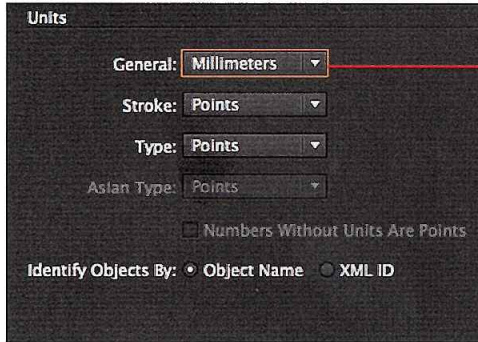


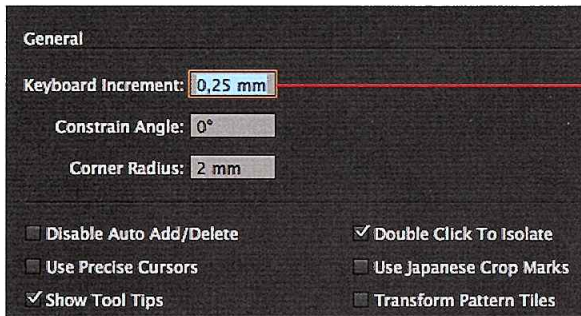
Oletusarvot

Illustrator-ohjelman oletusarvot ovat sellaisenaan melko hyvät. Peruskäytön voi turvallisimmiin mielin aloittaa ilman suuria muutoksia asetuksiin. Keskeisin muutostarve koskee käytettyjä mittayksiköitä. Illustratorin oletusmittayksikkö on typografinen piste, 1/72 tuumaa. Myös näppäinkomentoihin liittyvät muutosarvot on syytä tarkistaa mieleisikseen.

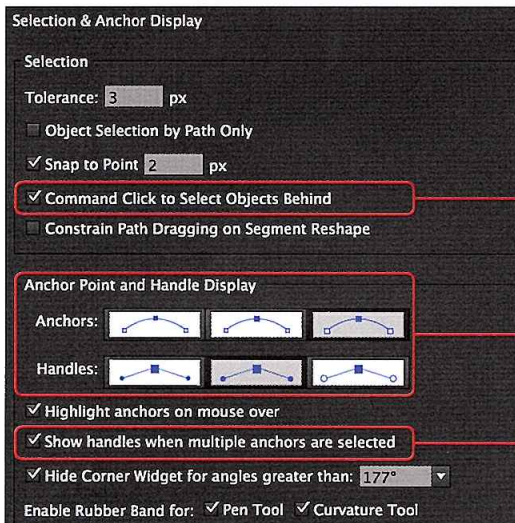
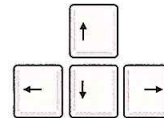
Oletusarvoja päästään määrittelemään valinnalla **Illustrator/Preferences/Units** [Edit/Preferences/Units]. Mittayksiköiden korjaaminen ensimmäisenä mahdollistaa oikeiden lukujen käytön muissa ikkunoissa.



Muuta yleiset mitat millimetreiksi. Hyväksy muutos napsauttamalla OK-painiketta. Palaa sitten muokkaamaan muita asetuksia.



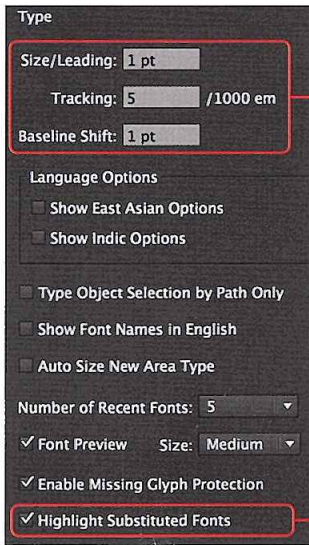
Muuta **Keyboard Increment** sopivaksi, esimerkiksi 0,1 mm tai 0,25 mm. Keyboard Increment tarkoittaa mitta, jonka verran aktiivinen objekti siirtyy painettaessa näppäimistön nuolinäppäimiä.



Cmd-näppäimen [Ctrl] kanssa napsauttamalla voi valita objekteja, jotka ovat toisten takana.

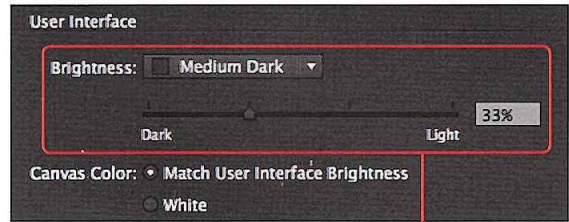
Saadaksesi vektoripolkujen ankkuripisteet ja ohjaukshavat näkymään selkeämmin, tee kuvan mukaiset asetukset.

Näyttää kaikkien valittujen ankkuripisteiden suuntakahvat.

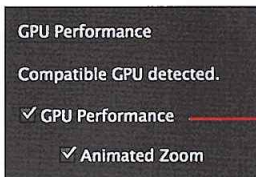


Muuta tekstin näppäinkomentojen muutosarvot sopiviksi. Tekstikoon ja rivivälityksen (Size/Leading) arvoksi sopii 0,5–1. Välistyksen (Tracking) arvo 20 on selvästi liikaa. Sopivampi arvo on 1–5.

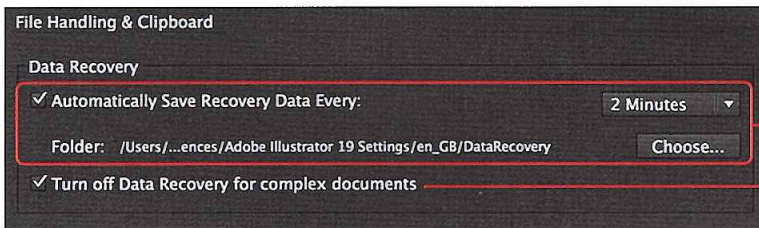
Puuttuvat kirjasimet korostetaan vaaleanpunaisella taustavärillä. Asetus oli aiemmin dokumentin asetuksissa.



Käyttöliittymän kirkkaus on säädettävissä. Tummenpää ulkoasu käytetään muissakin Adobe-ohjelmissa, mutta jos haluat palauttaa vanhan vaaleamman ulkoausun, niin sille ei ole mitään estettä.

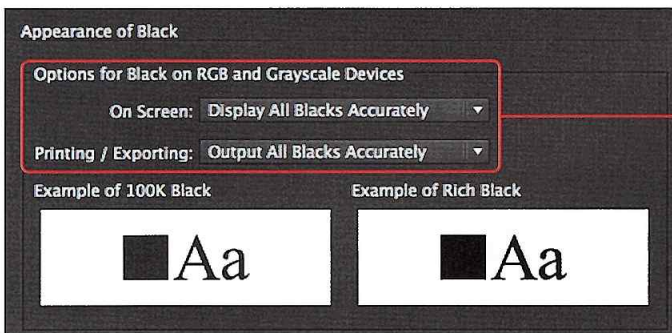


Näytönohjaimen tehokäyttö on mahdollista kytkeä pois/päälle. Asetuksen ollessa käytössä näyttö toimii 10 kertaa normaalia nopeammin ja sallii suurentamisen aina 64 000 prosenttiin asti. Jos koneesi näytönohjain ei täytä teknisiä vaatimuksia, niin asetusta ei ole mahdollista käyttää.



Illustratorissa on nyt automaattinen tallennus kaatumistilanteiden varalta. Voit itse säätää kuinka usein tallennus tehdään.

Raskaiden tiedostojen kanssa automaattista tallennusta ei tehdä, koska se voi aiheuttaa liiallista hidastumista.



Illustrator antaa mahdollisuuden erottaa näytöllä ja ei-PostScript-tulostimissa puhtaan CMYK-mustan monivärimustasta. Ero näkyy siten, että CMYK-musta (K=100%) on hieman harmahtava. Asetus ei vaikuta värien todellisiin arvoihin, vaan simuloi tilannetta painotuotteessa.

Monivärimustaa voidaan tietoisesti käyttää, kun halutaan todella musta väripinta. Useimmiten monivärimusta syntyy kuitenkin vahingossa, kun RGB-musta (RGB = 000) käännetään CMYK-väreihin. Näin käy esimerkiksi silloin, kun Microsoft Office -ohjelmilla tuotettua grafiikkaa muunnetaan painokelpoiseksi. Virheeksi tilanteen tekee painovärien kohdistamisongelma. Jos kohteessa on paljon ohuita viivoja tai tekstiä, väärin kohdistuneet osavärit näkyvät helposti toistensa alta.

