

Adobe®

ILLUSTRATOR

CS6 Grunder



DOCENDO

Innehållsförteckning

I Vektorbaserad grafik	7	4 Rita objekt och linjer	36
Om vektorbaserad grafik.....	7	Rita geometriska objekt.....	36
Vektorer, objekt och banor	8	Rektangel och rundad rektangel	37
Bézierkurvor	8	Omforma ritade objekt.....	38
Upplösning i punkttuppygga bilder	10	Ellips, cirkel, polygoner och stjärnor	39
Bildskärmens upplösning.....	10	Ellipsverktyget	39
2 Arbetsytan.....	11	Polygonverktyget	39
Programfönstret.....	11	Stjärnverktyget	40
Programfältet	12	Linjesegment	41
Programknappar.....	12	Raka linjer	41
Arbetsyteväxlaren.....	12	Bågverktyget	41
Ritytor.....	13	Spiralverktyget	42
Arbeta med flera ritytor.....	13	Tillämpningsuppgifter	43
Verktyspanelen	14	5 Markera objekt.....	44
Paneler.....	17	Markeringsverktygen	44
Panelmenyer	18	Markeringsverktyget, den svarta pilen.....	44
Dölja och visa paneler	18	Direktmarkeringsverktyget, den vita pilen	46
Snabbmenyer.....	18	Markera enskilda fästpunkter.....	46
Kontrollpanelen.....	18	Gruppmarkeringsverktyget	49
Hjälpfunktionen.....	19	Använda gruppmarkeringsverktyget	50
3 Inställningar	20	Isoleringsläget	50
Allmänt inställningar.....	20	Markering med lassoverktyget	51
Dokument och färginställningar	20	Markering med trollstaven	51
Färginställningar	21	Inställningar för trollstaven	51
Dokumentfärgläge	21	Markeringsramen	53
Färgmodeller.....	21	Markering via menyraden	54
Tryckfärger	22	Gömma markeringar	55
Inställningar för flera ritytor	24	Ändra fyllningsfärg.....	56
Anpassa dokumentformat.....	25	Läsa markeringar	56
Allmänna inställningar	27	Spara markeringar	57
Inställningar för		Tillämpningsuppgifter	58
Markering och visning av fästpunkter	29	6 Stödlinjer och stödramer.....	59
Text.....	30	Linjaler.....	59
Enheter	30	Stödlinjer.....	60
Stödramer och stödlinjer	31	Smarta stödlinjer	61
Smarta stödlinjer samt Segment	32	Arbeta med smarta stödlinjer	62
Avstavning samt Plug-ins och virtuellt minne.....	33	Stödramer.....	62
Användargränssnitt	34	Verktyg för stödramer	63
Filhantering och Urklipp	34	Perspektivstödramer.....	64
Utseendet på svart.....	35	Skapa objekt i perspektiv.....	66
Kortkommandon.....	35	Tillämpningsuppgifter	69

7 Linjer och fyllningar 70

Linje och fyllning i verktygspanelen.....	70
Linjefärg.....	70
Justera linjebredd med breddverktyget.....	73
Tillverka ett lönv med hjälp av breddprofilen.....	75
Linjefärg.....	76
Färg på befintlig bana.....	76
Panelen Färgväljaren.....	77
Färgfyllning.....	78
Panelen Färgrutor.....	78
Pipett och mått.....	79
Använd pipetten för färgfyllning.....	79
Egna färger i panelen Färgrutor.....	80
Importerera en färg.....	81
Egen färgruta som fyllningsfärg.....	81
Grafikformat.....	82
Panelen Utseende.....	83
Lägg till effekt via utseendepanelen.....	85
Förvräng fritt i utseendepanelen.....	86
Tillämpningsuppgifter.....	87

8 Mönster 88

Mönster.....	88
Mönster i panelen Färgrutor.....	88
Skapa eget mönster.....	89
Skapa sömlösa mönster.....	90
Mönsterpanelen.....	90
Redigera mönsterruta.....	93
Redigera mönsterrutans innehåll.....	95
Spara mönster.....	96
Använda mönster på objekt.....	96
Kombinera mönster och grafikformat.....	97

9 Ritverktygen..... 99

Objektgrafikens olika delar.....	99
Pennan.....	100
Förlänga och förkorta bana.....	102
Ritstiftsverktygen.....	103
Lägg till fler fästpunkter.....	104
Ta bort fästpunkter.....	105
Konvertera fästpunkter.....	105
Rita Bézierkurvor.....	107
Rita en cirkel med Bézierkurvor.....	108
Tillämpningsuppgifter.....	110

