

# Adobe Illustrator 10

Jedna z prvních grafických aplikací podporujících Mac OS X přináší novinky hlavně pro web designéry a pro oblast automatizovaného zpracování obrazových dat. Najdeme v ní však i některé nové nástroje a další vylepšení.

## Pro Web

Nová verze zaznamenala opět zlepšení především v oblasti webu. Hned při zakládání nového dokumentu potěší možnost vybrat mezi barevným prostorem (RGB vs. CMYK), jednotkami (pixels, typografickými body, milimetry, centimetry či palci) a orientací (na výšku, na šířku).

Illustrator již zdaleka není určen jen k vytváření vektorové grafiky, ale umí pracovat sofistikovaně i s bitmapovým výstupem. Okno Safe for Web obsahuje funkce určené k datové a vizuální optimalizaci pro různé formáty používané na webu. Použití pro web designéry pomohlo také Pixel Preview, které již přibýlo v minulé verzi.

## Slices (rozřezávání)

Po této funkci jsem v Illustratoru velmi toužil. Rozřezávání grafiky je možné na bitmapové i vektorové části. Soubory s jednotlivými částmi stránky se vytvářejí buď automaticky (na základě objektů, skupin a vrstev; Object > Slice > Make), nebo je můžete vytvářet ručně (podobně jako v ImageReady). Výhodou ruční tvorby je

možnost vytvářet řezy, které dělí jeden objekt na více částí. Každý Slice (soubor) může mít jiný datový formát. Skvělé je, že změníte-li pozici nebo velikost objektu, změní se (pokud používáte automatickou tvorbu Slices) i jeho velikost. Zajímavá a důležitá je také podpora CSS vrstev.

## Datové formáty

Pro exportování slouží následující datové formáty: Flash (SWF), SVG, GIF, JPEG, PNG a HTML (včetně exportované tabulky). Illustrator nyní umí přímo otevírat a následně editovat soubory SVG (Scalable Vector Graphics). Dále ve formátu SVG přibyla možnost používat editovatelné měkké stíny, které jsou rastrovány teprve SVG plug-inem prohlížeče, takže neuměrně nezvětšují velikost přenášených dat.

Raději si stručně shrňme charakteristiku jednotlivých formátů: HTML je určen zejména pro běžný text a tabulky; GIF pro obrázky s omezeným počtem barev (256), tedy například loga, umožňuje definovat i průhlednost a vytvářet jednoduché animace; JPEG je vhodný pro fotografie s kon-

tinuálními tóny, s možností nastavit míru komprese a tím definovat kvalitu; PNG dovoluje průhledné objekty, ale ne všechny prohlížeče ho podporují (byl vyvinut jako náhrada, když to vypadalo, že se bude muset platit za používání GIFu); formát SVG je určen pro vektorovou grafiku, výhodou je, že text v něm je stále textem, je však oproti SWF (Flash) málo rozšířen.