Musta
C=0%
M=0%
Y=0%
K=100%

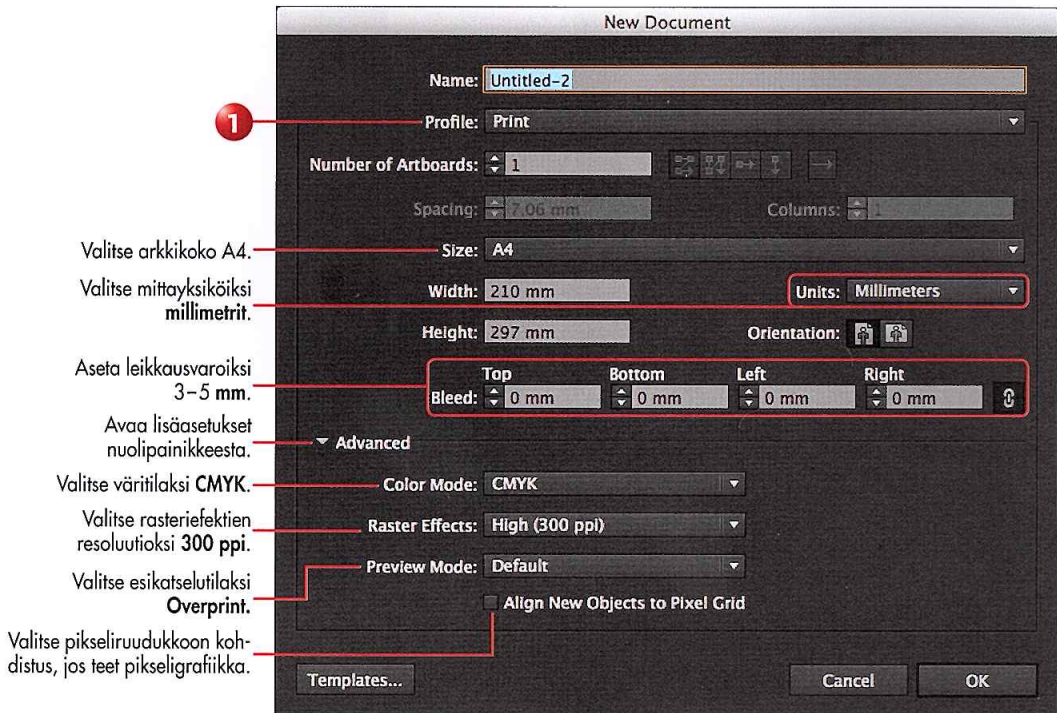


Rich Black
C=63%
M=52%
Y=51%
K=100%

VIRHE

Yleiset asetukset kirjapainolaatuiseen dokumenttiin

- 1 Luo uusi dokumentti (File/New) ja valitse esiasetuksiksi **Print**-profiili **New Document**-ikkunan **Profile**-valikosta tai jokin muu käyttötarkoitukseesi sopiva pohja. Suurin osa asetuksista saadaan jo näin oikeaksi. Tee uuden dokumentin asetukset kuvan mukaisesti.



Rasteri-efektien resoluutio vaikuttaa kaikkiin niihin efekteihin, jotka tuottavat dokumenttiin pikseligrafikkaa. Näitä ovat mm. Drop Shadow, Feather, Blur ja kaikki Photoshop-efektit.

Dokumentti-profiiliin tallentuvat asetukset ja paneelien sisällöt

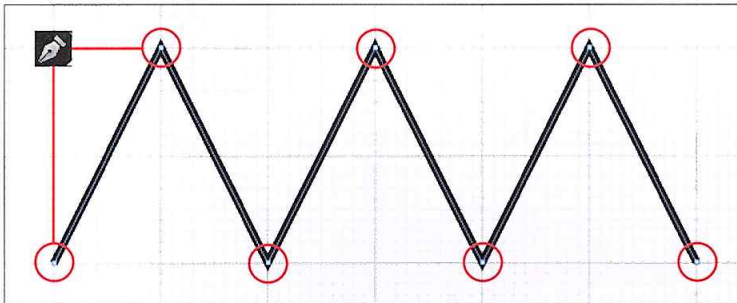
- Dokumentin asetukset (Document Setup)
- Rasteriefektiasetukset (Document Raster Effect Settings)
- Dokumentin näkymä (View-valikko)
- Sivuarakit (Artboards)
- Väriluettelo (Swatches)
- Siveltimet (Brushes)
- Symbolit (Symbols)
- Graafiset tyylit (Graphic Styles)
- Kappale- ja merkkityylit (Paragraph Styles, Character Styles)

4. KYNÄTYÖKALU

Kynätyökalu eli polkutyökalu on kaiken vektorigrafiikan perustyökalu. Kynätyökalulla piirretään vektoripolkuja. Sillä muokataan myös ankkuripisteitä. Työkalulla on kolme lisäominaisuutta (pisteen lisääys, poisto ja muunto), jotka saa esille pitämällä hiiren painiketta pohjassa, kun valitsee työkalua. Lisäominaisuuksia ei käytännössä tarvitse erikseen valita, koska ne kaikki toimivat suoraan itse kynätyökalullakin. Kynätyökalu tunnistaa tilanteet, joissa sen halutaan lisäävän tai poistavan pisteitä. Vain kulman muunto -toiminto tarvitsee toimiakseen Alt-näppäimen painamista pistettä napsauttaessa.

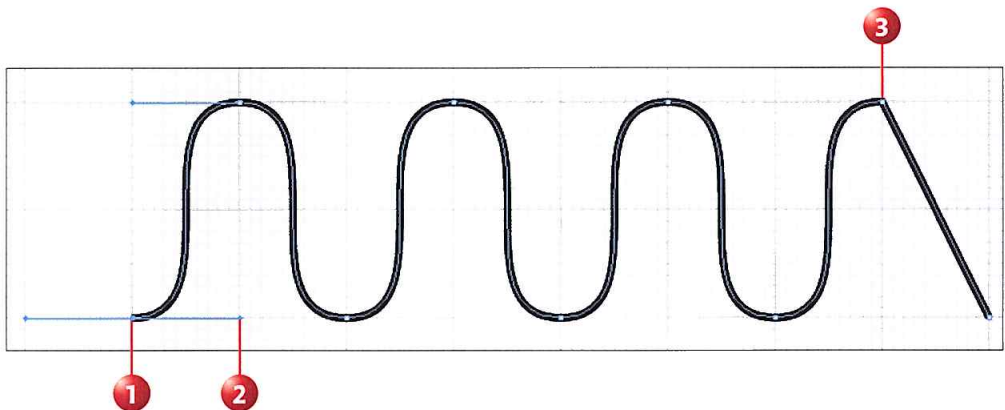
Kulmapisteiden piirtäminen

Kynätyökalu (Pen Tool) valitaan käyttöön. Kulmapisteet sijoitetaan yksinkertaisesti napsauttamalla kerran hiirellä halutussa kohdassa.