10 Arbeta med banor..... III

Justera banor (bansegment).....	111
Markera och justera en bana.....	112
Ändra form på bansegment.....	112
Dela banor.....	113
Förena banor.....	113
Skalpellen.....	114
Spegla.....	116
Bildkalkering.....	118
Bildkalkeringspanelen.....	118
Förenkla banor.....	121
Radera banor och objekt.....	122
Tillämpningsuppgift.....	124

11 Penselverktygen..... 125

Penselverktyget.....	125
Panelen Penslar.....	125
Ändra penselformer.....	127
Skapa egna penslar.....	128
Penseldrag på objekt.....	129
Spridningspenslar.....	129
Plumppenseln.....	130
Använda plumppenseln.....	131
Skapa sammanfogade banor med plumppenseln.....	131
Tillämpningsuppgifter.....	133

12 Omforma objekt..... 134

Allmänt.....	134
Storleksförändra ett objekt.....	134
Flytta objekt.....	135
Omforma objekt.....	135
Rotera objekt.....	136
Rotera ett objekt fyllt med mönster.....	137
Upprepa Omforma.....	137
Skalförändra objekt.....	138
Skeva objekt.....	139
Omforma fritt.....	140
Övergång.....	140
Skapa övergångar med angivna steg.....	141
Övergång mellan olika fyllda objekt.....	142
Justera banan i en övergång.....	142
Övergångar inom objekt.....	143
Skapa cirkelformad bana med hjälp av jämna steg.....	143
Formbyggarverktyget.....	145

Sammanfoga objekt.....	146
Färglägg objekt	147
Tillämpningsuppgifter	147

13 Ordna och hantera objekt.....148

Justera objekt.....	148
Vågräta justeringar	148
Lodräta justeringar	149
Fördela objekt.....	149
Fördela mellanrum.....	149
Justera mot.....	150
Nyckelobjekt	150
Sortera objekt.....	151
Banhanteraren	151
Kombinera banor och objekt.....	151
Ritningslägen.....	155
Tillämpningsuppgifter	156

14 Text.....157

Teckenpanelen	157
Typografiska grundbegrepp	158
Ändra linje- och fyllningsfärg på text.....	159
Skapa textkonturer.....	159
Lodrat text	160
Text i figur.....	161
Koppla textblock.....	161
Rader och kolumner	162
Styckepanelen.....	163
Text längs bana	164
Typografiska finesser.....	164
Baslinjen	165
Avstavning.....	165
Figursättning.....	166
Konturlinjer på text	167
Format på text.....	167
Ersätta teckensnitt	168
Stavning	169
Pipetten på text.....	170
Inställningar för Pipetten.....	171
Tillämpningsuppgifter	171

15 Symboler173

Ta fram en symbol.....	173
Välj symbol ur symbolbiblioteket	174

Symbolverktygen	174
Spreja symboler	174
Flytta runt symbol	176
Dra ihop symbol.....	176
Änge storlek för symbol	176
Snurra symbol.....	177
Tona symbol.....	178
Genomlys symbol	178
Styla symbol	179
Skapa egna symboler	180
Ändra färg på befintlig symbol.....	181
Tillämpningsuppgifter	181

16 Övertoningar.....182

Om övertoningar	182
Övertoningspanelen	182
Typer av övertoningar	183
Skapa egna övertoningar.....	184
Övertoningsreglagen.....	185
Lägga till färger i en övertoning.....	187
Övertoningsverktyget.....	188
Skapa övertoningar	
på en linje.....	189
i textobjekt	190
i penseldrag	192
i objekt	192
Tillämpningsuppgifter	193

17 Lager194

Lagerpanelen.....	194
Arbeta med lager	195
Grunderna i lagerhantering	196
Ändra lagerordning.....	197
Ta bort lager.....	197
Kopiera lager.....	197
Flytta objekt mellan lager	198
Underlager och lagergrupper.....	199
Namnge underlager.....	199
Flytta utseendattribut mellan lager	200
Lägga ihop lager	200
Tillämpningsuppgift	201

