte a zkopírujte obdélník značky z grafu a vložte ho tam, kde budete vytvářet svůj návrh. Tento objekt bude v návrhu grafu zcela vzadu a určí velikost značky.
- 2 Vytvořte kresbu značky ve velikosti, ve které ji chcete mít v grafu, i když může být větší než obdélník značky, který jste zkopírovali.
- 3 Když máte požadovaný návrh značky hotový, vyberte tento návrh, zvolte Objekt > Graf > Návrh a klepněte na Nový návrh.
- 4 Klepněte na Přejmenovat, abyste návrh pojmenovali.

Použití návrhu sloupce v grafu

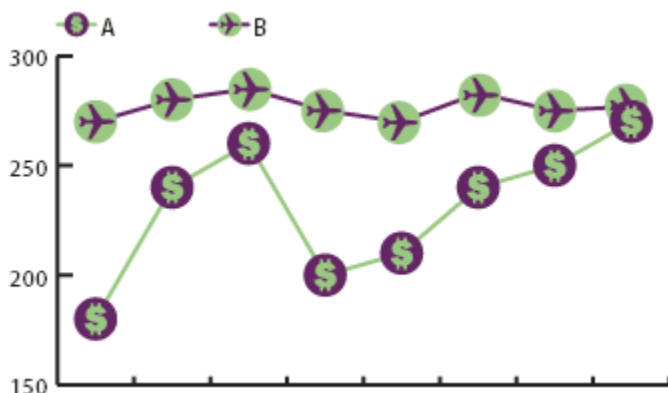
- 1 Vytvořte nebo importujte návrh sloupce.
- 2 Nástrojem pro výběr skupiny  vyberte sloupce nebo pruhy, které chcete vyplnit návrhem, nebo vyberte celý graf.
- 3 Zvolte Objekt > Graf > Sloupec.
- 4 Vyberte typ návrhu sloupce.
Pokud zvolíte typ sloupce Opakovaný, zadejte hodnotu do textového pole Každý návrh znamená. Z rozbalovací nabídky Pro zlomky také zvolte, zda se mají necelé návrhy useknout nebo zmenšit. Useknout návrh v případě potřeby část návrhu usekne; Zmenšit návrh poslední návrh zmenší tak, aby se do sloupce vešel.
- 5 Vyberte návrh, který chcete použít. Objeví se náhled vybraného návrhu.

- 6 Klepněte na OK.

Použití návrhu značky v čárovém nebo bodovém grafu

- 1 Vytvořte nebo importujte návrh sloupce.
- 2 Nástrojem pro výběr skupiny  vyberte značky a popisy v grafu, které chcete nahradit návrhem. Nevybírejte žádné čáry.
- 3 Zvolte Objekt > Graf > Značka. Vyberte návrh a klepněte na OK.

Velikost návrhu se upraví tak, že obdélník zcela vzadu v návrhu bude mít stejnou velikost jako výchozí čtvercová značka v čárovém nebo bodovém grafu.



Čárový graf s návrhy značek

Opakované použití návrhu grafu

Vytvořený návrh grafu můžete znovu použít nebo ho můžete upravit a vytvořit z něj nový návrh. Pokud máte původní kresbu, můžete ji změnit, a pak přejmenovat návrh pomocí dialogového okna Návrh grafu.

Pokud nemáte původní kresbu, použitou jako návrh grafu, můžete obnovit originál vložím návrhu grafu do své kresby.

- 1 Zvolte Úpravy > Odznačit, abyste odznačili celou kresbu.
- 2 Zvolte Objekt > Graf > Návrh.
- 3 Vyberte návrh grafu, který chcete vložit do kresby, a klepněte na Vložit návrh.
- 4 Klepněte na OK. Návrh grafu se vloží do kresby. Nyní ho můžete upravit a definovat jako nový návrh grafu.

Kapitola 16: Adobe Bridge

Adobe Bridge CS3 je řídicí centrum pro Adobe Creative Suite 3. Bridge umožňuje uspořádání a sdílení souborů a poskytuje centralizovaný přístup k souborům projektů, aplikacím a nastavením, spolu s přidáváním tagů metadat Adobe XMP (Extensible Metadata Platform) a možnostmi hledání. Navíc můžete Bridge používat pro práci s datovými zdroji spravovanými v Adobe Version Cue® a ke snadnému přístupu ke službě Adobe Stock Photos. Bridge pomáhá zjednodušit tvůrčí pracovní postupy, když funguje jako centrum pro projekty, které zahrnují soubory z aplikací Adobe i jiné soubory.

Práce s Bridge

O Adobe Bridge CS3

Chcete-li uspořádat, procházet nebo hledat datové zdroje, které potřebujete při vytváření obsahu pro tisk, web, televizi, DVD, filmy nebo mobilní zařízení, použijte program Adobe Bridge, dodávaný spolu s komponentami Adobe Creative Suite 3. Bridge usnadňuje přístup k souborům Adobe (například PSD a PDF) i k ostatním souborům. Datové zdroje můžete přetáhnout do rozvržení, projektů nebo kompozic podle potřeby, můžete prohlížet náhledy souborů, a také přidávat metadata (informace o souboru) pro snadnější vyhledávání souborů.

Video o používání Bridge najdete na www.adobe.com/go/vid0090_cz.

Procházení souborů Pomocí Bridge můžete prohlížet, vyhledávat, uspořádat, filtrovat, spravovat a zpracovávat obrazové, video a zvukové soubory. Bridge můžete použít k přejmenování, přemístování a odstraňování souborů, k úpravám metadat, k otáčení obrazů a ke spuštění dávkových příkazů. Můžete také prohlížet soubory a data importovaná z digitálního fotoaparátu nebo video kamery.

Version Cue Bridge můžete použít jako centrální místo, ze kterého můžete pracovat s Adobe Version Cue. Z Bridge můžete procházet všechny soubory v projektu včetně ne-Adobe souborů na jednom místě bez toho, že byste museli spouštět původní aplikaci pro každý soubor. V Bridge můžete vytvářet nové projekty Version Cue, odstraňovat projekty a vytvářet verze. Použijte Inspektor v Bridge pro prohlížení a práci s kontextově závislými informacemi o serverech a projektech Adobe Version Cue a datových zdrojích spravovaných ve Version Cue.

Domovská stránka Bridge Domovská stránka Bridge je funkce Bridge CS3, která poskytuje přístup k tipům, zprávám a informacím o produktech a součástech Adobe Creative Suite 3. Z domovské stránky Bridge můžete přejít na Adobe.com a jiné zdroje pro design.

Camera Raw Pokud máte nainstalovaný Adobe Photoshop® nebo Adobe After Effects®, můžete otevírat nebo importovat soubory Camera Raw přímo z Bridge, upravovat je a ukládat do formátu kompatibilního s Photoshopem. Můžete upravovat nastavení obrazu přímo v dialogovém okně Camera Raw bez spuštění Photoshopu nebo After Effects a nastavení kopírovat z jednoho obrazu do druhého. Pokud nemáte Photoshop nebo After Effects nainstalovaný, můžete přesto v Bridge prohlížet náhledy souborů Camera Raw.

Stock Photos (fotografie z fotobanky) Z panelu Oblíbené v Bridge vyberte Adobe Stock Photos a vyhledávejte v předních knihovnách fotografií obrázky bez poplatků za použití. Můžete si stáhnout bezplatné verze obrázků s nízkým rozlišením a vyzkoušet je ve svých projektech před jejich zakoupením.

Správa barev Pokud používáte Adobe Creative Suite 3, můžete použít Bridge k synchronizaci nastavení barev ve všech součástech Adobe Creative Suite 3, které používají správu barev. Tato synchronizace zajistí, že barvy budou vypadat stejně ve všech komponentech Adobe Creative Suite 3.

Viz také

„Prohlížení a správa souborů“ na stránce 454


„Práce s Version Cue“ na stránce 473


Spusťte Bridge

Bridge můžete spustit přímo nebo ho můžete spustit z libovolné komponenty Adobe Creative Suite 3 (kromě Acrobatu 8).

Spuštění Bridge z komponenty Adobe Creative Suite 3

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Zvolte Soubor > Procházet nebo Soubor > Procházet v Bridge (co je k dispozici).
Poznámka: Když v After Effects nebo Adobe Premiere Pro spustíte Bridge pomocí příkazu Soubor > Procházet, poklepání na soubor ho otevře nebo nainportuje do příslušné komponenty Creative Suite 3 a ne do jeho zdrojové aplikace. Pokud například zvolíte Soubor > Procházet v Adobe Premiere Pro a pak poklepete na soubor Photoshopu, soubor se přidá do panelu Projekt v Premiere Pro, neotevře se ve Photoshopu.
- Klepněte na tlačítko Bridge  v panelu nástrojů, pruhu voleb nebo v ovládacím panelu (co je k dispozici).

 Ve Photoshopu můžete určit, že chcete Bridge spustit při spuštění Photoshopu. V předvolbách Všeobecné ve Photoshopu vyberte Automaticky spustit Bridge.

Návrat z Bridge do naposledy otevřené komponenty Adobe Creative Suite 3

1 Zvolte Soubor > Návrat do [komponenty].

Spuštění Bridge přímo

- (Windows) Zvolte Adobe Bridge CS3 z nabídky Start > Programy.
- (Mac OS) Poklepejte na ikonu Adobe Bridge CS3  umístěnou ve složce Aplikace/Adobe Bridge CS3.

Pracovní plocha

Přizpůsobení panelů

Okno Bridge můžete přizpůsobit přemístěním a změnou velikosti jeho panelů. Nemůžete ale přemístit panely mimo okno Bridge.


Přesun nebo změna velikosti panelů

1 Proveďte libovolný z následujících úkonů:

- Přetáhněte panel za jeho štítek do jiného panelu.
- Přetáhněte vodorovný oddělovací pruh mezi panely, abyste je zvětšili nebo zmenšili.
- Přetáhněte svislý oddělovací pruh mezi panely a oblastí Obsah, abyste změnili velikost panelů nebo panelu Obsah.

Zobrazení nebo skrytí panelů

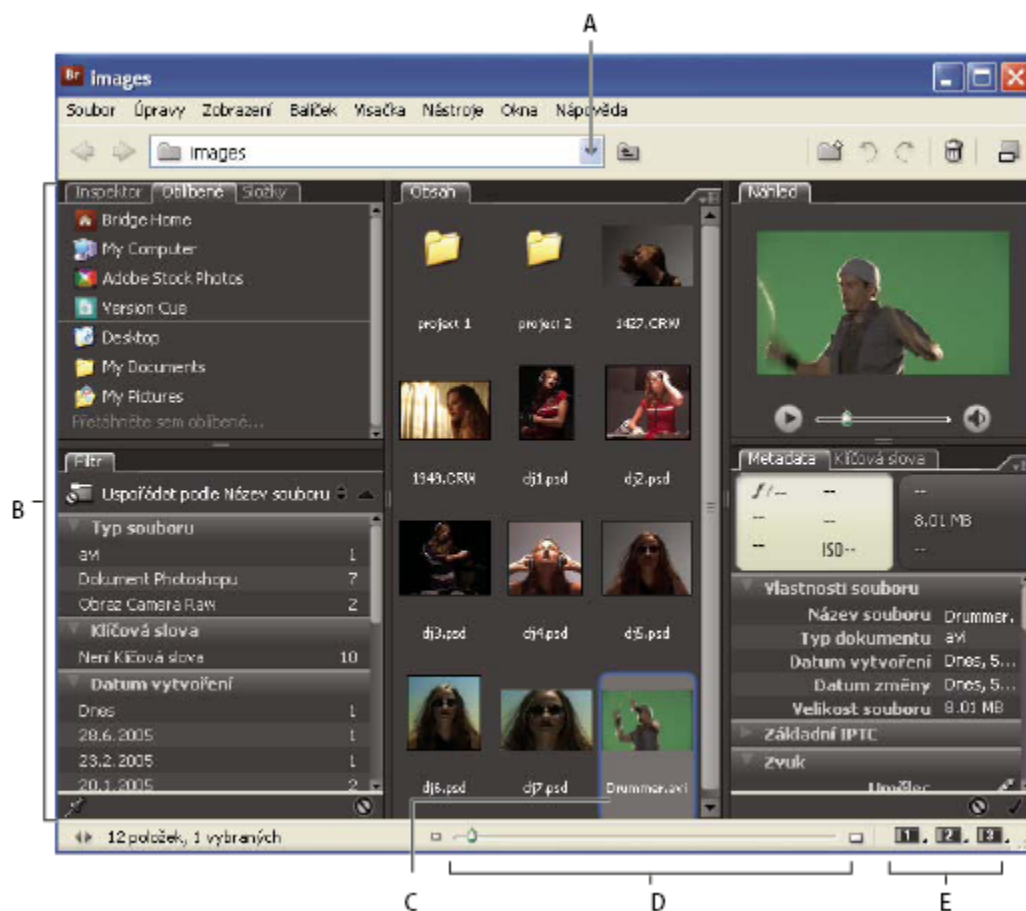
1 Proveďte libovolný z následujících úkonů:

- Stiskněte tabulátor nebo klepněte na tlačítko Zobrazit/skrýt panely  v levém dolním rohu okna Bridge, chcete-li zobrazit nebo skrýt všechny panely kromě centrálního panelu (centrální panel se liší podle vybrané pracovní plochy).
- Zvolte Okna a název panelu, který chcete zobrazit nebo skrýt.
- Pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Mac OS) klepněte na štítek panelu a zvolte název panelu, který chcete zobrazit.

Pracovní plocha – přehled

Pracovní plocha Bridge se skládá ze tří sloupců nebo pruhů, které obsahují různé panely. Pracovní plochu Bridge můžete přizpůsobit přemístěním nebo změnou velikosti panelů. Můžete si vytvořit vlastní pracovní plochy nebo vybrat z několika přednastavených pracovních ploch Bridge.

Video o pracovní ploše Bridge najdete na www.adobe.com/go/vid0090_cz.



Pracovní plocha Bridge

A. Nabídka Hledat v B. Panely C. Vybraná položka D. Jezdec Miniatura E. Tlačítka pracovní plochy

Hlavní součásti pracovní plochy Adobe Bridge jsou tyto:

Nabídka Hledat v Zobrazuje hierarchii složek a také oblíbené a nedávno použité složky. Nabídka Hledat v (umístěná v okně Bridge nahoře) nabízí rychlý způsob, jak najít složky obsahující položky, které chcete zobrazit.

💡 *Chcete-li omezit počet posledních složek zobrazovaných v nabídce Hledat v, zadejte číslo do textového pole Počet posledních položek, které se zobrazí v předvolbách Všeobecné.*

Panel Oblíbené Poskytuje rychlý přístup ke složkám a také ke službě Adobe Stock Photos, k Version Cue a k domovské stránce Bridge.

Panel Složky Zobrazuje hierarchii složek. Použijte ho k procházení složek.

Panel Filtr Umožňuje uspořádání a filtrování souborů, které se zobrazují v panelu Obsah.

Panel Obsah Zobrazuje soubory, které určíte v nabídce Hledat v, v panelu Oblíbené nebo Složky.

Panel Náhled Zobrazuje náhled vybraného souboru nebo souborů. Náhledy jsou samostatné a obvykle větší než miniatura obrazu zobrazovaná v panelu Obsah. Náhled můžete zvětšit nebo zmenšit, když přetáhnete jeho oddělovací pruh.

Panel Metadata Obsahuje informace metadat pro vybraný soubor. Pokud je vybráno více souborů, jsou zde uvedena společná data (například klíčová slova, datum vytvoření a nastavení expozice).

Panel Klíčová slova Usnadňuje uspořádání obrazů tím, že se k nim připojí klíčová slova.

Podle voleb, které zvolíte, se mohou v pracovní ploše Bridge zobrazovat další panely.

Viz také

„Uspořádání a filtrování souborů“ na stránce 456

„Metadata a klíčová slova“ na stránce 465

Přidávání položek do panelu Oblíbené


Položky do panelu Oblíbené můžete přidávat tak, že je určíte v předvolbách Všeobecné, nebo je do panelu Oblíbené přetáhnete.

Nastavení předvoleb pro Oblíbené

- 1 Zvolte Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Bridge > Předvolby (Mac OS).
- 2 Klepněte na Všeobecné a vyberte požadované volby v oblasti Oblíbené položky v dialogovém okně Předvolby.

Přidávání položek k oblíbeným

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Přetáhněte soubor nebo složku do panelu Oblíbené z Průzkumníka (Windows), Finderu (Mac OS) nebo z panelů Obsah nebo Složky v Bridge.
 - Vyberte soubor v Bridge a zvolte Soubor > Přidat k oblíbeným.

 *Chcete-li položku z panelu Oblíbené odstranit, vyberte ji a zvolte Soubor > Odstranit z oblíbených.*


Vybírání a správa pracovních ploch

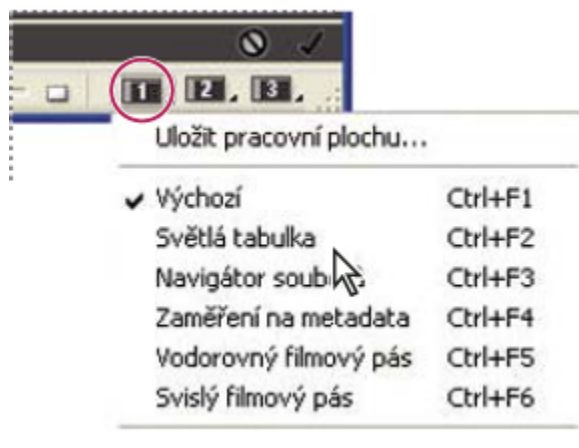
Pracovní plocha Bridge je určitá konfigurace nebo rozvržení panelů. Můžete zvolit buď přednastavenou pracovní plochu nebo vlastní pracovní plochu, kterou jste si předtím uložili.

Když si uložíte různé pracovní plochy Bridge, můžete pracovat v různých rozvrženích (a rychle mezi nimi přepínat). Můžete například používat jednu pracovní plochu pro třídění nových fotografií a jinou pro práci s video soubory kompozice After Effects.

Výběr pracovní plochy

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Zvolte Okna > Pracovní plocha a pak zvolte požadovanou pracovní plochu.
 - Klepněte na jedno z tlačítek pracovní plochy (Výchozí, Vodorovný filmový pás nebo Zaměření na metadata) dole v okně Bridge. Klepněte na tlačítko se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Mac OS), chcete-li obnovit příslušnou pracovní plochu na její výchozí nastavení.

 *Chcete-li tlačítku přiřadit jinou pracovní plochu, stiskněte a podržte tlačítko, a pak zvolte požadovanou pracovní plochu.*



Tlačítka pracovní plochy

Výchozí pracovní plochy

Bridge nabízí několik přednastavených pracovních ploch:

Výchozí Zobrazuje panely Oblíbené, Složky, Filtr, Obsah, Náhled, Metadata a Klíčová slova.

Světlá tabulka Zobrazuje pouze panel Obsah.

Navigátor souborů Zobrazuje panel Obsah v zobrazení miniatur a dále panel Oblíbené a panel Složky.

Zaměření na metadata Zobrazuje panel Obsah v zobrazení miniatur a dále panely Klíčová slova, Metadata a Oblíbené.

Vodorovný nebo Svislý filmový pás Zobrazuje miniatury v rolovacím vodorovném nebo svislém pruhu (v panelu Obsah) a dále náhled právě vybrané položky (v panelu Náhled).

***Poznámka:** V Mac OS zkratka Apple + F5 pro vyvolání pracovní plochy Filmový pás standardně spouští Mac OS VoiceOver. Chcete-li klávesovou zkratkou vyvolat pracovní plochu Filmový pás, musíte nejdříve zakázat klávesovou zkratku pro VoiceOver v předvolbách Klávesové zkratky v Mac OS. Další pokyny najdete v nápovědě pro Mac OS.*

Uložení aktuálního rozvržení Bridge jako pracovní plochy

- 1 Zvolte Okna > Pracovní plocha > Uložit pracovní plochu.
- 2 Zadejte název pracovní plochy a vyberte volby v dialogovém okně Uložit pracovní plochu, pak klepněte na Uložit.

Odstranění nebo obnovení pracovní plochy

- 1 Zvolte Okna > Pracovní plocha a pak zvolte jeden z následujících příkazů:

Odstranit pracovní plochu	Odstraní uloženou pracovní plochu. Zvolte pracovní plochu z nabídky Pracovní plocha v dialogové okně Odstranit pracovní plochu a klepněte na Odstranit.
Obnovit na výchozí pracovní plochu	Obnoví výchozí konfiguraci pracovní plochy.

Nastavení zobrazení panelu Obsah

Panel Obsah zobrazuje miniatury souborů a složek ve vybrané složce. Standardně Bridge generuje rychlé miniatury a zobrazuje je v panelu Obsah pouze s názvy souborů nebo složek.


Zobrazení panelu Obsah si můžete přizpůsobit tím, že nastavíte množství textu zobrazovaného u miniatur, změníte velikost miniatur, zobrazíte u miniatur další metadata nebo určíte kvalitu miniatur. Zvolte Vodorovné rozvržení nebo Svislé rozvržení z nabídky panelu Obsah, abyste určili polohu posuvníků. Když zvolíte Automatické rozvržení, Bridge bude podle potřeby přepínat mezi vodorovných a svislým rozvržením.

Zobrazení miniatur s textem

- 1 Zvolte jeden z následujících příkazů z nabídky Zobrazení:
 - Jako miniatury, chcete-li zobrazit soubory a složky pouze jako miniatury s názvem souboru nebo složky.
 - Jako podrobnosti, chcete-li zobrazit miniatury s dalšími textovými informacemi.
 - Zobrazovat pouze miniaturu, chcete-li zobrazit miniatury bez textové informace, visaček nebo hodnocení.

Nastavení velikosti miniatur

Zmenšíte miniatury, chcete-li jich zobrazit více najednou, nebo je zvětšíte, abyste v miniaturách viděli podrobnosti.

- 1 Přetáhněte jezdec Miniatura  dole v okně Bridge.

***Poznámka:** Když změníte velikost okna Bridge v režimu Automatické rozvržení, velikost miniatur v panelu Obsah se také změní. Chcete-li tomu zabránit, z nabídky panelu Obsah zvolte Vodorovné rozvržení nebo Svislé rozvržení.*

Zobrazení dalších metadat u miniatur

Předvolba Přidavné řádky metadat miniatury určuje, zda se u miniatur v panelu Obsah mají zobrazovat další informace metadat.

- 1 Zvolte Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Bridge > Předvolby (Mac OS) a klepněte na Miniatury.
- 2 V části Přidavné řádky metadat miniatury zvolte typ metadat, který chcete zobrazovat. Můžete zobrazovat až čtyři přidavné řádky informací.

Omezení velikosti souboru pro miniatury

Můžete omezit velikost souboru, pro který Bridge vytváří miniatury (zobrazování velkých souborů může snížit výkon). Pokud Bridge nemůže vytvořit miniaturu, zobrazí ikonu přiřazenou danému typu souboru. Bridge ignoruje toto nastavení, když zobrazuje miniatury pro video soubory.

- 1 Zvolte Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Bridge > Předvolby (Mac OS) a klepněte na Miniatury.
- 2 Zadejte číslo do textového pole Nezpracovávat soubory větší než.

Určení kvality miniatury

- 1 Zvolte Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Bridge > Předvolby (Mac OS) a klepněte na Miniatury.
- 2 Zvolte jednu z následujících možností v části Při vytváření miniatur generovat:
 - Rychlé miniatury, chcete-li používat miniatury s nízkým rozlišením, které jsou vloženy ve zdrojovém souboru. Pro tyto miniatury se nepoužívá správa barev.
 - Miniatury ve vysoké kvalitě, chcete-li vytvořit miniatury generované ze zdrojového souboru.
 - Při náhledu převést do vysoké kvality, chcete-li používat rychlé miniatury, dokud nezobrazíte náhled obrazu, kdy Bridge aktualizuje miniaturu na verzi ve vysoké kvalitě.

Vytváření rychlých miniatur nebo miniatur ve vysoké kvalitě

Můžete určit, aby Bridge změnil miniatury ve vysoké kvalitě na rychlé miniatury a naopak.

- 1 Vyberte miniaturu v panelu Obsah a zvolte Úpravy > Vytvořit rychlou miniaturu nebo Úpravy > Vytvořit miniaturu ve vysoké kvalitě.

Nastavení jasu a barev

Zesvětlíte nebo ztmavíte pozadí Bridge a nastavíte barvy zvýraznění v předvolbách Všeobecné.

Zesvětlení nebo ztmavení pozadí

- 1 Zvolte Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Bridge > Předvolby (Mac OS) a klepněte na Všeobecné.

- 2 Proveďte jeden nebo oba následující úkony:
 - Přetáhněte jezdec Jas uživatelského rozhraní, abyste pozadí Bridge ztmavili nebo zesvětlili.
 - Přetáhněte jezdec Pozadí obrazu, chcete-li ztmavit nebo zesvětlit pozadí prezentací a panelů Obsah a Náhled.


Určení barev zvýraznění




- 1 Zvolte Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Bridge > Předvolby (Mac OS) a klepněte na Všeobecné.
- 2 Zvolte barvu zvýraznění z nabídky Barva zvýraznění.

Práce v kompaktním režimu

Přepněte do režimu Kompaktní, když chcete zmenšit okno Bridge. V režimu Kompaktní jsou panely skryté a panel Obsah je zjednodušený. V rozbalovací nabídce v pravém horním rohu okna zůstane k dispozici podmnožina běžných příkazů Bridge.

V kompaktním režimu je okno Bridge plovoucí nad všemi ostatními okny. (V plném režimu se okno Bridge může posunout za jiná okna.) Toto plovoucí okno je užitečné, protože je dostupné vždy, když pracujete v jiných aplikacích. Kompaktní režim můžete využít například poté, co jste vybrali soubory, které budete používat, a pak je podle potřeby přetáhnout do aplikace.

 *V nabídce okna Bridged označte příkaz Kompaktní okno vždy nahoře, nechcete-li, aby okno Bridge v kompaktním režimu plavalo nad ostatními okny.*

- 1 Klepněte na tlačítko Přepnout do kompaktního režimu .
- 2 Proveďte libovolný z následujících úkonů:
 - Zvolte příkazy z nabídky v pravém horním rohu okna Bridge.
 - Klepněte na tlačítko Přepnout do ultrakompaktního režimu , chcete-li skrýt panel Obsah, a tím ještě více zmenšit okno Bridge. Dalším klepnutím na toto tlačítko se můžete vrátit do kompaktního režimu.
 - Klepněte na tlačítko Přepnout do plného režimu , abyste se vrátili do plného režimu, kdy jsou zobrazeny panely, a okno Bridge se může posunout za aktuální okno.

Práce s vyrovnávací pamětí

Vyrovnávací paměť uchovává miniatury a informace metadat (a také metadata, která nemohou být uložena v souboru, například visačky a hodnocení), aby bylo rychlejší zobrazování miniatur nebo vyhledávání souborů. Vyrovnávací paměť ale zabírá místo na disku. Vyrovnávací paměť můžete řídit pomocí vytvoření a exportu vyrovnávací paměti pro vybrané složky nebo vyprázdněním vyrovnávací paměti. Můžete také změnou nastavení předvoleb nastavit velikost vyrovnávací paměti.

Správa vyrovnávací paměti

- 1 Zvolte jeden z následujících příkazů z nabídky Nástroje > Vyrovnávací paměť:

<p>Vytvořit a exportovat vyrovnávací paměť</p>	<p>Vytvoří (pomocí procesu v pozadí) vyrovnávací paměť pro vybranou složku a všechny její podsložky (kromě zástupců jiných složek). Tento příkaz zkrátí dobu čekání na zobrazení miniatur a informací o souboru při prohlížení podsložek. Chcete-li vytvořit exportované vyrovnávací paměti, když vyberete Vytvořit vyrovnávací paměť pro podsložky, vyberte Také exportovat vyrovnávací paměti do složky, když Bridge zobrazí dotaz, zda má vytvořit vyrovnávací paměť pro podsložky.</p>
---	--

Vyprázdnit paměť pro složku [název složky]	Vymaže vyrovnávací paměť pro vybranou složku. Tento příkaz je užitečný, pokud se domníváte, že vyrovnávací paměť pro složku je stará (například když se miniatury nebo metadata neaktualizují) a chcete ji vygenerovat znovu, nebo pokud chcete uvolnit místo na disku.
--	---

Nastavení předvoleb vyrovnávací paměti

- 1 Zvolte Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Bridge > Předvolby (Mac OS).
- 2 Klepněte na Vyrovnávací paměť.
- 3 Proveďte libovolný z následujících úkonů:

Automaticky exportovat vyrovnávací paměť do složek, když je to možné Vytvoří v prohlížené složce vyrovnávací paměť, pokud je to možné. Nemůžete například umístit soubory vyrovnávací paměti do prohlížené složky, pokud je tato složka na vypáleném disku CD. V takovém případě umístí Bridge soubory vyrovnávací paměti do centralizované složky.

Umístění vyrovnávací paměti Určete nové umístění pro vyrovnávací paměť.

Velikost vyrovnávací paměti Přetažením jezdce určete větší nebo menší velikost vyrovnávací paměti. Pokud se velikost vyrovnávací paměti blíží určenému limitu, při ukončení Bridge se starší uložené položky odstraní.

Komprimovat vyrovnávací paměť Optimalizuje vyrovnávací paměť a odstraní uložené položky, které již nejsou dostupné.

Vyprázdnit paměť Vymaže celou vyrovnávací paměť a uvolní místo na pevném disku.

***Poznámka:** Soubory vyrovnávací paměti jsou skryté soubory. Chcete-li je v Bridge zobrazit, zvolte Zobrazení > Zobrazovat skryté soubory.*

Správa barev

Volba v předvolbách Další volby v Bridge 2.0, která umožňovala vypnout správu barev, v Bridge 2.1 již není dostupná. Místo toho určuje kvalita miniatur, zda se použije nastavení profilu barev. Vysoce kvalitní miniatury používají nastavení profilu barev, zatímco rychlé miniatury ho nepoužívají. Kvalita miniatur se určuje v předvolbách Miniatury.

Pomocí Bridge můžete synchronizovat nastavení barev pro všechny komponenty Adobe Creative Suite 3 používající správu barev. Když v Adobe Bridge určíte nastavení barev pro Creative Suite pomocí příkazu Úpravy > Nastavení barev Creative Suite, nastavení barev se automaticky synchronizují, a tím se zajistí, aby barvy vypadaly stejně ve všech komponentách Adobe Creative Suite 3 se správou barev. Chcete-li najít pokyny k používání Bridge pro nastavení barev, hledejte „synchronizace nastavení barev“ v nápovědě příslušné komponenty.

Změna nastavení jazyka

Bridge CS3 může zobrazovat nabídky, volby a typy nástrojů ve více jazycích. Také můžete nastavit, aby Bridge používal určitý jazyk pro klávesové zkratky.

- 1 Zvolte Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Bridge > Předvolby (Mac OS) a klepněte na Další volby.
- 2 Proveďte jeden nebo oba následující úkony:
 - Zvolte jazyk z nabídky Jazyk, chcete-li v daném jazyce zobrazovat nabídky, volby a typy nástrojů.
 - Zvolte jazyk z nabídky Klávesnice, chcete-li daný jazyk používat pro klávesové zkratky.
- 3 Klepněte na OK a restartujte Bridge.


Povolení skriptů po spuštění

Skripty po spuštění můžete povolit nebo zakázat v předvolbách Bridge. Seznam skriptů se liší podle komponent Creative Suite 3, které máte nainstalované. Zakažte skripty po spuštění, chcete-li zlepšit výkon, nebo chcete-li vyřešit nekompatibilitu mezi skripty.

- 1 Zvolte Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Bridge > Předvolby (Mac OS) a klepněte na Skripty při spuštění.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Vyberte nebo odznačte požadované skripty.
 - Chcete-li povolit nebo zakázat všechny skripty, klepněte na Zapnout vše nebo Vypnout vše.


Prohlížení a správa souborů

Procházení souborů a složek

- 1 Proveďte libovolný z následujících úkonů:
 - Vyberte složku v panelu Složky.
 - Vyberte položku nebo složku v panelu Oblíbené.
 - Zvolte složku z nabídky Hledat v. Procházejte složky klepnutím na tlačítka Jít zpět, Jít dopředu nebo Jít nahoru vedle nabídky.
 -  *Chcete-li zobrazit soubor v operačním systému, vyberte Soubor > Najít v Průzkumníku (Windows) nebo Soubor > Najít ve Finderu (Mac OS).*
 - Chcete-li složku otevřít, přetáhněte ji z Průzkumníka (Windows) nebo Finderu (Mac OS) do panelu Náhled. V Mac OS můžete přetáhnout složku z Finderu také na ikonu Bridge.

Zobrazení obsahu podsložek

Můžete určit, aby Bridge zobrazoval složky a podsložky v jednom souvislém „plochem“ zobrazení, takže se zobrazí celý obsah složky, aniž byste museli procházet její podsložky.

- 1 Klepněte na tlačítko Sloučené zobrazení  v panelu Filtr. Klepněte na toto tlačítko znovu, abyste znovu zobrazili podsložky.

Otevírání nebo umísťování souborů

Z Bridge můžete otevírat soubory, dokonce i ty, které nebyly vytvořeny v software Adobe. Když použijete Bridge k otevření souboru, soubor se otevře v nativní aplikaci nebo v aplikaci, kterou určíte. Bridge můžete použít, chcete-li umístit soubory do dokumentu otevřeného v aplikaci Adobe.

Viz také

„Získávání fotografií z digitálního fotoaparátu nebo čtečky karet“ na stránce 460

Otevírání souborů

- 1 Vyberte soubor a proveďte libovolný z následujících úkonů:
 - Zvolte Soubor > Otevřít.
 - Stiskněte Enter (Windows) nebo Return (Mac OS).
 - Poklepejte na soubor v panelu Obsah nebo v panelu Náhled.
 - Zvolte Soubor > Otevřít v programu a zvolte název aplikace, ve které chcete soubor otevřít.
 - Přetáhněte soubor na ikonu aplikace.
 - Zvolte Soubor > Otevřít v Camera Raw, chcete-li pro soubor upravit nastavení Camera Raw.
 - Zvolte Soubor > Otevřít v Adobe Encore DVD jako a pak typ souboru (datový zdroj, nabídka, časová osa nebo prezentace), který chcete použít.

Změna asociace typů souborů

Výběr aplikace pro otevírání určitého typu souborů ovlivní pouze soubory, které otevíráte v Bridge, a nahradí nastavení operačního systému.

- 1 Zvolte Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Bridge > Předvolby (Mac OS) a klepněte na Asociace typů souborů.
- 2 Klepněte na název aplikace (nebo Žádná) a klepněte na Procházet, abyste našli aplikaci, kterou chcete použít.
- 3 Chcete-li obnovit asociace typů souboru na výchozí nastavení, klepněte na Obnovit na výchozí asociace.
- 4 Chcete-li skrýt typy souborů, které nemají asociované aplikace, vyberte Skrýt nedefinované asociace souborů.

Umísťování souborů

- Vyberte soubor a zvolte Soubor > Umístit a pak název aplikace. Tento příkaz můžete například použít k umístění obrazu JPEG do Illustratoru.
- Přetáhněte soubor z Bridge do požadované aplikace. V závislosti na typu souboru může být nezbytné nejdříve otevřít dokument, do kterého chcete soubor umístit.

Vyhledávání souborů a složek

V Bridge můžete hledat soubory s použitím více kombinací kritérií hledání. Kritéria vyhledávání můžete uložit jako *kolekci*, abyste mohli později provést stejné hledání.

Video o vyhledávání souborů pomocí Bridge najdete na www.adobe.com/go/vid0096_cz.

Viz také

„Práce s vyrovnávací pamětí“ na stránce 452

Vyhledávání souborů a složek pomocí Bridge

- 1 Zvolte Úpravy > Hledat.
- 2 Z nabídky Hledat v zvolte složku, ve které chcete hledat.
- 3 Zvolte kritéria vyhledávání tak, že vyberete volby a omezení z nabídek kritérií. Zadejte hledaný do textového pole vpravo.
- 4 Chcete-li přidat další vyhledávací kritérium, klepněte na znaménko plus (+). Chcete-li vyhledávací kritérium odstranit, klepněte na znaménko mínus (-).
- 5 Vyberte volbu u nabídky Souhlas, abyste určili, zda stačí splnění libovolného z kritérií nebo musí být splněna všechna kritéria.
- 6 Když prohledáváte projekt Version Cue, proveďte libovolný z následujících úkonů:
 - Vyberte Prohledat všechny verze souboru, chcete-li do prohledávání zahrnout staré i aktuální verze souborů Version Cue.
 - Vyberte Začít z aktuální složky, chcete-li prohledat celý projekt Version Cue, i když jste v kroku 2 zvolili podsložku projektu.
 - Vyberte Hledat v odstraněných souborech, chcete-li prohledat soubory odstraněné z projektu Version Cue.
- 7 (Volitelně) Vyberte Včetně všech podsložek, chcete-li hledání rozšířit na všechny podsložky ve zdrojové složce.
- 8 (Volitelně) Vyberte Zahrnout neindexované soubory, aby program Bridge prohledával i soubory neuložené ve vyrovnávací paměti (standardně Bridge prohledává pouze složky, pro které byla vytvořena vyrovnávací paměť — to znamená složky, které jste již v Bridge otevřeli).
- 9 (Volitelně) Chcete-li uložit kritéria prohledávání, klepněte na Uložit jako kolekci. V dialogovém okně Uložit kolekci zadejte název a umístění kolekce a pak klepněte na Uložit. Chcete-li určit, aby Bridge aplikoval kolekci na právě prohlíženou složku,

vyberte Začít hledání ze současné složky (pokud tuto volbu nevyberete, Bridge použije složku, kterou jste určili při vytváření kolekce). Chcete-li umístit odkaz na kolekci do panelu Oblíbené v Bridge, vyberte Přidat do oblíbených.


10 Klepněte na Hledat.

Otevření kolekce

Kolekce je uložené prohledávání. Když otevřete kolekci, spustíte znovu prohledání v místě, které jste určili při vytváření kolekce.

1 Přejděte do místa, do kterého jste kolekci uložili, a na kolekci poklepejte.

Objeví se okno Bridge obsahující výsledky hledání.

 Pokud vyberete soubor v kolekci, standardně se uvede jako umístěný ve složce kolekce. Chcete-li přejít do složky, ve které se soubor opravdu nachází, zvolte Soubor > Najít v Bridge.

Visačky a hodnocení souborů

Označení souborů určitou barvou nebo přiřazení hodnocení od nuly (0) do 5 hvězdiček umožňuje rychle označit velký počet souborů. Soubory pak můžete uspořádat podle jejich barvy visačky nebo hodnocení.

Předpokládejme například, že si v Bridge prohlížíte velké množství importovaných obrazů. Při prohlížení nových obrazů můžete visačkami označit ty, které si chcete nechat. Po tomto úvodní průchodu můžete pomocí příkazu Uspořádat zobrazit a používat pouze soubory, které jste označili visačkami určité barvy.

Označovat visačkami a hodnotit můžete složky i soubory. Můžete dokonce označovat visačkami a hodnotit soubory a složky na médiích určených jen pro čtení, například na CD.

Visačkám můžete přiřadit názvy v předvolbách Visačky. Při označení souboru visačkou se pak název visačky přidá do metadat souboru.

Poznámka: Při prohlížení složek Bridge vždy zobrazí soubory s visačkami i bez nich, pokud nevyberete jinou volbu.

Video o hodnocení souborů najdete na www.adobe.com/go/vid0093_cz.

Označování souborů visačkami

1 Vyberte jeden nebo více souborů a zvolte barvy z nabídky Visačka. Chcete-li odstranit visačky ze souborů, zvolte Visačka > Bez visačky.

Hodnocení souborů

1 Vyberte jeden nebo více souborů.

2 Proveďte libovolný z následujících úkonů:

- V panelu Obsah klepněte na tečku představující počet hvězdiček, které chcete souboru přidělit. (Při zobrazování velmi malých miniatur se tyto tečky neobjeví. Pokud je to potřeba, změňte velikost zobrazení miniatur, aby se tečky objevily.)
- Zvolte hodnocení z nabídky Visačka.
- Chcete-li přidat nebo odstranit jednu hvězdičku, zvolte Visačka > Zvýšit hodnocení nebo Visačka > Snížit hodnocení.
- Chcete-li odebrat všechny hvězdičky, zvolte Visačka > Bez hodnocení.
- Chcete-li hodnocení nastavit na zamítnutí, zvolte Visačka > Zamítnout.


Poznámka: Chcete-li v Bridge skrýt zamítnuté soubory, zvolte Zobrazení > Zobrazovat zamítnuté soubory.

Uspořádání a filtrování souborů

Standardně seřadí Bridge soubory, které se objeví v panelu Obsah, podle názvu souboru. Soubory můžete řadit různě pomocí příkazu Uspořádat nebo pomocí nabídky Uspořádat podle v panelu Filtr.

Můžete řídit, které soubory se objeví v panelu Obsah, nastavením kritérií v panelu Filtr. Filtrovat můžete mimo jiné podle hodnocení, visaček, typu souboru, klíčových slov, data vytvoření nebo změny.

Kritéria, která se objevují v panelu Filtr, se generují dynamicky podle souborů, které se zobrazují v panelu Obsah, a jejich metadat. Pokud například panel Obsah obsahuje zvukové soubory, panel Filtr obsahuje kritéria umělec, album, žánr, tónina, tempo a opakování. Pokud panel Obsah obsahuje obrázky, panel Filtr obsahuje kritéria rozměry, orientace a poměr stran.

 Pomocí voleb z nabídky Zobrazení můžete také určit, aby Bridge v panelu Obsah zobrazoval nebo skryl složky, zamítnuté soubory a skryté soubory (například soubory vyrovnávací paměti).

Video o uspořádání a filtrování v Bridge najdete na www.adobe.com/go/vid0096_cz.


Uspořádání souborů

- 1 Vyberte volbu z nabídky Zobrazení > Uspořádat nebo klepněte na nabídku Uspořádat podle v panelu Filtr a zvolte pořadí, v jakém chcete soubory seřadit. Zvolte Ručně, pokud chcete, aby se soubory zobrazily v takovém pořadí, do jakého jste je naposledy přetáhli.

Filtrování souborů


Určete, které soubory se objeví v panelu Obsah, nastavením jednoho nebo více kritérií v panelu Filtr. Panel Filtr zobrazuje počet položek v aktuální sadě, které mají určitou hodnotu, ať jsou viditelné nebo ne. Pohledem do panelu Filtr můžete například rychle zjistit, kolik souborů má určité hodnocení nebo klíčové slovo.

- 1 V panelu Filtr vyberte jedno nebo více kritérií:
 - Vyberte kritéria ve stejné kategorii (například typy souborů), chcete-li zobrazit soubory, které vyhovují libovolnému z kritérií. Chcete-li například zobrazit soubory GIF a JPEG, pod Typ souboru vyberte soubory CompuServe GIF a JPEG.
 - Vyberte kritéria v různých kategoriích (například typy souborů a hodnocení), chcete-li zobrazit soubory, které splňují všechna kritéria. Chcete-li například zobrazit soubory GIF a JPEG, které mají dvě hvězdičky, vyberte pod Typ souboru soubory CompuServe GIF a JPEG a pod Hodnocení vyberte dvě hvězdičky.


