



KONZORCIJ ŠOLSKIH CENTROV



REPUBLIKA SLOVENIJA  
MINISTRSTVO ZA IZOBRAŽEVANJE,  
ZNANOST, KULTURO IN ŠPORT



*Naložba v vašo prihodnost*  
OPERACIJO DELNO FINANCIRA EVROPSKA UNIJA  
Evropski socialni sklad

**TISKARSTVO IN MEDIJI**

# **ADOBE ILLUSTRATOR CS4**

**Natalija Talan Fošnarič**





## SPLOŠNE INFORMACIJE O GRADIVU

**Izobraževalni program:** Medijski tehnik

**Ime modula:** Tipografija in reprodukcija (M5), Grafični in reprodukcijski sistemi (M8)

**Naslov učnega gradiva:** Adobe Illustrator CS4

**Naslov učnih tem ali kompetenc, ki jih obravnava učno gradivo:** Uporaba grafičnega programa Adobe Illustrator CS4 kot pripomočka za izdelavo tiskovin in grafik za splet

**Avtorica:** Natalija Talan Fošnarič

**Recenzent:** Polonca Hafner Ferlan

**Lektorica:** Suzana Slana

CIP - Kataložni zapis o publikaciji

Narodna in univerzitetna knjižnica, Ljubljana

Talan Fošnarič, N.

MUNUS2 [Elektronski vir] : Adobe Illustrator CS4 / Natalija Talan Fošnarič. - El. knjiga:  
Konzorcij šolskih centrov, 2012.

Način dostopa (URL): <http://munus2.tsc.si>. - Projekt MUNUS 2

ISBN xxxxxxxxxxxxxx

Xxxxxxxxxxx

**Izdajatelj:** Konzorcij šolskih centrov Slovenije v okviru projekta MUNUS 2

Slovenija, julij 2012



## POVZETEK

Novе tehnologije danes omogočajo nadzor nad tiskovinami. Vsakdo lahko sam seže do znanja, ki nas obkroža. S tehničnim znanjem in uporabo raznolikih orodij v grafičnem programu lahko sami izdelamo tiskovine.

Gradivo je pripomoček pri oblikovanju akcidenčnih tiskovin. Pri spoznavanju programa Adobe Illustrator se istočasno uporabljajo orodja in izdelujejo lažje vaje. Gradivo zajema dvanajst poglavij, ki na enostaven način razložijo najpomembnejše možnosti oblikovanja tiskovin s programom Adobe Illustrator.

Ključne besede: Bleed, Artboard, Align, Pen Tool, Group, Ungroup, Object, Direct Selection Tool, Selection Tool, Arrange, Copy, Paste, View, Window, Appearance, Color, Swatches, Eyedropper Tool, Pantone, Rectangle Tool, Ellipse Tool, Type Tool, Character, Effect, Rotate Tool, Layers, Gradient Tool, Blend Tool, Brushes, Symbols...



## VSEBINSKO KAZALO

1		<b>Predstavitev ciljev gradiva .....</b>	<b>16</b>
2		<b>Zakaj potrebujem znanje grafičnega programa?.....</b>	<b>16</b>
3		<b>Delovni prostor (Work Area) .....</b>	<b>17</b>
	3.1.1	Pozdravno okno (Welcome Screen).....	17
	3.1.2	Ustvarjanje novega dokumenta.....	18
	3.1.3	Odpiranje dokumenta.....	19
	3.1.4	Delovna površina (Artboard) .....	20
	3.1.5	Porezava v živi rob.....	21
	3.1.6	Programsko okno.....	22
	3.1.7	Paleta orodij .....	24
	3.1.8	Plavajoče palete (Panels) .....	25
	3.1.9	Predstavitev plavajočih palet.....	26
	3.1.10	Možnosti nastavitve plavajočih palet.....	33
	3.1.11	Shranjevanje delovnega okolja .....	36
	3.1.12	Delo z meniji .....	36
	3.1.13	Možnosti prikaza dokumentov.....	37
	3.1.14	Možnosti prikaza .....	38
	3.1.15	Krmarjenje med dokumenti .....	39
	3.1.16	Uporaba orodja Navigator .....	40
	3.1.17	Ravnilo (Rules) .....	41
	3.1.18	Uporaba več dokumentov hkrati .....	42
	3.1.19	Iskanje pomoči v Adobe Illustratorju.....	44
	3.1.20	Preverjanje posodobitev.....	45
4		<b>Poravnava in označevanje / izbiranje predmetov v dokumentu</b>	
		<b>(Selection Tools).....</b>	<b>45</b>
	4.1.1	Izbira predmeta .....	45
	4.1.2	Direktna izbira predmetov .....	47
	4.1.3	Nastavitev sidrnih točk (Anchor Point) .....	49
	4.1.4	Označevanje s čarobnim orodjem (Magic Wand Tool).....	49
	4.1.5	Izbira podobnih predmetov.....	50



<b>4.2</b>	<b>Poravnava predmetov (Align)</b> .....	<b>51</b>
4.2.1	Poravnava predmetov med seboj .....	51
4.2.2	Poravnava na glavni predmet .....	52
4.2.3	Poravnava točk .....	53
4.2.4	Porazdelitev predmetov .....	54
4.2.5	Poravnava na Artboard .....	55
4.2.6	Delo s skupinami (Groups).....	56
4.2.7	Predmeti v skupini (Isolation Mode) .....	56
4.2.8	Dodajanje predmetov k skupini (Adding to a Group).....	57
4.2.9	Ureditev predmetov (Arrange Objects).....	58
4.2.10	Izbira nevidnih predmetov .....	59
4.2.11	Skrivanje predmetov .....	59
<b>5</b>	<b>Barva in barvanje predmetov</b> .....	<b>61</b>
5.1.1	Orodja za barvo .....	62
5.1.2	Izdelava barve.....	64
5.1.3	Izdelava in hranjenje narejene barve .....	64
5.1.4	Spreminjanje vrednosti barv.....	65
5.1.5	Uporaba knjižnice v Adobe Illustratorju .....	65
5.1.6	Izbiranje barv (Color Picker).....	67
5.1.7	Preslikava barvnih vrednosti (kopiranje lastnosti barv) .....	68
5.1.8	Izdelava barvnih skupin.....	69
5.1.9	Barvanje z vzorci.....	70
5.1.10	Uporaba obstoječih vzorcev .....	71
5.1.11	Izdelava novega vzorca .....	72
5.1.12	Neposredno barvanje predmetov .....	73
<b>6</b>	<b>Delo z besedilom</b> .....	<b>74</b>
6.1.1	Izdelava besedila Point Type .....	74
6.1.2	Izdelava besedila Area Type .....	75
6.1.3	Kako prepoznamo način izdelave besedila? .....	76
6.1.4	Uvoz besedilnih datotek .....	76
6.1.5	Izdelava stolpcev z besedilom .....	77
6.1.6	Oblikovanje besedila .....	78
6.1.7	Sprememba velikosti pisave .....	79
6.1.8	Sprememba barve pisave .....	80
6.1.9	Spreminjanje nastavitev pri besedilu .....	80
6.1.10	Uporaba in shranjevanje slogov .....	81
6.1.11	Izdelava in uporaba sloga Paragraph.....	81
6.1.12	Izdelava in uporaba sloga Character.....	82
6.1.13	Preoblikovanje besedila .....	83



6.1.14	Izdelava besedila okoli predmeta .....	84
6.1.15	Izdelava besedila na odprti črti .....	85
6.1.16	Izdelava besedila na zaprti črti .....	85
6.1.17	Spreminjanje besedila v krivulje .....	86
<b>7</b>	<b>Ustvarjanje predmetov in urejanje oblik .....</b>	<b>87</b>
7.1.1	Oblikovanje osnovnih oblik .....	87
7.1.2	Oblikovanje pravokotnikov .....	88
7.1.3	Delo z mrežo .....	89
7.1.4	Izdelava zaokroženih predmetov .....	90
7.1.5	Izdelava elipse .....	91
7.1.6	Spreminjanje debeline črte .....	92
7.1.7	Možnosti postavitve črt za poravnavo .....	93
7.1.8	Delo s črtami .....	94
7.1.9	Združevanje črt .....	95
7.1.10	Risanje zvezde .....	95
7.1.11	Delo s paleto Pathfinder .....	95
7.1.12	Uporaba funkcije Live Trace .....	97
<b>8</b>	<b>Preoblikovanje predmetov .....</b>	<b>98</b>
8.1.1	Delo z vodilom in mrežo .....	98
8.1.2	Povečevanje in pomanjševanje predmetov .....	99
8.1.3	Zrcaljenje predmetov .....	101
8.1.4	Vrtenje predmeta .....	102
8.1.5	Preoblikovanje predmeta .....	102
8.1.6	Nagibanje/striženje predmeta .....	104
8.1.7	Natančna postavitev predmeta .....	104
8.1.8	Spreminjanje prikaza besedila .....	105
8.1.9	Uporaba efekta za prosto spremembo besedila .....	106
<b>9</b>	<b>Delo s plastmi (Layers) .....</b>	<b>107</b>
9.1.1	Preimenovanje plasti (Layerja) .....	107
9.1.2	Oblikovanje novih plasti .....	108
9.1.3	Premikanje predmeta na plasti .....	108
9.1.4	Zaklepanje plasti .....	109
9.1.5	Vidnost plasti .....	109
9.1.6	Premikanje plasti .....	109
9.1.7	Dodajanje efektov in upravljanje s plastmi .....	110
<b>10</b>	<b>Ustvarjanje barvnih prehodov (Gradient) .....</b>	<b>111</b>
10.1.1	Izdelava linearnega prehoda .....	111
10.1.2	Prilagajanje smeri barve .....	112



10.1.3	Izdelava radialnega prehoda in sprememba barve .....	113
10.1.4	Izdelava prehoda v več predmetih .....	114
10.1.5	Dodajanje prosojnosti prehodom .....	115
10.1.6	Uporaba funkcije Blend .....	116
10.1.7	Izdelava vmesnih predmetov .....	117
<b>11</b>	<b>Delo z vzorci (Brushes) .....</b>	<b>118</b>
11.1.1	Calligraphic Brush .....	119
11.1.2	Urejanje vzorca .....	120
11.1.3	Barvanje z vzorci .....	120
11.1.4	Odstranitev vzorca .....	121
11.1.5	Art Brushes .....	121
11.1.6	Izdelava Art Brusha .....	122
11.1.7	Pattern Brush .....	123
11.1.8	Izdelava Pattern Brusha .....	123
11.1.9	Vzorec Scatter Brush .....	124
11.1.10	Izdelava vzorca Scatter Brush .....	124
11.1.11	Orodje Blob Brush .....	125
11.1.12	Orodje Eraser .....	126
<b>12</b>	<b>Uporaba efektov .....</b>	<b>126</b>
12.1.1	Uporaba efektov .....	126
12.1.2	Dodajanje efektov .....	127
12.1.3	Urejanje efektov .....	128
12.1.4	Besedilni efekti .....	128
12.1.5	Izdelava črt (Offset Paths) .....	129
12.1.6	Dodajanje Photoshop efektov .....	131
12.1.7	Okno Document Raster Effects Settings .....	132
12.1.8	3D efekti .....	132
12.1.9	Preslikava predloge na 3D predmet .....	133
<b>13</b>	<b>Grafični slog .....</b>	<b>134</b>
13.1.1	Uporaba palete Appearance .....	134
13.1.2	Urejanje in dodajanje lastnosti .....	135
13.1.3	Uporaba grafičnega sloga .....	136
13.1.4	Dodajanje in uporaba grafičnega sloga .....	136
<b>14</b>	<b>Delo s simboli .....</b>	<b>138</b>
14.1.1	Uporaba simbolov iz knjižnice .....	138
14.1.2	Izdelava simbola .....	139
14.1.3	Urejanje simbolov .....	139
14.1.4	Delo z orodjem za simbole .....	140





14.1.5	Integracija simbolov v Adobe Flash.....	141
--------	---	-----

<b>15</b>	 <b>Literatura in viri .....</b>	<b>143</b>
-----------	---	------------

## KAZALO SLIK

Slika 1: Pozdravno okno .....	18
Slika 2: Ustvarjanje novega dokumenta .....	18
Slika 3: Sprememba nastavitve strani .....	19
Slika 4: Celostranski pogled predloge (vir: Talan F., N. za Učno gradivo).....	19
Slika 5: Shranjevanje dokumenta .....	20
Slika 6: Delovna površina .....	20
Slika 7: Porezava dokumenta (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	21
Slika 8: Programsko okno.....	22
Slika 9: Statusna vrstica .....	24
Slika 10: Mac OS.....	24
Slika 11: Prikaz pododij .....	24
Slika 12: Predstavitev orodij .....	25
Slika 13: Izbira palet v menijski vrstici .....	25
Slika 14: Paleta Actions .....	26
Slika 15: Paleta Align.....	26
Slika 16: Paleta Appearance .....	26
Slika 17: Paleta Attributes.....	26
Slika 18: Paleta Brushes .....	27
Slika 19: Paleta Color .....	27
Slika 20: Paleta Color Guide.....	27
Slika 21: Paleta Document Info .....	27
Slika 22: Paleta Flattener Preview.....	28
Slika 23: Paleta Gradient.....	28
Slika 24: Paleta Graphic Styles .....	28
Slika 25: Paleta Info.....	28
Slika 26: Paleta Layers .....	29
Slika 27: Paleta Links .....	29
Slika 28: Paleta Magic Wand.....	29
Slika 29: Paleta Navigator .....	29
Slika 30: Paleta Pathfinder .....	30
Slika 31: Paleta Separations Preview .....	30
Slika 32: Paleta Stroke .....	30
Slika 33: Paleta SVG Interactivity .....	30





Slika 34: Paleta Swatches .....	31
Slika 35: Paleta Symbols .....	31
Slika 36: Paleta Transform .....	31
Slika 37: Paleta Transparency .....	31
Slika 38: Paleta Type .....	32
Slika 39: Paleta Variable .....	32
Slika 40: Izbira delovnega prostora .....	33
Slika 41: Prikaz palet Swatches in Symbol .....	33
Slika 42: Zaprte in odprte palete .....	34
Slika 43: Širjenje in oženje vrstice s paletami .....	34
Slika 44: Plavajoče palete .....	34
Slika 45: Pospravljanje palet .....	35
Slika 46: Zapiranje in odpiranje palet .....	35
Slika 47: Nastavitev širine palet .....	35
Slika 48: Organizacija palet .....	36
Slika 49: Možnosti odpiranja menija .....	37
Slika 50: Povečava pogleda predloge (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	37
Slika 51: Povečava predmeta (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	37
Slika 56: Dodajanje strani .....	39
Slika 57: Statusna vrstica .....	40
Slika 58: Možnost povečave dokumenta v paleti Navigator .....	40
Slika 59: Paleta Navigator .....	41
Slika 60: Ravnilo .....	41
Slika 61: Prestavljanje dokumenta .....	42
Slika 62: Celozaslonski prikaz vseh dokumentov (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	43
Slika 63: Stolpični prikaz dokumentov .....	43
Slika 64: Iskalnik pomoči (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	44
Slika 65: Zvezdi .....	45
Slika 66: Označevanje predmeta – zvezde (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	46
Slika 67: Izbiranje več predmetov (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	46
Slika 68: Izbiranje več predmetov .....	46
Slika 69: Pametni vodniki in merilno polje .....	47
Slika 70: Izbira orodja Direct Selection Tool (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	47
Slika 71: Preoblikovanje zvezde s točko »Anchor« (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	48
Slika 72: Preoblikovanje zvezde s točko »Path« (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	48
Slika 73: Preoblikovanje kroga (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	48
Slika 74: Nastavitev izbire sidrnih točk .....	49
Slika 75: Označena predmeta (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	49



Slika 76: Toleranca med barvami .....	49
Slika 77: Kvadrati (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	50
Slika 78: Izbira barvnih kvadratov .....	50
Slika 79: Izbira kvadratov z isto širino zunanje črte .....	50
Slika 80: Vpis števila oglišč (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	51
Slika 81: Poravnava trikotnikov (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	51
Slika 82: Izbira glavnega trikotnika (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	52
Slika 83: Poravnani trikotniki (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	52
Slika 84: Preoblikovani trikotniki (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	53
Slika 87: Poravnane točke (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	53
Slika 88: Pravokotniki (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	54
Slika 89: Enakomerna poravnava pravokotnikov .....	54
Slika 90: Določanje razdalje med pravokotniki .....	54
Slika 91: Enakomerna razdalja med pravokotniki .....	55
Slika 92: Poravnava po delovni površini (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	55
Slika 93: Združevanje v skupino .....	56
Slika 94: Izolacija predmeta .....	56
Slika 97: Direktna izbira .....	57
Slika 98: Izbira predmeta iz skupine .....	57
Slika 99: Skupina .....	57
Slika 100: Jabolko na drevesu (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	58
Slika 101: Postavitev jabolka (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	58
Slika 107: Skrivanje predmeta (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	60
Slika 108: Postavitev ograje (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	60
Slika 109: Izbira barvnega prostora .....	61
Slika 110: Možnosti določanja lastnosti barv .....	62
Slika 111: Paleta Appearance .....	62
Slika 112: Paleta Color .....	63
Slika 113: Paleta Swatches .....	63
Slika 1145: Nova »bledo rdeča« barva .....	64
Slika 1156: Spreminjanje vrednosti barve .....	65
Slika 1167: Globalno spreminjanje barve na dokumentu .....	65
Slika 1178: Dodajanje barve Pantone .....	66
Slika 1189: Krog Pantone Rubine Red .....	66
Slika 11920: Polje Color Picker .....	67
Slika 1201: Nasičenost in svetlost barve .....	67
Slika 1212: Dodajanje barv in barvanje predmeta .....	68
Slika 1223: Razbarvanje predmetov .....	68
Slika 1234: Obarvanje kvadratov (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	68



Slika 1245: Dodajanje barvne skupine .....	69
Slika 1256: Delo z barvnimi skupinami .....	70
Slika 1267: Izbira skupin .....	70
Slika 1278: Izbira osnovnega vzorca .....	71
Slika 1289: Barvanje kvadrata z vzorcem (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	71
Slika 1292: Obarvanje kvadrata z novim vzorcem (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	72
Slika 1303: Pravokotnik in krogi (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	73
Slika 1314: Barvanje krogov z orodjem Live Paint Bucket (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	73
Slika 1325: Nastavitve barvanja .....	73
Slika 1336: Uporaba palete Fashion (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	75
Slika 1347: Uporaba načina pisanja Point Type (vir: Talan F., N. za Učno gradivo). 75	
Slika 1358: Uporaba načina pisanja Area Type (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) . 75	
Slika 1369: Povečava polja z besedilom (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	76
Slika 137 Area Type .....	76
Slika 138 Point Type .....	76
Slika 1392: Izdelava stolpcev z besedilom .....	77
Slika 1403: Preoblikovanje polja z besedilom (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) ....	78
Slika 1415: Izbira tipografije .....	79
Slika 1426: Izbira tipografije .....	79
Slika 1437: Določanje velikosti pisave .....	79
Slika 1448: Barvanje besedila (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	80
Slika 1459: Paleta Character .....	80
Slika 14650: Uporaba elementa iz palete Glyphs .....	81
Slika 1471: Ustvarjanje novega sloga Paragraph .....	81
Slika 1482: Uporaba novega sloga Paragraph .....	82
Slika 1493: Ustvarjanje novega sloga Character .....	82
Slika 150: Nastavitev pisave .....	83
Slika 151: Preoblikovanje besedila .....	83
Slika 152: Polje Edit Contents .....	83
Slika 153: Izdelava efekta na kapi (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	84
Slika 154: Oblikovanje besedila okoli predmeta (vir: Talan F., N. za Učno gradivo). 84	
Slika 155: Pisanje besedila po črti (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	85
Slika 156: Izdelava besedila na zaprti črti (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	85
Slika 157: Urejanje besedila na kapi (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	86
Slika 158: Spreminjanje besedila v krivulje (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	86
Slika 159: Ustvarjanje delovnih površin .....	87
Slika 160: Izbira oblike lika .....	88



Slika 161: Risanje pravokotnika.....	88
Slika 162: Ročna poravnava pravokotnikov (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	89
Slika 163: Barvanje pravokotnika .....	89
Slika 164: Izdelava pravokotnika in prikaz funkcionalnosti vodil (Smart Guides) (vir: Talan F., N. za Učno gradivo).....	89
Slika 165: Nastavitev razdalje med črtami v mreži, barve vodil in barvo mreže.....	90
Slika 166: Izdelava zaokroženega pravokotnika.....	90
Slika 167: Izdelava predmeta s tipko Alt (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	90
Slika 168: Izdelava elipse (vir: Talan F., N. za Učno gradivo).....	91
Slika 169: Izdelava trikotnika .....	91
Slika 170: Nameščanje trikotnika.....	91
Slika 171: Izdelava predmeta iz elipse in trikotnika .....	92
Slika 172: Urejanje predmetov (vir: Talan F., N. za Učno gradivo).....	92
Slika 173: Izbira barve in širine črt.....	93
Slika 174: Izbira črt.....	93
Slika 178: Risanje elipse .....	94
Slika 179: Izdelava kopije dela elipse (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	94
Slika 180: Risanje črte (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	94
Slika 181: Združevanje črt (vir: Talan F., N. za Učno gradivo).....	95
Slika 182: Izdelava zvezde (vir: Talan F., N. za Učno gradivo).....	95
Slika 183: Paleta Pathfinder .....	96
Slika 184: Krog in zvezda (vir: Talan F., N. za Učno gradivo).....	96
Slika 185: Uporaba orodja Shape Modes (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	96
Slika 186: Sprememba bitne grafike v vektorsko (vir: Talan F., N. za Učno gradivo).....	97
Slika 187: Vodilo in ravnilo.....	98
Slika 188: Mreža ter nastavitev mreže in vodil.....	99
Slika 189: Prikaz ravnila nad dokumentom.....	99
Slika 190: Risanje pravokotnika.....	100
Slika 191: Povečevanje predmeta s paleta Transform .....	100
Slika 192: Manjšanje predmeta z orodjem Scale Tool.....	100
Slika 193: Določitev ničelne točke in postavitve predmeta .....	101
Slika 194: Zrcaljenje predmeta (vir: Talan F., N. za Učno gradivo).....	101
Slika 195: Vrtenje predmetov (vir: Talan F., N. za Učno gradivo).....	102
Slika 196: Risanje predmeta (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	102
Slika 197: Preoblikovanje predmeta (vir: Talan F., N. za Učno gradivo).....	103
Slika 198: Izdelava zvezde na sredini predmeta (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	103
Slika 199: Izdelava efekta (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	103
Slika 200: Vrtenje zvezde (vir: Talan F., N. za Učno gradivo).....	103



Slika 201: Nagibanje predmeta (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	104
Slika 202: Ročna postavitev kroga (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	104
Slika 203: Številčno nameščanje kroga .....	105
Slika 204: Spreminjanje prikaza besedila (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	105
Slika 205: Spreminjanje oblike besedila (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	105
Slika 206: Prosto spreminjanje prikaza predmeta (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	106
Slika 207: Prosto urejanje predmeta .....	106
Slika 208: Paleta Layers .....	107
Slika 209: Preimenovanje plasti (Layerja) .....	107
Slika 210: Oblikovanje novih ploskev (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	108
Slika 211: Ustvarjanje novih plasti .....	108
Slika 212: Premikanje predmeta na plast (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	108
Slika 213: Urejene plastnice (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	108
Slika 214: Zaklepanje plasti .....	109
Slika 215: Skrivanje predmeta .....	109
Slika 216: Premikanje plasti (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	109
Slika 217: Dodajanje efektov v plasti (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	110
Slika 218: Menjava efektov v plasteh (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	110
Slika 219: Paleta Gradient .....	111
Slika 220: Določanje prehoda .....	111
Slika 221: Določanje barve v prehodu .....	111
Slika 222: Shranjevanje prehoda .....	112
Slika 223: Spreminjanje smeri prehoda (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	112
Slika 224: Spreminjanje naklona smeri barve (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) ..	112
Slika 225: Izdelava radialnega prehoda (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	113
Slika 226: Spreminjanje prehoda (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	113
Slika 227: Spreminjanje besedila v krivulje (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	114
Slika 228: Izdelava linearne prehoda v krivuljah črk .....	114
Slika 229: Spreminjanje smeri prehoda (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	114
Slika 230: Dodajanje barve v prehodu in določanje postavitve barve .....	115
Slika 231: Izdelan prehod (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	115
Slika 232: Zrcaljenje besede (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	115
Slika 233: Izdelava prosojnega prehoda (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	116
Slika 234: Določanje vrednosti v paleti Gradient (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	116
Slika 235: Izdelava zvezd z Blendom (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	116
Slika 236: Uporaba orodja Blend Tool (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	117



Slika 237: Izdelava Blenda z določenim številom krogov (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	117
Slika 238: Izdelava prehoda med izbranimi krogoma (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	117
Slika 239: Paleta Brushes.....	118
Slika 240: Vrste vzorcev .....	118
Slika 241: Določanje vzorca Calligraphic.....	119
Slika 242: Nastavitev orodja Pencil Tool .....	119
Slika 243: Izdelava Calligraphic Brusha (vir: Talan F., N. za Učno gradivo).....	119
Slika 244: Spreminjanje velikosti vzorca.....	120
Slika 245: Barvanje polnila v vzorcu (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	120
Slika 246: Odstranitev vzorca (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	121
Slika 247: Izbira tipa Art Brush .....	121
Slika 248: Določanje Art Brusha črti (vir: Talan F., N. za Učno gradivo).....	121
Slika 249: Izdelava Art Brusha (vir: Talan F., N. za Učno gradivo).....	122
Slika 250: Nastavitve v Art Brushu .....	122
Slika 251: Uporaba izdelanega Art Brusha (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	122
Slika 252: Izdelava Pattern Brusha.....	123
Slika 253: Nastavitve v Pattern Brushu .....	123
Slika 254: Uporaba izdelanega Pattern Brusha (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	124
Slika 255: Izdelava Scatter Brusha (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	124
Slika 256: Nastavitve v Scatter Brushu.....	125
Slika 257: Uporaba izdelanega Scatter Brusha (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	125
Slika 258: Krivulja, narejena z orodjem Paintbrush (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	125
Slika 259: Oblika, narejena z orodjem Blob Brush (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	125
Slika 260: Brisanje z orodjem Eraser (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	126
Slika 261: Izbira efektov .....	127
Slika 262: Paleta Appearance .....	127
Slika 263: Izdelava efekta Drop Shadow (vir: Talan F., N. za Učno gradivo).....	128
Slika 264: Izbira efekta v paleti Appearance (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) ....	128
Slika 265: Spreminjanje barve efekta (vir: Talan F., N. za Učno gradivo).....	128
Slika 266: Besedilni efekt Arc Lower (vir: Talan F., N. za Učno gradivo).....	129
Slika 267: Odznačitev efekta .....	129
Slika 268: Besedilni efekt Rise (vir: Talan F., N. za Učno gradivo).....	129
Slika 269: Določanje barve in debeline črte (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	130
Slika 270: Dodajanje nove črte .....	130
Slika 271: Efekt Offset Path (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	130



Slika 272: Efekt Drop Shadow na rumeni črti .....	131
Slika 273: Efekt Drop Shadow na beli črti (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	131
Slika 274: Rastrski efekt Mosaic Tiles .....	131
Slika 275: Okno Document Raster Effects Settings.....	132
Slika 276: Efekti Extrude & Bevel, Revolve in Rotate (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	132
Slika 277: 3D efekt Revolve (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	133
Slika 278: Izdelava simbola (vir: Talan F., N. za Učno gradivo).....	133
Slika 279: Preslikava predloge na 3D predmet (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	134
Slika 280: Paleta Appearance .....	135
Slika 281: Izdelava puščice (vir: Talan F., N. za Učno gradivo).....	135
Slika 282: Določanje debeline črte .....	135
Slika 283: Določanje lastnosti.....	135
Slika 284: Možnost izbire lastnosti predmeta.....	136
Slika 285: Paleta Graphic Styles .....	136
Slika 286: Dodajanje lastnosti v paletu Graphic Styles .....	136
Slika 287: Poimenovanje grafičnega sloga .....	137
Slika 288: Uporaba grafičnega sloga (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	137
Slika 289: Palete različnih grafičnih slogov.....	137
Slika 290: Paleta Symbol.....	138
Slika 291: Uporaba simbolov na delovni površini .....	138
Slika 292: Preoblikovanje simbola .....	139
Slika 293: Izdelava simbola (vir: Talan F., N. za Učno gradivo).....	139
Slika 294: Ločitev elipse od elipse v paleti (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	139
Slika 295: Spreminjanje velikosti elipse (vir: Talan F., N. za Učno gradivo) .....	140
Slika 296: Delo z orodjem Symbol Sprayer .....	140
Slika 297: Orodja za delo s simboli.....	141
Slika 298: Izbira simbola.....	141
Slika 299: Poimenovanje tipke.....	141
Slika 300: Izdelava ikone Info .....	142



# 1 Predstavitev ciljev gradiva

Gradivo Adobe Illustrator je namenjeno predvsem učiteljem in dijakom, ki se izobražujejo v programu medijski tehnik in pri praktičnem delu izobraževanja uporabljajo grafični program Adobe Illustrator. Gradivo podaja smernice za izvajanje praktičnega dela pouka pri predmetu Tipografija in reprodukcija (M5) in Grafični in reprodukcijski sistemi (M8).

## 2 Zakaj potrebujem znanje grafičnega programa?

Namizno založništvo združuje osebni računalnik in uporabo programske opreme za oblikovanje. S pomočjo programske opreme Adobe Illustrator ustvarimo dokument, ki ga lahko pošljemo v tiskarno, naročniku ali ga kako drugače objavimo.

Delo s programom ni tako enostavno, kot se na prvi pogled zdi. Težave nastanejo zaradi velikega števila funkcij, ki jih neizkušeni uporabnik ne pozna in jih ne zna uporabljati. Za kakovostno izdelano tiskovino mora končna predloga izpolnjevati točno določene zahteve. Zelo pomembno je sodelovanje z osebo, ki bo pripravljala predloge oz. bo oblikovala dokument za tisk. Do neljubih napak prihaja zaradi neznanja oblikovalcev, izkušeni oblikovalci se bodo napakam vnaprej izognili. S programom Adobe Illustrator, s svojo domišljijo in kreativnostjo lahko vsakdo ustvari lepe in kakovostne tiskovine.

Z grafičnim programom Adobe Illustrator boste usvojili ogromno znanja, hkrati pa dobili vizualno predstavo nekaterih teoretičnih pojmov pri predmetih Tipografija in reprodukcija ter Grafični in reprodukcijski sistemi.



## Program Adobe Illustrator

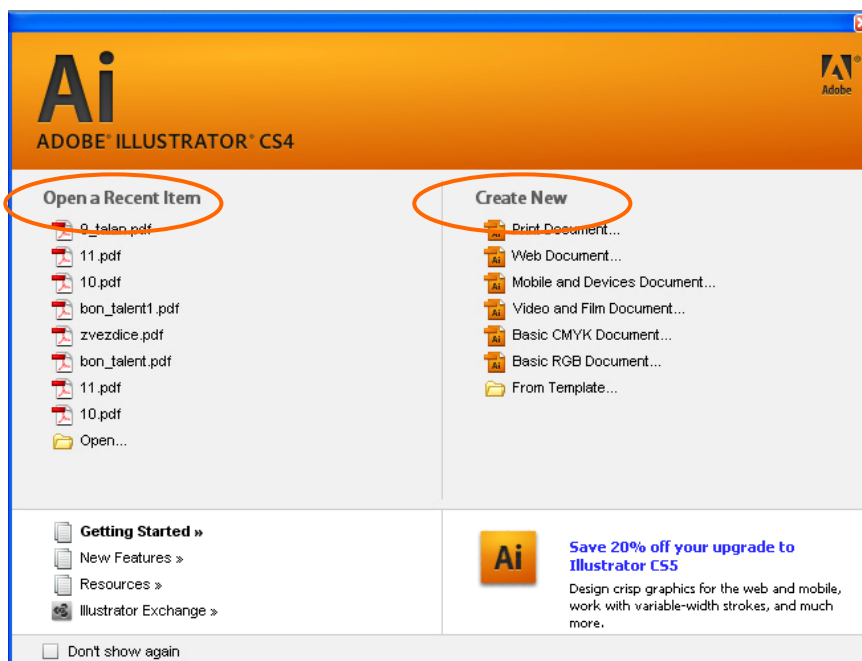
### 3 Delovni prostor (Work Area)

Adobe Illustrator je med vodilnimi grafičnimi programi v grafični pripravi. Z nekaj znanja in klikov z miško lahko v grafični pripravi izdelamo karkoli. Program ima veliko različnih orodij, plavajočih oken in nastavitev posebnih možnosti. Je funkcionalen, lahek za uporabo in samostojno usvajanje.

#### 3.1.1 Pozdravno okno (Welcome Screen)

Ko zaženemo program Adobe Illustrator, se pojavi pozdravno okno. Na njem so prikazane možnosti za izbiro vrste dokumenta, s katerim bomo delali. Na levi strani pogovornega okna se ponudijo možnosti zagona dokumentov, s katerimi smo delali pred kratkim (Open a Recent Item). Če želimo odpreti datoteko, ki je na seznamu na levi strani ni, izberemo Open in poiščemo Illustratorjevo ali datoteko PDF. Na desni strani so prikazane možnosti oblikovanja novega dokumenta (Create New). Ta ponuja več možnosti za tiskovine (barvni sistem CMYK, barvni sistem RGB, primeri iz shranjenih predlog ...). Na spodnji levi strani so prikazane povezave do spletne strani Adobe, na kateri lahko izbiramo med novostmi, pomočjo, izmenjavo in video tutoriali, podporo ... Na desni strani spodaj je povezava do spletne strani, na kateri lahko svoje znanje nadgradimo in poiščemo zanimivosti.

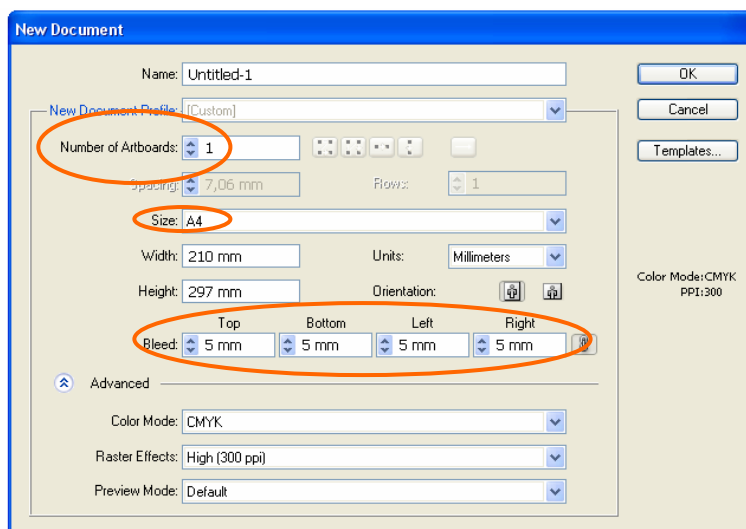
**Namig:** Če pozdravnega okna ob ponovnem zagonu programa ne želimo imeti prikazanega, označimo kvadrček v spodnjem levem kotu, na katerem piše Don't show again. Če želimo, da se pozdravno okno ob zagonu programa ponovno pojavi, v meniju Edit > Preferences > General kliknemo na Reset All Warning Dialogs.



Slika 1: Pozdravno okno

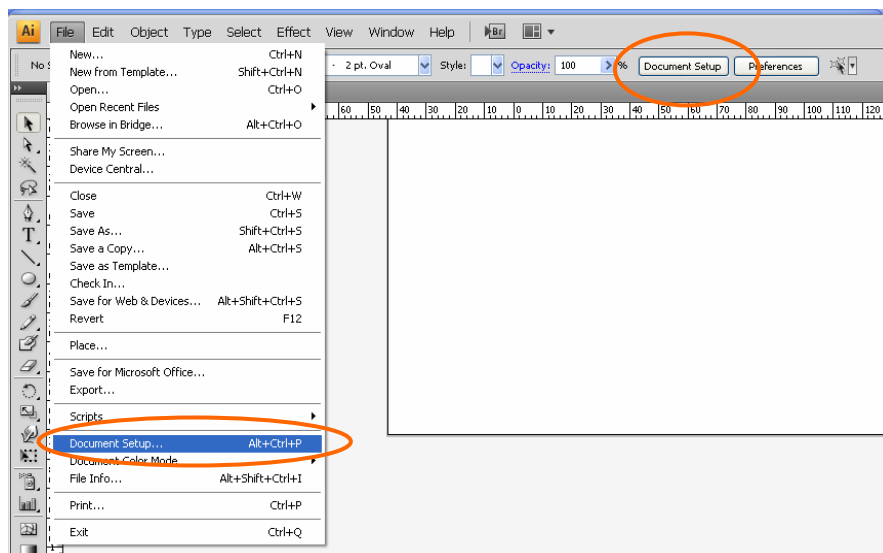
### 3.1.2 Ustvarjanje novega dokumenta

V Adobe Illustratorju File > New ustvarimo nov dokument. Izberemo velikost dokumenta A4 (210 mm x 297 mm) in določimo 5 mm Bleed. Število strani je 1. Pritisnemo tipko OK.



Slika 2: Ustvarjanje novega dokumenta

Če želimo spremeniti velikost dokumenta ali popraviti kakšno drugo nastavitvev, lahko dostopamo do nastavitvev iz orodne vrstice in menija File > Document Setup.



Slika 3: Sprememba nastavitve strani

### 3.1.3 Odpiranje dokumenta

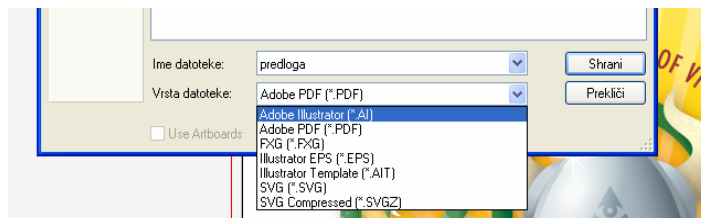
Kliknemo Open na pozdravnem oknu ali izberemo datoteko z ukazom File > Open. Izberemo View > Fit Artboard in Window. Tako vidimo celo stran delovne površine. Izberemo Window > Workspace > Essentials, saj bo tako nastavev palet urejena in delovni prostor čist. Lahko izbiramo med prednastavljenimi delovnimi prostori za posamezna področja ali pa delovni prostor oblikujemo tako, kot sami želimo.



Slika 4: Celostranski pogled predloge (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

Učno gradivo je nastalo v okviru projekta Munus 2. Njegovo izdajo je omogočilo sofinanciranje Evropskega socialnega sklada Evropske unije in Ministrstva za šolstvo in šport.

Izberemo Choose File > Save As in shranimo datoteko v izbran format, tako da pritisnemo Shrani (Save). Na voljo imamo več možnosti. Datoteko najpogosteje shranjujemo v formatih **.AI** in **.PDF**.



Slika 5: Shranjevanje dokumenta

### 3.1.4 Delovna površina (Artboard)

Za oblikovalca in za grafičnega operaterja je pomembno, da razumeta, kaj obsega pojem delovna površina (Artboard), da bo delo pravilno narejeno in priprava dokumentov za tisk hitrejša.

Na sliki vidimo označena polja, namenjena posameznim področjem. Če imamo več strani (Artboards), uporabimo možnost shranjevanja dokumenta z več stranmi.



- A – področje tiska
- B – netiskano področje
- C – področje strani
- D – področje dodatka za porezavo dokumenta
- E – pomožna površina

Slika 6: Delovna površina

**A – Področje tiska** je površina, na kateri delamo in ki jo lahko tiskalnik ali digitalni stroj natisne.

**B – Netiskano področje** je področje med črtkano črto in področjem strani, kjer digitalni stroj in laserski tiskalnik ne tiskata. Po navadi je to 3-5 mm.

**C – Področje strani** je površina, na kateri delamo in bo natisnjena, če uporabimo večji format papirja, kot je področje strani.

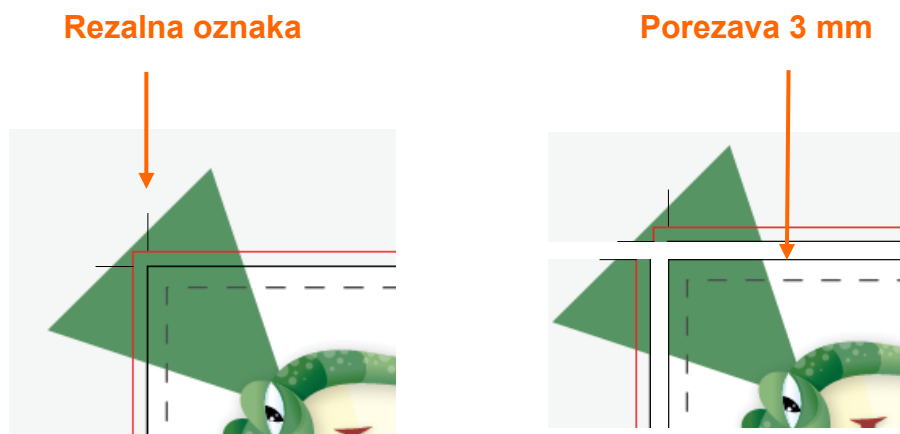
**D – Področje dodatka za porezavo** (Bleed) je pomemben pri oblikovanju, saj se poreže vse, kar sega izven področja strani.

**E – Pomožna površina** je prostor, v katerega odlagamo pripomočke (predmete, besedila) in na natisnjem dokumentu ne bodo prikazani.

### 3.1.5 Porezava v živi rob

Pri tiskanju elementov, ki so na robu področja za tisk, je treba poskrbeti za porezavo. Ko oblikujemo tiskovino, moramo biti pozorni na pravila porezave, kot jih določa tiskarna. Velikost porezave je odvisna od natančnosti rezalnega stroja.

Površin, ki morajo biti po tiskanju vidne, ne oblikujemo na robovih, saj papirja ni vedno možno obrezati po rezalnih oznakah. Po obrezovanju, ki je del grafične dodelave, potiskani deli segajo vse do roba oziroma v živi rob, kot temu pravijo tiskarji. Širina površine za porezavo je različna, odvisno od zahtev tiskarne in velikosti papirja.



Slika 7: Porezava dokumenta (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

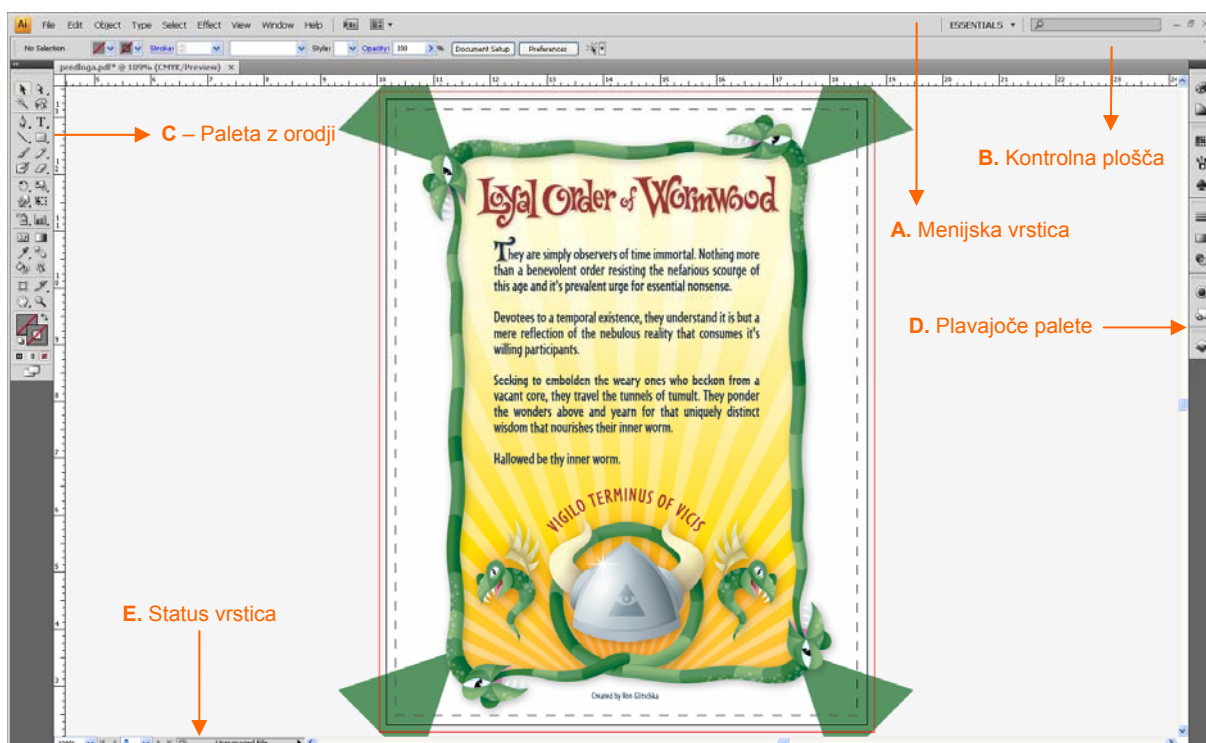
**Namig:** Dodamo lahko največ 100 dokumentov (Arboard). Ti so lahko poljubne velikosti in se lahko prekrivajo. Ko jih ne potrebujemo več, jih odstranimo.