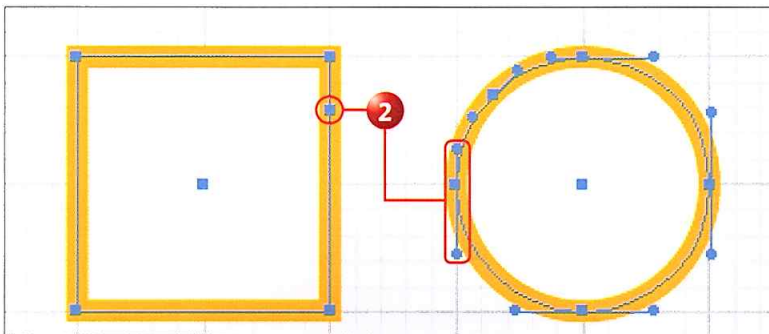
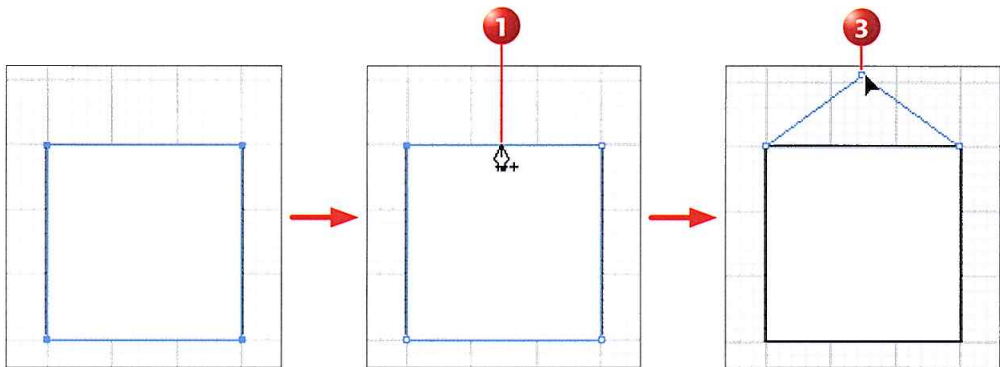
Kaaripisteiden piirtäminen

- 1** Valitse kynätyökalu (Pen Tool). Luo kaaripiste pitämällä hiiren painiketta alhaalla pisteen sijoittamisen aikana ja vetämällä samalla hieman.
- 2** Mitä pidemmälle vedät, sitä pidemmät kahvat saat esiin. Suuntakahvat ovat aina aluksi symmetriset.
- 3** Jos haluat kaaren vain toiselle puolelle ankkuripistettä, niin napsauta kaaripisteen sijoittamisen jälkeen pistettä uudelleen.



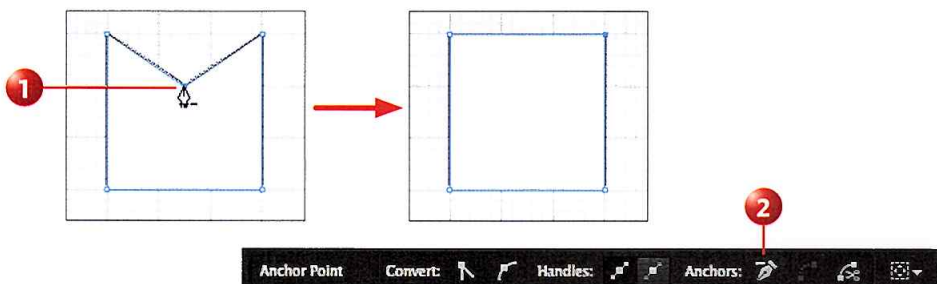
Uuden pisteen lisääminen

- 1 Valitse muokattava vektoripolku. Vie kynätyökalu polun päälle. Kynätyökalun oikeaan alakulmaan ilmestyy plus-merkki, kun työkalu osuu polkuun. Napsauta hiirellä uuden pisteen paikka.
- 2 Uudelle pisteelle ei voi sijoittamisen yhteydessä valita, onko se kulmapiste vai kaaripiste. Valinta tapahtuu sen perusteella, minkälaiseen polkuun piste liitetään.
- 3 Muokkaa uutta pistettä.



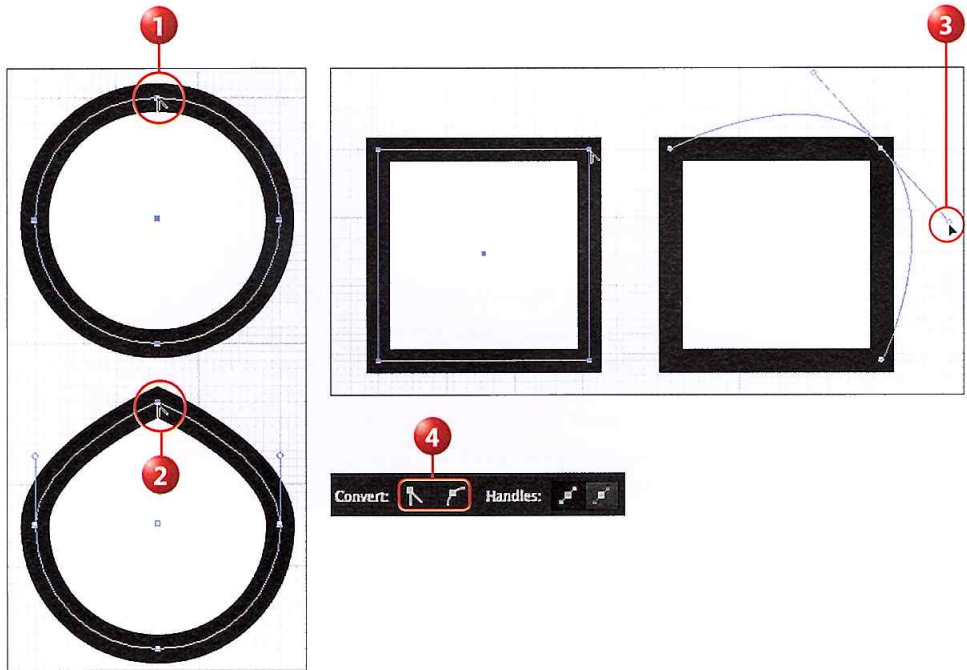
Ankkuripisteen poistaminen

- 1 Valitse muokattava vektoripolku ja vie kynätyökalu poistettavan pisteen päälle, jolloin kynän oikeaan alakulmaan ilmestyy miinus-merkki. Poista piste napsauttamalla pistettä.
- 2 Suoravalintatyökalulla valittu ankkuripiste poistetaan napsauttamalla ohjauspaneelissa pisteen poisto -painiketta (**Remove...**).



Ankkuripistetyypin vaihtaminen

- 1 Valitse muokattava vektoripolku. Vie kynätyökalu muunnettavan ankkuripisteen päälle ja paina **Alt**-näppäin pohjaan. Työkalu muuttuu kulmaksi.
- 2 Jos haluat muuttaa kaaripisteen kulmapisteeksi, napsauta ankkuripisteen päällä kulmatyökalulla.
- 3 Kulmapisteen muutat kaaripisteeksi painamalla hiiren painikkeen alas pisteen päällä ja vetämällä ohjauskahvat esiin pisteestä.
- 4 Pistetyyppejä voi vaihtaa myös ohjauspaneelissa.

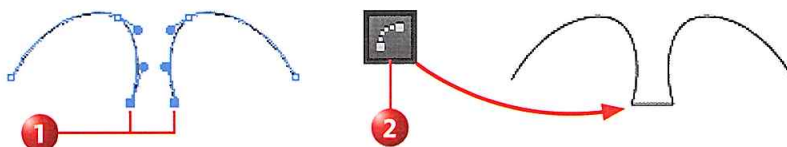


Pisteiden yhdistäminen

Kahden vektoripolun pääty pisteet (tai yhden polun alku- ja loppupisteet) voidaan yhdistää.

- 1 Valitse yhdistettävät pisteet suoravalintatyökalulla. Valinta tehdään joko vetämällä valinta-alue pisteiden yli tai valitsemalla ensin toinen piste ja sitten toinen painamalla samalla **Vaihto**-näppäintä.
- 2 Napsauta ohjauspaneelin yhdistämispainiketta (**Connect selected end points**) tai valitse komento **Object/Path/Join**.

Valittujen pisteiden väliin luodaan suora viiva.



Pisteiden erottaminen

Vektoripolku voidaan erottaa ankkuripisteen kohdalta kahteen osaan.

- 1 Valitse suoravalintatyökalulla se ankkuripiste, josta erottaminen tehdään.
- 2 Valitse sakset-työkalu (**Cut path...**). Voit käyttää myös pyyhekumin kanssa samassa ryhmässä olevaa saksityökalua (**Scissors Tool**) ja napsauttaa sillä ankkuripistettä.
- 3 Tartu suoravalintatyökalulla ankkuripisteeseen ja siirrä pistettä. Huomaat, että polku on katkaistu.