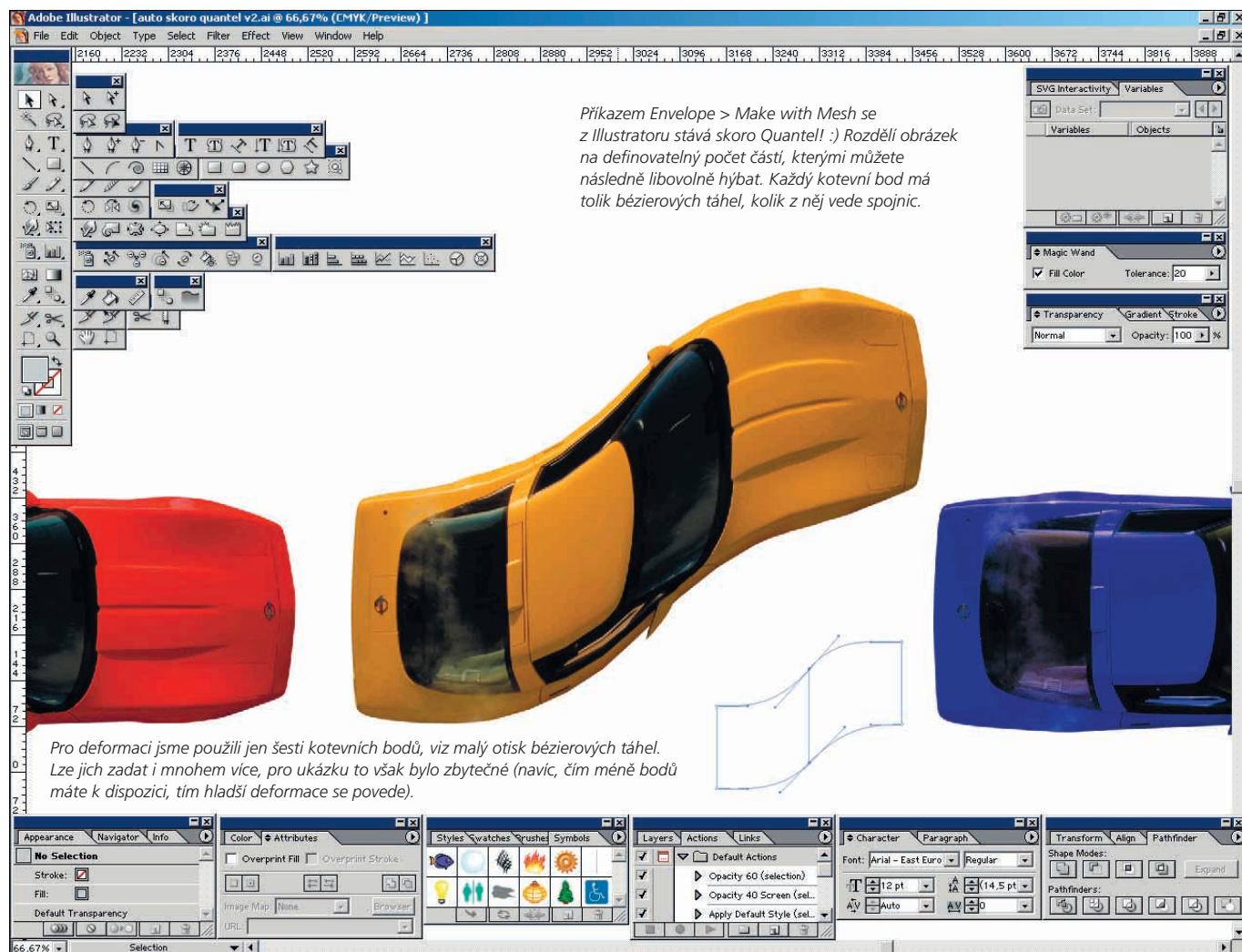
Export do formátu SWF byl také vylepšen, a to o možnost tvorby animací z jednotlivých vrstev (Export > SWF > Export as: All Layers To SWF Frames). Můžete tedy některé jednoduché animace vytvářet přímo v Illustratoru, i když k tomu tento produkt není primárně určen.

## Anti-aliasing

Vyhlažování textů můžete aplikovat na každý text zvlášť, což zajišťuje maximální čitelnost.

## Obrazové mapy

V paletě atributy se dají definovat obrazové mapy. Zapišete URL a Illustrator automaticky vygeneruje obrázek a HTML kód s odkazem do daného místa.



## Automatizace

Samozřejmostí produktů Adobe se již dávno stala paletka Akce. Osobně bych ve všech produktech, zejména pak Photoshopu, uvítal její další propracování, například o možnost tvorby podmínek.

## Dynamická data

### (Dynamic Data-Driven Graphics)

Automatizace se však v novém Illustratoru ubírá spíše jiným směrem. Přibyla možnost tvorby proměnných políček, do kterých se načítají variabilní data. Jedná se zřejmě o největší novinku této verze. Proměnlivými daty nemusí být pouze texty, ale i obrázky či data pro automatizovanou tvorbu grafů. Tuto funkci využijete především pro personifikované tiskoviny, ale dá se určitě využít i k automatizované tvorbě GIF-textů (obrázků obsahujících text) pro web. Nad touto funkcí zaplesají zejména zdatní uživatelé, kteří ji dokáží plně využít v kombinaci s JavaScriptem, AppleScriptem, nebo Microsoft Visual Basicem. Programátoři mohou napsat skripty, které použijí data z ODBC databáze. Nebo mohou integrovat předlohu z Illustratoru do workflow založeném na dynamických obrazových serverech, jako je například Adobe AlterCast.