### 3.1.6 Programsko okno

Programska okna so med Adobe programi skoraj enaka. Večino elementov, ki sestavljajo programsko okno, bi lahko imenovali Workspace.

Programsko okno sestavljajo naslednji elementi:  
vrstice z meniji na vrhu,  
paleta Control,  
statusne vrstice,  
plavajoče palete in  
palete z orodji.



Slika 8: Programsko okno

**A. Menijska vrstica** (Application bar) se nahaja na vrhu delovnega prostora in jo uporabljamo kot pot do orodij in ukazov v Adobe Illustratorju, enako tudi gumb za odprtje Bridge-a.

**B. Kontrolna plošča** (Control) je odvisna od trenutno izbranega predmeta oz. uporabljenega orodja v delovnem prostoru in prikazuje lastnosti izbranega predmeta (npr. velikost, debelino črte, barvo ...)

**C. Paleta z orodji** (Tools Panel) - lahko je prikazana, skrita, zasidrana, odsidrana, skratka - lahko je kjerkoli v delovnem prostoru in jo poljubno premikamo. Po navadi so palete postavljene na levi strani.





## Kako uporabljamo paleta z orodji?

Če jo želimo skriti ali videti, izberemo Window/Tools.

Če želimo uporabiti orodje na paleti, kliknemo nanj.



Če želimo odlepiti in premakniti posamezno paleta v delovni prostor, kliknemo nanjo, nekaj časa držimo in potujemo po zgornjem robu paleta. (To lahko naredimo le pri orodjih, ki vsebujejo še pododrodja.)

Lahko se odločimo za uporabo orodij med enostolpčnim in dvostolpčnim prikazom ( ).

Z dvojnimi klikom na orodje se odprejo nastavitve posameznih orodij.

### D. Plavajoče paleta (Panels)

Plavajoče paleta (Panels) so po navadi na desni strani zaslona. Če jih zapremo, jih lahko ponovno odpremo v menijski vrstici > Window. Paleta nastavimo tako, da bo delo potekalo lažje. Ob zagonu programa se odpre privzeta nastavitvev palet.

Če želimo paleta razširiti ali zožiti, kliknemo dve drobni puščici na desni strani izbrane paleta ( ali ). Paleta so združene v posamezne skupine, ki jih sestavljamo in razdružujemo tako, da jih z držanjem gumba na miški na imenu izbrane paleta poljubno premikamo.

Paleta lahko razdružujemo in združujemo, jih skrivamo in prikazujemo s pritiskom na tipko Tab. Kljub razlikam med paletami imajo vse zelo podobne funkcije.

**E. Statusna vrstica (Status Bar)** je v spodnjem levem robu strani. Sestavljena je iz treh delov, ki prikazujejo funkcije: povečavo delovne površine (Artboard), navigacijski gumb Artboard, s katerim izbiramo polja, na katerih delamo, in območje informacijskega zaslona, kot je razvidno na sliki.

Izbiramo lahko med prikazom:

trenutno izbranega orodja,

datuma in časa,

številom razveljavitev in uveljavitev,

uporabljenega barvnega profila na dokumentu.



Slika 9: Statusna vrstica

**Namig:** Slike v tem poglavju so bile narejene v operacijskem sistemu Windows in imajo v operacijskem sistemu Mac OS drugačen videz.

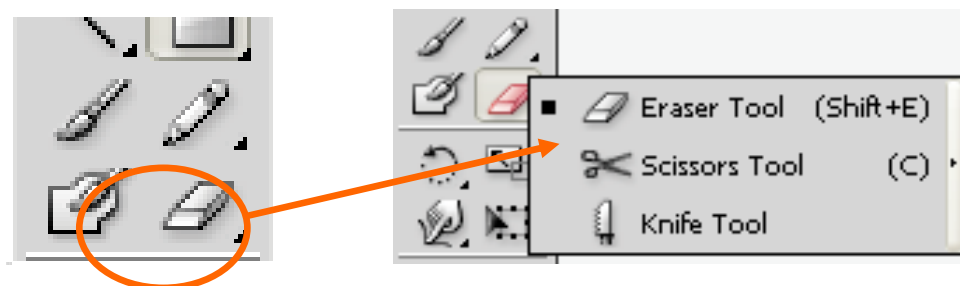


Slika 10: Mac OS

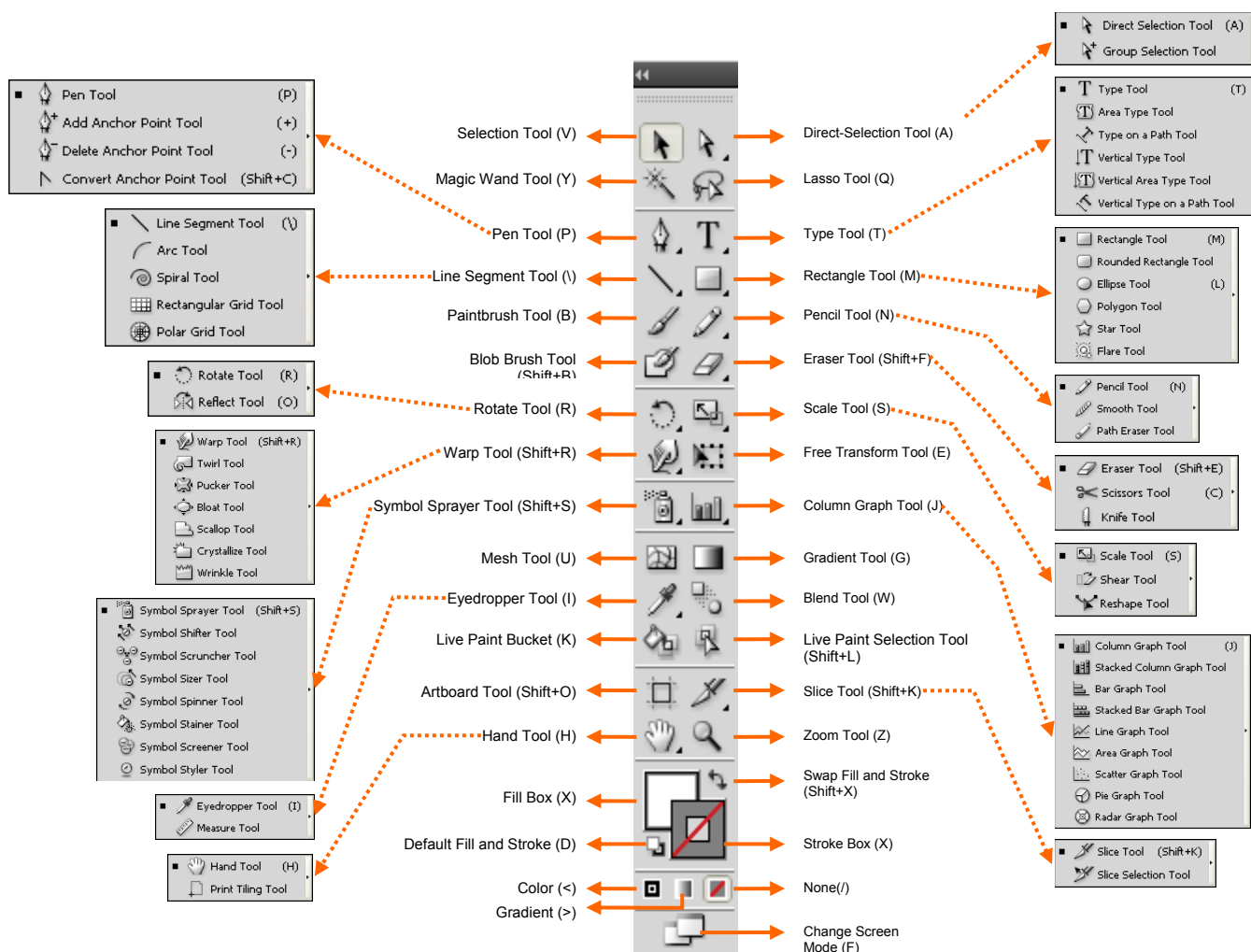
### 3.1.7 Paleta orodij

Paleta orodij vsebuje orodja, s katerimi lahko rišemo, barvamo, urejamo, gledamo ... Poglejmo funkcije vsakega orodja na plošči.

**Namig:** Če je ob znaku za orodje še trikotnik, vsebuje še dodatne funkcije.



Slika 11: Prikaz podrodij



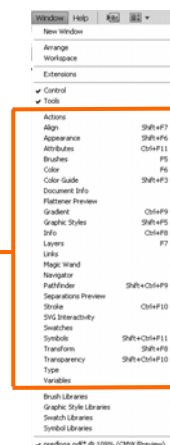
Slika 12: Predstavitev orodij

### 3.1.8 Plavajoče palete (Panels)

Plavajoče palete na desni strani vse niso vidne. Vsa plavajoča okna lahko odpremo tako, da izberemo paleto v meniju Window.

Kadar nismo prepričani, da imamo odprto izbrano paleto, pogledamo v Window. Če je izbrana paleta označena s kljukico, je paleta nekje na našem namizju oz. v delovnem prostoru.

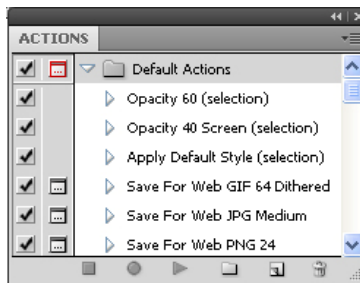
Možnosti izbire plavajočih palet



Slika 13: Izbira palet v menijski vrstici

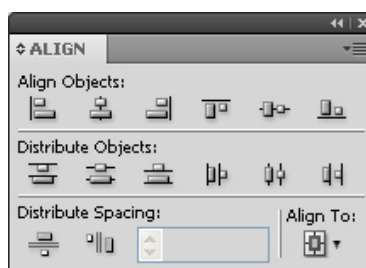
### 3.1.9 Predstavitev plavajočih palet

**Paleta Actions** – namenjena je za snemanje in predvajanje posameznih korakov ali operacij.



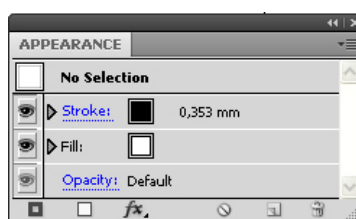
Slika 14: Paleta Actions

**Paleta Align** – namenjena je poravnavi predmetov na dokumentu ali poravnavi predmetov med seboj.



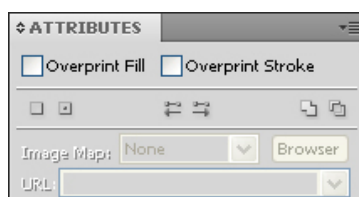
Slika 15: Paleta Align

**Paleta Appearance** – na njej vidimo vse lastnosti predmeta (efekt, prosojnost, barva polnila, barva črte ...).



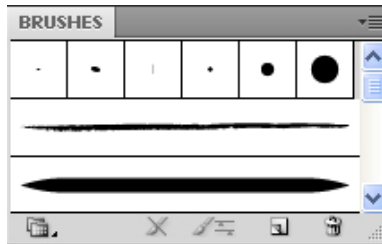
Slika 16: Paleta Appearance

**Paleta Attributes** – določimo pretisk (Overprint) barve polnila ali črte in spletni URL, s katerim je povezan izbran predmet.



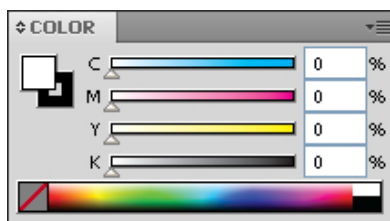
Slika 17: Paleta Attributes

**Paleta Brushes** – z njo izbiramo vzorec.



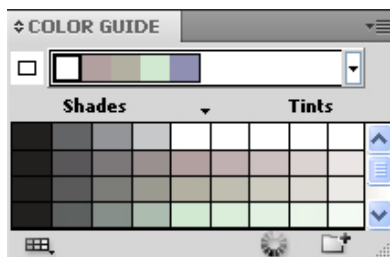
Slika 18: Paleta Brushes

**Paleta Color** – izbiramo in mešamo barve za barvanje predmetov na delovni površini.



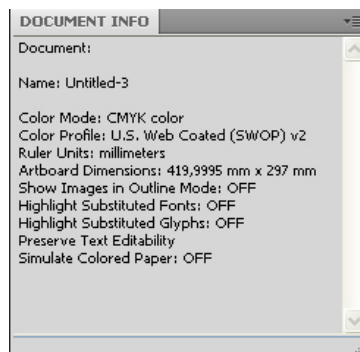
Slika 19: Paleta Color

**Paleta Color Guide** – omogoča neposredno barvanje v naboru barvnih palet.



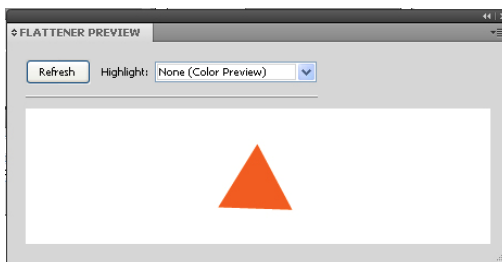
Slika 20: Paleta Color Guide

**Paleta Document Info** – nosi vse informacije o dokumentu (ločljivost slike, velikost dokumenta, barvni prostor ...)



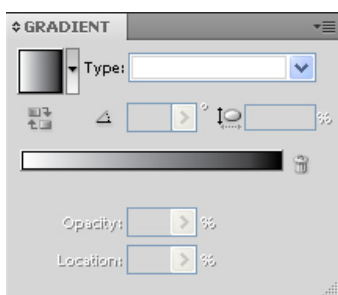
Slika 21: Paleta Document Info

**Paleta Flattener Preview** – omogoča, da vidimo uporabljene posamezne predmete na dokumentu z možnostjo različnega prikaza.



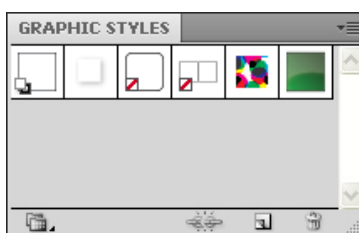
Slika 22: Paleta Flattener Preview

**Paleta Gradient** – v tej paleti določamo različne prehode med barvami na predmetih, črtah in besedilu.



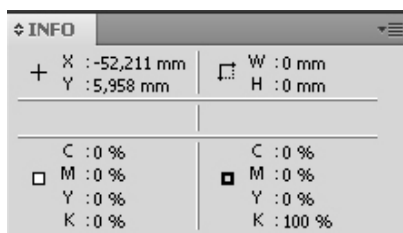
Slika 23: Paleta Gradient

**Paleta Graphic Styles** - uporabljamo jo za predogled, uporabo in izdelavo novih slogov.



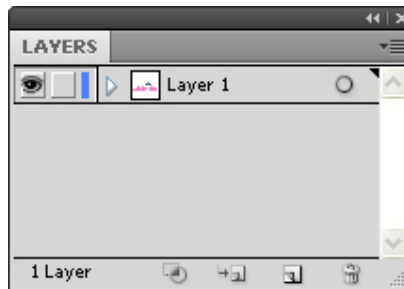
Slika 24: Paleta Graphic Styles

**Paleta Info** - prikazuje informacije o izbranem predmetu, kot so X, Y koordinate, širino in višino predmeta ter barvne vrednosti za polnila in črte izbranega predmeta.



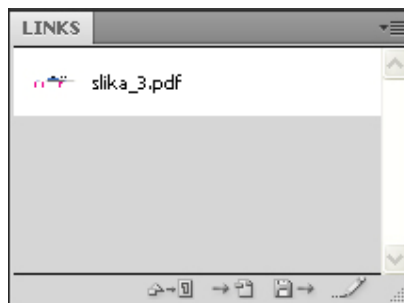
Slika 25: Paleta Info

**Paleta Layers** - uporabljamo jo za organizacijo dela. Lažje nadzorujemo delo.



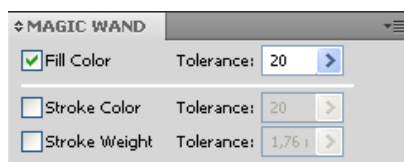
Slika 26: Paleta Layers

**Paleta Links** – v tej paleti vidimo vse vstavljene dokumente in slike, predmete, ki so povezani z datotekami na računalniku ali v aktivnem dokumentu.



Slika 27: Paleta Links

**Paleta Magic Wand**- uporabljamo jo za nastavitvev orodja Magic Wand.



Slika 28: Paleta Magic Wand

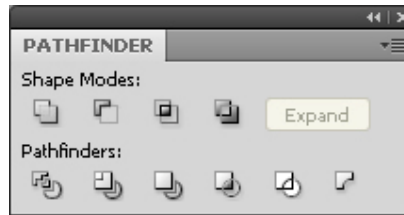
**Paleta Navigator** – s to paletto lahko gledamo predlogo in prilagodimo velikost njenega prikaza.



Slika 29: Paleta Navigator

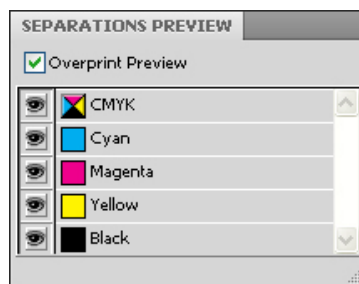


**Paleta Pathfinder** – omogoča transformacije na predmetih, kot so seštevanje, odštevanje, združitev predmetov ...



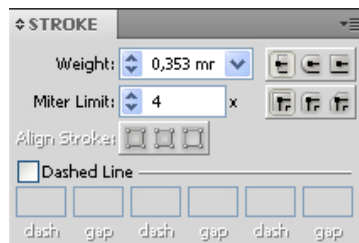
Slika 30: Paleta Pathfinder

**Paleta Separations Preview** – omogoča Overprint (tiskanje čez) predogled posameznih barvnih izvlečkov.



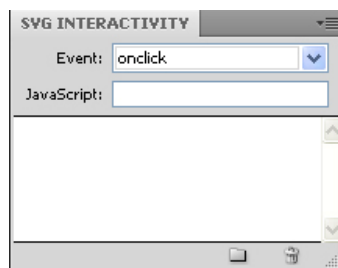
Slika 31: Paleta Separations Preview

**Paleta Stroke** – omogoča nastavitve črte, kot so: širina, črtkana črta ...



Slika 32: Paleta Stroke

**Paleta SVG Interactivity** – omogoča povezavo funkcij JavaScript za vektorsko grafiko z zunanji datotekami JavaScript.



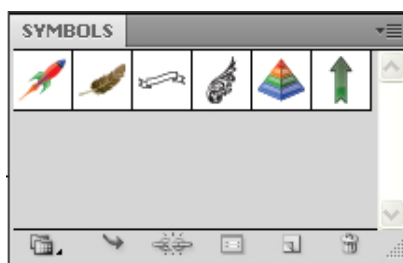
Slika 33: Paleta SVG Interactivity

**Paleta Swatches** - prikazuje prednastavljene barve, prehode med barvami, vzorce barv in knjižnico barv.



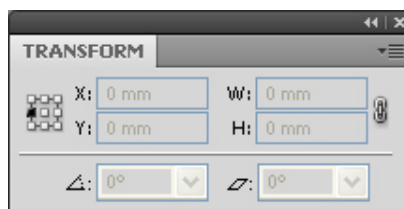
Slika 34: Paleta Swatches

**Paleta Symbols** - prikazuje prednastavljene vektorske simbole iz knjižnice simbolov. Omogoča dodajanje novih simbolov.



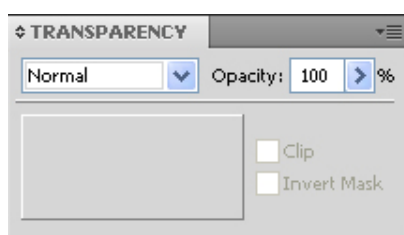
Slika 35: Paleta Symbols

**Paleta Transform** – omogoča spreminjanje velikosti, položaja, vrtenja, nagnjenja izbranega predmeta.



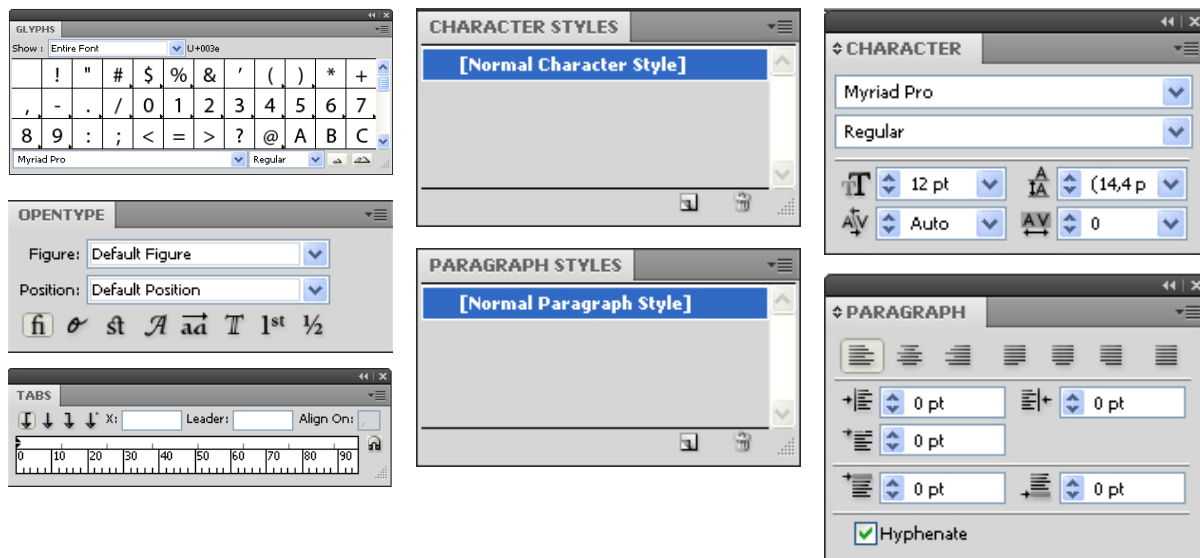
Slika 36: Paleta Transform

**Paleta Transparency** – omogoča prosojnost na izbranih predmetih, mešanje različnih načinov prosojnosti in uporabo posebnih nastavitev na združenih predmetih.



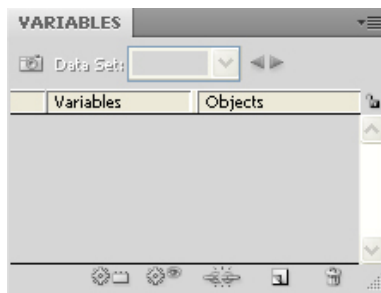
Slika 37: Paleta Transparency

**Paleta Type** – dostopamo do okenc, ki so namenjena delu z besedilom.



Slika 38: Paleta Type

**Paleta Variables** – omogoča nastavitve pri ustvarjanju usmerjenih podatkov.



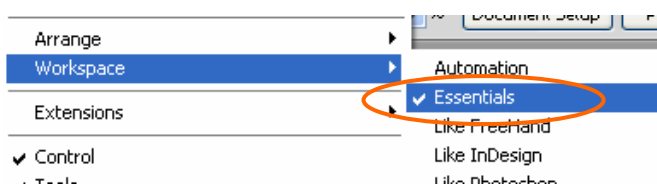
Slika 39: Paleta Variable

### 3.1.10 Možnosti nastavitve plavajočih palet

V grafičnem programu se palete (Panels) po navadi nahajajo na desni strani zaslona. Če jih zapremo, jih lahko ponovno odpremo v menijski vrstici > Window. Ko odpremo program, se pojavijo na desni strani, kot so nastavljene v prednastavitvah.

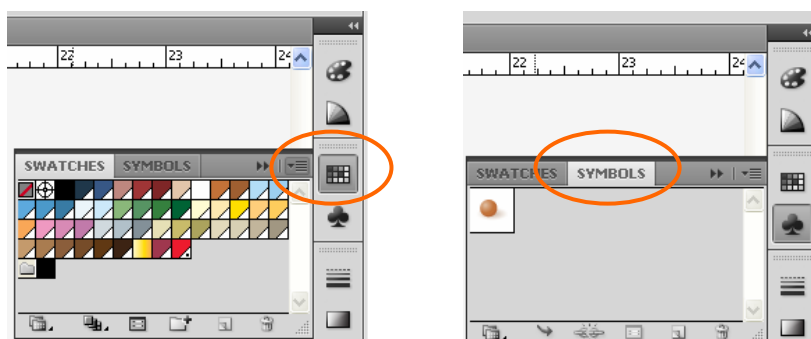
Poglejmo nekaj možnosti skrivanja, zapiranja in odpiranja plavajočih palet.

1. Najprej v menijski vrstici (Application bar) izberemo Essentials v meniju Workspace.



Slika 40: Izbira delovnega prostora

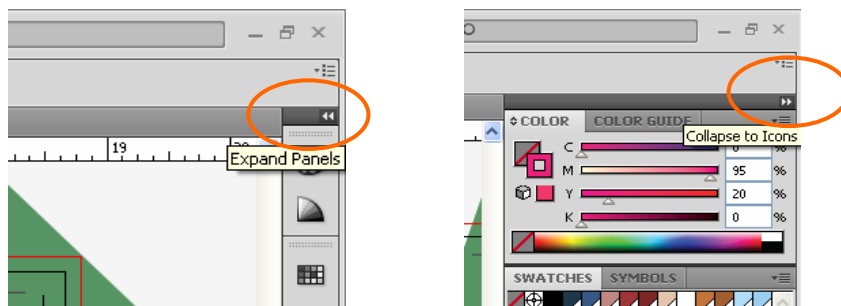
2. Kliknemo na barvno ikono Swatches (🎨), ki je na skrajnem desnem robu, ali izberemo Window > Swatches. Vidimo, da je k paleti Swatches pridružena še paleta Symbol. Aktiviramo jo s klikom na paletu Symbol.



Slika 41: Prikaz palet Swatches in Symbol

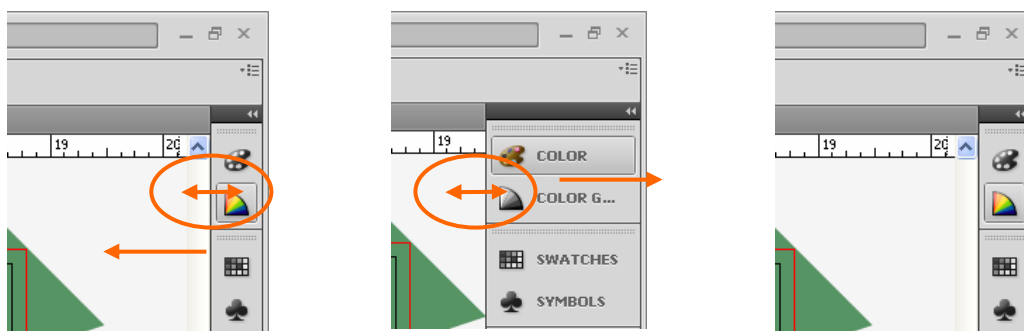
3. Kliknemo na barvno ikono Color (🎨). Ikona Swatches se zapre in postane aktivna ikona Color. S ponovnim klikom na ikono (🎨) se paleta Color zapre.

4. Kliknemo na puščici (☰) na zgornjem delu palet in odpremo vse palete na delovnem področju. Ko ponovno kliknemo na puščici, se palete zaprejo.



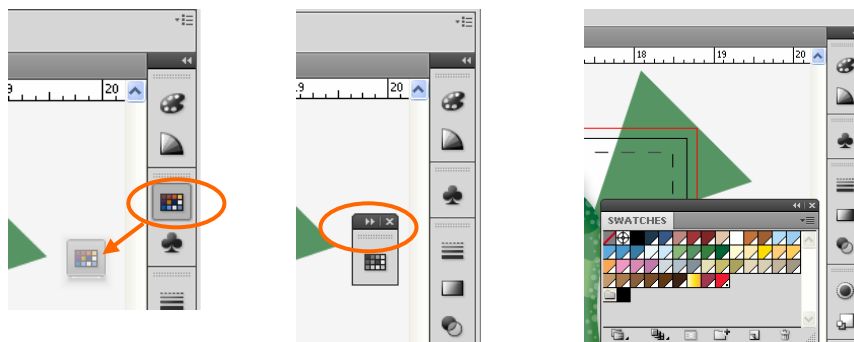
Slika 42: Zaprte in odprte palete

5. Razširimo zaprte vrstice palet. Miško postavimo na desni rob palet. Ko se pojavi obojestranska puščica, kliknemo in raztegemo v desno. Enako storimo, če želimo manjšati širino palet: kliknemo in povlečemo v desno stran.



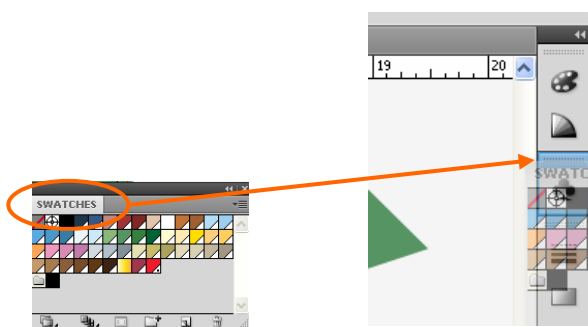
Slika 43: Širjenje in ožjenje vrstice s paletami

6. Z miško se pomaknemo na paleto Swatches, kliknemo nanjo in jo odlepimo od vrstice s paletami. Kliknemo na puščici (☰) in paleta se odpre. Zdaj lahko palete premikamo in jih namestimo tako, da bo delo potekalo lažje.



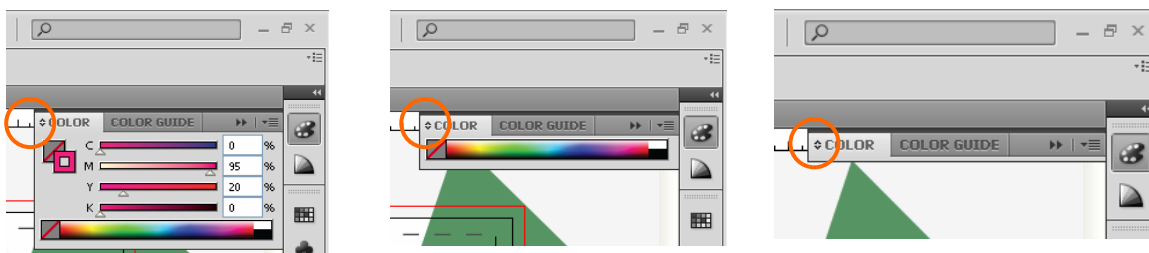
Slika 44: Plavajoče palete

7. Kliknemo in držimo paletu Swatches. Vstavimo jo med vrstico s paletami Symbol in Color Guide.



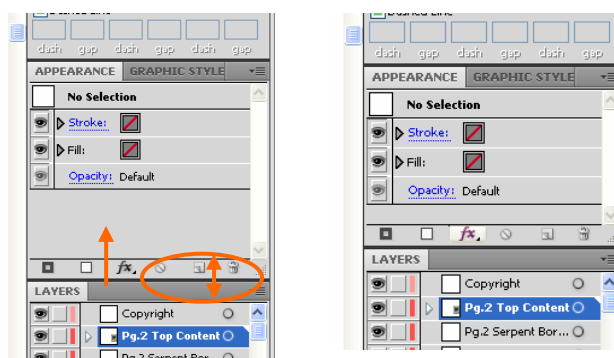
Slika 45: Pospravljanje palet

8. Kliknemo na dvojno puščico na vrhu razširjene palete (⇄). Paleta se minimizira. Ko kliknemo drugič, je vidna samo še zgornja vrstica palete. Ko kliknemo tretjič, se paleta zopet razširi.



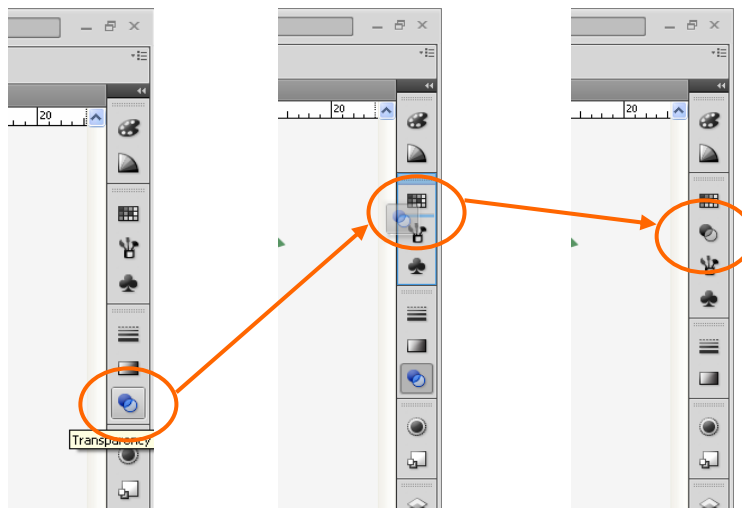
Slika 46: Zapiranje in odpiranje palet

9. V vrstici s paletami kliknemo na puščici (⇄) zgoraj, da se odprejo vse palete. Miško nastavimo na spodnji del palete Appearance in ko se pokaže obojestranska puščica, lahko spreminjamo širino palete.



Slika 47: Nastavitev širine palet

10. V stranski vrstici lahko palete menjujemo. Kliknemo na paleto Transparency in jo prestavimo pod paleto Swatches.



Slika 48: Organizacija palet

**Namig:** Če ugotovimo, da nismo učinkovito organizirali palet, lahko izbiramo med organiziranimi paletami v Window > Workspace glede na temo, s katero se ukvarjamo. Če ne želimo na ekranu videti nobenega orodja in palet razen svoje predloge, pritisnemo tipko Tab. Če želimo, da se orodja in palete zopet prikažejo, jo ponovno pritisnemo.

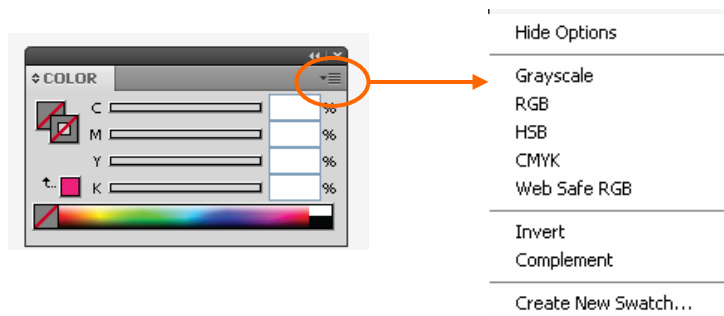
### 3.1.11 Shranjevanje delovnega okolja

Ko smo namestili in uredili plavajoče palete, smo pripravljeni za delo. Priporočljivo je, da svoje delovno okolje shranimo, saj bomo do nastavitve palet lahko vedno dostopali s klikom na Window > Workspace > »ime delovnega okolja«.

### 3.1.12 Delo z meniji

Večina palet ima na desnem zgornjem robu meni, ki omogoča dostop do dodatnih možnosti v izbrani paleti. Kliknemo na tipko meni (☰) v paleti Color in odprejo se različne možnosti.





Slika 49: Možnosti odpiranja menija

### 3.1.13 Možnosti prikaza dokumentov

Za delo z datotekami uporabljamo različne možnosti prikaza dokumentov na ekranu, zato uporabljamo Zoom Tool (🔍). Povečujemo lahko med 3,13 % in 6400 %.

1. Kliknemo na Zoom Tool (🔍) v paleti orodij in miško pomaknemo na sredino delovne površine.




Slika 50: Povečava pogleda predloge (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

2. Če želimo predmet natančneje približati in izbrati majhen del predmeta, to storimo z orodjem Zoom Tool (🔍). Kliknemo na predmet, držimo gumb na miški in povlečemo do prikaza zelene velikosti. Povečava izbrane površine bo vidna na ekranu.



Slika 51: Povečava predmeta (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

3. Ko je del predmeta prikazan na ekranu, pogled spreminjamo tako, da držimo pritisnjeno tipko Alt (Windows) in kliknemo. Prikaz se bo spreminjal (pomanjševal) glede na število klikov.
4. Za povrnitev na celostranski dokument izberemo View - Fit Artboard in Window.
5. Vizualno se premikamo po dokumentu tako, da izberemo Hand Tool () in kliknemo, kjer želimo.

**Namig:** Za hitrejši prikaz dokumenta na ekranu pogosto uporabljamo bližnjice na tipkovnici. Za zmanjšanje povečave držimo Control + Alt + Spacebar (Windows) ali Command + Option + Spacebar (Mac OS). Kliknemo na izbrano področje in spustimo tipke. Z dvojnim klikom na Hand Tool (dlan) se pojavi celostranski prikaz grafične predloge.

### 3.1.14 Možnosti prikaza

Pri odpiranju dokumenta se na ekranu prikaže vsebina, ki jo bomo natisnili. Ko oblikujemo dokument z veliko efekti, fotografijami, zahtevnimi vektorskimi grafikami, računalnik potrebuje veliko časa za prikaz na ekranu. Zato je v uporabi za premikanje, poravnavanje in dodajanje predmetov na voljo poseben predogled, ki se imenuje Outline.

1. Izberemo View-Outline. Prikazane so samo črte (vektorskih) predmetov, iz katerih je predmet sestavljen. Ta prikaz uporabljamo tudi, kadar želimo poiskati kakšen skrit predmet in ga označiti. Za vrnitev na prejšnji prikaz izberemo View-Preview.



Slika 53: Prvotni prikaz (Preview View)



Slika 52: Prikaz Outline (Outline Preview)

2. Izberemo View > Overprint Preview. Ta pogled uporabljamo pri pripravi dokumenta za tisk in želimo videti, kakšen bo končni videz barv.

3. Izberemo View > Pixel Preview. Ta pogled pove, kakšna bo predloga na ekranu prikazana v bitni grafiki.



Slika 54: Bitni pogled (Pixel Preview)



Slika 55: Prikaz za tisk (Overprint Preview)

### 3.1.15 Krmarjenje med dokumenti

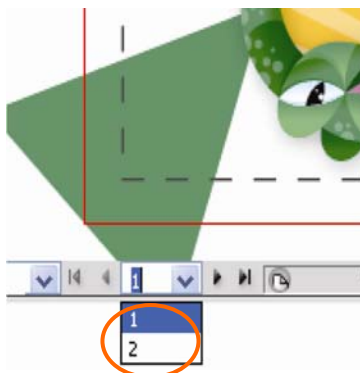
Adobe Illustrator vsebuje več posameznih strani. Z njim lahko oblikujemo npr. vizitke za podjetje. Če izdelujemo več različnih vizitk, lahko shranimo vsako stran posebej ali na koncu v formatu PDF shranimo več strani skupaj. Dodajanje strani v Adobe Illustratorju poteka tako, da ustvarimo nov dokument File > New, mu dodamo število strani z orodjem Artboard Tool, ki je v orodjarni.



Slika 56: Dodajanje strani

Učno gradivo je nastalo v okviru projekta Munus 2. Njegovo izdajo je omogočilo sofinanciranje Evropskega socialnega sklada Evropske unije in Ministrstva za šolstvo in šport.


**Namig:** Če dokument vsebuje dve strani, lahko za prikaz strani izbiramo med stranmi v statusni vrstici. Izberemo View > Zoom In, View > Zoom Out in View > Fit Artboard In Window za spreminjanje prikaza strani, na kateri je dokument. Če je strani več, lahko izbiramo med stranmi s puščico v levo ali v desno stran.

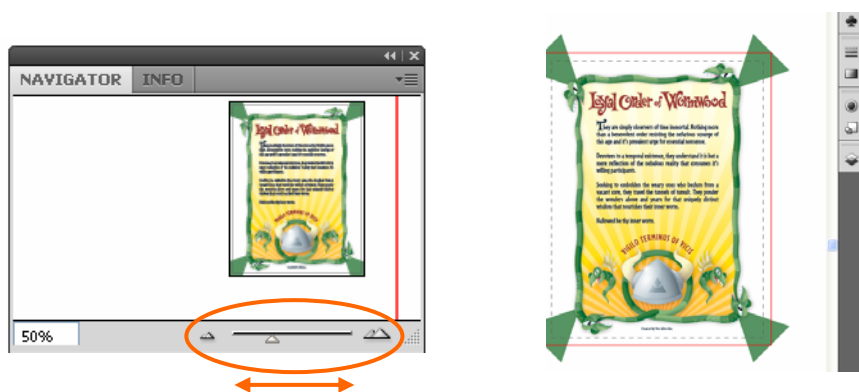


Slika 57: Statusna vrstica


### 3.1.16 Uporaba orodja Navigator

Orodje Navigator uporabljamo, kadar upravljamo med več dokumenti ali spreminjamo položaj prikaza grafike na dokumentu.

1. Odpremo plavajočo paletu Navigator Window > Navigator.
2. V paleti Navigator izberemo drsnik, ga držimo in popeljemo na 50 % prikaz predloge. Ko premikamo drsnik, se na paleti Navigator premika tudi rdeč okvir. S klikom na ikono gore () lahko nastavljamo položaj prikaza predloge na ekranu.



Slika 58: Možnost povečave dokumenta v paleti Navigator

3. Miško nastavimo na področje palete Navigator. Ko se prikaže ikona z dlanjo (  ), lahko premikamo rdeč okvir in s tem predlogo.



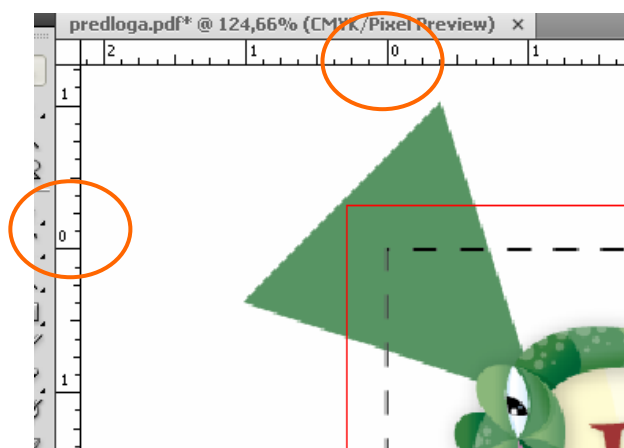
Slika 59: Paleta Navigator

### 3.1.17 Ravnilo (Rules)

Ravnilo je na skrajni levi strani in zgoraj in pomaga pri postavitvi predmetov, slik, besedila ... na izbrano mesto. Od nastavitve je odvisno, ali bo prikazano ob odprtju novega dokumenta. Označeno je s števkami, vendar merske enote lahko nastavljamo.

1. Izberemo View > Rulers > Hide Rulers, da skrijemo ravnilo. Nato izberemo View > Rulers > Show Rulers in ponovno ga bomo videli.

Začetek predloge (levo zgoraj) je poravnano s števkama (levo in desno ravnilo) 0.



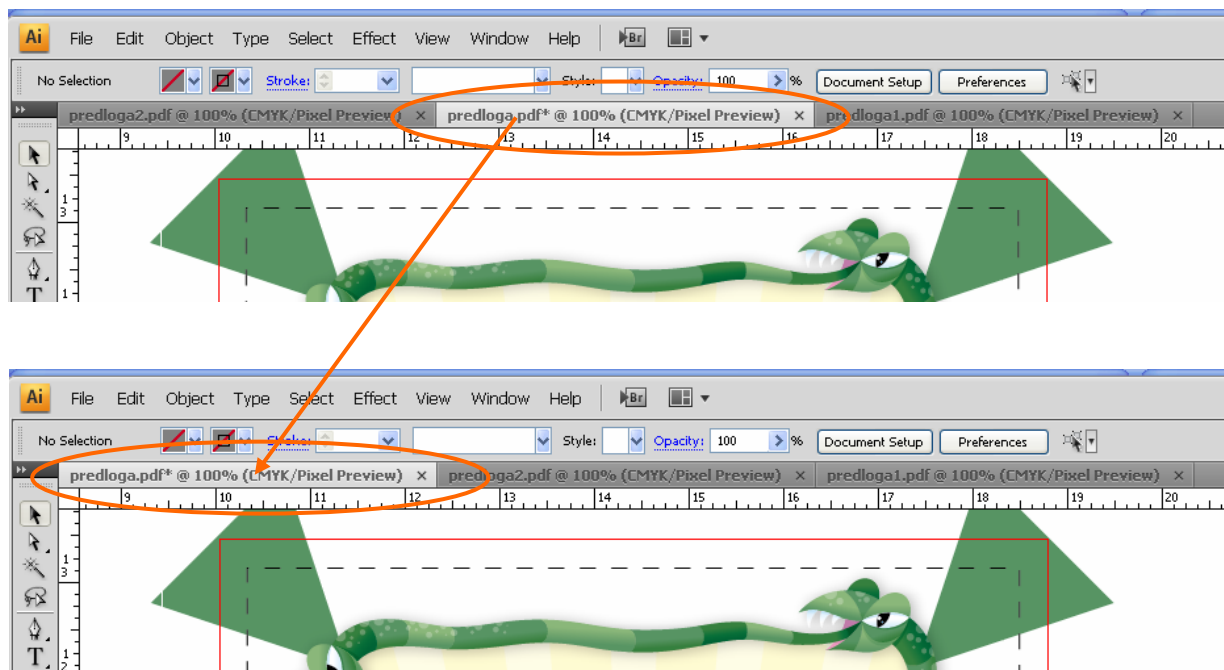
Slika 60: Ravnilo



### 3.1.18 Uporaba več dokumentov hkrati

Kadar imamo v Adobe Illustratorju hkrati odprtih več dokumentov, zlahka izvajamo primerjave in prenos predmetov med njimi.