Piirtäminen vapaalla kädellä

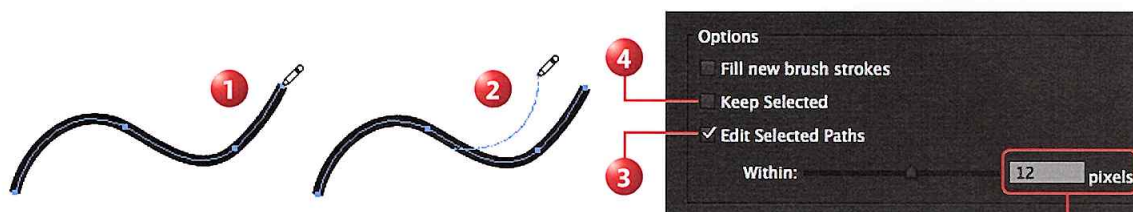
Illustratorissa on kaksi vapaankäden piirtotyökalua: lyijykynä- ja sivellintyökalu. Molemmat työkalut pyrkivät luomaan vektoripolun, joka noudattaa piirtäjän hiiren tai piirtokynän liikettä. Työkalujen asetuksissa voi määrittää, kuinka tarkasti kädenjälkeä seurataan.

Hiiren avulla on usein vaikea piirtää, joten toisinaan piirtotyökaluja käyttävän kannattaa harkita paineentunnistavan piirtoalustan hankkimista. Illustratorin sivellintyökalu osaa hyödyntää piirtokynän paineen, kallistuksen kulman ja suunnan sekä pyöryksen.

Lyijykynän (**Pencil Tool**) jälki on tasapaksua viivaa, jonka vahvuutta säädetään **Stroke**-paneelissa. Lyijykynä on sopiva työkalu nopeaan luonnosteluun.

Sivellin (**Paintbrush Tool**) avaa piirtämisen todelliset mahdollisuudet. Käytettävissä on viisi erilaista sivellintyyppiä: kalligrafinen, sirotteleva, venyttävä (taide-), karva- ja kuviosivellin. Katso lisää siveltimistä luvusta 11.

- 1 Piirrä vapaa viiva lyijykynällä tai siveltimellä.
- 2 Muokkaa valittua viiva aloittamalla korjauspiirto vanhan viivan päältä tai aivan läheltä.
- 3 Valitun viivan korjauksen saa pois päältä työkalun asetuksista. Kaksoisnapsauta lyijykynä- tai sivellintyökalua ja poista valinta kohdasta **Edit selected paths**.
- 4 Vaihtoehtoisesti voit poistaa valinnan kohdasta **Keep selected**, jolloin piirretty viiva ei piirron jälkeen pysy aktiivisena. Viiva pitää silloin valita, jotta sitä voi muokata.



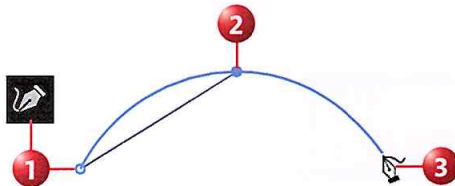
Korjaus tehdään tämän etäisyyden sisällä olevalle viivalle.

5. CURVATURE-TYÖKALU

Illustratorissa on uusi vaihtoehtoinen tapa piirtää vektorigrafikkaa. Curvature-työkalu toimii dynaamisen esikatselun avulla ja mahdollistaa polkujen piirtämisen ilman kaarikahvoja. Työkalu soveltuu selkeämuotoisten kuvien nopeaan piirtämiseen. Curvature-työkalun avulla voi myös helposti muokata ja muuntaa olemassa olevia vektoripolkuja. Curvature on nopea ja helppokäyttöinen, mutta ei täysin korvaa Pen-työkalua, joka edelleen on parempi tarkkuutta vaativassa työskentelyssä. Voit tietenkin yhdistää nämä kaksi työskentelytapaa ja käyttää molempia työkaluja.

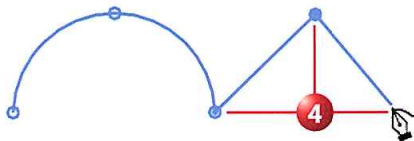
Kaaren piirtäminen

- 1 Valitse **Curvature**-työkalu ja napsauta piiroksen ensimmäinen ankkuripiste.
- 2 Curvature-työkalu tekee symmetrisen kaaripisteen, kun napsautat hiiren painiketta yhden kerran.
- 3 Napsauta vielä kolmannen kerran viimeistelläksesi linjan.



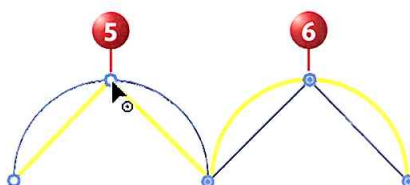
Suoran linjan ja kulman piirtäminen

- 4 Kaksoisnapsautus tekee teräväkulmaisen ankkuripisteen. Vaihtoehtoisesti voit pitää Alt-näppäintä pohjassa napsauttaessasi.



Kulmapisteiden muuntaminen

- 5 Terävän ankkuripisteen kaksoisnapsautus muuntaa pisteen kaaripisteeksi.
- 6 Sama toimii myös toisinpäin, eli kaaripiste muuntuu teräväksi, kun sitä kaksoisnapsauttaa.



lukitusta hallitaan valitsemalla **View/Guides/Lock Guides**. Apuviivat voidaan myös kätkeä komennolla **View/Guides/Hide Guides**.

Vektoriohjelman muuntaminen apuviivaksi

Myös piirretyistä poluista voi luoda apuviivoja, joilla on jokin erityinen muoto tai mitta. Vektoriohjelma muunnetaan apuviivaksi antamalla komento **View/Guides/Make Guides**. Valittu objekti menettää kaikki ominaisuutensa ja ainoastaan vektoriviiva jää jäljelle apuviivaksi muuttuneena. Apuviivaa voi edelleen muokata tavallisen vektoriohjelman tapaan. Apuviivan saa palautettua objektiksi komennolla **View/Guides/Release Guides**.

Älykkäät apuviivat

Älykkäiden apuviivojen (**Smart Guides**) käyttö on ollut mahdollista Illustratorissa jo jonkin aikaa, mutta joidenkin käyttäjien mielestä ne ovat olleet osittain jopa ärsyttäviä. CS4-versiossa Adobe lisäsi älykkäät apuviivat myös InDesigniin ja Photoshopiin. Samalla toimintoa uudistettiin huomattavasti käyttäjäystävällisemmäksi ja myös oikeasti älykkääksi. Älykkäiden apuviivojen avulla objektien valinta, piirtäminen, sijoittaminen, kohdistaminen ja muuttaminen sujuvat helposti ja nopeasti.

Älykkäiden apuviivojen asetukset löytyvät valitsemalla **.../Preferences/Smart Guides**.

Kohdistaminen

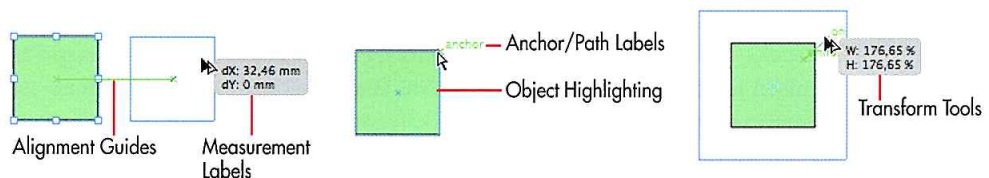
Alignment Guides eli kohdistuslinjat auttavat käyttäjää kohdistamaan objekteja toisiinsa.

Tapahtuman mittaaminen

Measurement label ilmoittaa kulloisenkin tapahtuman mitat. Hiiren osoittimen viereinen harmaa kyltti ilmoittaa tilanteen mukaisesti koordinaatit, objektin mitat tai siirtymän mitat. **Transform Tools** mittaa muutosten aikaiset mitat, kuten skaalauksen prosentit tai kääntämisen asteen.

Kohteen nimeäminen ja korostaminen

Anchor/Path Labels nimeää osoitetun kohteen. **Object Highlighting** korostaa osoitetun kohteen.