18 Effekter202

Om effekter	202
-------------------	-----

Effektmenyn	202
Effekter via utseendepanelen	203
Effekter på fyllningar och linjer	204
3D-effekter	205
Skugga	206
Skugga ett objekt	207
Snörp ihop och Bukta ut	207
Tillämpningsuppgifter	209

19 Spara och exportera210

Filformat	210
Filformat för annat program	210
PDF-format	210
Spara i PDF-format	211
Spara för webben	212
Färgtabell	215
Bildstorlek	216
Färger på webben	216
Exportera teckningar	217

20 Utskrifter.....218

Skriva ut	218
Allmänna utskriftsinställningar	219
Förhandsgranska utskriften	222
Dokumentinformation	222
Förhandsvisa separationer	223

21 Adobe Bridge.....224

Adobe CS filhanterare	224
Programfönstret Bridge	224
Metadata	225
Visningslägen	225
Menyraden	226
Visa/Sortera	226
Etiketter	226

Sakregister 227

7 Linjer och fyllningar

Linje och fyllning i verktygspanelen

Längst ner i verktygspanelen ser du symbolerna för *fyllning* respektive *linje*. Bara en av dem kan vara aktiv åt gången. Den som är aktiv ligger alltid främst i verktygspanelen.

För att växla mellan fyllning och linje klickar du antingen på den böjda pilen eller direkt på den symbol som du vill växla till. Du kan även använda kortkommandot **Skift + X** för att växla mellan fyllning och linje.

I exemplet till höger är linjefärgen aktiv eftersom den ligger överst.

För att återställa Fyllning och Linje till standardläget det vill säga vit fyllning och svart linje klickar du på denna lilla symbol.

I exemplet till höger är **Linje** aktiv och likaså knappen **Ingen**. När ingen linjefärg är vald visas det med en röd linje, tvärs över linjesymbolen. När du ritar kommer banan att synas så länge den är markerad, men när du avmarkerar banan syns den inte längre.

De tre knapparna under **Fyllning** och **Linje** i verktygspanelen bestämmer vad som ska gälla. **Färg**, **Övertoning** eller **Ingen**, se bildexemplet till höger.

En omarkerad bana som inte har någon färg kan vara osynlig. Markerar du banan får den ofärgade linjen, en blå markeringslinje. För att färglägga banan behöver du ha konturlinjen aktiverad i verktygspanelen.

Linjefärg

1. Ta fram ett nytt tomt dokument, **Arkiv** och **Nytt**. Välj rektangelverktyget och rita en rektangel.

Rektangeln visas med en blå markeringslinje, den är en bana som kan färgas.

2. Klicka på ikonen för standardläget för fyllning och linje (vit fyllningsfärg och svart linjefärg). Klicka på **Linjesymbolen** så att den läggs överst. Klicka på knappen **Ingen**.
3. Välj något av markeringsverktygen och klicka utanför rektangeln för att avmarkera den.



Eftersom banan inte har någon färg (**Ingen** syftar på ”ingen färg”) så försvann den, men kan naturligtvis återfinnas igen, genom att markeras.

4. Välj **Markera, Alla** för att markera och visa banan igen.
5. Klicka på knappen **Färg** för att färga banan (konturlinjen).
Din ritade rektangel har nu fått en svart konturlinje.



Anpassa linjen via Linjepanelen

1. Som standard blir linjen 1 punkt bred. För att ändra linjebredd kan du ta fram panelen **Linje** (via **Fönster, Linje**). (Om panelen inte ser ut som på bilden till höger, kan du klicka på dubbel-pilen på fliken.) Du kan även klicka på länken **Linje** i kontrollpanelen för att anpassa linjebredd.

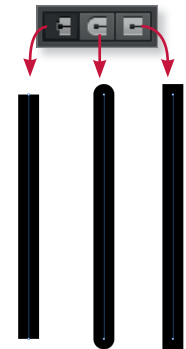


Du ställer in hur tjock linjen ska vara vid **Bredd**. Som du kanske kommer ihåg när vi behandlade inställningarna i Illustrator kan du bestämma om linjetjockleken ska anges i punkter, som här, eller i något annat måttssystem. (Du ändrar enheter via **Redigera, Inställningar, Enheter**.)

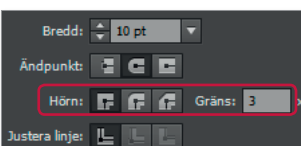
2. Ändra värdet vid **Bredd** till 10 punkter. Rektangeln får en tjock svart ramlinje, se höger.