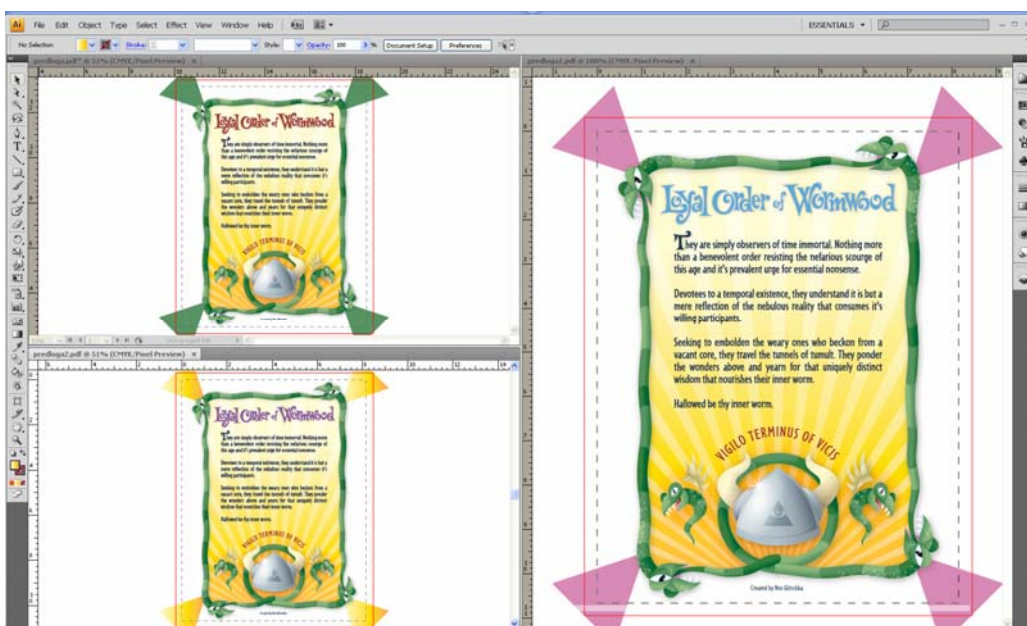
1. Izberemo tri datoteke in jih odpremo (File > Open). Miško nastavimo na sredinski dokument odprte datoteke in datoteko prestavimo levo.



Slika 61: Prestavljanje dokumenta



**Namig:** Med dokumenti lahko preklapljamo tudi s Ctrl+F6 (naslednji dokument), Ctrl+Shift+F6 (prejšnji dokument) (Windows), Cmd+' (naslednji dokument), Cmd+Shift+' (prejšnji dokument) (Mac OS).

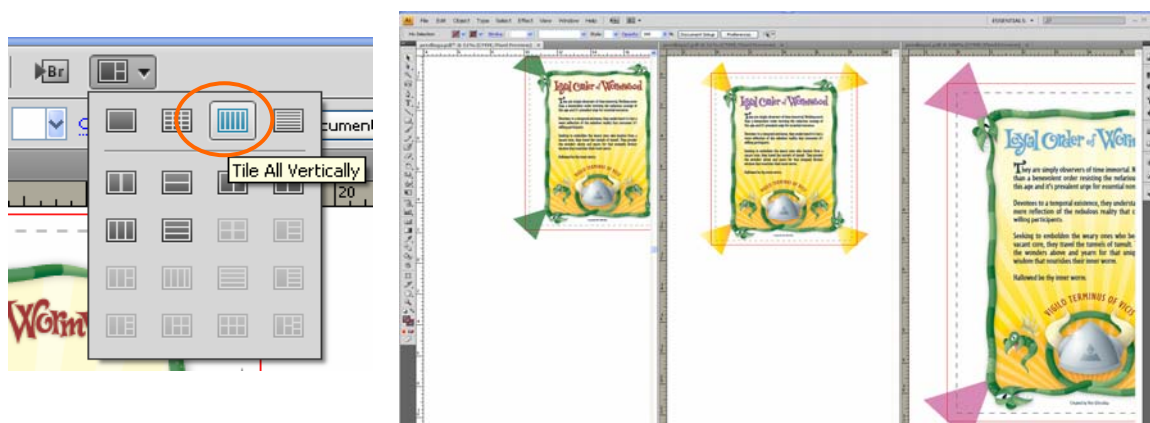
2. Odpremo vse dokumente naenkrat. Izberemo Window > Arrange > Tile in vsakemu dokumentu smo določili celotno vidno polje na ekranu View > Fit Artboard In Window.



Slika 62: Celozaslonski prikaz vseh dokumentov (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

Ker imamo na zaslonu vse dokumente, lahko med njimi poljubno prenašamo tudi predmete, besedilo ...

3. Dokumente lahko poravnamo tudi drugače. Izberemo tipko Arrange Documents v orodni vrstici zgoraj (  ), nato izberemo tipko Tile All Vertically (  ) in dokumenti se poravnajo po stolpcih.



Slika 63: Stolpčni prikaz dokumentov



### 3.1.19 Iskanje pomoči v Adobe Illustratorju

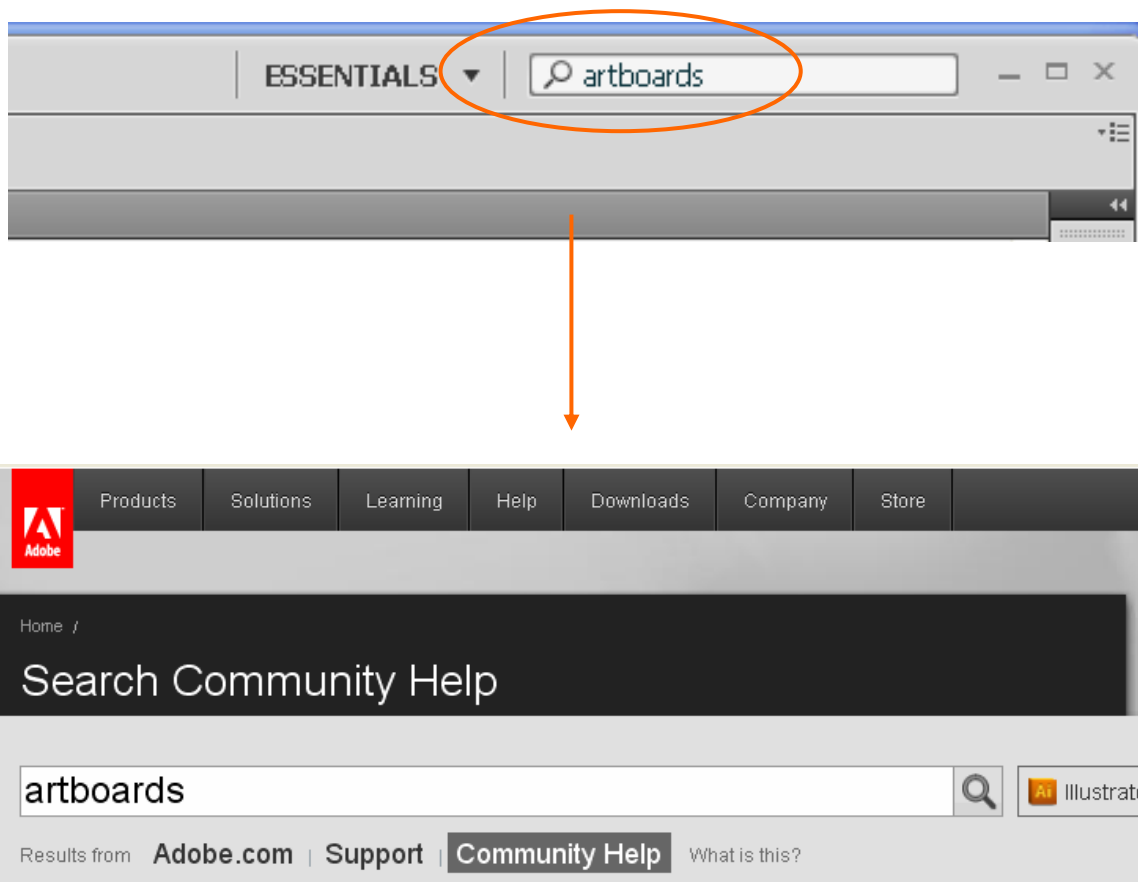
Za posodobitev in pomoč pri težavah z orodji, s plavajočimi paletami in z drugimi nerazumljivimi funkcijami pri delu s programom je na voljo uradna spletna stran Adobe. Do nje dostopamo neposredno z izbiro Help > Illustrator. Help nas bo povezal z Adobe Help stranjo na spletu za program Illustrator.

Če naše delo poteka in nimamo povezave s spletom, je priporočljivo, da si snamemo izbrano pomoč v formatu PDF na spletni strani [www.adobe.com/support/documentation](http://www.adobe.com/support/documentation). Za dodatne namige in najnovejše informacije lahko dostopamo do strani skupnosti Adobe: [community.adobe.com/help/glavni](http://community.adobe.com/help/glavni).

Uporabljamo lahko tudi iskalnik za iskanje pomoči, ki je v programu na desni strani zgoraj. Če imamo dostop do spleta, lahko dostopamo do vseh spletnih vsebin Skupnosti za pomoč. Če povezave nimamo, je rezultat iskanja pomoči samo vsebina, nameščena v različici programa.

1. Vtipkamo **Artboards** v iskalnik za pomoč in pritisnimo Enter ali Return.

Če imamo spletno povezavo, se bo odprla spletna stran z vsebinami Skupnosti za pomoč.



Slika 64: Iskalnik pomoči (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

2. Zapremo okno in se vrnemo v Adobe Illustrator.

3. Izberemo File > Close in zapremo odprto datoteko.

### 3.1.20 Preverjanje posodobitev

Adobe redno zagotavlja posodabljanje programske opreme. Posodobitve pridobimo preko Adobe Updater-ja, če imamo aktivno spletno povezavo.

1. Izberemo Help > Updates. Adobe Updater avtomatsko preveri posodobitve, ki so na voljo v programu Illustrator.

#### Vprašanja za ponovitev:

1. Opišite dva načina, kako spremenimo pogled na dokumentu.
2. Kako izbiramo orodja v Adobe Illustratorju?
3. Opišite tri načine za upravljanje med dokumenti v Adobe Illustratorju.
4. Kako shranimo nastavitve v svojem delovnem okolju?
5. Opišite, kako urejamo dokumente z iskalnikom pomoči.

## 4 Poravnava in označevanje / izbiranje predmetov v dokumentu (Selection Tools)


Izbirati in pravilno uporabljati razpoložljiva orodja v Adobe Illustratorju je ena izmed najpomembnejših stvari. Predmete ali elemente lahko označujemo, jih poravnamo, zaklepamo, zaščitimo ... Ko na predmetu želimo spremeniti barvo ali dodati kakšen efekt, ga moramo najprej označiti.

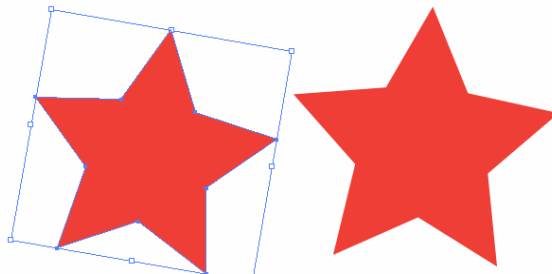
### 4.1.1 Izbira predmeta

1. Izberemo Rectangle Tool > Star Tool in narišemo dve zvezdi. Pobarvamo ju z rdečo barvo.



Slika 65: Zvezdi

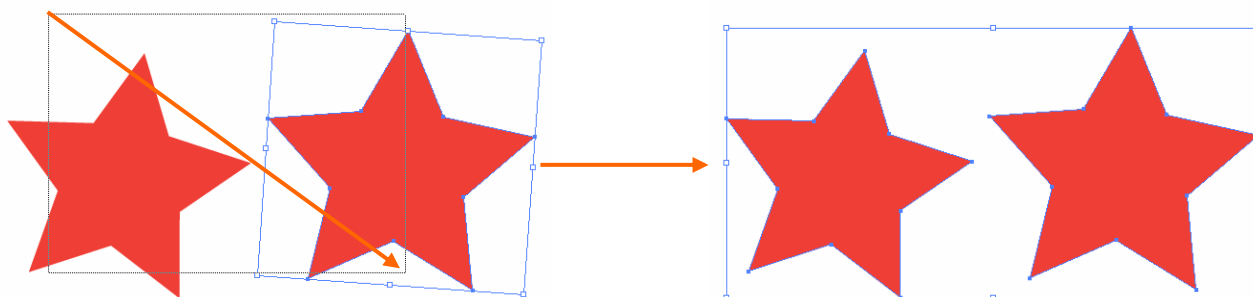
2. Izberemo orodje Selection Tool (  ) in kliknemo na zvezdo na levi strani. Ko je zvezda označena, se njene zunanje črte obarvajo z modro barvo.



Slika 66: Označevanje predmeta – zvezde (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

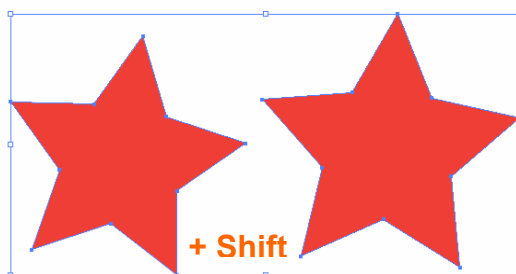
3. Kliknemo na desno zvezdo. Izbrani predmet zdaj ni več leva zvezda, ampak desna.

4. Z orodjem Selection Tool povlečemo z leve proti desni diagonalni tako, da sta zajeta oba predmeta. Označili smo obe zvezdi hkrati.



Slika 67: Izbiranje več predmetov (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

5. Kliknemo na prazno polje izven območja zvezd ali izberemo Select > Deselect in odznačimo izbiro. Označimo levo zvezdo, pritisnemo tipko Shift, jo držimo in izberemo z miško še desno zvezdo. Označili smo obe zvezdi.

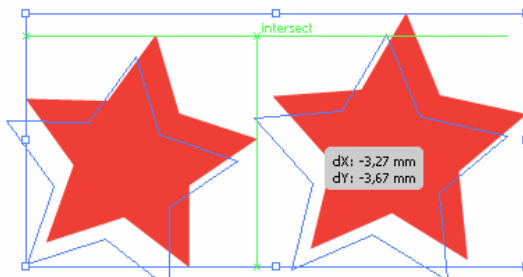


Slika 68: Izbiranje več predmetov

Ko izberemo zvezdi, ju lahko skupaj premikamo. Pri premikanju po površini se pojavljajo zelene črte. Te črte imenujemo pametni vodniki in se pojavijo, če so vklopljeni (View >

Smart Guides). Njihova naloga je, da so usklajeni z drugimi predmeti na dokumentu. Zaradi njih je delo lažje, natančnost premikanja in poravnave dokumentov pa enostavnejša.

Opazimo sivo polje (merilno polje), katerega namen je beleženje oddaljenosti predmeta od prvotne lege. Tudi to merilno polje je na voljo, ker imamo vklopljene pametne vodnike.




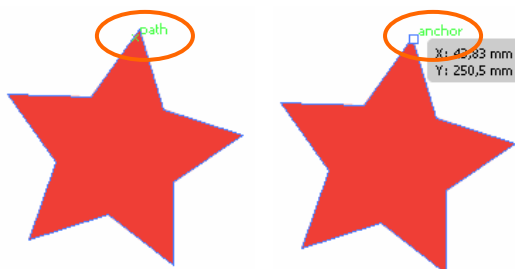
Slika 69: Pametni vodniki in merilno polje

**Namig:** Če želimo izbrati vse predmete na dokumentu naenkrat, izberemo Select > All. Če imamo ustvarjenih več delovnih površin (Artboards), lahko izbiramo predmete, ki so postavljeni samo na delovni površini, z izbiro Select > All in Active Artboard.

#### 4.1.2 Direktna izbira predmetov

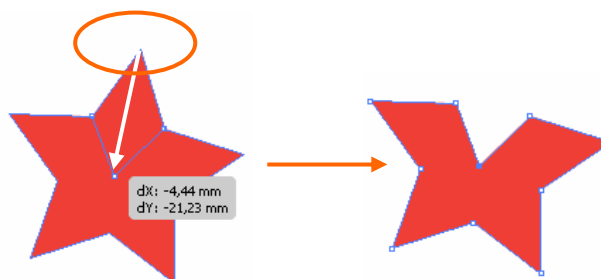
Zvezda je sestavljena iz desetih oglišč. Z uporabo neposrednega orodja za označevanje (Direct Selection Tool) zvezdo preoblikujemo.

1. Izberemo orodje Direct Selection Tool () in miško brez klika nastavimo na rob zvezde. Na označeni točki se pojavi beseda »Anchor« ali »Path«, saj imamo vklopljene pametne vodnike.



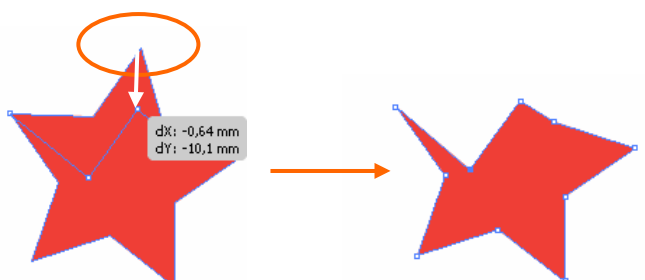
Slika 70: Izbira orodja Direct Selection Tool (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

2. Kliknemo na točko. Ko se pojavi napis »Anchor«, kliknemo in potegnemo točko navzdol. Z »Anchor« preoblikujemo posamezne točke na predmetu.



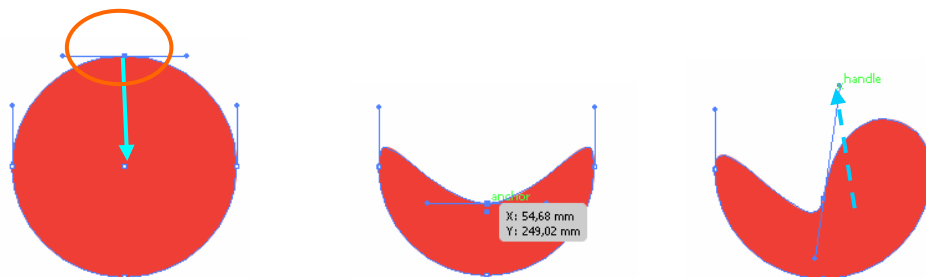
Slika 71: Preoblikovanje zvezde s točko »Anchor« (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

3. Kliknemo na črto. Ko se pojavi beseda »Path«, kliknemo in črto premaknemo.



Slika 72: Preoblikovanje zvezde s točko »Path« (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

4. Izberemo orodje Ellipse Tool, narišemo krog in ga pobarvamo z rdečo barvo. Z izbiro Direct Selection Tool kliknemo na rob kroga. Krog preoblikujemo tako, da premaknemo linijo kroga ali posamezno točko.

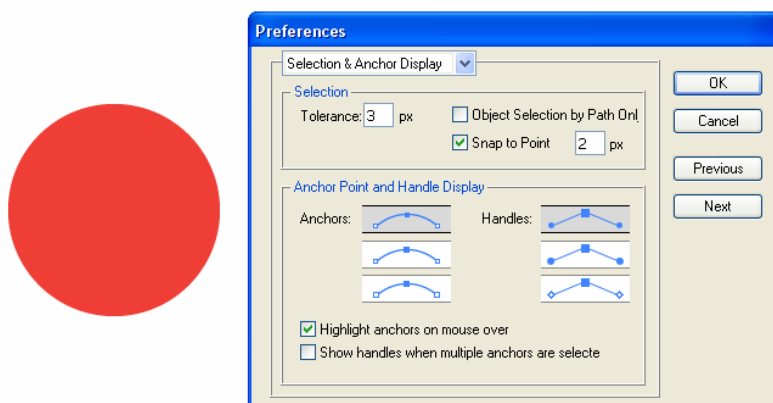


Slika 73: Preoblikovanje kroga (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

**Namig:** Za izbiro več točk hkrati držimo tipko Shift.

### 4.1.3 Nastavitev sidrnih točk (Anchor Point)

V nastavitvah Adobe Illustratorja lahko nastavimo sidrišča točk, s katerimi bomo delali. Izberemo Edit > Preferences > Selection & Anchor Display (Windows) ali Illustrator > Preferences > Selection & Anchor Display (Mac OS). Spreminjamo lahko velikost točk in prikaz označbe točk oziroma sidrišča.

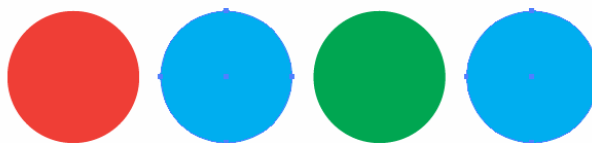


Slika 74: Nastavitev izbire sidrnih točk

### 4.1.4 Označevanje s čarobnim orodjem (Magic Wand Tool)

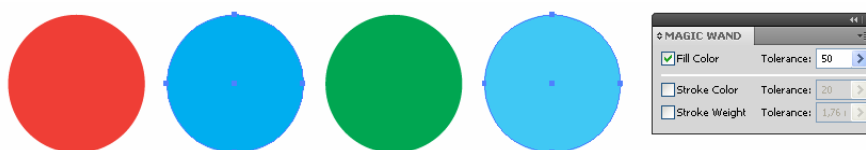
S čarobnim orodjem označimo vse predmete na dokumentu s podobno ali enako barvo, z lastnostjo polnila ali z vzorcem.

1. Narišemo štiri kroge in jih pobarvamo. Prvega z rdečo, drugega z modro, tretjega z zeleno in četrtega z modro barvo. S čarobnim orodjem kliknemo na drugi krog. Označena sta dva kroga: drugi in zadnji.



Slika 75: Označena predmeta (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

**Namig:** S čarobnim orodjem lahko tudi upravljamo. Z dvoklikom na orodje nastavljamo toleranco pri barvnem polnilu, barvi in debelini črte (Stroke).



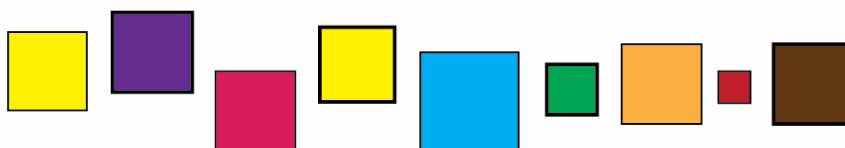
Slika 76: Toleranca med barvami

Učno gradivo je nastalo v okviru projekta Munus 2. Njegovo izdajo je omogočilo sofinanciranje Evropskega socialnega sklada Evropske unije in Ministrstva za šolstvo in šport.

### 4.1.5 Izbira podobnih predmetov

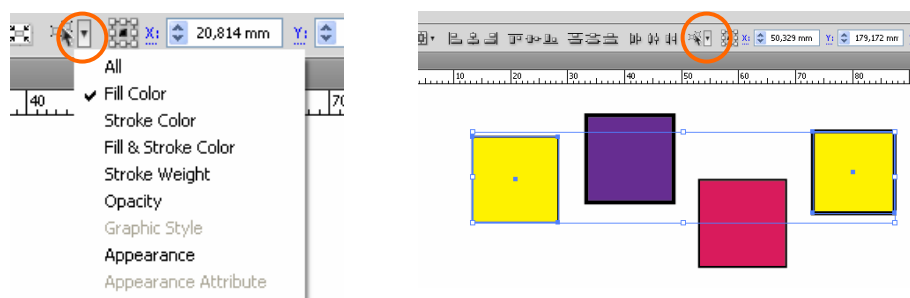
Izbiramo lahko predmete z isto barvo polnila, barvo črte, debelino črte ... Polnilo je v predmetu, črta je okvir predmeta in debelina črte je velikost oz. širina okvirja predmeta.

1. Narišemo osem kvadratov in jih pobarvamo. Dva kvadrata naj bosta iste barve – rumene. Določimo debelino črte, in sicer: štirje kvadrati imajo debelino črte 1 pt, štirje pa 2 pt. Črte so pobarvane s črno barvo, da so bolj vidne.



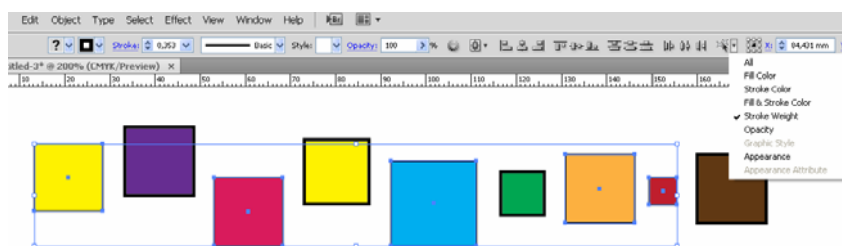
Slika 77: Kvadrati (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

2. Z izbiro orodja za označevanje predmetov Selection Tool (☒) kliknemo na rumen kvadrat. Nato kliknemo na majhno puščico zraven orodja Select Similar Objects (☒), ki je v orodni vrstici zgoraj. Izberemo Fill Color. Kliknemo na orodje Select Similar Objects in označili smo rumena kvadrata.



Slika 78: Izbira barvnih kvadratov

3. Nastavimo iskanje na Stroke Weight (debelina črte) v orodju Select Similar Object. Izberemo rumen kvadrat in kliknemo na Select Similar Objects. Označili smo vse kvadrate z isto debelino črte.



Slika 79: Izbira kvadratov z isto širino zunanje črte



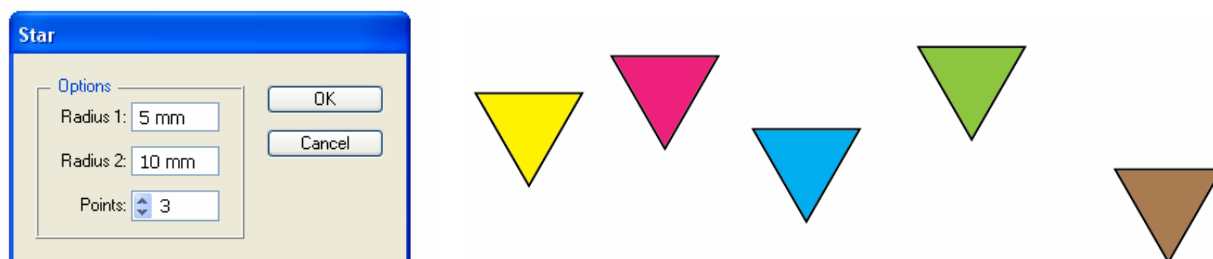
**Namig:** Do iskanja podobnih predmetov dostopamo tudi v menijski vrstici Select > Same. Izberemo eno lastnost predmeta in hkrati označujemo več istih predmetov.

## 4.2 Poravnava predmetov (Align)


Če imamo veliko podobnih ali istih predmetov, jih lahko poravnamo enega na drugega ali enega ob drugega na delovni površini.

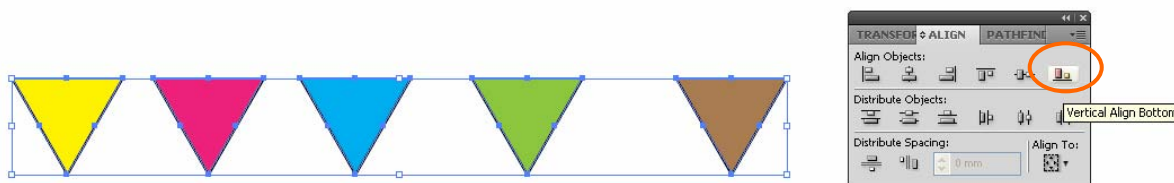
### 4.2.1 Poravnava predmetov med seboj

1. Narišemo pet trikotnikov z orodjem Star Tool in jih pobarvamo. Trikotnik lahko narišemo, če določimo število oglišč. Označimo orodje Star Tool in z miško (križec) kliknemo na površino. Pojavi se polje, v katerega vpišemo število oglišč.



Slika 80: Vpis števila oglišč (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

2. Označimo vse trikotnike. Odpremo paletu Align in pritisnemo tipko Vertical Align Bottom (  ).



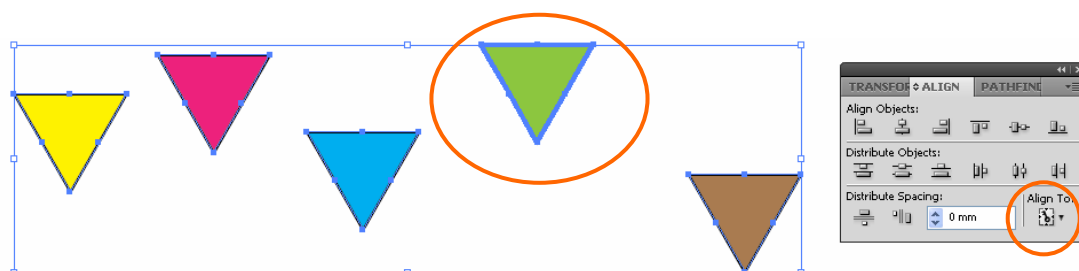
Slika 81: Poravnava trikotnikov (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

Izberemo Edit > Undo Align za vrnitev v prvotno stanje.

## 4.2.2 Poravnava na glavni predmet

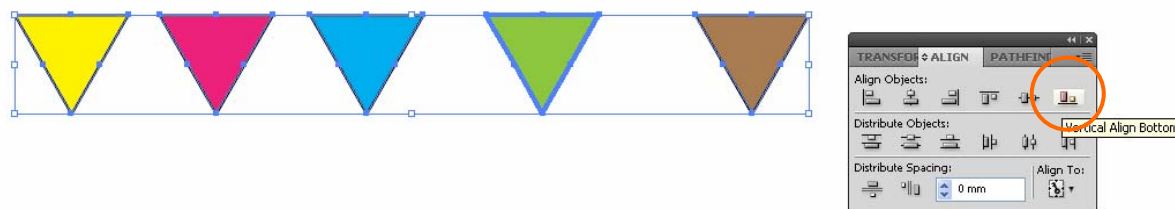
Določimo glavni predmet, po katerem želimo, da se poravnajo vsi ostali predmeti. Glavni predmet je označen z debelejšo modro črto, ki je videti, kot da je sestavljena iz množice drobnih točk. Pri poravnavi moramo imeti vklopljeno nastavev na poravnavo na glavni predmet Align To Key Object Icon (🔑).

1. Izberemo vse trikotnike. Označimo poravnavo na glavni predmet. Označimo četrti (zeleni) trikotnik.



Slika 82: Izbira glavnega trikotnika (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

2. Kliknemo na poravnavo Vertical Align Bottom (⌵). Vsi predmeti se poravnajo glede na zeleni trikotnik.



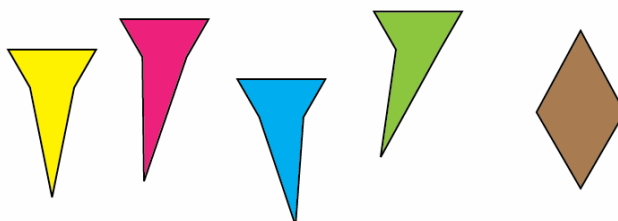
Slika 83: Poravnani trikotniki (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

Za korak nazaj izberemo Edit > Undo Align.

### 4.2.3 Poravnava točk

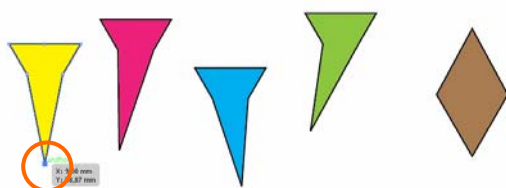
Točke lahko poravnamo tudi med seboj.

1. Z Direct Selection Tool preoblikujemo vseh pet likov.

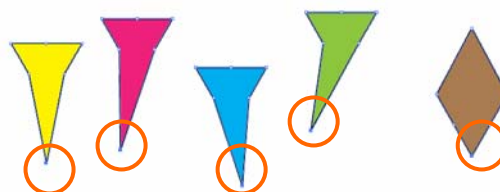


Slika 84: Preoblikovani trikotniki (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

2. Z Direct Selection Tool izberemo spodnje točke vsakega predmeta. Držimo tipko Shift, da se izbrane točke dodajo izboru.

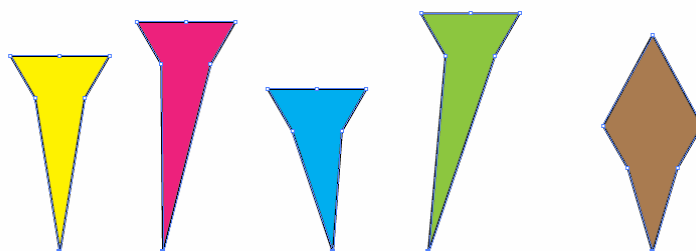


Slika 85: Izbira prve točke



Slika 86: Izbira vseh spodnjih točk

Izberemo Vertical Align Bottom () in poravnamo vse spodnje točke.

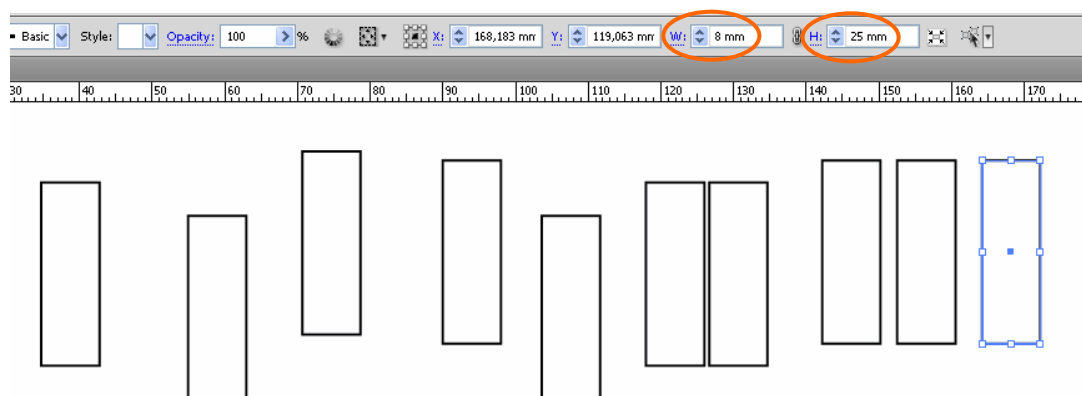


Slika 87: Poravnane točke (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

## 4.2.4 Porazdelitev predmetov

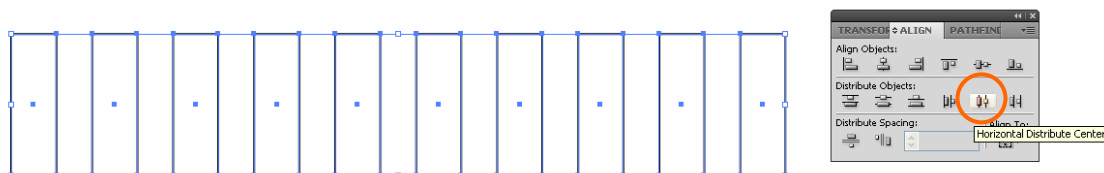
Predmete lahko enakomerno porazdelimo s pomočjo palete Align. Določimo enakomeren razmik med predmeti.

1. Narišemo deset pravokotnikov velikosti 8 mm x 25 mm in pobarvamo samo črto (Stroke). Polnilo je brez barve.



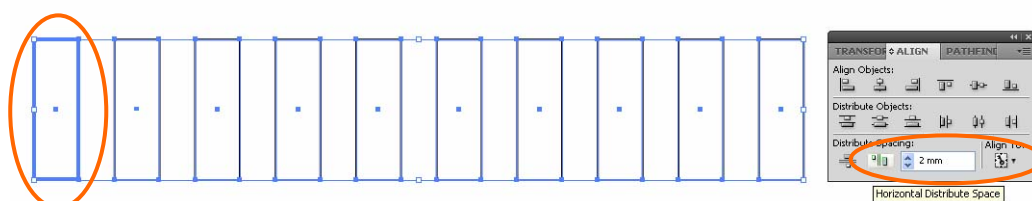
Slika 88: Pravokotniki (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

2. Označimo vse pravokotnike in v paleti Align najprej poravnamo pravokotnike v vrsto z Vertical Align Bottom (☑), nato enakomerno razdelimo pravokotnike med prvim in zadnjim pravokotnikom s tipko Horizontal Distribute Center (☑).

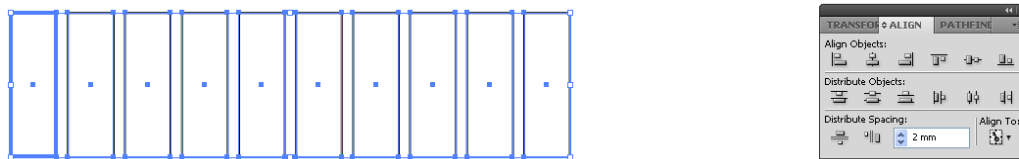


Slika 89: Enakomerna poravnava pravokotnikov

3. Označeni so vsi pravokotniki. Izberemo poravnavo po vodilnem predmetu (Align to Key Object). Prvi pravokotnik določimo kot vodilni predmet. Aktivira se polje za vpisovanje razmika med predmeti. Vpišemo 2 mm in pritismo Horizontal Distribute Space (☑).



Slika 90: Določanje razdalje med pravokotniki





Slika 91: Enakomerna razdalja med pravokotniki

Orodje Align omogoča poravnavanje med izbranimi predmeti.

**Namig:** Pri uporabi tipke Horizontal ali Vertical Distribute Center, ki omogoča enakomerno porazdelitev predmetov med seboj, lahko naletimo na nepravilnosti, če imajo predmeti različne dimenzije.

### 4.2.5 Poravnava na Artboard

Predmete po navadi poravnavamo po delovni površini in ne po vodilnem predmetu.

1. Določimo velikost strani A5. Z orodjem Pen Tool narišemo drevo. Najprej deblo, nato listje. Deblo pobarvamo z rjavo barvo, listje pa z zeleno barvo. Oba dela naj imata zunanjo črto pobarvano s črno barvo.
2. Označimo oba dela drevesa in izberemo Object > Group. Izbrana predmeta bo paleta Align obravnavala kot en predmet.
3. Na paleti označimo Align to Arboard, kliknemo na Vertical Align Bottom (  ) in Horizontal Align Center (  ).



Slika 92: Poravnava po delovni površini (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

**Namig:** Predmetom je priporočljivo najprej določiti skupino (Group) in jih šele nato poravnati na izbrano mesto. Če imamo v skupini veliko predmetov, jih lahko znotraj skupine poravnamo vsakega posebej, a moramo z orodjem za direktno izbiro (Direct Selection Tool) izbrati vsak predmet posebej.

## 4.2.6 Delo s skupinami (Groups)

Če imamo na dokumentu več predmetov, delo s skupino omogoča, da program upošteva skupino predmetov kot en predmet. S skupino predmetov lažje upravljamo, prav tako zmanjšamo možnost napak.

1. Pri poravnavi po delovni površini smo deblo in listje združili v skupino. Kliknimo Object > Ungroup. Imamo dva predmeta. Poljubno ju prestavimo po površini, ju označimo, kliknemo z desnim gumbom na miški in izberemo Group.

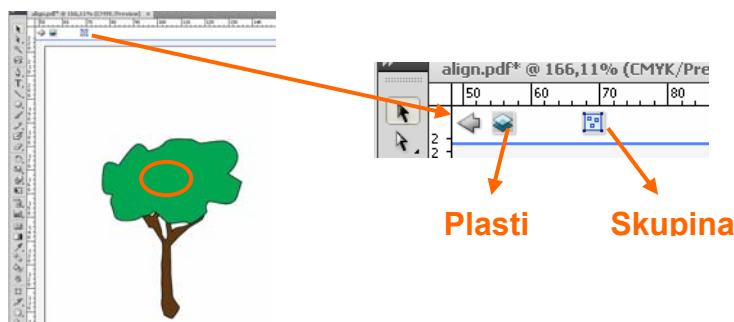


Slika 93: Združevanje v skupino

## 4.2.7 Predmeti v skupini (Isolation Mode)

Predmete lahko v skupini poljubno premikamo in pri tem je ni treba razdružiti. Ko delamo v izolaciji znotraj skupine, ni treba paziti na plasti (Layer). Vsi predmeti izven izolacije so v zaklenjenem položaju in z njimi ne moremo upravljati.

1. Označimo drevo. Z miško naredimo dvoklik. Pojavi se izolacijsko polje.





Slika 94: Izolacija predmeta

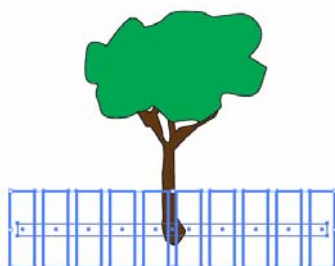
Ko predmet osamimo, ga lahko preoblikujemo ali poljubno premaknemo. Drugi predmeti so izolirani in nedostopni.

**Namig:** Izhod iz osamljenega predmeta najdemo v sivi puščici desno zgoraj ali dvokliknemo kjerkoli na delovni površini.

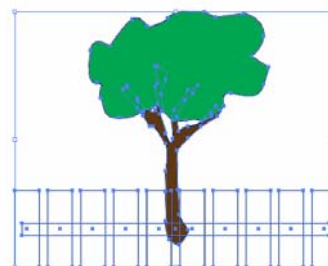
### 4.2.8 Dodajanje predmetov k skupini (Adding to a Group)

K skupini predmetov lahko dodamo nove predmete in nastala bo večja skupina.

1. Izberemo pravokotnike, ki smo jih narisali pri porazdelitvi dokumentov, in jih postavimo pred drevo.
2. Narišemo pravokotnik velikosti 100 mm x 4 mm in ga poravnamo na sredino pravokotnikov z orodjem Horizontal Align Center () in Vertical Align Center (). Vkljopimo poravnavo vseh pravokotnikov po vodilnem predmetu (Align to Key Object). Izberemo vse predmete na delovni površini in kliknemo na Object > Group.




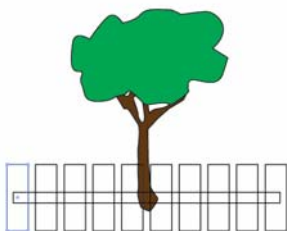
Slika 95: Skupina predmetov



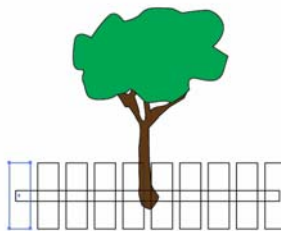
Slika 96: Poravnava skupine predmetov

Odznačimo s klikom na Select > Deselect.

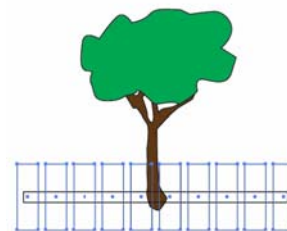
3. Izberemo orodje za direktno izbiro Direct Selection Tool () , držimo tipko Alt (ob puščici vidimo plus) in kliknemo na prvi pravokotnik. Označi se samo en pravokotnik. Kliknemo še enkrat in označimo celo skupino, v kateri je prvi pravokotnik.



Slika 97: Direktna izbira



Slika 98: Izbira predmeta iz skupine



Slika 99: Skupina



4. Izberemo Select > Deselect in odznačimo vse predmete na delovni površini.

### 4.2.9 Ureditev predmetov (Arrange Objects)

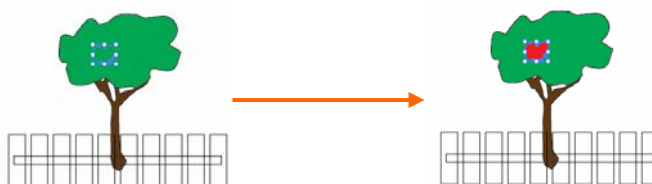
Oblikovanje je pogosto sestavljeno iz več predmetov. Z uporabo ukaza za ureditev predmetov jih lahko prekrivamo enega z drugim.

1. Z orodjem Pen Tool narišemo jabolko in ga pobarvamo z rdečo barvo.
2. Izberemo View > Fit All in Window, da bomo videli celotno delovno površino.
3. Označimo jabolko in ga položimo na zeleno podlago. Ker je bilo ustvarjeno po oblikovanju drevesa, bo jabolko na drevesu vidno. Če bi bilo ustvarjeno pred drevesom, bi bilo postavljeno v ozadje.