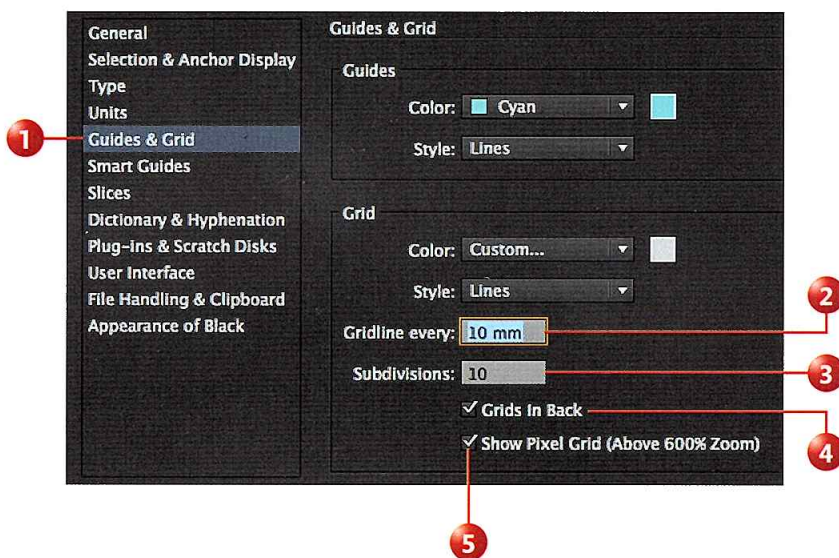


Tukea dokumentin ruudukosta

Dokumentin ruudukkopohjaa voidaan käyttää piirtämisen tukena samaan tapaan kuin ruutupaperia. Ruudukon koko ja asetukset ovat säädettävissä oletusarvoissa. Ruudukon saa näkyviin valitsemalla **View/Show Grid**. Ruudukko saadaan magneettiseksi valitsemalla **View/Snap to Grid**. Piirrettävät ja liikuteltavat objektit tarttuvat magneettiseen ruudukkoon, jolloin esimerkiksi geometrinen muotojen piirtäminen on helpompaa.

Ruudukon asetuksissa kannattaa muokata ruudukon koko käyttötarkoitukseen sopivaksi. Asetuksissa voi myös vaikuttaa ruudukon väriin, jos se esimerkiksi ei erotu taustasta hyvin. Ruudukkotyyliksi voi valita viivat tai pisteet.

- 1 Valitse ruudukon oletusarvot **.../Preferences/Guides & Grid**.
- 2 Aseta ruudukon koko, esimerkiksi *10 mm*.
- 3 Aseta ruudukon alajakko, esimerkiksi *10*, jolloin viivat ovat millin välein.
- 4 Valitse, onko ruudukko takana vai edessä.
- 5 Pikseliruudukkoa tarvitaan, kun tehdään näytöllä esitettävää grafiikkaa. Ruudukko auttaa vähentämään antialiasoinnista syntyvää epätarkkuutta. Ruudukko tulee näkyviin vasta 600 %:n suurennuksessa.



Perspektiivi

CS5-versiossa tuli mahdolliseksi sijoittaa tai piirtää objekteja perspektiiviin. Perspektiivissä työskentelyä varten ohjelmassa on perspektiivigridi ja -työkalu.

Perspektiivitila aktivoituu, kun perspektiivigridi tuodaan näkyville. Perspektiivitilan aktivoitumisen jälkeen uudet objektit sijoittuvat automaattisesti perspektiiviseen asentoon. Myös olemassa oleva grafiikka voidaan jälkikäteen liittää perspektiiviin. Perspektiivissä olevien objektien muokkaamiseen käytetään perspektiivi-valintatyökalua (Perspective Selection Tool).

Perspektiivigridi

Illustratorissa on muokattava perspektiivigridi, jota voi siirtää dokumentissa haluamaansa paikkaan ja jonka asetuksia voi muokata ennen ja jälkeen piirtämisen. Perspektiivissä voi olla 1, 2 tai 3 pakopistettä. Oletusarvoisessa perspektiivissä on kaksi pakopistettä. Perspektiiviin liittyvät näkymäkomennot on kerätty **View/Perspective Grid** -valikkoon.

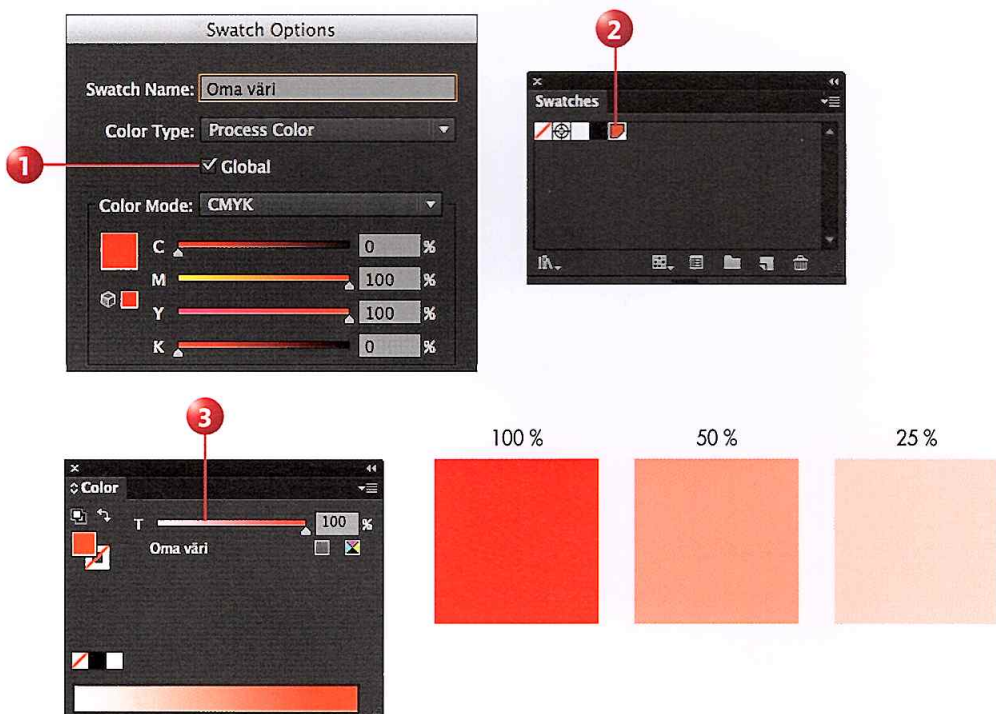
Globaalit värit

Globaaleilla väreillä on kaksi käyttötarkoitusta: ne ovat päivitettäviä, ja niiden kanssa voidaan käyttää sävy-toimintoa. Globaalien värien käytöllä ei ole mitään merkitystä painotekniikan kannalta. Globaalit värit ovat Illustrator-ohjelman sisäinen ominaisuus. Globaalin värin tunnus väripaletissa on valkoinen viistetty kulma. Kaikki spottivärit ovat aina globaaleja.

Tavallinen väri ei säilytä linkkiä Swatches-paneelin värinäytteen ja dokumentissa käytetyn saman värin välillä. Mikäli väriä muutetaan väripaletissa, dokumentissa oleva väri ei muutu samalla. Globaali väri säilyttää tämän linkin. Tästä syystä globaaleja värejä on käytettävä kohteissa, joiden väri saattaa muuttua. Tällaisia ovat esimerkiksi kaavioissa käytetyt värit, logojen värit, tekstin väri jne.

Toinen ominaisuus, joka liittyy globaaleihin väreihin, on värin asteittainen vaalentaminen eli sävyttäminen (**Tint**). Sävyllä tarkoitetaan tässä yhteydessä väristä otettua prosenttia, esimerkiksi 50 % Pantone 123 C -väristä. Yleisesti puhutaan Tint-toiminnosta. Tint-toimintoa ei voi käyttää muille kuin globaaleille väreille.

- 1 Ruksaa **Global**-valinta New Swatch -ikkunassa.
- 2 Globaaln värin tunnuksena on väriruudun valkoinen kulma Swatches-paneelissa. Aktivoi globaali väri.
- 3 Color-paneeli on muuttunut sävy- eli tint-säätimeksi. Valitse väristä haluamasi prosentti-vaalennus.



Voit tallentaa Tint-sävyt vetämällä värinäytteen Color-paneelistä Swatches-paneeliin.