Vid **Ändpunkt** anger du hur du vill att till exempel en linjes ände ska se ut. I exemplet till höger ser du tre linjer med olika ändpunkter. (Vilken ändpunkt som gäller för respektive linje, framgår av knapparna över.) Lägga märke till att två av linjerna blir längre än en av dem, det framgår även tydligt av symbolerna i panelen.



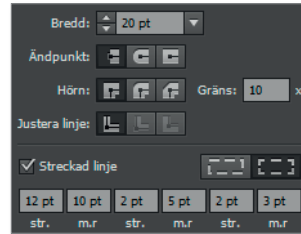
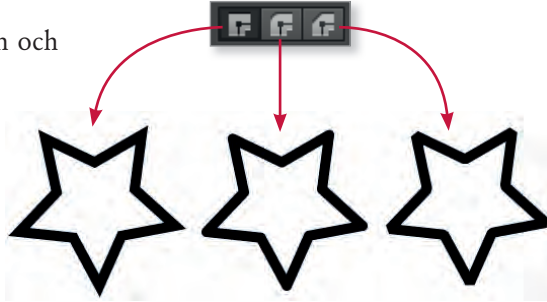
Gräns avgör hur långt en linje sticker ut vid ett skarpt hörn. Se figuren nedan till höger. Den vänstra triangeln har värdet 3 i rutan för **Gräns** vilket innebär att alla tre spetsarna behålls medan den i mitten har värdet 2 då två spetsar kapas. Triangeln längst till höger har värdet 1 för **Gräns** vilket gör att den blir trubbig runt om.



Spetsar

Ändpunkter

3. Rita upp en femuddig stjärna med 8 punkters konturlinje.
4. Kopiera stjärnan och klistra in två kopior. Sätt de tre stjärnorna bredvid varandra. (Får du tvära spetsar på stjärnorna beror det på att värdet vid **Spetsar** i linjepanelen är mindre än 3. Ändra i så fall värdet.)
5. Markera stjärnan i mitten och klicka på knappen för rundade hörn i linjepanelen.
6. Markera den högra stjärnan och klicka på knappen för avfasat hörn.
7. Radera alla figurer du har gjort.
8. Rita en oval med 20 punkters linje. Låt ovalen vara markerad. Klicka i rutan **Streckad linje** i linjepanelen.



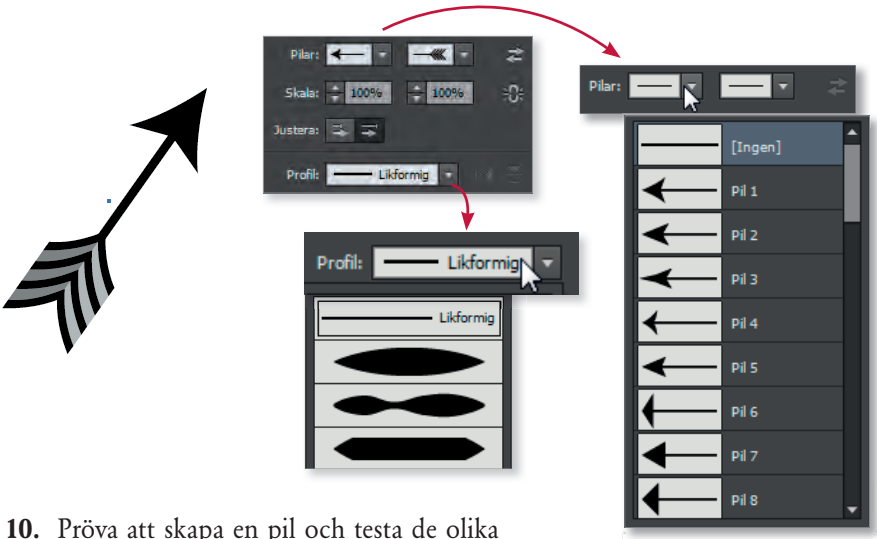
I raden med **str.** och **m.r** kan du ”skräddarsy” hur du vill att den streckade linjen ska se ut.

9. Ändra linjen enligt inställningarna i panelen till höger. Resultatet visas nedan.

Om du istället skapar en rektangel eller fyrkant kan du ställa in om den streckade linjen ska justeras över hörnen. Då justeras längderna på strecken för att de ska kunna placeras snyggt över hörnen. Se följande exempel.