Slika 100: Jabolko na drevesu (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

4. Označimo rdeče jabolko in ga postavimo v ozadje tako, da izberemo Object > Arrange > Send to Back. Za postavitev jabolka v ospredje Izberemo Object > Arrange > Bring to Front.



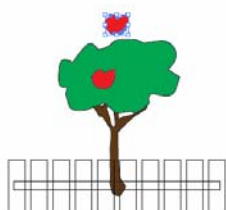
Slika 101: Postavitev jabolka (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

**Namig:** Pri zahtevnem oblikovanju več predmetov, ki se med seboj prekrivajo, lahko označen predmet premikamo naprej ali nazaj samo za en korak z izbiro ukaza Object > Arrange > Bring Forward ali Object > Arrange > Send Backward.

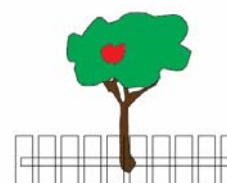
## 4.2.10 Izbira nevidnih predmetov

Kadar imamo veliko predmetov, se lahko kakšna stvar skriva v ozadje.

1. Izberemo jabolko in Edit > Copy, Edit > Paste. Ustvarili smo kopijo jabolka. Označimo kopijo in jo pomaknemo na desno stran drevesa. Polnilo in črto jabolka razbarvamo. Izberemo Select > Deselect.

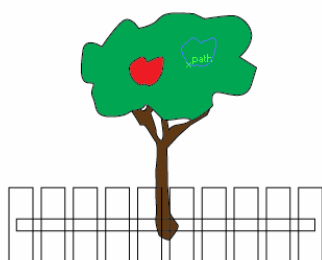


Slika 103: Dodajanje jabolka

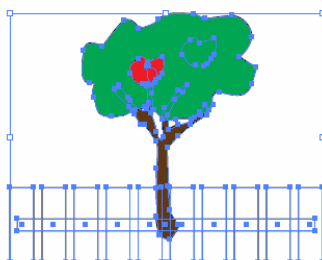


Slika 102: Nevidno jabolko

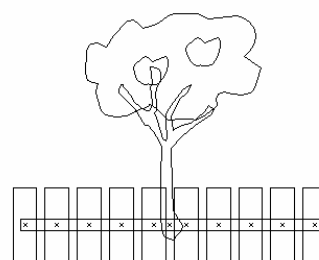
2. Z miško potujemo po zgornjem delu drevesa. Ko naletimo na brezbarvno jabolko, se pojavi modra obroba jabolka. Z orodjem za izbiranje označimo vse predmete na delovni površini ali izberemo Select > Select All in Active Artboard ali View > Outline.



Slika 106: Izbira jabolka



Sli Slika 104: Pogled Outline predmetov



## 4.2.11 Skrivanje predmetov

Predmete pri izdelavi zahtevne priprave za tisk zaradi večje kontrole predmetov, zaradi lažjega označevanja in dela z njimi skrivamo.

1. Izberemo vse pravokotnike, ki sestavljajo ograjo okrog drevesa, in njihovo notranjost pobarvamo z belo barvo. Označimo pravokotnike brez prečne črte in izberemo Object > Hide > Selection. Naredimo kopijo prečnega pravokotnika z ukazom Edit > Copy, Edit > Paste in Front. Kopija bo nastala natanko na tistem mestu, kjer je prečni pravokotnik. Označimo ga in ga pomaknemo za nekaj mm navzdol.



Slika 107: Skrivanje predmeta (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

2. Izberemo Object > Show All. Označimo vse vzdolžne pravokotnike in izberemo Object > Arrange > Bring to Front.



Slika 108: Postavitev ograje (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

### Vprašanja za ponovitev:

1. Kako izberemo predmet, ki ni pobarvan?
2. Imenujte ali pokažite dva načina, kako izberemo predmet, ne da bi razdružili skupino.
3. S katerim orodjem lahko preoblikujemo predmet?
4. Kaj določimo najprej, če želimo uporabiti paleto Align?
5. Kako pri zahtevnem oblikovanju in veliko prekrivajočih se predmetih dostopamo do izbranega predmeta?

## 5 Barva in barvanje predmetov

V tem poglavju bomo uporabljali paleto z barvami. Kadar v grafičnem programu delamo z barvami, moramo poznati barve oz. barvne modele. Ko barvamo predmete in oblikujemo, moramo imeti v mislih barvo, kakršna bo prikazana na izhodni napravi (tiskalniku ali spletni strani). Zato moramo izbrati ustrezen barvni model in pravilno definirati barve.

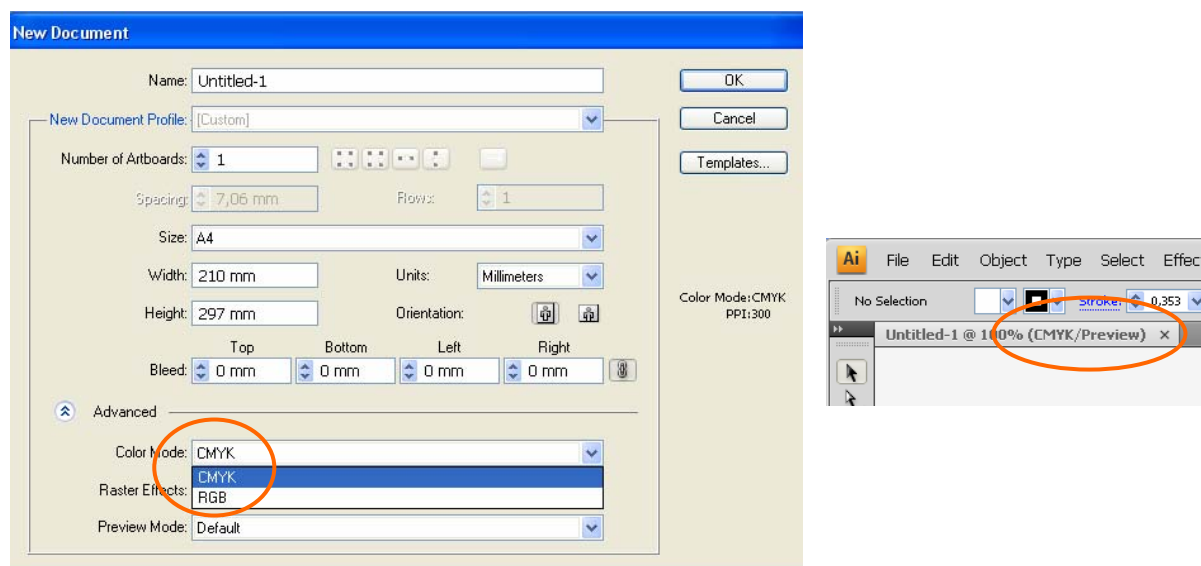
### Barvni modeli

Za vsak nov dokument se odločimo, v katerem barvnem modelu bomo delali: CMYK ali RGB.

**CMYK** – Cyan, Magenta, Yellow (cian, magenta, rumena) in črna barva so barve, ki se uporabljajo za tiskanje. Kombinacije vseh štirih barv dajejo veliko možnosti mešanja barv, ki jih vidimo na zaslonu in jih lahko upodobimo na izhodni enoti.

**RGB** – barve Red, Green in Blue (rdeča, zelena, modra) ponujajo veliko možnosti mešanja barv, ki jih upodablja zaslon za predstavitev npr. splet.

1. Izberemo File > New in izberemo Color Mode CMYK.



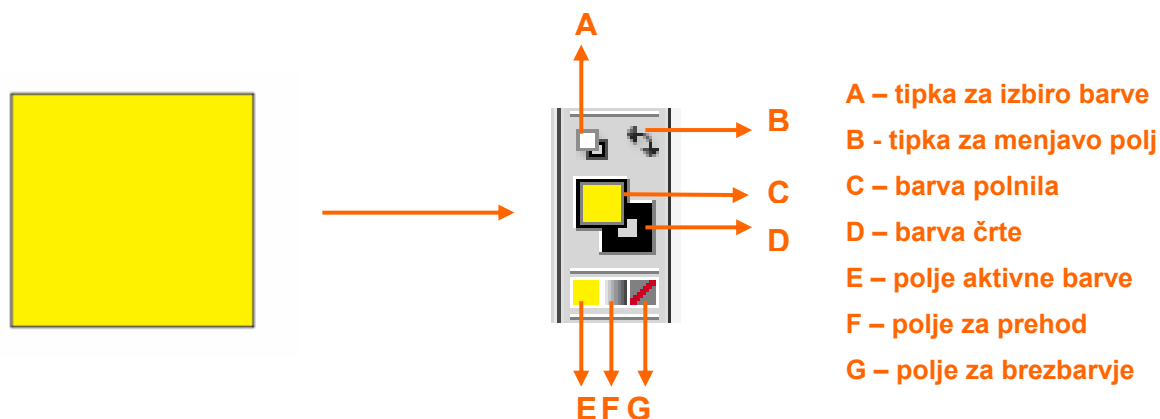
Slika 109: Izbira barvnega prostora

Ko imamo izbran barvni prostor, vidimo na vrhu dokumenta napis RGB ali CMYK. Barvni prostor lahko kadarkoli spremenimo z izbiro File > Document Color Mode in nato izberemo CMYK ali RGB.

## 5.1.1 Orodja za barvo

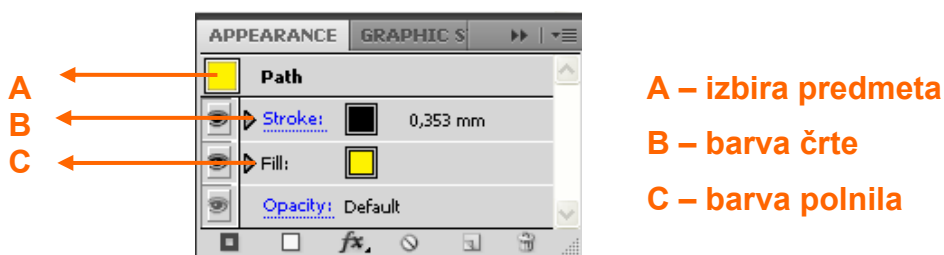
Metod za barvanje in delo z barvami predmetov v Adobe Illustratorju je mnogo: Control Panel, Color Panel, Swatches Panel, Gradient Panel, Stroke Panel, Color Guide Panel, Color Picker ...

1. Narišemo kvadrat velikosti 50 mm x 50 mm in ga pobarvamo z rumeno barvo, linijo pa s črno barvo.



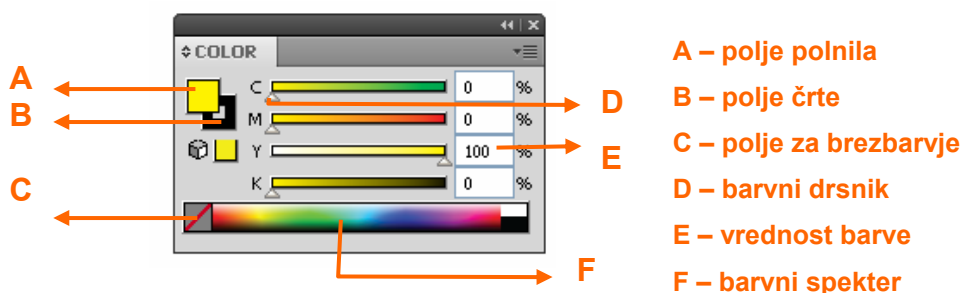
Slika 110: Možnosti določanja lastnosti barv

2. Izberemo Window > Appearance ali na desni strani paleta Appearance (☞). V paleti vidimo lastnosti, ki jih ima rumen kvadrat. V njej lahko popravljamo, brišemo in shranjujemo lastnosti kvadrata.



Slika 111: Paleta Appearance

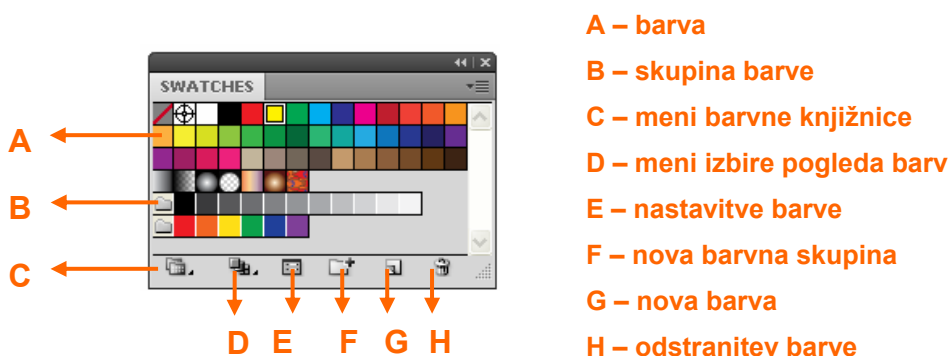
3. Na desni strani delovne površine izberemo paleta Color (☞). V paleti je prikazana trenutno izbrana barva polnila in črte. V paleti Color vidimo odstotni delež vsake barve CMYK. Barvni spekter je prikazan na dnu palete Color.



Slika 112: Paleta Color

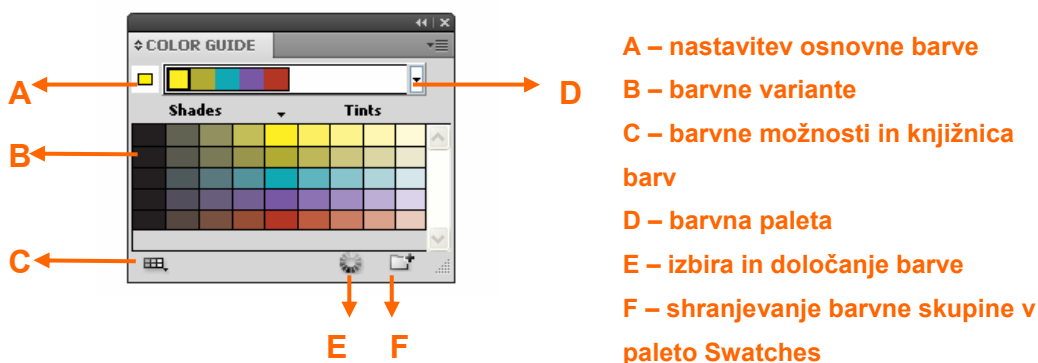
Barvni spekter omogoča izbiro poljubnega odtenka barve v polnilu in črti. V spodnjem delu palete Color lahko hitro dostopamo do črne in bele barve.

4. Na desni strani delovne površine izberemo paletu Swatches ( ). Omogoča poimenovanje in shranjevanje barv, barvnih prehodov in vzorcev barv. Kadar ima označeni predmet obarvano črto in polnilo, narejen prehod ali vzorec, se ta označi v paleti Swatches tako, da ga vidimo oz. prepoznamo.



Slika 113: Paleta Swatches

5. Na desni strani delovne površine izberemo paletu Color Guide ( ). Paleta omogoča pregled barv, primernih za oblikovanje. Pomaga pri izbiri barve, omogoča spreminjanje in izbiro nove barve.



Slika 114: Paleta Color Guide

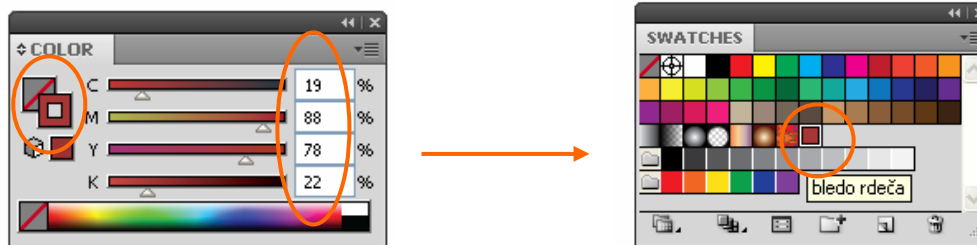
## 5.1.2 Izdelava barve

Priprava za tisk se izvaja v barvnem prostoru CMYK, kar pomeni, da naredimo lahko kombinacije iz barv cian, magenta, rumena in črna. Poti za izdelavo barve je več. Če želimo izbrati barvo, ki je pomembna za podjetje, uporabimo barvni katalog. Če želimo posnemati obstoječo barvo, uporabimo orodje Eyedropper Tool ali Color Picker za odčitavanje vrednosti oz. sestave barve.

## 5.1.3 Izdelava in hranjenje narejene barve

Barvo izdelamo z uporabo palete Color in jo shranimo v paletu Swatches.

1. Izberemo Select > Deselect in se prepričamo, da še nismo nič izbrali.
2. Če paleta Color ni vidna, kliknemo na ikono Palete (🎨) na desni strani. Če vrednosti CMYK niso vidne, izberemo CMYK iz menija v paleti Color. Kliknemo polje za črto in vtipkamo vrednosti CMYK: C = 19, M = 88, Y = 78, K = 22. Izberemo paletu Swatches (📁) in New Swatches iz menija palete (📄). Novo barvo poimenujemo »bledo rdeča«, pritisnemo OK. Barva se je shranila v paletu Swatches.



Slika 1145: Nova »bledo rdeča« barva

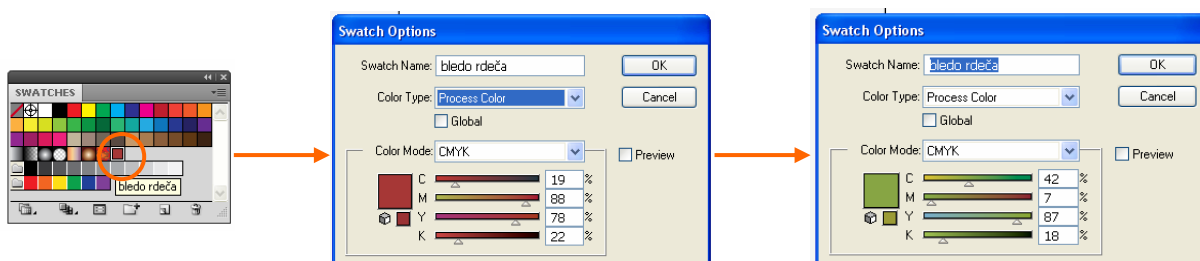
**Namig:** Če imamo označen predmet in vtipkamo vrednosti barv, se predmet obarva v vrednosti barv. Vidimo, da vsota vseh barv CMYK presega vrednost 100. Če želimo shranjeno barvo uporabiti na drugem dokumentu, jo najprej shranimo v datoteko Swatches. V meniju barvne knjižnice izberemo Save Swatches (📁). Shranjeno barvo za drugi dokument pa izberemo v meniju barvne knjižnice (Other Library).



## 5.1.4 Spreminjanje vrednosti barv

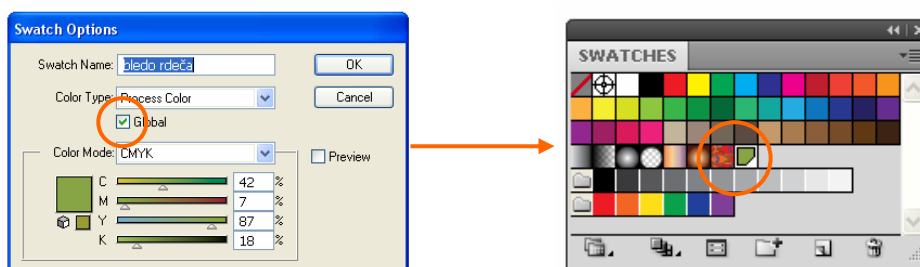
Ko imamo barvo narejeno in shranjeno, jo lahko še vedno spreminjamo.

1. Izberemo »bledo rdečo« barvo in z miško dvokliknemo. Odpre se okno z nastavitvami. Vtipkamo vrednosti barv: C = 42, M = 7, Y = 87, K = 18. Kliknemo OK.



Slika 1156: Spreminjanje vrednosti barve

**Namig:** Če vklopimo funkcijo Global, se bodo vsi predmeti na dokumentu obarvali z vrednostjo nove barve. Kvadrček pridobi bel trikotnik v desnem spodnjem kotu.



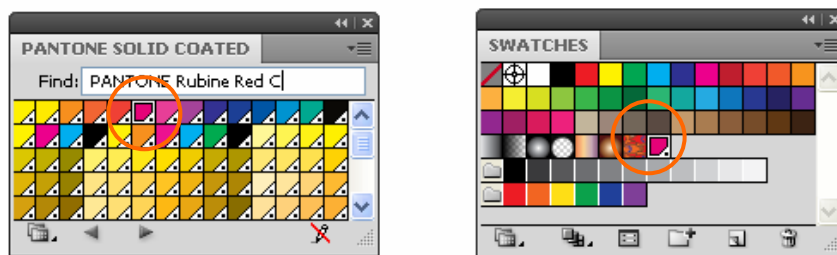
Slika 1167: Globalno spreminjanje barve na dokumentu

## 5.1.5 Uporaba knjižnice v Adobe Illustratorju

Barvna knjižnica je zbirka barv na enem mestu. Zbirke barv so vnaprej definirane, ni jih mogoče popravljati in shranjevati. Če izberemo barvo iz barvne knjižnice, se pojavi kot shranjena barva v paleti Swatches. Barvne knjižnice so dobre izhodiščne točke za nastanek in izbiro barve. V pripravi za tiskanje se uporabljata dve barvni zbirki: Pantone Solid Coated za premazne papirje in Pantone Solid Uncoated za nepremazne papirje.

Naučili se bomo, kako izberemo barvo iz barvne knjižnice npr. barvno zbirko Pantone in jo dodamo v paleto Swatches z imenom Pantone.

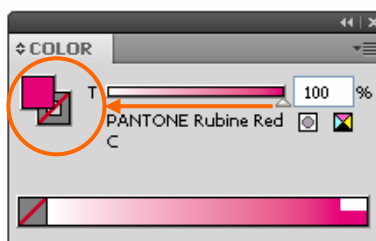
1. Izberemo paletu Swatches. V menijski tipki (☰) barvne knjižnice izberemo Color Books > Pantone Solid Coated. Knjižnica se bo odprla v novi paleti. V meniju (☰) izberemo Show Find Field. Vtipkamo **Rubine**. Pojavi se ime Pantone Rubine Red, izbrana barva je obrobljena. Kliknemo nanjo in barva se doda v paletu Swatches. Zapremo paletu Pantone Solid Coated.



Slika 1178: Dodajanje barve Pantone

**Namig:** Odločimo se lahko za mešano barvo iz CMYK-a ali za barvo iz barvne knjižnice. Pri tisku potrebujemo štiri barve za prikaz zelenega odtenka. Barva Pantone je posebna barva. Za prikaz odtenka potrebujemo samo eno barvo.

2. Z orodjem Ellipse Tool narišemo krog premera 50 mm. Notranjost kroga pobarvamo z barvo Pantone Rubine Red in črti dodelimo barvo None. Vrednost barve Pantone z drsnikom poljubno nastavimo od 1 do 100.



Slika 1189: Krog Pantone Rubine Red

### Zakaj je barva Pantone videti drugače kot ostale barve v paleti Swatches?

V paleti Swatches so barve prikazane s kvadratici, ki vsebujejo določen odtenek barve. Barvo prepoznamo po tem kvadratu. Barva Pantone ima v desnem spodnjem delu kvadrata bel trikotnik, v sredini trikotnika pa črno piko (◻). Pantone (Spot) barvo prepoznamo tudi po ikoni (◻) v paleti Color.

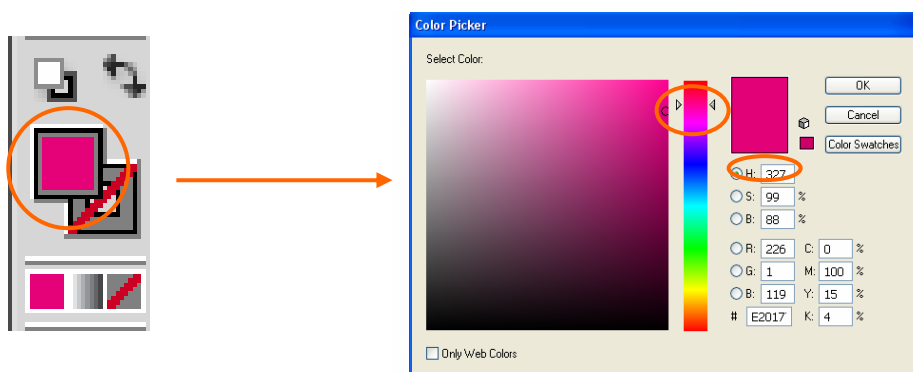
Pantone Solid Coated je definirana kot barva Spot. Barve Spot niso narejene iz barv CMYK, ampak iz Solid (trdnih) barv. Operater v pripravi za tisk uporablja samo barvno knjižnico Pantone Solid. Bel trikotnik pomeni, da je barva globalna. Če tej barvi

spremenimo vrednosti, bodo vidne tudi spremembe na dokumentu. Vsaka barva je lahko globalna, ne samo barva Pantone. Če želimo izvedeti več o barvah Spot, izberemo Help > Illustrator Help in vtikpamo Spot Colors.

### 5.1.6 Izbiranje barv (Color Picker)

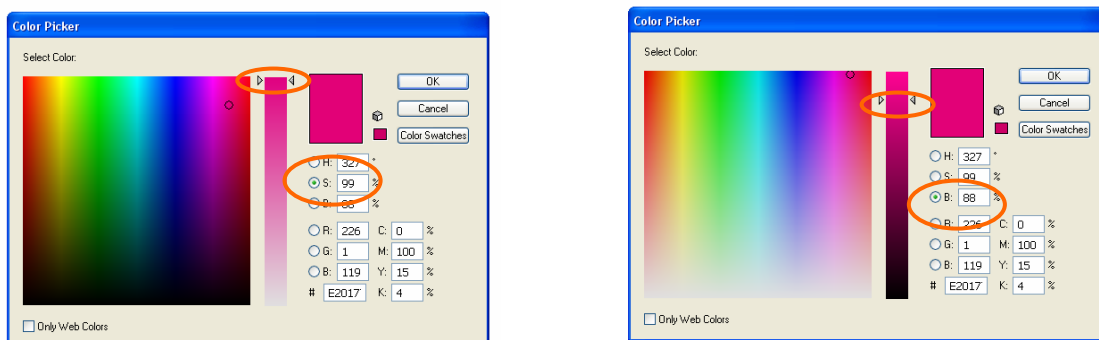
Barvna pipeta omogoča poljubno določanje barvne vrednosti ali določanje številčne vrednosti barve.

1. V orodjarni dvokliknemo na polje polnila. Odpre se polje Color Picker, prikaz na sliki je nastavljen na barvni odtenek »H-Hue«.



Slika 11920: Polje Color Picker

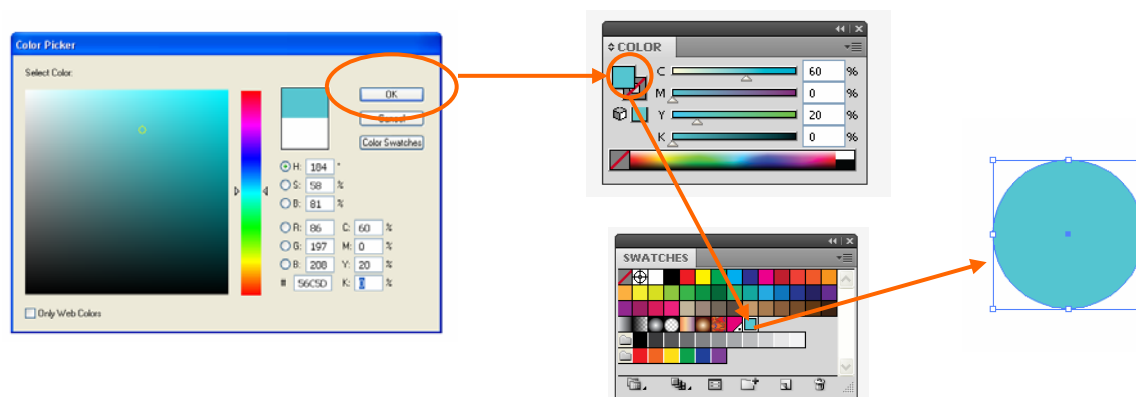
Kliknemo na »S-Saturation«, kjer vidimo, kako nasičena je barva. Nato kliknemo na »B-Brightness«, na komponento svetlosti. Kliknemo OK. Izberemo Select > Deselect.



Slika 1201: Nasičenost in svetlost barve

2. Krog pobarvamo z belo barvo. V orodjarni dvokliknemo na polje polnila in v polje CMYK vpišemo naslednje vrednosti barv: C = 60, M = 0, Y = 20, K = 0. Kliknemo OK. V paleti Color se pojavi izbrana barva. Izbrano barvo prenesemo iz palete Color v paletu Swatches. Tako smo dodali barvo v paletu barv. Označimo krog in izberemo svetlo modro barvo. Krog je pobarvan.

Učno gradivo je nastalo v okviru projekta Munus 2. Njegovo izdajo je omogočilo sofinanciranje Evropskega socialnega sklada Evropske unije in Ministrstva za šolstvo in šport.



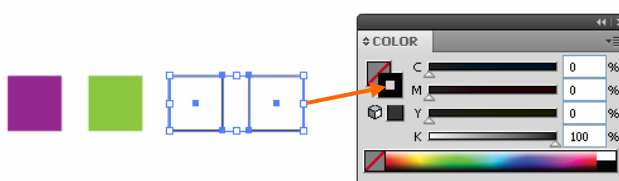
Slika 1212: Dodajanje barv in barvanje predmeta

**Namig:** Če naše delo poteka tudi v Adobe Photoshopu, je delo s Color Pickerjem enako.

### 5.1.7 Preslikava barvnih vrednosti (kopiranje lastnosti barv)

1. Z orodjem Rectangle Tool narišemo kvadrat velikosti 10 mm x 10 mm. Pobarvamo ga z vijolično barvo iz nabora barv v paleti Swatches. Označimo kvadrat, izberemo Object > Transform > Transform Each, v polje Move > Horizontal vpišemo 15 mm in pritisnemo Copy. Drugi kvadrat obarvamo z zeleno barvo. Na enak način ustvarimo še dve kopiji. Ti dve kopiji razbarvamo, linijo obarvamo s črno barvo.

**Namig:** Z uporabo tipk Ctrl + D program ponovi zadnjo aktivnost.



Slika 1223: Razbarvanje predmetov

2. Označimo nepobarvan kvadrat in izberemo Select > Same > Fill Color. Program označi oba kvadrata. Izberemo Eyedropper Tool (☞), kliknemo na drugi pobarvan kvadrat. Oba nepobarvana kvadrata sta obarvana z vrednostjo drugega kvadrata, kot je vidno na sliki.



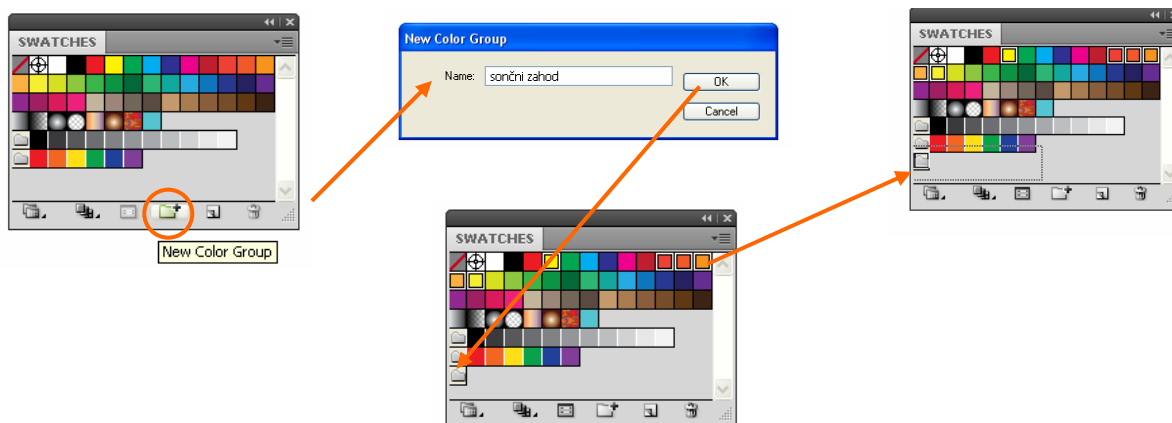
Slika 1234: Obarvanje kvadratov (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

**Namig:** Z izbiro Select > Same > ... lahko izbiramo med več možnostmi. Pri oblikovanju največkrat uporabimo izbiro polnila in črte.

## 5.1.8 Izdelava barvnih skupin

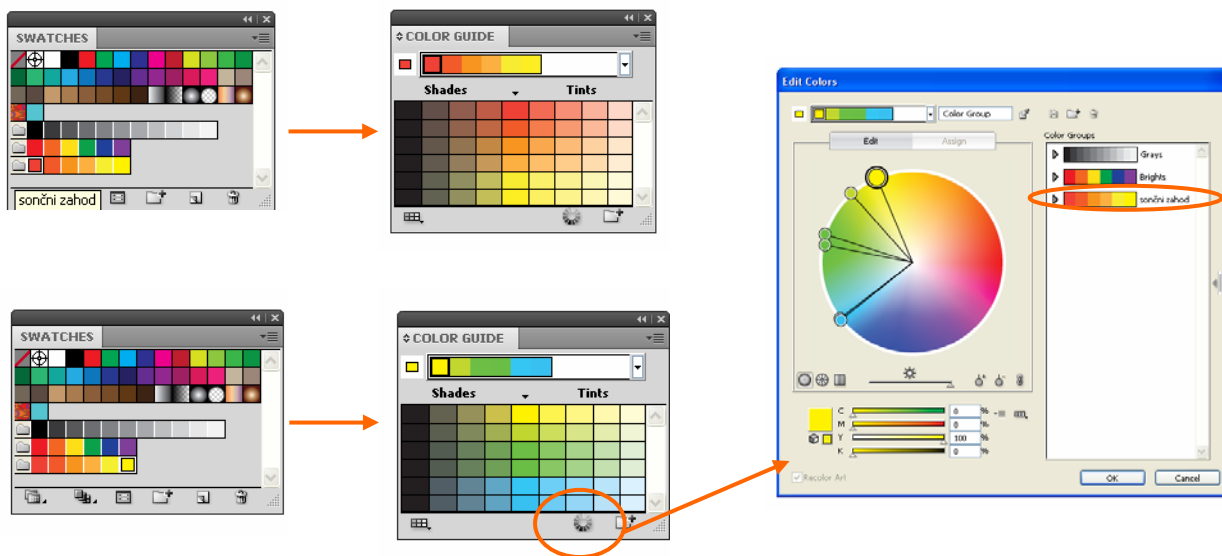
Adobe Illustrator omogoča tudi shranjevanje barv v barvne skupine. Organizacija barv je pri ustvarjanju v veliko pomoč. V skupine lahko organiziramo samo **Spot** (Pantone), **procesne** (CMYK) in **globinske** (Global) barve.

1. V paleti Swatches kliknemo na New Color Group. Novo skupino poimenujemo »sončni zahod« in pritisnemo OK. Označimo barve, ki so najpogosteje uporabljene za sončni zahod. Za dodajanje nezaporednih barv držimo pritisnjeno tipko Ctrl in dodajamo poljubne barve, kot kaže slika.



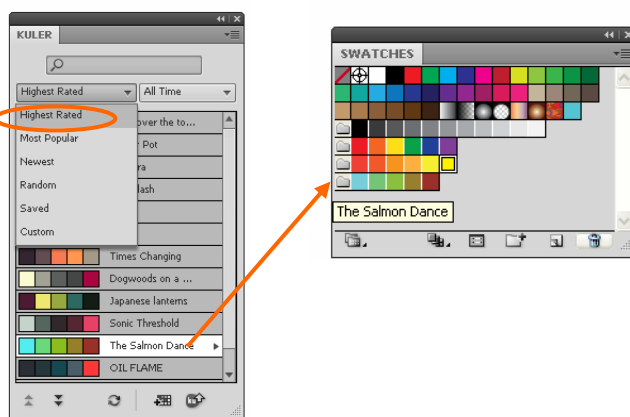
Slika 1245: Dodajanje barvne skupine

2. V skupini »sončni zahod« so izbrane barve. Izberemo Window > Color Guide in odpre se paleta Color Guide, ki je v pomoč pri izbiri dodatnih barv. Izberemo rumeno barvo v skupini »sončni zahod« in barve v paleti Color Guide se spremenijo. Kliknemo na Edit Colors in odpre se polje, na katerem lahko natančneje upravljamo z barvami.



Slika 1256: Delo z barvnimi skupinami

**Namig:** Če želimo dodatne barve, izberemo Window > Extensions > Kuler. Postopek dodajanja barvnih skupin je enostaven. Ko shranimo dokument, se hkrati shranijo tudi vse barvne skupine.



Slika 1267: Izbira skupin

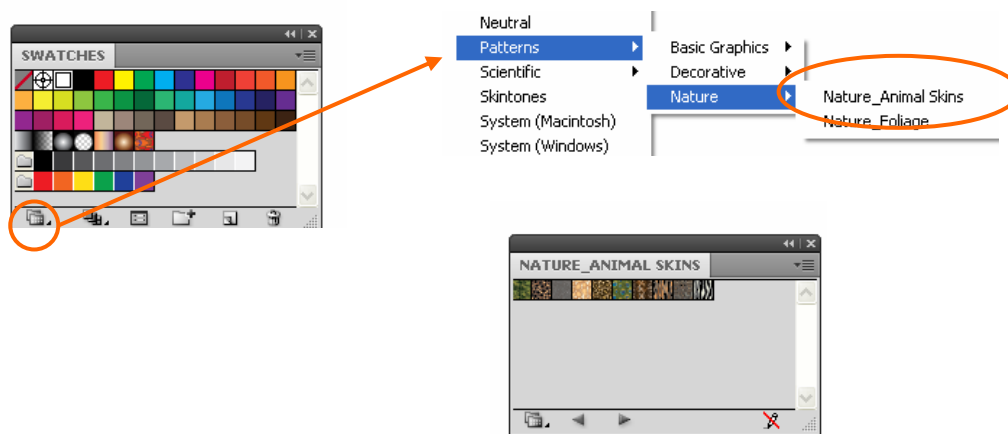
### 5.1.9 Barvanje z vzorci

Z mešanimi (Process) barvami in barvami Pantone (Spot) lahko barvamo tudi vzorce in prehode barv. Program Adobe Illustrator vsebuje nekaj vzorcev in prehodov, omogoča tudi izdelavo lastnih vzorcev in prehodov.

## 5.1.10 Uporaba obstoječih vzorcev

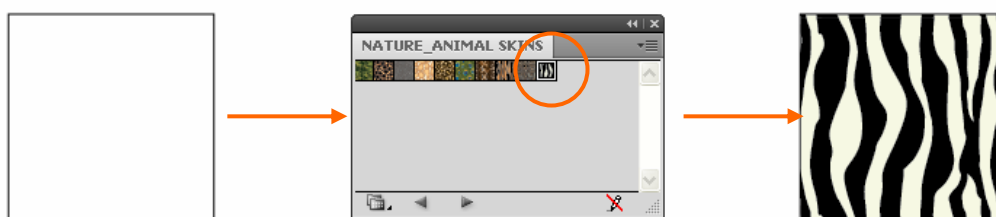
Osnovni vzorci so shranjeni v paleti Swatches in jih lahko uporabljamo kot polnilo ali kot črto na predmetu.

1. V paleti Swatches kliknemo na Swatch Libraries Menu (slika). Izberemo Patterns > Nature > Nature\_Animal Skins. Pojavi se paleta Nature\_Animal Skins.



Slika 1278: Izbira osnovnega vzorca

2. Z orodjem Rectangle Tool narišemo kvadrat velikosti 50 mm x 50 mm. Črto pobarvamo s črno barvo, polnilo je brez barve. V paleti Nature\_Animal Skins izberemo vzorec "zebra". Kvadrat se obarva v izbran vzorec (slika).



Slika 1289: Barvanje kvadrata z vzorcem (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

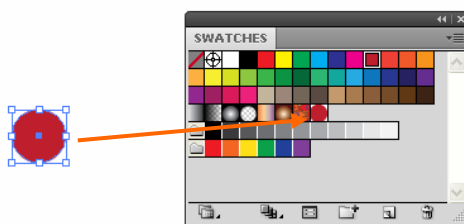
**Namig:** Vzorec se nadaljuje v neskončnost, tako da lahko izbiramo poljubne predmete za barvanje z vzorcem.



### 5.1.11 Izdelava novega vzorca

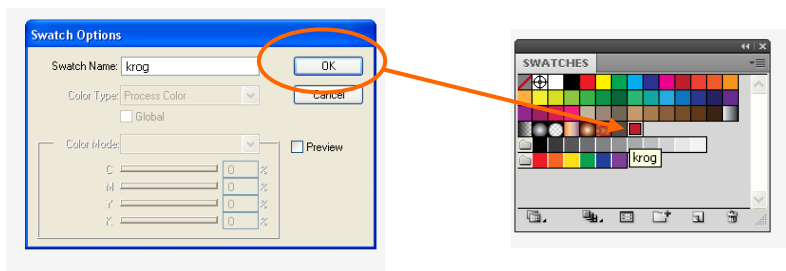
Izdelali bomo nov vzorec in ga dodali v paleto Swatches.

1. Z orodjem Ellipse Tool narišemo krog premera 10 mm in ga pobarvamo z rdečo barvo. Označimo ga in ga premaknemo v paleto Swatches (slika).



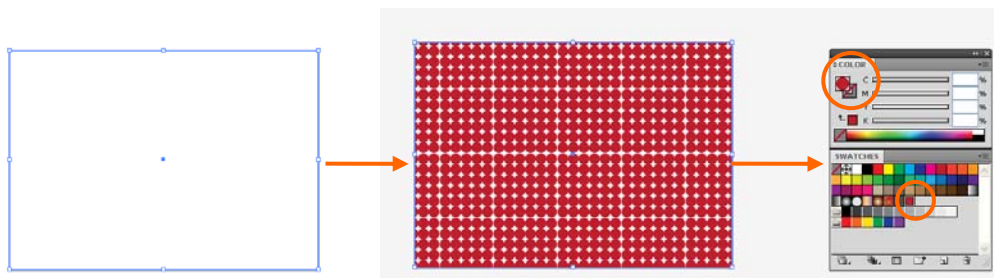
Slika 130: Izdelava novega vzorca

2. Dvokliknemo na rdeč vzorec v paleti Swatches. Odprejo se možnosti barv za nov vzorec. V polje Swatch Name vpišemo krog in pritisnemo OK (slika). Nov vzorec v paleti Swatches je poimenovan.



Slika 131: Poimenovanje novega vzorca

3. Velikost dokumenta nastavimo na format A4, ležeče. Z Rectangle Toolom narišemo kvadrat velikosti 297 mm x 210 mm. Polnilo je brez barve, prav tako črta kvadrata. Kvadrat s paleto Align sredinsko poravnamo. Označimo kvadrat in ga pobarvamo z vzorcem »krog« (slika).

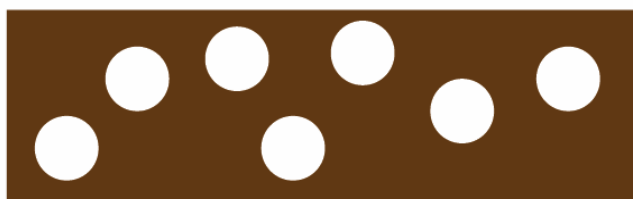


Slika 1292: Obarvanje kvadrata z novim vzorcem (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

## 5.1.12 Neposredno barvanje predmetov

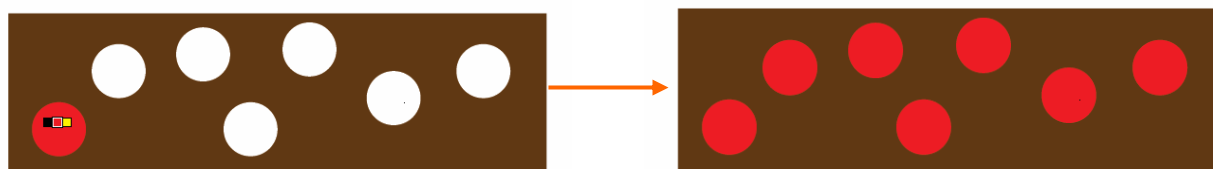
1. Z orodjem Rectangle Tool narišemo pravokotnik velikosti 100 mm x 30 mm in ga pobarvamo z rjavo barvo. Z orodjem Ellipse Tool narišemo sedem krogov premera 10 mm in jih pobarvamo z belo barvo. Postavimo jih na rjav pravokotnik. Nato označimo vse predmete in izberemo Object > Live Paint > Make.

Zdaj lahko uporabimo orodje Live Paint Bucket (🪄). Če oblikujemo kompleksne predmete, je uporaba orodja Live Paint Bucket nenadomestljiva.