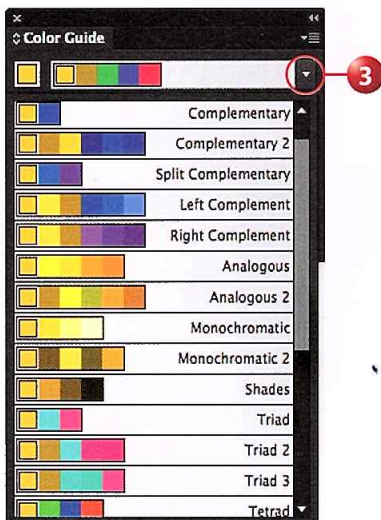
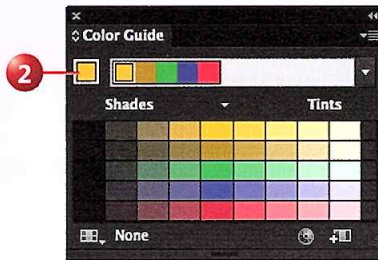
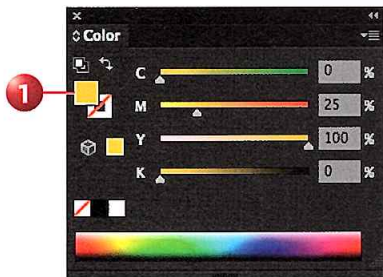
Väriyhvät

Swatches-paneelin vrit voidaan ryhmitellä väriyhmiiin. Väriyhmiiä voidaan luoda olemassa olevien värien perusteella joko Swatches-paneelistai tai valituista objekteista. Ryhmiä voi luoda myös Color Guide -paneelistai tai värinvalitsimesta. Väriyhmät voivat sisältää ainoastaan tasaisia värejä, eli liukuvärejä ja kuviotäyttöjä ei voi lisätä väriyhmään.

Väriyhmän luonti

Tässä esimerkissä uusia väriyhmiiä luodaan Color Guide -paneelissa. Paneelista voi kyllä poimia käyttöön myös yksittäisiä värejä. Väriopas käyttää pohjavärinä aktiivista väriä, josta luodaan erilaisia väriharmonioita annettujen sääntöjen perusteella. Jotta käyttäjä ei sekoittaisi Color Guide- ja Swatches-paneelija keskenään, on Color Guide -paneelissa suuremmat väriruudut kuin Swatches-paneelissa.

- 1 Sekoita väri Color-paneelissa tai valitse väri muuten.
- 2 Valittu väri siirtyy Color Guide -paneeliin pohjaväriksi.
- 3 Valitse käytettävä väriharmoniasääntö Harmony Rules -painikkeella aukeavasta valikoimasta. Muut ryhmän vrit sekoittuvat valitun säännön mukaan. Harmoniasääntö vaikuttaa myös ryhmän värien määrään.
- 4 Valitse Color Guiden paneelivalikosta, mitä kontrastiakselia haluat käyttää:
 - Tint/Shades (vaalea-tumma)
 - Warm/Cool (lämmin-kylmä)
 - Vivid/Muted (kylläinen-murrettu/vaimennettu).

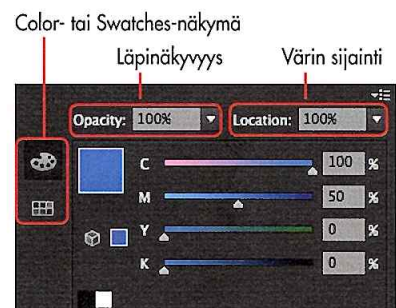
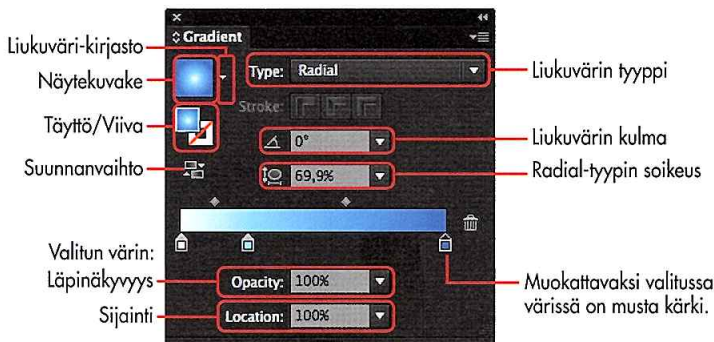
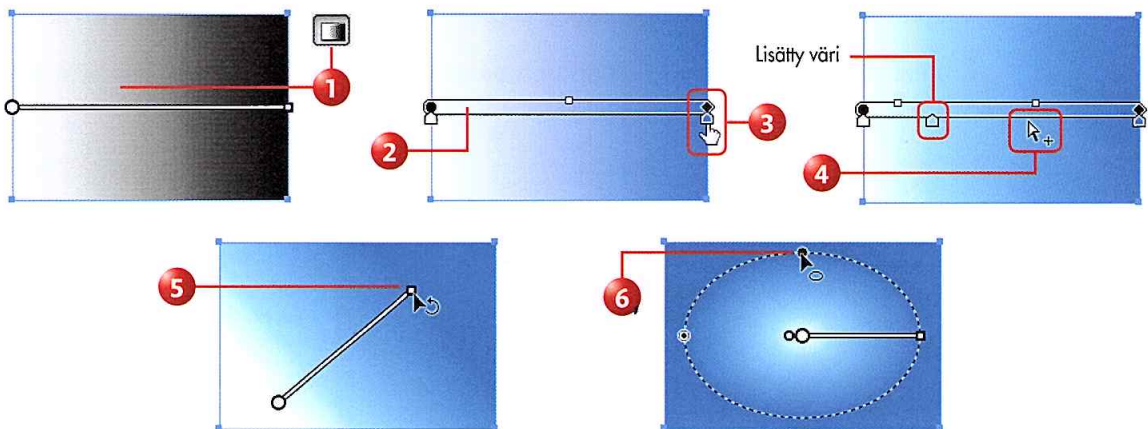


Liukuvärien käyttö

Illustratorissa on kahden tyyppisiä liukuvärejä: lineaarisia (linear) ja säteittäisiä (radial). Liukuvärit muodostuvat kahdesta tai useammasta väristä, jotka sekoittuvat asteittain toisiinsa. Versiossa CS4 liukuväriin lisättiin myös mahdollisuus käyttää läpinäkyvyyksiä.

Liukuvärejä luodaan ja muokataan Gradient-työkalulla ja -paneelissa. Liukuvärit voidaan tallentaa Swatches-paneeleihin, mutta siinä niitä ei voida luoda tai muokata. Liukuvärejä ohjataan Gradient-työkalulla, jolla vedetty jana kertoo liu'un sijainnin, suunnan ja keston.

- 1 Valitse **Gradient**-työkalu ja napsauta sillä objektia, johon liukuväri liitetään. Työkalu liittyy objektiin viimeksi käytetyn liukuväriin.
- 2 Vie hiiren osoitin liukuväriin ohjausjanan päälle. Viiva tulee leveämmäksi ja esiin tulevat väri- ja ohjaukshahvat.
- 3 Värikahvan kaksoisnapsautuksella saat esiin värinvalitsimen. Säädä väri ja läpinäkyvyys.
- 4 Lisää uusi väri liukuun napsauttamalla aivan ohjausjanan alla, kun osoittimessa näkyy plus-merkki.
- 5 Ohjausjanan alkupäästä (pyöreä kahva) janan paikkaa voi muuttaa. Loppupäästä (neliökahva) vetämällä muutetaan liu'un pituutta eli kestoä. **Alt**-näppäimen avulla voi loppupään kahvasta muuttaa suuntaa.
- 6 Liu'un tyyppin voi vaihtaa **Gradient**-paneelin **Type**-kohdasta. Radial-liu'un voit muuttaa pyöreästä soikeaksi vetämällä mustasta pallosta.