 Klepněte na kritérium hodnocení s klávesou Shift, chcete-li vybrat toto hodnocení nebo vyšší. Klepněte s klávesou Shift například na dvě hvězdičky, chcete-li zobrazit všechny soubory, které mají dvě nebo více hvězdiček.

- Klepněte se stisknutou klávesou Alt, chcete-li vybraná kritéria obrátit. Pokud jste například pod Typ souboru vybrali CompuServe GIF, klepněte na CompuServe GIF s klávesou Alt, abyste volbu odznačili a vybrali všechny ostatní typy souborů v seznamu.
***Poznámka:** Pokud filtrujete uzavřený balíček, Bridge balíček zobrazí pouze v případě, že kritérium filtru splňuje vrchní položka (miniatura). Pokud filtrujete rozbalený balíček, Bridge zobrazí všechny soubory balíčku, které splňují kritéria filtru.*

Vymazání filtrů

- 1 Klepněte na tlačítko Vymazat filtr  dole v panelu Filtry.

Zamknutí filtrů

Chcete-li zabránit vymazání kritéria filtrování, když v Bridge přecházíte do jiného místa, klepněte na tlačítko Zachovat filtr při procházení  dole v panelu Filtry.

Kopírování, přesouvání a odstraňování souborů a složek

Bridge usnadňuje kopírování souborů a jejich přesouvání mezi složkami.

Kopírování souborů a složek

- Vyberte soubory nebo složky a zvolte Úpravy > Kopírovat.
- Pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Mac OS) klepněte na soubory nebo složky, zvolte Kopírovat do a vyberte umístění ze seznamu (chcete-li určit jiné umístění, vyberte příkaz Vyberte složku).
- Se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Alt (Mac OS) přetáhněte soubory nebo složky do jiné složky.

Přesunutí souborů do jiné složky

- Pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Mac OS) klepněte na soubory, zvolte Přesunout do a vyberte umístění ze seznamu (chcete-li určit jiné umístění, vyberte příkaz Vyberte složku).

- Vyberte soubory a přetáhněte je do jiné složky v okně Bridge nebo v Průzkumníku (Windows) nebo ve Finderu (Mac OS).

Poznámka: Pokud je přetahovaný soubor na jiném připojeném disku než Bridge, pak se nepřesune, ale zkopíruje. Chcete-li přemístit soubor na jiný připojený disk, přetáhněte soubor se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Mac OS).

Odstraňování souborů nebo složek

- 1 Vyberte soubory nebo složky a klepněte na tlačítko Odstranit položku .

Dávkové přejmenování souborů

Soubory můžete přejmenovat ve skupině neboli *dávce*. Když provádíte přejmenování souborů v dávce, můžete zvolit stejné nastavení pro všechny vybrané soubory. Pro další úlohy dávkového zpracování můžete použít skripty, provádějící automatizované úlohy.

Video o dávkovém přejmenování najdete na www.adobe.com/go/vid0097_cz.

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Vyberte soubory, které chcete přejmenovat.
 - Vyberte složku v panelu Složky. Nové nastavení platí pro všechny soubory ve složce.
- 2 Zvolte Nástroje > Dávkově přejmenovat.
- 3 Nastavte následující volby a klepněte na Přejmenovat:
 - V části Cílová složka vyberte, zda chcete přejmenované soubory umístit do stejné složky nebo do jiné složky, přemístit do jiné složky, nebo umístit jejich kopie do jiné složky. Pokud vyberete Přesunout do jiné složky nebo Kopírovat do jiné složky, klepněte na Procházet a vyberte složku.
 - V sekci Nové názvy souborů zvolte prvky z nabídek nebo zadejte text do textových polí. Určené prvky a text se zkombinují a vytvoří nový název souboru. Klepnutím na tlačítko plus (+) nebo minus (-) můžete prvky přidat nebo odebrat. V dolní části dialogového okna se objeví náhled nového názvu souboru.

Poznámka: Pokud zvolíte Pořadové číslo, zadejte číslo. Toto číslo se pro každý další pojmenovaný soubor automaticky zvýší.
 - Vyberte Zachovat současný název souboru v metadatech XMP, pokud chcete ponechat původní název souboru v metadatech.
 - Ve volbě Kompatibilita vyberte operační systémy, se kterými mají být přejmenované soubory kompatibilní. Současný operační systém je standardně vybraný a nelze ho odznačit.

Viz také

„Spouštění automatizovaných úloh pomocí Bridge“ na stránce 464

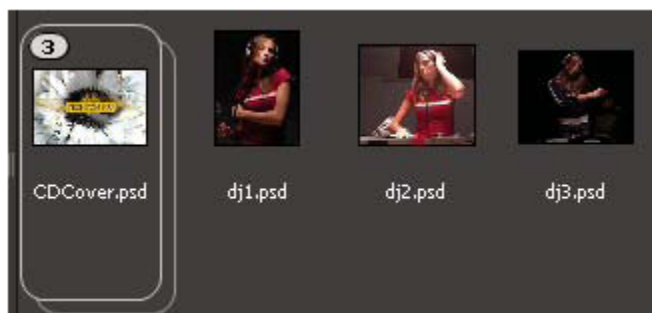
Balíčky souborů

Pomocí balíčků můžete seskupit soubory pod jednu miniaturu. Balíček můžete vytvořit z libovolného typu souborů. Balíčky například použijte, když chcete uspořádat posloupnosti obrazů, které se často skládají z mnoha obrazových souborů.

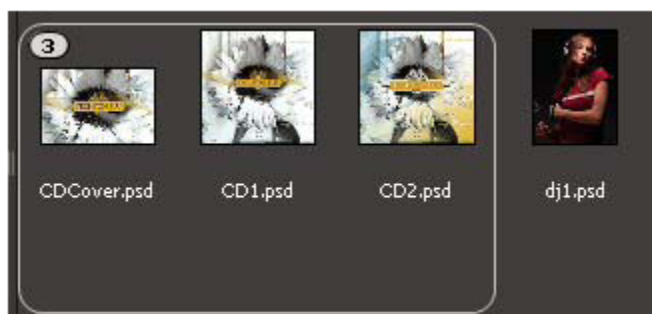
Poznámka: Balíčky Bridge se liší od balíčků obrazů Photoshopu, který převádí skupiny obrazů na vrstvy a ukládá je do inteligentních objektů.

Příkazy pro jednotlivé soubory fungují i pro balíčky. Balíček můžete například označit visačkou stejně jako samostatný soubor. Příkazy, které aplikujete na rozbalený balíček, se aplikují na všechny soubory v balíčku. Příkazy, které aplikujete na nerozbalený balíček, se aplikují pouze na vrchní soubor v balíčku (pokud jste vybrali pouze vrchní soubor v balíčku) nebo na všechny soubory v balíčku (pokud jste vybrali všechny soubory klepnutím na okraj balíčku).

Výchozí řazení v balíčku je odvozené od řazení složky, která balíček obsahuje.



Baliček Bridge v panelu Obsah (sbalený)



Rozbalený baliček

Vytvoření baličku souborů

- 1 Vyberte soubory, které chcete zahrnout do baličku, a zvolte **Baliček > Seskupit do baličku**. Z prvního souboru, který vyberete, se vytvoří miniatura baličku. Číslo u baličku ukazuje, kolik souborů je v baličku.

Správa baličků

- Chcete-li změnit miniaturu baličku, klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Mac OS) na soubor, ze kterého chcete použít novou miniaturu, a zvolte **Baliček > Posunout v baličku zcela nahoru**.
- Chcete-li rozbalit sbalený baliček, klepněte na číslo baličku. Chcete-li rozbalit všechny baličky, zvolte **Baliček > Rozbalit všechny baličky**.
- Chcete-li sbalit rozbalený baliček, klepněte na číslo baličku. Chcete-li sbalit všechny baličky, zvolte **Baliček > Sbalit všechny baličky**.
- Chcete-li do baličku přidat soubory, přetáhněte soubory, které chcete přidat, na baliček.

Poznámka: *Přestože můžete přidat baliček do jiného baličku, nemůžete vnořit jeden baliček do jiného baličku. Soubory z přidaného baličku se seskupí s existujícími soubory baličku.*

- Chcete-li odstranit soubory z baličku, rozbalte baliček, a pak soubory přetáhněte ven z baličku. Chcete-li odstranit všechny soubory z baličku, vyberte sbalený baliček a zvolte **Baliček > Rozdělit skupinu z baličku**.
- Chcete-li vybrat všechny soubory ve sbaleném baličku, klepněte na okraj baličku. Nebo klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Mac OS) na miniaturu baličku.

Náhled obrazů v baličku

V baličcích, které obsahují 10 nebo více obrazů, můžete prohlížet (tažením procházet) náhledy obrazů, určit kmitočet snímků a zapnout zobrazování průsvitek, což vám umožní vidět předcházející a následující snímky jako poloprůhledné překrytí na současném snímku.

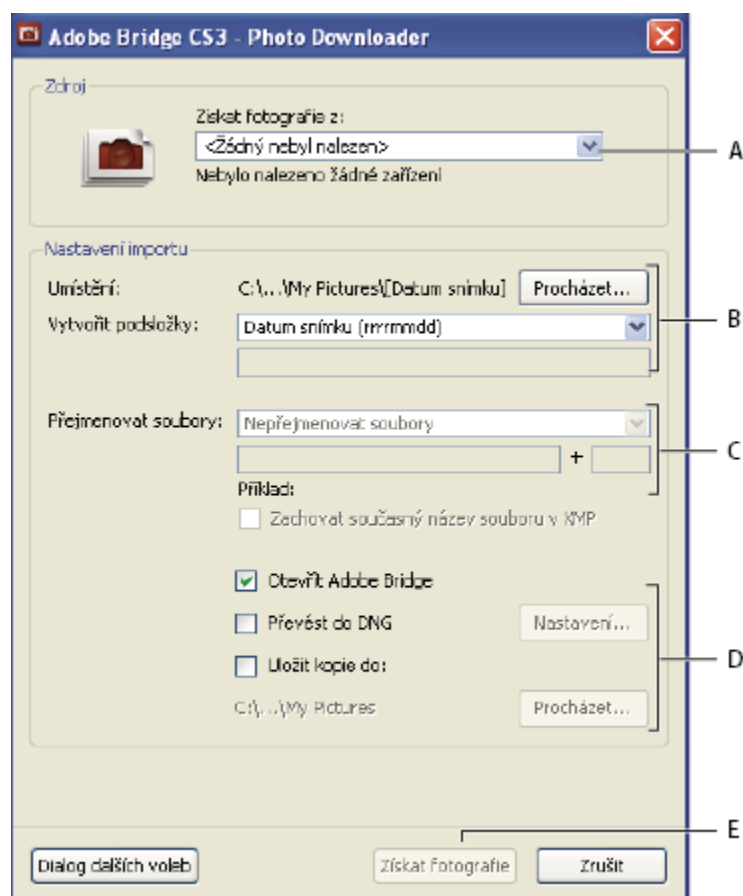
- Chcete-li zobrazit náhled baličku, podržte myš nad baličkem v panelu Obsah, dokud se nezobrazí posuvník, a pak klepněte na Spustit nebo táhněte posuvník. Když se tlačítko Spustit nebo posuvník nezobrazí, zvětšete miniaturu přetažením jezdce Miniatura dole v okně Bridge.

- Chcete-li nastavit kmitočet snímků přehrávání, klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Mac OS) na balíček a zvolte kmitočet snímků z nabídky Balíček > Kmitočet snímků.
- Chcete-li nastavit výchozí kmitočet snímků pro přehrávání balíčku, zvolte kmitočet snímků z nabídky Kmitočet přehrávání snímků balíčku v předvolbách Přehrávání.
- Chcete-li zapnout průsvitky, klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Mac OS) na balíček a zvolte Balíček > Zapnout průsvitku.

Práce s obrazy a dynamickými multimédii

Získávání fotografií z digitálního fotoaparátu nebo čtečky karet

Video o používání Bridge v pracovním postupu s fotografiemi najdete na www.adobe.com/go/vid0189_cz.



Stahování fotografií Adobe Bridge CS3

A. Název připojeného přístroje B. Volby pro uložení souborů C. Volby pro přejmenování souborů D. Volby pro převod a kopírování souborů E. Získat fotografie

- 1 Připojte k počítači fotoaparát nebo čtečku karet (podívejte se dokumentace k zařízení, je-li to třeba).
- 2 Provedte jeden z následujících úkonů:
 - (Windows) Klepněte na Adobe Bridge CS3 Photo Downloader v okně Autoplay nebo zvolte Soubor > Získat fotografie z fotoaparátu.

- (Mac OS) V Bridge zvolte Soubor > Načíst fotografie z fotoaparátu.
- 3 V okně Adobe Bridge CS3 Photo Downloader, zvolte název fotoaparátu nebo čtečky karet z nabídky Získat fotografie z. Pokud klepnete na Rozšířený dialog, objeví se miniaturní obrazy všech fotografií na paměťové kartě ve vašem fotoaparátu.
 - 4 Chcete-li odstranit fotografii z importované dávky, klepněte na Rozšířený dialog a odznačte ji klepnutím na pole pod miniaturou fotografie.
 - 5 Chcete-li změnit výchozí umístění složky, klepněte na tlačítko Procházet vedle Umístění a určete nové umístění.
 - 6 Chcete-li uložit fotografie do samostatné složky, vyberte Vytvořit podsložky a pak vyberte jednu z následujících možností:
 - Dnešní datum vytvoří podsložku s názvem podle aktuálního data.
 - Datum snímku vytvoří podsložku s názvem podle data a času pořízení fotografie.
 - Vlastní název vytvoří podsložku s názvem, který zadáte.
 - 7 Chcete-li při importu soubory přejmenovávat, vyberte volbu z nabídky Přejmenovat soubory. Všechny fotografie v importované dávce budou mít stejný název a každá fotografie bude mít na konci připojené jednoznačné číslo.
 - 8 Chcete-li po importu fotografií otevřít Bridge, vyberte Otevřít Adobe Bridge.
 - 9 Chcete-li při importu převést soubory Camera Raw do DNG, vyberte Převést do DNG.
 - 10 Chcete-li při importu uložit kopie fotografií, vyberte Uložit kopie do a určete umístění.
 - 11 (Volitelně) Chcete-li aplikovat metadata, klepněte na Rozšířený dialog a zadejte informace do textových polí Autor a Copyright, nebo zvolte předlohu metadat z nabídky Použít předlohu.
 - 12 Klepněte na Získat fotografie. Fotografie se objeví v Bridge.

Náhled a porovnání obrazů

Použijte panel Náhled v Bridge, chcete-li zobrazit náhled a porovnat až devět obrazů. Nástrojem lupa můžete obrazy zvětšovat a kontrolovat jejich správnost.

Náhled obrazů

V panelu Obsah vyberte obraz nebo obrazy, pro které chcete zobrazit náhled, a zvolte Okna > Panel Náhled.

Použití nástroje lupa

Nástrojem lupa můžete zvětšovat části obrazu. Pokud je obraz zobrazený s menším zvětšením než 100 %, nástroj lupa standardně zvětšuje na 100 %. Pro každý obraz si můžete zobrazit jeden nástroj lupa, ale pro více obrazů si můžete zobrazit více nástrojů lupa a synchronizovat je.

- Chcete-li zobrazit nástroj lupa, klepněte na vybraný obraz v panelu Náhled.
- Chcete-li nástroj lupa skrýt, klepněte na něj.
- Chcete-li nástrojem lupa zvětšovat a zmenšovat, použijte kolečko myši nebo stiskněte klávesy plus (+) nebo minus (-).
- Chcete-li synchronizovat nástroj lupa ve více obrazech, táhněte obrazy se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Mac OS).

Natočení obrazů

V Bridge můžete natočit zobrazení obrazových souborů JPEG, PSD, TIFF a Camera Raw. Natočení neovlivní data obrazu, ale natočení obrazu v Bridge může natočit zobrazení obrazu i v nativní aplikaci.

- 1 Vyberte jeden nebo více obrazů v oblasti obsahu.

- 2 Zvolte Úpravy > Otočit o 90° doprava, Otočit o 90° doleva nebo Otočit o 180°.

Zobrazení obrazů jako prezentace

Pomocí příkazu Prezentace snímků můžete zobrazit miniatury jako prezentaci na celou obrazovku. To je snadný způsob jak používat velké verze všech grafických souborů ve složce. Obrazy můžete během prezentace posouvat a zvětšovat a můžete nastavovat volby, které ovlivňují zobrazení prezentace včetně přechodů a popisů.

Zobrazení prezentace

- 1 Otevřete složku obrazů nebo vyberte obrazy, které chcete zobrazit v prezentaci, a zvolte Zobrazení > Prezentace.

Zobrazení příkazů pro práci s prezentací

- 1 Stiskněte H, když jste v zobrazení prezentace.

Volby prezentace

Stiskněte L, když jste v zobrazení prezentace, nebo zvolte Zobrazení > Volby prezentace, abyste zobrazili volby pro prezentace.

Volby zobrazení Zvolte, zda chcete zatemnit přídatné monitory, opakovat prezentaci nebo zvětšovat a zmenšovat zobrazení.

Volby snímku Určete trvání snímku, popisy a zvětšení snímku.

Volby přechodu Určete styl a rychlost přechodu.

Použití softwarového vykreslování pro náhledy




Vyberte tuto volbu, když se prezentace nebo náhledy nezobrazují správně. Použití softwarového vykreslování pro náhledy zobrazí náhledy správně, ale rychlost zobrazení může být pomalá a mohou se vyskytnout další omezení.

- 1 V předvolbách Další volby vyberte Použít softwarové vykreslování.
- 2 Restartujte Bridge.

Náhled souborů dynamických multimédií

V Bridge můžete prohlížet náhledy většiny video a audio souborů, včetně většiny souborů, které podporuje ta verze softwaru QuickTime, kterou máte nainstalovanou na svém počítači. V panelu Náhled se objeví ovládací prvky pro přehrávání. Můžete také změnit nastavení předvoleb Přehrávání a tím určit, zda se multimediální soubory budou automaticky přehrávat nebo opakovat.

Prohlížení náhledu multimediálních souborů v panelu Náhled

- 1 V panelu Obsah vyberte soubor, jehož náhled chcete zobrazit.
Soubor se začne přehrávat v panelu Náhled.
- 2 V panelu Náhled klepněte na tlačítko Pauza , abyste přehrávání pozastavili, klepněte na tlačítko Opakovat , abyste zapnuli nebo vypnuli nepřetržité opakování, nebo klepněte na tlačítko Hlasitost  a přetažením jezdec nastavte hlasitost.



Můžete zesvětlit nebo ztmavit rozhraní Bridge, abyste lépe viděli náhledy dynamických multimediálních souborů. Viz „Nastavení jasu a barev“ na stránce 451.

Nastavení předvoleb přehrávání

- 1 V Adobe Bridge zvolte Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Bridge > Předvolby (Mac OS).
- 2 Klepněte na Přehrávání.
- 3 Změňte libovolné z následujících nastavení a klepněte na OK.

Kmitočet snímků přehrávání balíčku V balíčcích, které obsahují 10 nebo více obrazů, můžete prohlížet (tažením procházet) náhledy obrazů. Tato volba umožňuje určit kmitočet snímků pro náhled balíčků obrazů. (Viz „Balíčky souborů“ na stránce 458.)

Automaticky přehrávat zvukové soubory při zobrazování náhledu Když klepnete na zvukový soubor, abyste ho zobrazili v panelu Náhled, zvuk se automaticky začne přehrávat. Vypněte tuto volbu, chcete-li přehrávat zvukové soubory ručně.

Opakovat zvukové soubory při zobrazování náhledu Nepřetržitě opakuje zvukový soubor. Odznačte tuto volbu, pokud chcete přehrát zvukový soubor pouze jednou.

Automaticky přehrávat video soubory při zobrazování náhledu Vyberte tuto volbu, chcete-li začít přehrávat video soubor automaticky, když se zobrazí v panelu Náhled.

Opakovat video soubory při zobrazování náhledu Nepřetržitě opakuje video soubor. Odznačte tuto volbu, pokud chcete přehrát video soubor pouze jednou.

Práce s Camera Raw

Soubory Camera Raw obsahují nezpracovaná obrazová data ze snímače obrazu ve fotoaparátu. Software Adobe Photoshop Camera Raw, který je v Bridge dostupný, pokud máte nainstalovaný Adobe Photoshop nebo Adobe After Effects, zpracovává soubory Camera Raw. Pomocí softwaru Camera Raw v Bridge můžete zpracovat také soubory JPEG nebo TIFF.

Použijte Bridge, když chcete zkopírovat a vložit nastavení z jednoho souboru do druhého, dávkově zpracovat soubory nebo aplikovat nastavení na soubory bez otevření dialogu Camera Raw.

Poznámka: *Ve všeobecných předvolbách v Bridge vyberte Upravuje nastavení Camera Raw, chcete-li otevírat soubory Camera Raw v dialogovém okně Camera Raw v Bridge. Když tato předvolba není vybraná, soubory Camera Raw se otevřou ve Photoshopu.*

Další informace o práci se softwarem Camera Raw najdete v nápovědě, hledejte „Camera Raw“.

Používání Adobe Device Central s Adobe Bridge

Program Device Central umožňuje kreativním profesionálům a vývojářům, kteří používají Adobe Bridge, zobrazovat náhledy různých typů souborů, například souborů Photoshopu, Flash a Illustratoru, tak, jak budou vypadat na různých mobilních zařízeních. Tato možnost může zjednodušit testovací postupy pro mnoho typů souborů. Adobe Bridge také poskytuje přímý přístup k Device Central, aniž by bylo nutné otevřít komponentu Creative Suite 3, například Photoshop nebo Flash.

Například návrhář, který používá několik komponent Creative Suite, může použít složku v Adobe Bridge pro uspořádání různých souborů, použitých ve stejném projektu. Návrhář může otevřít tuto složku v Adobe Bridge a prohlédnout si postupně náhled obrazu Photoshopu, souboru Flash a souboru Illustratoru tak, jak bude vypadat na mobilním zařízení.

Náhled obsahu z Adobe Bridge je také užitečný v případě opakovaného použití již existujícího obsahu. Můžete mít například k dispozici soubory tapet, které jste vytvořili již před časem pro určitou skupinu zařízení. Nyní může chtít testovat tyto soubory tapet na nejnovějších mobilních zařízeních. Stačí jednoduše aktualizovat seznam profilů v programu Device Central a testovat staré soubory tapet na nových zařízeních přímo z Adobe Bridge.

Přístup k Adobe Device Central z Adobe Bridge

Chcete-li se dostat do Device Central z Adobe Bridge, vyberte jednotlivý soubor. Podporované jsou následující formáty: SWF, JPG, JPEG, PNG, GIF, WBM, MOV, 3GP, M4V, MP4, MPG, MPEG, AVI, HTM, HTML, XHTML, CHTML, URL a WEBLOC.

- 1 Spusťte Adobe Bridge.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Vyberte soubor a klepněte na Soubor > Testovat v Device Central.
 - Právým tlačítkem klepněte na soubor a zvolte Testovat v Device Central.

Soubor se zobrazí v záložce Emulator v Device Central. Chcete-li pokračovat v testování, poklepejte na název jiného zařízení v seznamech Device Sets (Sady zařízení) nebo Available Devices (Dostupná zařízení).

Poznámka: *Chcete-li procházet profily zařízení nebo vytvářet mobilní dokumenty, vyberte Nástroje > Device Central. Otevře se Device Central se zobrazenou záložkou Devices Profiles (Profily zařízení).*

Výukové video o používání Adobe Bridge a Device Central najdete na http://www.adobe.com/go/vid0208_cz.

Adobe Stock Photos

V Adobe^(R) Stock Photos můžete prohlížet a zakoupit obrazy bez poplatků od vedoucích poskytovatelů knihovnicí fotografií. Díky službě Adobe Stock Photos nebudete muset přerušovat proces návrhu kvůli shánění kvalitních snímků. Místo toho můžete ze svých oblíbených komponent Creative Suite 3 využít výkonné schopnosti vyhledávání v Adobe Stock Photos k nalezení a zakoupení perfektního obrazu.

Další informace najdete v úplné nápovědě k Adobe Stock Photos na adrese www.adobe.com/go/adobe_help_stockphotos_1_5_cz.

Přístup k Adobe Stock Photos přes proxy server s ověřováním totožnosti

Pokud vaše počítačová síť vyžaduje pro přístup k internetu přihlášení, Adobe Stock Photos zobrazí dialogové okno, abyste mohli zadat přihlašovací údaje (jméno a heslo).

Adobe Stock Photos podporuje základní ověření pro protokoly HTTP i HTTPS. V závislosti na vašem systému, můžete být požádáni o zadání jména a heslo pro oba protokoly. Pokud jeden z protokolů ve vaší síti je za proxy a druhý ne, nebude schopni přistupovat ke všem funkcím Adobe Stock Photos. Když zadáte jméno a heslo, Adobe Stock Photos informaci bezpečně uloží na vašem počítači jako šifrovanou informaci.

Poznámka: Kromě dialogového okna Adobe Stock Photos pro oprávnění pro proxy, budete dotazováni na oprávnění v dalších dialogových oknech při každé relaci. Když se pokusíte o přístup ke službě Adobe Stock Photo a oprávnění dostupná v Adobe Stock Photos nejsou správná, budete na oprávnění znovu dotázáni v dialogovém okně Adobe Stock Photos pro oprávnění pro proxy.

Na Macintoshi musíte používat Mac OS 10.3 nebo novější, chcete-li používat Adobe Stock Photos za proxy serverem s ověřováním totožnosti. Jméno a heslo, které zadáte v dialogovém okně Adobe Stock Photos pro oprávnění pro proxy, ovlivní globální nastavení jména a hesla a projeví se v systémových předvolbách.

Jméno a heslo můžete změnit nebo odstranit v předvolbách Adobe Bridge.

1 V Adobe Bridge zvolte Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Bridge > Předvolby (Mac OS).

2 Vlevo zvolte Adobe Stock Photos a klepněte na Zadat podrobnosti proxy.

Poznámka: Volba Zadat podrobnosti pro proxy se nezobrazí, pokud nejste za proxy serverem s ověřováním totožnosti.

3 Změňte nebo vymažte jméno a heslo.

4 Klepněte na OK a zavřete okno Předvolby.

Aktuální informace o ověřování pro Adobe Stock Photos na proxy viz http://www.adobe.com/go/aspproxy_cz.

Spouštění automatizovaných úloh pomocí Bridge

Spouštění automatizovaných úloh


Nabídka Nástroje obsahuje podnabídky pro různé příkazy dostupné v jednotlivých komponentách Creative Suite 3. Pokud máte nainstalovaný například Adobe Photoshop, můžete používat příkazy z podnabídky Nástroje > Photoshop k vytváření sad obrazů a k vytvoření panoramatu sloučením fotografií, které vyberete v Bridge. Spouštění těchto úloh z Bridge šetří čas, protože nemusíte otevírat každý soubor samostatně.

Poznámka: Další výrobci mohou také vytvářet a přidávat do nabídky Nástroje vlastní položky, které rozšiřují funkce Bridge. Informace o vytváření vlastních skriptů najdete v příručce Bridge JavaScript Reference.

1 Vyberte soubory nebo složky, které chcete použít. Pokud vyberete složku, příkaz se aplikuje – pokud je to možné – na všechny soubory ve složce.

2 Zvolte Nástroje > [komponenta] a pak požadovaný příkaz. (Pokud v komponentě nejsou k dispozici žádné automatizované úlohy, název komponenty se v nabídce neobjeví.)

Informace o jednotlivých příkazech najdete v dokumentaci k příslušné komponentě.

 *Můžete rychle vektorizovat film, když pomocí Bridge spustíte příkaz Živá vektorizace na film vyexportovaný jako posloupnost statických obrazů (PSD, BMP, TGA nebo TIF) z After Effects nebo Adobe Premiere Pro: V Adobe Illustratoru vytvořte přednastavení živé vektorizace pro jeden statický obraz, pak vyberte v Bridge řadu souborů statických obrazů a zvolte Nástroje > Illustrator > Živá vektorizace. Chcete-li sestavit obrazy zpět do video klipu, nainportujte soubory Illustratoru, které jste právě vytvořili, do After Effects nebo do Premiere Pro jako posloupnost Adobe Illustratoru. Nezapomeňte na limit 10 snímků, když spouštíte příkaz Živá vektorizace v Bridge.*

Vytvoření stránky miniatur v InDesignu

Pokud máte nainstalovaný Adobe InDesign, můžete použít Bridge, abyste v InDesignu vytvořili stránku miniatur z obrazů.

- 1 V Bridge vyberte obrazy, které chcete zahrnout na stránku miniatur. Jinak se použijí všechny obrazy právě zobrazené v panelu Obsah.

***Poznámka:** Můžete vybrat jiné obrazy, když klepnete na Soubory, až se otevře dialogové okno Stránka miniatur.*

- 2 Zvolte Nástroje > InDesign > Vytvořit stránku miniatur InDesignu.
- 3 Pod Rozvržení v dialogovém okně Stránka miniatur určete volby rozvržení pro náhledy miniatur:
 - Vyberte Použít automatické mezery, chcete-li, aby InDesign automaticky nastavil mezery mezi miniaturami na stránce. Když tuto volbu odznačíte, můžete zadat požadovanou šířku svislých a vodorovných mezer kolem miniatur. Když zadáte velikost mezer, náhled stránky miniatur v dialogovém okně se aktualizuje.
 - Vyberte Otočit obraz pro lepší přizpůsobení, chcete-li povolit otočení obrazů bez ohledu na jejich orientaci, aby se na stránku miniatur co nejlépe vešly.
- 4 V části Popisek klepněte na tlačítko Definovat, abyste otevřeli dialogové okno Vytvořit popisek nebo Změnit popisek, a ze seznamu Definice popisku vyberte Název souboru.
- 5 Chcete-li pro stránku miniatur použít předlohu InDesignu, vyberte Použít předlohu InDesignu. Klepněte na Předloha a vyberte požadovanou předlohu.
- 6 Chcete-li stránku miniatur uložit jako PDF, vyberte Uložit jako PDF pod Volby výstupu. Klepněte na Výstupní soubor a vyberte přednastavení PDF InDesignu.
- 7 Klepněte na OK.

Metadata a klíčová slova

O metadatech


Metadata představují sadu standardizovaných informací o souboru, jako je jméno autora, rozlišení, barevný prostor, copyright a klíčová slova, která jsou na něj aplikována. Například většina digitálních fotoaparátů připojuje některé základní informace k obrazovému souboru, jako je jeho výška, šířka, formát souboru a čas, kdy byl snímek vyfotografován. Metadata můžete použít k zjednodušení svých pracovních postupů a k uspořádání souborů.

O standardu XMP

Informace metadat jsou uloženy s použitím standardu XMP (Extensible Metadata Platform), na kterém jsou postaveny programy Adobe Bridge, Adobe Illustrator, Adobe InDesign a Adobe Photoshop. Nastavení obrazů pomocí modulu Photoshop® Camera Raw se ukládají jako metadata XMP. XMP vychází z XML a metadata se většinou ukládají do souboru. Pokud není možné uložit informace do souboru, metadata se uloží do samostatného souboru nazývaného *přidružený soubor*. XMP usnadňuje výměnu dat mezi aplikacemi Adobe a v publikačních pracovních postupech. Můžete například uložit metadata z jednoho souboru jako předlohu a pak je importovat do jiných souborů.

Metadata uložená v jiných formátech, jako je Exif, IPTC (IIM), GPS a TIFF, se synchronizují a popisují pomocí XMP, takže je lze snadněji zobrazovat a spravovat. Jiné aplikace a funkce (například Adobe Version Cue) také využívají XMP pro předávání a ukládání informací, jako jsou poznámky k verzím, které pak lze prohledávat pomocí Bridge.

Ve většině případů metadata u souborů zůstanou, i když se změní jeho formát, například z PSD na JPG. Metadata se také zachovají, když jsou soubory umístěné v dokumentu nebo projektu Adobe.

 *Můžete použít sadu vývojářských nástrojů XMP Software Development Kit a přizpůsobit si vytváření, zpracování a výměnu metadat. XMP SDK můžete například použít k přidání polí do dialogového okna Informace o souboru. Další informace o XMP a XMP SDK najdete na webu Adobe.*

Práce s metadaty v Bridge a komponentách Adobe Creative Suite

Mnohé z výkonných funkcí Bridge, které umožňují uspořádat, vyhledávat a sledovat soubory a verze, jsou založeny na metadatech XMP v souborech. Bridge nabízí dva hlavní způsoby práce s metadaty: pomocí panelu Metadata a pomocí dialogového okna Informace o souboru.

V některých případech může existovat více zobrazení pro stejnou vlastnost metadat. Vlastnost může být například v jednom zobrazení označena Autor a v jiném Tvůrce, ale obě odkazují na stejnou základní vlastnost. Dokonce i v případě, že si pro určité pracovní postupy tato zobrazení přizpůsobíte, vlastnosti zůstanou standardizované pomocí XMP.

O panelu Metadata

Metadata uchovávají informace o obsahu, stavu copyrightu, původu a historii souborů. V panelu Metadata můžete prohlížet a upravovat metadata pro vybrané soubory, využívat metadata k vyhledávání souborů a pomocí předloh přidávat a nahrazovat metadata.

Video o metadatech najdete na www.adobe.com/go/vid0094_cz.

V závislosti na vybraném souboru a softwaru, který použijete, se mohou zobrazit následující typy metadat:

Vlastnosti souboru Popisují charakteristiky souboru, včetně jeho velikosti, data vytvoření a data změny.

Základní IPTC Zobrazuje upravitelná metadata. Umožňují přidat k souborům popisky a informace o copyrightu. Základní IPTC je nová specifikace, která byla schválena radou IPTC (International Press Telecommunications Council) v říjnu 2004. Liší se od starší specifikace IPTC (IIM, staré) v tom, že byly přidány nové vlastnosti, názvy některých vlastností byly změněny a některé vlastnosti byly odstraněny.

IPTC (IIM, staré) Zobrazuje upravitelná metadata. Podobně jako sada Základní IPTC umožňují přidat k souborům popisky a informace o copyrightu. Tato sada metadat je standardně skrytá, protože byla nahrazena sadou Základní IPTC. Můžete ale zobrazit metadata IPTC (IIM, staré), když je vyberete ve volbě Metadata v dialogovém okně Předvolby.

Písma Zobrazí seznam písem použitých v souborech Adobe InDesignu.

Políčka vzorníku Zobrazí seznam políček vzorníku použitých v souborech Adobe InDesignu a Adobe Illustratoru.

Data z fotoaparátu (EXIF) Zobrazí informace, které k souboru připojují digitální fotoaparáty. Informace Exif zahrnují nastavení fotoaparátu, použítá při pořízení snímku.

GPS Zobrazí navigační informace ze systému GPS (Global Positioning System), který je v některých digitálních fotoaparátech k dispozici. Fotografie bez informací GPS nemají žádná metadata GPS.

Camera Raw Zobrazí nastavení aplikovaná zásuvným modulem Camera Raw.

Historie úprav Obsahuje záznam změn provedených v obrazech ve Photoshopu.

Adobe Stock Photos Obsahuje informace o obrazech získaných ze služby Adobe Stock Photo.

Version Cue Obsahuje informace Version Cue o verzi souboru.

DICOM (pouze Adobe Photoshop CS3 Extended) Zobrazuje informace o obrazech uložených ve formátu DICOM (Digital Imaging and Communications in Medicine).

Nastavení předvoleb metadat

Můžete určit typy metadat, které se budou zobrazovat v panelu Metadata. Můžete také zvolit, že chcete zobrazit nebo skrýt štítek metadat, zkrácený přehled důležitých metadat, který se zobrazuje nahoře v panelu Metadata.

Určení metadat zobrazovaných v panelu Metadata

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Z nabídky panelu Metadata zvolte Předvolby.
 - Zvolte Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Bridge > Předvolby (Mac OS) a ze seznamu vlevo vyberte Metadata.
- 2 Vyberte pole metadat, která chcete zobrazovat v panelu Metadata.
- 3 Vyberte volbu Skrýt prázdná pole, chcete-li skrýt pole, která neobsahují informace.
- 4 Klepněte na OK.


Zobrazení nebo skrytí štítku metadat

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li zobrazit nebo skrýt štítek metadat pro jednotlivé soubory, vyberte nebo odznačte Zobrazit štítek metadat z nabídky panelu Metadata.
 - Chcete-li zobrazit nebo skrýt štítek metadat pro všechny soubory, vyberte nebo odznačte Zobrazit štítek metadat v předvolbách Metadata.

Zobrazení a úpravy metadat



Metadata můžete zobrazovat v panelu Metadata, v dialogovém okně Informace o souboru nebo s miniaturami v panelu Obsah. Metadata se upravují v panelu Metadata.

Zobrazení metadat

- 1 Proveďte libovolný z následujících úkonů:
 - Vyberte jeden nebo více souborů a prohlédněte si informace v panelu Metadata. Pokud vyberete více souborů, objeví se pouze metadata, která jsou společná pro všechny tyto soubory. Pomocí posuvníků zobrazte kategorie, které nejsou vidět. Klepněte na trojúhelník, abyste zobrazili vše uvnitř kategorie.
 *Velikost písma použitého v panelu můžete změnit příkazem Zvětšit velikost písma nebo Zmenšit velikost písma z nabídky panelu.*
 - Vyberte jeden nebo více souborů a zvolte Soubor > Informace o souboru. Pak vlevo vyberte libovolnou z uvedených kategorií.
 - Zvolte Zobrazení > Jako podrobnosti, chcete-li zobrazit metadata vedle miniatur v panelu Obsah.
 - Umístěte ukazatel nad miniaturu v oblasti obsahu. (Metadata se objeví v tipu nástroje pouze v případě, že je vybraná volba Zobrazovat tipy nástrojů v předvolbách Všeobecné.)

Úpravy metadat v panelu Metadata

- 1 Klepněte na ikonu tužky zcela vpravo od pole metadat, které chcete upravit.
- 2 V textovém poli upravte nebo přidejte metadata.
- 3 K přechodu na další pole metadat použijte tabulátor.

- 4 Po dokončení úprav metadat klepněte na tlačítko Aplikovat  dole v panelu Metadata. Chcete-li provedené změny zrušit, klepněte na tlačítko Zrušit  dole v panelu.

Prohlížení barev (Illustrator a InDesign) nebo písem (InDesign)

Když vyberete dokument InDesignu, panel Metadata zobrazí písma a vzorník barev použitých v dokumentu. Když vyberete dokument Illustratoru, panel Metadata zobrazí výtažky a vzorník barev použitých v dokumentu.

Video o používání Adobe Bridge v pracovním postupu návrhu najdete na www.adobe.com/go/vid0190_cz.

- 1 Vyberte dokument InDesignu nebo Illustratoru v panelu Obsah v okně Bridge.
- 2 V panelu Metadata rozbalte části Písma (pouze InDesign), Výtažky (pouze Illustrator) nebo Vzorník barev z dokumentu.

Přidání metadat pomocí dialogového okna Informace o souboru

Dialogové okno Informace o souboru zobrazuje data z fotoaparátu, další vlastnosti souboru, historii úprav, informace o copyrightu a autorství (pokud existují) a vlastní panely metadat (pokud jsou v aplikaci nainstalované). Metadata můžete přidávat přímo z dialogového okna Informace o souboru. Pokud vyberete více souborů, v dialogovém okně se ukáže, kde pro jedno textové pole existují různé hodnoty. Všechny informace, které do pole přidáte, se aplikují na všechny vybrané soubory.

Poznámka: Metadata můžete také zobrazit v panelu Metadata, v určitých zobrazeních v panelu Obsah a umístěním ukazatele nad miniaturu v panelu Obsah.

- 1 Vyberte jeden nebo více souborů.
- 2 Zvolte Soubor > Informace o souboru.
- 3 Ze seznamu na levé straně dialogového okna vyberte libovolnou z následujících voleb:

Popis	Umožňuje zadat takové informace o dokumentu, jako je titul dokumentu, autor, popis a klíčová slova, která lze použít k vyhledání dokumentu. Můžete také vybrat text z nabídky vpravo od textových polí. Chcete-li určit informace o copyrightu, vyberte S copyrightem z rozbalovací nabídky Stav copyrightu. Pak zadejte text upozornění na copyright a URL osoby nebo společnosti, která je držitelem copyrightu.
Zvuková data 1	Umožňuje zadat informace o zvukovém souboru včetně titulu, interpreta a alba.
Zvuková data 2	Zobrazuje seznam informací o zvukovém souboru včetně přenosové rychlosti, délky a nastavení opakování.
Kategorie	Umožňuje zadat informace na základě kategorií agentury Associated Press. Můžete také vybrat text z nabídky vpravo od textových polí. Volba Kategorie se objeví pouze v případě, že je nainstalovaný Adobe Photoshop.
DICOM	Zobrazuje seznam informací o pacientovi, případu, vyšetření a o zařízení pro obrazy DICOM. Volba DICOM se zobrazí pouze v případě, že je nainstalovaný Adobe Photoshop CS3 Extended.

Historie	Zobrazí informace ze záznamu historie Adobe Photoshopu pro soubory uložené z Photoshopu. Volba Historie se objeví pouze v případě, že je nainstalovaný Adobe Photoshop.
Data fotoaparátu 1	Zobrazí pouze ke čtení určené informace o fotoaparátu a nastaveních použitých k pořízení snímku, jako je značka, model, doba expozice a clona.
Data fotoaparátu 2	Obsahuje pouze ke čtení určené informace o fotografii, zahrnující velikost v obrazových bodech a rozlišení.
Obsah IPTC	Popisuje vizuálního obsah obrazu.
Kontakt IPTC	Zobrazuje seznam kontaktních informací fotografa.
Obraz IPTC	Zobrazuje seznam popisných informací o souboru.
Stav IPTC	Zobrazuje seznam informací o pracovním postupu a copyrightu.
Adobe Stock Photos	Obsahuje pouze ke čtení určené informace o obrazech získaných ze služby Adobe Stock Photo.
Video Data 1	Zobrazuje seznam informací o video souboru včetně šířky a výšky snímků videa a umožňuje zadat informace o video souboru včetně názvu pásky a scény.
Video Data 2	Obsahuje informace o videu, včetně alternativního názvu záznamu a hodnot časových kódů.
Původ	Umožňuje zadat informace o souboru, které jsou užitečné pro zpravodajské agentury, včetně údajů o tom, kdy a kde byl soubor vytvořen, informace o přenosu, speciální pokyny pro zacházení se souborem a informace o titulku. Můžete také vybrat text z nabídky vpravo od textových polí.