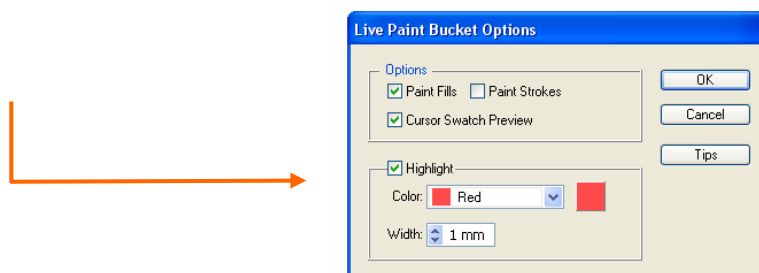
Slika 1303: Pravokotnik in krogi (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

2. Izberemo orodje Live Paint Bucket in ga nastavimo na prvi krog. Nad vedrom vidimo tri barve. S smernimi tipkami spreminjamo barve, kar lahko opazujemo tudi v paleti Swatches. Izberemo rdečo in kliknemo na krog (slika). S kliki na posamezne kroge pobarvamo še preostale kroge.



Slika 1314: Barvanje krogov z orodjem Live Paint Bucket (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

**Namig:** Z dvoklikom na orodje Live Paint Bucket lahko nastavljamo možnosti barvanja predmetov (slika).



Slika 1325: Nastavitve barvanja

## Vprašanja za ponovitev:

1. Opišite tri možnosti barvanja predmeta.
2. Kako shranimo novo barvo?
3. Kako preimenujemo ime barve?
4. Kako in kje v dokumentu dostopamo do barvnih skupin?
5. Kako dodamo nov vzorec v paleto Swatches?
6. Pojasnite, zakaj uporabljamo orodje Live Paint Bucket.

## 6 Delo z besedilom

V tem poglavju se bomo naučili uvoziti besedilo v program, naredili bomo stolpce za besedilo, spreminjali nastavitve besedila, uporabljali in shranjevali besedilne sloge, pisali besedilo okrog predmetov ...

Besedilo lahko naredimo na tri različne načine:

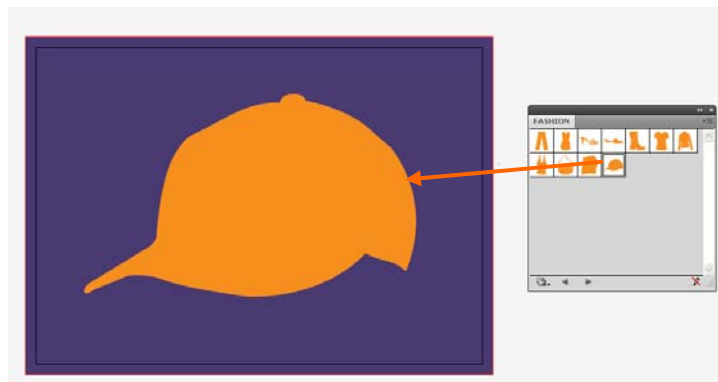
**Point Type** je način pisanja vodoravnega in navpičnega besedila. Kliknemo kjerkoli na delovni površini in začnemo pisati besedilo. Ker besedilo ni omejeno z okvirjem, lahko vodoravno pišemo v nedogled. Ko pritisnemo tipko Enter, nadaljujemo v naslednji vrstici.

**Area Type** je način pisanja, omejen z določenim poljem. Najpogosteje je to polje kvadrat. Če je besedilo večje kot polje, tega besedila ne vidimo, a ga lahko pošljemo drugam ali polje povečamo, da bo vidno vse besedilo.

**Type on a Path** je način pisanja besedila na zaprto in odprto črto ali predmet.

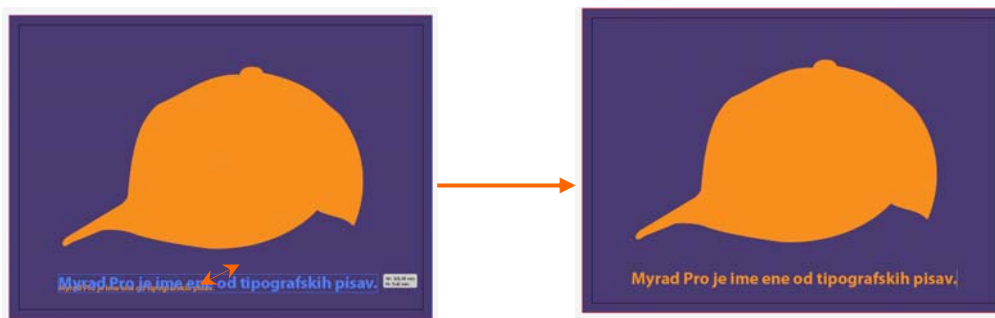
### 6.1.1 Izdelava besedila Point Type

1. Ustvarimo nov dokument velikosti A5 (210 mm x 148,5 mm) in določimo Bleed 5 mm. Narišemo pravokotnik v velikosti Bleeda, ga pobarvamo z vrednostmi C = 80, M = 85, Y = 20, K = 20. Izberemo Window > Symbol Libraries Fashion in odpre se paleta Fashion (slika). Označimo kapo in jo namestimo na sredino pravokotnika, kot kaže slika.



Slika 1336: Uporaba palete Fashion (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

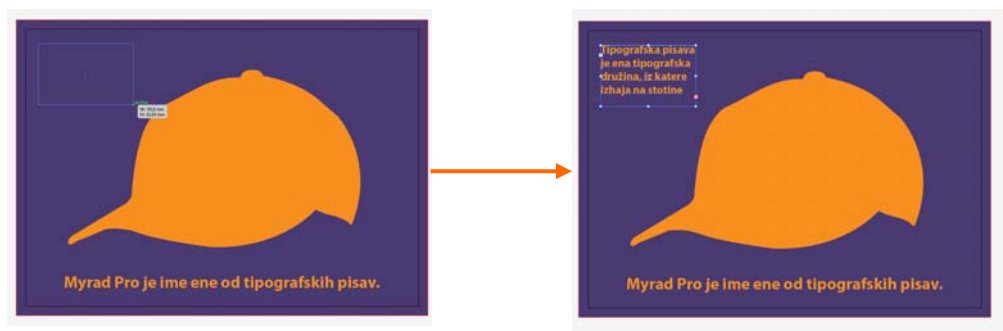
2. Izberemo orodje Type Tool, kliknemo pod kapo na levi strani in napišemo poljubno besedilo. Kliknemo na prazno polje ali izberemo Select > Deselect. Označimo besedilo, nastavimo miško na zgornje desno področje besedila. Ko vidimo obojestransko puščico, besedilo poljubno povečamo. Nato besedilo sredinsko poravnamo.



Slika 1347: Uporaba načina pisanja Point Type (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

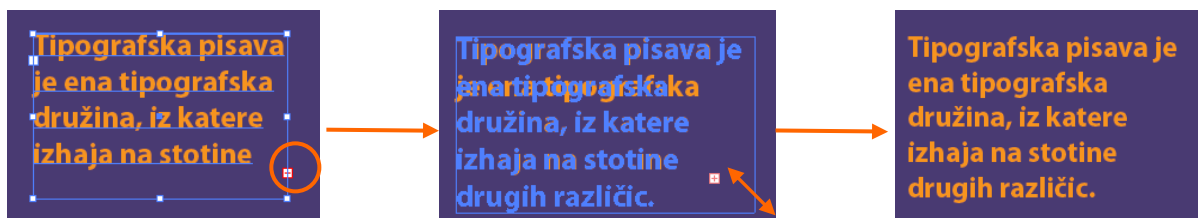
### 6.1.2 Izdelava besedila Area Type

1. Izberemo orodje Type Tool. Na dokumentu z miško kliknemo v levi zgornji kot in povlečemo v desno stran, kot kaže slika. V polje vpišemo besedilo.



Slika 1358: Uporaba načina pisanja Area Type (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

2. Na polju za besedilo ni vidno celotno besedilo. To pove rdeč kvadrček desno spodaj. Miško nastavimo na desni spodnji rob polja, kliknemo in polje povečamo, da bo vidno celotno besedilo (slika).



Slika 1369: Povečava polja z besedilom (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

**Namig:** S klikom na rdeč kvadrček, ki sporoča, da je besedilo še znotraj polja, lahko ustvarimo novo polje in preostanek besedila se bo prelil v drugo polje.

### 6.1.3 Kako prepoznamo način izdelave besedila?

Način izdelave besedila **Area type** ima na levi in desni strani dodatna kvadratka (slika), ki omogočata prenosa besedila v drugi predmet.

Način izdelave besedila **Point type** nima možnosti prenosa besedila v drugi predmet, zato nima dodatnega polja (kvadrata).



Slika 137 Area Type

Slika 138 Point Type

### 6.1.4 Uvoz besedilnih datotek

V program lahko uvozimo datoteke, narejene v drugih programih.

Adobe Illustrator podpira uvoz naslednjih formatov datotek:  
Microsoft Word za Windows 97, 98, 2000, 2002, 2003, in 2007,  
Microsoft Word za MacOS X 2004 in 2008,  
RTF (Rich Text Format) ...

**Namig:** Uvoz besedila je pogosto uporabljen po metodi Copy > Paste, vendar je možna izguba lastnosti besedila. Npr. besedilo iz datoteke RTF bo prevzelo lastnosti besedila v Adobe Illustratorju.

## 6.1.5 Izdelava stolpcev z besedilom

Urejanje vrstic in izdelava stolpcev potekata lažje z uporabo nastavitev Area Type.

1. Na spletu poiščemo besedilo, ga označimo in z desnim klikom izberemo Copy ali Kopiraj. V Illustratorju izberemo orodje Type Tool in v desnem zgornjem kotu oblikujemo polje za besedilo. Izberemo Edit > Paste. Kapo premaknemo na levo stran in jo zmanjšamo, da bomo imeli dovolj prostora.

2. Označimo blok, v katerem je besedilo, nato izberemo Type > Area Type Options. Najprej vklopimo Preview. V polje Columns, rubriko Number vnesemo številko 2. Ker imamo vklopljen predogled (Preview), vidimo, da sta nastala dva stolpca. Določimo še razdaljo med stolpci. V polju Columns, v rubriki Gutter vnesemo številko 5 mm in pritisnemo OK.

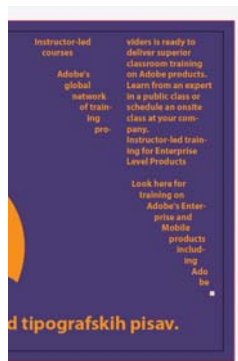
V nastavitvah Area Type Options lahko preizkusimo več nastavitev.



Slika 1392: Izdelava stolpcev z besedilom

**Namig:** Z izbiro Direct Selection Tool lahko polje z besedilom spremenimo. Kliknemo na točko in jo premaknemo. Besedilo se bo v polju samo prestavilo.





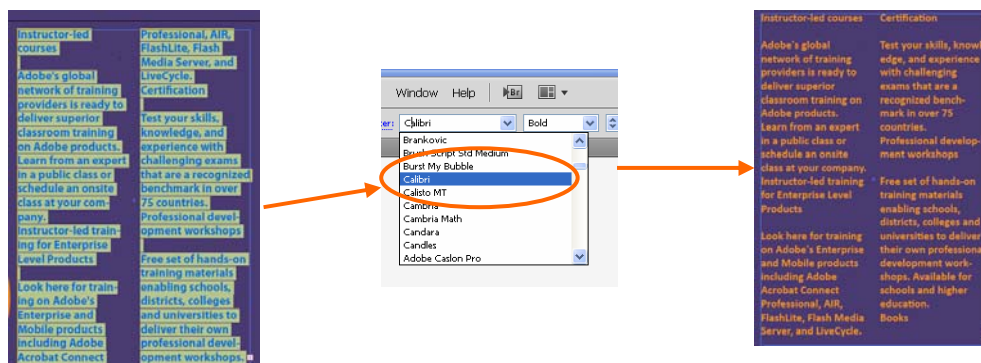
Slika 1403: Preoblikovanje polja z besedilom (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

Da se vrnemo en korak nazaj, izberemo Edit > Undo.

## 6.1.6 Oblikovanje besedila

Besedilu bomo spremenili velikost, tipografijo, slog ...

1. V orodjarni izberemo Type Tool in kliknemo v polje z besedilom na desni strani. Izberemo Select > All. Označeno imamo celotno besedilo. V menijski vrstici izberemo tipografijo Calibri in kliknemo OK.

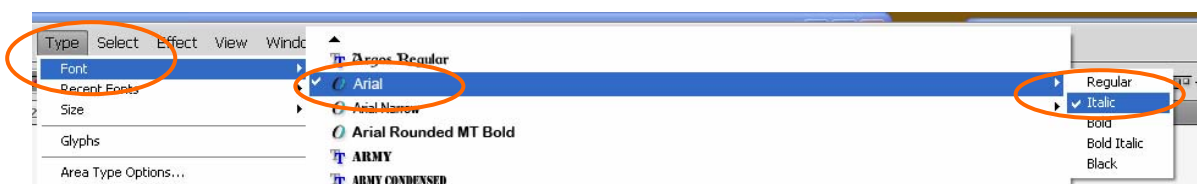


Slika 4: Izbira tipografije (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

2. Označimo besedilo in izberemo Type > Font, kjer lahko vidimo, kakšna je oblika posamezne tipografije. Izberemo tipografijo Arial > Italic.

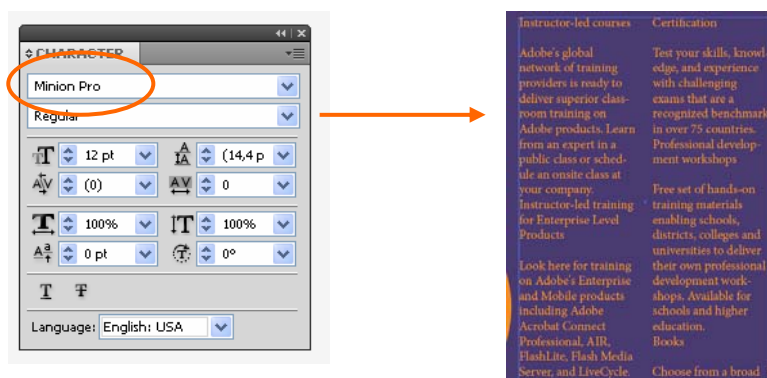
Posebno tipografijo poiščemo z vpisom imena tipografije ali pa s koleščkom na miški pregledamo tipografije.





Slika 1415: Izbira tipografije

3. Tipografijo lahko spreminjamo tudi v paleti Character. Izberemo Window > Type > Character. Označimo besedilo in v paleti Character izberemo pisavo Minion Pro.



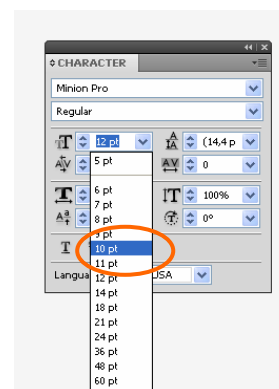
Slika 1426: Izbira tipografije

## Kaj je pisava OpenType?

Fonti v formatu OpenType so v enem samem dokumentu, ki je namenjen za uporabo na obeh računalniških operacijskih sistemih, Windows in MacOS. Vsebujejo vse potrebne znake za različne jezike in upodabljajo tipografsko skoraj docela neoporečne pisave.

### 6.1.7 Sprememba velikosti pisave

1. Zgoraj desno označimo celotno besedilo, v paleti Character vtiskamo velikost pisave 10 pt in pritisnemo Enter.

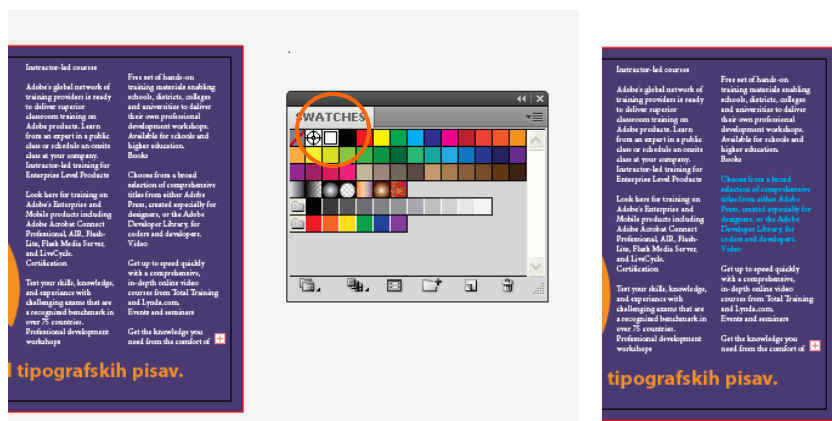


Slika 1437: Določanje velikosti pisave

## 6.1.8 Sprememba barve pisave

Pisavi lahko spremenimo barvo polnila in določimo ter spreminjamo barvo črte.

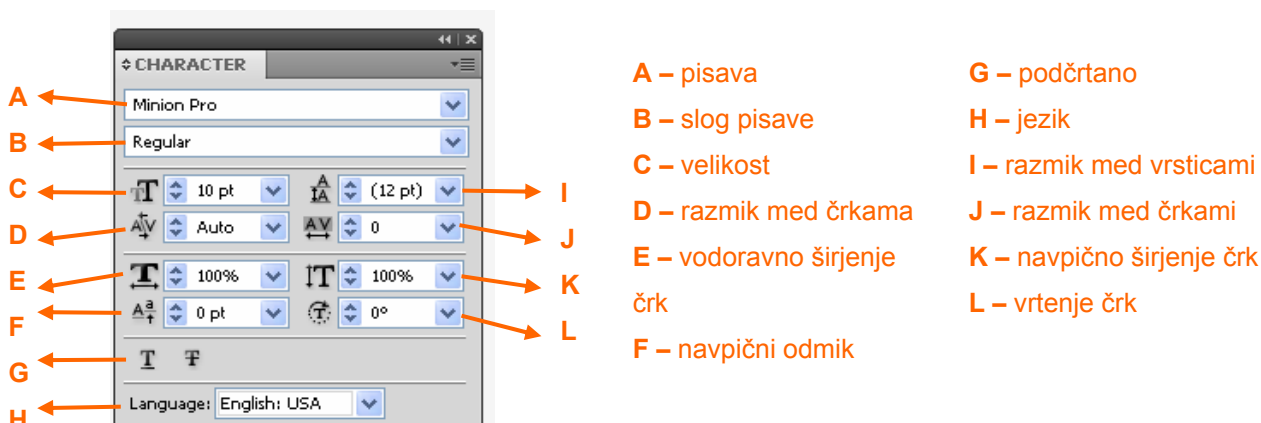
1. Označimo celotno besedilo in v paleti Swatches izberemo belo barvo. Besedilo je pobarvano z belo barvo. Poljubnen odstavek pobarvamo z barvo Cyan.



Slika 1448: Barvanje besedila (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

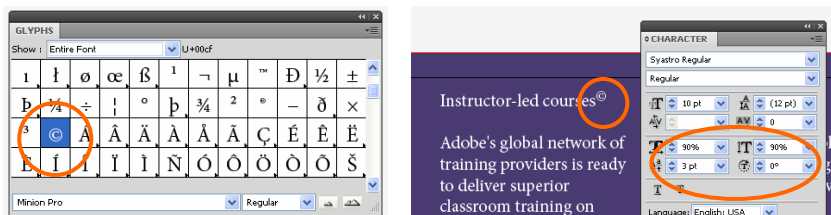
## 6.1.9 Spreminjanje nastavitvev pri besedilu

V paleti Character lahko spreminjamo nastavitve izbrane tipografije. Označimo izbrani del besedila in z izbranimi vrednostmi opazujemo spremembe pisave.



Slika 1459: Paleta Character

**Namig:** Paleta Glyphs najdemo v meniju Type > Glyphs. V njej izbiramo med različnimi simboli, ki jih na tipkovnici ni.



Slika 14650: Uporaba elementa iz palete Glyphs

### 6.1.10 Uporaba in shranjevanje slogov

Slogi so v pomoč pri oblikovanju npr. tiskovin. Ko imamo oblikovan slog, ga shranimo, lahko ga večkrat uporabimo in ga kadarkoli spremenimo.

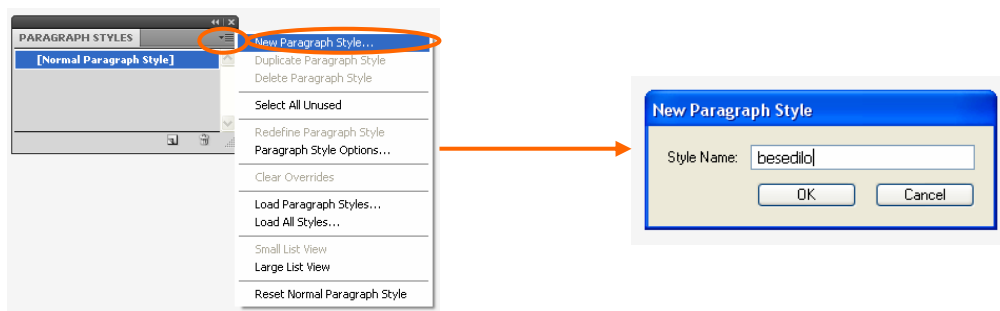
Program Adobe Illustrator ponuja dva načina uporabe in ustvarjanja slogov:

**Paragraph** – omogoča določanje izbranih lastnosti na besedilu npr. določanje družine pisave, velikost, barvo, odmik, poravnavo ...

**Character** – omogoča nastavitve besedila in spremembo besedila po teh nastavitvah.

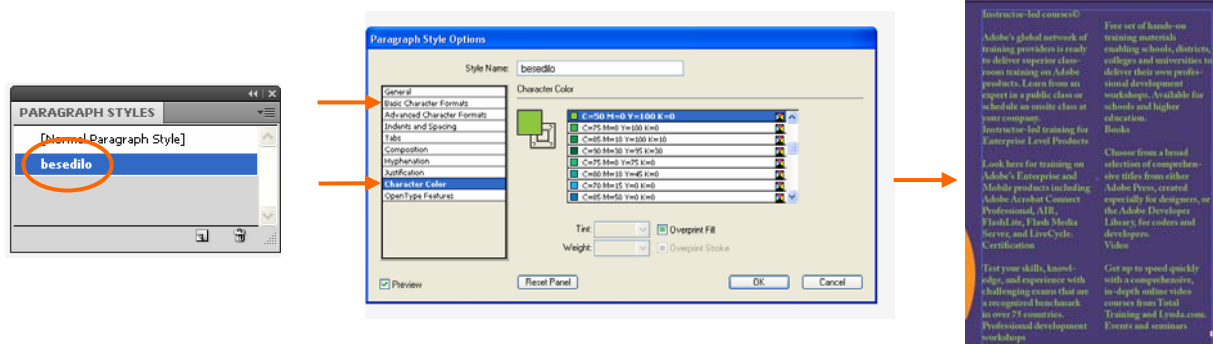
### 6.1.11 Izdelava in uporaba sloga Paragraph

1. Izberemo Window > Type > Paragraph Styles. Odpre se paleta Paragraph Style. V meniju te palete izberemo New Paragraph Style. Slog Paragraph poimenujmo »besedilo« (slika).



Slika 1471: Ustvarjanje novega sloga Paragraph

2. Dvokliknemo na ustvarjen slog Paragraph »besedilo«. Odprejo se možnosti urejanja slogov Paragraph. V polju Basic Character Format vpišemo font Adobe Caslon Pro, določimo slog fonta Bold in velikost 10 pt. V polju Character Color izberemo zeleno barvo. Kliknemo OK. Označimo besedilo in izberemo ustvarjen slog »besedilo« (slika).



Slika 1482: Uporaba novega sloga Paragraph

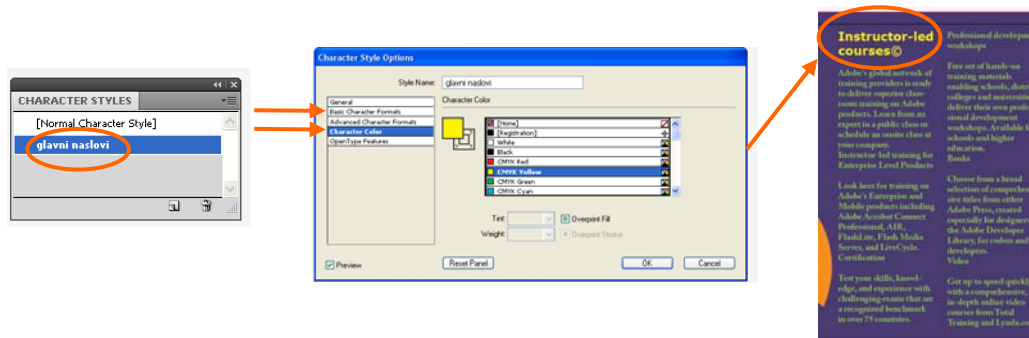
## 6.1.12 Izdelava in uporaba sloga Character

1. Izberemo Window > Type > Character Style. Odpre se paleta Character Style. V meniju te palete izberemo New Character Style in ga poimenujmo »glavni naslovi« (slika).



Slika 1493: Ustvarjanje novega sloga Character

2. Dvokliknemo na ustvarjen slog Paragraph »besedilo«. Odprejo se možnosti urejanja slogov Paragraph. V polju Basic Character Format vpišemo font Verdana, izberemo Style Bold in določimo velikost pisave na 14 pt. V polju Character Color izberemo rumeno barvo. Kliknemo OK. Označimo naslov in izberemo ustvarjen slog »glavni naslov« (slika).



Slika 154: Uporaba novega sloga Character

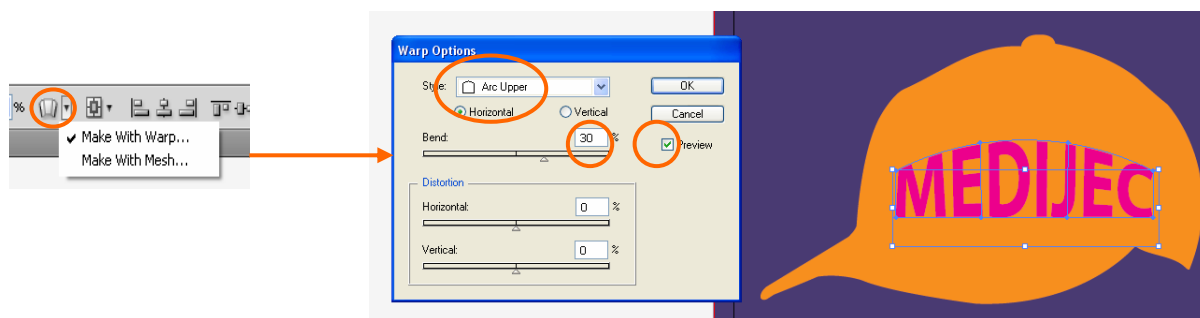
## 6.1.13 Preoblikovanje besedila

1. Najprej v paleti Character spremenimo pisavo v Myriad Pro (če še ni določena), slog pisave v Bold in velikost na 48 pt.



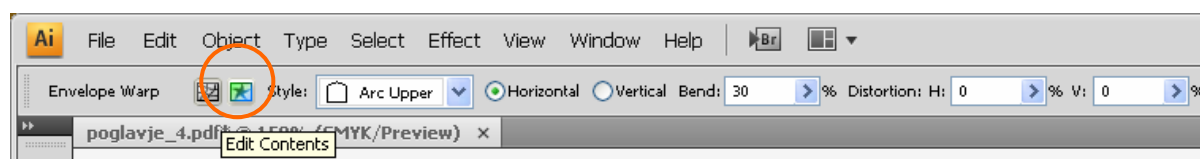
Slika 150: Nastavitev pisave

2. Z orodjem Type Tool na sredino kape napišemo »medijec« in napis pobarvamo z barvo magenta. Z orodjem Selection Tool označimo besedilo in v menijski vrstici izberemo Make Envelope (slika). Odpre se polje (Warp Options), v katerem nastavimo možnosti preoblikovanja besedila.



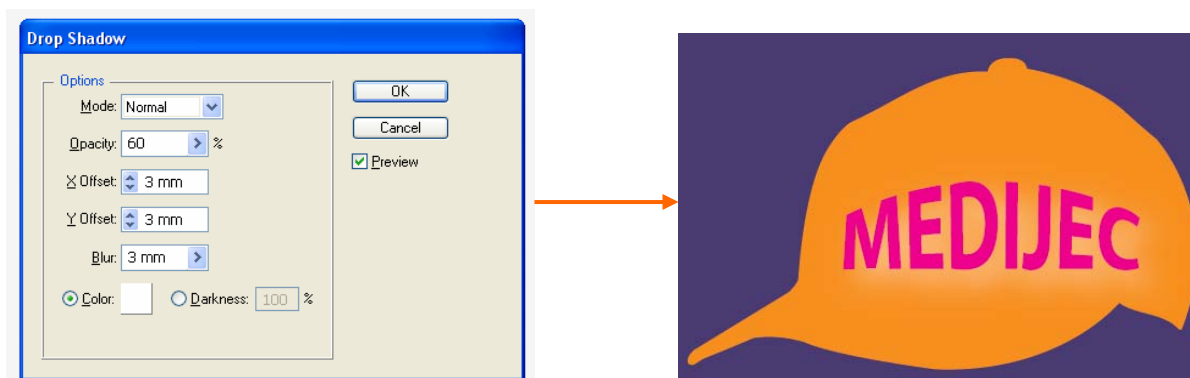
Slika 151: Preoblikovanje besedila

**Namig:** Do polja Warp Options dostopamo, če izberemo Effect > Warp. Besedilo lahko preoblikujemo z izbiro polja Edit Contents v menijski vrstici (slika).



Slika 152: Polje Edit Contents

3. Označimo besedilo »medijec« in izberemo Effect > Stylize > Drop Shadow. V polje Drop Shadow vpišemo podatke na sliki in pritisnemo OK.

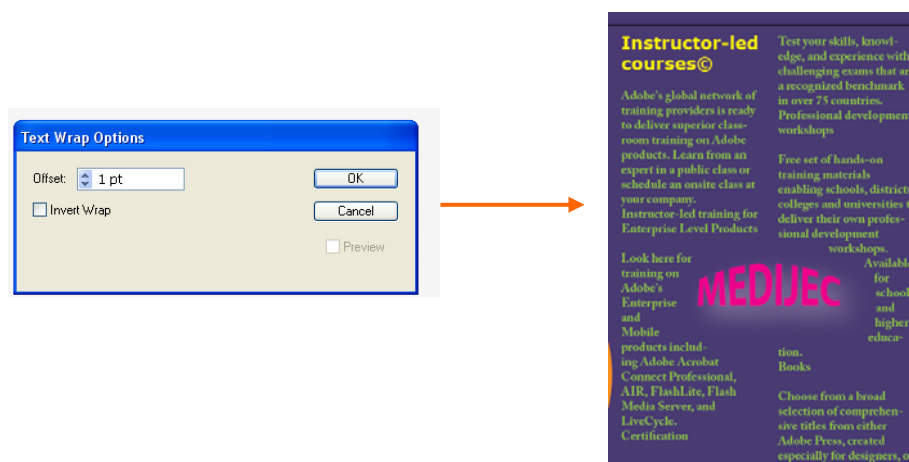


Slika 153: Izdelava efekta na kapi (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

### 6.1.14 Izdelava besedila okoli predmeta

1. Z orodjem Selection Tool označimo napis na kapi »medijec«. Izberemo Edit > Copy, Edit > Paste. Napis pomanjšamo in ga postavimo na zeleno besedilo na desni strani. Besedilo »medijec« je označeno, izberemo Object > Text Wrap > Text Wrap Options. V polje Offset vpišemo 1 pt in pritisnemo OK (slika).

Izberemo Object > Text Wrap > Make in besedilo v stolpcih se razporedi okoli napisa »medijec« (slika).



Slika 154: Oblikovanje besedila okoli predmeta (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

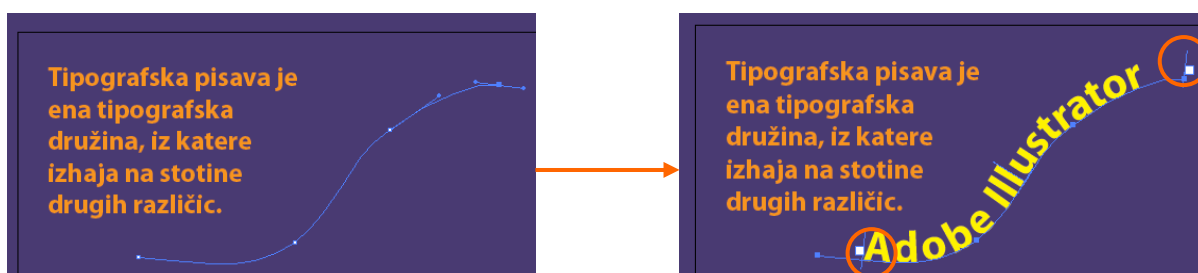
**Namig:** Če želimo vstaviti grafiko ali besedilo v oblikovano besedilo, morajo biti vsi predmeti na isti plastnici (Layer-ju).



### 6.1.15 Izdelava besedila na odprti črti

Z uporabo orodja Type Tool lahko pišemo po oblikovanih predmetih, sklenjenih ali nesklenjenih črtah.

1. Izberemo Pen Tool in narišem nad površino kape valovito črto (slika). V orodju Type Tool izberemo Type on a Path Tool. Miško nastavimo na začetek valovite črte, kliknemo in napišemo »Adobe Illustrator«.



Slika 155: Pisanje besedila po črti (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

**Namig:** Besedilo lahko premikamo po polju, v katerem je napisano. Miško nastavimo na začetek ali konec besedila in ko se pojavi puščica, lahko besedilo upravljamo (slika).

### 6.1.16 Izdelava besedila na zaprti črti

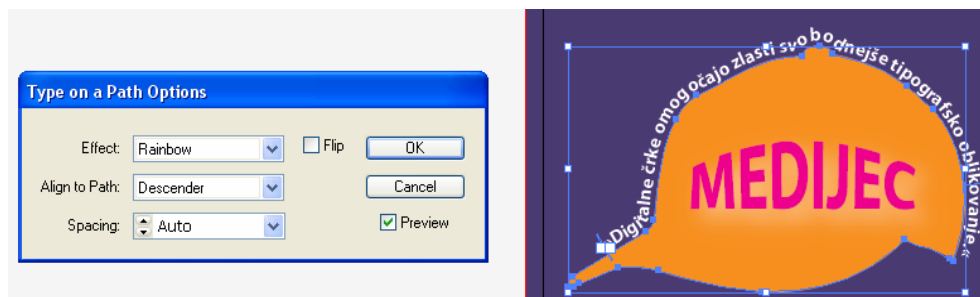
1. Z orodjem Selection Tool označimo kapo in izberemo Edit > Copy, Edit > Paste in Front. Ustvarili smo kopijo kape, polnilo in črto razbarvamo z barvo »None«. Izberemo Object > Expand in pritisnemo OK. V paleti Character izberemo pisavo Myriad Pro, slog Bold in velikost 15 pt. V paleti Color izberemo belo barvo. Z izbranim orodjem Type on a Path Tool kliknemo na rob kape in napišemo besedilo: »Digitalne črke omogočajo zlasti svobodnejše tipografsko oblikovanje.«



Slika 156: Izdelava besedila na zaprti črti (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)



2. Z orodjem Selection Tool označimo kapo z besedilom in izberemo Type > Type on a Path > Type on a Path Options. V polju Align to Path izberemo Descender (slika). Besedilo se odmakne od kape.



Slika 157: Urejanje besedila na kapi (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

### 6.1.17 Spreminjanje besedila v krivulje

Kadar bomo dokument tiskali, je najbolje, da besedilo pretvorimo v krivulje. Tako na drugem računalniku ne bo treba nameščati pisave in datoteka bo pravilno prikazana. Če na drugem računalniku enake pisave ni, bo dokument prikazan z drugo pisavo in neuporaben.

1. Z orodjem Selection Tool označimo besedilo pod kapo: »Myrad Pro je ime ene od tipografskih pisav.«. Izberemo Type > Create Outlines. Besedilo smo spremenili v krivulje, sestavljeno je iz točk. Tega besedila ni mogoče ponovno spremeniti v besedilo.



Slika 158: Spreminjanje besedila v krivulje (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

**Namig:** Z orodjem Selection Tool izberemo besedilo, kliknemo desni gumb na miški in izberemo Create Outlines.

#### Vprašanja za ponovitev:

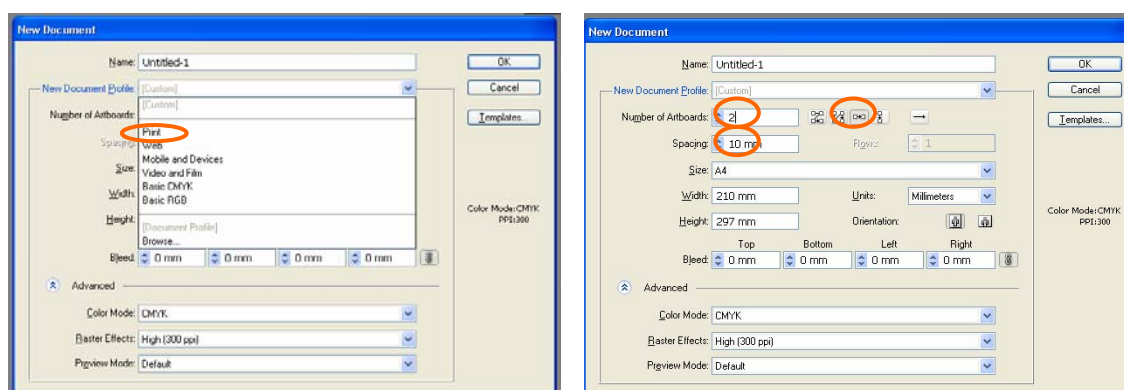
1. Poimenujte in pokažite dva načina za izdelavo besedila v Adobe Illustratorju.
2. Opišite lastnosti fonta Open Type.
3. Kakšna je razlika med slogoma Character in Paragraph?
4. Kakšne so prednosti in slabosti pri spreminjanju besedila v krivulje?

## 7 Ustvarjanje predmetov in urejanje oblik

Ustvarili bomo dokument z več stranmi delovne površine.

1. Izberemo File > New ... za ustvarjanje novega dokumenta. V nastavitvah novega dokumenta izberemo v polju New Document Profile Print (slika). Uporaba profilov je odvisna od vrste oblikovanja. Če izberemo profil Web, bo nova stran avtomatsko izražena v pixlih, spremenjena v barvni prostor RGB, zaslonska ločljivost pa bo nastavljena na 72 dpi.

V polje Number of Arboards vtipkamo 2, v isti vrstici označimo Arrange by Row. Ta bo vodoravno poravnala delovni površini. V naslednji vrstici v polje Spacing vtipkamo 10 mm. To je razdalja med delovnima površinama. Kliknemo OK in ustvarimo novi delovni površini.



Slika 159: Ustvarjanje delovnih površin

**Namig:** Adobe Illustrator omogoča izdelavo več delovnih površin. Pri ustvarjanju delovnih površin lahko izbiramo med več možnostmi postavitve:

**Grid By Row:** Poravnava več strani po vrsticah. Število vrstic izberemo v meniju Rows.

**Grid By Column:** Poravnava po stolpcih. Število stolpcev izberemo v meniju Column.

**Arrange By Row:** Poravnava delovnih površin v ravni vrsti.

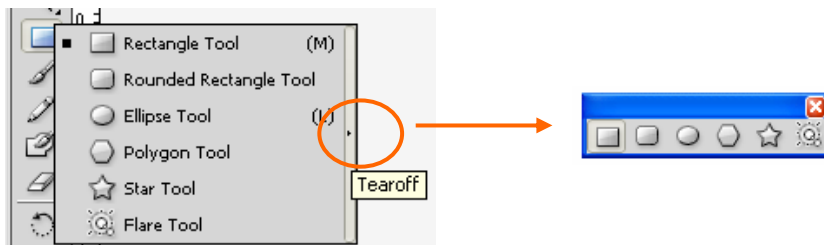
**Arrange By Column:** Poravnava delovnih površin v stolpec.

**Change To Right-To-Left Layout:** Razporeditev delovnih površin z desne proti levi.

### 7.1.1 Oblikovanje osnovnih oblik

1. Izberemo Window > Worspace > Essentials. Nato izberemo View > Rules > Show Rulers. Ravnilo lahko vklopimo tudi z desnim gumbom na miški, nato izberemo Show Rules. Mere na ravnilu so prikazane v milimetrih. Če niso, jih nastavimo s klikom na ravnilo zgoraj ali na levi strani z desnim gumbom na miški in izberemo milimetre. Izberemo lahko tudi Edit > Preferences. Od ravnila je odvisno premikanje predmetov, vrtenje ...

2. Izberemo orodje Rectangle Tool in ga nekaj časa držimo, da se pokažejo še ostali liki, ki so na voljo (slika). Klikemo na desno stran menija (Tearoff), liki se ločijo in nastane nov meni z liki.



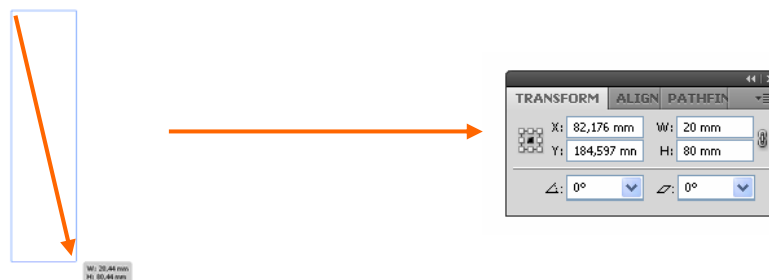
Slika 160: Izbira oblike lika

### 7.1.2 Oblikovanje pravokotnikov

Narisali bomo pravokotnik. Za lažjo poravnavo uporabimo pametne vodnike (Smart Guides).

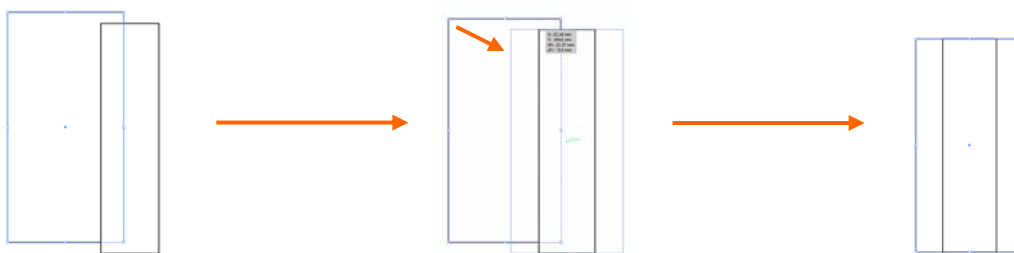
1. Izberemo Window > Transform. Odpre se paleta Transform.

2. Izberemo Rectangle Tool, držimo gumb na miški in povlečemo z leve proti desni diagonali. V desnem spodnjem kotu vidimo trenutno velikost pravokotnika. V meniju Transform vpišemo W (širina) 20 mm in H (dolžina) 80 mm.



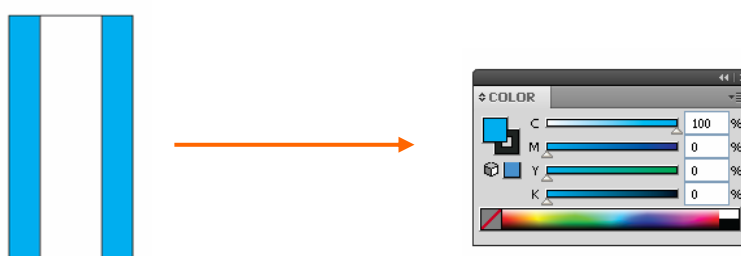
Slika 161: Risanje pravokotnika

3. Narišemo še en pravokotnik velikosti 40 mm x 80 mm. Označimo pravokotnik in izberemo Object > Arrange > Send to Back. Pravokotnik smo s tem ukazom postavili v ozadje. Izberemo Selection Tool, označimo pravokotnik in ga povlečemo na sredino prvega pravokotnika. Ko je sredinsko poravnan, je to označeno s črto (slika). Natančnost omogočajo pametni vodniki (Smart Guides).



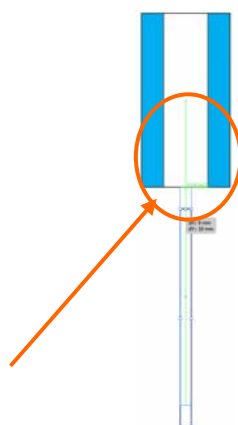
Slika 162: Ročna poravnava pravokotnikov (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

- Pravokotnik velikosti 40 mm x 80 mm pobarvamo z modro barvo. Izberemo pravokotnik, nato v paleti Color vnesemo vrednost barve Cyan 100.



Slika 163: Barvanje pravokotnika

- Naredimo nov pravokotnik velikosti 5 mm x 100 mm in ga postavimo pod prejšnja dva pravokotnika. Vidimo, da so pametna vodila (Smart Guides) izjemno pomembna.