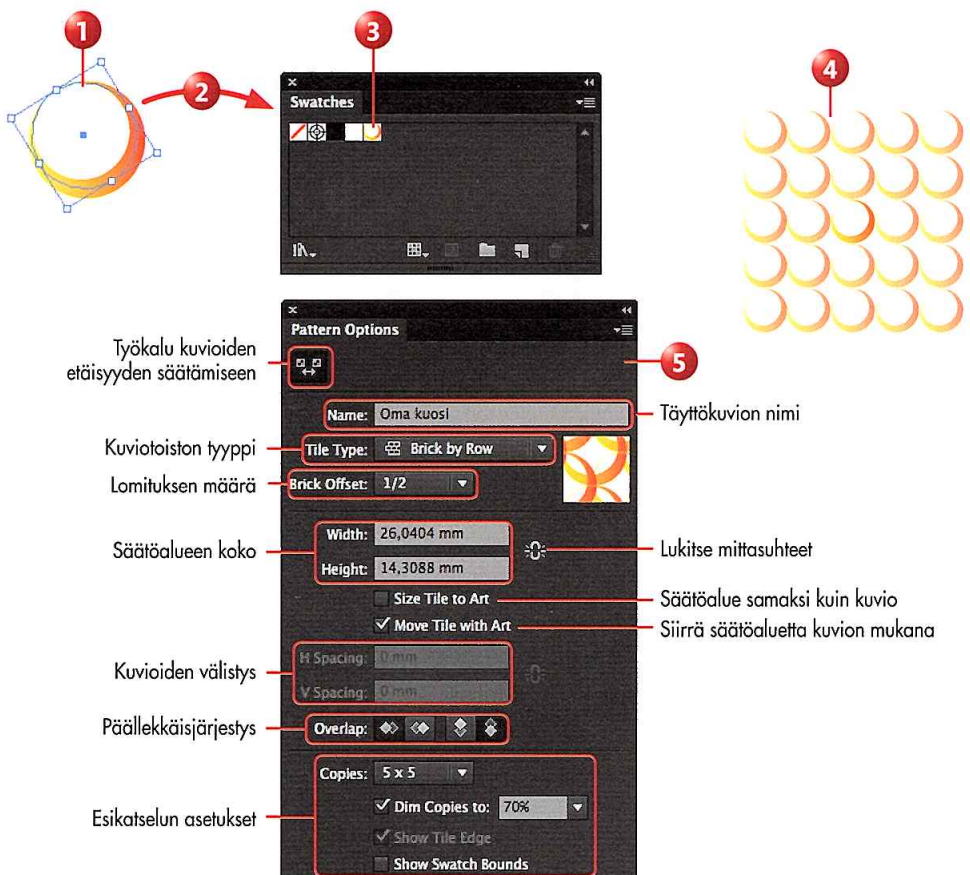
Täyttökuvion luominen ja muokkaus

Täyttökuvioita (**Patterns**) käytetään täyttämään pinta toistuvalla kuvioinnilla. Täyttökuvioita käytetään myös kuviosiveltimien kuvälähteinä.

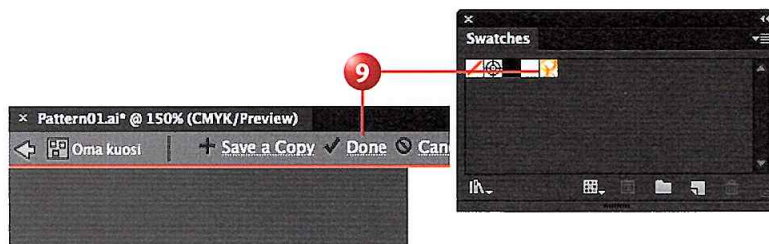
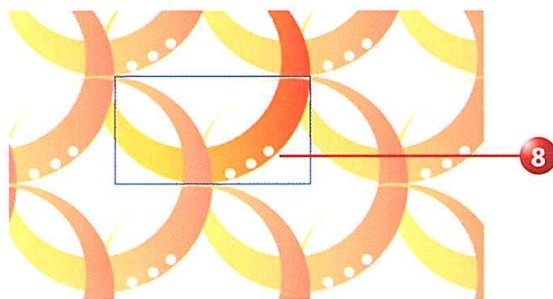
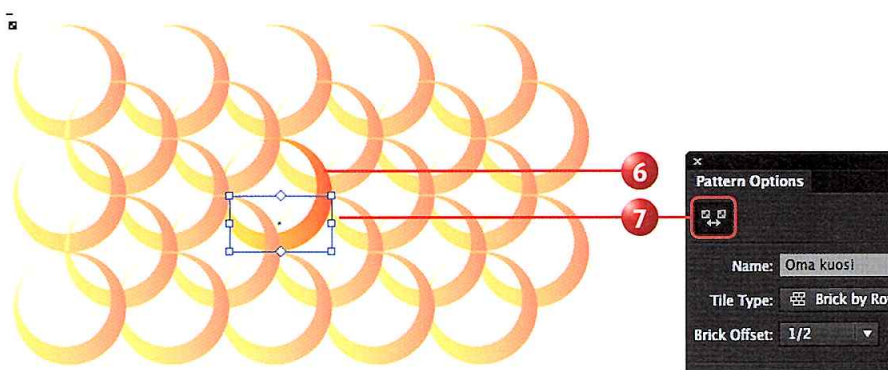
Täyttökuvion tekeminen ei ole vaikeaa. Haluttu kuvio piirretään tavalliseen tapaan ja se tallennetaan Swatches-paneeliin, josta sitä käytetään joko täyttöpintana tai siveltimissä.

Adobe uudisti täyttökuvion luomisen ja muokkaamisen CS6-versiossa. Uusi täyttökuvion muokkaustila mahdollistaa reaaliaikaisen muokkaamisen ja kuvion toistumisen säädöt. Muokkaustila on symbolien muokkaustilan kaltainen. Voit siis aloittaa kevyellä luonnoksella ja viimeistellä kuvion vasta muokkaustilassa tai palata myöhemmin säätämään sitä.

- 1 Piirrä kuva, josta haluat luoda täyttökuvion.
- 2 Vedä kuva Swatches-paneeliin tai valitse valikkoriviltä **Object/Pattern/Make**.
- 3 Kaksoisnapsauta uutta täyttökuvioita Swatches-paneelissa, jolloin se avautuu muokkaustilaan ja **Pattern Options** -paneeli aukeaa. **Make**-komennolla luotu täyttökuvio avautuu muokkaustilaan automaattisesti.
- 4 Muokkaustilassa näet esikatselun täyttökuvioistasi.
- 5 Anna valikkokomento **Window/Pattern Options** tehdäksesi tarkempia säätöjä. Tärkeimmät niistä ovat täyttökuvion nimi (**Name**), kuvioitoiston tyyppi (**Tile Type**) sekä esikatselun asetukset.



- 6 Alkuperäinen kuvio näkyy muokkausalueen keskellä ja sen ympärillä olevat kopiot ovat hieman himmennettyjä. Voit säätää himmennetyksen määrää Pattern Options -paneelin esikatseluasetuksilla. Samoin voit säätää näkyvien kopioiden määrää.
- 7 Käytä Pattern Options -paneelin vasemmassa yläkulmassa olevaa **Pattern Tile** -työkalua lopullisten välistysten säätämiseen. Vedä esikatselualueen keskellä olevan säätölaatikon reunoista säätääksesi sopivan välistyksen vierekkäisille kuviolle.
- 8 Muokkaustilan ansiosta voit täydentää alkuperäistä kuviota piirtämällä lisää elementtejä, jotka toistuvat täyttökuvioinnassa reaaliaikaisesti, kun piirrät tai muokkaat niitä.
- 9 Hyväksy valmis täyttökuvio napsauttamalla dokumentti-ikkunan yläreunassa vasemmassa olevaa **Done**-painiketta. Voit tallentaa myös kopion olemassa olevasta täyttökuvioista. Muokkaustilan sulkeutuessa täyttökuvion esikatselu katoaa. Täyttökuvio ilmestyy Swatches-väriluettelopaneeliin, josta sen saa jälleen auki kaksoisnapsauttamalla.



Täyttökuvioiden käyttäminen

Täyttökuvio on objektin ominaisuus, joka korvaa viivassa tai täytössä olevan tasavärin. Se on täysin painokelpoinen, koska se on luotu käyttäen Illustratorin perusvektoriominaisuuksia. Täyttökuviot tunnetaan myös kuoseina, kun puhutaan vaikkapa teksteilleistä. Illustratorin mukana tulee useampi hyvä täyttökuviokirjasto, joita voi käyttää omissa töissään ja joista voi ottaa mallia omiin uusiin täyttökuvioihinsa. Edellisessä kohdassa kerrottiin, kuinka oma uusi täyttökuvio luodaan.