Další volby	<p>Zobrazí pole a struktury pro uložení metadat s použitím jmenných prostorů a vlastností, jako je formát souboru a vlastnosti XMP, Exif a PDF. S uvedenými informacemi můžete provést libovolné z následujících úkonů:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Chcete-li metadata exportovat do textového souboru (s příponou .xmp), klepněte na Uložit. • Chcete-li metadata ve stávajících souborech nahradit metadaty uloženými v souboru XMP, klepněte na Nahradit. Hodnoty v existujících vlastnostech se nahradí novými hodnotami. • Chcete-li metadata ve stávajících souborech přidat k metadatům uloženým v souboru XMP, klepněte na Přidat. Hodnoty v existujících vlastnostech se nenahradí a nové hodnoty se připojí nebo vloží na příslušná místa. (Příkaz Přidat není dostupný, když vyberete více souborů.) • Chcete-li odstranit právě vybranou vlastnost v sekci Další volby, klepněte na Odstranit. Klepnutím s klávesou Shift můžete vybrat více vlastností. <p><i>Poznámka: Podržte klávesu Alt, chcete-li tyto příkazy změnit na Nahradit vše, Přidat vše a Odstranit vše (příkaz Přidat vše není dostupný, když vyberete více souborů). Tyto příkazy pak ovlivní všechny informace v souboru; to znamená informace Exif, které uživatel nemůže změnit, jako je nastavení clony a identifikátor souboru Photoshopu, stejně jako informace, které uživatel může změnit, jako je titul dokumentu a klíčová slova. Při podržení klávesy Alt se také zobrazí tlačítko Obnovit pro obnovení předcházejících nastavení.</i></p>
-------------	--

4 Zapište informace, které chcete přidat, do kteréhokoliv zobrazeného pole.

5 Klepnutím na OK aplikujte změny.

Práce s předlohami metadat

V Bridge můžete vytvářet nové předlohy metadat příkazem Vytvořit novou předlohu metadat nebo úpravou metadat v dialogovém okně Informace o souboru a jejich uložení jako předlohy.

Metadata můžete uložit do předlohy, která se použije jako výchozí bod pro vyplnění metadat v dokumentech InDesignu a dalších dokumentů, vytvořených aplikacemi, které podporují XMP. Vytvořené předlohy se ukládají do sdíleného umístění, ke kterému mají přístup všechny aplikace podporující XMP.


Metadata můžete také uložit do souboru XMP a sdílet ho s ostatními uživateli nebo aplikovat na jiné soubory. Na rozdíl od předloh metadat se soubory XMP neobjeví v nabídce v dialogovém okně Informace o souboru.

Vytvoření předlohy metadat

1 Zvolte Nástroje > Vytvořit novou předlohu metadat.

2 Zadejte název do textového pole Název předlohy.

3 Z polí v dialogovém okně Vytvořit novou předlohu metadat vyberte metadata, která chcete zahrnout do předlohy, a zadejte hodnoty metadat do textových polí. (Když vyberete volbu metadat a necháte příslušné textové pole prázdné, Bridge při aplikaci předlohy vymaže existující metadata.)

 Chcete-li rychle přidat metadata z existující předlohy do nové předlohy, zvolte Přidat metadata z nabídky v pravém horním rohu v dialogovém okně Vytvořit novou předlohu metadat a zvolte existující předlohu.


4 Klepněte na Uložit.

Uložení metadat v dialogovém okně Informace o souboru jako předlohy nebo souboru XMP

1 Zvolte Soubor > Informace o souboru.

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li uložit metadata jako předlohu, klepněte na ikonu trojúhelníku nahoře v dialogovém okně a zvolte Uložit předlohu metadat. Zadejte název předlohy a klepněte na Uložit.
- Chcete-li uložit metadata do souboru XMP, klepněte na Uložit v sekci Další volby v dialogovém okně. Zadejte název souboru, vyberte umístění souboru a klepněte na Uložit.

 Chcete-li zobrazovat předlohy metadat v Průzkumníku (Windows) nebo ve Finderu (Mac OS), zvolte Zobrazovat předlohy z nabídky v dialogovém okně Informace o souboru.

Zobrazení nebo odstranění předlohy metadat

1 Zvolte Soubor > Informace.

2 Zvolte libovolné z následujících příkazů z nabídky v pravém horním rohu v dialogovém okně Informace o souboru:

- Chcete-li odstranit existující předlohu metadat, zvolte Odstranit předlohu metadat. Z nabídky v dialogovém okně zvolte předlohu a klepněte na Odstranit.
- Chcete-li otevřít složku obsahující předlohy metadat, zvolte Zobrazit předlohy.

3 Klepněte na OK.

Aplikování předlohy metadat na soubory v Bridge

1 Vyberte jeden nebo více souborů.

2 Zvolte některý z následujících příkazů z nabídky panelu Metadata nebo z nabídky Nástroje:

- Přidat metadata, a pak název předlohy. Tento příkaz aplikuje metadata z předlohy pouze tam, kde v současné době v souboru neexistuje žádná hodnota nebo vlastnost. (Příkaz Přidat není dostupný, když vyberete více souborů.)
- Nahradit metadata, a pak název předlohy. Tento příkaz kompletně nahradí všechna existující metadata v souboru metadaty z předlohy.


Import metadat do dokumentu

1 Zvolte Soubor > Informace o souboru.

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Klepněte na ikonu trojúhelníku nahoře v dialogovém okně Informace o souboru a zvolte název předlohy z horní části nabídky. Metadata z předlohy nahradí současná metadata. Chcete-li je k současným metadatům připojit, podržte Ctrl (Windows) nebo Apple (Mac OS), když vybíráte název předlohy.
Poznámka: Předlohu metadat musíte nejdříve uložit, abyste z ní mohli importovat metadata.
- V části Další volby v dialogovém okně Informace o souboru klepněte na Nahradit, chcete-li současně informace nahradit informacemi uloženými v souboru XMP. Najděte soubor XMP obsahující metadata, které chcete importovat, a klepněte na Otevřít.
- V části Další volby v dialogovém okně Informace o souboru klepněte na Přidat, chcete-li přidat informace uložené v souboru XMP k současným informacím o souboru. (Příkaz Přidat není dostupný, když vyberete více souborů.) Všechna

pole v dialogu Informace o souboru, která neobsahují informace, se aktualizují obsahem ze souboru. Pro klíčová slova se informace ze souboru vždy přidají.

 Po importu předlohy metadat můžete rychle aktualizovat datum vytvoření, když klepnete na Dnes v panelu Původ v dialogovém okně Informace o souboru.



Aplikování klíčových slov na soubory

Panel Klíčová slova umožňuje vytvářet klíčová slova Bridge a aplikovat je na soubory. Klíčová slova lze uspořádat do hierarchických skupin sestávajících z rodičovských klíčových slov a dceřiných klíčových slov (zvaných *podřízená* klíčová slova). Pomocí klíčových slov můžete soubory identifikovat na základě jejich obsahu. Můžete například použít panel Filtr k zobrazení všech souborů ve složce, které mají stejná klíčová slova, a můžete použít příkaz Hledat k nalezení souborů, které obsahují určité klíčové slovo.


Viz také

„Uspořádání a filtrování souborů“ na stránce 456

Vytváření nových klíčových slov nebo podřízených klíčových slov

- 1 Vyberte klíčové slovo v panelu Klíčová slova.
Pokud je například vybrané klíčové slovo Jména, přidáním nového klíčového slova se vytvoří klíčové slovo na stejné úrovni jako Jména, například Sporty; a přidání nového podřízeného klíčového slova umožňuje vytvořit klíčové slovo pod slovem Jména, například Juanita.
- 2 Klepněte na tlačítko Nové klíčové slovo  nebo Nové podřízené klíčové slovo , nebo z nabídky panelu zvolte Nové klíčové slovo nebo Nové podřízené klíčové slovo.
- 3 Zadejte název klíčového slova a stiskněte Enter (Windows) nebo Return (Mac OS).

Pokud chcete, aby se rodičovské klíčové slovo používalo pouze pro účely strukturování, umístěte toto klíčové slovo do hranatých závorek, například [Jména]. Klíčová slova v hranatých závorkách nelze přidávat k souborům.

 Klíčová slova můžete přidávat také pomocí pole Hledat dole v panelu Klíčová slova. Použijte čárky k označení podřízených klíčových slov a středníky k označení samostatných položek. Chcete-li například přidat „Los Angeles“ ke kategorii Místa, vyberte klíčové slovo „Místa“, napište `Los Angeles`, a pak klepněte na tlačítko Nové podřízené klíčové slovo.

Přidávání klíčových slov nebo sad klíčových slov do souborů

- 1 Vyberte soubor nebo soubory, ke kterým chcete klíčová slova přidat.
- 2 V panelu Klíčová slova vyberte pole vedle názvu klíčového slova nebo podřízeného klíčového slova. Klepnutím do pole se stisknutou klávesou Shift vyberte všechna rodičovská klíčová slova.

Po přidání klíčového slova k vybranému souboru se v poli vedle klíčového slova objeví zaškrtnutí. Pokud vyberete více souborů, ale klíčové slovo bylo přidáno pouze k některým z nich, v poli klíčového slova se objeví pomlčka (-).

Poznámka: Pokud klepnete na podřízené klíčové slovo se stisknutou klávesou Shift, k souboru se přidají i rodičovská klíčová slova. Chcete-li změnit toto chování tak, aby se klepnutím na podřízené klíčové slovo automaticky přidala i rodičovská klíčová slova (a klepnutím se stisknutou klávesou Shift se přidalo pouze podřízené klíčové slovo), v předvolbách Metadata vyberte Automaticky aplikovat rodičovská klíčová slova.


Odebírání klíčových slov ze souboru

- Chcete-li odstranit zaškrtnutí, vyberte soubor, a pak klepněte na pole vedle klíčového slova nebo sady klíčových slov. Chcete-li odstranit zaškrtnutí také ze všech rodičovských klíčových slov, klepněte do pole klíčového slova se stisknutou klávesou Shift.
- Chcete-li nuceně odstranit zaškrtnutí, klepněte do pole klíčového slova se stisknutou klávesou Alt. Tato metoda je užitečná, zejména když vyberete více souborů a klíčové slovo bylo aplikováno pouze na některé z nich, a proto se v poli klíčového slova zobrazuje pomlčka. Chcete-li nuceně odstranit zaškrtnutí z klíčového slova a ze všech jeho rodičovských klíčových slov, podržte Alt+Shift a klepněte do pole klíčového slova.

- Vyberte soubor a pak z nabídky panelu Klíčová slova zvolte Odstranit klíčová slova. Chcete-li ze souboru odstranit všechna klíčová slova, klepněte na Ano.

Správa klíčových slov


1 Proveďte libovolný z následujících úkonů:

- Chcete-li přejmenovat klíčové slovo, vyberte klíčové slovo nebo sadu klíčových slov a z nabídky panelu zvolte Přejmenovat. Pak přepište název v panelu a stiskněte Enter (Windows) nebo Return (Mac OS).
Poznámka: Když přejmenujete klíčové slovo, název klíčového slova se změní pouze ve vybraných souborech. Ve všech ostatních souborech, ke kterým bylo toto klíčové slovo předtím přidáno, zůstane původní název klíčového slova.
- Chcete-li přemístit klíčové slovo do jiné skupiny klíčových slov, přetáhněte klíčové slovo na rodičovské klíčové slovo, ve kterém by se mělo objevit, a pak uvolněte tlačítko myši.
- Chcete-li odstranit klíčové slovo, vyberte ho klepnutím na jeho název, a pak klepněte na tlačítko Odstranit klíčové slovo  dole v panelu nebo zvolte Odstranit z nabídky panelu.
Poznámka: Klíčová slova, která dostanete od jiných uživatelů, se zobrazí v kategorii [Další klíčová slova], dokud je nepřeadíte do jiných kategorií. Aby se z nich v Bridge stala trvalá klíčová slova, klepněte na klíčové slovo pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Ctrl (Mac OS), a pak z kontextové nabídky zvolte Změnit na trvalé.
- Chcete-li rozbalit nebo sbalit kategorie klíčových slov, klepněte na šipku vedle kategorie nebo z nabídky panelu zvolte Rozbalit vše nebo Sbalit vše.
- Chcete-li hledat soubory pomocí klíčových slov, zvolte Hledat z nabídky panelu Klíčová slova. (Viz „Hledání souborů a složek“ na stránce 455.)
Poznámka: Nemůžete měnit klíčová slova ve výsledcích hledání knihovnicí fotografií v Adobe Stock Photos.

Hledání klíčových slov

1 Do pole dole v panelu Klíčová slova запиšte název klíčového slova, které hledáte.

Standardně se zvýrazní všechna klíčová slova obsahující znaky, které zapíšete. První výskyt se zvýrazní zeleně a všechny následující výskyty se zvýrazní žlutě. Klepněte na Najít další klíčové slovo nebo na Najít předcházející klíčové slovo, abyste vybrali jiné zvýrazněné klíčové slovo.

 *Chcete-li zvýraznit pouze klíčová slova, která začínají na znaky, které napíšete, v předvolbách Metadata vyberte Začíná na z nabídky Metoda vyhledání klíčového slova. Například pokud je vybraná metoda Obsahuje, když zapíšete „in“, zvýrazní se slova „Indiana“ i „Maine“; pokud je vybraná metoda Začíná na, zvýrazní se pouze „Indiana“.*

Import nebo export klíčových slov

Můžete importovat textové soubory oddělované tabulátory exportované z jiných aplikací, například z Adobe Photoshop Lightroom. Můžete také exportovat klíčová slova Bridge jako textové soubory.

- Chcete-li do Bridge importovat soubor klíčových slov bez odstranění stávajících klíčových slov, zvolte Importovat z nabídky panelu Klíčová slova a pak poklepejte na soubor, který chcete importovat.
- Chcete-li do Bridge importovat soubor klíčových slov a odstranit stávající klíčová slova, zvolte Vymazat a importovat z nabídky panelu Klíčová slova a pak poklepejte na soubor, který chcete importovat.
- Chcete-li exportovat soubor klíčových slov, zvolte Exportovat z nabídky panelu Klíčová slova, určete název souboru a klepněte na Uložit.

Používání Version Cue s Bridge

Používání Version Cue v Bridge

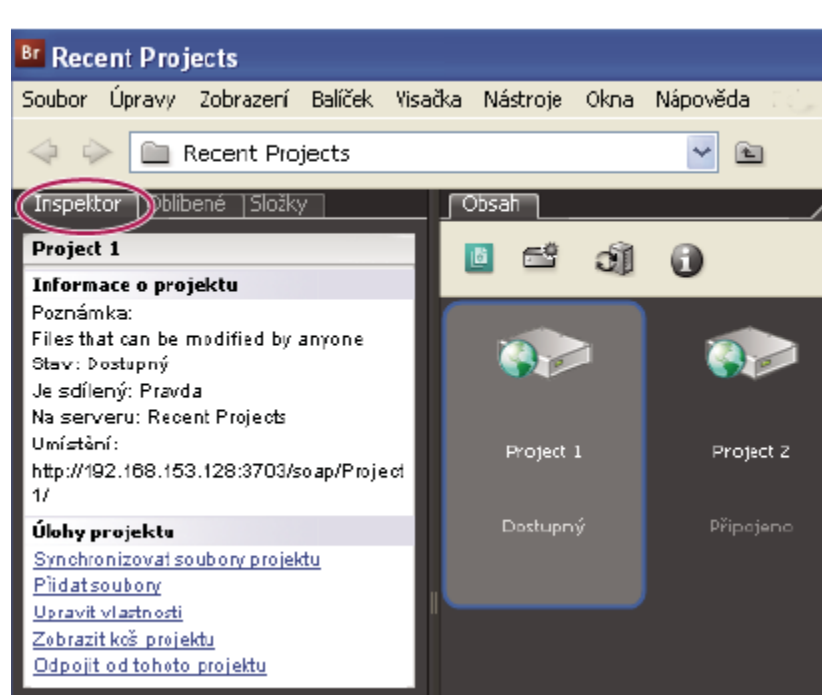
Adobe Bridge a Version Cue spolu spolupracují, aby vám poskytly intuitivní způsob přístupu k souborům a projektům Version Cue a k jejich správě. Použijte panel Inspektor v Bridge, chcete-li zobrazit, procházet nebo pracovat s informacemi o serverech, projektech a datových zdrojích Version Cue. Úlohy s hypervazbami v panelu Inspektor umožňují pracovat se servery a projekty Version Cue. Tlačítka Version Cue v panelu Obsah v Bridge usnadňují přístup k Version Cue a provádějí příkazy Version Cue.

V Bridge můžete provádět následující úlohy Version Cue. Pokyny jak provádět tyto úlohy najdete v nápovědě pro Version Cue.

- Získat přístup k serverům Version Cue, vytvářet projekty Version Cue, upravovat vlastnosti projektů a přidávat soubory do projektů. Bridge můžete také použít, chcete-li odstranit projekty Version Cue nebo se od nich odpojit.
- Otevírat soubory projektů a přesouvat je nebo kopírovat mezi projekty Version Cue, dále odstraňovat nebo obnovovat soubory Version Cue a odstraňovat lokální kopie souborů projektů.
- Vyhledávat soubory projektů pomocí informací o souboru jako jsou poznámky k verzi, klíčová slova nebo písmena obsažená v souboru.
- Vyhrázovat si soubory projektů, aniž byste je otevřeli, a připravovat je tak pro úpravy offline.
- Zpřístupňovat verze Adobe i ne-Adobe souborů projektu.
- Zobrazovat, odstraňovat a povyšovat předchozí verze na aktuální bez otevření souborů v nativní aplikaci.
- Synchronizace souborů.
- Zobrazovat dostupnost a stav serverů a projektů Version Cue pomocí stavových ikon.

Prohlížení souborů Version Cue v Bridge

Panel Inspektor v Bridge zobrazuje kontextové informace o serverech, projektech a datových zdrojích spravovaných Version Cue, podle toho co je vybráno v panelu Obsah. Když například vyberete projekt Version Cue, v panelu Inspektor se zobrazí informace o vlastnostech projektu a úlohy s hypervazbami, které vám umožní zobrazit koš projektu, synchronizovat soubory projektu nebo upravit vlastnosti projektu.



Projekt Version Cue v panelu Inspektor v Bridge

Panel Inspektor zobrazuje v horní části informace o serveru, projektu nebo datovém zdroji a dostupné úlohy s hypervazbami v dolní části panelu. V předvolbách Inspektoru můžete určit, jaké informace se mají zobrazovat v panelu Inspektor.

Více informací o provádění úloh Version Cue najdete v nápovědě pro Version Cue.

Zobrazení informací Version Cue v panelu Inspektor

- 1 V panelu Obsah vyberte server, projekt nebo datový zdroj Version Cue, pro který chcete zobrazit informace.
- 2 Zvolte Okna > Panel Inspektor.

Bridge zobrazí informace a úlohy (podle dostupnosti) vztahující se k serveru, projektu nebo datovému zdroji.

- 3 Chcete-li úlohu provést, klepněte na její hypervazbu.

Poznámka: Některé úlohy vyžadují, abyste se přihlásili do utility Správa Version Cue.

Kopírování informací z panelu Inspektor

Možnost kopírovat informace z panelu Inspektor je zvláště užitečná, když potřebujete text dlouhé poznámky verze.

- 1 Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Mac OS) na informaci, kterou chcete kopírovat, a zvolte Kopírovat [název položky]. Klepněte například pravým tlačítkem na poznámku verze a zvolte Kopírovat [poznámku verze].

Nastavení předvoleb Inspektoru

- 1 Zvolte Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Bridge > Předvolby (Mac OS) a klepněte na Inspektor.
- 2 Vyberte položky, které chcete zobrazovat v panelu Inspektor, a klepněte na OK. Vyberte například Panel projektu Version Cue, chcete-li zobrazit informace o úlohách, které se vztahují k vybranému projektu Version Cue.

Zahájení schůzky s Bridge

Zahájení schůzky

V Bridge můžete spustit webovou konferenci v reálném čase, aby jiní uživatelé mohli sdílet plochu vašeho počítače a recenzovat dokumenty. Účastníci se ke schůzce připojí z vlastních počítačů přihlášením do místa schůzky na webu. Pro zahájení a účast na schůzkách musíte mít účet. Účet si můžete předplatit nebo si můžete nastavit zkušební účet klepnutím na tlačítko Zahájit schůzku v Bridge.

Funkce Zahájit schůzku dostupná pouze v anglické, francouzské a německé verzi Bridge.

- 1 Chcete-li zahájit schůzku, proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Vyberte Zahájit schůzku v panelu Oblíbené.
 - Zvolte Nástroje > Zahájit schůzku.
- 2 V dialogovém okně, které se objeví, proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Pokud již máte účet, klepněte na Přihlásit se. Zadejte URL schůzky, přihlašovací jméno a heslo pro svůj účet, a pak klepněte na Přihlásit se. Váš účet používá pro přihlášení váš identifikátor Adobe (vaši e-mailovou adresu).
 - Pokud nemáte účet, klepněte na Vytvořit zkušební účet a postupujte podle pokynů na obrazovce.
- 3 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li pozvat účastníky na schůzku, klepněte na Poslat e-mailové pozvání, zadejte e-mailové adresy uživatelů, které chcete pozvat, a klepněte na Poslat.
 - Chcete-li sdílet dokument zobrazený na vaší obrazovce, klepněte na Sdílet mou obrazovku.

Jak se účastníci připojují ke schůzce, jejich jména se objeví v seznamu účastníků.
- 4 Proveďte libovolný z následujících úkonů:
 - Zprávu napište do diskusního panelu, vyberte, komu se má zpráva poslat, a pak klepněte na tlačítko Poslat zprávu.
 - Poznámky si zapisujte do panelu Poznámky a po schůzce je odešlete (pouze přednášející).
 - Pokud chcete, aby svoji plochu sdílel jiný účastník, vyberte jméno této osoby v seznamu účastníků, klepněte na tlačítko Nastavit roli uživatele a zvolte Nastavit jako přednášejícího.

Účast na schůzce

Pokud nemáte účet, můžete se ke schůzce připojit jako host.

- 1 V e-mailové pozvánce klepněte na URL pro schůzku nebo zadejte URL schůzky do pole adresy v prohlížeči.
- 2 Zadejte přihlašovací jméno a heslo pro váš účet nebo se přihlaste jako host.
- 3 Ve schůzce proveďte libovolný z následujících úkonů:
 - Chcete-li poslat zprávu, napište ji do diskusního panelu, vyberte, komu se má poslat, a pak klepněte na tlačítko Poslat zprávu.
 - Chcete-li vymazat diskusní panel nebo změnit velikost písma, klepněte na tlačítko Volby panelu a vyberte volbu.

Předvolby schůzky

Když zahájíte schůzku, vámi zadané URL schůzky a přihlašovací jméno se uloží do předvoleb Schůzka. Chcete-li změnit nastavení svého účtu, zvolte Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Bridge > Předvolby (Mac OS) a vlevo vyberte Schůzka.

Poznámka: Přihlašovacím jménem pro účet je váš identifikátor Adobe. Chcete-li změnit svoje přihlašovací jméno, vytvořte si na Adobe.com nový identifikátor Adobe.

Kapitola 17: Adobe Version Cue

Adobe Version Cue® CS3 je správce verzí souborů začleněný do produktů Adobe Creative Suite 3 Design Premium a Standard, Adobe Creative Suite 3 Web Premium a Standard a Adobe Creative Suite 3 Master Collection. Version Cue umožňuje provádění správy verzí a datových zdrojů v komponentách Creative Suite s podporou Version Cue, mezi které patří Adobe Acrobat, Adobe Flash, Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe Photoshop, Adobe Bridge a Adobe InCopy.

Práce s Adobe Version Cue

O Version Cue

Version Cue je správce verzí souborů začleněný do produktů Creative Suite 3 ve verzích Design, Web a Master Collection, který se skládá ze dvou částí: server Version Cue a konektivita Version Cue. Server Version Cue lze nainstalovat lokálně nebo na vyhrazený počítač a běží na něm projekty Version Cue a recenze PDF. Konektivita Version Cue, začleněná do všech komponent Creative Suite s podporou Version Cue (Acrobat, Flash, Illustrator, InDesign, InCopy, Photoshop a Bridge), umožňuje připojit se k serverům Version Cue.

Version Cue se používá ke sledování verzí souborů v průběhu práce a usnadňuje spolupráci v rámci pracovní skupiny, například sdílení souborů, správu verzí, zálohování, online recenze, a možnost vyhrazování a zpřístupňování souborů. Soubory spravované pomocí Version Cue můžete uspořádat do soukromých nebo sdílených projektů.

Version Cue spolupracuje s Adobe Bridge: Bridge lze používat jako prohlížeč souborů pro projekty Version Cue. S použitím Bridge můžete získat přístup k serverům, projektům a souborům Version Cue a prohlížet, vyhledávat a porovnávat informace o datových zdrojích spravovaných pomocí Version Cue.

Utilita Správa serveru Version Cue se používá k vytváření a správě přístupu uživatelů, projektů a recenzí PDF; ke správě záloh; k exportu obsahu a k určení pokročilých informací pro server Version Cue.

Video o používání Version Cue najdete na www.adobe.com/go/vid0112_cz.

Viz také

„Přístup k funkcím Version Cue“ na stránce 479

„Práce se serverem Version Cue“ na stránce 483

Základy Version Cue

Server Version Cue

Při provedení standardní instalace Creative Suite 3 verze Design, Web a Master Collection se na váš počítač nainstaluje *server Version Cue*, ale nebude zapnutý. Servery Version Cue uchovávají projekty Version Cue a jejich související datové zdroje. Přístup k serveru Version Cue získáte pomocí Adobe Bridge nebo dialogového okna Adobe v komponentách Creative Suite s podporou Version Cue. Server Version Cue můžete spustit na svém počítači nebo můžete nainstalovat a spustit server Version Cue na vyhrazeném počítači přístupném pro ostatní ve vaší síti.

Při prvním zapnutí vás server Version Cue vyzve k upřesnění počátečních nastavení serveru, včetně hesla správce systému, názvu serveru a nastavení viditelnosti, a k určení nastavení pro vytváření účtu uživatelů.

Správa serveru Version Cue

Po nainstalování a zapnutí serveru Version Cue použijte utilitu *Správa serveru Version Cue* k nastavení uživatelů, vytvoření projektů a úpravě jejich vlastností, vytvoření a správě recenzí PDF a nastavení konfigurace serveru Version Cue.

Projekty Version Cue

Version Cue používá *projekty* k ukládání vzájemně souvisejících souborů a složek. Projekty se ukládají na serverech Version Cue. Projekty uchovávají hlavní kopie souborů přidáných do projektu, ale také metadata souborů, například informace o verzi a poznámky.

Lokální soubory projektu a verze na serveru

Lokální soubory projektu se vytvářejí na vašem pevném disku při otevření a úpravách souboru z projektu Version Cue (Version Cue příslušný soubor označí jako vyhrazený pro vás). Změny provedené při práci s lokálním souborem projektu můžete uložit příkazem Soubor > Uložit. Tím se aktualizuje lokální soubor na vašem pevném disku, ale ne soubor na serveru Version Cue.

Když jste připraveni zpřístupnit změny v lokálním souboru projektu zpět na server Version Cue, vytvoříte *verzi* použitím příkazu Zpřístupnit. Verze představuje snímek souboru v daném čase.

Server Version Cue uchovává všechny verze souboru, takže si můžete prohlédnout starší verze, změnit starší verze na aktuální verzi nebo odstranit nepotřebné nebo zastaralé verze.

Správa verzí

Version Cue umožňuje přístup více uživatelů k souborům na serveru Version Cue. Pokud se dva uživatelé pokoušejí upravit stejný soubor na serveru Version Cue, Version Cue provádí *správu verzí* a upozorní druhého uživatele, že je tento soubor vyhrazený. Version Cue vás pak nechá rozhodnout, jak chcete postupovat.

Viz také

„Přístup k funkcím Version Cue“ na stránce 479

„Práce se serverem Version Cue“ na stránce 483

Pracovní postup s Version Cue

Před tím, než začnete používat funkce Version Cue, budete muset nainstalovat a konfigurovat server Version Cue, vytvořit projekt a přiřadit k němu uživatele.

Instalace a konfigurování serveru Version Cue

Při instalaci Creative Suite 3 verze Design, Web a Master Collection se na váš počítač nainstaluje server Version Cue, ale nebude zapnutý. Můžete tento server zapnout a tím povolit jednoduché sdílení souborů; pokud ale chcete sdílet datové zdroje spravované Version Cue v pracovní skupině, měli byste server nainstalovat na vyhrazený počítač přístupný pro ostatní ve vaší síti. Viz „O instalaci serveru Version Cue“ na stránce 483.

Při prvním spuštění vás server vyzve k upřesnění počátečních nastavení serveru, včetně hesla správce systému, názvu serveru a nastavení viditelnosti a k určení výchozích přístupových práv uživatelů. Viz „Zapnutí a nastavení konfigurace serveru Version Cue“ na stránce 484.

Nastavte další konfiguraci serveru určením nastavení v předvolbách serveru Version Cue a v utilitě Správa serveru Version Cue. Viz „Nastavení předvoleb serveru Version Cue“ na stránce 485 a „Pokročilé úlohy v utilitě Správa serveru Version Cue“ na stránce 514.

Vytvoření projektu a přiřazení uživatelů

Po nastavení serveru Version Cue a nastavení jeho konfigurace můžete vytvořit projekty a přiřadit k nim uživatele. Projekty vytvářené ve Version Cue jsou standardně soukromé. Stav sdílení projektu můžete kdykoli změnit a přístup k projektu omezit určením, že se uživatelé musí přihlašovat, když chtějí získat přístup k projektu.

Projekty můžete vytvořit pomocí Bridge, dialogového okna Adobe nebo utility Správa serveru Version Cue. Chcete-li upřesnit vlastnosti projektu, například vyžadování přihlášení uživatelů a přiřazení přístupových práv uživatelů, musíte použít utilitu Správa serveru Version Cue. Viz „Vytváření projektů“ na stránce 489 a „Vytváření a správa projektů v utilitě Správa serveru Version Cue“ na stránce 511.

Přidávání souborů do projektu

Po vytvoření projektu přidejte do projektu soubory, aby si je uživatelé mohli vyhradit, provést v nich změny a znovu je zpřístupnit. Pomocí Bridge můžete přidat více souborů Adobe i jiných souborů, nebo můžete pomocí dialogového okna Adobe v komponentě Creative Suite s podporou Version Cue přidávat soubory po jednom. Viz „Přidávání souborů a složek do projektu.“ na stránce 493


Přístup k funkcím Version Cue

Přístup k funkcím Version Cue pomocí dialogového okna Adobe nebo Bridge se liší v závislosti na tom, zda používáte nebo nepoužíváte software s podporou Version Cue a zda používáte nebo nepoužíváte jeden z produktů Adobe Creative Suite (například Adobe Creative Suite Design Premium).

Pokud například používáte Photoshop jako součást produktu Creative Suite, máte přístup k plné sadě funkcí, buď přes dialogové okno Adobe nebo přes Bridge. Naproti tomu, pokud používáte Photoshop jako samostatný software, musí vám někdo povolit přístup ke sdílenému projektu, abyste mohli používat plnou sadu funkcí Version Cue. V Dreamweaveru, Contribute a Fireworks máte přístup k funkcím Version Cue pouze přes Bridge. Následující tabulka vysvětluje scénáře, ve kterých máte přístup k funkcím Version Cue, a způsob přístupu k těmto funkcím.

Softwarová komponenta	Přístup přes dialogové okno Adobe	Přístup přes Bridge
Acrobat, Bridge, Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop, Flash	Když se používá jako součást produktu Creative Suite: Ano Když se používá jako samostatný software: Pouze když vám někdo povolí přístup ke sdílenému projektu	Když se používá jako součást produktu Creative Suite: Ano Když se používá jako samostatný software: Pouze když vám někdo povolí přístup ke sdílenému projektu
Dreamweaver, Contribute, Fireworks	Ne	Když se používá jako součást produktu Creative Suite: Ano Když se používá jako samostatný software: Pouze když vám někdo povolí přístup ke sdílenému projektu

Adobe doporučuje provádět správu souborů, které nejsou z aplikací Adobe, pomocí Bridge. Pokud ale spolupracujete s ostatními uživateli, kteří nemají přístup k Bridge, mohou tito uživatelé pro přístup k projektům na serveru Version Cue použít URL serveru WebDAV Version Cue. Viz „Připojení k serveru Version Cue pomocí WebDAV“ na stránce 487.

 Správci IT mohou pro přístup k aktuálním verzím souborů uložených v projektu Version Cue použít utilitu Adobe Version Cue Access Utility, která je k dispozici pro stažení z webu Adobe. Další informace najdete na webových stránkách Adobe.

Používání komponent Creative Suite 2 a Acrobatu 8 s Version Cue CS3

Komponenty Adobe Creative Suite 2 a Acrobat 8 je možné používat se serverem Version Cue CS3; musíte si ale uvědomit určité odlišnosti.

- Pokud používáte Acrobat 8 nebo komponentu Adobe Creative Suite 2 pro přístup k souborům spravovaným ve Version Cue CS3, tyto soubory musí být součástí projektu kompatibilního s Version Cue CS2. Při vytváření projektu Version Cue CS3 můžete určit, že tento projekt bude kompatibilní s Version Cue CS2 (Po vytvoření projektu již není možné určit, že je kompatibilní s Version Cue CS2).
Poznámka: Projekty převedené z Version Cue CS2 do Version Cue CS3 zůstanou kompatibilní s Acrobatem 8 a komponentami Adobe Creative Suite 2.
- Acrobat 8 a komponenty Adobe Creative Suite 2 se nemohou připojit k serveru Version Cue CS3, pokud v utilitě Správa serveru Version Cue povolíte SSL.
- Komponenty Adobe Creative Suite 2 nemohou spolupracovat se serverem Version Cue CS3, které jsou nainstalované ve stejném počítači. Komponenty Adobe Creative Suite 2 se ale mohou připojit k serverům Version Cue CS3, které jsou umístěny v síti.

- Pracovní prostor Version Cue CS2 a server Version Cue CS3 mohou být nainstalované a fungovat ve stejném počítači současně (a musí být nainstalované ve stejném počítači, pokud chcete převést projekty z Version Cue CS2 do Version Cue CS3).
- Version Cue CS3 nepodporuje alternativy; komponenty Adobe Creative Suite 2 ale mohou spolupracovat s alternativami v projektech kompatibilních s Version Cue CS2 na serveru Version Cue CS3. Komponenty Adobe Creative Suite 3 nemohou získat přístup k alternativám v projektu kompatibilním s Version Cue CS2 na serveru Version Cue CS3.

Chcete-li získat nápovědu o používání Acrobatu 8 s Version Cue CS2, najděte si „Používání Version Cue“ v nápovědě Acrobatu 8. Chcete-li získat nápovědu o používání komponent Adobe Creative Suite 2 s Version Cue CS2, podívejte se do nápovědy k Version Cue CS2.

Viz také


„Vytváření a správa projektů v utilitě Správa serveru Version Cue“ na stránce 511

„Převedení projektů pro server Version Cue 3.0“ na stránce 487

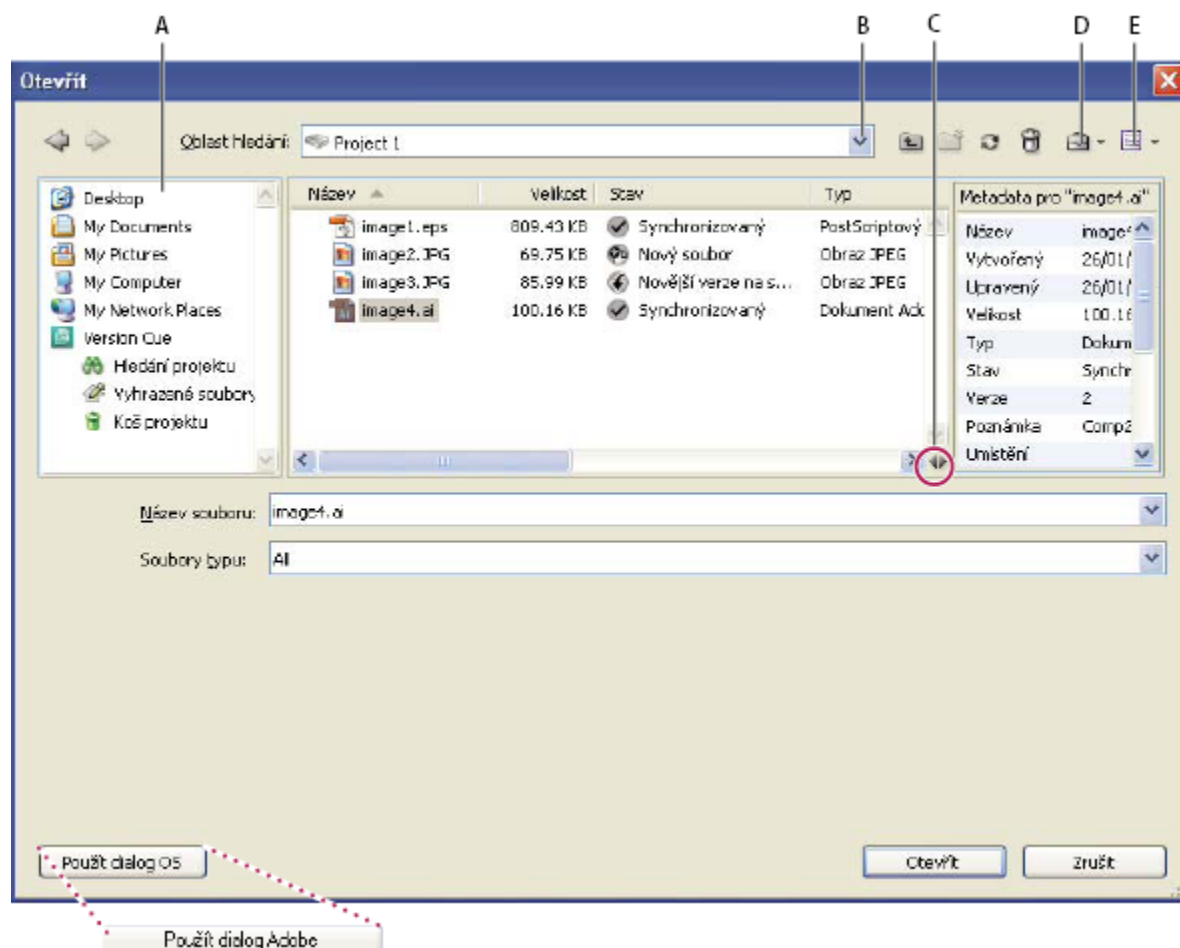
Používání dialogového okna Adobe

V komponentách Creative Suite s podporou Version Cue můžete při používání příkazů Otevřít, Importovat, Exportovat, Umístit, Uložit nebo Uložit jako použít dialogové okno Adobe. Dialogové okno Adobe poskytuje přístup k příkazům a ovládacím prvkům Version Cue a zobrazuje miniatury a další informace, které usnadňují identifikaci souborů.

Chcete-li použít dialogové okno Adobe, klepněte na Použít dialog Adobe v dialogových oknech Otevřít, Importovat, Exportovat, Umístit, Uložit nebo Uložit jako.

 *Pokud se v dialogových oknech Otevřít, Importovat, Exportovat, Umístit, Uložit nebo Uložit jako nezobrazuje tlačítko Použít dialog Adobe, zkontrolujte, zda jste povolili správu souborů Version Cue v Bridge nebo v komponentě Creative Suite, kterou právě používáte.*

K změnám zobrazení použijte volby z nabídky Zobrazení. Klepnutím na Použít dialog OS můžete kdykoliv přepnout zpět na dialogové okno operačního systému.





Dialogové okno Adobe


A. Panel Oblíbené B. Nabídka Hledat v C. Přepnout metadata D. Nabídka Nástroje E. Nabídka Zobrazení


Ikony serveru a projektu Version Cue


Bridge a dialogové okno Adobe zobrazují pro servery a projekty Version Cue stavové ikony, ze kterých můžete zjistit, zda jsou online (dostupné), offline, lokální nebo vzdálené.

Sdílený projekt  Označuje projekt, který je dostupný a je sdílený s ostatními uživateli.


Soukromý projekt  Označuje projekt, který je dostupný a není sdílený s ostatními uživateli.

Projekt offline  Označuje projekt, který není dostupný.

Projekt kompatibilní s VC2  Označuje projekt, který je kompatibilní s komponentami Adobe Creative Suite 2 a aplikací Adobe Acrobat 8.

Server offline  Označuje server Version Cue, který je offline.

Můj server  Označuje server Version Cue, který je lokální na vašem počítači.

Síťový server  Označuje vzdálený server Version Cue, který je dostupný.

Povolení správy souborů Version Cue

Správa souborů Version Cue, která poskytuje přístup k projektům Version Cue, je standardně povolena v Bridge CS3 a ve všech komponentách Creative Suite s podporou Version Cue, s výjimkou programů Flash a Acrobat 8. (V programech Flash a Acrobat 8 musíte správu souborů Version Cue vždy povolit nebo vypnout ručně.)

Pokud vypnete správu souborů Version Cue v jedné komponentě Creative Suite, vypnete ji tím i ve všech ostatních komponentách Creative Suite s podporou Version Cue, s výjimkou programů Acrobat, Flash a Bridge. Pokud vypnete správu souborů Version Cue v Bridge, vypnete ji i ve všech komponentách Creative Suite s podporou Version Cue, s výjimkou programů Acrobat a Flash.


Vypnutí správy souborů Version Cue znamená, že zablokujete přístup ke všem projektům Version Cue na všech serverech Version Cue.

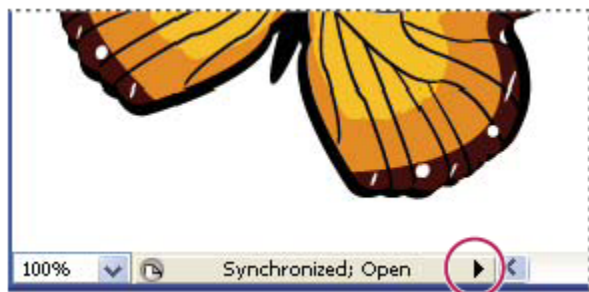
- V předvolbách Skripty při spuštění v Bridge vyberte Version Cue a klepněte na OK.
- V předvolbách Zpracování souboru a sSchránka v Illustratoru vyberte Zapnout Version Cue a klepněte na OK.
- V předvolbách Zpracování souboru v InDesignu vyberte Zapnout Version Cue a klepněte na OK.
- V předvolbách Zpracování souboru ve Photoshopu vyberte Zapnout Version Cue a klepněte na OK.
- V předvolbách Všeobecné v programu Flash vyberte Zapnout Version Cue a klepněte na OK.
- V předvolbách Dokumenty v Acrobatu vyberte Zapnout správce verzí souborů Version Cue a klepněte na OK.
- V předvolbách Zpracování souboru v InCopy vyberte Zapnout Version Cue a klepněte na OK.

Zobrazení informací o Version Cue


Poznámka: Tuto úlohu můžete provést pouze v případě, že máte přístup k plné sadě funkcí Version Cue. Viz „Přístup k funkcím Version Cue“ na stránce 479.

Informace o serverech, projektech a datových zdrojích Version Cue můžete zobrazit v dialogovém okně Adobe nebo pomocí okna Inspektor v Bridge. Nápovědu k zobrazování informací v Bridge najdete v tématu „Prohlížení souborů Version Cue“ v nápovědě Bridge.

 Pokud jste již otevřeli soubor spravovaný ve Version Cue v komponentě Creative Suite s podporou Version Cue, můžete něm zobrazit informace ve stavovém řádku vlevo dole v okně dokumentu (v Acrobatu se tyto informace zobrazují vlevo dole v navigačním panelu).



Stavový řádek

- 1 V Acrobatu, Flashi, Illustratoru, InCopy, InDesignu nebo Photoshopu zvolte Soubor > Otevřít.
- 2 Klepněte na Použít dialog Adobe. (Pokud místo toho vidíte tlačítko Použít dialog OS, již používáte dialogové okno Adobe).
- 3 V panelu Oblíbené klepněte na Version Cue.
- 4 Chcete-li změnit zobrazení serverů, projektů nebo souborů Version Cue v dialogovém okně, vyberte volbu zobrazení z nabídky Zobrazení .