Om du skapar en linje och vill göra om den till en pil gör du det via nedre delen av linjepanelen. Vid **Profil** kan du välja utseende på båda ändar av linjen och vid **Skala** skala dem. Vid **Justera** väljer du om spetsen ska fortsätta utanför banan eller måste finna sig inom den. Vill du ändra profil har du några alternativ att välja mellan i listrutan vid **Profil** längst ner. Denna inställning syns mer ju tjockare linjen är.

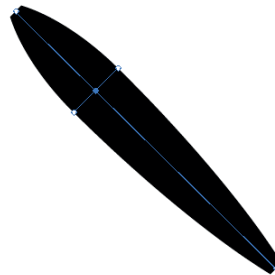
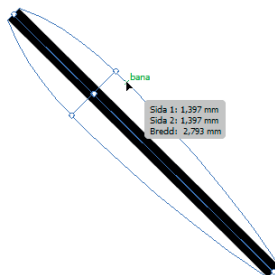
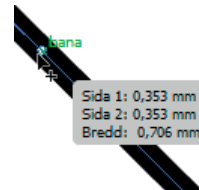


10. Prova att skapa en pil och testa de olika inställningarna.

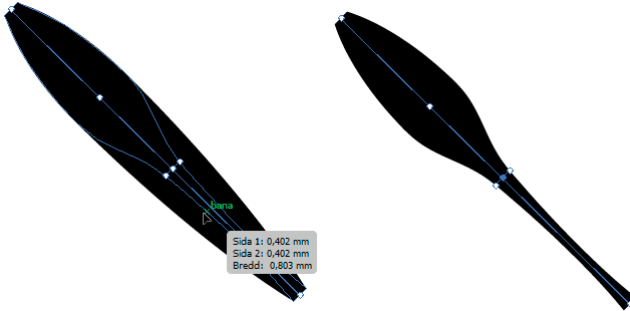
Justera linjebredd med breddverktyget

Normalt ändras linjebredd via linjepanelen men vill du ha en egen linjebredd som inte finns kan du skapa en.

1. Rita upp en linje och välj verktyget **Bredd**.
2. Placera muspekaren över linjen och klicka när du ser en vit symbol på linjen som i bilden här bredvid.
3. Dra utåt en bit och släpp musknappen. Ytan fylls då med färg.

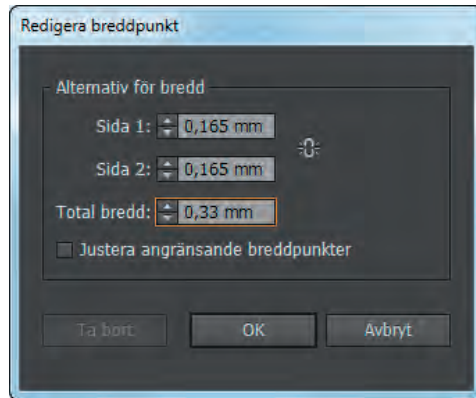


4. Klicka in en ny punkt lite längre ner och gör den delen smalare, se bild.



5. Dra i nedersta breddpunkten för att pröva att justera formen.
6. Dubbelklicka på den nedersta breddpunkten.

I dialogrutan som öppnas finjusterar du breddpunkten något mer exakt än om du drar i den, som du precis prövade. Klickar du på kedjesymbolen så justerar du punkterna proportionellt. Markerar du kryssrutan längst ner så påverkas de punkter som ligger närmast runtomkring också.

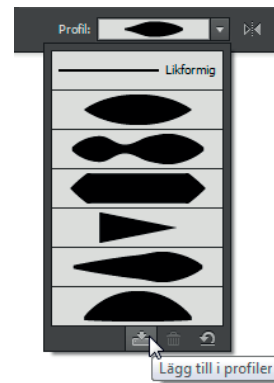


7. Pröva några inställningar och klicka på **OK**.

Du ändrar färg på samma sätt som en vanlig linje, det vill säga dubbelklickar på linjefyllning i verktygslådan och väljer ny färg.

Spara och ta bort egen linje

Du kan spara en egen linje så att du kan välja den i listrutan **Profil** i linjepanelen. När du har öppnat profil-listrutan så klickar du på **Lägg till i profiler**. Skriv in ett namn i dialogrutan som öppnas och klicka på **OK**. Du hittar sedan din egen profil längst ner i listan. Vill du ta bort den ser du till att den är markerad och klickar sedan på soptunneikonerna.