## Generování vrstev

Funkce Release To Layers umí rozdělit objekty v jedné vrstvě do individuálních vrstev, což se hodí zejména při exportech do jiných aplikací (např. Photoshopu, či Flashe).

## Nástroje

### Deformace objektů

V nové verzi přibyla celá řada nástrojů s názvem „Liquify Tools“ určená pro různé interaktivní deformování obrazu. Nemohu si pomoci, ale z těchto funkcí mám pocit, že dělají něco za mě, ale já nemohu pořádně ovlivnit co. Ale určitě i to někomu vyhovuje.

### Envelopes

Za podstatně použitelnější, než interaktivní nástroje pro deformaci, považuji Envelopes, neboli obálky. Uživatelé Corel Draw teď jistě vědí, o čem mluvím. Vytvoříte nějaký obrys (třeba půllitr) a do něj vložíte nějaký obraz, kterým obrys vyplníte. Změníte-li konturu obrysu, přizpůsobí se jí i výplň.

Úplnou „vychytávkou“ je funkce Envelope > Make with Mesh (viz ilustrační obrázek) – obraz rozdělí na uživatelsky definovatelný počet obdélníků a jejich přesouváním je pak můžete plynule deformovat (podobné filtru Squizz pro Photoshop).

### Magická hůlka

S novou myšlenkou přišli tvůrci při aplikaci magické hůlky do vektorového programu. Můžete nastavovat její toleranci, například na linky o tloušťce jeden až tři body.

### Grid Tools

Potěšily mě rovněž dva nové nástroje pro generování pravidelných pomocných

mřížek. Jeden umožňuje vytvářet eliptickou (kruhovou) mřížku, druhý obdélníkovou (čtvercovou). Počet vygenerovaných políček můžete zadat numericky nebo jej ovlivnit při interaktivním vytváření nové mřížky, stejně jako u jiných nástrojů, stiskem šipek a funkčních kláves.

### Pathfinder

Drobného přepracování se dostalo také Cestáři. Spojené objekty lze zpětně uvolňovat a editovat jejich původní tvary. Potřebujete-li objekty opravdu navždy sloučit v jednu cestu, je to samozřejmě možné.

### Flare Tool

Tímto nástrojem vzbudíte dojem, že vaše vektorová kresba byla vyfotografována v protisvětle. Navodí totiž iluzi odlesku objektivu. Protože se jedná o vektorové objekty, jsou samozřejmě libovolně editovatelné.

### Symbols

Používáte-li v návrhu opakující se prvek, lze ho uložit jako symbol a pak používat víckrát bez nárůstu velikosti výstupního souboru. Všechny výskyty se samozřejmě automaticky aktualizují, když symbol změníte.

### Workflow

V poslední době se nám začaly Adobe produkty svými funkcemi řádně prolínat a tak není od věci shrnout, co můžete s ilustratorovskými soubory nyní dělat v jiných aplikacích.

Photoshop zachovává vrstvy, masky, průhlednost a editovatelný text. InDesign umí upravovat nativní soubory AI. Do GoLive se dají umísťovat přímo soubory AI a poklepáním je upravovat (spustí se Illustrator), změny se v GoLive uplatní automaticky. Do LiveMotion můžete importovat EPS a SWF (Flash) soubory. Do Premiery a After Effects je možnost přímo vkládat vrstvené soubory AI. Díky variabilním datům nabyla také na smyslu spolupráce s produktem AlterCast (v Illustratoru vytvoříte vzorovou stránku, nadefinujete proměnné a AlterCast se postará o zbytek).

### Metadata

Ke zlepšení workflow přispívají také Metadata. Jsou to záznamy v ilustratorovských souborech sloužící k sofistikovanější katalogizaci obrázků. S těmito daty pracují následně například obrazové databáze.

### Nároky na sw&hw

Pro počítače PC se doporučuje procesor Pentium II, III nebo 4 s Windows 98, 98SE, ME, 2000 (service pack 2), nebo XP. Verzi pro Macintosh můžete provozovat na počítačích G3 a G4 se systémem 9.1 a vyšším. Nová je zde hlavně podpora pro systém Mac OS X (netestovali jsme), včetně nativního Aqua rozhraní.

Plná cena nové verze činí 20 460 Kč a upgrade pořídíte za 7 240 Kč bez DPH.

-JT-