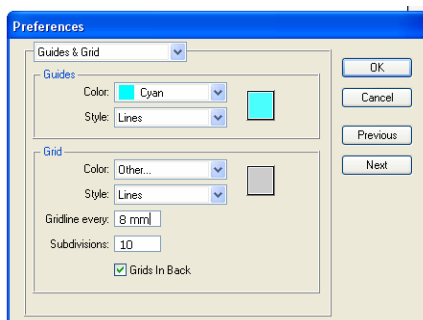
Slika 164: Izdelava pravokotnika in prikaz funkcionalnosti vodil (Smart Guides) (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

### 7.1.3 Delo z mrežo

Mreža omogoča natančnejše oblikovanje. Predmete na mrežo lepimo. Mreža na natisnjem dokumentu ne bo vidna.

Učno gradivo je nastalo v okviru projekta Munus 2. Njegovo izdajo je omogočilo sofinanciranje Evropskega socialnega sklada Evropske unije in Ministrstva za šolstvo in šport.

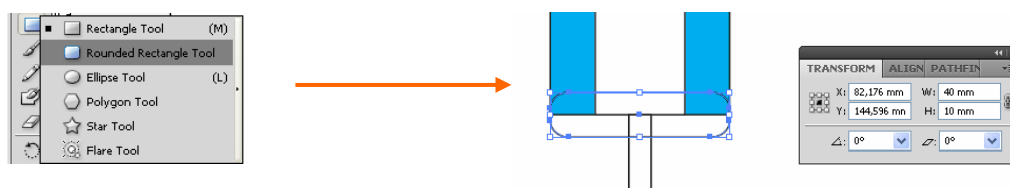
Za prikaz mreže izberemo View > Show Grid. Če želimo mrežo skriti, izberemo View > Hide Grid. Predmet prilepimo na mrežo tako, da izberemo View > Snap to Grid. Predmet se prilepi na mrežo, ko ji ga približamo. Razmik med črtami in barvo vodil nastavimo v Edit > Preferences > Guides&Grid.



Slika 165: Nastavitev razdalje med črtami v mreži, barve vodil in barvo mreže

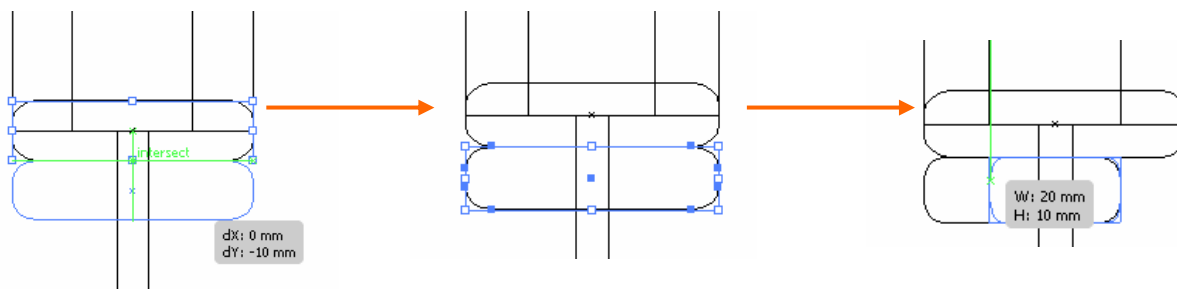
### 7.1.4 Izdelava zaokroženih predmetov

1. Izberemo Rounded Rectangle Tool in vpišemo velikost 40 mm x 10 mm.



Slika 166: Izdelava zaokroženega pravokotnika

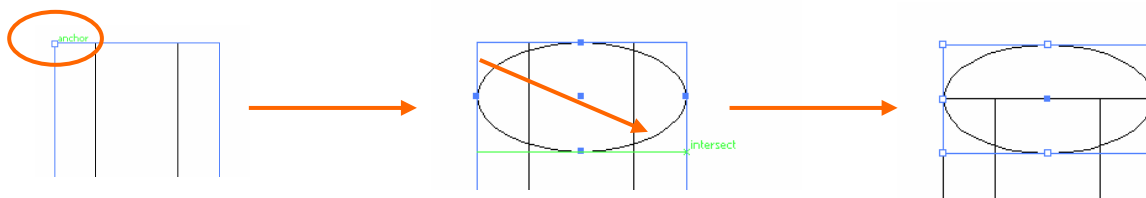
2. Izberemo View > Outline. Vsi predmeti so nepobarvani. Naredimo kopijo zaokroženega pravokotnika. Kliknemo na pravokotnik, pritisnemo tipko Alt, jo držimo in povlečemo z miško navzdol. Nastala je kopija zaokroženega pravokotnika. S Selection Tool označimo na nov predmet in ga po vodoravni strani zmanjšamo do širine prvotnega kvadrata.



Slika 167: Izdelava predmeta s tipko Alt (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

## 7.1.5 Izdelava elipse

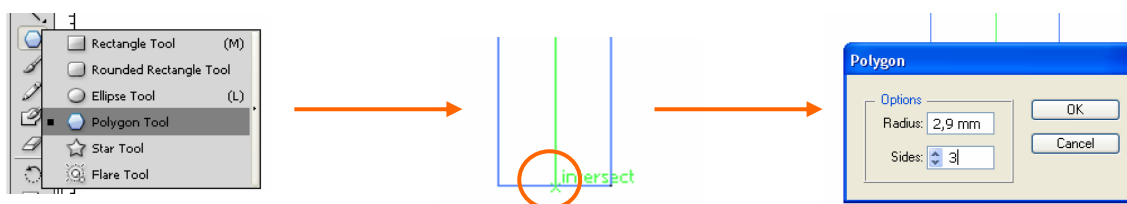
1. Izberemo Ellipse Tool iz orodja Rectangle Tool. Miško nastavimo na zgornji levi vogal. Kliknemo, držimo in povlečemo do desnega roba pravokotnika. Nato elipso naravnamo tako, da je sredina elipse na začetku pravokotnika (slika).



Slika 168: Izdelava elipse (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

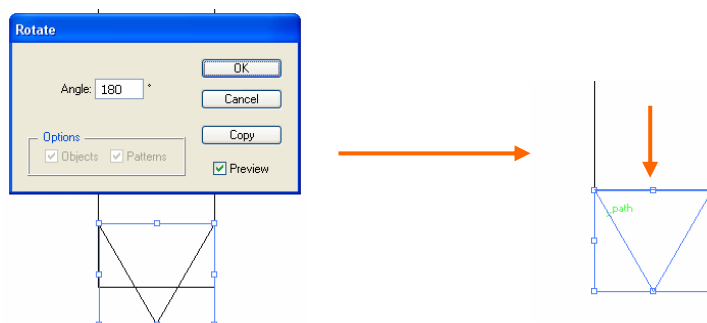
2. Izberemo Zoom Tool (🔍) in trikrat kliknemo na konec spodnjega dela pravokotnika.

3. Izberemo Polygon Tool iz orodja Rectangle Tool, nastavimo miško na sredino spodnjega dela pravokotnika in kliknemo. V polje Polygon vnesemo podatke: Radius 2,9 mm in Sides (oglišča) 3.



Slika 169: Izdelava trikotnika

3. Označimo trikotnik in izberemo Object > Transform > Rotate. V polje Angle vpišemo 180 stopinj. Trikotnik naravnamo na spodnji del pravokotnika.



Slika 170: Nameščanje trikotnika

**Namig:** Predmet lahko zavrtimo tudi na drug način. Izberemo Window > Transform. V polje Rotate vpišemo poljuben kot. Vrtimo lahko tudi ročno: z miško se približamo vogalu predmeta in ko se pokaže polkrožna puščica, predmet zavrtimo tako, da z miško povlečemo v izbrano smer.

4. Izberemo Ellipse Tool in narišemo v trikotnik elipso velikosti 2 mm x 10 mm. Središče elipse nastavimo na spodnji del trikotnika. Označimo elipso, z desnim klikom izberemo Arrange > Send to Back. Nato označimo elipso in predmet ter z desnim klikom na miško izberemo Make Clipping Mask.

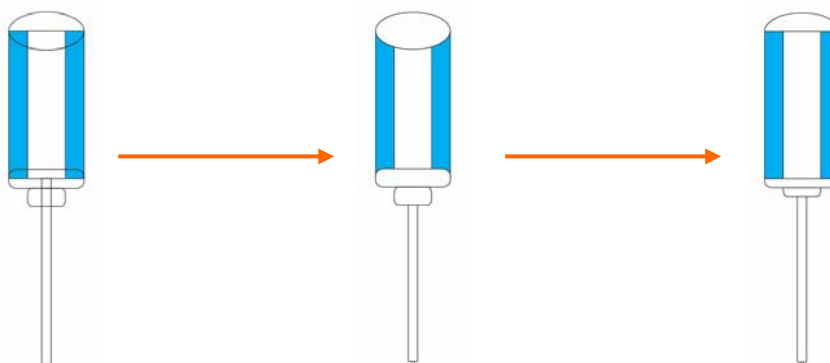


Slika 171: Izdelava predmeta iz elipse in trikotnika

### 7.1.6 Spreminjanje debeline črte

Naučili smo se že, kako se barvajo predmeti in črte, kako se pošiljajo v ozadje in ospredje, zato oblikujemo »izvijač«.

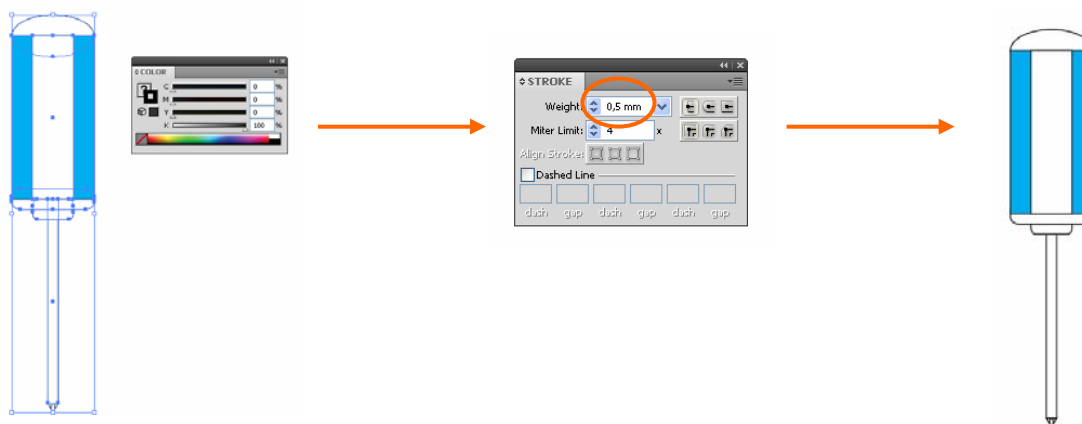
1. Zgornjo belo elipso pošljemo v ozadje. Drugo belo elipso prav tako. Nato označimo tretjo belo elipso in jo za polovico višine premaknemo navzgor. Pravokotnik prav tako pošljemo v ozadje.



Slika 172: Urejanje predmetov (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)



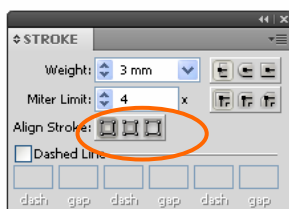
2. Označimo vse predmete in v paleti Color črto pobarvamo s črno barvo. Izberemo Window > Stroke in vpišemo Weight 0,5 mm.



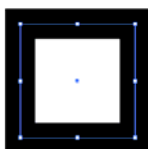
Slika 173: Izbira barve in širine črt

### 7.1.7 Možnosti postavitve črt za poravnavo

Kadar je predmet zaprt oziroma sklenjen, lahko izbiramo med tremi različnimi možnostmi določitve črt. Te možnosti vplivajo na poravnavo predmetov.



Slika 174: Izbira črt



Slika 177: Poravnava črte po sredini



Slika 176: Poravnava črte po zunanjem robu

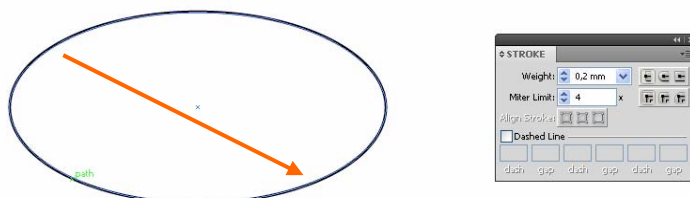


Slika 175: Poravnava črte po notranjem robu

## 7.1.8 Delo s črtami

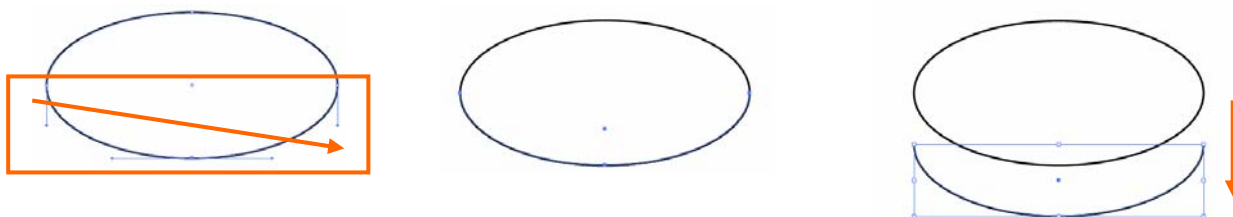
Črte, ki so sestavni del predmetov, so lahko odprte ali zaprte.

1. Izberemo Ellipse Tool v meniju orodja. Narišemo elipso velikosti 30 mm x 15 mm, določimo debelino črte 0,2 mm in ji notranjost (Fill) določimo z None.



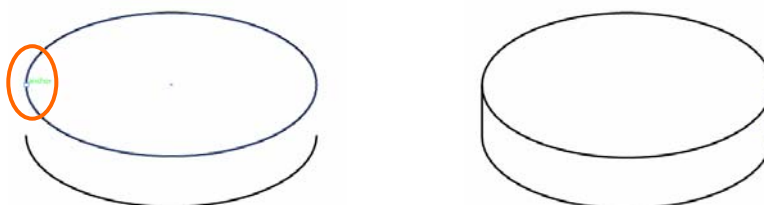
Slika 178: Risanje elipse

2. Z Direct Selection Tool označimo spodnji del elipse, izberemo Edit > Copy, Edit > Paste in Front in kopija se naredi točno na prvo elipso. Kopijo označimo s Selection Tool in jo s puščico premaknemo navzdol (slika).



Slika 179: Izdelava kopije dela elipse (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

3. Izberemo Line Segment Tool. Pritisnemo tipko Shift, miško postavimo na levo stran v sredino elipse in narišemo navpično črto do začetka dela elipse. Enako črto narišemo na desni strani (slika).



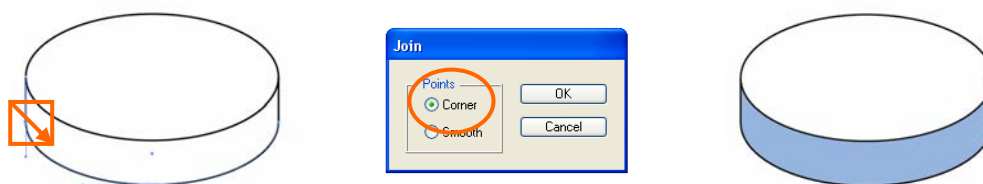
Slika 180: Risanje črte (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

## 7.1.9 Združevanje črt

Kadar imamo označenih več črt, jih lahko združimo v en predmet.

1. Z orodjem Direct Selection Tool označimo levo in srednjo črto (slika) in izberemo Object > Path > Join. V polju Join označimo Corner. Te tri črte so se združile v eno črto. Enako naredimo z desno črto. Nato spodnji del pobarvamo s poljubno barvo. V primeru so uporabljene vrednosti C 40 in M 20.

2. Prvi elipsi določimo polnilo z belo barvo, nato izberemo Arrange > Bring to Front.

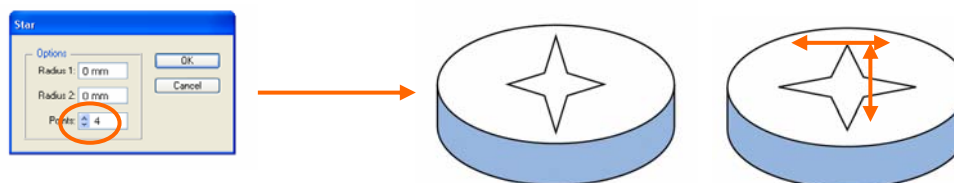


Slika 181: Združevanje črt (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

**Namig:** Črta, ki jo rišemo, se imenuje Path. Path vsebuje več kot eno točko, imenuje se »Anchor Points«. Path je lahko zaprta ali odprta, npr. krog je zaprt, valovita linija odprta. Obema lahko določimo barvno polnilo.

## 7.1.10 Risanje zvezde

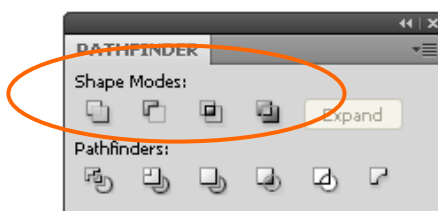
1. Izberemo Star Tool v meniju orodij Ellipse Toola. Miško nastavimo na sredino elipse. Kliknemo in v polju Star določimo število oglišč 4. V polje Radius vnesemo število milimetrov. S Selection Tool oblikujemo višino in širino zvezde.



Slika 182: Izdelava zvezde (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

## 7.1.11 Delo s paletto Pathfinder

Ta paleta omogoča ustvarjanje različnih kombinacij predmetov.



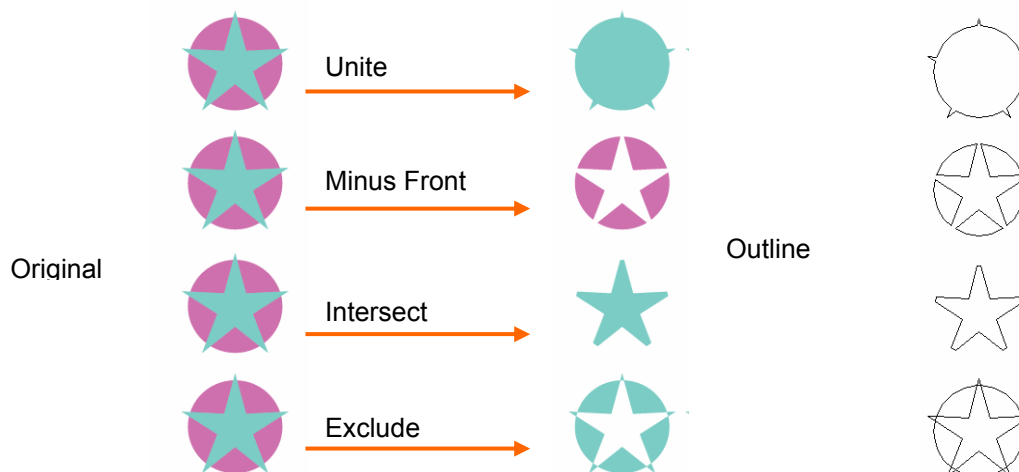
Slika 183: Paleta Pathfinder

1. V meniju spodaj izberemo delovno površino 2 v Artboard Navigation. Izberemo Ellipse Tool, narišemo krog premera 50 mm in ga pobarvamo. Črta ni obarvana. Nato z orodjem Star Tool narišemo zvezdo, jo obarvamo in postavimo na krog.



Slika 184: Krog in zvezda (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

2. Krog in zvezdo označimo, naredimo tri kopije v navpični smeri, da preverimo delovanje palete Pathfinder. Pogledamo tudi rezultat z izbiro View > Outline.



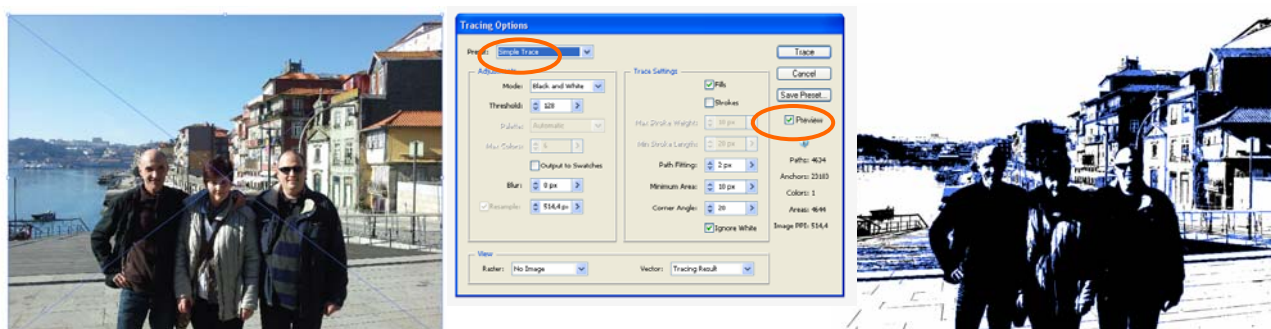
Slika 185: Uporaba orodja Shape Modes (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

**Namig:** Paleta Pathfinder ponuja več možnosti ločevanja predmetov z uporabo ukazov v vrstici Pathfinder.

## 7.1.12 Uporaba funkcije Live Trace

Funkcija Live Trace je namenjena spreminjanju bitne grafike v vektorsko. Npr. sliko iz Photoshopa lahko spremenimo v vektorsko in jo pobarvamo.

1. Izberemo File > Place in označimo sliko. Kliknemo OK. S Selection Tool označimo sliko in izberemo Object > Live Trace > Tracing Options. V polju Preset izberemo Simple Trace in za predogled vklopimo Preview. Kliknemo Trace in izberemo Object > Expand.



Slika 186: Sprememba bitne grafike v vektorsko (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

### Vprašanja za ponovitev:

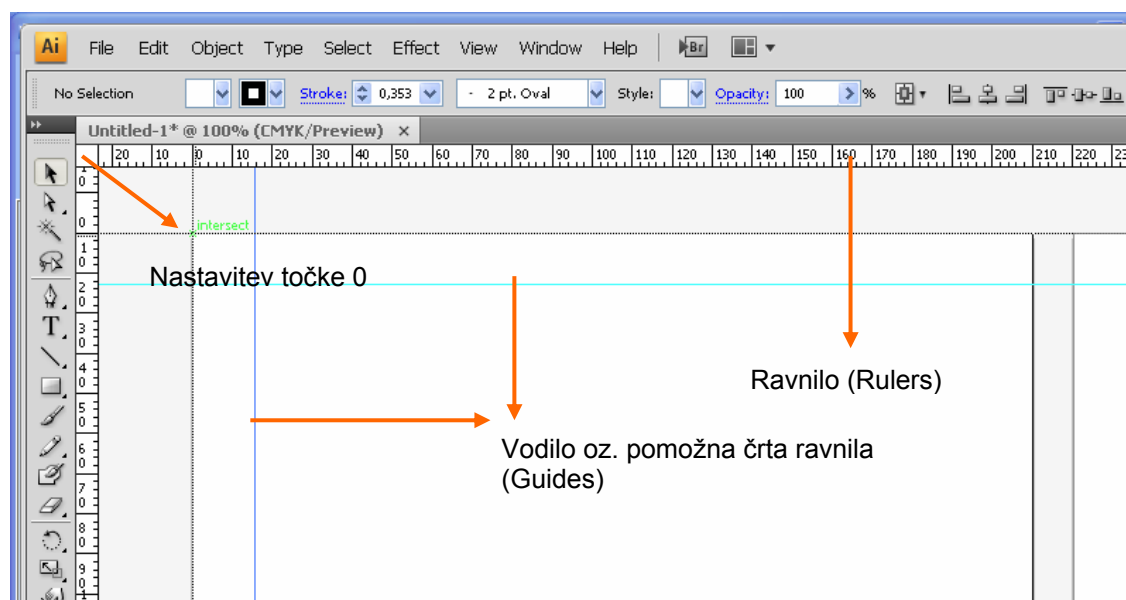
1. Opišite postopek nastanka enega predmeta iz več črt.
2. S katerim orodjem narišemo kvadrat?
3. Kako spremenimo število oglišč v zvezdi?
4. Razložite dva načina, kako iz dveh predmetov oblikujemo en predmet.
5. Kako spremenimo rastrsko grafiko v vektorsko?

## 8 Preoblikovanje predmetov

V preoblikovanje predmetov lahko vključimo več funkcij: premikanje, obračanje, povečevanje, pomanjševanje, zrcaljenje, nagibanje ... Za te funkcije uporabljamo orodja na levi strani dokumenta ali plavajoče palete na desni strani.

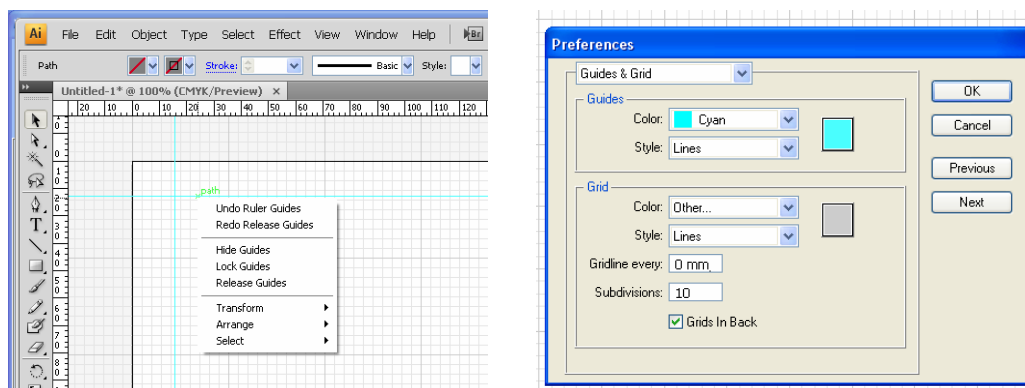
### 8.1.1 Delo z vodilom in mrežo

Vodilo (Guide) in mreža (Grid) pomagata pri izdelavi različnih tiskovin. Uporabljamo ju za poravnavo različnih predmetov na delovni površini. Ničelno točko po navadi nastavimo na levi zgornji rob dokumenta. Če ravnila ne vidimo, ga vklopimo z izbiro View > Show Rulers.



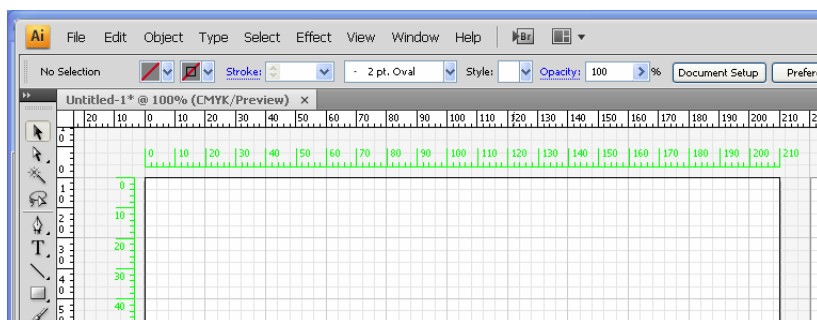
Slika 187: Vodilo in ravnilo

**Namig:** Vodilo oz. pomožno črto ravnila dobimo tako, da ga z miško potegnemo iz ravnila. Ko ga ne potrebujemo več, ga skrijemo s klikom desnega gumba na miški Hide Guides. Če želimo vodilo izbrisati, ga označimo in pritisnemo tipko Delete.



Slika 188: Mreža ter nastavev mreže in vodil

Vodila lahko spremenimo v črte in z njimi nadaljujemo oblikovanje kot s predmetom. Označimo vodilo, nato z desnim klikom na miško označimo Release Guides. Mrežo prikličemo z izbiro View > Show Grid. V pomoč so mere nad dokumentom, do katerih pridemo z izbiro View > Show Artboard Rulers.



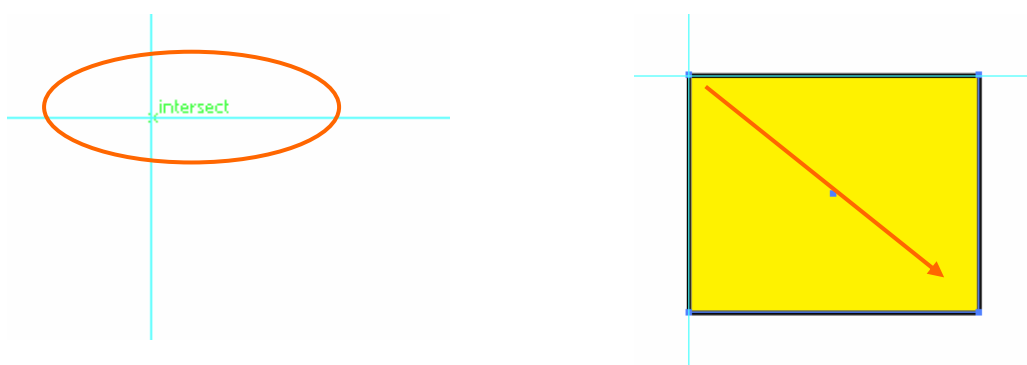
Slika 189: Prikaz ravnila nad dokumentom

## 8.1.2 Povečevanje in pomanjševanje predmetov

Predmete lahko pomanjšujemo in povečujemo navpično in vodoravno. S povečevanjem in pomanjševanjem predmetov lahko sliko oz. motiv popačimo, zato si pogledjmo pravilno pomanjševanje oz. povečevanje.

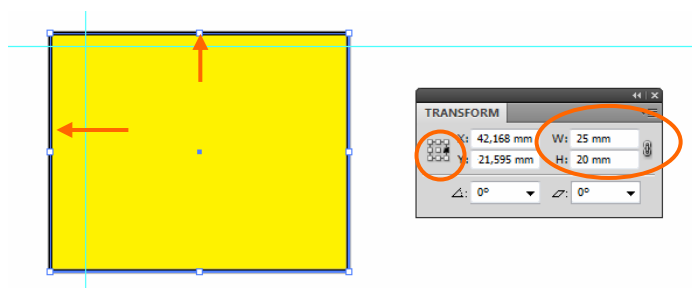
1. V paleti Color nastavimo polnilo na rumeno barvo, črto pa na črno. V meniju orodja izberemo Rectangle Tool in miško postavimo na presečišče vodoravnega in navpičnega vodila. Ko se pokaže oznaka Intersect, kliknemo na miško, držimo in povlečemo diagonalno z leve proti desni. Narišemo pravokotnik in ga istočasno postavimo na presečišče vodil.





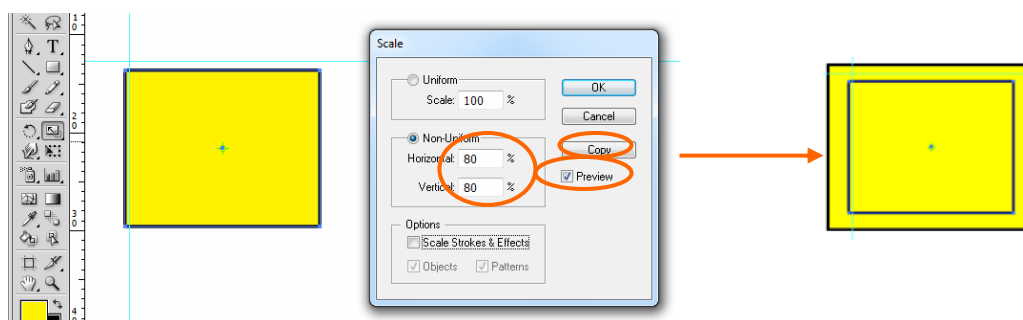
Slika 190: Risanje pravokotnika

2. Odpremo plavajočo paletu Transform. Označimo predmet in v paletu Transform izberemo točko na desni strani (oznaka na sliki). V polje za določanje velikosti vnesemo W 25 mm in H 20 mm. Iz predmeta je razvidno, da se je povečal v levo in navzgor.



Slika 191: Povečevanje predmeta s paletu Transform

3. Označimo predmet in v orodni vrstici dvakrat kliknemo na orodje Scale Tool. Odpre se polje, v katerem predmete pomanjšujemo oz. povečujemo v odstotkih. Za sprotno spremljanje sprememb na predmetu označimo polje Preview. V polji Horizontal in Vertical vpišemo vrednost 80 % in pritisnemo tipko Copy. Tako ustvarimo 20 % manjšo kopijo kvadrata.



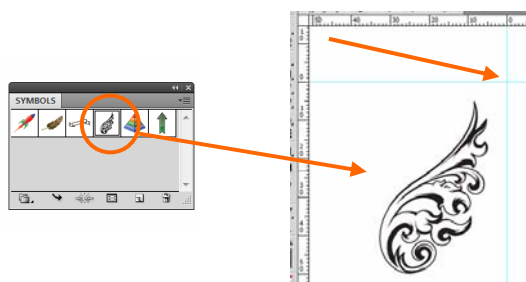
Slika 192: Manjšanje predmeta z orodjem Scale Tool

**Namig:** Okno Scale odpremo tudi z izbiro Object > Transform > Scale. V njem izbiramo »skaliranje« efektov, črt ...

### 8.1.3 Zrcaljenje predmetov

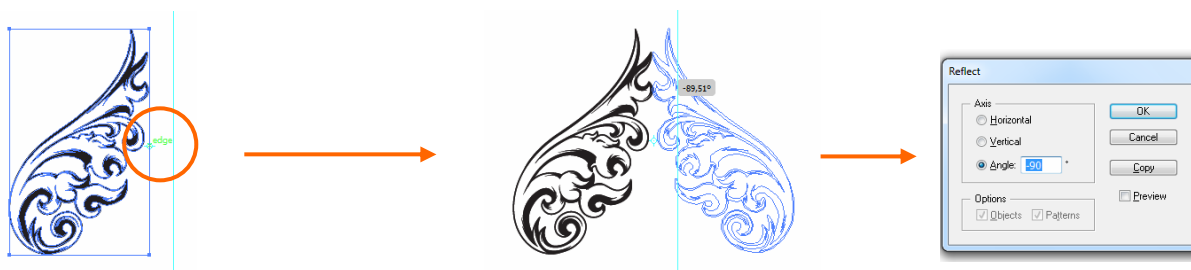
Kadar predmet zrcalimo, ga grafični program zrcali glede na nevidno navpično in vodoravno os. Za obračanje in »skaliranje« predmetov uporablja referenčno točko ali pa uporabi sredino predmeta.

1. Iz nabora palet izberemo paleto Symbol. Ustvarimo navpična in vodoravna vodila. Iz palete Symbol povlečemo predmet in ga namestimo na spodnjo desno stran vodil (slika). Na presečišču vodil določimo ničelno točko tako, da jo povlečemo iz levega zgornjega koda.



Slika 193: Določitev ničelne točke in postavitve predmeta

2. Označimo predmet in izberemo Edit > Copy > Edit > Paste in Front. V orodni vrstici izberemo orodje Reflect Tool (). Miško nastavimo na desni rob predmeta. Kliknemo, ko se pojavi napis »Edge«. Določili smo točko, okoli katere se bo predmet zrcalil. Miško nastavimo na predmet, kliknemo in povlečemo v desno. Predmet prezrcalimo. Z dvoklikom na orodje Reflect Tool se odpre polje Reflect, v katerega vpišemo podatke za zrcaljenje.



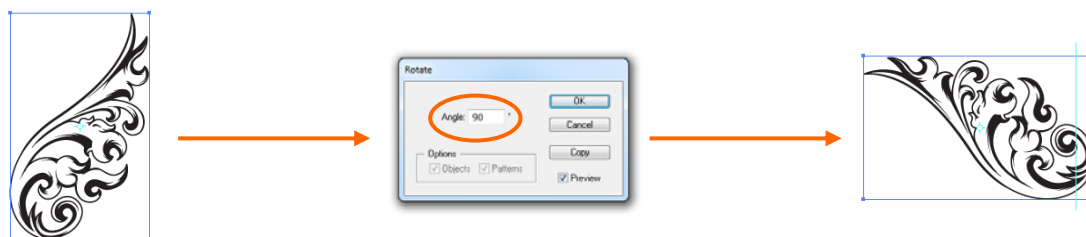
Slika 194: Zrcaljenje predmeta (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

**Namig:** Če pritisnemo tipko Shift, zrcalimo predmet npr. za 45 ali 90 stopinj.

## 8.1.4 Vrtenje predmeta

Predmet lahko vrtimo okoli njegove sredinske točke ali pa določimo točko, okoli katere ga bomo zavrteli.

1. Označimo predmet, izberemo orodje Rotate Tool in dvokliknemo. Odpre se polje Rotate. V polje Angle vpišemo 90 stopinj, vklopimo Preview in pritisnemo OK. Točko, okoli katere bo potekalo vrtenje predmeta, določimo tako, da izberemo Rotate Tool in kliknemo z miško.

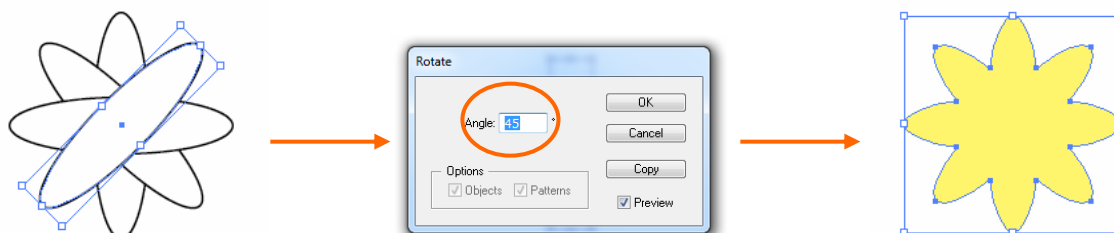


Slika 195: Vrtenje predmetov (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

## 8.1.5 Preoblikovanje predmeta

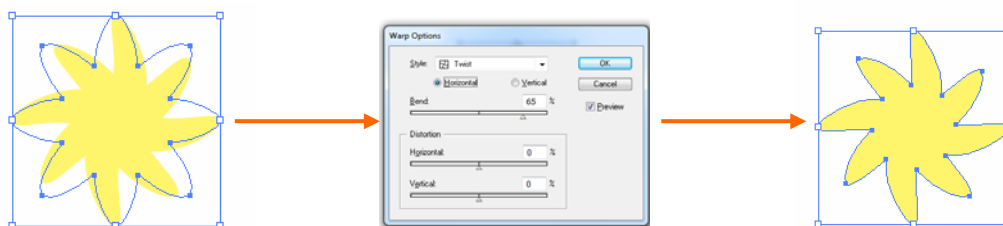
Predmet lahko preoblikujemo na več načinov. Naredili bomo cvetlico in jo preoblikovali.

1. Izberemo Ellipse Tool in narišemo elipso velikosti 10 mm x 40 mm. Izberemo Object > Transform > Transform Rotate. V polje Angle vpišemo 45 stopinj, pritisnemo Copy in predmet je označen. Pritisnemo tipko Ctrl+D. Ponovimo dvakrat. Nato označimo štiri elipse in v plavajoči paleti Pathfinder izberemo Unite. Predmet pobarvamo s 70 % rumeno barvo.



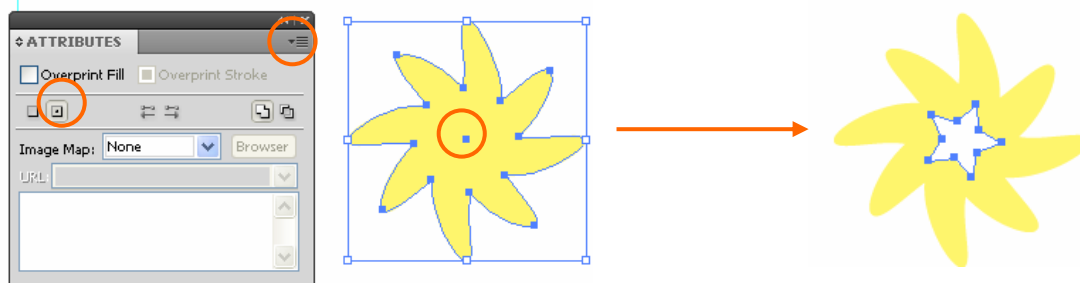
Slika 196: Risanje predmeta (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

2. Označimo predmet, izberemo Effect > Warp > Twist. V polje Bend vpišemo vrednost 65 in pritisnemo OK. Nato izberemo Object > Expand Appearance.



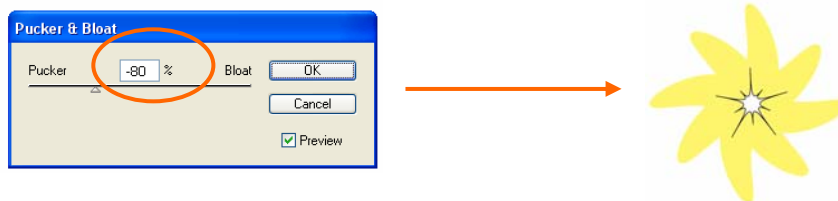
Slika 197: Preoblikovanje predmeta (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

3. Označimo predmet. Izberemo Window > Attributes, v meniju palete izberemo Show All, kliknemo na tipko Show Center Button in pokaže se točka na sredini predmeta. V orodni vrstici izberemo orodje Star Tool, ga nastavimo na sredino cvetlice, narišemo zvezdo in jo pobarvamo z belo barvo. Da bo rezultat bolje viden, pobarvamo črto s črno barvo.



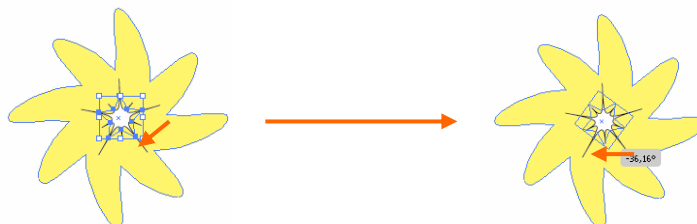
Slika 198: Izdelava zvezde na sredini predmeta (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

4. Označimo zvezdo, izberemo Effect > Distort & Transform > Pucker & Bloat. Drsnik povlečemo v desno ali v polje vpišemo -80 in kliknemo OK.



Slika 199: Izdelava efekta (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

5. Označimo zvezdo, miško postavimo na spodnji desni rob zvezde tako, da se pokaže puščica za vrtenje. Kliknemo, povlečemo v levo stran in zavrtimo zvezdo.



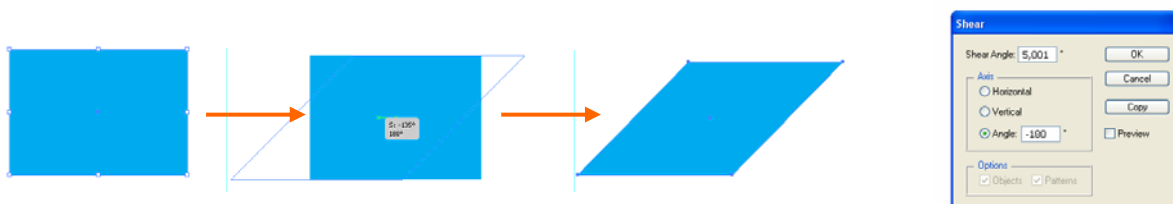
Slika 200: Vrtenje zvezde (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

**Namig:** Če želimo predmet vrniti v prvotno stanje, izberemo Object > Transform > Reset Bounding Box.

### 8.1.6 Nagibanje/striženje predmeta

Predmet lahko vrtimo in zrcalimo po navpični in vodoravni osi, lahko pa ga nagibamo, da postane asimetričen.

1. Narišemo pravokotnik in ga pobarvamo s 100 % barvo cian. V orodni vrstici izberemo Shear Tool. Puščico približamo sredini pravokotnika, kliknemo in povlečemo v levo stran. Predmet lahko nagibamo z dvoklikom na orodje Shear Tool.

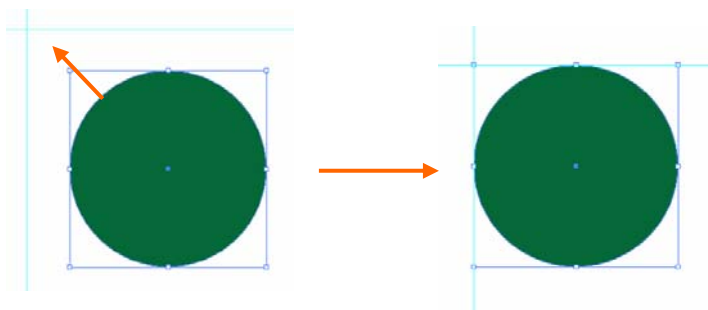


Slika 201: Nagibanje predmeta (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

### 8.1.7 Natančna postavitev predmeta

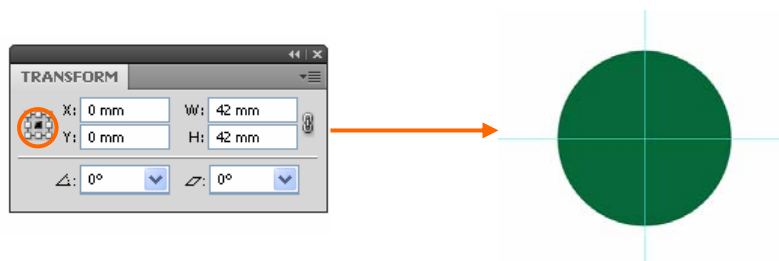
Za natančno postavitev predmeta lahko uporabimo numerično določanje koordinat X in Y, lahko uporabimo tudi ravnilo.