Poznámka: Pokud server Version Cue, pro který chcete zobrazit informace, je mimo vaši podsíť, pro přístup k němu použijte příkaz Připojit k serveru z nabídky Nástroje (nebo Připojit k z nabídky Nástroje projektu v Acrobatu).

- 5 Chcete-li zobrazit informace o serveru, projektu nebo souboru Version Cue, proveďte jeden z následujících úkonů:
- Klepnutím na přepínač ◀▶ zobrazíte panel Vlastnosti a prohlédněte si vlastnosti souboru.
 - Umístěte ukazatel nad položku. Informace se zobrazí v tipu nástroje.
 - Vyberte soubor a příkazem Verze z nabídky Nástroje nebo Nástroje projektu (Acrobat) zobrazíte informace o verzích souborů.

Viz také

„Stavy souborů“ na stránce 495

„Připojení ke vzdáleným serverům“ na stránce 486

Práce se serverem Version Cue

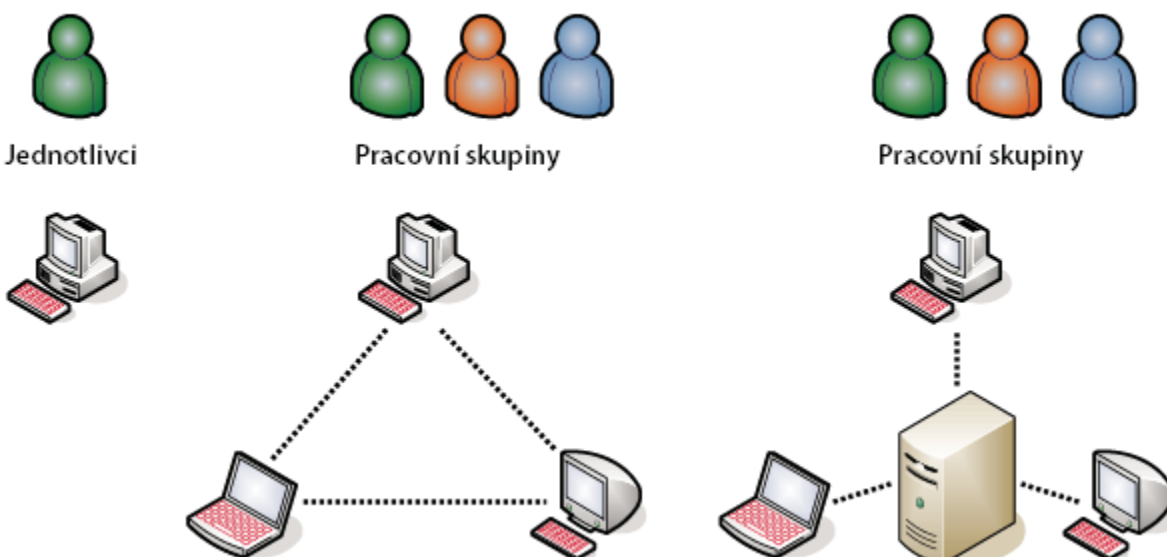
O instalaci serveru Version Cue

Servery Version Cue uchovávají projekty Version Cue a jejich související datové zdroje. Když provedete standardní instalaci Creative Suite 3 verze Design, Web a Master Collection, Version Cue nainstaluje na váš počítač server Version Cue, ale nezapne ho. Když je server Version Cue nainstalovaný na vašem počítači, je tento server dostupný pouze tehdy, když je váš počítač zapnutý a připojený přes síť k ostatním uživatelům ve vaší skupině. Tento scénář je dostačující pro osobní použití nebo pro sdílení souborů mezi jednotlivci.

Nebo můžete nainstalovat server Version Cue na vyhrazený počítač přístupný ostatním ve vaší síti, takže datové zdroje spravované Version Cue budou pro pracovní skupinu vždy dostupné.

Video o používání Version Cue v pracovní skupině najdete na www.adobe.com/go/vid0113_cz.

JEDNOTLIVEC KONFIGURACE ZAMĚŘENÁ NA UŽIVATELE SERVEROVÁ KONFIGURACE



Lokální nebo serverové sdílení souborů: Version Cue je možné nastavit pro práci v prostředí uživatele nebo serveru. V implementaci u uživatele se soubory a projekty sdílejí z vlastního pevného disku jednotlivce. V serverovém prostředí je server Version Cue umístěn na samostatném vyhrazeném počítači.

Server Version Cue se instaluje do složky Program Files/Common Files/Adobe/Adobe Version Cue CS3/Server (Windows) nebo do složky Knihovna/Application Support/Adobe/Adobe Version Cue CS3/Server (Mac OS). Toto umístění nelze změnit.

Pokud chcete nainstalovat server Version Cue na vyhrazený počítač, spusťte instalátor Creative Suite 3 verze Design, Web nebo Master Collection na vyhrazeném počítači a podle pokynů na obrazovce nainstalujte pouze server Version Cue.

Poznámka: Před instalací serveru Version Cue na vyhrazený počítač si prostudujte licenční smlouvu s koncovým uživatelem pro svou kopii Adobe Creative Suite.

Zapnutí a nastavení konfigurace serveru Version Cue

Chcete-li používat server Version Cue, budete ho muset zapnout a zkonfigurovat počáteční nastavení. Po zkonfigurování počátečních nastavení můžete zkonfigurovat další nastavení serveru Version Cue v předvolbách Version Cue a určit pokročilá nastavení serveru (například povolení SSL) v utilitě Správa serveru Version Cue.

Video o nastavení serveru Version Cue najdete na www.adobe.com/go/vid0114_cz.

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- V dialogovém okně Adobe nebo v Adobe Bridge klepněte na Spustit můj server.
- Otevřete Ovládací panely a poklepejte na Adobe Version Cue CS3 (Windows) nebo klepněte na Adobe Version Cue CS3 v okně Předvolby systému (Mac OS) a pak klepněte na Spustit.

Version Cue spustí utilitu Správa serveru Version Cue a zobrazí okno Počáteční konfigurace.

2 V okně Počáteční konfigurace určete heslo správce systému v textovém poli Heslo.

Poznámka: Nezapomeňte si zadané heslo poznamenat. Pokud zapomenete heslo správce systému, budete muset server Version Cue přeinstalovat.

3 V textovém poli Název serveru zadejte název serveru.

4 Z nabídky Viditelnost serveru zvolte požadovanou volbu:

- Chcete-li zabránit, aby ostatní uživatelé ve vaší síti mohli server vidět, zvolte Soukromý. Přístup k soukromým serverům Version Cue lze získat pouze z vašeho lokálního počítače.
- Chcete-li, aby byl server viditelný pro ostatní uživatele ve vaší síti, zvolte Viditelný pro ostatní. (Pokud chcete ostatním umožnit přístup k projektům na serveru, musíte server konfigurovat jako viditelný.)

Poznámka: Pokud je Version Cue nainstalovaný na počítači s Windows, který používá firewall, a chcete sdílet server s ostatními, musíte nechat otevřené TCP porty 3703 a 5353. Pokud jste pro server Version Cue zapnuli SSL, nechte otevřený také port 3704. Pokud je na stejném počítači nainstalovaný také Version Cue CS2, nechte otevřený také port 50900 (a 50901, pokud jste zapnuli SSL). Další pokyny najdete v nápovědě Windows.

5 Vyberte volbu z nabídky Účty uživatelů:

- Chcete-li povolit uživatelům přístup k serveru bez existujícího účtu uživatele, zvolte Automatické vytvoření uživatele. Pokud vyberete tuto volbu, Version Cue vytvoří nový účet uživatele bez hesla, když se nový uživatel pokusí o přístup k serveru.



Pokud povolíte automatické vytváření účtů uživatelů a pak následně povolíte podporu LDAP, uživatelé LDAP se automaticky importují při svém prvním přístupu k serveru se svým názvem účtu LDAP. Uživatelé importovaní tímto způsobem se přidají do skupiny Všichni, přidělí se jim úroveň přístupu uživatele Žádná a nemohou se přihlásit do utility Správa serveru Version Cue. Pomocí této metody můžete automaticky přiřadit uživatelům LDAP výchozí přístupová práva k projektům na serveru Version Cue bez toho, že byste museli uživatele explicitně importovat.

- Chcete-li určit, že přístup k serveru mohou získat pouze uživatelé se jménem definovaným v utilitě Správa serveru Version Cue, zvolte Ruční vytvoření uživatele.

6 Klepnutím na Uložit a pokračovat se přihlaste do utility Správa serveru Version Cue a určete pokročilá nastavení serveru.

Viz také

„Správa serveru Version Cue“ na stránce 506

„Používání dialogového okna Adobe“ na stránce 480

Nastavení předvoleb serveru Version Cue



V předvolbách Version Cue můžete konfigurovat mnoho nastavení serveru Version Cue, například velikost paměti RAM dostupné pro Version Cue a umístění datové složky. Chcete-li konfigurovat pokročilá nastavení, například zapnutí SSL, změnu názvu serveru Version Cue, určení voleb záznamů serveru, uvolnění uživatelských zámků nebo zálohování serveru, musíte použít utilitu Správa serveru Version Cue.

Viz také

„Pokročilé úlohy v utilitě Správa serveru Version Cue“ na stránce 514

Přístup k předvolbám serveru Version Cue

1 Jedním z následujících úkonů otevřete předvolby Version Cue:

- Otevřete Ovládací panely a poklepejte na Adobe Version Cue CS3 (Windows) nebo klepněte na Adobe Version Cue CS3 v okně Předvolby systému (Mac OS).
- Ve Windows poklepejte na ikonu Version Cue  v hlavním panelu systému v pravém dolním rohu obrazovky.
- V Mac OS klepněte na ikonu Version Cue  v pruhu nabídek na horním okraji obrazovky a z nabídky zvolte Předvolby Version Cue CS3.

Poznámka: Ikona Version Cue je standardně skrytá. Pokud chcete, aby byla viditelná, vyberte volbu Zobrazit stavovou ikonu Version Cue CS3 (Windows) nebo Zobrazit stav Version Cue CS3 v pruhu nabídek (Mac OS) v předvolbách serveru Version Cue.

2 Klepněte na záložku Nastavení v dialogovém okně Adobe Version Cue CS3.

Nastavení viditelnosti serveru Version Cue

1 Chcete-li umožnit ostatním přístup ke sdíleným projektům Version Cue na serveru, z nabídky Viditelnost serveru zvolte Viditelný pro ostatní. Chcete-li skrýt server Version Cue před ostatními uživateli, zvolte Soukromý.

Poznámka: Pokud je Version Cue nainstalovaný na počítači s Windows, který používá firewall, a chcete sdílet server s ostatními, musíte nechat otevřené TCP porty 3703 a 5353. Pokud jste pro server Version Cue zapnuli SSL, nechte otevřený také port 3704. Pokud je na stejném počítači nainstalovaný také Version Cue CS2, nechte otevřený také port 50900 (a 50901, pokud jste zapnuli SSL). Další pokyny najdete v nápovědě Windows.

2 Klepněte na Aplikovat.

Určení velikosti pracovní skupiny

1 Z nabídky Velikost pracovní skupiny zvolte počet osob, které budou typicky používat server Version Cue. Toto nastavení řídí způsob, jakým server Version Cue zpracovává potenciální zátěž.

2 Klepněte na Aplikovat.

Určení paměti RAM

Výchozí velikost vyhrazené paměti RAM (128 MB) je dostatečná pro pracovní skupiny menší než 10 lidí a pro projekty s méně než 1000 datovými zdroji. Pro větší pracovní skupiny a projekty s maximálně 1000 datovými zdroji vyhraďte alespoň 256 MB paměti RAM. Pokud pracujete s více než 1000 datových zdrojů na projekt nebo s více než 50 projekty bez ohledu na velikost pracovní skupiny, vyhraďte alespoň 512 MB paměti RAM.

- 1 V textovém poli Využití paměti zadejte velikost paměti RAM, kterou chcete vyhradit pro Version Cue (výchozí je 128 MB).
- 2 Klepněte na Aplikovat.

Nastavení viditelné ikony Version Cue

- 1 Pokud chcete, aby byla ikona Version Cue neustále viditelná, vyberte volbu Zobrazit stavovou ikonu Version Cue CS3 (Windows) nebo Zobrazit stav Version Cue CS3 v pruhu nabídek (Mac OS).
- 2 Klepněte na Aplikovat.



Zapnutí Version Cue při spuštění počítače

- 1 Vyberte Zapnout Version Cue CS3 při spuštění počítače
- 2 Klepněte na Aplikovat.

Změna umístění datové složky

Datová složka obsahuje soubory, které udržují integritu projektů, verzí souborů a metadat Version Cue. Umístění datové složky můžete změnit; nemůžete ji ale přesunout na síťový disk. Pokud v Mac OS přesunete datovou složku na externí disk, musíte v dialogovém okně Informace pro disk odznáčit volbu Ignorovat práva souboru.

> **Důležité:** Před změnou umístění složky vypněte server Version Cue. Nepokoušejte se tuto složku přemísťovat ručně a neupravujte žádné soubory v datové složce Version Cue.

- 1 Jedním z následujících úkonů otevřete předvolby Version Cue:
 - Ve Windows poklepejte na ikonu Version Cue  v hlavním panelu systému v pravém dolním rohu obrazovky.
 - V Mac OS klepněte na ikonu Version Cue  v pruhu nabídek na horním okraji obrazovky a z nabídky zvolte Předvolby Version Cue CS3.
 - Otevřete Ovládací panely a poklepejte na Adobe Version Cue CS3 (Windows) nebo klepněte na Adobe Version Cue CS3 v okně Předvolby systému (Mac OS).
- 2 Klepněte na záložku Umístění v dialogovém okně Adobe Version Cue CS3.
- 3 Klepněte na tlačítko Vybrat vedle aktuálního umístění datové složky a vyberte pro složku nové umístění. Musíte vybrat umístění na počítači (včetně externích disků), na kterém je server Version Cue nainstalovaný.
- 4 Klepněte na OK.

Viz také


„Ukončení nebo restartování serveru Version Cue“ na stránce 488


Připojení ke vzdáleným serverům

Poznámka: Tuto úlohu můžete provést pouze v případě, že máte přístup k plné sadě funkcí Version Cue. Viz „Přístup k funkcím Version Cue“ na stránce 479.

Když potřebujete pracovat s projekty Version Cue, které jsou umístěné v jiné podsíti, můžete použít IP adresu počítače pro přístup ke vzdálenému serveru Version Cue, pokud je konfigurovaný jako viditelný pro ostatní uživatele. Servery Version Cue v rámci vaší podsítě, které jsou konfigurované jako viditelné, jsou viditelné automaticky.

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- V Acrobatu, Flashi, Illustratoru, InCopy, InDesignu nebo Photoshopu zvolte Soubor > Otevřít. Pokud používáte dialogové okno operačního systému, klepněte na Použít dialog Adobe. V panelu Oblíbené klepněte na Version Cue a z nabídky Nástroje zvolte Připojit k serveru nebo z nabídky Nástroje projektu (Acrobat)  zvolte Připojit k.
 - V Bridge zvolte Nástroje > Version Cue > Připojit k serveru.
- 2 V dialogovém okně Připojit k serveru zadejte IP nebo DNS adresu a port serveru Version Cue, například `http://153.32.235.230`. Pokud se připojujete k serveru, který je umístěn na stejném počítači jako pracovní prostor Version Cue CS2, na konec URL pro Version Cue připojte číslo portu 50900, například `http://153.32.235.230:50900`.

 *Chcete-li zjistit URL pro Version Cue, které potřebují vzdálení uživatelé a aplikace WebDAV pro přístup k serveru, zobrazte si přihlašovací stránku utility Správa serveru Version Cue. Nebo zobrazte tyto URL v panelu Inspektor v Bridge.*

- 3 Klepněte na OK.

Zástupce pro tento vzdálený server se automaticky přidá do seznamu dostupných serverů Version Cue.

Připojení k serveru Version Cue s použitím WebDAV

Adobe doporučuje provádět správu souborů, které nejsou z aplikací Adobe, pomocí Adobe Bridge. Pokud ale spolupracujete s ostatními uživateli, kteří nemají přístup k Adobe Bridge, mohou tito uživatelé pro přístup k projektům na serveru Version Cue použít URL serveru WebDAV Version Cue.

Pro přístup k serveru Version Cue můžete použít aplikaci podporující WebDAV, například aplikace z Microsoft Office. Ve Windows určete projekt na serveru Version Cue jako síťové místo určením WebDAV URL projektu. V Mac OS určete WebDAV URL projektu z Finderu pomocí příkazu Připojit k serveru. Před pokusem o připojení prostudujte pokyny k používání funkcí WebDAV v dokumentaci aplikace.

- 1 Zadejte WebDAV URL pro Version Cue, číslo portu (3703 nebo 50900, pokud se připojujete k serveru, který je spuštěný na stejném počítači jako pracovní prostor Version Cue CS2), `webdav` a název projektu. Například: `http://153.32.235.230:3703/webdav/název_projektu`.

Převedení projektů pro server Version Cue 3.0

Pokud v současnosti používáte Version Cue CS2, musíte převést své projekty do Version Cue CS3. Pokud převádíte projekty Version Cue CS2 do Version Cue CS3, uživatelé přiřazení k těmto projektům se také převedou.

Na počítačích Macintosh založených na procesoru Intel® není možné převést projekty Version Cue CS2 do Version Cue CS3.

Před převáděním projektů požádejte všechny uživatele o synchronizaci jejich datových zdrojů, aby byla data projektu aktuální.

- 1 Vyhledejte složku `Com.adobe.versioncue.migration_2.0.0` na počítači, na kterém je nainstalovaný Version Cue CS3, a zkopírujte ji do složky Plugins pro Version Cue CS2.
- 2 Restartujte Version Cue CS2.
- 3 Přihlaste se do utility Správa serveru Version Cue CS3.
- 4 Klepněte na záložku Další volby a pak klepněte na Importovat data Version Cue CS2.
- 5 Zadejte přihlašovací jméno a heslo správce Version Cue CS2 a klepněte na Přihlásit se.
- 6 Vyberte projekt, který chcete převést, a klepněte na Přesunout.

Poznámka: Pokud má projekt Version Cue CS2 stejný název jako projekt, který existuje na serveru Version Cue CS3, Version Cue připojí číslo na konec názvu projektu Version Cue CS2 (například Zkušební projekt (2)). Pokud má některý uživatel Version Cue CS2 stejné jméno uživatele jako existující uživatel na serveru Version Cue CS3, Version Cue použije účet tohoto existujícího uživatele Version Cue CS3.

- 7 Když se v okně Správa serveru Version Cue zobrazí potvrzovací stránka, klepněte na Konec.
- 8 Ukončete pracovní prostor Version Cue CS2.
- 9 Odinstalujte Version Cue CS2.
- 10 Restartujte server Version Cue CS3. Tím se změní nastavení portu, aby se umožnil přístup z komponent Adobe Creative Suite 2 i Adobe Creative Suite 3.

Viz také



„Přihlášení do utility Správa serveru Version Cue“ na stránce 507


„Používání komponent Creative Suite 2 a Acrobatu 8 s Version Cue CS3“ na stránce 479

Ukončení nebo restartování serveru Version Cue

Když vypnete server Version Cue, zabráníte přístupu k projektům Version Cue, které jsou umístěné na tomto serveru.

Pokaždé, když se restartuje server Version Cue, provede se kontrola neporušenosti a v případě potřeby se provedou nezbytné opravy. Chcete-li zaručit co nejlepší výkon, restartujte server Version Cue jednou týdně, aby mohl provést kontrolu neporušenosti a případné opravy.

- 1 Jedním z následujících úkonů otevřete předvolby Version Cue:
 - Ve Windows poklepejte na ikonu Version Cue  v hlavním panelu systému v pravém dolním rohu obrazovky.
 - V Mac OS klepněte na ikonu Version Cue  v pruhu nabídek na horním okraji obrazovky a zvolte Předvolby Version Cue CS3.
 - Otevřete Ovládací panely a poklepejte na Adobe Version Cue CS3 (Windows) nebo klepněte na Adobe Version Cue CS3 v okně Předvolby systému (Mac OS).
- 2 Klepněte na záložku Nastavení v dialogovém okně Adobe Version Cue CS3.
 - Chcete-li ukončit server Version Cue, klepněte na Zastavit. Po vyzvání klepněte na Ano (Windows) nebo Ukončit (Mac OS).
 - Chcete-li server Version Cue restartovat, klepněte na Zastavit a pak klepněte na Spustit.
 - Chcete-li Version Cue zapnout automaticky při spuštění počítače, vyberte Zapnout sever při spuštění počítače.
- 3 Klepněte na OK (Windows) nebo na Aplikovat nyní (Mac OS).

 *Server Version Cue můžete restartovat také klepnutím na Restartovat server v záložce Další volby v utilitě Správa serveru Version Cue.*

Viz také

„Pokročilé úlohy v utilitě Správa serveru Version Cue“ na stránce 514

Práce s projekty Version Cue

O projektech Version Cue

Projekty Version Cue se ukládají na serverech Version Cue. Projekty uchovávají hlavní kopie souborů přidanych do projektu, a také verze souborů a další údaje o souborech, například poznámky a data verzí. Když určíte, že je server Version Cue viditelný a projekty jsou sdílené, více uživatelů může mít přístup k projektům, které mohou obsahovat soubory Adobe i jiné soubory.

Když poprvé otevřete projekt Version Cue, Version Cue vytvoří ve vaší složce Dokumenty složku s názvem „Version Cue“ a přidá do této složky Version Cue složku projektu. Version Cue také vytvoří zástupce pro projekt, který se zobrazí v Bridge a v dialogovém okně Adobe po klepnutí na ikonu Oblíbené Version Cue.

Vytvářet a spravovat projekty můžete pouze v případě, že vám byla přiřazena příslušná práva v utilitě Správa serveru Version Cue. **Poznámka:** Pokud používáte komponentu Adobe Creative Suite 2 nebo Acrobat 8, nebudete vidět projekty Version Cue CS3 v dialogovém okně Adobe nebo v Bridge, pokud není projekt označen jako zpětně kompatibilní s Adobe Creative Suite 2 a Acrobatem 8. Navíc se komponenty Creative Suite 2 a Acrobat 8 nemohou připojit k serveru Version Cue CS3, který používá SSL.

Viz také

„O lokálních souborech projektu“ na stránce 494

„O verzích“ na stránce 502

Vytváření projektů

Poznámka: Tuto úlohu můžete provést pouze v případě, že máte přístup k plné sadě funkcí Version Cue. Viz „Přístup k funkcím Version Cue“ na stránce 479.


Projekty můžete vytvářet pomocí Bridge, libovolné komponenty Creative Suite s podporou Version Cue nebo utility Správa serveru Version Cue, která poskytuje volby pro určení pokročilých vlastností projektu. (Informace o vytvoření projektu v utilitě Správa serveru Version Cue viz „Vytváření a správa projektů v utilitě Správa serveru Version Cue“ na stránce 511.)

Pokud chcete vytvářet projekty ve Version Cue, musíte mít práva pro správu projektu. Pokud vytvoříte sdílený projekt, zkontrolujte, že server Version Cue je nastavený tak, aby byl viditelný pro ostatní. Pokud je server soukromý, ostatní uživatelé nebudou mít ke sdílenému projektu přístup.

Viz také

„Vytváření a správa uživatelů“ na stránce 508

Vytvoření projektu

- 1 V Acrobatu, Flashi, Illustratoru, InCopy, InDesignu nebo Photoshopu zvolte Soubor > Otevřít. Pokud používáte dialogové okno operačního systému, klepněte na Použít dialog Adobe.
- 2 V panelu Oblíbené klepněte na Version Cue.
- 3 Z nabídky Nástroje nebo Nástroje projektu (Acrobat)  zvolte Nový projekt.
- 4 Z nabídky Umístění zvolte server Version Cue, na kterém má být projekt spuštěný.
- 5 Do pole Název projektu zadejte název projektu a do pole Informace o projektu jeho popis.
- 6 Chcete-li nastavit tento projekt a jeho soubory jako dostupné pro ostatní, vyberte Sdílet tento projekt s ostatními.

7 Chcete-li vytvořit projekt, ke kterému budou mít přístup také uživatelé Creative Suite 2 nebo Acrobatu 8, vyberte Maximalizovat kompatibilitu s aplikacemi CS2 a s programem Acrobat 8.

8 Klepněte na OK.

Vytvoření projektu v Bridge

1 Zvolte Nástroje > Version Cue > Nový projekt.

2 Z nabídky Umístění v dialogovém okně Nový projekt zvolte server Version Cue, na kterém má být projekt spuštěný.

3 Do pole Název projektu zadejte název projektu a do pole Informace o projektu jeho popis.

4 Chcete-li nastavit tento projekt a jeho soubory jako dostupné pro ostatní, vyberte Sdílet tento projekt s ostatními.

5 Chcete-li vytvořit projekt, ke kterému budou mít přístup také uživatelé Creative Suite 2 nebo Acrobatu 8, vyberte Maximalizovat kompatibilitu s aplikacemi CS2 a s programem Acrobat 8.

6 Klepněte na OK.

Otevření projektu

Poznámka: Tuto úlohu můžete provést pouze v případě, že máte přístup k plné sadě funkcí Version Cue. Viz „Přístup k funkcím Version Cue“ na stránce 479.

Můžete otevřít projekty, které jsou uloženy na lokálním serveru Version Cue, nebo můžete otevřít sdílené projekty na vzdáleném serveru, který je konfigurovaný jako viditelný pro ostatní.

Viz také

„Používání dialogového okna Adobe“ na stránce 480

„Nastavení předvoleb serveru Version Cue“ na stránce 485

Otevření projektu

1 V Acrobatu, Flashi, Illustratoru, InCopy, InDesignu nebo Photoshopu zvolte Soubor > Otevřít. Pokud používáte dialogové okno operačního systému, klepněte na Použít dialog Adobe.

2 V panelu Oblíbené klepněte na Version Cue.

3 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Poklepejte na svůj lokální server, abyste zobrazili jeho projekty.
- Poklepejte na Poslední projekty, chcete-li otevřít nedávno otevřený projekt.
- Poklepejte na Procházet servery a vyhledejte server Version Cue, na kterém je spuštěný daný projekt. Po nalezení serveru na tento server poklepejte, abyste zobrazili jeho projekty.

Poznámka: Pokud server, na kterém je spuštěný příslušný projekt, je mimo vaši síť, zvolte Připojit k serveru z nabídky Nástroje nebo Připojit k z nabídky Nástroje projektu (Acrobat), zadejte IP nebo DNS adresu serveru a klepněte na OK.

4 Poklepáním otevřete požadovaný projekt.

Otevření projektu v Bridge

1 V panelu Oblíbené klepněte na Version Cue.

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Poklepejte na svůj lokální server, abyste zobrazili jeho projekty.

- Poklepejte na Poslední projekty, chcete-li otevřít nedávno otevřený projekt.
- Poklepejte na Procházet servery a vyhledejte server Version Cue, na kterém je spuštěný daný projekt. Po nalezení serveru na tento server poklepejte, abyste zobrazili jeho projekty.

Poznámka: Pokud server, na kterém je spuštěný příslušný projekt, je mimo vaši podsít, zvolte **Nástroje > Version Cue > Připojit k serveru**, zadejte IP nebo DNS adresu serveru a klepněte na OK.

- 3 Poklepáním otevřete požadovaný projekt.

Úpravy vlastností projektu

Poznámka: Tuto úlohu můžete provést pouze v případě, že máte přístup k plné sadě funkcí Version Cue. Viz „Přístup k funkcím Version Cue“ na stránce 479.

Většinu vlastností projektu, včetně názvu, popisu a stavu sdílení projektu, umístění lokálních souborů projektu a umístění záloh projektu, můžete upravit v Bridge nebo v dialogovém okně Adobe. Pokud ale chcete zapnout ochranu zamykáním, upravit nebo přiřadit uživatele nebo nastavit, že se uživatelé musí do projektu přihlašovat, použijte místo toho utilitu Správa serveru Version Cue.

Viz také

„Používání dialogového okna Adobe“ na stránce 480

„Otevření projektu“ na stránce 490

Přístup k vlastnostem projektu

- V Acrobatu, Flashi, Illustratoru, InCopy, InDesignu nebo Photoshopu vyberte projekt v dialogovém okně Adobe a pak zvolte **Upravit vlastnosti** z nabídky **Nástroje** nebo **Nástroje projektu (Acrobat)**.
- V Bridge vyberte projekt, zvolte **Zobrazení > Panel Inspektor** a klepněte na **Upravit vlastnosti** v oblasti **Úlohy** v panelu **Inspektor**.
- V Bridge vyberte projekt a pak zvolte **Nástroje > Version Cue > Upravit vlastnosti**.

Poznámka: Chcete-li upravit pokročilé vlastnosti projektu v utilitě **Správa serveru Version Cue**, klepněte na **Správa serveru** v dialogovém okně **Upravit vlastnosti**.

Změna názvu nebo popisu projektu

- 1 V dialogovém okně **Upravit vlastnosti** zadejte název v textovém poli **Název projektu**. Nový název se neprojeví na vaší lokální složce projektu (nebo lokální složce projektu vaší pracovní skupiny), dokud se od projektu neodpojíte a znovu se k němu nepřipojíte. Chcete-li změnit popis projektu, zadejte text do pole **Informace o projektu**.
- 2 Klepněte na **Uložit**.

Změna umístění lokálních souborů projektu


- 1 V dialogovém okně **Upravit vlastnosti** rozbalte **Lokální soubory projektu** a tím zobrazte umístění lokálních souborů projektu na svém počítači.
 - 2 Klepněte na **Změnit umístění** a zvolte nové umístění pro lokální soubory projektu na svém počítači.
- Poznámka:** Chcete-li změnit umístění lokálních souborů projektu, nepřemísťujte složku projektu v souborovém systému ručně.

- 3 Klepněte na **Uložit**.

Změna stavu sdílení projektu

Poznámka: Tuto úlohu můžete provést pouze v případě, že máte přístup k plné sadě funkcí Version Cue. Viz „Přístup k funkcím Version Cue“ na stránce 479.

Projekty Version Cue CS3 jsou standardně soukromé; stav sdílení projektu ale můžete kdykoli změnit. Pokud změníte stav projektu na sdílený, zkontrolujte, že server Version Cue je nastavený tak, aby byl viditelný pro ostatní. Pokud je server soukromý, ostatní uživatelé nebudou mít ke sdílenému projektu přístup.

 Pomocí utility Správa serveru Version Cue můžete nastavit, že se má pro sdílené projekty vyžadovat přihlášení, a tím omezit přístup jen pro určité uživatele.

Viz také

„Používání dialogového okna Adobe“ na stránce 480

„Otevření projektu“ na stránce 490

Nastavení nebo zrušení sdílení projektu

- 1 V Acrobatu, Flashi, Illustratoru, InCopy, InDesignu nebo Photoshopu vyberte projekt v dialogovém okně Adobe a pak zvolte Upravit vlastnosti z nabídky Nástroje nebo Nástroje projektu (Acrobat).
- 2 Vyberte nebo odznačte Sdílet tento projekt s ostatními a klepněte na Uložit.



Nastavení nebo zrušení sdílení projektu z Bridge

- 1 V panelu Oblíbené klepněte na Version Cue.
- 2 Vyberte projekt a proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Zvolte Zobrazit > Panel Inspektor a v panelu Inspektor klepněte na Upravit vlastnosti v oblasti Úlohy.
 - Zvolte Nástroje > Version Cue > Upravit vlastnosti.
- 3 Vyberte nebo odznačte Sdílet tento projekt s ostatními a klepněte na Uložit.

Změna umístění záloh projektu

Poznámka: Tuto úlohu můžete provést pouze v případě, že máte přístup k plné sadě funkcí Version Cue. Viz „Přístup k funkcím Version Cue“ na stránce 479.

Před změnou umístění složky záloh musíte ukončit server Version Cue. Nepřemísťujte tuto složku ručně.

- 1 Ukončete server Version Cue (viz „Ukončení nebo restartování serveru Version Cue“ na stránce 488).
- 2 Jedním z následujících úkonů otevřete předvolby Version Cue:
 - Ve Windows poklepejte na ikonu Version Cue  v hlavním panelu systému v pravém dolním rohu obrazovky.
 - V Mac OS klepněte na ikonu Version Cue  v pruhu nabídek na horním okraji obrazovky a z nabídky zvolte Předvolby Version Cue CS3.
 - Otevřete Ovládací panely a poklepejte na Adobe Version Cue CS3 (Windows) nebo klepněte na Adobe Version Cue CS3 v okně Předvolby systému (Mac OS).
- 3 Klepněte na záložku Umístění v dialogovém okně Adobe Version Cue CS3.
- 4 Klepněte na tlačítko Vybrat vedle umístění složky záloh a vyberte pro složku nové umístění. Musíte zvolit umístění na počítači, na kterém je nainstalovaný server Version Cue.
- 5 Klepněte na OK.
- 6 Klepněte na OK (Windows) nebo na Aplikovat nyní (Mac OS). Pokud se objeví výzva, klepnutím na Ano (Windows) nebo Restartovat (Mac OS) restartujte server Version Cue.

Přidávání souborů a složek do projektu

Poznámka: Tuto úlohu můžete provést pouze v případě, že máte přístup k plné sadě funkcí Version Cue. Viz „Přístup k funkcím Version Cue“ na stránce 479.

Chcete-li ukládat verze souboru, sdílet soubor se svou pracovní skupinou a využívat správu souborů Version Cue, musíte soubor přidat do projektu Version Cue. Do projektů Version Cue můžete přidávat soubory Adobe i jiné soubory. Můžete přidávat soubory po jednom pomocí dialogového okna Adobe z komponenty Adobe Creative Suite s podporou Version Cue nebo můžete v Bridge přidávat skupiny souborů pomocí příkazu Přidat soubory.

Viz také

„Používání dialogového okna Adobe“ na stránce 480

„Otevření projektu“ na stránce 490

Přidání souboru do projektu

- 1 Otevřete soubor v Acrobatu, Flashi, Illustratoru, InCopy, InDesignu nebo Photoshopu.
- 2 Zvolte Soubor > Uložit jako. Pokud používáte dialogové okno operačního systému, klepněte na Použít dialog Adobe.
- 3 Klepněte na Version Cue v panelu Oblíbené, otevřete projekt, do kterého chcete soubor přidat, a klepněte na Uložit jako.
- 4 V dialogovém okně Zpřístupnit nebo Uložit verzi (Acrobat) zadejte poznámku k verzi a klepněte na OK.

Přidání souboru nebo složky do projektu v Bridge

- 1 Klepněte na Version Cue v panelu Oblíbené a otevřete projekt, do kterého chcete přidat soubory.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Přetáhněte soubory nebo složky z Průzkumníka (Windows) nebo Finderu (Mac OS) do projektu v Bridge. (Do projektu Version Cue v Bridge nelze přetáhnout prázdné složky.)
 - Zvolte Nástroje > Version Cue > Přidat soubory. V dialogovém okně Otevřít vyberte jeden nebo více souborů a klepněte na Otevřít.
- 3 V dialogovém okně Zpřístupnit zadejte poznámku k verzi a klepněte na OK.

Odstranění projektů

Poznámka: Tuto úlohu můžete provést pouze v případě, že máte přístup k plné sadě funkcí Version Cue. Viz „Přístup k funkcím Version Cue“ na stránce 479.

Projekt Version Cue můžete odstranit v Bridge nebo v libovolné komponentě Adobe Creative Suite s podporou Version Cue, nebo pomocí utility Správa serveru Version Cue. Projekt nemůžete odstranit, pokud některý uživatel má soubory, které jsou označeny jako Vyhrazený nebo Používaný (Acrobat).

Poznámka: Chcete-li ze souborů označených jako Vyhrazený nebo Používaný (Acrobat) odstranit tento stav, odstraňte zámky souborů. Viz „Pokročilé úlohy v utilitě Správa serveru Version Cue“ na stránce 514.

Odstranění projektu trvale odstraní všechny jeho soubory (včetně verzí) a složky ze serveru Version Cue a vymaže zástupce projektu a lokální soubory projektu na vašem počítači. (Lokální soubory projektu vytvořené na počítačích ostatních uživatelů se neodstraní, dokud se tito uživatelé neodpojí od odstraněného projektu.)

Viz také


„Používání dialogového okna Adobe“ na stránce 480

„Otevření projektu“ na stránce 490

Odstranění projektu

- 1 V dialogovém okně Adobe v Acrobatu, Flashi, Illustratoru, InCopy, InDesignu nebo Photoshopu vyberte projekt, který chcete odstranit, a pak klepněte na ikonu Odstranit .


Odstranění projektu v Bridge

- 1 V panelu Oblíbené klepněte na Version Cue.
- 2 Vyberte projekt, který chcete odstranit, a pak klepněte na ikonu Odstranit položku .

Odpojení od projektů

Poznámka: Tuto úlohu můžete provést pouze v případě, že máte přístup k plné sadě funkcí Version Cue. Viz „Přístup k funkcím Version Cue“ na stránce 479.

Odpojením od projektu se vymažou lokální soubory projektu na vašem počítači, zatímco hlavní soubory na serveru Version Cue zůstanou nedotčené. Odpojením se také odstraní zástupce pro projekt z Bridge a z dialogového okna Adobe. Můžete se odpojit, když potřebujete uvolnit více místa na svém pevném disku (při příštím otevření, stažení, úpravě nebo synchronizaci souboru se vytvoří nové lokální soubory projektu). Od projektu se můžete odpojit také tehdy, když chcete odstranit své lokální soubory projektu z projektu odstraněného někým jiným ve vaší pracovní skupině.

 Pokud správce odstraní projekt, ve kterém máte lokální soubory projektu se stavem Vyhrazený nebo Používaný (Acrobat), musíte ručně odstranit složku lokálních souborů projektu ze svého pevného disku. Pak se můžete od projektu odpojit.

Viz také

„Používání dialogového okna Adobe“ na stránce 480

„Otevření projektu“ na stránce 490

Odpojení od projektu

- 1 V dialogovém okně Adobe v Acrobatu, Flashi, Illustratoru, InCopy, InDesignu nebo Photoshopu klepněte na Version Cue v panelu Oblíbené.
- 2 Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Ctrl (Mac OS) na projekt, od kterého se chcete odpojit, a pak zvolte Odpojit.

Odpojení od projektu v Bridge

- 1 V panelu Oblíbené klepněte na Version Cue.
- 2 Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Ctrl (Mac OS) na projekt, od kterého se chcete odpojit, a pak zvolte Odpojit.

Práce se soubory ve Version Cue

O lokálních souborech projektu

Když pracujete se soubory z projektu Version Cue, upravujete *lokální kopii* souboru ve složce projektu na svém pevném disku, ne hlavní soubor na serveru Version Cue, který zůstává chráněný a nedotčený. Lokální soubory projektu také umožňují pracovat se souborem současně s ostatními.

> **Důležité:** Chcete-li změnit umístění lokálních souborů projektu na svém pevném disku, použijte funkci Změnit umístění (nepřemísťujte složku projektu v souborovém systému ručně). Další pokyny viz „Úpravy vlastností projektu“ na stránce 491.

Během své práce používejte příkaz Uložit k pravidelnému ukládání provedených změn a aktualizaci svého lokálního souboru projektu. Když zvolíte příkaz Zpřístupnit nebo Uložit verzi (Acrobat) nebo když synchronizujete své soubory se serverem Version Cue, k hlavnímu souboru na serveru Version Cue se přidá nová verze.


Viz také

„Přístup k funkcím Version Cue“ na stránce 479

„O projektech Version Cue“ na stránce 489


Stavy souborů

Soubory spravované pomocí Version Cue jsou označeny stavovou ikonou, která popisuje stav souboru na serveru Version Cue. Stav souboru si můžete prohlédnout v Bridge při procházení souborů v projektu Version Cue, a také ve stavové oblasti okna dokumentu po otevření souboru v komponentě Creative Suite s podporou Version Cue (v Acrobatu se stav zobrazuje v levém spodním rohu navigačního panelu).

 Pokud ve stavové oblasti okna dokumentu nevidíte stav Version Cue, klepněte na stavový řádek a zvolte Zobrazit > Stav Version Cue.


Soubor může mít více než jeden stav najednou.


Otevřený  Soubor je otevřený na vašem počítači. Stav Otevřený se zobrazuje pouze pro soubory na vašem počítači.


Vyhrazený pro mne  Soubor právě upravujete. Version Cue přiřadí tento stav, když provedete úpravu, která změní obsah souboru. Můžete označit soubor jako vyhrazený ještě před jeho úpravami a tím upozornit ostatní uživatele, že zamýšlíte změnit jeho obsah.


Vyhrazený pro [jméno uživatele]  


Jiný uživatel soubor právě upravuje a ještě neuložil novou verzi.


 Chcete-li rychle zobrazit všechny vyhrazené soubory v určitém projektu, otevřete tento projekt a v dialogovém okně Adobe klepněte na Vyhrazené soubory pod položkou Version Cue v panelu Oblíbené.


Synchronizovaný  Poslední známá verze souboru je dostupná pro úpravy a vy máte její lokální kopii na svém počítači. Version Cue přiřadí tento stav, když zpřístupníte verzi souboru, který upravujete, nebo když projekt synchronizujete.

Konfliktní  Existuje konflikt verzí, nebo soubor upravujete vy i další uživatel.

Nový soubor  Soubor v lokální složce projektu je jediná kopie, o které Version Cue ví, a která ještě nebyla synchronizována se serverem Version Cue. Tento stav se může týkat například souboru, který se poprvé uloží v existujícím projektu v době, kdy je server Version Cue offline. Tento soubor můžete upravovat, ale je důležité ho po uložení změn zpřístupnit nebo provést synchronizaci.

Novější verze na serveru  Lokální soubor projektu existuje, ale na serveru Version Cue je novější verze souboru. Tento stav označuje, že bude chvíli trvat, než se stáhne aktualizovaný lokální soubor projektu předtím, než budete moci soubor začít upravovat.

Server je offline  Existuje lokální soubor projektu, ale server Version Cue je offline nebo vy jste offline a nemáte přístup na server. Není možné zkontrolovat, zda je lokální soubor projektu synchronizovaný s nejnovější verzí na serveru Version Cue. Můžete upravit offline kopii a uložit tyto změny, ale až bude server Version Cue zpátky online, budete muset zpřístupnit verzi nebo soubor synchronizovat.

Odstraněný  Soubor nebo složka byla odstraněna z projektu, ale ještě nebyla trvale vymazána. (Odstraněný soubor nebo složku můžete obnovit.)

Viz také

„Přístup k funkcím Version Cue“ na stránce 479

„Úpravy a synchronizování offline souborů“ na stránce 505

Otevření souboru v projektu

Poznámka: Tuto úlohu můžete provést pouze v případě, že máte přístup k plné sadě funkcí Version Cue. Viz „Přístup k funkcím Version Cue“ na stránce 479.

Můžete otevřít pouze soubory z projektů, které jsou uloženy na lokálním serveru Version Cue, nebo ze sdílených projektů na vzdáleném serveru, který je konfigurovaný jako viditelný pro ostatní.

Viz také

„Otevření projektu“ na stránce 490

„Používání dialogového okna Adobe“ na stránce 480

Otevření souboru projektu

- 1 V Acrobatu, Flashi, Illustratoru, InCopy, InDesignu nebo Photoshopu zvolte Soubor > Otevřít a v dialogovém okně Adobe klepněte na Version Cue v panelu Oblíbené.
- 2 Poklepejte na projekt obsahující soubor, který chcete otevřít.
- 3 Vyberte soubor a klepněte na Otevřít.