8. Stäng dokumentet utan att spara det.



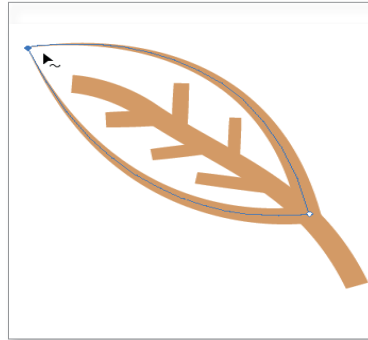
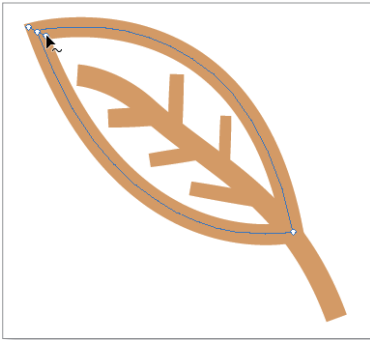
Tillverka ett löv med hjälp av breddprofilen

1. Öppna övningsfilen **Löv**.

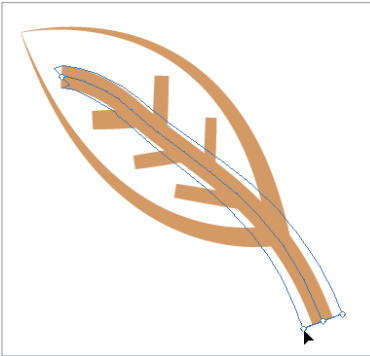
Bilden består av ett grovt skissat löv. Du ska nu se hur användbart verktyget **Bredd** är till att göra lövet mer lövliknande.



2. Välj breddverktyget, för musen över den yttre formen på lövet så dyker vita runda cirklar upp. Använd dem för att minska bredden lövets övre spets, så att den blir så tunn som bilden nedan till höger visar.



3. Markera lövfästets nedre del, gör änden lite bredare, se bild nedan till vänster.



4. Gör den övre delen smalare. Gör likadant med alla ändar på lövets fina ådror, så att resultatet till slut påminner om bilden ovan till höger.
5. Spara som **Mitt löv**, stäng därefter dokumentet.

Linjefärg

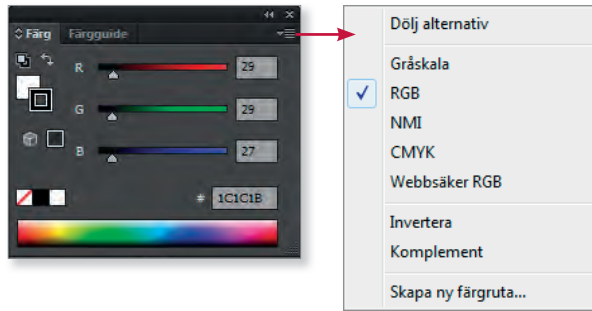
Färg på befintlig bana

För att färga en redan ritad bana (linje) måste den markeras. Du kan använda vilket markeringsverktyg som helst för att markera.

1. Ta fram ett nytt tomt dokument. Se till att linjesymbolen ligger överst i verktygsfältet.
2. Rita upp en rektangel med 10 punkters linje. Låt den vara markerad.
3. Klicka på knappen **Färg**.



Färgpanelen visas (om inte, välj **Fönster, Färg**). Om din panel inte ser ut, som i exemplet, klicka på pilen längst upp till höger i panelen och välj **RGB** från panelmenyn, se bilden till höger.



Ska ditt dokument tryckas i fyrfärg väljer du läget CMYK. Ska dokumentet visas på webben bör du välja alternativet Webbsäker RGB. Samtliga alternativ väljer du från panelmenyn.

Från den långa färgrutan längst ner i panelen, väljer du färg genom att peka med muspekaren i rutan som då antar formen av en pipett.



4. Klicka med pipetten i färgrutan för att "suga upp" en färgnyans. Välj ljusblå färg.

Färgen tillämpas omedelbart på rektangelns konturlinje och visas även i linjesymbolen i verktygsfältet.

5. Justera linjefärgen genom att dra i reglagen, (de små trianglarna under **R** (röd), **G** (grön), **B** (blå) i färgpanelen, se bilden till höger.



Ibland dyker symbolerna nedanför upp i färgpanelen. Var uppmärksam på vad de betyder.