Narišemo krog in ga pobarvamo s temno zeleno barvo. Označimo ga in ga nastavimo na rob vodil. Izberemo View > Smart Guides, da se bo krog sam prilepil na vodila.



Slika 202: Ročna postavitev kroga (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

2. Na presečišču koordinat določimo ničelno točko. V polju Transform označimo namestitveno oznako na sredino in vpišemo vrednost 0 v polje X in Y. Predmet se postavi na presečišče koordinat X in Y.



Slika 203: Številčno nameščanje kroga

### 8.1.8 Spreminjanje prikaza besedila

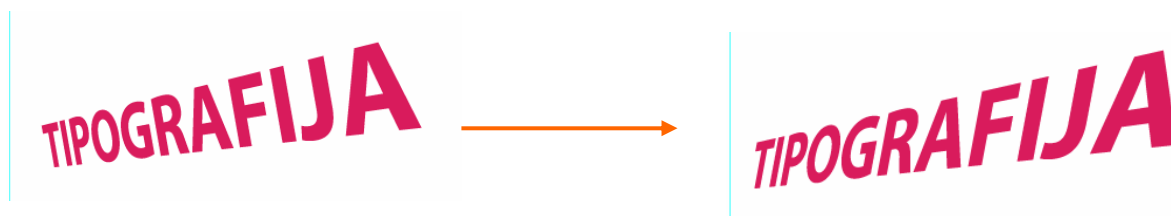
Z uporabo orodja Free Transform lahko spreminjamo prikaz besedila.

1. V paleti Character izberemo tipografijo Myriad Pro Bold in določimo velikost črk na 30 pt. Izberemo orodje Type Tool in z velikimi tiskanimi črkami napišemo "tipografija". Besedilo obarvamo z rdečo barvo in izberemo Type > Create Outlines. Miško nastavimo na desni zgornji rob besedila. Kliknemo vodoravno obojestransko puščico, pritisnemo tipke Shift, Ctrl in Alt ter z miško potujemo navzgor. Nato najprej izpustimo miško, potem pa tipke.



Slika 204: Spreminjanje prikaza besedila (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

Besedilo označimo. Izberemo orodje Rotate Tool in dvokliknemo. V polje Angle vpišemo vrednost 10. Dvokliknemo na orodje Shear Tool in v polje Shear Angle vpišemo vrednost 20. Besedilu smo spremenili obliko.



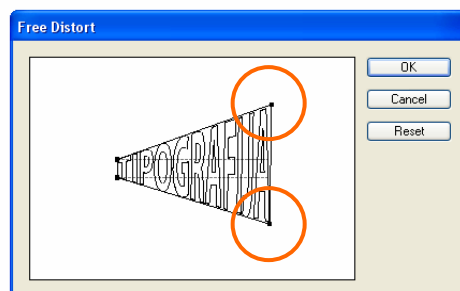
Slika 205: Spreminjanje oblike besedila (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

## 8.1.9 Uporaba efekta za prosto spremembo besedila

Besedilo ali predmet lahko preoblikujemo z orodjem Free Distort, ki omogoča premikanje posameznih točk.

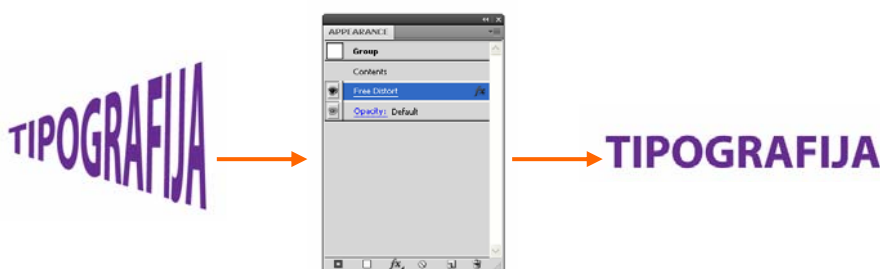
1. Napišemo besedilo »reprodukcija«. Obarvamo ga z vijolično barvo. Izberemo Effect > Distort & Transform > Free Distort. Odpre se okno Free Distort. Izberemo desni točki in ju premaknemo navzdol in navzgor. Pritisnemo tipko OK.

**TIPOGRAFIJA**



Slika 206: Prosto spreminjanje prikaza predmeta (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

2. Izberemo Window > Appearance, v katerem odstranimo efekt tako, da ga označimo in kliknemo na koš za smeti.



Slika 207: Prosto urejanje predmeta

**Namig:** V oknu Appearance lahko vse efekte urejamo, brišemo, dodajamo, skrivamo ...

### Vprašanja za ponovitev:

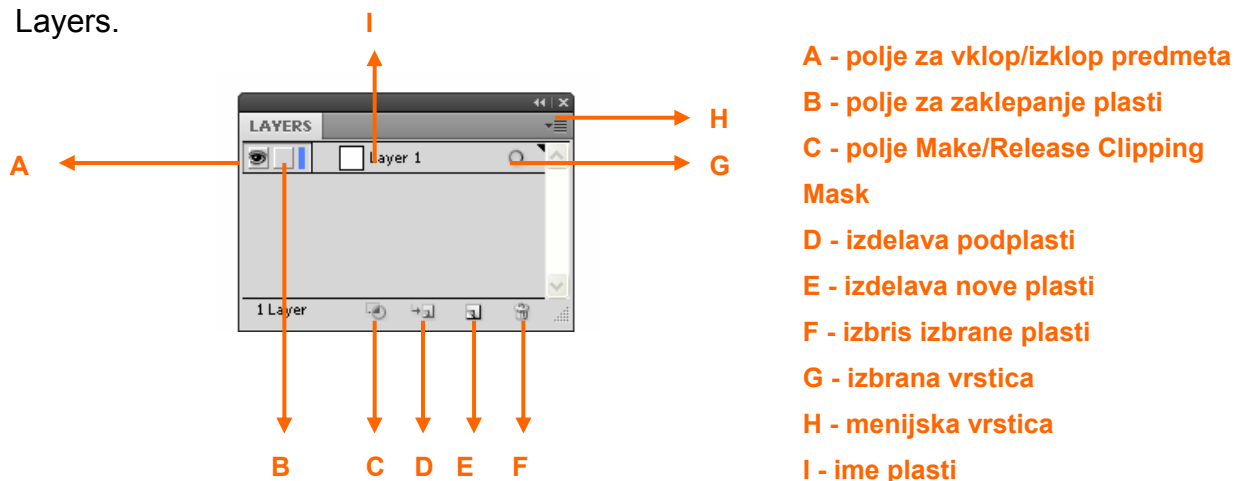
1. Pokažite način, po katerem se nastavi razdalja med črtami v mreži.
2. Kako določimo ravnilo nad delovnim dokumentom? Razložite, zakaj se uporabljajo vodila.
3. Kako lahko povečamo ali pomanjšamo predmet? Pojasnite, kako proporcionalno spremenimo velikost predmeta v skupini predmetov.
4. Na katere načine lahko spreminjamo predmete s paletto Transform?
5. Kakšno vlogo imajo določene točke v paletti Transform? Kako jih uporabljamo?



## 9 Delo s plastmi (Layers)

Ko zaženemo program Adobe Illustrator in ustvarimo nov dokument, se ta začne z eno plastjo. Plasti lahko dodajamo, jih preimenujemo, na plasti dodajamo predmete, jih brišemo ...

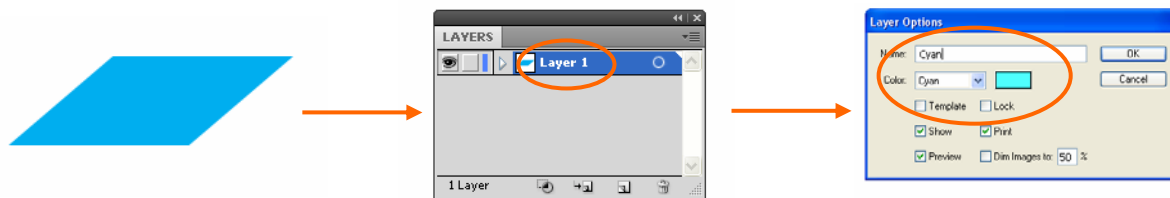
1. Ustvarimo nov dokument. Paleta Layers odpremo tako, da izberemo Window > Layers.



Slika 208: Paleta Layers

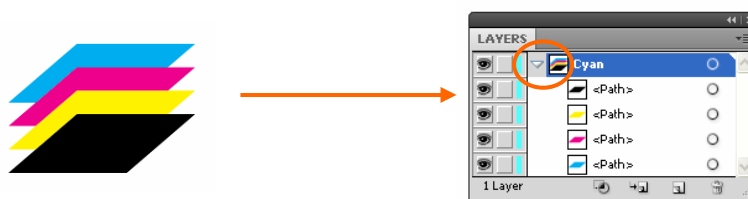
### 9.1.1 Preimenovanje plasti (Layerja)

1. Izberemo Rectangle Tool in narišemo kvadrat velikosti 30 mm x 30 mm. Kvadrat z orodjem Shear Tool nagnemo za 30 stopinj. Spremenimo velikost kvadrata na 30 mm x 15 mm. Polnilo pobarvamo z vrednostjo C 100, črta nima barve. V paleti Layers dvokliknemo na Layer 1. Layer preimenujemo v Cyan, določimo barvo cian in pritisnemo OK.



Slika 209: Preimenovanje plasti (Layerja)

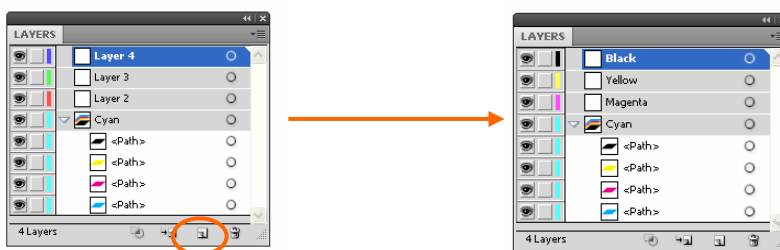
2. Označimo modro ploskev, izberemo Edit > Copy > Edit > Paste in Front. Ploskev pobarvamo z vrednostjo M 100. Ploskev s paleta Transform premaknemo za 6 mm navzdol. Ustvarimo še dve ploskvi in ju pobarvamo z vrednostmi barv Y 100 in K 100. V paleti Layers odpremo podplasti.



Slika 210: Oblikovanje novih ploskev (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

### 9.1.2 Oblikovanje novih plasti

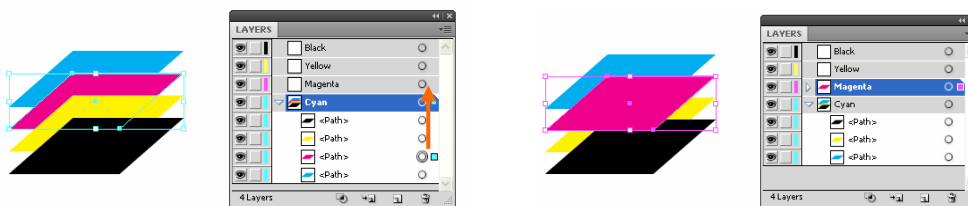
1. V paleti Layer naredimo tri nove plasti tako, da v spodnji vrstici palete izberemo funkcijo Create New Layer. Vsako plast (Layer) preimenujemo, in sicer v imena barv: Yellow, Magenta in Black. Določimo tudi ustrezno barvo plasti.



Slika 211: Ustvarjanje novih plasti

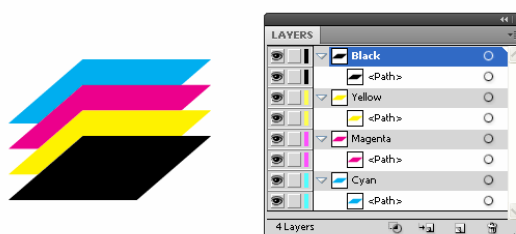
### 9.1.3 Premikanje predmeta na plasti

1. Označimo ploskev Magenta in oznako Cyan na desni strani palete Layers premaknemo na Layer Magenta. Enako naredimo z rumeno in s črno plastjo.



Slika 212: Premikanje predmeta na plast (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

2. Uredili smo plasti. Na posamezni plasti odpremo podplasti in vidimo, da je na vsaki plasti en predmet.

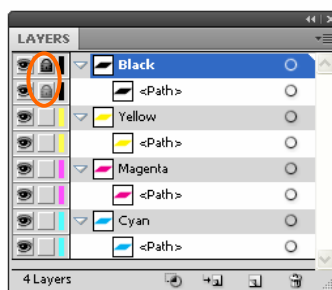


Slika 213: Urejene plastnice (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

Učno gradivo je nastalo v okviru projekta Munus 2. Njegovo izdajo je omogočilo sofinanciranje Evropskega socialnega sklada Evropske unije in Ministrstva za šolstvo in šport.

## 9.1.4 Zaklepanje plasti

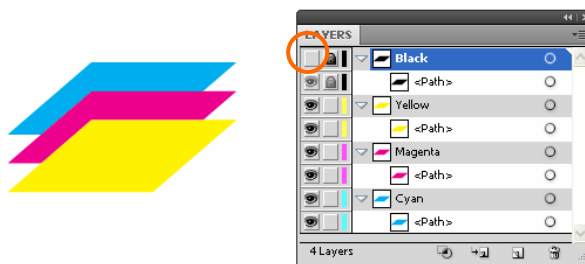
Kadar imamo veliko plasti, v paleti Layers uporabljamo funkcijo za zaklepanje plasti, da na drugih predmetih nehotе ne naredimo napake.



Slika 214: Zaklepanje plasti

## 9.1.5 Vidnost plasti

V paleti Layers lahko predmete skrivamo, prav tako lahko izbiramo posamezne predmete v podplasteh. Kadar je plast skrita oz. nevidna, je ni mogoče označiti ali natisniti na papir.

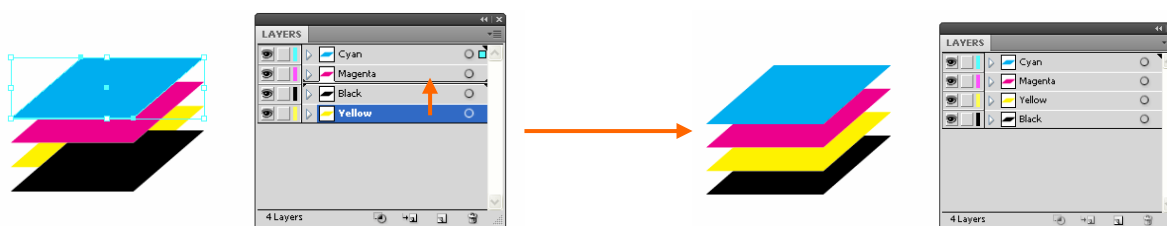


Slika 215: Skrivanje predmeta

## 9.1.6 Premikanje plasti

Vrstni red plasti lahko spreminjamo, hkrati pa se spreminja postavitev predmetov.

1. Za menjavo vrstnega reda plasti kliknemo na Cyan Layer, držimo gumb na miški in ga povlečemo na prvo mesto. Vrstni red je C, M, Y in B.



Slika 216: Premikanje plasti (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

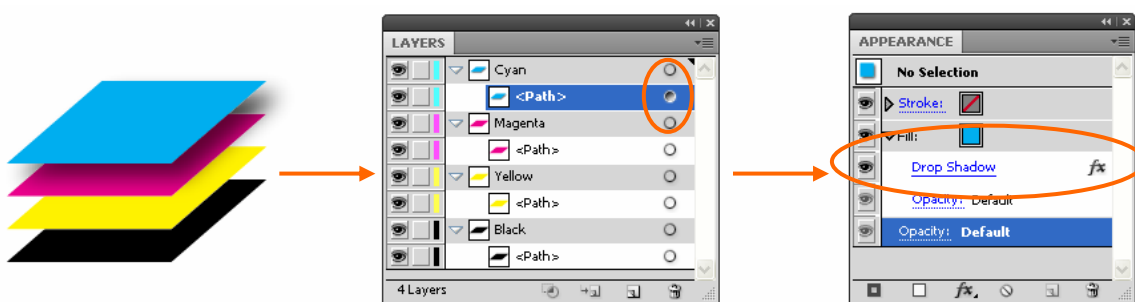
Učno gradivo je nastalo v okviru projekta Munus 2. Njegovo izdajo je omogočilo sofinanciranje Evropskega socialnega sklada Evropske unije in Ministrstva za šolstvo in šport.

**Namig:** Če izberemo dva Layerja in Merge Selected, program plasti združi.

### 9.1.7 Dodajanje efektov in upravljanje s plastmi

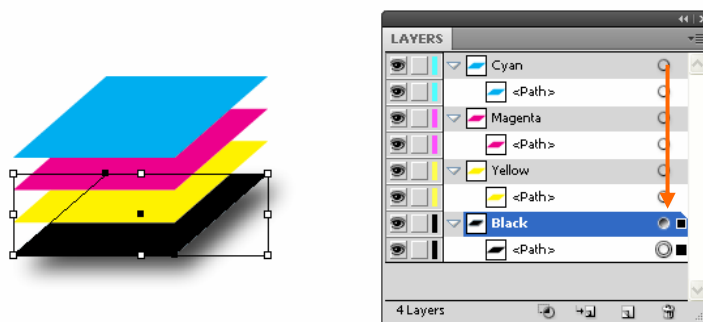
Če predmetu dodamo poseben efekt, kot je na primer senca, ga lahko v plasteh določamo oz. prestavljamo na druge predmete.

1. Označimo ploskev Cyan, izberemo Effect > Stylize > Drop Shadow in kliknemo OK. Ustvarili smo senco na modri ploskvi. V paleti Layers je krožec na desni strani obarvan s sivo barvo. Izberemo Window > Appearance, v katerem efekt lahko urejamo.



Slika 217: Dodajanje efektov v plasti (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

2. Označimo Cyan Layer in krožec na desni strani povlečemo na Black Layer.



Slika 218: Menjava efektov v plasteh (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

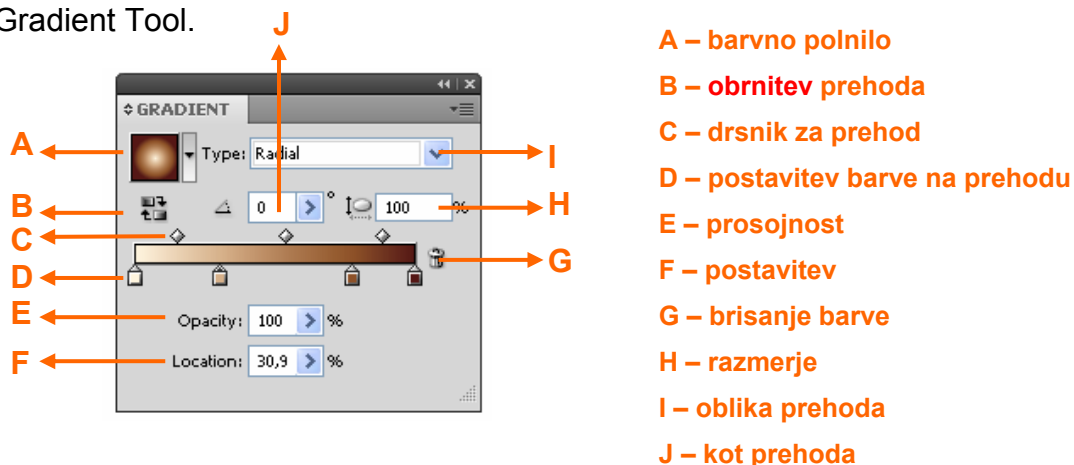
#### Vprašanja za ponovitev:

1. Naštejte dve prednosti uporabe plasti.
2. Kako skrijemo izbrano plast? Kako skrijemo predmet v plasti?
3. Opišite, kako spremenimo vrstni red plasti.
4. Kako zaklenemo posamično plast?
5. Pokažite način spreminjanja imena in barve plasti.
6. Kako poteka sprememba postavitve predmeta iz ene v drugo plast?
7. Kako veste, da je plasti dodan efekt? Ali ga lahko spreminjamo?

## 10 Ustvarjanje barvnih prehodov (Gradient)

Barvni prehod (Gradient) je prehod med dvema ali več barvami. Izdelamo lahko nov barvni prehod ali pa uporabimo obstoječe prehode v programu, ki jih shranimo za kasnejšo uporabo.

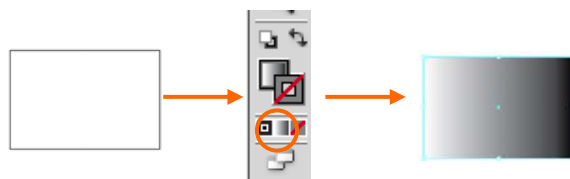
Za izdelavo barvnih prehodov uporabljamo paleto Gradient (Window > Gradient) ali orodje Gradient Tool.



Slika 219: Paleta Gradient

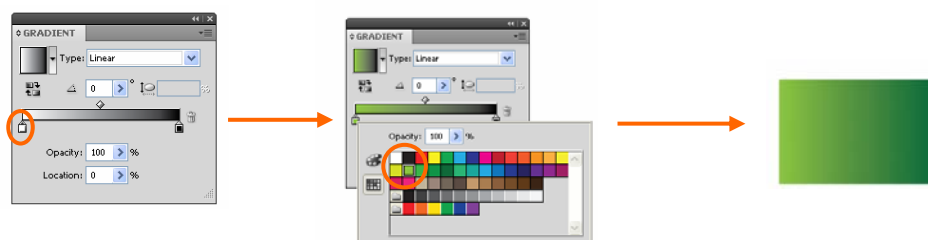
### 10.1.1 Izdelava linearnega prehoda

1. V orodjarni izberemo orodje Gradient Tool in odpremo paleto v Window > Gradient. Z orodjem Rectangle Tool narišemo pravokotnik velikosti 60 mm x 40 mm. Spodaj v orodni vrstici označimo prehod. Pravokotnik je pobarvan s črno-belim prehodom.



Slika 220: Določanje prehoda

2. V paleti Gradient kliknemo na končno pozicijo bele barve prehoda. Ustvari se kvadratale bele barve. Dvokliknemo nanj in izberemo svetlo zeleno barvo. Na desni strani izberemo temno zeleno barvo.



Slika 221: Določanje barve v prehodu

3. Prehod želimo shraniti. V paleti Gradient izberemo menijsko tipko pri prehodu in pritisnemo na ikono z disketo. Shranili smo prehod. V paleti Swatches oblikujemo New Swatch in pritisnemo OK. Prehod se pojavi v paleti Swatches. V paleti izberemo prikaz prehodov Show Gradient Swatches.



Slika 222: Shranjevanje prehoda

### 10.1.2 Prilaganje smeri barve

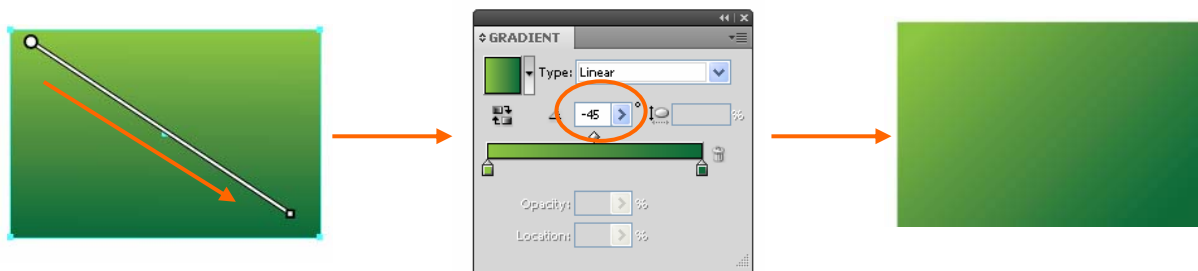
Ko smo naredili barvni prehod, z uporabo orodja Gradient Tool urejamo njegovo smer, začetno in končno točko.

1. Izberemo orodje Selection Tool in označimo pravokotnik. Izberemo orodje Gradient Tool, začetek nastavimo na zgornjo sredino pravokotnika, kliknemo, držimo in potegnemo navzdol do konca pravokotnika.



Slika 223: Spreminjanje smeri prehoda (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

2. Miško postavimo v levi zgornji kot, držimo in potegnemo diagonalno v desni spodnji kot. Ustvarili smo diagonalni potek prehoda. V paleti Gradient lahko v polju Angle spremenimo naklon prehoda. Vpišemo -45.



Slika 224: Spreminjanje naklona smeri barve (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

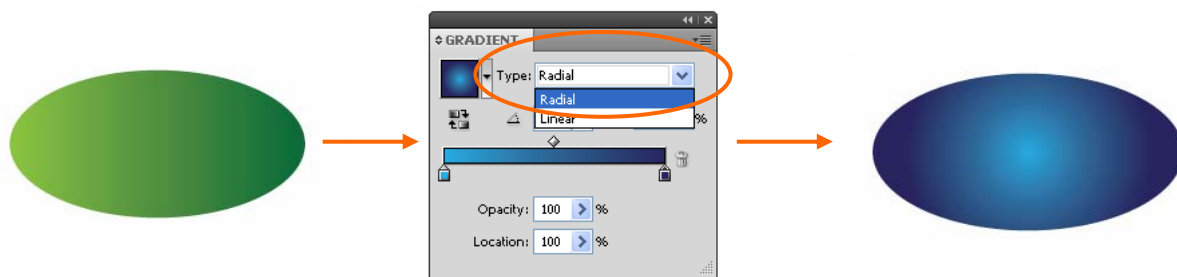
Učno gradivo je nastalo v okviru projekta Munus 2. Njegovo izdajo je omogočilo sofinanciranje Evropskega socialnega sklada Evropske unije in Ministrstva za šolstvo in šport.

**Namig:** Orodje Gradient Tool deluje samo, če je predmet pobarvan s prehodom.

### 10.1.3 Izdelava radialnega prehoda in sprememba barve

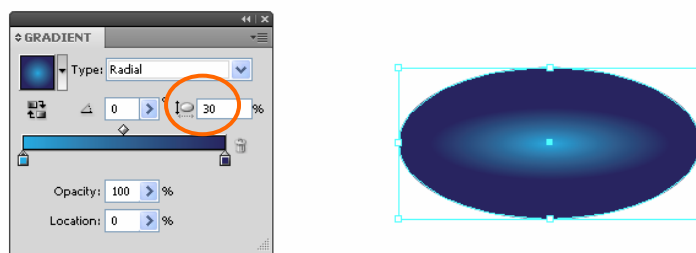
Izbiramo lahko med linearnim in radialnim načinom izdelave prehoda. Oba prehoda imata začetno in končno barvo. Radialni prehod poteka z robov predmeta v sredino predmeta ali obratno.

1. Izberemo orodje Ellipse Tool in narišemo elipso velikosti 60 mm x 30 mm. Polnilu določimo enake vrednosti prehoda, kot smo ga določili pri linearnem prehodu. Zeleno barvo v paleti Gradient zamenjamo s temno in svetlo modro barvo. Določimo vrsto prehoda na Radial.



Slika 225: Izdelava radialnega prehoda (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

2. Označimo elipso in v paleti Gradient vnesemo vrednost 30 v polje Aspect Ratio. Z uporabe te funkcije smo spremenili radialni prehod v eliptičnega.



Slika 226: Spreminjanje prehoda (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

**Namig:** V polje Aspect Ratio lahko vpišemo vrednosti med 0,5 in 32767 %.



## 10.1.4 Izdelava prehoda v več predmetih

Izdelamo lahko tudi prehod, ki se začne v prvem predmetu in se nadaljuje v druge predmete.

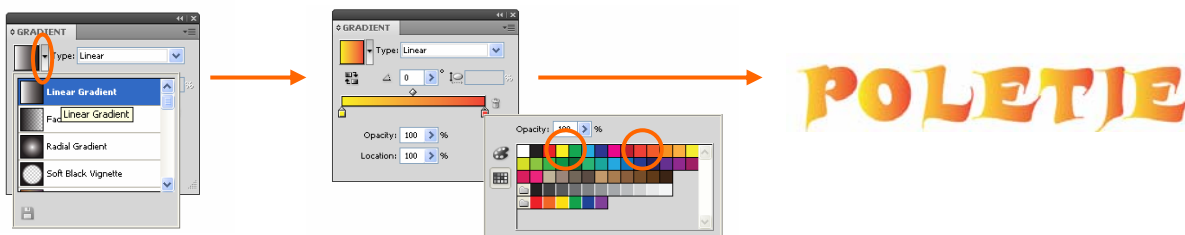
1. Z orodjem Type Tool napišemo besedo »poletje«. Določimo tipografijo in velikost pisave. Izberemo Type > Create Outlines.



Slika 227: Spreminjanje besedila v krivulje (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

**Namig:** Ko tipografijo spremenimo v krivuljo, besedila ne moremo več spreminjati. Za izdelavo prehoda v več predmetih besedilo vedno spremenimo v krivulje.

2. Označimo krivulje in kliknemo na meni prehodov v paleti Gradient. Izberemo Linear Gradient, prehodu določimo rumeno in oranžno barvo.



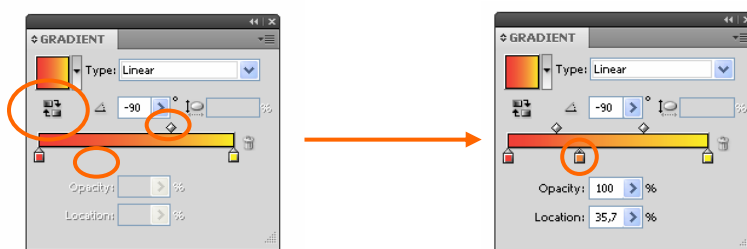
Slika 228: Izdelava linearnega prehoda v krivuljah črk

3. Označimo besedilo, izberemo orodje Gradient Tool, nastavimo miško na zgornji rob besedila in povlečemo navzdol.



Slika 229: Spreminjanje smeri prehoda (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

4. Označimo besedilo in v paleti Gradient izberemo Reverse Gradient. Z drsnikom določimo poljubno intenzivnost barve. Kliknemo na spodnji prazni del med skrajnima barvama in doda se nova barva. Prehod shranimo.



Slika 230: Dodajanje barve v prehod in določanje postavitev barve



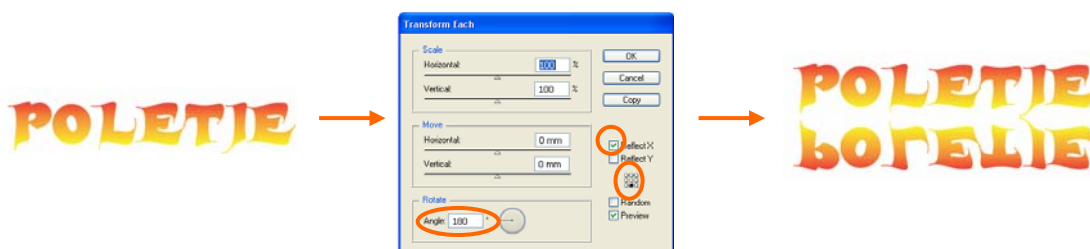
Slika 231: Izdelan prehod (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

**Namig:** Če želimo zamenjati ali dodati več barv, v paleti Color ali Swatches označimo barvo in jo prestavimo na izbrano mesto v paleti Gradient.

### 10.1.5 Dodajanje prosojnosti prehodom

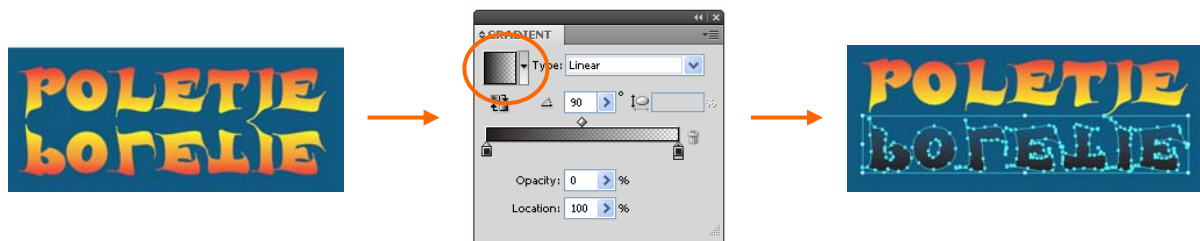
Prehodom lahko določimo tudi prosojnost (Opacity) barv.

1. Uporabimo besedo »poletje«. Označimo jo in izberemo Object > Transform > Transform Each. V polje Angle vpišemo vrednost 180, vklopimo Reflect X, določimo položaj spodaj na sredini in pritisnemo Copy.



Slika 232: Zrcaljenje besede (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

2. Narišemo pravokotnik večje velikosti, kot sta obe besedi poletje. Pobarvamo ga z modro barvo. Izberemo Object > Arrange > Send to Back. V paleti Gradient izberemo Fade to Black. Črno barvo zamenjamo z oranžno.



Slika 233: Izdelava prosojnega prehoda (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

3. Črno barvo zamenjamo z oranžno in dodamo rumeno barvo. V polju prosojnosti (Opacity) nastavimo ustrezen odstotek prosojnosti.

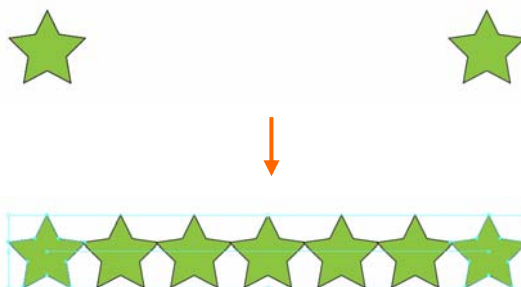


Slika 234: Določanje vrednosti v paleti Gradient (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

### 10.1.6 Uporaba funkcije Blend

Barve mešamo tudi z orodjem Blend Tool. Med dvema ločenima predmetoma lahko naredimo prehod iz ene v drugo barvo. Prav tako lahko izdelujemo barve na odprtih predmetih (Open Paths). Ko se Blend nanaša samo na en predmet, ga imenujemo Blend Object. Z uporabo orodja Blend lahko izdelujemo vmesne predmete.

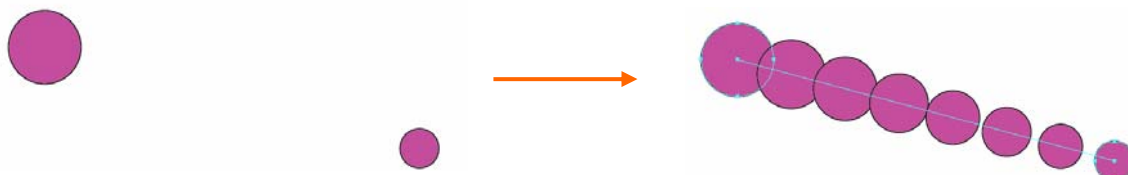
1. Z orodjem Star Tool narišemo zvezdo. Črto pobarvamo s črno barvo, polnilo s svetlo zeleno. Izberemo Edit > Copy > Edit > Paste in Front. Novo zvezdo pomaknemo na desno stran. Označimo obe zvezdi in izberemo Object > Blend > Make. Med zvezdama so nastale nove zvezde.



Slika 235: Izdelava zvezd z Blendom (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

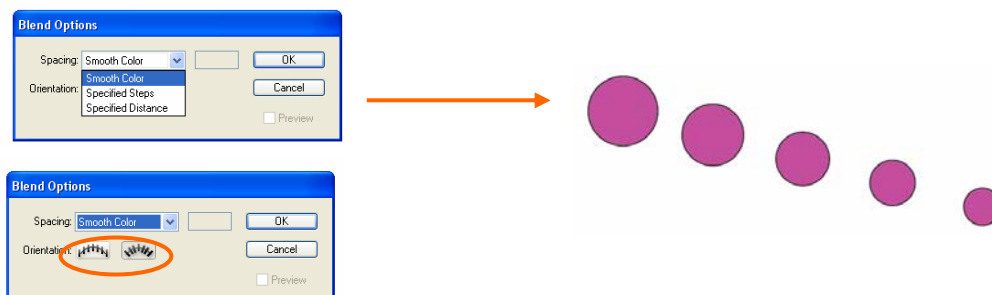
## 10.1.7 Izdelava vmesnih predmetov

1. Narišemo dva kroga in ju pobarvamo. Enega postavimo na levo stran, drugega na desno stran. Kroga naj ne bosta v isti ravnini. V orodni vrstici izberemo Blend Tool. Kliknemo na levi krog, nato na desni. Orodje je naredilo niz krogov različnih velikosti. Izberemo Edit > Undo Make Blend.



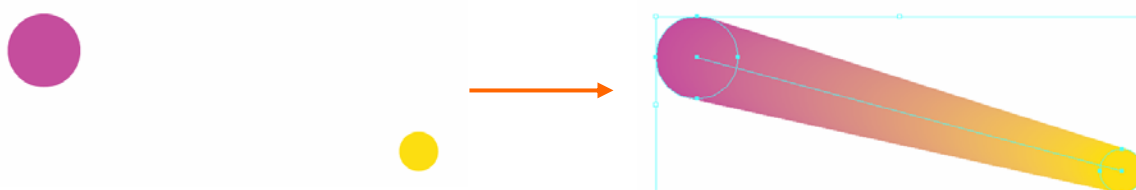
Slika 236: Uporaba orodja Blend Tool (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

2. Dvokliknemo na orodje Blend Tool. Na izbiro imamo tri možnosti: Smooth Color (program sam zapolni prostor med izbranimi predmetoma), Specified Steps (določimo število predmetov med izbranimi predmetoma) in Specified Distance (določimo razdaljo med predmeti). Izberemo Specified Steps in v polje vpišemo vrednost 3. Pritisnemo OK. V polju Orientation imamo na voljo dve možnosti: izbiramo lahko med razporeditvijo predmetov glede na stran ali glede na črto. Izberemo Edit > Undo Make Blend.



Slika 237: Izdelava Blenda z določenim številom krogov (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

3. Desni krog pobarvamo z rumeno barvo. Izberemo Blend Tool in kliknemo na roza krog, nato kliknemo na rumeni krog. Ustvaril se je prehod vse možnih barv med roza in rumeno barvo.



Slika 238: Izdelava prehoda med izbranimi krogoma (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

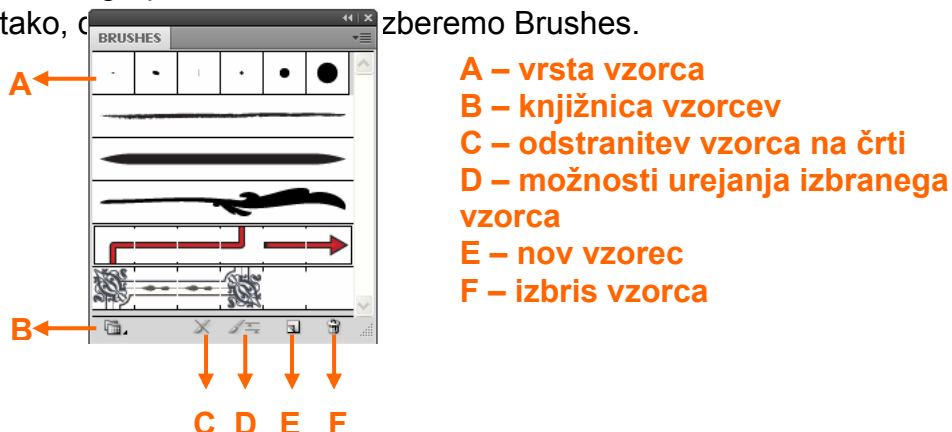
**Namig:** Če želimo videti, koliko predmetov je med roza in rumenim krogom, izberemo Object > Expand.

### Vprašanja za ponovitev:

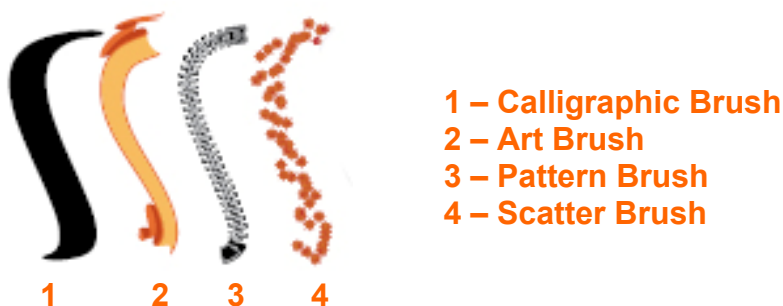
1. Razložite pomen polnila Gradient.
2. Pokažite dva načina za barvanje predmeta s prehodom.
3. Kakšna je razlika med polnilom prehoda in polnilom Blend?
4. Pokažite dva načina, kako dodajamo barve v prehod.
5. Kako med dvema predmetoma izdelamo Blend v loku?

## 11 Delo z vzorci (Brushes)

Z uporabo vzorcev (Brushes) okrasimo črte oz. robove predmetov. Vzorce uporabljamo z orodjem Paintbrush Tool in jim spreminjamo barvo, velikost in druge lastnosti, ki so na voljo v posameznem vzorcu. Izdelamo lahko tudi nov vzorec. Izbiramo lahko med štirimi možnostmi: Calligraphic Brush, Scatter Brush, Art Brush in Pattern Brush. Paleta Brush odpremo tako, da kliknemo na ikono v vrstici orodij, nato pa izberemo Brushes.



Slika 239: Paleta Brushes



Slika 240: Vrste vzorcev

## 11.1.1 Calligraphic Brush

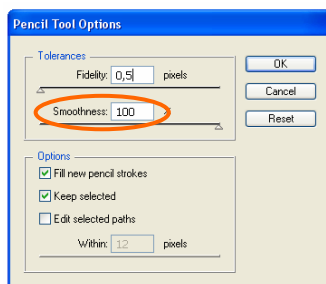
Calligraphic Brush je podobna kaligrafski pisavi z nalivnikom.

1. V paleti Brushes odpremo meni in v njem izklopimo Show Art Brushes, Show Pattern Brushes. Označeno naj ostane samo Show Calligraphic Brushes. Izberemo pogled List View.



Slika 241: Določanje vzorca Calligraphic

2. V paleti Stroke določimo debelino linije na 2 pt. Dvokliknemo na orodje Pencil Tool in spremenimo vrednost v polju Smoothness na 100 %.



Slika 242: Nastavitev orodja Pencil Tool

3. Izberemo Pencil Tool in prostoročno narišemo črko »u«. V paleti Brushes izberemo Brush 5 pt. Oval. Spirala ima kaligrafski videz.



Slika 243: Izdelava Calligraphic Brusha (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

## 11.1.2 Urejanje vzorca

Če želimo spremeniti lastnosti vzorca, dvokliknemo na izbran vzorec. Sprememba bo vplivala samo na predmete, ki so na izbrani delovni površini.

1. V paleti Brushes dvokliknemo na 5 pt. Oval. V polje Name vpišemo 30 pt. Oval, v polje Angle 135, v polje Roundness 10 in Diameter 30. Izberemo Preview in pritisnemo OK. Pojavi se okno Brush Change Alert, v katerem je opozorilo, da je izbrana črta v uporabi in da bodo narejene spremembe. Izberemo Apply to Strokes.



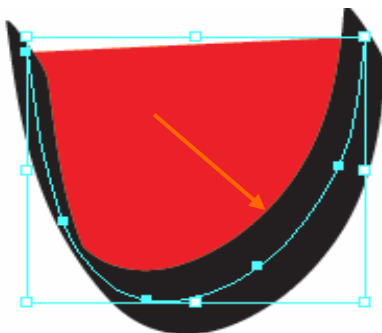
Slika 244: Spreminjanje velikosti vzorca

**Namig:** V polju nastavitvev lahko nastavljam: naklon vzorca glede na vodoravno os, zaobljenost od ploskega do popolnoma okroglega vzorca, obliko vzorca in možnosti določanja širine črt, iz katerih je vzorec narejen.

## 11.1.3 Barvanje z vzorci

Ko črta na predmetu določimo vzorec, ga lahko pobarvamo. Polnilo se ne obarva do sredine črte, ampak samo do barve, s katero je črta pobarvana.

1. Označimo črko "u" in njeno notranjost pobarvamo z rdečo barvo.

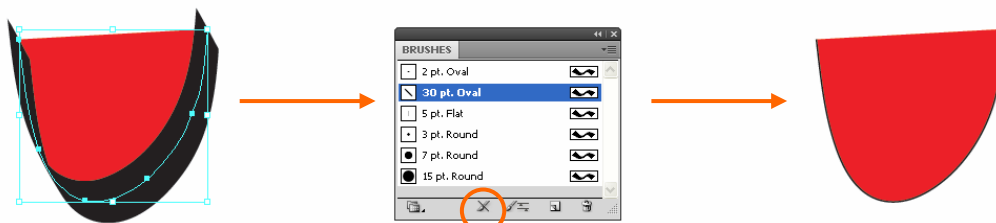


Slika 245: Barvanje polnila v vzorcu (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)



## 11.1.4 Odstranitev vzorca

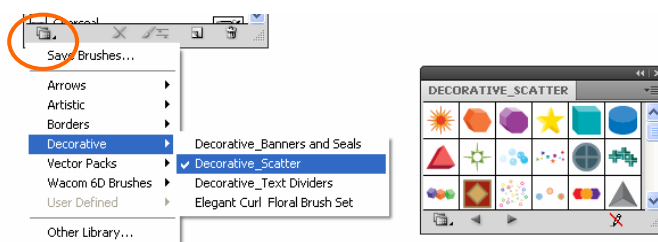
1. Na predmetu označimo Brush in v paleti Brushes izberemo Remove Brush Stroke. Vzorec smo odstranili. Izberemo Edit > Undo Remove Brush Stroke.