Poznámka: Chcete-li najít soubor v Bridge, klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Ctrl (Mac OS) na soubor v dialogovém okně Adobe a zvolte Najít v Bridge.

Otevření souboru projektu z Bridge

- 1 V panelu Oblíbené klepněte na Version Cue.
- 2 Poklepejte na projekt obsahující soubor, který chcete otevřít, a pak poklepejte na soubor. Soubor se otevře ve své původní aplikaci.

Uložení změn do lokálního souboru projektu

Pokud chcete uložit změny při úpravách souboru, který jste otevřeli z projektu Version Cue, ale ještě nechcete uložit novou verzi, můžete použít příkaz Soubor > Uložit k uložení provedených změn do lokálního souboru projektu na svém počítači. Dokud neuložíte novou verzi do sdíleného serveru Version Cue, nebudou tyto změny dostupné pro ostatní uživatele. Můžete také po uložení změn souboru tento soubor zavřít a pak ho později znovu otevřít a zpřístupnit jeho verzi.

- 1 Chcete-li uložit změny do svého lokálního souboru projektu, zvolte Soubor > Uložit.

Viz také


„Přístup k funkcím Version Cue“ na stránce 479

„Zpřístupnění verzí“ na stránce 502

Odstranění lokálních souborů projektu

Poznámka: Tuto úlohu můžete provést pouze v případě, že máte přístup k plné sadě funkcí Version Cue. Viz „Přístup k funkcím Version Cue“ na stránce 479.

Soubory, které nejsou pro vás vyhrazené, můžete odstranit ze své lokální složky projektu, například pokud chcete uvolnit prostor na svém pevném disku. Odstranění lokálních souborů projektu neovlivní zpřístupněné soubory, které jsou uloženy na serveru Version Cue. Při příští synchronizaci projektu Version Cue vytvoří nové lokální soubory projektu.

 *Odpojení od projektu také odstraní lokální soubory projektu; příkaz Odpojit ale odstraní také zástupce pro projekt z Bridge a z dialogového okna Adobe.*

- V Bridge vyberte projekt Version Cue nebo soubor projektu a zvolte **Nástroje > Version Cue > Vymazat lokální soubory**.
- V Acrobatu, Flashi, Illustratoru, InCopy, InDesignu nebo Photoshopu vyberte projekt Version Cue nebo soubor projektu a pak z nabídky **Nástroje** nebo **Nástroje projektu (Acrobat)** zvolte **Vymazat lokální soubory**.

Viz také


„Odpojení od projektů“ na stránce 494

Úpravy souborů vyhrazených jiným uživatelem

***Poznámka:** Tuto úlohu můžete provést pouze v případě, že máte přístup k plné sadě funkcí Version Cue. Viz „Přístup k funkcím Version Cue“ na stránce 479.*

Pokud někdo jiný upravuje lokální kopii hlavního souboru, Version Cue změní stav souboru na **Vyhrazený** nebo **Používaný** (Acrobat), informuje vás, že tento soubor je již vyhrazený, když se pokusíte upravit svůj lokální soubor projektu, a umožní vám rozhodnout se, zda budete nebo nebudete pokračovat v práci se souborem.

Když skončí práci se souborem, mohou oba uživatelé uložit novou verzi souboru na server Version Cue. Version Cue upozorní všechny současné uživatele souboru na existenci nové verze na serveru Version Cue a dá jim možnost stáhnout si nejnovější verzi nebo pokračovat v jejich úpravách.

 *Pomocí utility **Správa serveru Version Cue** můžete k projektu Version Cue přiřadit ochranu zamykáním. Pouze první uživatel, který začne upravovat dostupný soubor v projektu chráněném zamykáním, může do projektu Version Cue zpřístupnit verzi tohoto souboru. Další informace viz „Vytváření a správa projektů v utilitě **Správa serveru Version Cue**“ na stránce 511.*

Úpravy souboru vyhrazeného jiným uživatelem

- 1 Otevřete soubor, a když se objeví výstražná zpráva **Vyhrazený pro nebo Používaný uživatelem (Acrobat)**, zvolte jednu z následujících voleb:

Vypustit změny	Zobrazí se nejnovější verze souboru ze serveru Version Cue a vaše změny lokálního souboru projektu se zruší.
Pokračovat v úpravách	Umožní vám upravovat lokální soubor projektu bez přepsání změn provedených jiným uživatelem v jeho lokální kopii stejného souboru (Version Cue vyzve každého uživatele, aby uložil novou verzi souboru).

- 2 Pokud budete dále pracovat s dokumentem a provedete změny jeho obsahu, Version Cue zobrazí výstražnou zprávu, aby vám připomněl, že existuje možnost vytvoření konfliktních kopií. Zvolte jednu z následujících možností:

Ne, zavřít dokument	Zavře soubor bez jakýchkoliv změn.
Ano, nechat otevřený	Nechá soubor otevřený, takže na tomto dokumentu můžete pracovat.

- 3 Pokud projekt nemá ochranu zamykáním, můžete uložit novou verzi se svými úpravami. Version Cue zobrazí výstražnou zprávu, že vzniknou konfliktní úpravy, pokud budete pokračovat. Zvolte jednu z následujících možností:

Zrušit	Vrátí vás do otevřeného dokumentu bez zpřístupnění verze.
---------------	--

Zpřístupnit	Aktualizuje hlavní soubor na serveru Version Cue novou verzí. (Version Cue zobrazí druhému uživateli výstražnou zprávu, že byla vytvořena nová verze souboru.)
-------------	--

Dokument můžete kdykoli zavřít a vypustit všechny změny, které jste provedli.

Aktualizace souboru na nejnovější verzi

Pokud jiný uživatel vytvoří novou verzi souboru, který máte otevřený nebo který je ještě stále označený jako Vyhrazený nebo Používaný (Acrobat), Version Cue vás vyzve, abyste aktualizovali svůj dokument na nejnovější verzi, když ho otevřete nebo se ho pokusíte změnit, nebo když ve skupině dokumentů posunete okno tohoto dokumentu zcela dopředu.

1 Když se objeví tato výzva, zvolte jednu z následujících voleb:

Vypustit změny	Aktualizuje dokument s použitím nejnovější verze z projektu Version Cue. Po aktualizování souboru můžete pokračovat v jeho úpravách. Ztratíte všechny provedené změny, i když jste již použili příkaz Uložit k uložení těchto změn do lokálního souboru projektu.
Pokračovat v úpravách	Dokument zůstane tak, jak je. Můžete pokračovat v úpravách souboru, aniž by se přepsaly změny v novější verzi. Místo toho budete při zavření souboru vyzváni, abyste buď uložili novou verzi souboru nebo vypustili své změny.

Přemístění a kopírování souborů Version Cue

Poznámka: Tuto úlohu můžete provést pouze v případě, že máte přístup k plné sadě funkcí Version Cue. Viz „Přístup k funkcím Version Cue“ na stránce 479.

V Bridge můžete s použitím příkazů Přesunout do nebo Kopírovat do přemístit nebo kopírovat soubory Version Cue v rámci projektu, mezi projekty nebo z projektu do složky plochy. Při kopírování nebo přesunutí souboru Version Cue zkopíruje nebo přemístí pouze nejaktuálnější verzi.

Viz také

„Otevření projektu“ na stránce 490

„Používání dialogového okna Adobe“ na stránce 480

Kopírování souborů Version Cue

1 Proveďte libovolný z následujících úkonů:

- V Bridge vyberte soubor a zvolte Úpravy > Kopírovat.
- V Bridge klepněte pravým tlačítkem na soubor, zvolte Kopírovat do a z kontextové nabídky zvolte projekt nebo složku (chcete-li určit složku, která není uvedena, zvolte Složka, vyberte složku plochy nebo projektu a klepněte na OK).
- Přetáhněte soubory se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Alt (Mac OS) do jiného umístění.
- Přetáhněte soubory z jednoho projektu do jiného (pokud přetáhnete soubory do jiného místa ve stejném projektu, přesunou se).

Přemístění souborů Version Cue

1 Proveďte libovolný z následujících úkonů:

- V Bridge klepněte pravým tlačítkem na soubor, zvolte Přesunout do a z kontextové nabídky zvolte projekt nebo složku projektu (chcete-li určit složku, která není uvedena, zvolte Složka, vyberte složku a klepněte na OK).

Poznámka: Pokud použijete příkaz Přesunout do v rámci stejného projektu Version Cue, Bridge soubory přemístí. Pokud použijete příkaz Přesunout do k přemístění souborů z jednoho projektu Version Cue do jiného nebo z projektu Version Cue do složky plochy, Bridge soubory zkopíruje.

- Přetáhněte soubor do jiného místa ve stejném projektu (pokud přetáhnete soubory z jednoho projektu do jiného, zkopírují se).


Hledání souborů Version Cue

Poznámka: Tuto úlohu můžete provést pouze v případě, že máte přístup k plné sadě funkcí Version Cue. Viz „Přístup k funkcím Version Cue“ na stránce 479.

V projektu Version Cue můžete najít požadované soubory pomocí hledání určitých metadat, jako je titul, autor, údaje o copyrightu, klíčová slova, data a umístění. Při práci se soubory projektu Version Cue se k nim přidávají metadata. Kromě toho můžete k souborům přidat další metadata pomocí dialogového okna Informace o souboru v komponentách Adobe Creative Suite. Komponenty Adobe Creative Suite mohou obsahovat specifická pole metadat; například písma a barvy v souborech InDesignu a barvy v souborech Illustratoru.

Můžete hledat soubory odstraněné z projektů i existující soubory. V Bridge můžete hledat soubory projektu Version Cue podle poznámky k verzi i podle minulých verzí. (Pokyny pro hledání v Bridge viz „Hledání souborů a složek“ v nápovědě Bridge).

Poznámka: Bridge neprohledává metadata pro poznámky k verzím Version Cue, pokud nezvolíte Poznámka zpřístupnění z nabídky Kritéria v dialogovém okně Hledat.

- 1 V dialogovém okně Adobe v Acrobatu, Flashi, Illustratoru, InCopy, InDesignu nebo Photoshopu klepněte na Version Cue v panelu Oblíbené a poklepejte na projekt, který chcete prohledat.
- 2 Klepněte na Prohledání projektu .
- 3 Vyberte volbu z nabídky Prohledávaná kategorie a v sousedním textovém poli zadejte kritéria.
- 4 Klepněte na Hledat.

Viz také


„Používání dialogového okna Adobe“ na stránce 480

„Otevření projektu“ na stránce 490

Umístění souborů Version Cue

Poznámka: Tuto úlohu můžete provést pouze v případě, že máte přístup k plné sadě funkcí Version Cue. Viz „Přístup k funkcím Version Cue“ na stránce 479.

Při práci s projektem Version Cue v Illustratoru, InCopy, InDesignu nebo Photoshopu můžete přidat soubor Version Cue do dokumentu stejně, jako byste umísťovali soubor nepocházející z Version Cue – pomocí příkazu Umístit. Soubor můžete také přetáhnout z projektu Version Cue v Bridge do souboru otevřeného v aplikaci Flash, Illustrator, InCopy, InDesign nebo Photoshop.

 **Datové zdroje vždy přidejte do projektu Version Cue před jejich umístěním do souboru spravovaného ve Version Cue. Když do spravovaného souboru umístíte soubor, který není spravovaný ve Version Cue, nemůžete sledovat verze ani stav umístěného datového zdroje.**

Panel Vazby (v Illustratoru, InCopy a InDesignu) zobrazuje pro soubory umístěné z projektů Version Cue další informace, označující, zda probíhají úpravy navázaného souboru, a který uživatel tyto úpravy provádí. V panelu Vazby také můžete zjistit, zda je potřeba navázaný soubor aktualizovat na novější verzi ze serveru Version Cue.

Kompletní informace o umísťování souborů do dokumentů najdete v nápovědě k jednotlivým aplikacím.

Nahrazení umístěného souboru předcházející verzí

Můžete zjistit, že pracujete s více verzemi dokumentu, který obsahuje vazbu na soubor s více verzemi. Pokud se rozhodnete povýšit starší verzi dokumentu, který obsahuje vazbu na starší verzi souboru, Version Cue v povýšeném dokumentu odkazuje na aktuální verzi souboru.



Předpokládejme například, že vytvoříte dokument InDesignu, do tohoto dokumentu umístíte soubor Photoshopu a vytvoříte více verzí dokumentu InDesignu i souboru Photoshopu. Pokud se potom rozhodnete povýšit starší verzi dokumentu InDesignu, vazba na umístěný soubor Photoshopu ukazuje na aktuální verzi souboru – ne na tu verzi souboru, na kterou jste původně odkazovali v povýšeném dokumentu InDesignu. Chcete-li to vyřešit, nahraďte navázaný soubor jeho předcházející verzí.

Poznámka: *Illustrator, InCopy nebo InDesign mohou zobrazovat miniaturu verze souboru, na kterou jste původně odkazovali v povýšeném dokumentu, ale vazba ve skutečnosti ukazuje na nejaktuálnější verzi souboru. Když například zabalíte dokument InDesignu, který zobrazuje miniaturu správné verze, InDesign nahradí miniaturu souboru nejaktuálnější (ale nesprávnou) verzí.*

- 1 V Illustratoru, InCopy nebo InDesignu vyberte soubor v panelu Vazby.
- 2 Z nabídky panelu Vazby zvolte Verze.
- 3 Vyberte verzi a klepněte na Povýšit na aktuální. Pokud chcete, zadejte poznámku k verzi, a klepněte na Uložit.

Zobrazení souborů a verzí v panelu Vazby

Když je Version Cue v Illustratoru, InCopy nebo InDesignu zapnutý, v panelu Vazby se označí, kdo upravuje navázaný soubor z projektu Version Cue.

Panel Vazby funguje stejně se soubory spravovanými pomocí Version Cue jako se soubory, které spravované nejsou. Pokud je například na serveru Version Cue novější verze navázaného souboru, objeví se ikona Modifikovaná grafika ; pokud soubor chybí, objeví se ikona Chybějící grafika . Při aktualizování navázaného souboru z projektu Version Cue se používají stejné postupy jako pro soubory, které nejsou spravované ve Version Cue.

Panel Vazby také zobrazuje stavovou ikonu Version Cue, která popisuje stav souboru na serveru Version Cue (viz „Stavy souborů“ na stránce 495), a zobrazuje verze navázaného souboru, takže můžete povýšit a použít předcházející verze. Můžete dokonce vytvářet verze navázaných souborů, které nejsou z aplikací Adobe.

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li zobrazit verze umístěného souboru, zvolte Verze z nabídky panelu Vazby.
 - Chcete-li si prohlédnout tip nástroje, který zobrazuje verze umístěného souboru, umístíte ukazatel nad název souboru v panelu Vazby.

Další informace o práci s panelem Vazby a s umístěnými soubory najdete v nápovědě k Illustratoru, InCopy nebo InDesignu.

Odstranění souborů nebo složek z projektu

Poznámka: *Tuto úlohu můžete provést pouze v případě, že máte přístup k plné sadě funkcí Version Cue. Viz „Přístup k funkcím Version Cue“ na stránce 479.*

Soubory nebo složky můžete odstraňovat v Bridge nebo v libovolné komponentě Creative Suite s podporou Version Cue. Odstranění souboru nebo složky z Version Cue se skládá ze dvou kroků, aby se vyloučilo jejich neúmyslnému vymazání.

První krok je odstranění souboru nebo složky a přiřazení stavu Odstraněný. Odstranění skryje soubor nebo složku v normálním zobrazení, ale nevymaže je. Druhý krok je trvalé odstranění a vymazání souboru nebo složky a jejich předcházejících verzí.

Poznámka: *Každý uživatel s příslušnými právy může odstraňovat soubory a složky, pokud nejsou označeny jako Vyhrazený nebo Používaný (Acrobat). Pokud jste v pracovní skupině a některý uživatel upravuje soubor, který potřebujete odstranit, můžete uvolnit zámek souboru pomocí utility Správa serveru Version Cue.*


V Bridge a komponentách Adobe Creative Suite s podporou Version Cue můžete prohlížet soubory projektu se stavem Odstraněný v zobrazení Koš projektu. Můžete obnovit soubory nebo složky, které mají stav Odstraněný, a tím znovu obnovit jejich správu ve Version Cue. Obnovené soubory a složky se objeví ve svých původních umístěních v hierarchii složek projektu.

Viz také


„Používání dialogového okna Adobe“ na stránce 480

„Otevření projektu“ na stránce 490

Odstraňování souborů nebo složek

- 1 V dialogovém okně Adobe v Acrobatu, Flashi, Illustratoru, InCopy, InDesignu nebo Photoshopu klepněte na Version Cue v panelu Oblíbené a otevřete projekt obsahující soubory nebo složky, které chcete odstranit.
- 2 Vyberte soubor nebo složku, kterou chcete odstranit, a klepněte na ikonu Odstranit  v panelu nástrojů.

Odstraňování souborů nebo složek v Bridge

- 1 V Bridge klepněte na Version Cue v panelu Oblíbené a otevřete projekt obsahující soubory, které chcete odstranit.
- 2 Vyberte soubor a klepněte na ikonu Odstranit  v panelu nástrojů.

Obnovení odstraněného souboru nebo složky

- 1 V dialogovém okně Adobe v Acrobatu, Flashi, Illustratoru, InCopy, InDesignu nebo Photoshopu otevřete projekt obsahující soubor nebo složku, kterou chcete obnovit.
- 2 Klepněte na Koš projektu v panelu Oblíbené, klepněte pravým tlačítkem na soubor, který chcete obnovit, a zvolte Obnovit.
- 3 Z nabídky Nástroje nebo Nástroje projektu (Acrobat) zvolte Aktualizovat, abyste dialogové okno aktualizovali.
Soubor nebo složka se obnoví ve svém původním umístění v projektu Version Cue.
Poznámka: Chcete-li obnovit soubor v odstraněné složce, musíte nejdříve obnovit složku. Tím se obnoví složka i celý její obsah.

Obnovení odstraněného souboru nebo složky v Bridge

- 1 Klepněte na Version Cue v panelu Oblíbené a otevřete projekt obsahující soubory, které chcete obnovit.
- 2 Zvolte Nástroje > Version Cue > Zobrazit koš projektu.
- 3 Vyberte soubor, který chcete obnovit, a zvolte Nástroje > Version Cue > Obnovit.

Soubor nebo složka se obnoví ve svém původním umístění v projektu Version Cue.

Trvalé odstranění souboru nebo složky

- 1 V dialogovém okně Adobe v Acrobatu, Flashi, Illustratoru, InCopy, InDesignu nebo Photoshopu otevřete projekt obsahující soubor nebo složku, kterou chcete trvale odstranit.
- 2 Klepněte na Koš projektu v panelu Oblíbené, klepněte pravým tlačítkem na soubor, který chcete trvale odstranit, a zvolte Odstranit trvale.
- 3 Klepněte na OK.

Trvalé odstranění souboru v Bridge

- 1 Klepněte na Version Cue v panelu Oblíbené a otevřete projekt obsahující soubory, které chcete trvale odstranit.
- 2 Zvolte Nástroje > Version Cue > Zobrazit koš projektu.
- 3 Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Mac OS) na soubor, který chcete trvale odstranit, a klepněte na Odstranit trvale.

Verze ve Version Cue

O verzích

Verze sledují změny souboru: každá verze je snímek souboru v konkrétním časovém bodě. Když upravujete soubor ze serveru Version Cue, upravujete poslední verzi uloženou na serveru Version Cue. Když jste připraveni uložit změny na server Version Cue, zpřístupníte verzi. Nemusíte zpřístupnit verzi pokaždé, když ukládáte své změny: zpřístupněte verzi pouze tehdy, když chcete vytvořit snímek souboru.

S každou verzí můžete uložit poznámky, které vám pomohou sledovat změny. Můžete také povýšit předcházející verzi na aktuální verzi, což vám umožní odstranit nežádoucí změny.

Můžete porovnat více verzí stejného souboru a odstranit verze, které jsou zastaralé, nebo když chcete uvolnit místo na disku.

Video o správě verzí najdete na www.adobe.com/go/vid0115_cz.

Viz také

„Přístup k funkcím Version Cue“ na stránce 479

„O lokálních souborech projektu“ na stránce 494

Zpřístupnění verzí

Poznámka: Tuto úlohu můžete provést pouze v případě, že máte přístup k plné sadě funkcí Version Cue. Viz „Přístup k funkcím Version Cue“ na stránce 479.

Chcete-li zpřístupnit novou verzi souboru, použijte příkaz Zpřístupnit nebo Uložit verzi (Acrobat), který uloží vaše změny na server Version Cue a odstraní ze souboru stav Vyhrazený nebo Používaný uživatelem (Acrobat).

Když zpřístupníte verzi, Version Cue přenese a uloží pouze změny, které jste v souboru provedli vy.

Verze souborů, které nejsou z aplikací Adobe, můžete zpřístupnit pouze pokud jsou tyto soubory součástí projektu Version Cue a pokud jste tyto soubory otevřeli pomocí Bridge. Po zpřístupnění verzí souborů, které nejsou z aplikací Adobe, k nim máte přístup z dialogového okna Verze v komponentách Creative Suite s podporou Version Cue a z panelu Inspektor nebo Obsah v Bridge.

Poznámka: V InCopy, InDesignu a Illustratoru můžete ukládat verze nevložených grafik, obrazů a textových souborů pomocí příkazu Upravit originál v panelu Vazby. Po dokončení úprav soubor uložte v jeho původní aplikaci. Pak v panelu Vazby soubor vyberte a zpřístupněte jeho verzi do projektu Version Cue pomocí příkazu Zpřístupnit vazbu. Další informace najdete v nápovědě InCopy, InDesignu nebo Illustratoru.

Viz také

„Otevření projektu“ na stránce 490

Zpřístupnění verze

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - V aplikacích Flash, InCopy, Illustrator, InDesign nebo Photoshop zvolte Soubor > Zpřístupnit.
 - V Acrobatu zvolte Soubor > Uložit verzi.
 - V Bridge vyberte soubor nebo soubory, které chcete zpřístupnit a klepněte na tlačítko Zpřístupnit.
- 2 V dialogovém okně Zpřístupnit zadejte poznámky, které chcete připojit k této verzi, a pak klepněte na OK.

Zpřístupnění souboru, který není z aplikace Adobe


- 1 Spusťte Bridge.

- 2 V Bridge klepněte na Version Cue v panelu Oblíbené a pak otevřete projekt obsahující soubor, který si chcete vyhradit.
- 3 Poklepáním si soubor vyhradíte a otevřete.
- 4 Když se soubor otevře ve své původní aplikaci, proveďte požadované změny a pak soubor uložte a zavřete.
- 5 V Bridge klepněte na tlačítko Zpřístupnit.
- 6 V dialogovém okně Zpřístupnit zadejte poznámky, které chcete připojit k této verzi, a pak klepněte na OK.

Prohlížení, povýšení a odstranění verzí

Poznámka: Tuto úlohu můžete provést pouze v případě, že máte přístup k plné sadě funkcí Version Cue. Viz „Přístup k funkcím Version Cue“ na stránce 479.

S verzemi se pracuje jako se samostatnými soubory, ke kterým máte přístup přes dialogové okno Verze ve všech komponentách Creative Suite s podporou Version Cue nebo z panelu Obsah v Bridge. V dialogovém okně Verze a v Bridge se zobrazují miniatury všech verzí souboru (postupně číslované) s poznámkami, datem a přihlašovacím jménem uživatele, který tuto verzi vytvořil. Pokud chcete podrobně porovnat různé verze, můžete každou z verzí zobrazit v její původní aplikaci.

 Pokud chcete, aby bylo v projektu možné současně používat předcházející verzi i současnou verzi, uložte předcházející verzi jako samostatný datový zdroj.



Prohlížení verzí v dialogovém okně Adobe


Viz také


„Používání dialogového okna Adobe“ na stránce 480

„Otevření projektu“ na stránce 490

Prohlížení verzí

- 1 V dialogovém okně Adobe v Acrobatu, Flashi, InCopy, Illustratoru, InDesignu nebo Photoshopu klepněte na Version Cue v panelu Oblíbené a otevřete projekt obsahující soubor, jehož verze chcete prohlížet.

- 2 Vyberte soubor, jehož verze chcete prohlížet.
- 3 Z nabídky Nástroje nebo Nástroje projektu (Acrobat)  zvolte Verze.
Verze se zobrazí v dialogovém okně Verze.

 *Různé verze souboru můžete prohlížet, když je soubor otevřený v komponentě Creative Suite s podporou Version Cue: zvolte Verze ze stavové nabídky na dolním okraji okna dokumentu.*

Prohlížení verzí v Bridge

- 1 V panelu Oblíbené klepněte na Version Cue.
- 2 Otevřete projekt obsahující soubor, jehož verze chcete prohlížet, a pak tento soubor vyberte.
- 3 Zvolte Nástroje > Version Cue > Verze nebo klepněte na tlačítko Verze v panelu Obsah. Verze se zobrazí v panelu Obsah.

Zobrazení předcházející verze v její původní aplikaci

Pokud zobrazíte předcházející verzi v její původní aplikaci, provedené změny se neprojeví v aktuální verzi (pokud nepovýšíte tuto předcházející verzi na aktuální verzi). Můžete ale uložit úpravy předcházející verze jako nový datový zdroj.

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - V dialogovém okně Verze klepněte na verzi, kterou chcete otevřít, a klepněte na Zobrazit.
 - V Bridge poklepejte na verzi, kterou chcete otevřít.

Version Cue otevře předcházející verzi v její původní aplikaci. V titulním pruhu souboru se zobrazí číslo verze, aby vám připomnělo, že to není aktuální verze. Stav souboru bude Nikdy neuložený, protože předcházející verze je pouze snímkem předcházejícího stádia souboru.

Povýšení verze


Při povýšení předcházející verze se uloží kopie této předcházející verze jako aktuální verze. Tento postup nechá předcházející verzi beze změn, takže se k ní budete moci v budoucnosti zase vrátit, pokud si to rozmyslíte. V nové aktuální verzi se neprojeví žádné změny, provedené mezi jejím vytvořením a povýšením.

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - V dialogovém okně Verze vyberte verzi, kterou chcete povýšit, a klepněte na Povýšit na aktuální verzi.
 - V Bridge vyberte verzi, kterou chcete povýšit, a klepněte na Povýšit.
- 2 V dialogovém okně Zpřístupnit zadejte poznámku k verzi a klepněte na OK.

Odstranění verze

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - V dialogovém okně Verze vyberte verzi, kterou chcete odstranit, a klepněte na Odstranit.
 - V Bridge vyberte verzi, kterou chcete odstranit, a klepněte na Odstranit tuto verzi.

Uvědomte si, že zbývající verze se nepřechísľují.

 *Pomocí utility Správa serveru Version Cue můžete odstranit více předcházejících verzí všech souborů v projektu najednou. S použitím této metody můžete zachovat minulé verze podle data nebo podle počtu verzí, které chcete zachovat. Viz „Vytváření a správa projektů v utilitě Správa serveru Version Cue“ na stránce 511.*

Úpravy a synchronizování offline souborů

O offline souborech

Když potřebujete pracovat na souborech z projektu Version Cue, zatímco je server Version Cue nedostupný, můžete upravovat lokální soubory projektu na svém počítači. Až bude server Version Cue opět dostupný, musíte *synchronizovat* své soubory se serverem Version Cue a tím uložit svou nejnovější verzi na server Version Cue. Můžete synchronizovat buď celý projekt, nebo pouze složku nebo soubor v projektu.

Chcete-li se připravit na práci s offline soubory, nejlepší je nejdříve synchronizovat celý projekt Version Cue, zatímco je server stále online; tím zaručíte, že máte lokální soubory projektu. Pak můžete upravovat offline soubory a synchronizovat je, až bude server znovu online.

Úpravy offline souborů

Poznámka: Tuto úlohu můžete provést pouze v případě, že máte přístup k plné sadě funkcí Version Cue. Viz „Přístup k funkcím Version Cue“ na stránce 479.

Offline soubory z nedostupného serveru Version Cue můžete upravovat otevřením offline kopií. Pokud víte, že budete pracovat s offline souborem, měli byste si před přechodem do stavu offline soubor nejdříve vyhradit (viz „Ruční vyhrazení souboru“ dole).

Viz také

„Používání dialogového okna Adobe“ na stránce 480

„Otevření projektu“ na stránce 490

Úpravy lokálních souborů projektu z offline projektu

- 1 V dialogovém okně Adobe v Acrobatu, Flashi, InCopy, Illustratoru, InDesignu nebo Photoshopu klepněte na Version Cue v panelu Oblíbené a otevřete projekt obsahující soubor, který chcete upravit. Ověření, že server Version Cue je nedostupný, může Version Cue trvat několik sekund.
- 2 Poklepáním soubor otevřete (stav Kopie offline vám dovolí soubor otevřít).
- 3 Chcete-li po dokončení úprav souboru uložit změny do lokálního souboru projektu, zvolte Soubor > Uložit. Až bude server Version Cue znovu dostupný, synchronizujte své soubory. Pokud bude server Version Cue znovu dostupný již v době, kdy ještě upravujete offline soubor v aplikaci Adobe, Version Cue automaticky označí soubor jako Vyhrazený nebo Používaný (Acrobat).

Ruční vyhrazení souboru

Pokud zamýšlíte pracovat se souborem ze serveru Version Cue, který bude offline, měli byste nejdříve ručně označit soubor jako Vyhrazený ještě předtím, než server přejde do stavu offline. Když označíte soubor jako Vyhrazený, Version Cue pro vás vytvoří lokální soubor projektu a zabrání úpravám souboru ostatními uživateli.

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - V Bridge klepněte na Version Cue v panelu Oblíbené, najděte soubor a klepněte na tlačítko Vyhradit si.
 - V dialogovém okně Adobe v Acrobatu, Flashi, Illustratoru, InCopy, InDesignu nebo Photoshopu klepněte na Version Cue v panelu Oblíbené a otevřete projekt obsahující požadovaný soubor. Pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Mac OS) klepněte na soubor a pak zvolte Vyhradit si nebo Označit jako používaný (Acrobat). Klepnutím na Zrušit zavřete dialogové okno Adobe.

Synchronizace souborů

Poznámka: Tuto úlohu můžete provést pouze v případě, že máte přístup k plné sadě funkcí Version Cue. Viz „Přístup k funkcím Version Cue“ na stránce 479.



Pokud jste pracovali s offline soubory, musíte *synchronizovat* své soubory se serverem Version Cue a tím uložit svou nejnovější verzi na server Version Cue. Synchronizovat je také vhodné, pokud jiný uživatel uložil novější verzi souboru na server Version Cue.

Viz také

„Používání dialogového okna Adobe“ na stránce 480

„Otevření projektu“ na stránce 490

Synchronizace souborů

- 1 V dialogovém okně Adobe v Acrobatu, Flashi, InCopy, Illustratoru, InDesignu nebo Photoshopu klepněte na Version Cue v panelu Oblíbené a vyberte projekt, složku nebo soubor, který chcete synchronizovat. Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li stáhnout datové zdroje ze serveru Version Cue, pro který nemáte žádné odpovídající lokální soubory projektu, z nabídky Nástroje nebo Nástroje projektu (Acrobat)  zvolte Stáhnout (pokud příkaz Stáhnout není dostupný, datové zdroje jsou již synchronizované).
 - Chcete-li odeslat datové zdroje na server Version Cue a zároveň je z něj stáhnout, zvolte Synchronizovat z nabídky Nástroje nebo Nástroje projektu (Acrobat) .
- 2 Pokud se objeví výzva, vyberte volbu v dialogovém okně Konflikt souboru.

Synchronizace souborů v Bridge

- 1 V Bridge klepněte na Version Cue v panelu Oblíbené.
- 2 Vyberte projekt, složku nebo soubor a proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li stáhnout datové zdroje ze serveru Version Cue, pro který nemáte žádné odpovídající lokální soubory projektu, zvolte Nástroje > Version Cue > Stáhnout (pokud příkaz Stáhnout není dostupný, datové zdroje jsou již synchronizované).
 - Chcete-li odeslat datové zdroje na server Version Cue a zároveň je z něj stáhnout, zvolte Nástroje > Version Cue > Synchronizovat (nebo klepněte na tlačítko Synchronizovat v panelu nástrojů).
- 3 Pokud se objeví výzva, vyberte volbu v dialogovém okně Konflikt souboru.

Volby konfliktu souboru

Pokud je hlavní soubor na serveru Version Cue novější než váš lokální soubor projektu a vy jste provedli změny v lokálním souboru projektu, zobrazí se dialogové okno Konflikt souboru s následujícími volbami:

Aplikovat následující akci na všechny následující konflikty Automaticky použije vybranou volbu pokaždé, když se vyskytne konflikt souboru.

Zpřístupnit Uloží váš lokální soubor projektu jako novou verzi na server Version Cue.

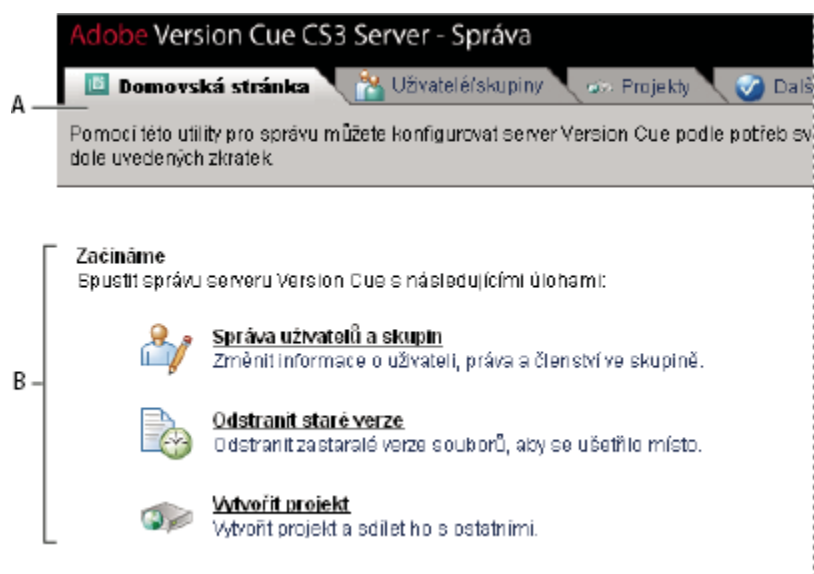
Přeskočit tento soubor Zabrání stažení nejnovější verze ze serveru Version Cue. (Tato volba také zabrání uložení verze vašeho lokálního souboru projektu na server.) Tuto volbu vyberte pouze v případě, že chcete zachovat své úpravy a ignorovat jiné změny v hlavním souboru.

Správa serveru Version Cue

O utilitě Správa serveru Version Cue

Pomocí utility Správa serveru Version Cue můžete vytvářet, upravovat a odstraňovat projekty; řídit přístup uživatelů a skupin; prohlížet záznamy a zprávy; zahajovat a řídit webové recenze PDF a provádět pokročilé úlohy správy serveru, například odstraňování verzí souboru, odstraňování zámků souborů, konfigurování zásuvných modulů a zálohování serveru Version Cue.

Webová stránka Správa serveru Version Cue je rozdělena do čtyř záložek. Každá záložka obsahuje ovládací prvky, které umožňují konfigurovat Version Cue. Stránku Správa serveru Version Cue můžete otevřít pomocí ikony Version Cue, z webového prohlížeče nebo z libovolné komponenty Creative Suite s podporou Version Cue.



Záložky Uživatelé/skupiny a Projekty utility Správa serveru Version Cue

A. Záložky B. Ovládací prvky

Softwarové požadavky utility Správa serveru Version Cue

Správa serveru Version Cue pro Windows vyžaduje pro import projektů ze složek prostředí Java Runtime Environment (JRE) 1.5 nebo novější. Prostedí Java Runtime Environment si můžete stáhnout z webových stránek Java společnosti Sun Microsystems na adrese www.java.com/en/download/manual.jsp.

Správa serveru Version Cue pro Windows i Mac OS vyžaduje pro správu uživatelů a skupin přehrávač Adobe Flash Player 9. Při prvním vytváření uživatelů a skupin vás Version Cue vyzve k instalaci přehrávače Flash Player.

Přihlášení do utility Správa serveru Version Cue

Poznámka: Tuto úlohu můžete provést pouze v případě, že máte přístup k plné sadě funkcí Version Cue. Viz „Přístup k funkcím Version Cue“ na stránce 479.


Při prvním zapnutí serveru Version Cue vytvoří Version Cue automaticky výchozí přihlašovací jméno (`system`) s právy správce a požádá vás o určení hesla. Toto přihlašovací jméno a heslo umožňuje přihlásit se do utility Správa serveru Version Cue.

Ostatní uživatelé s právy správce se mohou také přihlásit do utility Správa serveru Version Cue.

Viz také


„Zapnutí a nastavení konfigurace serveru Version Cue“ na stránce 484

Přihlášení pomocí ikony Version Cue

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - (Windows) Klepněte pravým tlačítkem na ikonu Version Cue  v hlavním panelu systému a zvolte Správa serveru.
 - (Mac OS) Klepněte na ikonu Version Cue na horní okraji obrazovky a pak klepněte na Správa serveru.
- 2 Do textových polí zadejte své přihlašovací jméno a heslo pro Version Cue a klepněte na Přihlásit se.

Přihlášení z komponenty Creative Suite s podporou Version Cue

Do utility Správa serveru Version Cue se můžete přihlásit také z Acrobatu, Flashe, InCopy, InDesignu, Illustratoru a Photoshopu.

- 1 Zvolte Soubor > Otevřít a klepněte na Použít dialog Adobe.
- 2 Z nabídky Nástroje zvolte Připojit k serveru nebo z nabídky Nástroje projektu (Acrobat) zvolte Připojit k, zadejte IP nebo DNS adresu a port serveru Version Cue, který chcete spravovat, a klepněte na OK. Výchozí číslo portu je 3703 (50900, pokud se připojujete k serveru Version Cue CS3, který je nainstalovaný na stejném počítači jako pracovní prostor Version Cue CS2).
- 3 Z nabídky Nástroje nebo Nástroje projektu (Acrobat) zvolte Upravit vlastnosti .
- 4 V dialogovém okně Upravit vlastnosti klepněte na Správa serveru.
- 5 Do textových polí zadejte své přihlašovací jméno a heslo pro Version Cue a klepněte na Přihlásit se.

Přihlášení z webového prohlížeče

- 1 Ve webovém prohlížeči zadejte IP nebo DNS adresu počítače, na kterém je nainstalovaný server Version Cue. Před adresu přidejte http:// a za adresu dvojtečku a výchozí číslo portu, například http://153.32.235.230:3703 (IP) nebo http://mujserver.mojefirma.com:3703 (DNS). Výchozí číslo portu je 3703 (50900, pokud se připojujete k serveru Version Cue CS3, který je nainstalovaný na stejném počítači jako pracovní prostor Version Cue CS2).
Poznámka: Pokud je server nainstalovaný lokálně, napište http://localhost:3703.
- 2 V okně prohlížeče se zobrazí přihlašovací stránka Správa serveru Adobe Version Cue. Do textových polí zadejte své přihlašovací jméno a heslo pro Version Cue a klepněte na Přihlásit se.

Vytváření a správa uživatelů

Poznámka: Tuto úlohu můžete provést pouze v případě, že máte přístup k plné sadě funkcí Version Cue. Viz „Přístup k funkcím Version Cue“ na stránce 479.

Vytvářet, importovat, exportovat a upravovat uživatele Version Cue mohou pouze uživatelé, kterým byla přidělena přístupová práva správce systému.

Pokud jste při zapnutí serveru Version Cue nepovolili automatické vytváření účtu uživatelů, musíte vytvořit jména uživatelů Version Cue, abyste umožnili ostatním uživatelům přístup k projektům na serveru Version Cue. Chcete-li omezit, ke kterým projektům Version Cue bude mít uživatel přístup, můžete nastavit, že se má pro daný projekt vyžadovat přihlášení, a přiřadit k tomuto projektu jména uživatelů a jejich práva.

Pro vytváření a správu uživatelů v utilitě Správa serveru Version Cue je vyžadovaný přehrávač Adobe Flash Player 9. Při prvním vytváření uživatelů vás Version Cue vyzve k instalaci přehrávače Adobe Flash Player 9.

Viz také

„Vytváření a správa projektů v utilitě Správa serveru Version Cue“ na stránce 511

Vytváření, úpravy nebo odstraňování uživatelů

Vytvořením uživatelů těmto uživatelům umožníte přístup k projektům na serveru Version Cue.

- 1 Klepněte na záložku Uživatelé/skupiny v utilitě Správa serveru Version Cue a pak v oblasti Uživatelé klepněte na Nový.
- 2 V dialogovém okně Nový uživatel zadejte jméno uživatele, přihlašovací jméno a heslo a z nabídky Úroveň přístupu pro správu zvolte úroveň přístupu, kterou chcete uživateli přidělit:
 - Žádný odmítne přístup uživatele do utility Správa serveru Version Cue.
 - Uživatel umožňuje standardní přístup do utility Správa serveru Version Cue. Uživatelé se standardním přístupem mohou vytvářet nové projekty (pokud jim byla přidělena také práva pro vytváření projektů) a měnit projekty, které vytvořili.
 - Správce systému umožňuje plný přístup ke všem úlohám v utilitě Správa serveru Version Cue.
- 3 Chcete-li uživateli umožnit vytváření nových projektů Version Cue, vyberte Vytvoření projektu.

- 4 (Volitelně) Do zbývajících textových polí zadejte telefonní číslo, e-mailovou adresu a poznámky. Nezapomeňte zadat e-mailovou adresu, pokud se uživatel bude účastnit recenzování PDF ve Version Cue.
- 5 Klepněte na Uložit.

Chcete-li upravit určitého uživatele, vyberte ho, klepněte na Upravit, změňte nastavení v dialogovém okně Upravit [Jméno uživatele] a klepněte na Uložit. Chcete-li uživatele odstranit, vyberte ho a klepněte na Odstranit.

Vytvoření, úpravy nebo odstranění skupiny uživatelů

Chcete-li seskupit uživatele s podobnými právy, vytvořte skupiny uživatelů. Můžete například vytvořit skupinu uživatelů nazvanou „Návrháři“ a seskupit v ní všechny uživatele, kteří pracují na grafikách pro projekt grafického designu. Výchozí skupina „Všichni“ obsahuje všechny uživatele v systému.


- 1 Klepněte na záložku Uživatelé/skupiny v utilitě Správa serveru Version Cue.
- 2 Klepněte na Nová v oblasti Skupiny.
- 3 V dialogovém okně Nová skupina zadejte název pro skupinu. Volitelně zadejte poznámku a pak klepněte na Uložit.
- 4 Přidejte do skupiny uživatele jejich přetažením z oblasti Uživatelé do nové skupiny.

Chcete-li změnit název skupiny, vyberte ji, klepněte na Upravit a zadejte nový název v poli Název skupiny. Chcete-li skupinu odstranit, vyberte ji a klepněte na Odstranit.

Přiřazení práv uživatelům a skupinám

Můžete přiřadit práva jednotlivým uživatelům nebo skupině uživatelů. Práva jsou odlišná od úrovně přístupu: úroveň přístupu řídí přístup do utility Správa serveru Version Cue, zatímco práva řídí přístup k serveru Version Cue, projektům a recenzím PDF ve Version Cue. Uvědomte si, že práva, která přiřadíte uživatelům nebo skupinám, se mohou přepsat právy, která přiřadíte uživatelům pro určité projekty.



- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li přiřadit uživateli určitá práva, vyberte uživatele v záložce Uživatelé/skupiny utility Správa serveru Version Cue.
 - Chcete-li přiřadit určitá práva všem uživatelům ve skupině, vyberte skupinu v záložce Uživatelé/skupiny utility Správa serveru Version Cue.
- 2 Pro každou kategorii práv v sekci Globální práva vyberte Povolit nebo Odmítnout:

 *Chcete-li povolit nebo odmítnout všechna práva, zvolte Povolit nebo Odmítnout z nabídky Přednastavení. Chcete-li zobrazit výchozí práva přiřazená uživateli nebo skupině, vyberte uživatele nebo skupinu a klepněte na Platná práva.*

- Čtení – umožňuje prohlížení projektů a souborů, verzí a informací o souborech v nich.
 - Zápis – umožňuje přidávání souborů do projektu a ukládání verzí a informací o souborech.
 - Odstranění – umožňuje odstraňovat projekty nebo soubory v nich.
 - Iniciátor recenze – umožňuje zahajovat recenze PDF v utilitě Správa serveru Version Cue (viz „Zahájení recenze PDF ve Version Cue“ na stránce 517).
 - Správa projektu – umožňuje provádět správu projektů (například duplikování, zálohování, export a odstraňování projektů).
- 3 Klepněte na Uložit práva.

Import uživatelů z adresáře LDAP

LDAP (Lightweight Directory Access Protocol) je metoda dotazování adresářových systémů obsahujících informace, například jména uživatelů a hesla, na uživatele. Můžete importovat uživatele ze serveru LDAP a mapovat jejich uživatelské atributy (například

jméno uživatele a heslo) na uživatelské atributy Version Cue. Uživatele, které importujete z LDAP serveru, se zobrazují s ikonou uživatele , která je odlišná od běžné ikony uživatele .

Poznámka: Pokud jste povolili Automatické vytvoření účtu uživatele, když jste konfigurovali server Version Cue, a pak následně povolíte podporu LDAP, uživatelé LDAP se automaticky importují při svém prvním přístupu k serveru se svým názvem účtu LDAP. Uživatelé importovaní tímto způsobem se přidávají do skupiny Všichni, přidělí se jim úroveň přístupu uživatele Žádná a nemohou se přihlásit do utility Správa serveru Version Cue. Pomocí této metody můžete automaticky přiřadit uživatelům LDAP výchozí přístupová práva k projektům na serveru Version Cue bez toho, že byste museli uživatele explicitně importovat.

- 1 Klepněte na záložku Další volby v utilitě Správa serveru Version Cue.
- 2 Klepněte na Předvolby LDAP.
- 3 Klepněte na Povolit podporu LDAP a pak zadejte informace o serveru LDAP:
 - Zadejte název serveru v textovém poli Server LDAP.
 - Zadejte port serveru v textovém poli Port serveru.
 - Zadejte počáteční bod v hierarchii LDAP pro adresář na serveru LDAP v textovém poli Základna hledání.
 - Pokud server LDAP vyžaduje ověřování, zadejte jméno uživatele a heslo do textových polí Jméno uživatele a Heslo.
 - Pokud se chcete připojovat s použitím SSL k serveru LDAP podporujícím SSL, vyberte Použít LDAP s SSL.
 - Zadejte atributy LDAP do textových polí Identifikátor uživatele, Zobrazované jméno, E-mail, Informace a Telefon. Version Cue mapuje tyto atributy na odpovídající atributy serveru Version Cue.
 - Chcete-li určit, že se server Version Cue pravidelně synchronizuje se serverem LDAP, vyberte Povolit automatickou synchronizaci a určete periodu synchronizace.
- 4 Klepněte na Uložit.
- 5 V záložce Uživatelé/skupiny utility Správa serveru Version Cue v oblasti Uživatelé klepněte na Klepnutím maximalizujte.
- 6 Klepněte na Importovat externí uživatele.
- 7 V dialogovém okně Externí uživatel napište prvních několik písmen jména nebo jmen uživatelů LDAP, které chcete importovat (Version Cue položku automaticky doplní).
- 8 Vyberte jméno nebo jména a klepněte na Přidat.
- 9 Opakujte kroky 7 a 8, dokud nepřidáte všechny požadované uživatele LDAP, a pak klepněte na Importovat uživatele.

Export seznamu uživatelů

Chcete-li přidat skupinu uživatelů na jiný server Version Cue, exportujte seznam uživatelů a pak ho zkopírujte do složky UsersExport ve složce aplikace Version Cue druhého počítače se serverem Version Cue. Pak můžete použít tento exportovaný seznam pro import uživatelů.

- 1 Klepněte na záložku Uživatelé/skupiny v utilitě Správa serveru Version Cue.
- 2 Klepněte na Klepnutím maximalizujte v oblasti Uživatelé.
- 3 Klepněte na Exportovat uživatele.
- 4 Vyberte uživatele, které chcete exportovat (klepnutím se stisknutou klávesou Shift vyberte sousedící uživatele, klepnutím se stisknutou klávesou Ctrl vyberte nesousedící uživatele).
- 5 Do textového pole pro název souboru zadejte název seznamu. Volitelně napište poznámky do textového pole Poznámky.
- 6 Klepněte na Exportovat.

Umístění seznamu uživatelů se objeví pod záhlavím Exportovat uživatele. Chcete-li tento seznam importovat na jiný server Version Cue, zkopírujte tento soubor do složky Data/UsersExport cílového serveru ve složce aplikace Version Cue.

Import uživatelů ze seznamu

- 1 Klepněte na záložku Uživatelé/skupiny v utilitě Správa serveru Version Cue a pak klepněte na Importovat uživatele.
- 2 Klepněte na seznam uživatelů, které chcete importovat.
- 3 Zaškrtněte pole vedle jména každého uživatele, kterého chcete importovat, nebo zaškrtnutím pole vedle záhlaví sloupce Jméno uživatele vyberte jména všech uživatelů.
- 4 Klepněte na Další.

Vytváření a správa projektů v utilitě Správa serveru Version Cue

Poznámka: Tuto úlohu můžete provést pouze v případě, že máte přístup k plné sadě funkcí Version Cue. Viz „Přístup k funkcím Version Cue“ na stránce 479.

Můžete vytvořit nový prázdný projekt Version Cue, projekt ze souborů ve složce v počítači, kde je nainstalován server Version Cue, nebo projekt ze serveru WebDAV nebo FTP. Po vytvoření projektu můžete kdykoli upravit jeho vlastnosti v záložce Projekty.

Vytvoření nového projektu Version Cue

- 1 Klepněte na záložku Projekty v utilitě Správa serveru Version Cue a pak klepněte na Nový:
 - Klepnutím na Prázdný projekt vytvoříte prázdný projekt Version Cue.
 - Klepnutím na Importovat ze složky vytvoříte projekt, který obsahuje soubory ze složky souborů na pevném disku.
 - Klepnutím na Importovat ze serveru FTP nebo Importovat ze serveru WebDAV importujete webové místo, nebo importujete soubory ze složky na serveru FTP nebo WebDAV.
- 2 V textovém poli Název nového projektu zadejte název projektu.
- 3 Určete vlastnosti projektu Version Cue (viz „Vlastnosti projektu Version Cue“ dále).
- 4 Klepněte na Vytvořit (pokud jste vytvořili nový prázdný projekt) nebo Další (pokud jste vytvořili projekt ze složky souborů na serveru FTP nebo WebDAV nebo na svém pevném disku).
- 5 Pokud chcete importovat projekt ze složky, postupujte následujícím způsobem a pak klepněte na Importovat:
 - Pokud obsah, který importujete, je webové místo, vyberte Importovat složku jako webové místo.
 - Klepněte na Procházet a vyberte složku, ze které chcete importovat.
Poznámka: Po klepnutí na Importovat nepřecházejte mimo utilitu Správa serveru Version Cue. Pokud přejdete jinam ještě předtím, než se dokončí import všech souborů do projektu, Version Cue projekt vytvoří, ale tento projekt nebude obsahovat všechny soubory.
- 6 Pokud chcete importovat projekt ze serveru FTP nebo WebDAV, postupujte následujícím způsobem a pak klepněte na Importovat:
 - Pokud obsah, který importujete, je webové místo, vyberte Importovat složku FTP jako webové místo nebo Importovat složku WebDAV jako webové místo.
 - V textovém poli Server FTP nebo Server WebDAV zadejte server, ze kterého chcete soubory importovat, a do textového pole Port zadejte číslo portu.
 - Chcete-li určit složku, klepněte na Procházet a vyberte složku.
 - Pokud je pro přístup na server vyžadované uživatelské jméno a heslo, napište je do polí Jméno uživatele a Heslo.
 - Používáte-li pro připojení k serveru proxy server, vyberte Použít proxy.
 - Chcete-li pro připojení k serveru použít pasivní režim, vyberte Použít pasivní režim.

- 7 Pokud chcete nastavit, že se má pro projekt vyžadovat přihlášení, klepněte na Přiradit práva a přiřadte uživatelům příslušná práva (viz „Přiřazení práv uživatelům“ dále).

Vlastnosti projektu Version Cue

Při vytváření nebo úpravách projektů Version Cue v utilitě Správa serveru Version Cue nastavte tyto volby:

Sdílet tento projekt s ostatními Uživatelé mohou být ve vaší podsíti nebo mohou dostat IP nebo DNS adresu serveru Version Cue a číslo portu pro přístup do serveru Version Cue.

Vyžadovat přihlášení pro tento projekt

Zajistí, že do projektu budou mít přístup pouze uživatelé, kteří mají přihlašovací identifikátor a heslo Version Cue.

Poznámka: Pokud vyberete tuto volbu poté, co se již jiní uživatelé do projektu přihlásili bez ověření totožnosti, budou mít tyto uživatelé nadále přístup k projektu i bez přihlašování. Nezapomeňte jejich práva podle potřeby změnit v seznamu uživatelů přiřazených k projektu.

Zapnout ochranu zamykáním pro tento projekt Omezí vytváření verzí souboru pouze na po sobě následující verze. Pouze první uživatel, který začne upravovat dostupný soubor v projektu chráněném zamykáním, může do projektu Version Cue zpřístupnit verzi tohoto souboru. Ostatní uživatelé nemohou zpřístupnit verzi, dokud první uživatel verzi neuloží a nezavře soubor nebo se nevrátí k verzi tohoto souboru v projektu a nezavře ho – ostatní uživatelé musí uložit své změny jako zcela nové soubory se svým vlastním vlákem verzí.


Maximalizovat kompatibilitu s aplikacemi CS2 a s programem Acrobat 8 Vytváří projekty, které používají strukturu projektu Version Cue CS2, takže uživatelé Adobe Creative Suite 2 nebo Acrobatu 8 budou moci pracovat s projekty Version Cue CS3.

Poznámky Uloží jakékoli poznámky, které k projektu napíšete.

Přiřazení práv uživatelům

Pokud jste při vytváření projektu nastavili, že se má vyžadovat přihlášení, musíte přiřadit uživatelům práva a tím definovat jejich přístup do projektu.

- 1 V oblasti Přiradit práva utility Správa serveru Version Cue vyberte uživatele nebo skupinu obsahující uživatele, kterým chcete přiřadit práva.
- 2 Pro každou kategorii práv v sekci Práva pro [jméno uživatele] vyberte Povolit nebo Odmítnout:

 *Chcete-li povolit nebo odmítnout všechna práva, zvolte Povolit nebo Odmítnout z nabídky Přednastavení. Chcete-li zobrazit platná globální práva a práva pro projekt přiřazená uživateli nebo skupině, vyberte uživatele nebo skupinu a klepněte na Platná práva.*

- Čtení – umožňuje uživateli prohlížet soubory, verze a informace o souborech v projektu.
- Zápis – umožňuje uživateli vytvářet soubory, verze a informace o souborech v projektu.
- Odstranění – umožňuje uživateli odstraňovat soubory z projektu.
- Iniciátor recenze – umožňuje uživateli zahajovat recenze PDF v utilitě Správa serveru Version Cue (viz „Zahájení recenze PDF ve Version Cue“ na stránce 517).
- Správa projektu – umožňuje uživateli provádět správu projektů (například duplikování, zálohování, export a odstraňování projektů).

- 3 Klepněte na Uložit práva.

Duplikování projektu Version Cue

Použijte duplikování projektu, chcete-li začít nový projekt se stejnými uživateli a právy. Version Cue duplikuje hierarchii složek v rámci struktury projektu.

- 1 Klepněte na záložku Projekty v utilitě Správa serveru Version Cue.
- 2 Zaškrtněte pole vedle projektu, který chcete duplikovat, a klepněte na Duplikovat.

3 Na stránce Duplikovat projekt napište jednoznačný název pro duplikovaný projekt.

4 Upravte vlastnosti projektu a klepněte na Duplikovat.

Odstranění projektu Version Cue

1 Klepněte na záložku Projekty v utilitě Správa serveru Version Cue a proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li odstranit jeden nebo více projektů, zaškrtněte pole vedle každého projektu, který chcete odstranit.
- Chcete-li odstranit všechny projekty v seznamu, zaškrtněte pole vedle nadpisu sloupce Název projektu.

2 Klepněte na Odstranit. Zobrazí se stránka Odstranit projekt.

3 Chcete-li odstranit projekt i tehdy, má-li některý uživatel vyhrazené soubory, vyberte Zámky uživatelů se budou ignorovat.

4 Klepněte na Odstranit.

Export projektu Version Cue do vašeho počítače nebo na server FTP nebo WebDAV

Ze serveru Version Cue můžete exportovat nejnovější verze všech souborů projektu. Export použijte, pokud chcete přesunout soubory z jednoho hostitelského počítače (nebo serveru) na jiný, pokud chcete vytvořit balík nejnovějších souborů pro výstup nebo k vytvoření archivu konečných verzí. Version Cue bude nadále spravovat projekty přemístěné mezi počítači.

Poznámka: Pokud chcete projekt přemístit, nejdříve se rozhodněte, zda ho chcete zálohovat (přitom se přemístí také všechny minulé verze) nebo exportovat (přitom se přemístí pouze aktuální verze souborů projektu).

1 Klepněte na záložku Projekty v utilitě Správa serveru Version Cue. Zaškrtněte pole vedle projektu, který chcete exportovat, a klepněte na Exportovat.

2 Na stránce Exportovat projekt zvolte protokol, se kterým chcete projekt exportovat.

3 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Pokud jste v kroku 2 zvolili Exportovat projekt do složky, určete složku, do které chcete projekt exportovat.
- Pokud jste v kroku 2 zvolili Exportovat projekt na server FTP nebo Exportovat projekt na server WebDAV, v textovém poli Adresa serveru určete adresu serveru, v textovém poli Složka určete složku a zadejte jméno uživatele a heslo (pokud se vyžaduje). Používáte-li pro připojení proxy server, vyberte Použít proxy. Pokud se k serveru připojíte přes firewall nebo pokud jste zadali jiný port než 21, vyberte Použít pasivní režim. (Tato volba je k dispozici pouze v případě, že jste v nabídce Protokol zvolili FTP.)

4 Klepněte na Exportovat.

Zálohování a obnovení projektů

Poznámka: Tuto úlohu můžete provést pouze v případě, že máte přístup k plné sadě funkcí Version Cue. Viz „Přístup k funkcím Version Cue“ na stránce 479.

Při zálohování projektu Version Cue vytvoří utilita Správa serveru Version Cue zálohy všech informací v projektu Version Cue, včetně všech verzí všech souborů v projektu. Zálohu projektu můžete použít k přemístění projektu z jednoho serveru Version Cue na jiný se zachováním všech verzí v tomto projektu. To umožňuje obnovit záložní kopii, která představuje stav projektu Version Cue k určitému datu. Obnovené zálohy projektu nenahradí původní projekt Version Cue.

Konfiguraci zálohování pro své projekty můžete přizpůsobit v předvolbách projektu Version Cue. Projekt můžete zálohovat s použitím nové konfigurace nebo již existující konfigurace. Konfigurace zálohování zahrnuje možnost naplánovat opakující se zálohování projektu.

Standardně se zálohy projektu ukládají ve složce Program Files/Common Files/Adobe/Adobe Version Cue CS3/Server/Backups (Windows) nebo ve složce Knihovna/Application Support/Adobe/Adobe Version Cue CS3/Server/Backups (Mac OS).

Zálohování projektu Version Cue

- 1 Klepněte na záložku Projekty v utilitě Správa serveru Version Cue.
- 2 Klepněte na pole vedle názvu projektu a pak klepněte na Zálohovat.
- 3 Potvrďte název zálohy navržený v textovém poli Název zálohy nebo zadejte nový název.
- 4 Zvolte součásti projektu, které chcete zálohovat: Obsah projektu (tato volba je vždy vybraná) zálohuje soubory, Verze souborů projektu zálohuje všechny verze souborů, Metadata projektu zálohuje vložené informace zadané v komponentách Adobe Creative Suite a Uživatelé/Přiřazení uživatelů zálohuje informace o uživatelích a jejich právech k projektu.
- 5 Klepněte na Zálohovat.

Obnovení záložní kopie projektu Version Cue

- 1 Klepněte na záložku Projekty v utilitě Správa serveru Version Cue.
- 2 Klepněte na Zálohy projektu.
- 3 Vyberte zálohu, kterou chcete obnovit.
- 4 V textovém poli Název nového projektu zadejte název odlišný od názvů ostatních projektů na serveru Version Cue.
- 5 Proveďte libovolné z následujících úkonů a pak klepněte na Obnovit:
 - Chcete-li zachovat seznam uživatelů, kteří byli přiřazeni k projektu, vyberte Obnovit uživatele.
 - Chcete-li pro každého přiřazeného uživatele zachovat stejná práva, vyberte Obnovit přiřazení uživatelů.
 - Chcete-li přidat poznámky, zadejte je do textového pole Poznámky.

Vytvoření nové konfigurace zálohování

Když vytvoříte novou konfiguraci, stane se výchozí konfigurací pro tento projekt.

- 1 Klepněte na záložku Projekty v utilitě Správa serveru Version Cue.
- 2 Klepněte na projekt, pro který chcete vytvořit novou konfiguraci zálohování.
- 3 Klepněte na Konfigurace zálohování a pak klepněte na Nová.
- 4 Do textového pole Název zálohy zadejte název nové konfigurace zálohování.
- 5 V seznamu Zahrnout vyberte, co chcete zálohovat: Obsah projektu (tato volba je vždy vybraná) zálohuje soubory, Verze souborů projektu zálohuje všechny verze v projektu, Metadata projektu zálohuje vložené informace zadané v komponentách Adobe Creative Suite a Uživatelé/Přiřazení uživatelů zálohuje informace o uživatelích a jejich právech k projektu.
- 6 (Volitelně) Zadejte poznámky k záložnímu souboru do textového pole Poznámky.
- 7 Klepněte na Naplánování a vyberte volbu z nabídky Opakovat, pokud chcete, aby se zálohování provádělo automaticky (zvolte Neopakovat, chcete-li projekt zálohovat ručně).
- 8 Klepněte na Uložit.

Pokročilé úlohy v utilitě Správa serveru Version Cue

Poznámka: Tuto úlohu můžete provést pouze v případě, že máte přístup k plné sadě funkcí Version Cue. Viz „Přístup k funkcím Version Cue“ na stránce 479.

Pokročilé úlohy v utilitě Správa serveru Version Cue, například zálohování serveru, určení nastavení proxy a zapnutí SSL, se provádějí v záložce Další volby v utilitě Správa serveru Version Cue.

Viz také

„Změna umístění datové složky“ na stránce 486

Zobrazení informací o serveru Version Cue, zásuvných modulech a souborech záznamů


Pomocí utility Správa serveru Version Cue můžete zobrazit verzi serveru Version Cue, název, verzi jazyka Java, verzi databáze, URL (IP nebo DNS adresu) Version Cue a WebDAV URL.

Můžete také prohlížet soubor záznamu serveru Version Cue, ve kterém se sledují všechny operace serveru podle úrovně podrobností, kterou zadáte. Záznamové soubory se ukládají do složky Logs ve složce aplikace Version Cue.

- 1 Klepněte na záložku Další volby v utilitě Správa serveru Version Cue a proveďte libovolné z následujících úkonů:
 - Chcete-li zobrazit informace o serveru Version Cue, klepněte na Informace o serveru.
 - Chcete-li zobrazit soubor záznamu serveru Version Cue, klepněte na Záznam serveru.
 - Chcete-li určit úroveň záznamu (Chyba, Upozornění nebo Informace), určit maximální velikost záznamu nebo zmenšit velikost záznamu jeho uložením do komprimovaného souboru, klepněte na Předvolby a nastavte tyto volby.

Zobrazení zprávy Version Cue o importu nebo exportu

- 1 Klepněte na záložku Další volby v utilitě Správa serveru Version Cue a pak klepněte na Zprávy.
- 2 Z nabídky Zpráva zvolte typ zprávy, kterou chcete zobrazit.
- 3 Chcete-li zobrazit dostupné zprávy z jednoho projektu, zvolte název projektu z nabídky Filtrovat podle. Chcete-li zobrazit dostupné zprávy ze všech projektů na serveru Version Cue, zvolte Všechny.
- 4 Chcete-li zobrazit zprávu, klepněte na název projektu ve sloupci Název projektu.
- 5 Chcete-li vytisknout kopii zprávy, klepněte na Zobrazení pro tisk.
- 6 Chcete-li se vrátit k seznamu zpráv, klepněte na Seznam souborů.

 *Chcete-li zprávu odstranit, vyberte ji v seznamu zpráv a klepněte na Odstranit.*

Zálohování serveru Version Cue

Pomocí zálohování celého serveru Version Cue můžete přemístit celý server z jednoho počítače na jiný.


> **Důležité:** Když obnovíte záložní kopii serveru Version Cue, všechna aktuální data na serveru, včetně projektů, souborů a verzí Version Cue, se nahradí touto zálohou.

Záložní soubory serveru se ukládají do výchozí složky záloh ve složce aplikace Version Cue.

- 1 Klepněte na záložku Další volby v utilitě Správa serveru Version Cue a pak klepněte na Zálohovat data Version Cue.
- 2 Chcete-li připojit poznámky o záloze serveru, napište je do textového pole Poznámky.
- 3 Klepněte na Uložit. Klepnutím na OK po uložení zálohy zobrazte seznam záloh serveru.

Nahrazení projektu předcházející zálohou

Chcete-li nahradit aktuální projekty na serveru Version Cue předcházející verzí, musíte nejdříve obnovit zálohu. Když to uděláte, utilita Správa serveru Version Cue se ukončí.

- 1 Klepněte na záložku Další volby v utilitě Správa serveru Version Cue a pak klepněte na Spravovat zálohy.
- 2 Klepněte na zálohu, kterou chcete obnovit, a pak klepněte na Obnovit. Server Version Cue se vypne. Zavřete webový prohlížeč. (Všimněte si, že ikona Version Cue v hlavním panelu systému indikuje, že je Version Cue vypnutý .)

- 3 Spustíte server Version Cue.
- 4 Přihlaste se do utility Správa serveru Version Cue.

Změna názvu serveru Version Cue

- 1 Klepněte na záložku Další volby v utilitě Správa serveru Version Cue a pak klepněte na Předvolby.
- 2 Zadejte název do textového pole Název serveru.

Určení HTTP a FTP proxy

- 1 Klepněte na záložku Další volby v utilitě Správa serveru Version Cue a pak klepněte na Předvolby.
- 2 Určete výchozí FTP proxy server pro uživatele importující projekty ze serveru FTP nebo exportující projekty na server FTP.
- 3 Určete výchozí HTTP proxy server pro uživatele importující projekty ze serveru FTP nebo exportující projekty na server WebDAV.

Odstranění zámků souborů z projektu Version Cue

Chcete-li ze souborů označených jako Vyhrazený nebo Používaný (Acrobat) odstranit tento stav, odstraňte zámky souborů. Uživatel, který má přístupová práva správce nebo specifická práva pro správu konkrétního projektu, může odstranit zámky souborů.

- 1 Klepněte na záložku Další volby v utilitě Správa serveru Version Cue a pak klepněte na Obnovit zámky (v části Údržba).
 - Zvolte projekt z nabídky Název projektu.
 - Zvolte uživatele z nabídky Jméno uživatele.
- 2 Klepnutím na Obnovit zámky odstraňte zámky z určených souborů.

Odstranění verzí souboru z projektu

Odstraněním verzí souborů zvýšíte výkon. Kdykoli zpřístupníte některou verzi, uloží se do databáze serveru Version Cue. Tato databáze vytváří historii verzí souboru, která vám umožňuje snadno se vrátit k libovolnému dřívějšímu stavu souboru. Rozsáhlá historie zabírá místo na disku a může snižovat výkon serveru Version Cue.

- 1 Klepněte na záložku Další volby v utilitě Správa serveru Version Cue a pak klepněte na Odstranit staré verze.
- 2 Zvolte projekt z nabídky Název projektu.
- 3 Pokud chcete odstranit verze, vyberte Odstranit všechny verze starší než, a pak zvolte měsíc, den a rok.
- 4 Chcete-li určit maximální počet verzí, které mají zůstat na serveru po klepnutí na Odstranit, vyberte Počet verzí, které se zachovají, a pak zadejte jejich počet do textového pole.
- 5 Klepněte na Odstranit.

Umožnění přístupu na server bez existujícího účtu uživatele

Pokud vyberete tuto volbu, Version Cue vytvoří nový účet uživatele bez hesla, když se nový uživatel připojí k serveru Version Cue.

- 1 Klepněte na záložku Další volby v utilitě Správa serveru Version Cue a pak klepněte na Předvolby.
- 2 Chcete-li povolit uživatelům přístup k serveru bez existujícího účtu uživatele, vyberte Automatické vytvoření uživatele.

Zapnutí SSL


Zapnutí SSL (Secure Sockets Layer) pro server Version Cue umožňuje zabezpečenou komunikaci mezi serverem a Bridge nebo komponentou Creative Suite s podporou Version Cue. Když zapnete SSL, server Version Cue posílá data přes zašifrované připojení.

Poznámka: Acrobat 8 a komponenty Creative Suite 2 se nemohou připojit k serveru Version Cue CS3, který používá SSL.

- 1 Klepněte na záložku Další volby v utilitě Správa serveru Version Cue a pak klepněte na Předvolby zabezpečení.
 - Chcete-li zapnout SSL, vyberte Použít SSL.
 - Chcete-li zobrazit existující certifikát SSL, klepněte na Zobrazit aktuálně nainstalovaný certifikát SSL.
 - Chcete-li načíst vlastní certifikát SSL, klepněte na Importovat vlastní certifikát SSL, vyberte certifikát, který chcete použít a klepněte na Importovat.
- 2 Klepněte na Uložit.

Restartování serveru Version Cue


- 1 V záložce Další volby v utilitě Správa serveru Version Cue klepněte na Restartovat server.
- 2 Klepněte na Restartovat.

 *Server Version Cue můžete také restartovat v předvolbách Version Cue.*

Recenze PDF ve Version Cue

O recenzích PDF ve Version Cue

S použitím utility Správa serveru Version Cue můžete nastavit a provádět webové recenze (nazývané také připomínkování nebo korektury) dokumentů PDF, které jsou na serveru Version Cue.

 *Recenze PDF ve Version Cue můžete provádět pro soubory Adobe Illustratoru (AI) uložené s volbou Povolit kompatibilitu PDF bez jejich předchozího převedení do PDF. Soubory AI se zobrazují spolu se soubory PDF v seznamu dokumentů při zahájení recenze PDF ve Version Cue.*

V průběhu recenze posílají recenzenti své poznámky na server Version Cue. Když je recenze dokončena, můžete si prohlédnout všechny poznámky buď v kontextu původního dokumentu nebo jako seznam v utilitě Správa serveru Version Cue.

- Aby mohli používat recenze PDF ve Version Cue, potřebují recenzenti přihlašovací jméno a práva, která jim umožní přihlásit se na server Version Cue, na kterém recenze probíhá.
- Pro zobrazení PDF a přidávání poznámek potřebují uživatelé Acrobat 7.0 Professional nebo novější. Další informace o přidávání poznámek v Acrobatu najdete v nápovědě Acrobatu.

Zahájení recenze PDF ve Version Cue

Můžete spustit recenzi PDF ve Version Cue pro libovolnou verzi libovolného dokumentu PDF, který je na serveru Version Cue, za předpokladu, že máte dostatečná práva pro přístup k utilitě Správa serveru Version Cue. V recenzi může být v každém okamžiku pouze jedna verze dokumentu PDF.

- 1 Přihlaste se do utility Správa serveru Version Cue. (Pokyny viz „Přihlášení do utility Správa serveru Version Cue“ na stránce 507).
- 2 Nahoře na stránce klepněte na odkaz Version Cue CS3 – Recenze PDF.
 - Na hlavní stránce recenze PDF ve Version Cue CS3 klepněte na Zahájit recenzi.
 - Klepněte na záložku Dokumenty a z nabídky Stav recenze zvolte Nespuštěné.
- 3 V seznamu dokumentů klepněte na název dokumentu PDF, který chcete recenzovat.
- 4 Zvolte verzi, kterou chcete recenzovat, a pak klepněte na Zahájit recenzi.
- 5 Na stránce Zahájit recenzi zadejte informace o recenzi:

- Chcete-li nastavit datum ukončení recenze, vyberte Termín, a pak zvolte datum ukončení recenze z nabídek Rok, Měsíc a Den.
- Chcete-li umožnit, aby recenzenti navzájem viděli své poznámky, vyberte Otevřený ve volbě Režim recenze. Vyberte Soukromý, pokud chcete, aby každý recenzent viděl pouze své vlastní poznámky.
- Do textového pole Popis zadejte popis recenze.
- Chcete-li přidat recenzenty, vyberte jména recenzentů v sekci Recenzenti. (Chcete-li vybrat nebo odznačit všechny recenzenty, klepněte na pole vedle záhlaví sloupce Recenzenti.)

***Poznámka:** Pokud je recenzent mimo vaši pracovní skupinu a nemá přihlašovací jméno a heslo pro Version Cue, musíte je předem vytvořit. Pro externí recenzenty budete také muset poskytnout přístup na síť – typicky přes firewall.*

- 6 Klepněte na Další.
- 7 Chcete-li recenzentům poslat e-mail s pozváním, vyberte Poslat výzvu e-mailem, a pak podle potřeby upravte text v polích Předmět zprávy a E-mailová zpráva. V sekci Příjemci e-mailu zvolte recenzenty, které chcete pozvat e-mailem.
- 8 Klepněte na Zahájit recenzi.
- 9 Pokud jste zvolili pozvání recenzentů e-mailem, Version Cue spustí váš e-mailový program a zobrazí e-mailovou zprávu, adresovanou recenzentům. E-mailová zpráva obsahuje přímý odkaz na dokument, který se recenzuje. Potvrďte obsah e-mailové zprávy recenze a pošlete ji.

Správa recenzí PDF

Poté, co najdete recenzi PDF, můžete ji otevřít, zobrazit nebo odstranit poznámky, upravit nastavení recenze, zastavit nebo znovu zahájit recenzi nebo odstranit recenzi ze serveru Version Cue.

Hledání recenzí PDF

- 1 Přihlaste se do utility Správa serveru Version Cue. (Pokyny viz „Přihlášení do utility Správa serveru Version Cue“ na stránce 507).
- 2 Nahoře na stránce klepněte na odkaz Version Cue CS3 – Recenze PDF.
- 3 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Pokud neznáte název recenzovaného dokumentu PDF nebo chcete zobrazit všechny aktivní recenze, klepněte na Aktivní recenze v záložce Domovská stránka.
 - Pokud neznáte název dokumentu PDF, pro který již byla recenze ukončena, nebo chcete zobrazit všechny ukončené recenze, klepněte na Ukončené recenze v záložce Domovská stránka.
 - Pokud chcete hledat dokument PDF, pro který probíhá recenze nebo pro který byla recenze již ukončena, klepněte na Hledat dokumenty v záložce Domovská stránka a zvolte kritéria hledání z nabídek Název projektu, Stav recenze a Počet položek. Chcete-li najít dokument PDF podle jeho názvu, zadejte název nebo jeho část do pole Název dokumentu. Klepněte na Hledat.

Otevření aktivní nebo ukončené recenze PDF

- 1 Vyhledejte recenzi.
- 2 Klepněte na název dokumentu PDF v seznamu dokumentů a pak vyberte libovolnou verzi dokumentu v seznamu Historie dokumentu.

Zastavení recenze PDF

- 1 Vyhledejte recenzi.
- 2 Klepněte na název dokumentu PDF v seznamu dokumentů.

3 V seznamu Historie dokumentu vyberte aktivní recenzi a klepněte na Zastavit recenzi.

Chcete-li znovu zahájit ukončenou recenzi, klepněte na Zahájit recenzi v seznamu Historie dokumentu.

Poznámka: Po klepnutí na Zahájit recenzi se zobrazí řada stránek, které se vztahují k zahájení recenze, ne k jejímu novému spuštění. Tento postup ale znovu spustí recenzi pro stávající dokument.

Odstranění recenze PDF

Když odstraníte recenzi, Version Cue trvale odstraní poznámky recenze. Poznámky z recenze pro soubor PDF se ale také odstraní, když trvale odstraníte samotný soubor ze serveru Version Cue. Pokud odstraníte ze serveru pouze verzi souboru PDF, odstraní se poznámky recenze pro tuto verzi.

- 1** Vyhledejte recenzi.
- 2** Klepněte na název dokumentu PDF v seznamu dokumentů.
- 3** V seznamu Historie dokumentu vyberte verzi a klepněte na Odstranit recenzi.
- 4** Když vás Version Cue vyzve, abyste recenzi odstranili, klepněte na Odstranit.

Úpravy nastavení recenze

- 1** Vyhledejte recenzi.
- 2** Klepněte na název dokumentu PDF v seznamu dokumentů.
- 3** Vyberte jednu z verzí v seznamu Historie dokumentu a klepněte na Upravit nastavení recenze.
 - Chcete-li nastavit nebo změnit datum ukončení recenze, vyberte Termín a pak zvolte datum ukončení recenze z nabídek Rok, Měsíc a Den.
 - Chcete-li umožnit, aby recenzenti navzájem viděli své poznámky, vyberte Otevřený ve volbě Režim recenze. Vyberte Soukromý, pokud chcete, aby každý recenzent viděl pouze své vlastní poznámky.
 - Chcete-li přidat nebo upravit popis recenze, napište tyto informace do textového pole Popis.
 - Chcete-li přidat nebo odstranit recenzenty, vyberte nebo odznačte jména recenzentů v sekci Recenzenti (zaškrtnutím pole vedle záhlaví sloupce Recenzenti vyberte nebo odznačte všechny recenzenty).
- 4** Klepněte na Další.
- 5** Chcete-li recenzentům poslat e-mail s pozváním, vyberte Poslat výzvu e-mailem, a pak podle potřeby upravte text v polích Předmět zprávy a E-mailová zpráva. V sekci Příjemci e-mailu zvolte recenzenty, které chcete pozvat e-mailem.
- 6** Klepněte na Uložit recenzi. Pokud jste zvolili pozvání recenzentů e-mailem, Version Cue spustí váš e-mailový program a zobrazí e-mailovou zprávu, adresovanou recenzentům. Tato e-mailová zpráva obsahuje přímý odkaz na dokument, který se recenzuje. Potvrďte obsah e-mailové zprávy recenze a pošlete ji.

Nastavení voleb zobrazení v seznamu dokumentů

- Chcete-li zobrazit pouze dokumenty PDF z určitého projektu, zvolte tento projekt z nabídky Projekt.
- Chcete-li omezit počet zobrazených dokumentů, vyberte volbu z nabídky Počet položek (pro zobrazení dalších souborů použijte šipky vpravo od nabídky Počet položek).
- Chcete-li omezit seznam na základě názvů dokumentů, zadejte část názvu dokumentu do pole Název dokumentu a stiskněte Enter (Windows) nebo Return (Mac OS). (Chcete-li znovu zobrazit všechny soubory, odstraňte text z pole Název dokumentu a stiskněte Enter nebo Return.)
- Chcete-li uspořádat seznam podle položek v určitém sloupci, klepněte na záhlaví sloupce. (Dalším klepnutím na záhlaví obrátíte pořadí.)


Zobrazení nebo odstranění poznámek z recenze PDF

Poznámky v recenzi obsahují kromě samotného textu poznámky také informace o tom, kdo a kdy poznámku vytvořil, jaký typ poznámky byl vytvořen, a na které stránce dokumentu je poznámka umístěná. V recenzi PDF ve Version Cue můžete použít všechny nástroje Acrobatu pro přidávání poznámek.

Version Cue ukládá poznámky recenze na server Version Cue. Poznámky můžete zobrazit v utilitě Správa serveru Version Cue nebo přímo v dokumentu PDF. Chcete-li zobrazit všechny poznámky z recenze přímo v dokumentu, musíte otevřít tento dokument buď použitím odkazu z pozvání k recenzi nebo otevřením recenzovaného dokumentu z utility Správa serveru Version Cue. (Pokud otevřete recenzovaný dokument z dialogového okna Otevřít v Acrobatu nebo z Bridge, poznámky z recenze nebudou viditelné.)

Více informací o nástrojích pro přidávání poznámek v Acrobatu najdete v nápovědě Acrobatu.

- 1 Vyhledejte recenzi.
- 2 Klepněte na dokument PDF v seznamu dokumentů.
- 3 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li zobrazit poznámky z recenze přímo v dokumentu PDF, klepněte na název verze.
 - Chcete-li zobrazit poznámky z recenze v utilitě Správa serveru Version Cue, vyberte verzi v seznamu Historie dokumentu a klepněte na Zobrazit poznámky.

 *Chcete-li zobrazit některé poznámky v kontextu dokumentu PDF, vyberte poznámku a klepněte na Otevřít v Acrobatu.*

- Chcete-li odstranit poznámky z recenze v utilitě Správa serveru Version Cue, vyberte poznámku a klepněte na Odstranit poznámky. (Chcete-li vybrat všechny poznámky, zaškrtněte pole vedle záhlaví sloupce Stránka.)

Viz také

„Správa recenzí PDF“ na stránce 518

Odstraňování problémů

Více složek lokálních souborů projektu

Pokud jste se připojili k projektu, který má stejný název na dvou různých serverech Version Cue, Version Cue může vytvořit více kopií složky, které vypadají jako složka lokálních souborů projektu daného projektu, ale ve skutečnosti jsou to složky lokálních souborů projektu dvou různých projektů, ke kterým se připojujete z různých serverů. Version Cue pojmenuje tyto složky názvem projektu a číslem (například projekt_001, projekt_002). Tyto složky můžete odstranit po uložení verzí svých lokálních souborů projektu na server Version Cue. (Nebo můžete vícenásobné složky lokálních souborů projektu jednoduše ignorovat.)

Chcete-li odstranit složky lokálních souborů projektu, pomocí Adobe Bridge se odpojte od každého z projektů (viz „Odpojení od projektů“ na stránce 494).

Offline projekty

Pokud vaše síť přestane být dostupná během vaší práce s projektem Version Cue (například pokud cestujete s přenosným počítačem), Version Cue může projekt při příštím připojení zobrazit jako offline projekt. Chcete-li obnovit připojení k serveru Version Cue, vyberte ikonu Version Cue v panelu Oblíbené dialogového okna Adobe nebo v Adobe Bridge (to přinutí Version Cue obnovit síťové připojení k dostupným serverům). Pak vyhledejte projekt Version Cue obsahující vaše soubory.

Nedokončené akce

Méně často používané příkazy v některých případech automaticky neaktualizují informace Version Cue zobrazované v Adobe Bridge nebo v dialogovém okně Adobe. Pokud nevidíte výsledky akce, kterou jste provedli, obnovte zobrazení jedním z následujících úkonů:

- Změňte aktivní prvek v okně Bridge nebo v dialogovém okně Adobe výběrem jiné položky.
- Dočasně přejděte do jiné složky.
- Změňte velikost okna Bridge nebo dialogového okna Adobe nebo posuňte okno Bridge do popředí (okno Bridge se nemusí zobrazovat aktualizovat, pokud je v pozadí).
- Zvolte příkaz Obnovit z nabídky Nástroje nebo Nástroje projektu (Acrobat) v dialogovém okně Adobe nebo z nabídky Zobrazení v Adobe Bridge.

Obnovení projektu

Ve velmi nepravděpodobném případě, kdy je pro vás naprosto nemožné získat přístup k projektu Version Cue, můžete obnovit aktuální verze souborů nacházející se ve složkách lokálních souborů projektu v počítačích členů pracovní skupiny, kteří se někdy připojili k projektu. Lokální soubory projektu jsou umístěné ve složce Version Cue uvnitř složky Dokumenty.

V projektech za firewallem se nezobrazují soubory

Version Cue používá pro komunikaci mezi servery Version Cue a komponentami Adobe Creative Suite protokoly HTTP (Hypertext Transfer Protocol) a SOAP (Simple Object Access Protocol). Ve vzácných případech starší softwarové firewally nemusí správně zpracovávat interakce SOAP. Pokud ve svých projektech Version Cue vidíte složky, ale ne soubory, zkuste vypnout svůj proxy server. Pokud vypnutí proxy serveru problém vyřeší, budete muset pravděpodobně aktualizovat svůj firewall.

Odpojení od projektů s vyhrazenými soubory

Pokud máte lokální soubory projektu se stavem Vyhrazený pro mne, nemůžete se odpojit od projektu, dokud nezpřístupníte verze těchto souborů. Pokud nemůžete zpřístupnit verze souborů, protože server Version Cue není dostupný, můžete použít dva možné postupy. Můžete počkat, až bude server dostupný, soubory synchronizovat a pak se odpojit od projektu. Nebo můžete odstranit složku lokálních souborů projektu ze svého pevného disku a pak se odpojit od projektu, až bude server dostupný. (Ostatní uživatelé, kteří se připojí k projektu, stále uvidí soubory označené jako Vyhrazený. Uživatelé mohou ukládat své vlastní verze nebo může uživatel s právy správce uvolnit zámky v projektu, což změní stav souborů na Synchronizovaný.)

Nezobrazují se miniatury souborů InDesignu v dialogovém okně Adobe nebo v Bridge

Pokud nevidíte miniatury souborů InDesignu v dialogovém okně Adobe nebo v Bridge, v InDesignu vyberte Vždy ukládat náhledy obrazů s dokumenty buď v předvolbách Zpracování souboru nebo v dialogovém okně Uložit jako.

Není možné přejít z Version Cue CS2 na Version Cue CS3 na počítačích Macintosh založených na Intelu

Chcete-li převést projekty z Version Cue CS2 na Version Cue CS3 na počítači Macintosh založeném na procesoru Intel, nejdříve zálohujte projekt v utilitě Rozšířená správa Version Cue CS2 na počítači Macintosh s procesorem PowerPC. (Pokyny najdete v nápovědě k Version Cue CS2.) Pak přeneste projekt z počítače Macintosh na PowerPC do složky záloh projektu v počítači Macintosh na Intelu, restartujte server a obnovte projekt ve Version Cue CS3 (viz „Zálohování a obnovení projektů“ na stránce 513).

