

## INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

**Datum:** 1. 12. 2013

**Projekt:** Využití ICT techniky především v uměleckém vzdělávání

**Registrační číslo:** CZ.1.07/1.5.00/34.1013

**Číslo DUM:** VY\_32\_INOVACE\_655

**Škola:** Akademie - VOŠ, Gymn. a SOŠUP Světlá nad Sázavou

**Jméno autora:** Ing. Michal Hošek

**Název sady:** Používání víceuživatelských počítačových systémů pro zpracování obrazových dat se zaměřením na 2D a 3D grafiku

**Název práce:** **Adobe Illustrator - rozhraní a orientace v programu (prezentace)**

**Předmět:** Počítačová grafika, Informatika

**Ročník:** I. - IV.

**Obor:** 82-41-M/\* (Výtvarné obory)

**Časová dotace:** 45 minut

**Vzdělávací cíl:** Materiál seznámí žáka s programem pro práci s vektorovou grafikou, Adobe Illustrator. Žák bude proveden krok za krokem pracovním prostředím programu a bude mu vysvětlena funkce nejdůležitějších skupin nástrojů. Po absolvování bude žák schopen orientace v prostředí programu, čímž bude připraven pro další praktickou práci.

**Pomůcky:** Projektor a počítač

**Inovace:** Posílení mezipředmětových vztahů, využití multimediální techniky, využití ICT.

# Adobe Illustrator - rozhraní a orientace v programu

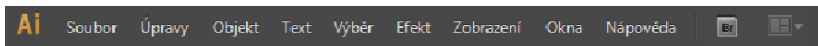
# Co je Adobe Illustrator?

- Adobe Illustrator je komerční vektorový grafický editor od společnosti Adobe Systems.
- Vyvíjen je od roku 1986 (první verze uvolněna v lednu 1987), kdy byl prvně vyvinut pro Macintosh.



# Roletové menu

- V horní části Ilustrátoru je roletové menu, které obsahuje všechny funkce programu. Dělí se do devíti základních skupin.



- V pravé části je přepínač rozhraní (pozice panelů se dá uložit) a ikony známé z jiných programů (*minimalizace*, *maximalizace*, *zavřít*).

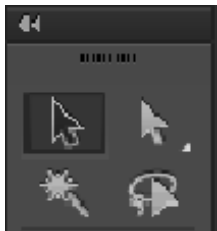


# Základní panel nástrojů



- V levé části obrazovky je základní panel nástrojů, se kterými budeme pracovat.
- Jednotlivé skupiny nástrojů si podrobně proberme.

# Nástroje výběru



Nástroje popsané ve směru čtení textu (zleva doprava po řádcích):

**Výběr** vybírá celé objekty nebo skupiny objektů.

**Přímý výběr** vybírá jednotlivé body či prvky skupin.

**Kouzelná hůlka** vybírá podobné objekty (se stejnými barvami).

**Laso** provede výběr objektů spadajících do nakreslené oblasti.

# Nástroje kreslení a úprav

Nástroje popsané ve směru čtení textu (zleva doprava po řádcích):

**Vektorové pero** umožňuje kreslit čáry, křivky a plochy, rovněž slouží k úpravám, jde o mocný nástroj.

**Text** vytváří textové pole definované základním účařím, které se chová jako křivka.

**Čára (segment)** kreslí na rozdíl od *vektorového pera* úsečky, geometricky definované čáry.

**Obdélník** kreslí geometrické obrazce, ikona obsahuje i další tvary (viz dále).

**Tužka** kreslí vektorové čáry „od ruky“.

**Štětec (blob)** kreslí plochy „jako tlustý fix“.

**Guma** maže objekty nebo jejich části.



# Nástroje pro transformaci

Nástroje popsané ve směru čtení textu (zleva doprava po řádcích):

**Rotace** otáčí objekty kolem zvoleného bodu, umí i zrcadlení.

**Změna velikosti** zvětšuje a zmenšuje objekty.

**Šířka** dává rozměr jednoduchým tahům.

**Volná transformace** umožňuje volně měnit proporce objektu.

**Vytváření tvaru** vytváří z *primitiv* (základních tvarů) tvary složitější, provádí sčítací a rozdílové operace

**Perspektivní mřížka** s pomocí tzv. úběžného bodu výrazně zjednodušuje perspektivní kresbu („díváme se pod úhlem“), pokročilý nástroj





# Nástroje pro práci s kreslicím plátnem a navigaci

Nástroje popsané ve směru čtení textu (zleva doprava po řádcích):



**Kreslicí plátno** dovoluje měnit velikost kreslicího plátna

**Řez** vytváří sekce pro selektivní export, pokročilý nástroj

**Posun** umožňuje pohyb s pohledem

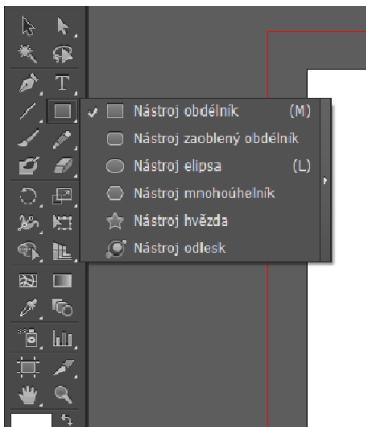
**Lupa** přibližuje a oddaluje pohled na plátno