Den valda färgen är inte webbsäker.



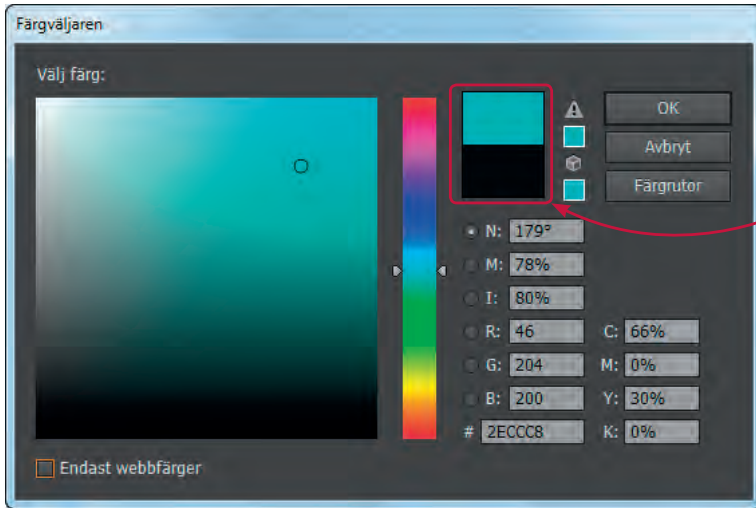
Den valda färgen är ej tryckbar.

Panelen Färgväljaren

Ett annat sätt att välja färg är att dubbelklicka på linjefärgsrutan eller fyllningsrutan i verktygspanelen (beroende på vad du ska fylla med färg).

1. Dubbelklicka på linjefärgsrutan i verktygspanelen.

Dialogrutan **Färgväljaren** visas, se nedan.



I rutorna visas din nya färg överst och den gamla färgen underst.

Du grovväljer färg genom att dra reglaget i den lodräta färgpelaren (de små vita pilarna) och därefter klicka i färgfältet till vänster för att få önskad nyans.

Om den lilla kuben visas betyder det att den valda färgen inte är webbsäker. Närmaste webbsäkra färg visas i rutan under kuben. För att välja denna, webbsäkra, färg, klicka i rutan.



Arbetar du med något som ska presenteras på webben bör du bocka för alternativet **Endast webbfärger** längst ner till vänster i färgväljaren.

Det är bra om du redan från det att du startar att arbeta i ett nytt dokument ser till att också ställa in dokumentets färgläge via **Arkiv, Dokumentfärgläge**. Ska dokumentet du arbetar med gå i fyrfärgstryck ska du välja CMYK-läge. Ska dokumentet enbart visas på bildskärm på internet eller som bildspel, liksom om det ska skrivas ut på skrivare, ska du välja RGB-läge.

2. Klicka på knappen **Avbryt** för att stänga dialogrutan.

Adobe® ILLUSTRATOR CS6 Grunder

Illustrator CS6 är ett kreativt och avancerat ritprogram där du skapar och bearbetar illustrationer. Programmet kan användas för att göra alltfrån enkla illustrationer till mer omfattande trycksaker som flyers, affischer med mera. Eftersom objekten skapas i form av vektorgrafik kan de sedan användas i alla möjliga storlekar utan att förlora sin bildkvalitet. I den här boken kommer du att få lära dig grundläggande funktioner i programmet, till exempel hur du handskas med arbetsytan, banor och lager, hur du skapar, färglägger, omformar och grupperar objekt och linjer. I boken beskrivs hur du effektivt kan förändra utseende på objekt genom att arbeta med olika fyllningar, grafikformat och övertoningar.

Boken tar upp flera av nyheterna i Illustrator CS6. Numera krävs betydligt färre antal steg för att skapa och redigera mönster, vidare bjuder funktionen bildkalkering på renare kalkering och bättre färgigenkänning. Ett kapitel ägnas åt hur du sparar på rätt sätt, exempelvis när du vill spara objekt för tryck eller webb. Boken kan användas för både pc och Mac.

I boken varvas teoridelar med steg för steg-beskrivningar som är lätta att följa. I tillämpningsuppgifterna får du arbeta självständigt och pröva dina nyvunna kunskaper. Övningsfilerna till boken laddar du ner utan kostnad från vår webbplats docendo.se.

ISBN 978-91-7207-985-4



9 789172 079854

DOCENDO