Poznámka: Zálohy serveru Version Cue CS2 není možné převést na server Version Cue CS3. Můžete ale převést projekty Version Cue CS2 na server Version Cue CS3. Viz „Převedení projektů pro server Version Cue 3.0“ na stránce 487.

Není možné se připojit k serveru Version Cue CS3

Zkuste provést libovolné z následujících úkonů:

- Zkontrolujte, že vaše síťové připojení funguje správně.
- Pokud se pokoušíte připojit k serveru z Acrobatu 8 nebo z komponenty Adobe Creative Suite 2 s podporou Version Cue, zkontrolujte, zda jste pro server nezapnuli SSL. Kromě toho Acrobat 8 a komponenty Adobe Creative Suite 2 se nemohou připojit k serverům Version Cue CS3 nainstalovaným na stejném počítači (to znamená na lokální server Version Cue CS3).
- Pokuste se připojit k serveru z jiné komponenty Creative Suite s podporou Version Cue.
- Dočasně vypněte firewall nebo proxy.

- Restartujte server (viz „Ukončení nebo restartování serveru Version Cue“ na stránce 488).
- Podívejte se do souboru záznamu serveru a vyhledejte v něm podrobnosti, které mohou naznačovat příčinu problému. Soubor záznamu můžete otevřít ze záložky Další volby v utilitě Správa serveru Version Cue (viz „Pokročilé úlohy v utilitě Správa serveru Version Cue“ na stránce 514).

Zapomenuté heslo správce systému Version Cue

Pokud jste zapoměli své heslo správce systému, budete muset odstranit a znovu nainstalovat Version Cue a v průběhu instalace vytvořit nové uživatelské jméno a heslo správce systému. Neexistuje žádný způsob, jak odstranit Version Cue bez ztráty všech souborů a dat projektů Version Cue.

Server Version Cue funguje pomalu nebo přestává odpovídat

Zkuste provést libovolný z následujících úkonů:

- Zvyšte velikost paměti RAM vyhrazené pro Version Cue (viz „Nastavení předvoleb serveru Version Cue“ na stránce 485).
- Pokud Version Cue přestává odpovídat při zálohování souborů projektu, zkontrolujte, zda zálohujete na disk s dostatečným volným místem pro uložení souborů.

Neobrazují se projekty Version Cue na serveru Version Cue CS3

Zkuste provést libovolné z následujících úkonů:

- Zkontrolujte, zda projekt, ke kterému se snažíte připojit, je sdílený. Pokud chtěl tvůrce projektu nechat svůj projekt soukromý, nebudete k němu mít přístup.
- Zkontrolujte, zda server Version Cue, na kterém běží daný projekt, je konfigurovaný jako viditelný pro ostatní uživatele (viz „Nastavení předvoleb serveru Version Cue“ na stránce 485).
- Pokud pro přístup k projektu používáte Acrobat 8 nebo komponentu Adobe Creative Suite 2 s podporou Version Cue, zkontrolujte, zda tvůrce projektu určil, že má být kompatibilní s CS2. V opačném případě nebudete moci vidět projekt na serveru Version Cue CS3.

Rejstřík

Čísla

3D objekty

- mapování obrazů na povrch 244, 245
- natočení 240, 244
- obkroužení 239
- osvětlení 240
- popis 237
- stínování povrchu 238, 240, 244
- vlastní zkosení 243
- vytažení 237, 238

A

Acrobat. *Viz* Adobe Acrobat

aditivní barvy 85

Adobe, dialogové okno, ve Version Cue 480

Adobe Acrobat

- porovnání verzí 272
- přednastavení pro export do 269
- soubory PDF s vrstvami 269

Adobe Bridge

- Creative Suite, nastavení barev 124, 126
- Device Central, používání s 463
- domovská stránka 446
- metadata 278, 466
- nalezení souborů Version Cue 496
- odstranění souborů a projektů Version Cue 494, 501
- okna, nastavení 452
- popis 30, 446
- pracovní plocha 447
- přidávání souborů do projektů Version Cue 493
- spuštění 447
- určení jazyka 453
- vytváření projektů Version Cue 490
- zsvětlení pracovní plochy 451
- zobrazení aktuálního souboru 17

Adobe Design Center 10

Adobe Flash integrace s Illustratorem 371

Adobe Flash, export textu do 324

Adobe GoLive

- export souborů Illustratoru pro 211
- vytváření dynamických dat pro 431

Adobe Graphics Server 428, 431

Adobe Illustrator

- formát souboru, ukládání 257
- integrace s programem Flash 371
- metadata 278, 465

Prefs, soubor 43

zvýšení výkonu 348

Adobe Illustrator, soubory import do Flash 372

Adobe InDesign

- export kresby do;InDesign. *Viz* Adobe InDesign
- metadata 278, 465
- umístění souborů Illustratoru do 407

Adobe InDesign, barvy a písma, prohlížení v Bridge 468

Adobe PDF, nastavení převodu 269

Adobe PDF. *Viz* PDF soubory

Adobe Photoshop

- export souborů Illustratoru pro 211, 261, 266
- import souborů 255
- kopírování objektů do nebo z 211
- metadata 278, 465
- používání efektů Photoshopu v Illustratoru 347
- přemístění cest do Illustratoru 256
- přemístění části obrazu do Illustratoru 256
- složené cesty 227
- vložená kresba 347

Adobe RGB, barevný prostor 139

Adobe Stock Photos, používání v Bridge 464

Adobe Version Cue

- dostupnost funkcí 479
- komponenty Creative Suite 2 a Acrobat 8, použití 479
- odstranění lokálních souborů projektu;server Adobe Version Cue 494
- popis 31, 477, 478
- práce s, v Bridge 473
- prohlížení souborů, v Bridge 474
- přístup k příkazům ve stavovém řádku;Version Cue. *Viz* Adobe Version Cue
- v Bridge 446
- viditelnost ikony 486
- vyhledávání souborů, v Bridge 455
- zapnutí 482

Adobe Version Cue, projekty

- odpojení od 494
- odstranění 494
- popis 489
- přidání souborů 493

sdílení 492

úpravy vlastností 491, 512

vytváření a úpravy 489, 511

Adobe Version Cue, recenze PDF 517, 518, 520

Adobe Version Cue, soubory

- hledání 499
- obnovení 501
- správa 498, 500
- stavové ikony 495
- umístění 499

úpravy souborů používaných jiným uživatelem 497

Adobe Video Workshop 5

AI, formát souboru. *Viz* Adobe Illustrator

AI, soubory. *Viz* Adobe Illustrator, soubory

AIPrefs, soubor 43

AIT soubory 29

akce

- dávkové zpracování souborů 426
- načtení 425
- nahrávání 421
- nenahratelné úkony 422
- popis 420
- přehrávání 421
- vložení přerušení 423
- vrácení zpět 421
- vybírání 421
- vyločení úkonů 423
- změny nahraných hodnot 423

Akce, paleta popis 420

akce, rychlost přehrávání 424

aki 328

aktivace softwaru 1

aktivní oblasti, ve webových grafikách 367

Aktualizovat starý text, příkazy 339

Akvarel, příkaz 351

AlterCast. *Viz* Adobe Graphics Server

alternativní glyfy

- asijské 326
- číslíce 303
- ligatury a kontextové alternativy 310
- ozdobná písma 311
- panel Glyfy 308
- písma OpenType 294, 309
- popis 308
- ukládání 310
- zlomky a pořadové číslice 304

- zvýraznění 310
 - ALT text 365
 - animace
 - rozdělení objektů do vrstev 207
 - ukládání příkazem Exportovat 263
 - vytváření 370, 371
 - anotace
 - přehrávání v akcích 424
 - zobrazení v dialogovém okně Uložit pro web 374
 - aplikování stylu na symboly, nástroj 83
 - Aplikovat filtr SVG, příkaz 368
 - AppleScript 427
 - ASCII, formát souboru 281
 - asijský text
 - aki 328
 - burasagari 334
 - glyfy 326
 - kurikaeshi moji shori 335
 - mojisoro 330
 - natočení znaků poloviční šířky 327
 - písma OpenType 326
 - podpora Unicode 294
 - proklad 327
 - sady kinsoku 333, 334
 - sady mojikumi 331, 332, 333
 - složená písma 335, 338
 - tate-chu-yoko 328
 - Viz také nápověda Illustratoru ;nástroje*
 - volby zalamování řádků 334
 - warichu 329
 - zarovnání znaků 331
 - zobrazení voleb;japonský text. *Viz asijský text*
 - asociace typů souborů, změna v Bridge 455
 - atributy vzhledu vícenásobné výplně a tahy 148
 - audio soubory, náhled v Bridge 462
 - AutoCAD, formáty souborů 262
 - automatická vodítka 42
 - Automatická vodítka a řezy, předvolby 42
 - automatické řezy 364
 - automatické vytvoření účtu uživatele, povolení ve Version Cue 516
 - automatizace *Viz akce*
 - automatizované úlohy spouštění, v Bridge 464
- B**
- balíčky souborů, v Bridge 458
 - barevné modely
 - CMYK 86
 - HSB 87
 - Lab 88
 - popis 85, 89
 - pro obrazy generované pomocí efektů 347
 - RGB 85
 - stupně šedi 88
 - změna 87
 - Barevné pastelky, příkaz 350
 - barevné prostory 85, 89
 - barevné výtažky
 - popis 394
 - problémy s přímými barvami a průhlednými kresbami 90
 - příprava kresby 395
 - v hostiteli a v RIPu 396
 - vytváření 395
 - barevný gamut 122
 - Barevný model HSB 87
 - barevný model pracovního prostoru 136
 - barevný papír, simulace 36
 - Barevný polotón, příkaz 352
 - Barva, režim prolnutí 172
 - barva pozadí
 - okno dokumentu 36
 - řezů 365
 - barvy
 - aplikování na objekty 142, 143
 - aplikování na text 298
 - bezpečné webové 118, 362
 - invertování 118, 119
 - knihovny barev 94, 98
 - mapování na průhlednost 384
 - míchání 120
 - míchání přímých a výtažkových tiskových barev 90
 - mimo gamut 118
 - nastavení více barev 119
 - odstíny 94, 98
 - odstranění 147, 385
 - panel Vzorník 94, 95
 - porovnání v InDesignu a v Illustratoru 91
 - posun do webové palety 384
 - prolnutí 118, 120, 172
 - přechody 172
 - převod na stupně šedi 119
 - přímé 89, 94, 97
 - rozsah 89
 - snížení počtu pro výstup 115
 - tisknutelné 118
 - úpravy v dialogovém okně Živé barvy 104, 108
 - v digitálních grafikách 85
 - Viz také* správa barev, barevný model 124
 - v režimech prolnutí 170
 - vybírání 91, 92, 93
 - výtažkové 94, 97
 - zamknutí v paletě Tabulka barev 385
 - změna na doplňkové 118
 - zvýšení sytosti 120
 - Barvy, panel
 - popis 93
 - vybírání barev 91, 93
 - barvy, prohlížení z Illustratoru a InDesignu v Bridge 468
 - barvy, volby pro snížení počtu 116
 - barvy Illustratoru, prohlížení v Bridge 468
 - Basreliéf, příkaz 353
 - Bez hodnocení, příkaz v Bridge 456
 - bezpečné barvy pro prohlížeč. *Viz* webové barvy
 - Bez rozdělení, příkaz 317
 - Bez visačky, příkaz v Bridge 456
 - bitmapové obrazy
 - aplikování efektů 346, 347
 - kolorování 120
 - kopírování z Photoshopu 256
 - popis 251
 - publikování online 252
 - texturování 354
 - vektORIZACE 70
 - vytváření pomocí efektů 347
 - vytváření z vektorových grafik 358
 - ztlumení 205
 - BMP, formát souboru 262
 - bodové grafy 434
 - bodový text 279
 - body
 - jako jednotky měření 40
 - měření vzdálenosti 43
 - body na cestě typy 47
 - Bridge. *Viz* Adobe Bridge
 - bunri-kinshi 334
 - burasagari 316, 334
- C**
- camera raw, soubory používání v Bridge 463
 - certifikáty, předlohy 29
 - Cestář, efekty
 - aplikování 224
 - panel Cestář 222
 - popis 223
 - přehled 224

- volby;vytažení tvarů 223
- cesty
 - kopírování 62
 - kopírování do Photoshopu a z Photoshopu 211, 256
 - kopírování segmentu 62
 - kreslení nástrojem pero 56, 57, 59, 60
 - kreslení nástrojem tužka 54, 55
 - nastavení segmentů 63
 - nechání otevřené 62
 - popis 45
 - přidávání 55
 - přímé segmenty 46, 59
 - rozdělení 69
 - sebeprotínající 227
 - složené 222, 227
 - směrové úsečky a body 47
 - spojení 55
 - spojení a rozdělení 69, 401
 - s tahem štětce 159
 - SVG, formát souboru 368
 - uzavření 62
 - Viz také* kotevní body, čáry, tvary, ořezové cesty
 - vlnité a klikaté 236
 - vybírání 62
 - vyhlazení a zjednodušení 65
 - zakřivené segmenty 46, 59
 - změna tvaru 45, 55
 - zobrazení bez výplně a tahů 38
- Cikcak, efekt 236
- cíl, nastavení 343
- CMS. *Viz* systém správy barev
- CMYK
 - odstíny 94, 98
 - popis 86
 - přímé barvy 94, 98
 - výtažkové barvy 94
 - změna na RGB 87
- CMYK, přímé barvy 89
- Conté pastel, příkaz 353
- CSS vrstvy, generování 377
- Č**
- čarové grafy
 - Viz také* návrhy grafů, grafy 432
 - zadávání dat 435
- čáry
 - kreslení, nástrojem segment čáry 49
 - kreslení nástrojem pero 56, 57, 59, 60
 - kreslení nástrojem tužka 54
 - přerušované 145, 146
 - přesahy 417
 - přidání šipek 147
 - přidávání nástrojem tužka 55
 - spojení nástrojem tužka 55
 - Viz také* cesty, tahy 143
 - změna šířky 145
 - změna tvaru 45
 - změna tvaru nástrojem tužka 55
- černobílá kresba 88
- černý bod, kompenzace 140
- číslice, formátování 303
- Čtěte, soubor 1
- čtyřbarevný výtažkový tisk 86
- D**
- Další objekt (Vybrat), příkazy 193
- datová složka, ve Version Cue 486
- datum a čas, zobrazování ve stavovém řádku 17
- Dávkově přejmenovat, příkaz v Bridge 458
- dávkové zpracování 426
- DCS, formát souboru, import 255
- deformace objektů obálky 219
- deformování objektů
 - efekt Libovolná deformace 236
 - efekty 236
 - nástroje zkapanění 219
 - nástroj libovolná transformace 218
- Deformovat a transformovat, efekt 236
- dělení slov
 - automatické 316
 - metody sazby 317
 - volby 316
 - zabránění rozdělení 317
- Design Center 10
- Device Central, integrace Adobe Bridge 463
- dialogová okna
 - výpočty hodnot 18
 - zadávání hodnot 17
- DIC, knihovna barev 94
- digitální fotoaparáty, barevný gamut 89
- digitální matrice 267
- dílky a značky na osách, pro grafy 437
- dlaždicové vyplnění 36, 39, 397
- Do celého okna, příkaz 37
- dokument, profily. *Viz* profily barev
- dokumenty
 - jednotky měření 40, 41
 - nastavení 36, 38, 41
 - otevírání 30
 - profily nových dokumentů 27
 - přidávání více stránek 36
 - správa pomocí Version Cue 30
 - typy 27
 - úvodní obrazovka 27
 - v Bridge 30
 - vytváření nových 27
 - vytváření předloh 29
 - změna měřítko 398
- dokumenty nadměrných velikostí, tisk 398
- dolní index, text 302
- dolní proklad 327
- Domovská stránka Bridge 10, 446
- Doostřit, příkaz 352
- Dopisní papír, příkaz 353
- Doplňek (Vybrat), příkaz 193
- doplňkové barvy, změna na 118
- Doplňky; online zdroje 8
- dpi (dots per inch) 393
- duplexové obrazy importované ze souborů PDF 253
- duplikování projektů Version Cue 512
- duplikování objektů
 - posunutí 211
 - přetažením 210
 - vložením 196
 - v panelu Vrstvy 210
- Duplikovat políčko, příkaz 99
- DXF/DWG, formát souboru 262
- dynamické objekty 430
- dynamický text 324
- E**
- efekty
 - aplikování 346
 - aplikování na bitmapové obrazy 347
 - jako atributy vzhledu 340
 - popis 345
 - proč jsou některé nedostupné 346
 - pro soubory SVG 368, 369
 - rastrové 347
 - úpravy a odstranění 348
 - <Emphasis>*Viz také* názvy jednotlivých efektů 350
 - změna velikosti 214
- elipsa, nástroj 50
- EMF, formát souboru 262
- emulze, volby 396
- en a em pomlčky, volba typografických znaků 305
- EPS, formát import souborů 254
- EPS, formát souboru
 - porovnání s jinými formáty 257

- tisk vložených souborů 254
- ukládání 258
- volby ukládání 258
- EPS soubory problémy s přímými barvami a průhlednými kresbami 90
- export, projektů Version Cue 513
- export kresby
 - formát PostScript 259
 - Microsoft, kompatibilní formát 261
 - podporované formáty souborů 262
 - porovnání s uložením cesty 257
 - postup 261
 - Viz také* uložení kresby 257
- export textu 323
- expozice obrazu 396
- F**
- film
 - podložka 396
 - šetření 398
- filmové soubory, náhled v Bridge 462
- Filtr, panel 447
- filtrování souborů, v Bridge 456
- filtry
 - aplikování 346
 - aplikování na bitmapové obrazy 347
 - popis 345
 - proč jsou některé nedostupné 346
 - <Emphasis>*Viz také* názvy jednotlivých filtrů 350
- Flash
 - symboly 74, 76
 - Viz* Adobe Flash
- Flash, grafiky
 - popis 370
 - ukládání příkazem Exportovat 263
 - vytváření animací 371
- Flash. *Viz* Adobe Flash
- flexografický tisk 398
- FOCOLTONE, systém barev 94
- formáty souborů
 - AIT 29
 - ASCII 281
 - AutoCAD 262
 - BMP 262
 - DWG a DXF 262
 - EMF 262
 - EPS 258
 - Illustrator (AI) 257
 - JPEG 262
 - Photoshop 262
 - PICT 262
 - PNG 262
 - RTF 281
 - SVG a SVGZ 259, 367
 - SWF (Flash) 370
 - Targa 262
 - textové 281
 - TIFF 263
 - WMF 263
- fotografie, v Bridge 460, 461
- Fotokopie, příkaz 353
- Freska, příkaz 350, 354
- FTP proxy server, určení ve Version Cue 516
- G**
- gamut barev 89, 118
- gamuty 122
- Gaussovské rozostření, příkaz 351
- GIF, formát souboru
 - nastavení optimalizace pro web 379
 - Viz také* nápověda *Illustratoru* 44
 - volby optimalizace 379
- globální barvy
 - použití dialogového okna Živé barvy 107
 - výtažkové 94
- glyphy
 - asijské 326
 - číslice 303
 - ligatury a kontextové alternativy 310
 - ozdobná písmena 311
 - panel Glyphy 308
 - písma OpenType 309
 - popis 308
 - rozestupy 312
 - ukládání 310
 - v písmech OpenType 294
 - zlomky a pořadové číslice 304
 - zvýraznění 310
- GoLive. *Viz* Adobe GoLive
- GPS (Global Positioning System), data 466
- GPS informace v souborech 466
- grafické styly
 - aplikování 360
 - aplikování na symboly 82, 83
 - duplikování 360
 - import z jiného dokumentu 361
 - knihovny 361
 - nahrazení 361
 - odstranění 360
 - panel Grafické styly 359
 - popis 359
 - přerušení vazby 360
 - vytváření 359, 360
 - Změnit barvu znaků, volba 360
- grafiky vložení 251
- grafiky řízené daty
 - popis 44, 427
 - používání knihoven proměnných 431
 - používání sady dat 430
 - ukládání předloh 431
 - úpravy dynamických objektů 430
 - úpravy proměnných 429
 - Viz také* proměnné 427
 - vytváření proměnných 428
- grafy
 - a přechody 436
 - kombinování typů 439
 - popisy 433, 438
 - proměnné 428, 430
 - přiřazení měřítka na osy 437
 - vytváření 432
 - zadávat dat 433, 434, 435
 - změna typu 436
- grafy, formátování
 - kruhové grafy 439
 - osy 436
 - popis 436
 - přidání vržených stínů 438
 - sloupce, pruhy a čáry 437
 - text 440
 - vybírání částí 440
- grafy, návrhy. *Viz* návrhy grafu
- GyoumatsuYakumonoHankaku, sada mojikumi 332
- GyoumatsuYakumonoZenkaku, sada mojikumi 332
- H**
- harmonie, pravidla volba v okně Živé barvy 101, 106
- heslo pro otevření, v PDF;hesla, v PDF 276
- heslo pro práva, v PDF 276
- hiragana písma 326
- HKS, systém barev 94
- hlavičkový dopis, předlohy 29
- hledání, souborů Version Cue 499
- Hledat, příkaz v Bridge 455
- Hledat a nahradit, příkaz 298
- Hledat další, příkaz 298
- hodnocení souborů, v Bridge 456
- hodnoty, osa pro grafy 436
- horní index, text 302
- horní proklad 327
- hostitel, separace 396

- Houba, příkaz 351
 Hrubé pastely, příkaz 351, 354
 HTML nastavení výstupu 389, 390
 HTTP proxy server, určení ve Version Cue 516
 hustota rastru
 popis 393
 pro přechody, mřížky přechodů a prolnutí 405
 změna 394
 hvězda, nástroj 51
- Ch**
- Chróm, příkaz 353
 chroma 87
 chyby, vrácení zpět 44
- I**
- ICC profily
Viz také profily barev 133
 vložení do souborů 257, 265, 266, 267, 378
 zobrazení ve stavovém řádku 17
 ikony panely jako 22
 Illustrator. *Viz* Adobe Illustrator
 import
 jednobarevné, duplexové a triplexové obrazy 253
 políčka vzorníku z jiného dokumentu 100
 soubory DCS 255
 soubory EPS 254
 soubory PDF 253
 soubory Photoshopu 255, 256
 textových souborů 211, 281
 Importovat data Version Cue CS2, příkaz 487
 Importovat filtr SVG, příkaz 369
 InDesign. *Viz* Adobe InDesign
 Informace, panel 43
 Informace o dokumentu, příkaz 278
 Informace o souboru, příkaz 249
 Informace o souboru, příkaz v Bridge 468, 471
 Inkoustové obrysy, příkaz 351
 in-RIP separace 396
 instance symbolu 74
 Instance symbolu (Vybrat stejné), příkaz 193
 interaktivita
 přidání k souborům SVG 369
 vytváření pomocí vrstev CSS 377
 International Color Consortium (ICC) 124
 interpunkce předsazená 315
- invertování barev 118, 119
 IPTC 466
 IPTC informace 467
 ISO, standardy 272
 izolovaný režim
 popis 185, 186
 symboly 78
- J**
- jas
 nastavení v Illustratoru 17
 v barevném modelu HSB 88
 JavaScript 369, 427
 jazyk
 podpora Unicode 294
 přiřazení k textu 293, 294
 jazykové funkce 281
 jednobarevné obrazy, importované ze souborů PDF 253
 jednořádková sazba 317
 Jednotky a rychlost zobrazení, předvolby 38, 40
 jednotky měření 41
 Jiná knihovna, příkaz 100
 JPEG, formát volby optimalizace 378
 JPEG soubory, volby exportu 265
- K**
- kaligrafické stopy štětce 69, 157, 161
 kapátko, nástroj kopírování atributů 344
 kapitálky 300
 kaskádové styly (CSS) Generovat CSS, volba výstupu řezů 390
 kategorie, osa pro grafy 436
 kinsoku 333
 klávesové zkratky v nápovědě 4
 klávesové zkratky. *Viz* nápověda Illustratoru
 klíčová slova, přidávání v Bridge 472
 Klikyháky, efekt 356
 knihovny
 grafických stylů 361
 návrhy grafu 442
 stopy štětců 158
 symbolů 79
 vzorníky 94, 98
 kolekce, otevření v Bridge 456
 kolorování obrazy ve stupních šedi 120
 kombinování objektů
 pomocí efektů Cestáře 223
 popis 222
 se složenými cestami 227
 se složenými tvary 225
 s ořezovými maskami 230
- Kompaktní režim, v Bridge 452
 kompozice vrstev, v souborech Photoshopu 255
 komprese
 formát Illustrator 257
 PDF 273
 koncové body cest 45
 konflikty souborů, v Adobe Version Cue 506
 kontextové alternativy 310
 kontrola pravopisu 292, 293
 Kontrola pravopisu, příkaz 292
 kontrolní náhled ve Photoshopu, Illustratoru a InDesignu 131
 kontrolní náhled na obrazovce 39, 130
 kopírování objektů
 do vrstev 198
 o schránce 211
 přetažením 210
 příkazy 196
 vložení dopředu nebo dozadu 197
 Kopírovat do, příkaz v Bridge 457
 kotevní body
 odstraňování 64, 65
 osamocené body, vyhledání 64
 popis 45
 předvolby 49
 přemístění 66
 převod hladkých na rohové a naopak 66
 přidávání 64
 přitahování objektů 42
 spojení koncových bodů 63
 typy 47
 vybírání 62
 zobrazení a skrytí 48
 kouzelná hůlka, nástroj 185, 189
 krajina (vodorovná) orientace stránky 398
 kresba
 kopírování z Photoshopu 256
 náhled ve výstupním médiu 39
 zobrazení jako obrysy 38
 kreslení
 cesty nástrojem pero 56, 57, 59, 60
 cesty nástrojem tužka 54, 55
 čáry 49
 elipsy 50
 hvězdy 51
 mnohoúhelníky 50
 obdélníky a čtverce 49
 oblouky 51
 spirály 51
Viz také stopy, symboly 80

- změny kotevnic bodů 66
- kreslicí plátno
 - dlaždicové rozdělení 36
 - popis 34
 - přidání čar mřížky 41
 - přidání vodítek 41
 - rolování 37
 - změna velikosti a barvy 36
- kreslicí plocha zvětšení nebo zmenšení zobrazení 37
- Kroutit, efekt 236
- kruhové grafy
 - formátování 439
 - Viz také* návrhy grafů, grafy 432
 - zadávatel dat 435
- kruhové mřížky 52
- Kruhové rozostření, příkaz 351
- Krystalizace, příkaz 352
- krytí
 - Krytí (vybrat stejné), příkaz 165, 193
 - masky krytí 167
 - Viz také* průhlednost 164
- Křída a uhel, příkaz 353
- křivky
 - kreslení 51
 - kreslení nástrojem pero 57, 59, 60
 - tisk 401
 - změna tvaru 45
- kurikaeshi moji shori 335
- Kvalitní tisk, přednastavení PDF 269
- L**
- Lab barevný model 88
- laso, nástroj
 - vybírání 62
 - vybírání kotevnic bodů 62
- LDAP servery, import uživatelů Version Cue 509
- letáky, předlohy 29
- Libovolná deformace, efekt 236
- libovolná transformace, nástroj
 - deformování objektů 218
 - otáčení objektů 200
 - zkosení objektů 218
 - zrcadlení objektů 201
- ligatury
 - používání v písmech OpenType 310
 - ukládání příkazem Typografické znaky 304
- limit-check, chyba 394, 401
- limit úkosu, volby 146
- LiveDocs 2
- lokální soubory projektu, ve Version Cue
 - odstraňování 496
 - úpravy 494, 505
- lpi (lines per inch) 393
- lupa, nástroj 37
- lupa, nástroj v Bridge 461
- M**
- Macromedia FreeHand, import cest 227
- Malá a velká písmena, příkazy 300
- malá a velká písmena, změna 300
- Malířská špachtle, příkaz 350
- malování
 - popis 142
 - Viz také* barvy, výplně, živá malba, tahy 142
- mapování 3D objektů 244
- mapování barev na průhlednost 384
- masky
 - krytí 167, 168
 - ořezové 230
 - rozdělení 401
- matematické operace v textových polích 17
- Maximalizovaný režim na celou obrazovku 17
- mazání cesty, nástroj 68
- Měkké míchání, efekt 120
- Měkké světlo, režim prolnutí 171
- měřítka textu 292
- měřítka, nástroj 43
- měřítka objektů. *Viz* změna velikosti objektů
- metadata
 - popis 278, 465
 - zobrazení 249
- Metadata, panel 447, 466
- metadata, v Bridge 467, 468, 470, 471
- mezery
 - mezi objekty 211, 349
 - mezi slovy a písmeny 312
 - text kolem křivek 291
- mezery, vyloučení nadbytečných 305
- mezery mezi slovy 312
- mezery mezi znaky 306, 312
- Mezzotinta, příkaz 352
- Microsoft
 - import textu z 281
 - ukládání souborů pro 261
 - Visual Basic 427
- mimo gamut, barvy
 - popis 89
 - posun 118
- miniatury
 - v souborech EPS 259
 - v souborech PDF 273
- miniatury, správa v Bridge 450
- minuskové číslice 304
- mnohoúhelník, nástroj 50
- mobilní zařízení, profil nového dokumentu 27
- modální ovladače, v akcích 423
- Mojikumi 331, 332, 333
- monitor, profily 133, 134, 135
- monitory, barevný gamut 89
- Mozaikové okno, příkaz 354
- mřížka předvolby 41
- mřížky
 - kreslení; kreslení 52
 - nástroj mřížka 175
 - obdélníkové 52
 - popis 172, 175
 - použití s kresbou 41
 - úpravy 176
 - vytváření 175, 228, 229
- mřížky, obálky 219
- mřížky přechodů v souborech SWF (Flash) 370
- Multiple Master, písma 295
- N**
- nabídka panelu, zobrazení 17
- Načíst akce, příkaz 425
- načtení
 - nastavení výstupu 389
 - tabulky barev 385
- Nadměrně velké stránky, přednastavení PDF 270
- nadpisy, přizpůsobení přes text 286
- náhled
 - audio a video, v Bridge 462
 - barev. *Viz* kontrolní náhled na obrazovce 130
 - kresba ve výstupním médiu 39
 - příkaz Náhled 39
 - soubory EPS 254
- Náhled obrazových bodů, režim 39, 362
- náhled obrazů v Bridge 458, 461
- Náhled přetisků, příkaz 412
- Náhled sloučení průhledností, panel 39, 408
- náhled zobrazované oblasti 38
- Nahradit akce, příkaz 425
- Nahradit osu, příkaz 235
- nahrávání vložení přerušování 423
- naklonění. *Viz* zkosení objektů
- nalezení

- předcházející verze 504
- souborů Version Cue, v Bridge 496
- nápověda popis 2
- Nápověda Adobe 2
- Násobit, režim prolnutí 171
- nastavení barev
 - pracovní prostory 138
 - pro aplikace Adobe 126
 - přednastavení 138
 - převody barev 140
 - přízpůsobení 138
 - synchronizace s dalšími aplikacemi 126
 - Viz také* správa barev 124
 - záměry reprodukce 140, 141
 - zásady správy barev 139
- Nastavení kontrolního náhledu, příkaz 131
- nastavení převodu přednastavení 269
- Nastavení výstupu, dialogové okno
 - nastavení voleb 389
 - volby výstupu HTML 389
- nástroje
 - panel nástrojů 24
 - typy nástrojů 26
 - vybírání 26
 - změny kurzorů 26
- nástroje, panel, konfigurování 17
- nástroje, příkazy v Bridge 464
- Nastříkané tahy, příkaz 351
- natažení papíru, v průběhu tisku 415
- natočení objektů
 - 3D 240
 - trojrozměrné 244
- natočení os *x<Default para font>*
a <Emphasis>y dokumentů 201
- navázané soubory ve Version Cue 499
- navázání panel Vazby 247
- navigační zkratky v nápovědě 4
- Navigátor, panel 38
- Navigátor souboru, pracovní plocha 449
- návrhy grafu
 - import 442
 - opakované použití 445
 - popis 441
 - použití 444, 445
 - vytvoření 442, 443, 444
- negativní film 396
- Nejmenší velikost souboru, nastavení PDF 270
- nenahratelné úkony, v akcích 422
- ne-nativní obrazy 253
- Neónová záře, příkaz 350
- nepřesný soutisk tiskových barev 413
- nestrukturované zobrazení, v Bridge 454
- netištěná plocha 34
- netištěné znaky 311
- Normální, režim prolnutí 171
- Nová akce, příkaz 421
- Nová barva, příkaz 383
- Nový pohled, příkaz 39
- Nový projekt, příkaz 489
- NTSC barvy, příkaz 354
- nůž, nástroj 228, 229
- nůžky, nástroj 69
- O**
- obálky 219, 220, 221
- obálky, předlohy 29
- obdélníkové mřížky 52
- Objekt (Vybrat), příkazy 193
- objektové stopy štětce 157, 162
- objekty
 - 3D. *Viz* 3D objekty
 - automatická vodítka 42
 - duplikování 210
 - kombinování 222, 227
 - maskování 230
 - odsazení 349
 - odstranění 209
 - otočení 199
 - pokřivení 236
 - pořadí překrývání 209
 - prohlížení 203
 - přemístění 41, 42, 195, 198
 - rastrování; GIF, formát souboru 358
 - rozdělení 194, 195
 - skrytí 208
 - uspořádání pomocí vrstev 203
 - vybírání 185
 - výchozí atributy 342
 - vytvoření vrstev 207
 - zamknutí a odemknutí 208
 - zarovnání a rozmístění 198
 - zkosení 216
 - změna tvaru 219, 236
 - změna velikosti 214
 - zrcadlení 201
- obkety rozřezání nebo rozdělení 228
- obkroužení objektů 239
- oblé spoje 146
- Oblíbené, panel
 - popis 447
 - přidávání položek 449
- oblouky kreslení 51
- obnovení
 - projektů ve Version Cue 513
 - souborů ve Version Cue 501
- Obnovit, příkaz 44
- Obnovit akce, příkaz 425
- Obnovit na výchozí pracovní plochu, příkaz v Bridge 449
- Obnovit ohraničovací rámeček, příkaz 214
- obrácení cest 227
- Obrátit osu, příkaz 235
- obrazové body popis 251
- obrazové mapy vytvoření 367
- obrazové výstřižky, přetažení na plochu 211
- obrazy změna velikosti v dialogovém okně
Uložit pro web 376
- obrazy, náhled v Bridge 458, 461
- obrazy pozadí 390
- Obrys, efekt Cestáře 225
- obrysy, zobrazení 38, 39
- Obrysy objektu, efekt 303
- Obrysy tahu, příkaz 147
- obsah, ochrana 277
- Obsah, panel 447, 450
- obtékání textu kolem objektů 287, 288
- obtékání textu kolem objektů, zrušení 288
- oddělovací buňky 390
- Odečíst, efekt Cestáře 224
- Odečíst zadní, efekt Cestáře 224
- odemknutí objektů 208
- odkládací plocha 34
- Odpojit, příkaz ve Version Cue 494
- Odsazená cesta, příkaz 211
- odsazené objekty, vytvoření 349
- odsazení, předřazení 314
- odsazení prvního účaří 284
- odsazení textu 313
- odsazení účaří 284
- odstavce
 - dělení slov 316, 317
 - mezery mezi 315
 - mezery mezi slovy a písmeny 312
 - odsazení 313
 - panel Odstavec 311
 - styly 322
- odstavcové styly 321, 323
- Odstavcové styly, panel popis 322
- odstín 87
- odstín, režim prolnutí 172
- odstíny 94, 98
- odstranění
 - poznámek v recenzích PDF ve Version Cue 520

- prázdných textových objektů 282
 - projektů ve Version Cue 494
 - recenzí PDF, ve Version Cue 519
 - řezy 366
 - souborů a složek trvale, ve Version Cue 501
 - souborů ve Version Cue 501
 - Odstranit, příkaz 209
 - Odstranit barvu, příkaz 385
 - Odstranit pracovní plochu, příkaz 24
 - Odstranit pracovní plochu, příkaz v Bridge 449
 - Odstranit prokládání, příkaz 354
 - Odstranit vodítka, příkaz 41
 - Odstranit vše, příkaz 367
 - Odstranit zřetězení (Zřetěžený text), příkaz 287
 - odstraňování objektů 209
 - odstraňování problémů, Adobe Version Cue 520
 - odstup vsazení pro text 283
 - Odznačit, příkaz 193
 - Odznačit všechny barvy, příkaz 384
 - ohraničovací rámeček otáčení objektů 199
 - ohraničovací rámeček tisku 31
 - ohraničovací rámečky
 - popis 214
 - ve vzorcích 178
 - ochrana zamykáním, ve Version Cue
 - odstranění 516
 - zapnutí 512
 - okna, vytvoření více 39
 - omezení pohybu 195
 - OpenType písma
 - ligatury a kontextové alternativy 310
 - náhled 295
 - ozdobná písmena 311
 - panel OpenType 309
 - popis 294
 - styly číslic 303
 - volby pro asijský text 326
 - zlomky a pořadové číslice 304
 - opravy chyb 44
 - optické zarovnání okrajů 315
 - optimalizace
 - JPEG soubory 378
 - souborů GIF a PNG-8 379
 - souborů SWF (Flash) 386
 - Optimalizace, paleta určení rozkladu průhlednosti 382
 - optimalizace webových grafik
 - formáty souborů 378
 - generování vrstev CSS 377
 - komprese na specifickou velikost souboru 376
 - náhled výsledků 377
 - používání panelu Tabulka barev pro řezy 383
 - ukládání přednastavení 375
 - volby SVG 388
 - základní postup 374
 - ořezová cesta dokumentu, v souborech Photoshopu 256
 - ořezové masky
 - modifikování 231, 232
 - popis 230
 - vytvoření 230, 231
 - Ořezové značky, příkaz 34
 - Oříznout, efekt Cestáře 224
 - Oříznout na kreslicí plátno, příkaz 366
 - oříznutí kresby
 - oblast oříznutí, definování a úpravy 31, 32, 33
 - ořezové značky 34
 - ořezové značky, japonský styl 34
 - pravitka 32
 - pro tisk 34
 - osa, prolnutí 235
 - Osamocené body, příkaz 64
 - Ostatní vrstvy (Skrýt), příkaz 208
 - Ostatní vrstvy (Zamknout), příkaz 208
 - osvětlení 3D objektů 238, 240
 - osvit bitmapové grafiky 252
 - osy
 - nastavení osy zrcadlení 202
 - natočení 201
 - otáčení objektů
 - nástroj libovolná transformace 200
 - nástroj otáčení 200
 - o určitý úhel 200
 - panel Transformace 200
 - popis 199
 - příkaz Otočit 200
 - s použitím ohraničovacího rámečku 199
 - Transformovat jednotně, příkaz 201
 - otáčení symbolů 81
 - otáčení vzorků 197, 200
 - otevírání souborů v Bridge 454
 - otevřené cesty
 - popis 45
 - vytváření nástrojem pero 62
 - vytváření nástrojem tužka 54
 - Otevřít, příkaz
 - soubory Adobe Photoshopu 255
 - soubory DCS 255
 - soubory EPS 254
 - soubory PDF 253
 - Otisk, příkaz 353
 - otočení textu 292
 - otočení obrazů v Bridge 461
 - otočení textu 291
 - Ovládací panel 18
 - ozdobná písmena, v textu 311
- ## P
- palety
 - popis 15
 - Viz také panely 15
 - panely
 - popis 15
 - přemístění 21
 - sbalení do ikon 22
 - seskupení 21
 - svázání 21
 - ukotvení 20
 - Viz také palety 15
 - výpočty hodnot 18
 - zadávaní hodnot 17
 - zobrazení a skrytí 16
 - PANTONE, systém barev 94
 - PDF správa barev 130
 - PDF, nastavení převodu 269
 - PDF, schopnosti verzí 272
 - PDF/X, vyhovující soubory
 - standardy 272
 - volby 275
 - vytváření 269
 - PDF s bohatým obsahem, nastavení 270
 - PDF soubory
 - export 267
 - import 253
 - komprese 273
 - ne-nativní obrázky 253
 - porovnání s jinými formáty 257
 - průhlednost 407
 - přednastavení 271
 - přetisk 276
 - převzorkování dolů 273
 - sloučení průhlednosti 276
 - spadávký 275
 - ukládání, všeobecně 268
 - ukládání s více stránkami 268
 - ukládání s vrstvami 269
 - úrovně kompatibility 272
 - volby umístění 253
 - vyhovující standardu PDF/X 272

- zabezpečení 276
- pero, nástroj
 - kreslení křivek 57, 61
 - kreslení křivek a čar 59, 60
 - kreslení rovných čar 56
 - měření souřadnic 43
 - přepnutí na nástroj přidat nebo odstranit kotevní bod 64
- Photoshop. *Viz* Adobe Photoshop
- pica 41
- PICT, formát souboru 262
- písma
 - hledání a nahrazování 296
 - chybějící 296
 - náhled 295
 - OpenType 294
 - posílání 401
 - rezidentní v tiskárně 401
 - rodiny písem 294
 - složená 335, 338
 - vkládání 259, 402
 - výběr 295
- písma, prohlížení z InDesignu v Bridge 468
- písmo, instalace 1
- Plakátové obrysy, příkaz 351
- Plastikový obal, příkaz 350
- Plný režim, v Bridge 452
- plošné grafy
 - Viz také* návrhy grafů, grafy
 - zadávání dat 435
- plovoucí rámečky. *Viz* CSS vrstvy
- PNG, formáty souboru; PNG, formáty souboru <Emphasis>*Viz také* nápověda Illustratoru
- PNG-24, formát souboru volby optimalizace 386
- PNG-8, formát souboru volby optimalizace 379
- počátek pravítek 40
- podložka (strana bez emulze) 396
- Podmalba, příkaz 351
- podtržení textu 300
- podvrstvy. *Viz* vrstvy
- pohlednice, předlohy 29
- pohledy vytváření 39
- Pointilizace, příkaz 352
- pokřivení objektů
 - efekt Pokřivení 236
 - nástroj pokřivení 219
 - obálky 220
- polární mřížka, nástroj 52
- pole formuláře, zabezpečení 277
- poloměr rohů, změna 50
- polotónové obrazy, tisk 394
- polotónový rozklad, rozlišení pro 393
- Polotónový vzorek, příkaz 353
- pomlčky, en a em 305
- popisy, v grafech 438
- Portable Document Format (PDF). *Viz* PDF soubory
- portrét (svislá) orientace stránky 398
- pořadí překrývání
 - a vrstvy 203
 - přidávání objektů do 209
 - změny 209, 210
- posílání písem 401
- Poslední objekt pod (Vybrat), příkaz 193
- poslední soubory, otevírání 30
- posouvání symbolů, nástroj 81
- Postřik, příkaz 351
- PostScript, formát souboru 259
- Posunout dopředu, příkaz 210
- Posunout dozadu, příkaz 210
- Posunout vybrané barvy do webové palety, příkaz 384
- posun účaří 306
- Potrhané obrysy, příkaz 353
- Použít dialog Adobe, příkaz 480
- Použít dialog Adobe, volba 31
- povyšení verze 500, 504
- pozadí, barva webových stránek 390
- pozitivní film 396
- požadavky, systémové 1
- PPD soubory
 - a velikost stránky 398
 - pro osvitové jednotky 393
- pracovní plocha popis 15
- pracovní plochy
 - duplikování 23
 - přejmenování 23
 - přízpusobení 23
 - v Bridge 449
- pracovní postupy, s využitím více produktů 211
- pracovní prostory, pro barvy 138
- Praskliny, příkaz 354
- práva, přiřazení uživatelům a skupinám Version Cue 509
- pravítka 40
- prázdné buňky 390
- prezentace, v Bridge 462
- profily barev
 - instalace 135
 - popis 133
- pro importované obrazy 128, 129
- pro monitory 134, 135
- pro stolní tiskárny 132
- převádění 137
- přiřazování a odstraňování 136
- přiřazování a odstraňování z dokumentů 136
- výstražné zprávy 139
- profily nových dokumentů 27
- prohlížení
 - poznámek v recenzích PDF ve Version Cue 520
 - verze 503
 - zpráv v utilitě Správa serveru Version Cue 515
- procházení
 - balíčků v Bridge 458
 - souborů v Bridge 446
- projekty. *Viz* Adobe Version Cue, projekty
- proklad
 - nastavení 306
 - v asijském textu 327
- prolnutí
 - obrácení 235
 - popis 233
 - problémy při tisku 404, 406
 - rozdělení 236
 - uvolnění 236
 - volby 234
 - vytvoření 233, 234
 - změna osy 235
- prolnutí, nástroj 233
- prolnutí, režimy
 - izolování na skupiny nebo vrstvy 172
 - vybírání objektů se stejnou 189
- prolnutí barev, tisk 404
- Prolnutí okrajů, efekt 356
- proměnné
 - import a export 431
 - odstranění 429
 - panel Proměnné 428
 - popis 427
 - ukládání ve formátu SVG 261
 - úpravy 429
 - vytváření 428
 - vytváření sad dat 430
 - změny přiřazených dat 430
 - zobrazování identifikátorů XML 430
- propojení textové objekty 286
- prostrkání 306, 307
- Proximity, jazykové slovníky 293
- průhlednost