# Nástroje barvy výplně a tahu



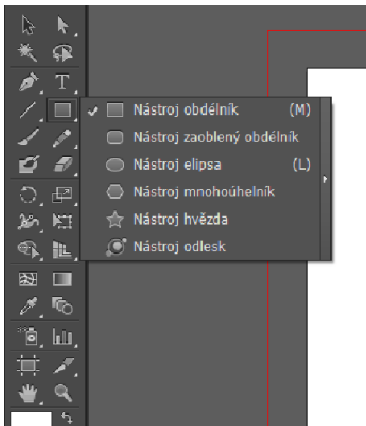
- V této sekci jsou zejména přítomny nástroje pro práci s výplní a tahem
- Dva velké čtverce ovládají barvu:
  - Plný čtverec — barva výplně
  - Dutý čtverec — barva tahu
- **Jedním kliknutím** levým tlačítkem myši přesuneme čtverec do popředí. Čtverec v popředí je aktivní — použijí se pro něj nástroje jako např. kapátko, paleta, atd.
- **Dvojklikem** na čtverec otevřeme dialogové okno s volbou barvy.
- Ostatní nástroje jsou netriviálního charakteru, proto je zatím ignorujeme.

# Seskupování nástrojů



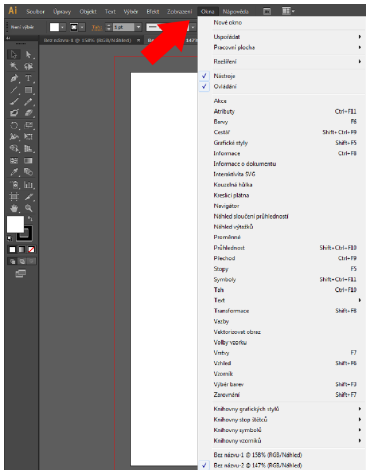
- U některých nástrojů je přítomen v pravém spodním rohu malý bílý trojúhelník.
- Pod takovou ikonou se skrývají ještě další nástroje.
- Ke skrytým nástrojům se dostaneme dlouhým klikem na příslušnou ikonu — otevře se roletka se skrytými nástroji.
- Normálním klikem zvolíme požadovaný nástroj, jehož ikona se zobrazí na příslušném místě v panelu nástrojů.

# Klávesové zkratky nástrojů



- Všimněme si, že některé nástroje mají vedle jména zobrazen znak v závorce — klávesovou zkratku.
- Stisknutím příslušné klávesy na klávesnici se vybere daný nástroj.
- Použití klávesových zkratk značně zjednodušuje práci, proto je dobré je začít používat hned od začátku. Není však účelné se je „biflovat“ na zpaměť.

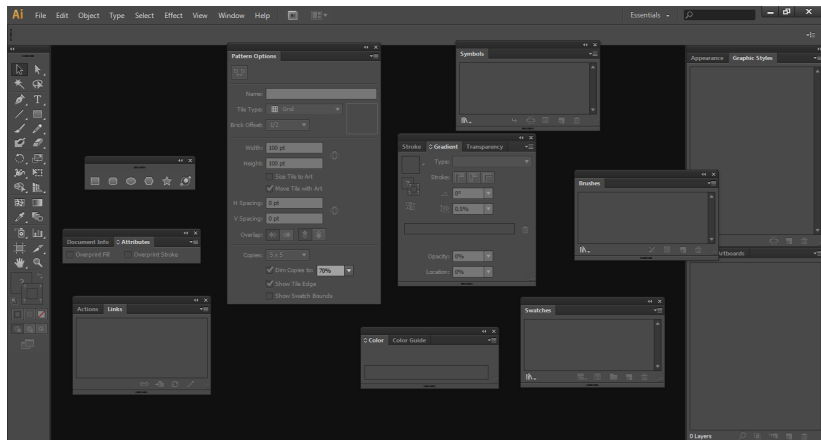
# Plovoucí okna



- Další okna s nástroji důležitými pro práci v programu jsou v roletovém menu nabídce *Okna*
- Zatrhnutím nebo použitím klávesových zkratk otevřeme příslušné okno

# Plovoucí okna

Ukázka kolekce plovoucích oken



# Prameny a literatura

Snímky obrazovky byly pořízeny v programu Adobe Illustrator CS6.

Dílo smí být dále šířeno pod licencí CC BY-SA  
([www.creativecommons.cz](http://www.creativecommons.cz))



Materiály jsou určeny pro bezplatné používání pro potřeby výuky a vzdělávání na všech typech škol a školských zařízení. Jakékoliv další využití podléhá autorskému zákonu. Všechna neocitovaná autorská díla jsou dílem autora.