Valmiit täyttökuviokirjastot

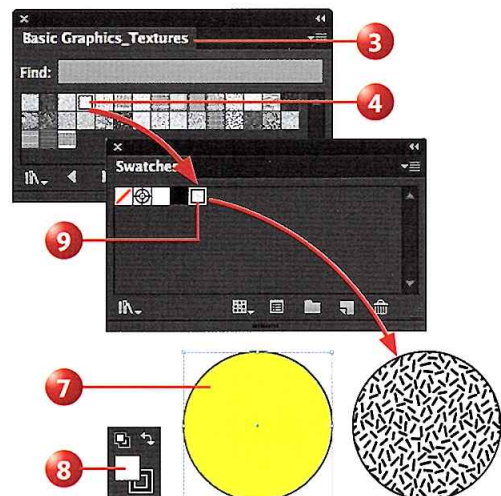
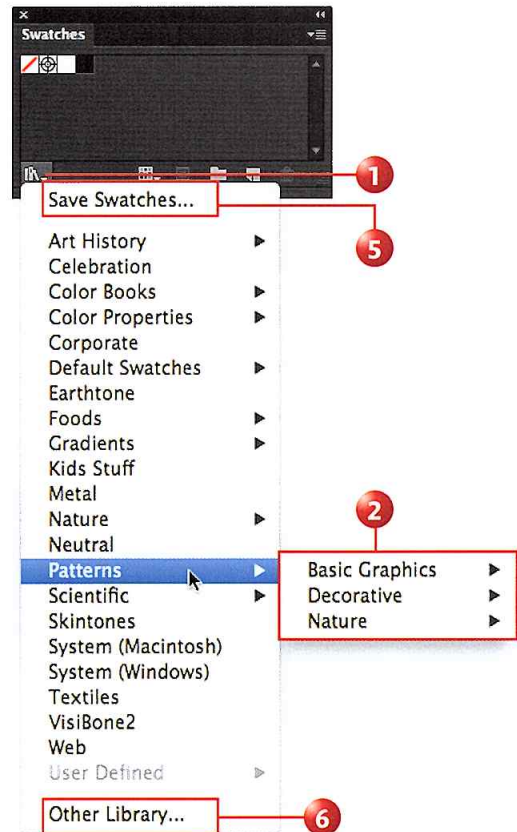
- 1 Avaa Swatches-paneelin vasemmassa alalaidassa oleva kirjastoluettelo.
- 2 Valitse Patterns-alavalikosta jokin haluamasi kirjasto.
- 3 Kirjasto avautuu erilliseksi paneeliksi, joka on kirjoitussuojattu. Et voi siis vahingossa muuttaa tai poistaa sen kohteita.
- 4 Napsauta haluamaasi täyttökuviota kirjastopaneelissa, niin se siirtyy ohjelman omaan Swatches-paneeliin, josta se on käytettävissä.

Omien kirjastojen käyttö

- 5 Tallenna oman Swatches-paneelisi sisältö valitsemalla kirjastoluettelosta **Save Swatches**. Tiedosto tallentuu normaalina Illustrator-tiedostona – näin siis mikä tahansa .ai-päätteinen Illustrator-tiedosto toimii myös ladattavana Swatches-kirjastona.
- 6 Avaa oma kirjastosi erilliseksi kirjastopaneeliksi valitsemalla kirjastovalikon alalaidasta **Other Library**.

Täyttökuvioiden liittäminen objektiin

- 7 Valitse objekti napsauttamalla sitä hiirellä.
- 8 Valitse käytetäänkö täyttö- vai viivominaisuutta.
- 9 Napsauta haluamaasi täyttökuviota Swatches-paneelissa.



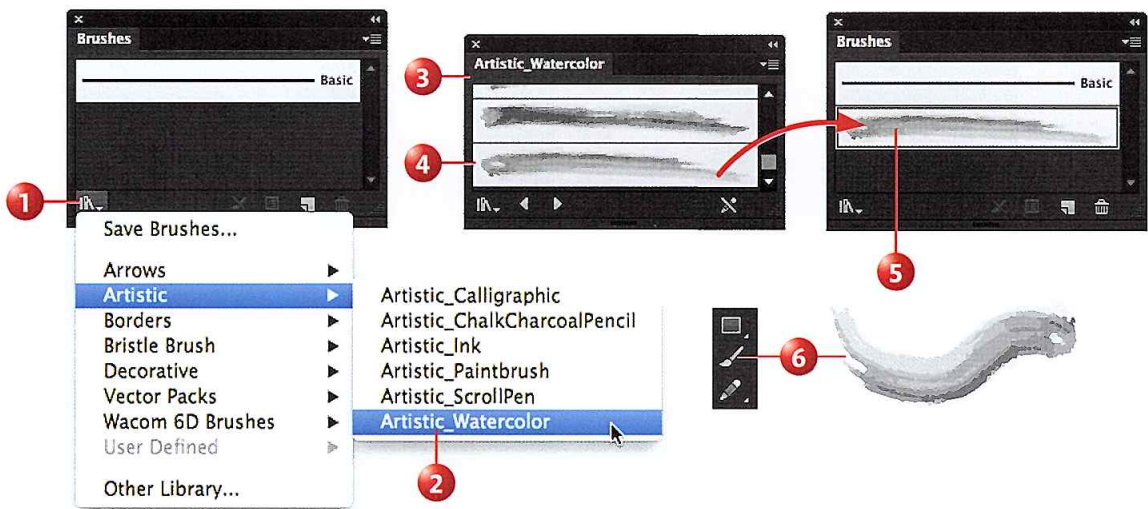
11. SIVELTIMET

Siveltimet ovat vektoriviivan monipuolisin ominaisuus. Niiden avulla voidaan helposti luoda ilmeikäästä kuvitusta, joka poikkeaa tavanomaisesta viiva-täyttö-vektorigrafikasta.

Siveltimiä käytetään useimmiten sivellintyökalulla, joka on vapaankäden piirtotyökalu. Sivellin ominaisuus voidaan liittää myös mihin tahansa vektoriojektiin riippumatta siitä, millä työkalulla se on luotu.

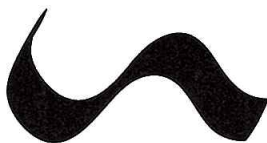
Mikäli käytössä on Wacom-piirtoalusta, sivellintyökalu tunnistaa kynän liikkeit ja paineen, jolloin siveltimen jäljestä saadaan hienovaraisempi ja siinä näkyy käden jälki.

- 1 Avaa sivellinkirjastoluettelo.
- 2 Vallitse haluamasi kirjasto.
- 3 Kirjasto avautuu erillisenä paneelina, jossa siveltimiä ei voi muokata.
- 4 Napsauta haluamaasi sivellintä.
- 5 Sivellin siirtyy sivellinpaneeliin, jossa voit muokata sitä.
- 6 Valitse sivellintyökalu ja piirrä sillä.



Viisi sivellintyyppiä

Kalligrafinen sivellin
(Calligraphic)



Sirotteleva sivellin
(Scatter)



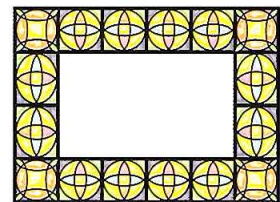
Taidesivellin
(Art)



Karvasivellin
(Bristle)



Kuviosivellin
(Pattern)



Kalligrafisen, Art- ja Bristle-siveltimien väri voidaan muuttaa vaihtamalla viivan väri normaaliin tapaan.

Sirotteleva sivellin

Sirotteleva sivellin tehdään dokumenttiin piirretystä vektorikuvasta. Kuva voi olla monesta objektista muodostunut ja sisältää useita värejä. Sirottelevassa siveltimessä ei voi käyttää liukuväriä, kuviotäyttöä, rajaavaa reittiä eikä efektejä. Siveltimessä voi kuitenkin käyttää blend-toimintoa ja perusläpinäkyvyyttä, mutta ei läpinäkyvyysmaskia.

- 1 Piirrä kuva sivellintä varten ja aktivoi se. Piirrä kuva kyljelleen, jos haluat sen seuraavan polun asentoa.
- 2 Valitse **Brushes**-paneelin paneelivalikosta **New Brush** ja **New Scatter Brush**.
- 3 Nimeä sivellin.
- 4 Säädä koko (Size), välistys (Spacing), hajonta (Scatter) ja kulma (Rotation).
- 5 Aseta edellä mainituille tarkka (Fixed), satunnainen (Random) tai piirtokynän paineen (Pressure) arvo.
- 6 Satunnaiselle ja piirtokynän arvoille voit säätää vaihteluvälin.
- 7 Valitse, onko kuva aina sivun (Page) suuntaisesti vai seuraako sen asento polun (Path) muotoa.
- 8 Valitse, kuinka käytettävä viivan väri vaikuttaa tähän siveltimeen. Voit katsoa ohjeen **Tips**-painikkeesta.