- aplikování 165
- formáty souborů, které ji zachovávají 407
- jako atribut vzhledu 340
- masky 167, 168
- panel Průhlednost 165
- popis 164
- použití k vykrojení tvaru 169
- přidání k symbolům 82
- rozklad 382
- ukládání 258, 259
- ve webových grafikách 382
- výběr objektů se stejnou 189
- vybírání objektů se stejnou 165
- vytváření skupin vykrojení 166
- pruhové grafy
 - Viz také* návrhy grafů, grafy 432
 - zadávání dat 435
- pruhy barev 399
- pruhy v prolnutích a přechodech 406
- Průsečík, efekt Cestáře 224
- průsečík tvarů *Viz* složené tvary, cestář, efekty
- průsvitky, zapnutí v Bridge 458
- Průvodce barvami, panel
 - popis 101
 - vybarvení kresby 104
 - vybírání barev 91
- První objekt nad (Vybrat), příkaz 193
- první řádek, odsazení 314
- První řádek vpředu, volba pro grafy 438
- První sloupec vpředu, volba pro grafy 438
- prání, předlohy 29
- Přebarvit kresbu, příkaz 113
- Přebarvit kresbu s použitím přednastavení, příkaz 115
- předlohy
 - popis 29
 - pro grafiky řízené daty 427, 431
 - vytváření 29
- předlohy, vrstvy 71
- přednastavení
 - PDF 271
 - pro převod souborů 269
 - tiskárny 418
 - vektORIZACE 73
 - Viz také* knihovny 158
- přednastavení PDF
 - popis;přednastavení 269
 - vytváření 269
- Přednastavení sloučení průhledností, příkaz 410
- předsazená interpunkce 315
- předsazení 314
- předvolby
 - kotevní body 49
 - obnovení 43
 - popis 43
 - směrové body a úsečky 48
 - <Emphasis>Viz také specifické kategorie předvoleb 43
 - vybírání 186, 190
- přechod na Adobe Version Cue CS3; Adobe Version Cue přechod na verzi CS3 487
- přechody
 - aplikování na objekty 144, 172, 174
 - aplikování naposledy vybraného 143
 - hustota rastru pro tisk 405
 - nástroj přechod 43
 - panel Přechod 173
 - políčka vzorníku 94, 99
 - popis 172
 - přímé barvy 174
 - tisk 174, 404
 - v grafu 436
 - v souborech SWF (Flash) 370
 - výpočet maximální délky prolnutí 406
 - vytváření a úpravy 173
 - vytvoření nového 173
 - změna směru 174
- přejmenování, souborů v Bridge 458
- Překrýt, režim prolnutí 171
- přemístění objektů
 - do jiné vrstvy 206
 - metody;transformace objektů 195
 - zarovnání a rozmístění 198
- Přemístit, příkaz 196
- Přemístit do platné vrstvy, příkaz 206
- přemísťování objektů automatická vodítka 42
- přepínání režimů zobrazení, v Bridge 452
- přerušování, vložení do akcí 423
- přerušované čáry 145, 146
- přesahující text 279, 286
- přesahy
 - čáry 417
 - vytváření přesahů 415
- Přesunout do, příkaz v Bridge 457
- přetisk
 - náhled 39, 412
 - přesahy 417, 418
 - simulace 413
 - v souborech PDF 276
 - výplně 412
- vypuštění 413
- přetisk černé 411, 412
- převedení hladkých bodů na rohové body 61
- Převést do profilu, příkaz 137
- Převést na stupně šedi, filtr 120
- Převést na tvar, efekt 236
- převzorkování dolů v souborech PDF 273
- Přidat, efekt Cestáře 224
- Přidat novou výplň, příkaz 148
- Přidat nový tah, příkaz 148
- přidružené soubory 278, 465
- přímé barvy
 - odstíny 98
 - popis 89, 394
 - používání s výtahovými barvami 90
 - problémy při exportu 90
 - správa barev 127
 - v panelu Vzorník 94
 - v prolnutých objektech 233
 - v přechodech 174
 - vytváření políček vzorníku 97
 - zobrazení hodnot Lab 98
- přímý výběr, nástroj
 - popis 185
 - používání 191
 - vybírání 62
- připojené soubory
 - aktualizace 250
 - aplikování efektů 347
 - náhledy souborů EPS 254
 - přidání do dokumentu 246
 - správa barev 128
 - srovnání s vloženými soubory 246
 - úpravy původního souboru 251
 - vložení 251, 257
 - volby umístění 250
 - změna vazby 250
 - zobrazení informací 249
 - zobrazení v režimu Obrýsy;vytažení tvarů 38
- Připojený soubor, proměnné 428, 430
- Připojit k serveru, příkaz ve Version Cue 486
- Přiřadit profil, příkaz 136
- přitahování 41, 42
- Přitahovat do bodu, příkaz 196
- Přitahovat na obrazové body, příkaz 362
- přizpůsobení velikosti symbolů, nástroj 82
- Přizpůsobit barvy, filtr 119
- Přizpůsobit titulek, příkaz 286

Q

Q (jednotka) 41

R

radarové grafy

Viz také návrhy grafů, grafy 432

zadávání dat 435

rámečky, rozdělení 69

rastrování

náhled 362

rastrové efekty 347

textu 301

vektorových grafik 358

všech kreseb v průběhu tisku 411

zvýšení rychlosti 348

rastrové efekty dokumentu, nastavení 347

rastrové obrazy. *Viz* bitmapové obrazy

registrace softwaru 1

registrační barva 94, 396

restartování Version Cue 488

rezidentní písma v tiskárně 401

Režim na celou obrazovku 17

Režim prolnutí, příkaz 172

Režim prolnutí (Vybrat stejný), příkaz 193

Režim Standardní zobrazení 17

režimy prolnutí

míchání překrývajících se barev 120

popis 170

změna 172

režimy zobrazení 17

režimy zobrazení, změna v Bridge 452

RGB

popis 85

změna na CMYK 87

RGB, barevný prostor, Adobe 138

RIP (raster image processor) 396

rodina písma. *Viz* písma

rohy, zaoblení 237

rovné uvozovky 301, 305

Rozbalit všechny balíčky, příkaz v Bridge 458

rozdělení

cest s tahem štětce 160

instance symbolů 78

objektů 194, 195

odlesky 54

vektorizované objekty 73

rozdělení cest tisk složitých cest 401

rozdělení objektů 228

rozdělení slov, zabránění 317

Rozdělit, efekt Cestáře 224

Rozdělit, příkaz 195

Rozdělit (Obálka), příkaz 221

Rozdělit (Prolnutí), příkaz 236

Rozdělit do vrstev, příkaz 207

Rozdělit na mřížku, příkaz 229

Rozdělit na mřížku, příkaz;oříznutí objektů 228

Rozdělit objekty pod, příkaz 229

Rozdělit řezy, příkaz 366

Rozdělit skupinu, příkaz 194

Rozdělit skupinu z balíčku, příkaz v Bridge 458

Rozdělit složený tvar, příkaz 226

Rozdělit vzhled, příkaz 160, 195

rozdělování cest nástrojem nůžky 69

rozdíl, režim prolnutí 171

rozklad průhlednosti v paletě Optimalizace 382

rozklad barev

Bez rozkladu, nastavení 386

posun na bezpečné webové barvy 384

v prohlížeči;prohlížeč, rozklad barev 380

rozlišení

pro obrazy generované pomocí efektů 347

tiskárny 393

webových grafik 362

Rozmazání, příkaz 351

rozmístění objektů 198, 199

Rozostření, efekty a filtry 351

rozprašovač symbolů, nástroj 81

Rozptýlené světlo, příkaz 352

rozptýlený rozklad 382

rozřezání objektů 228

rozsévací stopy štětce 157, 162

rozšíření, přesahy 413

Roztřást, efekt 236

RTF, formát souboru 281

ručička, nástroj 37

Rýsovací pero, příkaz 353

Ř

řádky textu, vytváření 285

řadové číslovky 304

řezací značky 399

řezy

nástroj řez 365

odstranění a uvolnění 366

popis 363

porovnání s obrazovými mapami 367

používání v okně Uložit pro web 375

uložení ve formátu SVG 261

zobrazení 364

zobrazení a skrytí 367

S

Sádra, příkaz 353

sady akcí používání 425

sady dat, vytváření 430

sazba, metody 317

Sbalit všechny balíčky, příkaz v Bridge 458

segment čáry, nástroj 49

segmenty, cesty 45

server Adobe Version Cue

instalace a konfigurování 483, 484, 485

restartování 488, 517

stavové ikony 481

určení proxy 516

zálohování 515

zapnutí SSL 516

změna názvu 516

změna zobrazení 482

Seskupení, efekty a filtry 352

Seskupit, příkaz 194

Seskupit do balíčku, příkaz v Bridge 458

schránka, import a export kresby 211

schůzky, zahájení v Bridge 475

Síťovina, příkaz 353

Sjednotit, příkaz 66

skenery, barevný gamut 89

Skica, efekty a filtry 349, 353

Sklo, příkaz 352, 354

skriptování, v Bridge, příručky 464

skripty

popis 44, 427

používání 427

v souborech SVG 369

skupina barev

přidání nebo odebrání barev 111

úpravy barev 111

skupiny

izolovaný režim 186

popis 194

vnořené 194

vybírání 188, 191

vybírání objektů uvnitř 191

vytváření 194

zobrazení jako obrisy 39

skupiny barev

dialogové okno Živé barvy 104

nastavení základní barvy 102

odstranění 112

omezení na knihovnu vzorníku 106

panel Vzorník 94, 96

popis 101

- přednastavení 115
- snížení počtu barev 115
- úpravy barev a skupin barev 107
- vytváření 101
- vytváření v dialogovém okně Živé barvy 106
- skupiny uživatelů, vytváření v utilitě Správa serveru Version Cue 508
- Skutečná velikost, příkaz 27
- Slátanina, příkaz 354
- sloučení
 - jednotlivé objekty 411
 - políčka vzorníku 100
 - práce s přednastaveními 410
 - průhlednost v souborech PDF 276
 - přednastavení, export a import 410
 - přednastavení, vytvoření a úpravy 410
 - tvárů. *Viz* složené tvary
 - vrstvy 207
- sloučení průhledností při tisku 408
- sloučení vrstev 207
- Sloučit, efekt Cestáře 224
- Sloučit průhlednost, příkaz 411
- sloupce a značky, návrhy. *Viz* návrhy grafu
- sloupce textu, vytváření 285
- sloupcové grafy
 - Viz také* návrhy grafů, grafy 432
 - zadávaní dat;čárové grafy 435
- Sloupec, příkaz (grafy) 444
- slovníky
 - přiřazení k textu 293
 - úpravy 293
- složená písma
 - export 338
 - náhled v nabídce písem 295
 - odstranění 338
 - přizpůsobení 338
 - vytváření 335
- složené cesty
 - nastavení 227
 - popis 222, 227
 - pravidla vyplňování 228
 - uvolnění 228
 - vytvoření 227
 - vytvoření z tahů 147
- složené tvary
 - popis 222, 225
 - používání 226
 - sdílení s Photoshopem 226, 266
- složený tisk 392
- Složky, panel 447
- směrové body a úsečky předvolby 48
- směrové úsečky a body
 - nastavení 48
 - popis 45, 47
 - zobrazení a skrytí 48
- snížení počtu barev v kresbě 115
- software
 - aktivace 1
 - registrace 1
- softwarové vykreslování pro náhledy, v Bridge 462
- soubory
 - dávkové zpracování 426
 - obnovení 44
 - otevírání v Illustratoru 30
 - připojené a vložené 246
 - ukládání 257
 - umístění 246
 - velikost webových grafik 362
 - Viz také* dokumenty, formáty souborů 30
- soubory, v Bridge
 - balíčky 458
 - otevírání a umísťování 454
 - správa 456, 457, 458
 - visačky a hodnocení 456
- soubory, v Bridge, hledání a procházení 455
- soubory, v Bridge hledání a procházení 454
- soubory. *Viz* Adobe Version Cue, soubory
- soutiskové značky 399
- spadávký
 - a ořezové značky 31
 - oříznutí importovaného PDF 253
 - popis 400
 - přidání 400
 - uložení do souborů PDF 275
- spadávký pro tisk 400
- speciální znaky
 - asijské 326
 - číslice 303, 304
 - ligatury a kontextové alternativy 310
 - ozdobná písma 311
 - panel OpenType 309
 - popis 308
 - vkládání pomocí panelu Glyphy 310
 - v písmech OpenType 294
 - zvýraznění 310
- spirály, kreslení 51
- spoje, pro tahy 146
- Spojit, příkaz 63
- spolupráce, ve Version Cue 489
- správa barev
 - kontrolní náhled barev na obrazovce 130, 131
 - nastavení 125
 - nastavení barev 138
 - popis 122, 123, 124
 - pro importované obrazy 128
 - pro online grafiky 129, 130
 - pro PDF 130
 - pro tisk dokumentů 132
 - pro výtahkové a přímé barvy 127
 - synchronizace nastavení barev 126
 - v Bridge 453
 - Viz také* profily barev, nastavení barev 133
 - vytvoření prostředí pro posuzování barev 123
- Správa pracovních ploch, příkaz 23
- Správa serveru Version Cue
 - import a export uživatelů 508
 - popis 506
 - přihlášení 507
 - softwarové požadavky 507
 - vytváření a správa projektů 511
 - vytváření uživatelů a skupin uživatelů 508
 - záložka Další volby 515
 - zobrazení zpráv 515
- správné čtení. *Viz* emulze
- sRGB, pracovní prostor 129, 139
- SSL, zapnutí ve Version Cue 517
- stahování souborů, ve Version Cue 506
- starý text 339
- statický text 324
- stavový řádek 17
- stav souboru, ve Version Cue 495
- stínování 3D objektů 238, 240, 244
- stolní tiskárny, profily barev 132
- stopy štetce
 - modifikování 160
 - typy 157
 - volby 69, 161, 162, 163
 - volby vybarvení 161
 - vytvoření 160
- stopy štetců
 - knihovny 158
 - panel Stopy 158
- stránka, nástroj 397
- stránkové informace, tisk 399
- stránky
 - přidávání 36
 - velikost 398
 - zobrazení okrajů 34

- stránky miniatur vytváření, v Bridge 465
- středový bod 47
- stupně šedi, obrazy
 - kolorování 120
 - popis 88
 - převod barevných obrazů 119
- Stupňovitě, příkaz 39
- Styl (Vybrat stejné), příkaz 193
- Stylizace, efekt a filtr 350, 353
- styly. *Viz* grafické styly, odstavce, znaky
- subtraktivní barvy 86
- Suchý štětec, příkaz 350
- Sumi-e, příkaz 351
- Světlá tabulka, pracovní plocha 449
- Světlost, režim prolnutí 172
- SVG (Scalable Vector Graphics)
 - efekty 368, 369
 - popis 367
 - porovnání s jinými formáty 257
 - proměnné 430, 431
 - příkaz Uložit jako 259
 - příkaz Uložit pro web a zařízení 388
 - skriptování 369
 - události 369
- svislá orientace stránky (na výšku) 398
- svislý text, nástroj 280, 281
- svislý text, převod na vodorovný 292
- svislý text na cestě, nástroj 281
- SWF, soubory export z Illustratoru 372
- SWF formát popis 386
- SWF soubory. *Viz* Flash, grafiky
- symbol, pracovní postup 372
- symboly
 - aplikování grafických stylů 83
 - a prolnuté objekty 233
 - import z jiného dokumentu 79
 - izolovaný režim 78, 186
 - jako povrch 3D objektu 244
 - knihovny 79
 - nástroje pro symboly 83, 84
 - panel Symboly 75, 79
 - popis 74
 - použití ve Flash 74
 - práce s instancemi symbolu 77
 - rozdělení 78, 195
 - sady 80, 81
 - SVG, formát souboru 368
 - umístění 76, 80
 - úpravy 78
 - v animacích Flash 370
 - vytváření 76
- změna barvy 82
- změna měřítka s 9 řezy 76
- synchronizace souborů, ve Version Cue 506
- systémové požadavky 1
- syťost
 - filtr Nasytit 120
 - popis 87
 - režim prolnutí 172
- Š**
 - šetření papíru a filmu 398
 - šipky, přidání na čáry 147
 - Šmouhy barvy, příkaz 350
 - Šrafování, příkaz 351
 - štětce aplikování tahu štětce 159
 - štětec, nástroj 159
 - štítky, předlohy 29
 - šum rozklad barev 382
- T**
 - tabulátory
 - desetinné 320
 - nastavení zářezek tabulátorů 319
 - panel Tabulátory 318
 - posun zářezek tabulátorů 320
 - používání zářezek tabulátorů 319, 320
 - přidání výplně 321
 - zobrazení a skrytí 311
 - Tabulka barev, paleta 383
 - tabulkové číslice 304
 - tabulky barev seřazení 383
 - tahy
 - aplikování 146, 148
 - Barva tahu (vybrat stejné), příkaz 148
 - jako atributy vzhledu 340
 - jednotky měření 40
 - odstranění 147
 - ovladače 143
 - panel Tah 144
 - popis 142, 143
 - převedení na objekty 195
 - převod na obrysy 147
 - příkaz Vytáhnout 415
 - skrytí 38
 - Tloušťka tahu (vybrat stejné), příkaz 148, 193
 - výběr objektů podle barvy tahu 189, 193
 - záměna s barvou výplně 143
 - změna velikosti 214
- tahy štětce
 - aplikování 159
- efekty a filtry 351
- odstranění 160
- převedení na obrysy 160
- rozdělení 160
- Targa, formát souboru 262
- tate-chu-yoko 328
- text
 - dynamický text 324
 - import a export 323
 - import z Illustratoru do Flash 372
 - jednotky měření 40
 - přeškrtnutý 300
 - řez písma 294
 - tagování pro Flash 324
 - zřetězení mezi objekty 286
- text, asijský. *Viz* asijský text
- text, formátování
 - barva 298
 - číslice 303
 - grafické styly 298, 360
 - horní index a dolní index 302
 - chybějící písma 296
 - ligatury a kontextové alternativy 310
 - metody sazby 317
 - mezery mezi slovy 312
 - mezery odstavců 315
 - nastavení měřítka 292
 - obtékání kolem objektů 287
 - odsazení 313
 - OpenType písma 294
 - ozdobná písmena 311
 - panel Odstavec 311
 - panel OpenType 309
 - panel Znaky 299
 - písma 295, 296
 - podtržení 300
 - posun účaří 306
 - proklad 305, 306
 - předsazená interpunkce 315
 - přeškrtnutí 300
 - Roman nebo prostý 294
 - speciální znaky 308
 - transformace 292
 - velikost 296
 - verzálky a kapitálky 300
 - Viz také* písma, znakové styly, odstavcové styly 294
 - Viz také* znakové styly, odstavcové styly, tabulátory 321
 - volby textu na cestě 289, 290, 291
 - volby textu v ploše 283, 284, 285
 - vyrovnání párů a prostrkání 306, 307

- zlomkové šířky znaků 308
 - zlomky a pořadové číslice 304
 - text, import a export 266, 281, 370
 - Text, předvolby
 - Počet posledních písem 295
 - Výběr textových objektů pouze pomocí cesty 297
 - Zobrazit asijské volby 325
 - text, úpravy kontrola pravopisu 292
 - text, úpravy
 - aktualizace textu z AI 10 a starších 339
 - dělení slov 316, 317
 - hledání a nahrazování textu 298
 - podpora Unicode 294
 - převod na obrisy (křivky) 303
 - převrácení textu přes cesty 288
 - přiřazení jazyka 293, 294
 - transformace textu 291
 - typografické znaky 301, 304, 317
 - volby vyhlazení; GIF, formát souboru 301
 - změna velikosti písmen 300
 - změna velikosti textové oblasti 282
 - zobrazování skrytých znaků 311
 - text, vybírání 297
 - text, vytváření 279, 280, 281
 - text na cestě
 - efekty 289
 - mezery kolem křivek 291
 - popis 279
 - převrácení a posunutí textu 288
 - svislé zarovnání 290
 - vytváření 281
 - textové bloky. *Viz* text v ploše
 - textové rámečky, jednotky 40, 41
 - textový nástroj 280, 281
 - Textový řetězec, proměnné 428, 430
 - Textura, efekty a filtry 353
 - Texturování, příkaz 354
 - text v ploše
 - odsazení prvního účaří 284
 - odstup vsazení 283
 - popis 279
 - řádky a sloupce 285
 - vytváření 280
 - změna velikosti 282
 - text v řezech; řezy volby 365
 - TIFF, formát souboru 263
 - tisk
 - dokumentů nadměrných velikostí 398
 - efekty a filtry 348
 - informace o souboru a o chybách 278
 - jako bitmapu 411
 - křivky 401
 - limit-check, chyba 401
 - nastavení kresby na netištěnou 392
 - na více stránek 397
 - objektů na všechny výtažky 396
 - polotónové obrazy 394
 - prolnutí barev 404
 - přechodů 404
 - přechody 174
 - složené barvy 392
 - spadávky 400
 - správa barev 132
 - úroveň PostScriptu 402
 - více stránek 36
 - Viz také* barevné výtažky 395
 - vložené obrazy EPS 254
 - tisk, profil nového dokumentu 27
 - tiskárna, rozlišení 393, 394
 - Tisknout, příkaz 392
 - tisknutelné barvy 118
 - Tisková kvalita, přednastavení PDF 270
 - tiskové barvy, náhled 39
 - tiskové styly 418
 - tiskové značky 399
 - tištěná plocha 34
 - titulkové znaky, v textu 311
 - Tmavé tahy, příkaz 351
 - TOYO, systém barev 94
 - transformace objektů
 - deformace 218
 - efekt Transformovat 236
 - otočení 200
 - panel Transformace 213
 - popis 213
 - přemístění 197
 - vzorky 214
 - zkosení 216
 - změna velikosti 214
 - zrcadlení 202
 - transformování objektů pomocí automatických vodítek 42
 - triplexové obrazy, importované ze souborů PDF 253
 - trojrozměrné objekty. *Viz* 3D objekty
 - TrueType písma 295
 - Trumatch, systém barev 94
 - Trvalá, příkaz 95
 - Trvalá, příkaz v Bridge 472
 - tužka, nástroj
 - kreslení otevřených cest 54
 - kreslení uzavřených cest 55
 - popis 54
 - přidávání k cestě 55
 - spojení cest 55
 - volby 56
 - změna tvaru cest 55
 - tvary
 - elipsy 50
 - hvězdy 51
 - kreslení nástrojem pero 56
 - kreslení nástrojem tužka 55
 - mnohoúhelníky 50
 - obdélníky 50
 - obdélníky; obdélníky, kreslení 49
 - oblouky 51
 - prolnutí 172
 - složené 225
 - složené; 222
 - spirály 51
 - Tvrde míchání, efekt 120
 - tvrdé světlo, režim prolnutí 171
 - Type 1, písma 295
 - typografické uvozovky 301
 - Typografické znaky, příkaz 305
- ## U
- účet uživatele, povolení automatického vytvoření ve Version Cue 516
 - úhel otočení 200, 201
 - Uhlokresba, příkaz 353
 - Úhlové tahy, příkaz 351
 - ukazatel 26
 - ukládání tabulky barev 385
 - uložení kresby
 - formát EPS 258
 - formát SVG a SVGZ 259
 - Illustrator (AI), formát 257
 - popis 257
 - Viz také* export kresby 257
 - Uložit akce, příkaz 425
 - Uložit aktuální, příkaz 23
 - Uložit pracovní plochu, příkaz 23
 - Uložit pracovní plochu, příkaz v Bridge 449
 - Uložit pro Microsoft Office, příkaz 261
 - Uložit pro web, dialogové okno
 - panel Tabulka barev 383
 - panel Velikost obrazu 376
 - popis 373
 - práce s řezy 375
 - změna velikosti obrazu 376
 - zobrazení anotací 374
 - Uložit verzi, příkaz 502
 - Uložit výběr, příkaz 193

- ultrakompaktní režim, v Bridge 452
 - Umělecký, efekty a filtry
 - popis 350
 - Viz také nápověda Illustratoru 44*
 - Umístit, příkaz
 - popis 246
 - soubory Adobe Photoshopu 255
 - soubory DCS 255
 - soubory EPS 254
 - soubory PDF 253
 - ve Version Cue 499
 - Unicode 281, 294
 - Upravit originál, příkaz 251
 - Upravit pohledy, příkaz 39
 - Upravit vlastní slovník, příkaz 293
 - Upravit výběr, příkaz 193
 - úpravy
 - nastavení recenze, v recenzích PDF ve Version Cue 519
 - vlastnosti projektu 491
 - URL, přiřazení k objektu 267
 - úrovně šedi, pro tisk 405
 - usnadnění přístupu nápověda 4
 - uspořádání souborů, v Bridge 456
 - Uspořádat (Objekt), příkazy 210
 - Uspořádat podle odstínu, příkaz 383
 - Uspořádat podle světlosti, příkaz 383
 - Uspořádat podle výskytu, příkaz 383
 - úvodní obrazovka používání 27
 - Uvolnit (Obálka), příkaz 221
 - Uvolnit (Oblast oříznutí), příkaz 32
 - Uvolnit (Ořezová maska), příkaz 232
 - Uvolnit (Prolnutí), příkaz 236
 - Uvolnit (Řez), příkaz 367
 - Uvolnit (Složená cesta), příkaz 228
 - Uvolnit obtékání textu, příkaz 288
 - Uvolnit složený tvar, příkaz 226
 - Uvolnit vodítka, příkaz 41
 - Uvolnit výběr (Zřetězený text), příkaz 287
 - uvozovky
 - typografické 304
 - typografické nebo rovné 301
 - uzavřené cesty
 - popis 45
 - vytváření nástrojem pero 62
 - vytváření nástrojem tužka 55
 - uživatelé, vytváření a přiřazování ve Version Cue 508, 512
- V**
- variance barev v panelu Průvodce barvami 103
 - varianty barev volby 103
 - vazby zobrazení metadat 249
 - Vazby, paleta
 - nahrazování umístěných souborů předcházejícími verzemi 500
 - používání se soubory projektu Version Cue 500
 - vektorizace kresby
 - metody 70
 - nastavení výsledků vektorizace 72
 - přednastavení 73
 - převádění vektorizovaných objektů 73
 - určení barev 73
 - uvolnění vektorizovaných objektů 74
 - vektorizovaný objekt, popis 72
 - volby 71, 72
 - zobrazení vektorizovaných objektů 72
 - vektorové grafiky
 - náhled rastrování 362
 - popis 45
 - převedení na bitmapové 358
 - SWF (Flash), formát souboru 386
 - velikost písma, změna v panelu Metadata 467
 - velikost textu 296
 - Version Cue. *Viz Adobe Version Cue verzálky, v textu 300*
 - verze
 - odstranění 504
 - popis 502
 - povýšení 504
 - prohlížení 503
 - zprístupnění 502
 - víceřádková sazba 317
 - více stránek, vytváření PDF 268
 - Video, efekty a filtry 354
 - video a film, profil nového dokumentu 27
 - video seminář 5
 - video soubory, náhled v Bridge 462
 - Viditelnost, proměnné 428, 430
 - víření. *Viz Zkroutit, efekt*
 - Visačka, příkazy v Bridge 456
 - vizitky, předlohy 29
 - Vlhký papír, příkaz 353
 - vlnité čáry, vytváření 236
 - vložené soubory
 - aplikování efektů a filtrů 347
 - převedení z připojených souborů 251
 - přidání do dokumentu 246
 - srovnání s připojenými soubory 246
 - Viz také připojené soubory 347*
 - Vložit přerušení, příkaz 423
 - Vnější záře, efekt 355
 - Vnitřní záře, efekt 355
 - vnořené skupiny 194
 - vodítka
 - automatická vodítka 42
 - zobrazení a skrytí 41
 - Vodítka a mřížka, předvolby 41
 - vodorovná orientace stránky (na šířku) 398
 - vodorovný text, převod na svislý 292
 - Volby přehrávání, příkaz 424
 - vrácení a opakované provedení změn 17, 44
 - Vrátit všechny barvy, příkaz 384
 - vrstvy
 - duplikování objektů 210
 - export do Adobe Photoshopu 266
 - hledání položek 208
 - nastavení na netištěné 392
 - panel Vrstvy 203, 342
 - podvrstvy, izolovaný režim 187
 - popis 203
 - pořadí překryvání 209
 - předloha 71
 - přemístění objektů mezi 206
 - převod na vrstvy CSS 377
 - přidávání objektů do vrstev 209
 - rozdělení objektů do vrstev 207
 - skrytí 208
 - skupiny uvnitř 194
 - sloučení 207
 - vložení objektů do vrstvy 198
 - vybírání objektů 185, 188
 - vytvoření 206
 - zachování v Adobe Acrobatu 273
 - zamknutí a odemknutí 208
 - zobrazení jako obrysy 39
 - Vrstvy, panel 343
 - vržené stíny
 - v grafech 438
 - volby 355
 - vytvoření 354
 - vstupní body 286
 - vstupní text 324
 - vstupní zařízení, profily 133, 135
 - Všechny kresby nad (Skrýt), příkaz 208
 - Všechny kresby nad (zamknout), příkaz 208
 - Vše na stejných vrstvách, příkaz 188
 - Všeobecné předvolby
 - Krok kláves 196
 - Měnit tahy a efekty. 214
 - Poloměr rohů 50

- Použít hranice náhledu 43
- Použít japonské ořezové značky 34
- Používat přesné kurzory 26
- Připojit při otevírání starých souborů 339
- Transformovat vzorky 214
- Vybrat stejné % odstínu 148
- Vyhlazovat kresbu 40
- Zobrazovat tipy nástrojů 26
- vybarvení symboly 82
- Výběr barvy, dialogové okno
 - popis 92
 - úpravy skupiny barev 109
 - vybírání barev 91, 93
- výběr skupiny, nástroj 185, 191
- výběry, uložení 193
- vybírání kotevní body 62
- vybírání barev; kapátko, nástroj popis 91
- vybírání objektů
 - cesty 62
 - další v pořadí překrývání 193
 - nástroj kouzelná hůlka 189
 - nástroj laso 189
 - nástroj pro výběr 185, 188, 191
 - panel Vrstvy 188
 - podle charakteristik 193
 - podle krytí 165
 - podle odstínu 148
 - podle výplně nebo cesty 190
 - pomocí plošek nebo hran 192
 - popis 185
 - předvolby 186
 - ve skupinách 190, 191, 192
- Vybrat stejné, příkaz 193
- Vybrat vše, příkaz 193
- Vybrat znovu, příkaz 148, 193
- Vyčistit (Cesta), příkaz 282
- vyhlazení
 - náhled 362
 - pro obrazy generované pomocí efektů 347
 - předvolby kresby 40
 - při ukládání kresby 265, 266, 267
 - ve webových grafikách 376
 - v obálkách 221
 - v textu 301
- vyhlazení, nástroj 65
- výchozí pracovní plocha obnovení 15
- Výchozí výplň a tah, tlačítko 143
- výkon, zvýšení 348
- vykreslování, pořadí. *Viz* pořadí překrývání
- vykrojení
 - proměnné vykrojení průhlednosti 169
 - vytvoření vykrojení průhlednosti 166
- Vyloučit, efekt Cestáře 224
- vyloučit, režim prolnutí 171
- vymazání kresby 68
- Vymazat lokální soubory, příkaz v Bridge 496
- výplně
 - aplikování na objekty 144
 - Barva výplně (vybrat stejné), příkaz 148, 193
 - jako atributy vzhledu 340
 - odstranění 147
 - ovladače 143
 - popis 142, 143
 - převedení na objekty 195
 - skrytí 38
 - tlačítko Výplň 143
 - Viz také* barvy, přechody, vzorky
 - Výplň a tah (vybrat stejné), příkaz 148, 193
 - vytvoření více 148
- Vypustit a nafouknout, efekt 236
- vyrovnaní párů 306, 307
- vyrovňovací paměť, v Bridge 452, 453
- Vyseknout, efekt Cestáře 224
- vyseknutí zabránění pomocí přetisku 411
- vyseknutí přesahu 413
- Vystřížení, příkaz 350
- výstupní body 286
- výstupní zařízení, profily 132, 133, 135
- výtažkové barvy
 - a prolnuté objekty 233
 - globální 94
 - odstíny 98
 - popis 89, 90, 394
 - používání s přímými barvami 90
 - správa barev 127
 - tipy pro používání 90
 - Viz také* systém správy barev
 - vytváření políček vzorníku 94, 97
- výtažky. *Viz* barevné výtažky
- vytlačení objektů 238
- vytváření přesahů popis 413
- Vytvořit (Obálka), příkazy 220
- Vytvořit (Ořezová maska), příkaz 230
- Vytvořit (Prolnutí), příkaz 234
- Vytvořit (Řez), příkaz 364
- Vytvořit (Složená cesta), příkaz 227
- Vytvořit (zřetězený text), příkaz 287
- Vytvořit novou předlohu metadat, příkaz v Bridge 470
- Vytvořit obrysy, příkaz 303
- Vytvořit obtékání textu, příkaz 288
- Vytvořit stránku miniatur v InDesignu, příkaz v Bridge 465
- Vytvořit vodička, příkaz 41
- Vytvořit z vodítek, příkaz 365, 366
- Vytvořit z výběru, příkaz 365, 366
- vzhled, atributy
 - duplikování 343
 - kopírování mezi objekty 344, 345
 - nastavení cílových položek 342
 - nových objektů 342
 - odstranění z objektů 344
 - panel Vzhled 340
 - popis 340
 - pořadí překrývání 343
 - pro nové objekty 342
 - Viz také* cíl, nastavení 340
- vzorky
 - aplikování na objekty 144
 - a prolnuté objekty 233
 - dlaždicové vyplnění 178
 - modifikování 184
 - natočení 197
 - nepravidelné 180
 - ohraničovací rámeček 178
 - otáčení 200
 - plynule navazující 179
 - políčka vzorníku 94
 - popis 177
 - předvolby 214
 - rohové dlaždice 182
 - rozdělení 195
 - stopy štětce 157, 163
 - SWF (Flash), soubory 370
 - transformace 214
 - vytváření 178, 179
 - zkosení 217
 - změna měřítka 216
- vzorky, rozklad barev 382
- vzorník, políčka
 - duplikování 99
 - import 100, 101
 - nahrazování 100
 - odstranění 100
 - panel Vzorník 91, 95
 - popis 94
 - přechody 99
 - přímé barvy 97
 - skupiny barev 94, 96, 99
 - sloučení 100

ukládání z panelu Průvodce barvami 104
volby 98
výtažkové barvy 97
zobrazování a výstup přímých barev 98
vzorníky knihovny 94, 101, 102
vztažný bod, pro otáčení 199

W

warichu 329
WebDAV servery, připojení k projektům
Version Cue 487
webové barvy popis 362, 380
webové barvy, bezpečné
posun 118
režim Bezpečné webové RGB 86
skupiny barev 108
výstražný trojúhelník 98
webové dokumenty, přednastavení 27
webové formáty souborů
GIF a PNG-8 379
JPEG 378
PNG-24 386
webové grafiky
barvy 118
generování vrstev CSS 377
náhled 377
náhled rastrování; GIF, formát souboru
362
nastavení výstupu 390
návrh 362
obrazové mapy 367
porovnání formátů souborů 378
řezy; GIF, formát souboru 363
správa barev 129
<Emphasis>Viz také jednotlivé formáty
souborů
Viz také *nápověda Illustratoru* 44
webové grafiky, správa barev 130
webové stránky, předlohy 29
webové tabulky. Viz řezy
WMF, formát souboru 263
WMMP, volby optimalizace 386

X

x<Default para font> a <Emphasis>y,
souřadnice 43
x<Default Para Font> a <Emphasis>y, osy,
natočení 201
XHTML, webové stránky 389
XML
efekty SVG 368
import a export proměnných 431
popis; GIF, formát souboru 367

předvolba Identifikátory XML; Jednotky
a rychlost zobrazení, předvolby 430
XMP (eXtensible Metadata Platform) 278,
465
XMP Software Development Kit 278, 466

Y

YakumonoHankaku, sada mojikumi 332
YakumonoZenkaku, sada mojikumi 332

Z

zabezpečení, přiřazování uživatelů ve
Version Cue 508
zabezpečení, souborů PDF 276
Zahájit recenzi, příkaz, recenze PDF ve
Version Cue 517
Zahájit schůzku, příkaz v Bridge 475
základní barva, nastavení pro skupinu
barev 102
základní profil nového dokumentu CMYK
27
základní profil nového dokumentu RGB 27
zakončení, pro tahy 146
zálohování projektů Adobe Version Cue
513
zalomení řádků, zobrazení 311
záměry reprodukce 141
Zaměření na filmový pás
konflikt zkratk v Mac OS 450
příkaz v Bridge 449
Zaměření na metadata, pracovní plocha
449
Zamítnout, příkaz v Bridge 456
Zamknout/odemknout vybrané barvy,
příkaz 385
Zamknout vodítka, příkaz 41
Zamknout všechny vrstvy, příkaz 208
zamknutí objektů 208
zámky souborů, odstranění ve Version Cue
516
Zaoblení rohů, efekt 237
zaoblený obdélník, nástroj 50
Zapnout průsvitku, příkaz v Bridge 458
Zarovnání, panel 198
zarovnaný text, nastavení mezer 312
zarovnávací vodítka; vodítka zarovnání textu
a grafiky 41
záře, vytvoření 355
Zářící obrysy, příkaz 353
zařízení, barevný gamut 89
zásuvné moduly
v Adobe Store; stažení 12
v Adobe Store; zkušební verze; aktualizace;
stažení 12
Závoj, režim prolnutí 171

Zavřít cestu, příkaz v InDesignu; cesty
uzavření 57, 59, 62
Zcela dopředu, příkaz 210
Zcela dozadu, příkaz 210
Zeslabení odstínu, hodnota 415
Zesvětlit, režim prolnutí 171
Zesvětlit barvy, režim prolnutí 171
zešíkmení. Viz zkosení objektů
Získat fotografie z fotoaparátu, příkaz
v Bridge 460
Zjednodušit, příkaz 65, 66
zkapalnění, nástroje 219
Zkombinovat řezy, příkaz 366
zkosené spoje, pro tahy 146
zkosení, pro 3D objekty 243
zkosení objektů
metody 216
nástroj zkosení 217
opakování 213
panel Transformace 218
zkosení textu 291
zkratky. Viz *nápověda Illustratoru*
zkratky. Viz *nápověda Illustratoru*; WBMP,
formát souboru Viz *nápověda*
Illustratoru; WBMP, formát souboru
Zkroutit, efekt 236
zlomkové šířky znaků 308
zlomky
písma OpenType 304
Typografické znaky, příkaz 304
změna měřítka s 9 řezy, symboly 76
změna tvaru, nástroj 63
změna tvaru objektů. Viz deformace
objektů, transformace
změna vazby souboru 250
změna velikosti, panelů Bridge 447
změna velikosti dokumentů při tisku 398
změna velikosti objektů 214
změna velikosti symbolů 81
změnit kotevní bod, nástroj 66
Zmenšit hodnocení, příkaz v Bridge 456
Zmenšit velikost písma, příkaz v Bridge 467
Značka, příkaz (grafy) 445
značky, návrhy. Viz návrhy grafu
znakové styly
odstranění 323
popis 321
znaky
mezery mezi 306
panel Znaky 299
speciální 308
styly 322

- typografické 304
- Unicode 294
- Viz také* text, formátování 298
- vybírání 297
- změna měřítka 292
- zobrazení posunutí zobrazené oblasti 37
- zobrazení a skrytí
 - automatická vodítka 42
 - čáry mřížky 41
 - kresby 208
 - kreslicí plátno 34
 - objektů 208, 428, 430
 - objektů pomocí proměnných 428
 - ohraničovací rámeček 214
 - pravítka 40
 - řezy 367
 - skryté znaky 311
 - typy nástrojů 26
 - vrstev 208
- Zobrazit štítek metadat, příkaz v Bridge 467
- Zobrazit tlačítka, příkaz 421
- Zobrazit vše, příkaz 209
- Zostření, efekty a filtry 349, 352
- Zpracování souborů a schránka, předvolby 250, 254, 407
- zpřístupnění a vyhrazení souborů, ve Version Cue 495, 502, 505
- zrcadlení objektů 201
- zrcadlení textu;text, formátování transformace 291
- Zrnění, příkaz 354
- Zrnitý film, příkaz 350
- zřetěžené textové rámečky 286
- zřetěžení textu, zobrazení a skrytí 286
- Ztmavit, režim prolnutí 171
- Ztmavit barvy, režim prolnutí 171
- zvětšení, zobrazení ve stavovém řádku 17
- Zvětšit hodnocení, příkaz v Bridge 456
- Zvětšit velikost písma, příkaz v Bridge 467
- zvětšování kresby 37
- Zvlnění moře, příkaz 352
- zvukové soubory, náhled v Bridge 462
- Zvýraznění obrysů, příkaz 351
- Ž**
- Žádná, políčko vzorníku pro výplně a tahy 94
- Žádný, tlačítko pro výplně a tahy 143
- živá malba
 - malování 155
 - nástroj pro výběr živé malby 185, 192
 - omezení 150
 - popis 142, 149
 - převádění objektů 73, 151
 - přidání do skupiny 154
 - rozdělení a uvolnění skupin 151
 - vybírání plošek a hran 192
 - vytváření skupin 151
- Živé barvy, dialogové okno
 - otevření 105
 - popis 104
 - použití dialogového okna Výběr barvy 109
 - přiřazování barev 109
 - rozpojení barev 109
 - snížení počtu barev 115
 - úpravy barev 107
 - vybírání barev 91
 - vytváření barev 106
 - vytváření skupin barev 101
- živé efekty. *Viz* efekty