Slika 246: Odstranitev vzorca (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

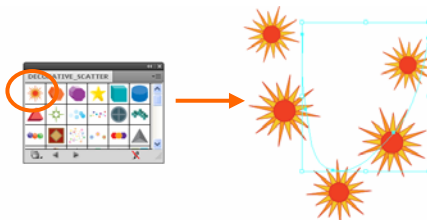
## 11.1.5 Art Brushes

Art Brushes vsebuje puščice, okrasne, umetniške in druge vzorce. Do njih dostopamo v paleti Brushes. Ko izberemo vzorec, se odpre nova paleta z vzorci. V meniju Brushes imamo označeno samo Show Art Brushes.



Slika 247: Izbira tipa Art Brush

1. V paleti Decorative Scatter izberemo predmet. Izberemo orodje Paintbrush Tool in prostoročno narišemo črko "u".

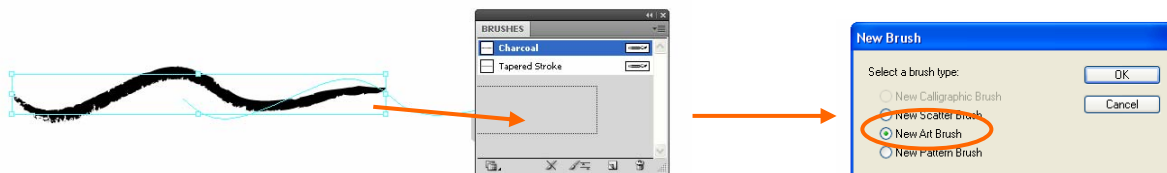


Slika 248: Določanje Art Brusha črti (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

**Namig:** Z dvoklikom na orodje Paintbrush Tool se odpre okno, v katerem lahko upravljamo z nastavitvami orodja.

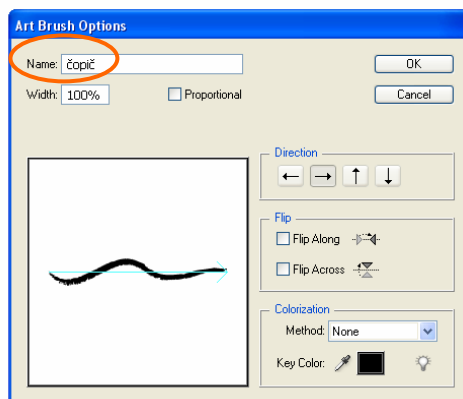
## 11.1.6 Izdelava Art Brusha

1. Izberemo Paintbrush Tool in narišemo vijugo. Označimo jo in jo povlečemo v paletu Brushes.



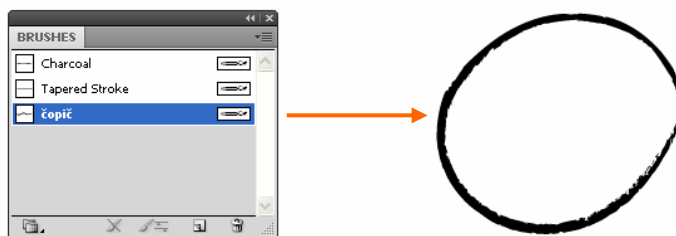
Slika 249: Izdelava Art Brusha (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

2. V oknu Art Brush lahko upravljamo z nastavitvami. Preimenujemo vzorec in pritisnemo OK.



Slika 250: Nastavitve v Art Brushu

3. Z orodjem Ellipse Tool narišemo krog, polnilo pobarvamo z modro barvo, za črto izberemo trikotnike Brushes.



Slika 251: Uporaba izdelanega Art Brusha (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

## 11.1.7 Pattern Brush

Pattern Brush je največkrat sestavljen iz več delov. Lahko ima več istih asimetrično razporejenih ali različnih vzorcev. Možnosti izdelave Pattern Brusha je veliko. V meniju Brushes imamo označeno samo Show Pattern Brushes.

**Namig:** Če v paleti Brushes označimo določen vzorec in ga povlečemo na delovno površino, dobimo osnovni vzorec, iz katerega ustvarjamo določene tipe vzorcev.

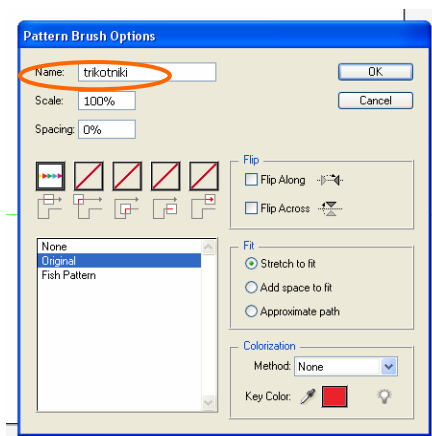
## 11.1.8 Izdelava Pattern Brusha

1. Narišemo rumen trikotnik velikosti 25 mm x 25 mm in ga zavrtimo tako, da je vrh trikotnika obrnjen na desno stran. Izberemo Object > Transform > Move. V polje Horizontal vpišemo 25 mm in pritisnemo Copy. Trikrat ponovimo. Vsak trikotnik pobarvamo z drugo barvo. Izberemo vse trikotnike in jih povlečemo v paletu Brushes. Odpre se okno za dodajanje novega vzorca. Označimo polje Pattern Brush in pritisnemo OK



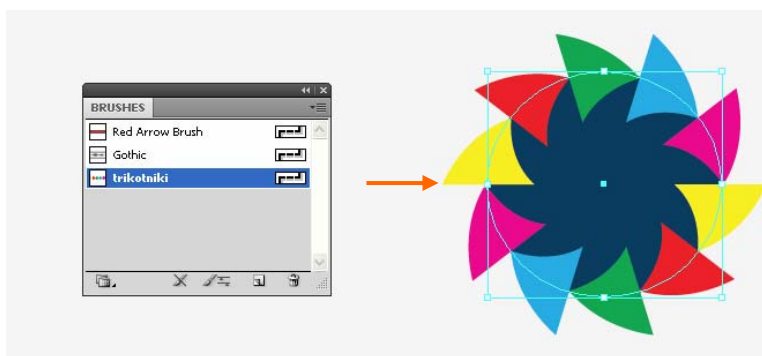
Slika 252: Izdelava Pattern Brusha

2. V oknu Pattern Brush lahko upravljamo z nastavitvami. Preimenujemo ime Brusha in pritisnemo OK.



Slika 253: Nastavitve v Pattern Brushu

3. Z orodjem Ellipse Tool narišemo krog, polnilo pobarvamo z modro barvo, za črto izberemo trikotnike v Brushes.



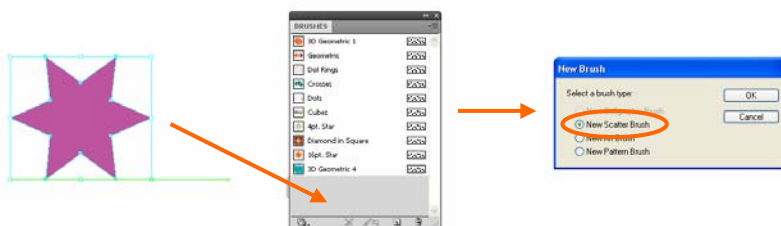
Slika 254: Uporaba izdelanega Pattern Brusha (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

### 11.1.9 Vzorec Scatter Brush

Vzorec Scatter Brush je najpogosteje sestavljen iz neenakomerno razdeljenih enakih likov. Lahko ustvarimo samo en lik, v nastavitvah Scatter Brush pa lahko izbiramo med mnogimi možnostmi (razdalja med predmeti, velikost predmeta, zasuk predmeta ...). V meniju Brushes imamo označeno samo Show Scatter Brushes.

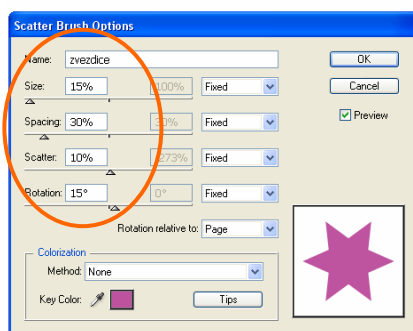
#### 11.1.10 Izdelava vzorca Scatter Brush

1. Z orodjem Star Tool narišemo zvezdo in jo pobarvamo z vijolično barvo. Označimo jo in jo povlečemo v okno Brushes. V polju New Brushes označimo New Scatter Brush in pritisnemo OK.



Slika 255: Izdelava Scatter Brusha (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

2. V polju nastavitv določimo ime zvezdice. Spremenimo vrednosti v polju Size na 15 %, Spacing 30 %, Scatter 10 %, Rotation 15 % in pritisnemo OK.



Slika 256: Nastavitve v Scatter Brushu

3. Z orodjem Pencil Tool narišemo vijugo. Označimo jo in izberemo enega od Scatter Brushev. Zvezdice so razporejene po vijugi, kot smo določili.

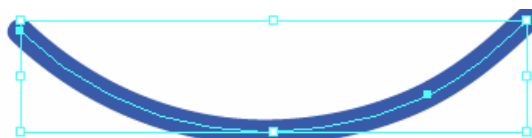


Slika 257: Uporaba izdelanega Scatter Brusha (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

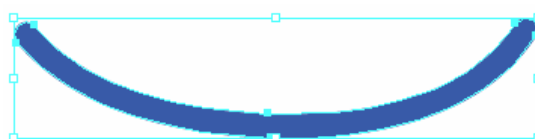
**Namig:** Če želimo spremeniti barvo Scatter Brusha, obenem pa obdržati ostale nastavitve, lahko izbiramo dva načina. Dvokliknemo na izbran Scatter Brush in v polju Colorization – Method izberemo zeleno možnost. Pri drugem načinu v paleti Brushes v vrstici spodaj izberemo Options of Selected Object in določimo barvo izbranemu predmetu.

### 11.1.11 Orodje Blob Brush

Z uporabo orodja Blob Brush Tool lahko barvamo predmete, prostore med predmeti, pri tem pa nastane zaprt vektorski predmet. Če imamo dva predmeta iste barve in prostor med njima pobarvamo z isto barvo, nastane en predmet.



Slika 258: Krivulja, narejena z orodjem Paintbrush (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)



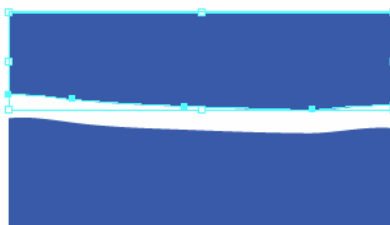
Slika 259: Oblika, narejena z orodjem Blob Brush (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

Učno gradivo je nastalo v okviru projekta Munus 2. Njegovo izdajo je omogočilo sofinanciranje Evropskega socialnega sklada Evropske unije in Ministrstva za šolstvo in šport.

**Namig:** Z orodjem Blob Brush oblikujemo samo polna polja brez črte. Če želimo predmet, narejen z orodjem Blob Brush, združiti z drugim predmetom, mora biti predmet pobarvan z isto vrednostjo barve in brez črte.

### 11.1.12 Orodje Eraser

Orodje Eraser Tool uporabljamo za izbris predmeta ali barve. Če brišemo skozi površino določenega predmeta, nastaneta iz enega dva ločena zaprta predmeta.



Slika 260: Brisanje z orodjem Eraser (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

**Namig:** Če imamo dva predmeta in enega označimo, bo program upošteval brisanje samo na označenem predmetu.

#### Vprašanja za ponovitev:

1. Naštejete in opišite štiri tipe vzorcev.
2. Opišite, kako spremenimo barvo v vzorcih Art, Scatter in Pattern.
3. Opišite razliko med uporabo orodij Blob Brush in Paintbrush.
4. Kako nastavimo velikost radirke v orodju Eraser?

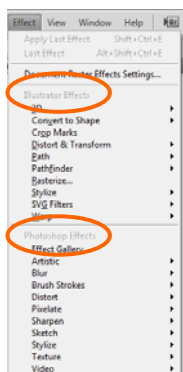
## 12 Uporaba efektov

Dodajanje efektov spremeni videz predmeta. Efekti so "živi", saj jih lahko spreminjamo (dodajamo sence, spremenimo 2D predmet v 3D ...), jih odstranimo in jih upravljamo s paleto Appearance. Predmetu lahko dodamo več efektov.

### 12.1.1 Uporaba efektov

V programu Adobe Illustrator lahko uporabljamo dve vrsti efektov: vektorske in rastrske efekte.

1. V orodni vrstici kliknemo na meni Effect.



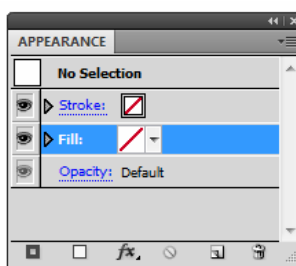
Slika 261: Izbira efektov

**Efekti Illustrator:** so v prvi polovici menija Effect. Dodajamo jih predmetom, ki so sestavljeni iz krivulj, in datotekam »bitmap« (rastrska črno-bela). Vektorskim in datotekam »bitmap« lahko dodajamo 3D efekte, filtre SVG, efekte Warp, Drop Shadow, Feather, Inner Glow, Outer Glow ...

**Efekti Photoshop (raster):** so v spodnji polovici menija Effect. Dodajamo jih lahko vsakemu vektorskemu ali rastrskemu predmetu.

## 12.1.2 Dodajanje efektov

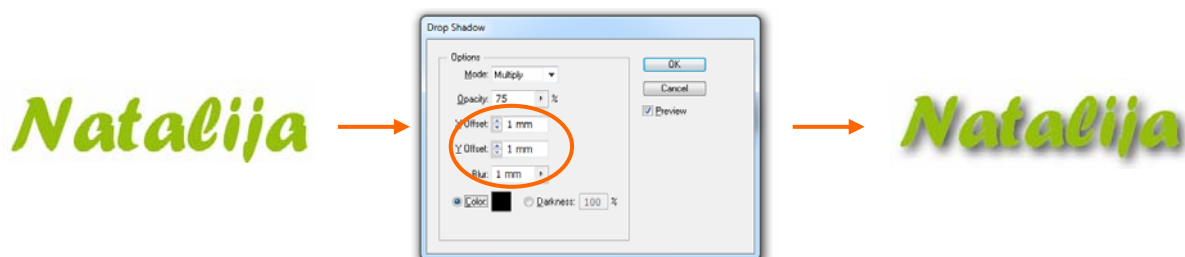
Efekte dodajamo predmetu ali skupini predmetov z uporabo menija Effekt in orodja Appearance. Urejamo jih v paleti Appearance.



Slika 262: Paleta Appearance

1. Z orodjem Type Tool napišemo svoje ime in ga pobarvamo. Označimo besedilo in izberemo Effect > Stylize > Drop Shadow in v polja X Offset, Y Offset in Blur vpišemo vrednost 1.





Slika 263: Izdelava efekta Drop Shadow (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

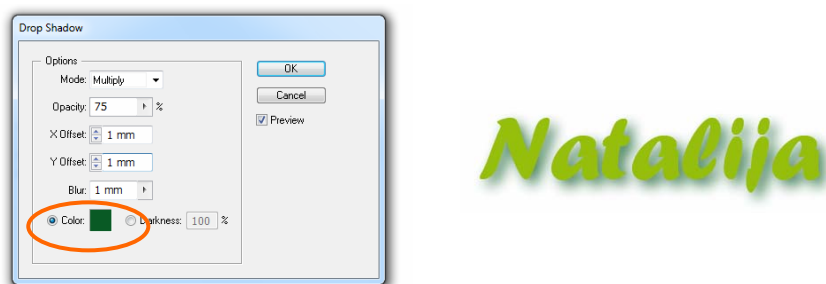
### 12.1.3 Urejanje efektov

Efekte urejamo v paleti Appearance tako, da najprej izberemo predmet, nato v paleti dvokliknemo izbran efekt. Odpre se okno za urejanje efekta.

1. Označimo predmet. Odpremo paleto Appearance in kliknemo na efekt Drop Shadow. V paleti Color spremenimo barvo v temno zeleno in pritisnemo OK.



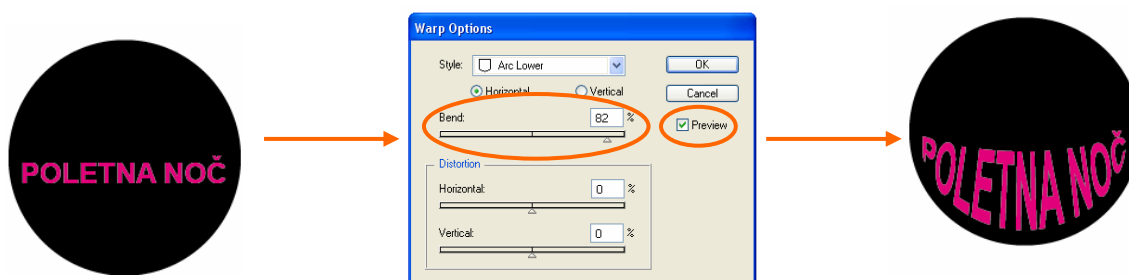
Slika 264: Izbira efekta v paleti Appearance (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)



Slika 265: Spreminjanje barve efekta (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

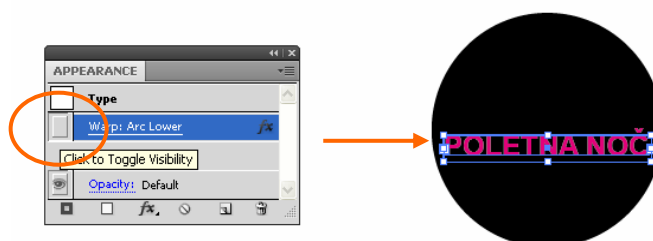
### 12.1.4 Besedilni efekti

1. Z orodjem Ellipse Tool narišemo črn krog. Vanj napišemo "poletna noč" in besedilo pobarvamo z roza barvo. Označimo besedilo in izberemo Effect > Warp > Arc Lower. Vkljopimo Preview, v polje Bend vpišemo ustrezno številko, da se besedilo prilagodi krogu. V meniju Warp lahko izbiramo efekte.



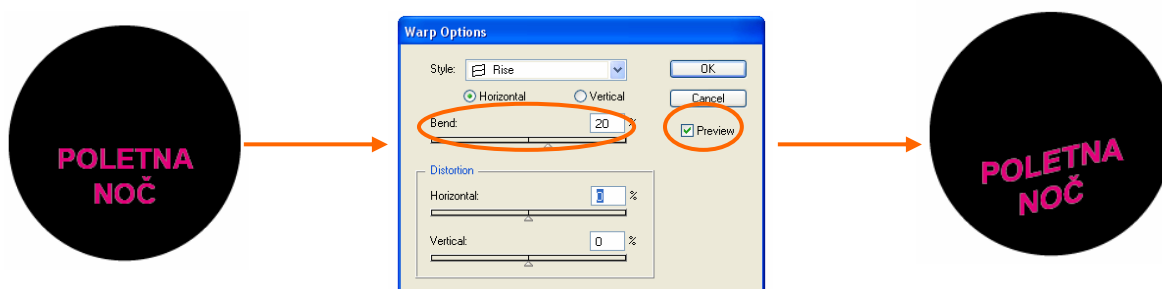
Slika 266: Besedilni efekt Arc Lower (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

2. Označimo besedilo in v paleti Appearance odznačimo efekt. Besedilo vidimo brez efekta.



Slika 267: Odznačitev efekta

3. Besedilo "poletna noč" napišemo v dveh vrsticah in ju sredinsko poravnamo. Besedilo označimo in izberemo Effect > Warp > Rise. V polje Bend vpišemo vrednost 20.



Slika 268: Besedilni efekt Rise (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

### 12.1.5 Izdelava črt (Offset Paths)

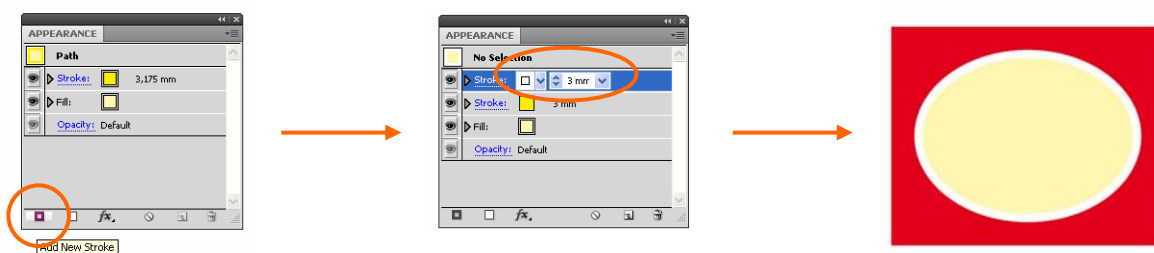
V praksi se izdelava dodatnih črt pogosto uporablja zaradi dodatka med barvami, ki je obvezen, če tiskamo barvo ob barvi.

1. Z orodjem Rectangle Tool narišemo rdeč pravokotnik velikosti 100 mm x 80 mm. Vanj narišemo elipso velikosti 80 mm x 60 mm. Polnilo pobarvamo s 40 % in črto s 100 % rumeno barvo. Črti določimo vrednost 3 mm.



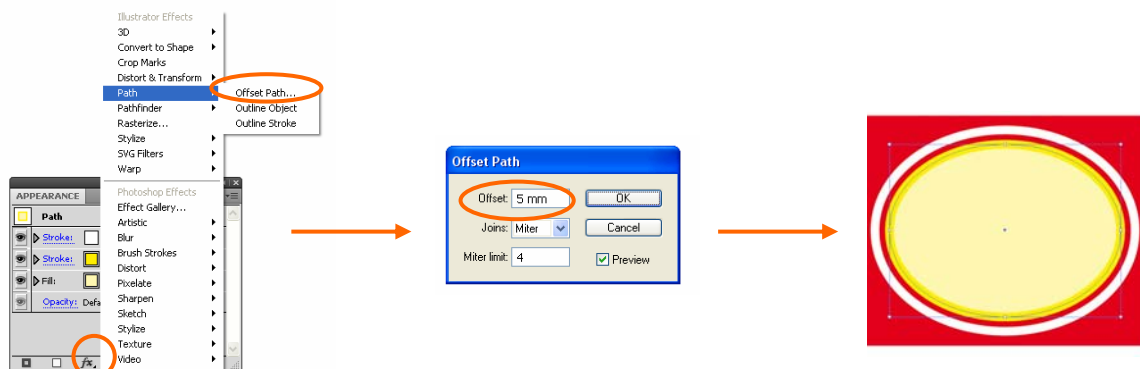
Slika 269: Določanje barve in debeline črte (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

2. Označimo elipso in v paleti Appearance dodamo novo črto. Določimo ji belo barvo in debelino 3 mm.



Slika 270: Dodajanje nove črte

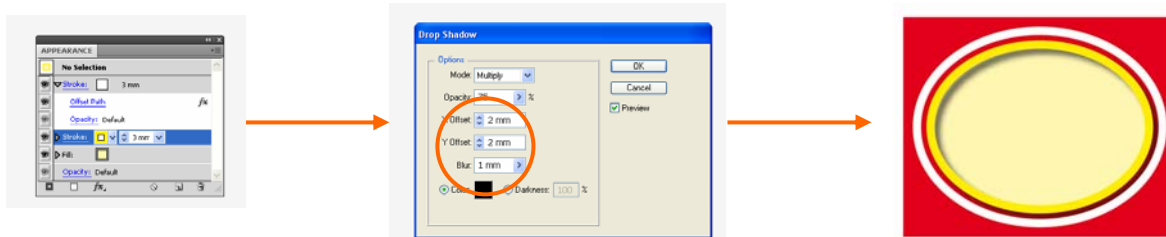
3. V paleti Appearance izberemo Path > Offset Path. Vključimo Preview, v polje Offset vpišemo 5 mm in pritisnemo OK. Črta se je povečala za 5 mm navzven od rumene črte.



Slika 271: Efekt Offset Path (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

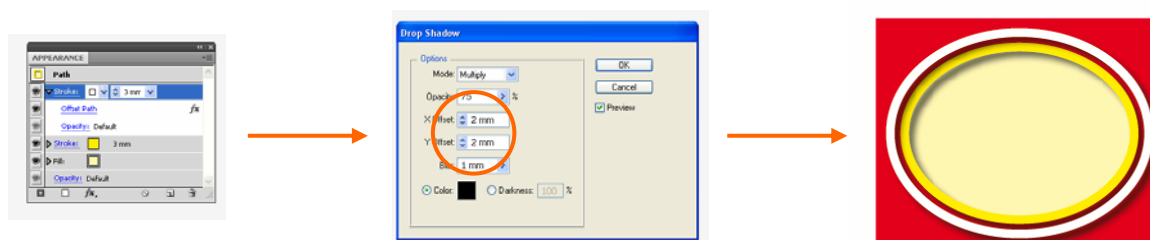
3. V paleti Appearance označimo rumeno črto in predmet. V meniju palete izberemo med efekti Stylize > Drop Shadow in vpišemo vrednost 2 v polji X Offset in Y Offset. V polje Blur vpišemo 1 mm in pritisnemo OK.

Učno gradivo je nastalo v okviru projekta Munus 2. Njegovo izdajo je omogočilo sofinanciranje Evropskega socialnega sklada Evropske unije in Ministrstva za šolstvo in šport.



Slika 272: Efekt Drop Shadow na rumeni črti

4. V paleti Appearance označimo belo črto in predmet. V meniju palete izberemo med efekti Stylize > Drop Shadow in vpišemo vrednost 2 v polji X Offset in Y Offset. V polje Blur vpišemo 1 mm in pritisnemo OK.

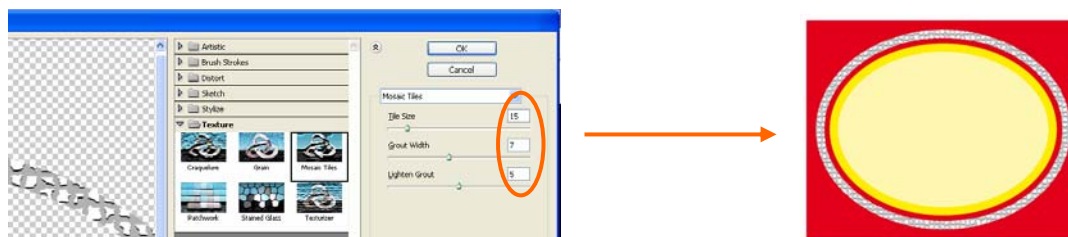


Slika 273: Efekt Drop Shadow na beli črti (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

## 12.1.6 Dodajanje Photoshop efektov

Za prikaz nekaj rastrskih efektov bomo uporabili predlogo, ki smo jo izdelali za prikaz efektov. Predloga bo brez efekta Drop Shadow.

1. Označimo elipso, v paleti Appearance označimo belo črto in pri tem ne smemo klikniti na besedo Stroke. Izberemo Effect > Texture > Mosaic Tiles. V polje Tile Size vpišemo vrednost 15, Grout Width 7 in Lighten Grout 5. Pritisnemo OK.

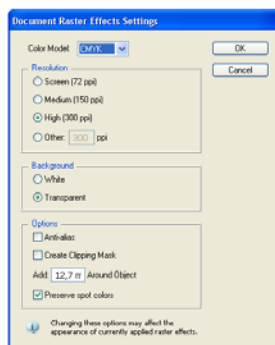


Slika 274: Rastrski efekt Mosaic Tiles

**Namig:** Iz ustvarjenega efekta lahko naredimo simbol tako, da predmet povlečemo v paletu Symbols.

## 12.1.7 Okno Document Raster Effects Settings

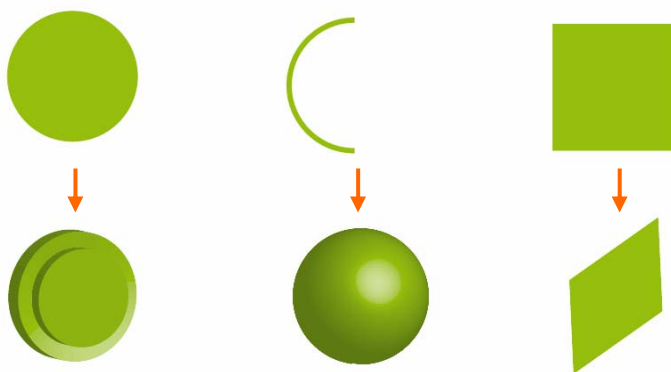
Pred vsakim dodajanjem efektov izberemo okno Document Raster Effects Settings, saj pri izdelavi rastrskih efektov program upošteva ločljivost, ki je določena v tem oknu. V njem lahko nastavimo barvni model, ločljivost, barvo ozadja ...



Slika 275: Okno Document Raster Effects Settings

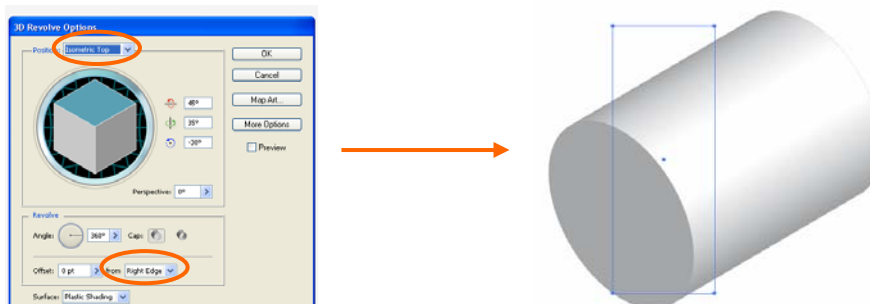
## 12.1.8 3D efekti

3D prostor uporablja tri koordinatne osi: X, Y in Z. Z izdelavo 3D efektov upravljamo vrtenje, sence in druge lastnosti. 3D efekte lahko izdelamo z efekti Extrude & Bevel, Revolve in Rotate.



Slika 276: Efekti Extrude & Bevel, Revolve in Rotate (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

1. Z orodjem Rectangle Tool narišemo pravokotnik velikosti 50 mm x 130 mm. Polnilu in črti določimo obarvanost None. Označimo pravokotnik, izberemo Effect > 3D > Revolve in v polju Position izberemo Isometric Top, v polju From pa Right Edge.



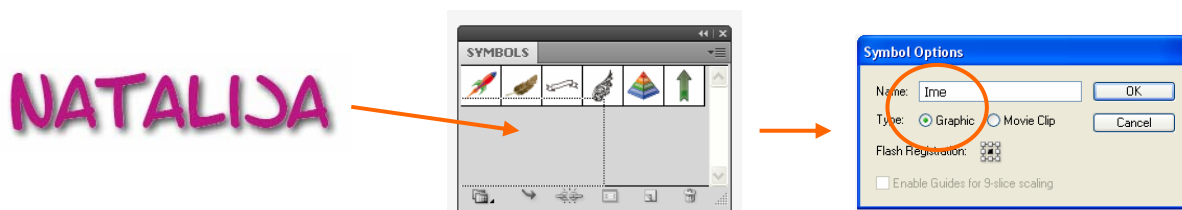
Slika 277: 3D efekt Revolve (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

**Namig:** Pri efektu 3D Revolve je pomembno omeniti tri možnosti, ki vplivajo na videz predmeta: **Angle** (nastavitev položaja predmeta med 0 in 360 stopinjami), **Cap** (mehki ali trdi robovi predmeta) in **Offset** (votel ali poln predmet). Prav tako lahko vsakemu predmetu spreminjamo točko osvetljenosti, tako da v oknu 3D Revolve Options odpremo dodatne nastavitve More Options.

### 12.1.9 Preslikava predloge na 3D predmet

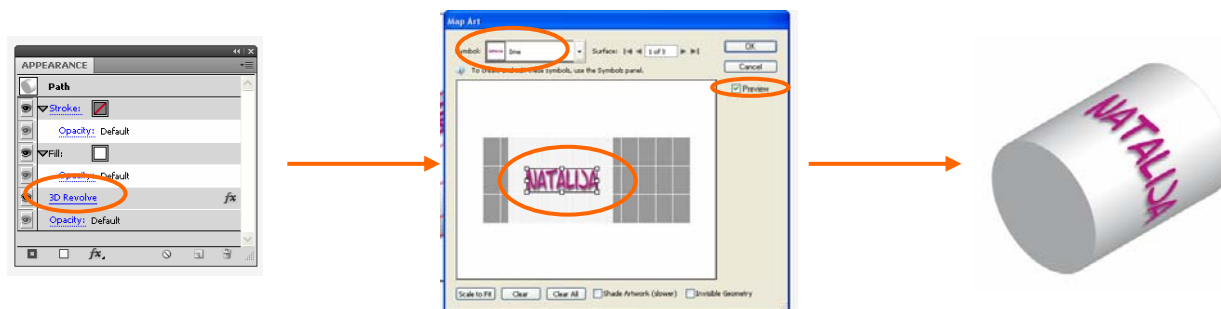
Tudi izbrano grafiko lahko upodobimo na 3D predmetu. Uporabili bomo napis imena, ki smo ga ustvarili v prejšnjih korakih. Spremenimo mu tipografijo in barvo.

1. Označimo ime in ga povlečemo v paleto Symbols. V oknu Symbols Options poimenujemo simbol in označimo vrsto z Graphic. Pritisnemo OK.



Slika 278: Izdelava simbola (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

2. Označimo pravokotnik in v paleti Appearance kliknemo na efekt 3D Revolve. V oknu 3D Revolve Options izberemo Map Art. Vključimo Preview, v polju Symbol poiščemo ime in ga postavimo v prazen prostor med mrežama. Pritisnemo OK.



Slika 279: Preslikava predloge na 3D predmet (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

**Namig:** Če nam postavitev grafike na predmetu ni všeč, uporabimo tipko Clear in ponovno izberemo grafiko. Če želimo 3D efekt vektorizirati, izberemo Object > Expand Appearance.

### Vprašanja za ponovitev:

1. Opišite dva načina dodajanja efektov.
2. Kako lahko spreminjamo efekte na predmetih?
3. Kateri tri 3D efekti so na voljo v Adobe Illustratorju? Na primeru utemeljite njihovo uporabo.
4. Kako lahko nastavljamto točko svetlosti na 3D predmetu? Ali nastavitvev točke svetlosti vpliva tudi na druge 3D predmete v dokumentu?
5. Opišite postopek dodajanja grafičnih elementov na 3D predmet.

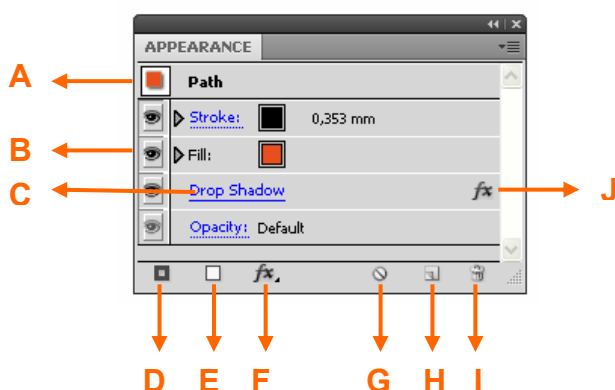
## 13 Grafični slog

Predmetu lahko brez preoblikovanja spremenimo njegove lastnosti in videz. Lastnosti, ki jih želimo imeti vedno na voljo in uporabiti na drugih predmetih, shranimo kot grafični slog (Graphic Style).

### 13.1.1 Uporaba palete Appearance

Lastnosti lahko določamo predmetom, skupinam ali plastem, ki uporabljajo efekte iz palet Appearance in Graphic Styles.





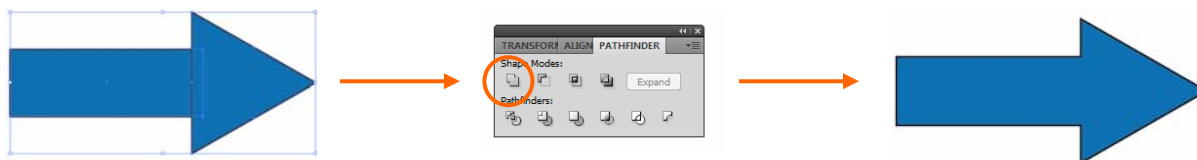
- A – predmet s polnilom in senco
- B – polje za vklop/izklop predmeta
- C – povezava na lastnost
- D – dodaj novo črto
- E – dodaj novo polnilo
- F – dodaj nov efekt
- G – počisti lastnost
- H – kopiraj lastnost
- I – izbriši lastnost
- J – oznaka, da ima predmet neko lastnost

Slika 280: Paleta Appearance

**Namig:** V paleti Appearance lahko urejamo vrsto lastnosti, kot so: črta (Stroke – širino, barvo in efekte), polnilo (Fill – vrsto, barvo, prosojnost in efekte), prosojnost vključno z motnostjo in načinom mešanja ter efekte iz menija Effect.

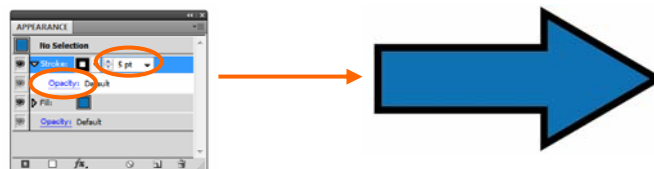
### 13.1.2 Urejanje in dodajanje lastnosti

1. Z orodjem Rectangle in Star Tool narišemo pravokotnik in trikotnik. Črto obarvamo s črno barvo, polnilu pa določimo modro barvo. Označimo oba predmeta in ju v paleti Pathfinder združimo z ukazom Unite.



Slika 281: Izdelava puščice (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

2. Označimo puščico in v paleti Appearance določimo linijo 5 pt. Kliknemo na polje Opacity, določimo vrednost 50 in izberemo lastnost Multiplay.

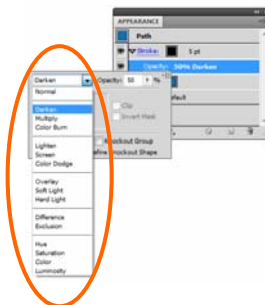


Slika 282: Določanje debeline črte



Slika 283: Določanje lastnosti

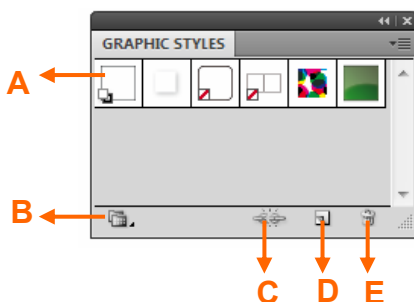
**Namig:** Lastnosti izbiramo v paleti Appearance v Opacity. Izbira lastnosti je odvisna od vsebine, efekta, načina prikaza grafičnih elementov ...



Slika 284: Možnost izbire lastnosti predmeta

### 13.1.3 Uporaba grafičnega sloga

Grafični slogi so shranjeni v paleti Graphic Styles in jih lahko dodajamo, urejamo in shranjujemo.

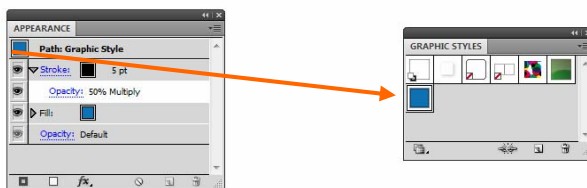


- A – grafični slog
- B – knjižnica grafičnih slogov
- C – prekinitvev povezave do grafičnega sloga
- D – nov grafični slog
- E – izbris grafičnega sloga

Slika 285: Paleta Graphic Styles

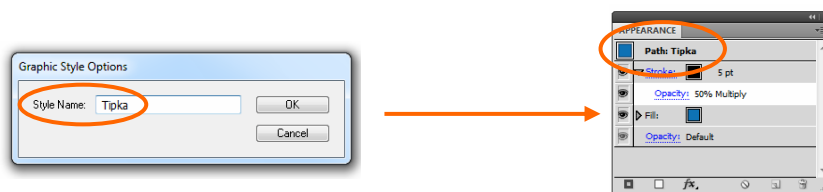
### 13.1.4 Dodajanje in uporaba grafičnega sloga

1. Izberemo paletu Graphic Styles. Označimo puščico in moder kvadrateg v paleti Appearance ter ga povlečemo v paletu Graphic Styles.



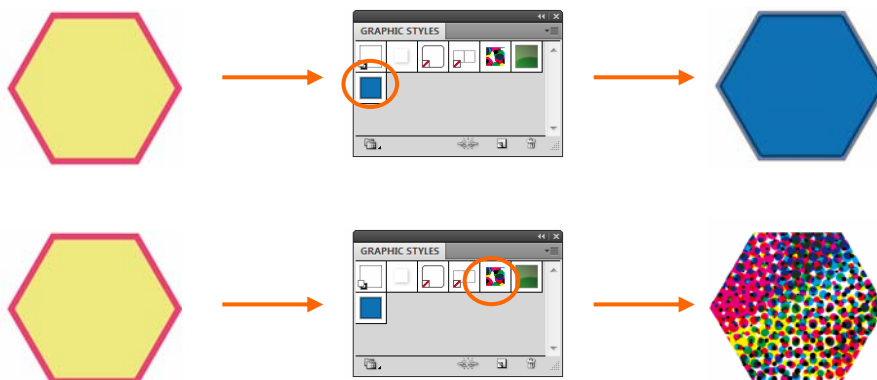
Slika 286: Dodajanje lastnosti v paletu Graphic Styles

2. Dvokliknemo na dodan grafični slog v paleti in poimenujemo slog v Tipka. Pritisnemo OK. Ime se je spremenilo tudi v paleti Appearance.



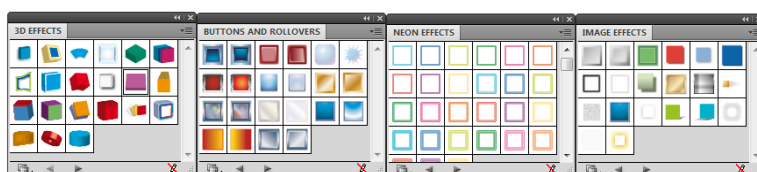
Slika 287: Poimenovanje grafičnega sloga

3. Narišemo poljuben predmet in ga pobarvamo. Označimo ga in v paleti Graphic Styles označimo slog Tipka. Predmet ostane enak, vendar prevzame lastnosti izbranega grafičnega sloga. Postopek ponovimo tako, da izberemo drug slog.



Slika 288: Uporaba grafičnega sloga (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

**Namig:** Grafični slog ima knjižnico z veliko možnostmi. Vsako lastnost lahko urejamo s paletami Appearance. Do slogov dostopamo v paleti Graphic Styles ali izberemo paleto slogov v Window > Graphic Style Libraries.



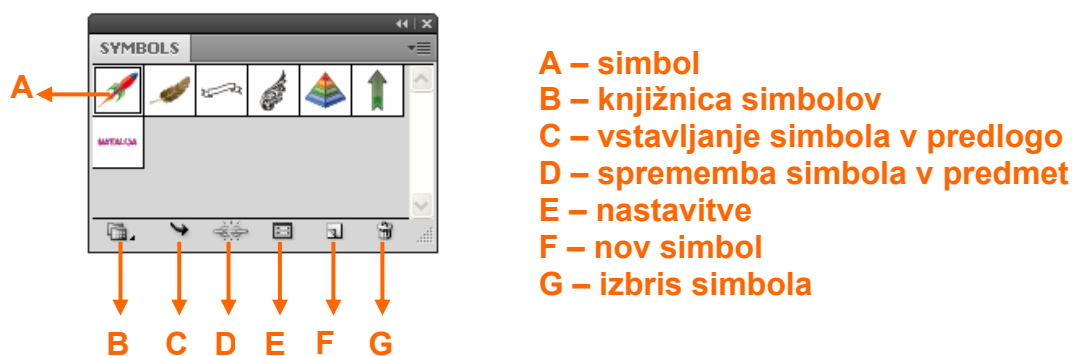
Slika 289: Paleta različnih grafičnih slogov

### Vprašanja za ponovitev:

1. Naštejte vsaj dve lastnosti, ki ju lahko urejamo v paleti Appearance.
2. Kako dodajamo drugo črto na izbran predmet?
3. Ali lahko uporabljamo grafične sloge v plasteh?
4. Kako v paleto dodamo nov grafični slog?

## 14 Delo s simboli

Simboli so predmeti, shranjeni v paleti Symbol. Na primer, če izdelamo logotip podjetja, ga shranimo v paletu Symbol in izdelamo vizitko. Shranjeni simbol lahko uporabimo pri izdelavi dopisnega lista. Adobe Illustrator ima knjižnico simbolov, v kateri so simboli urejeni po temah: narava, rože, praznovanja ...

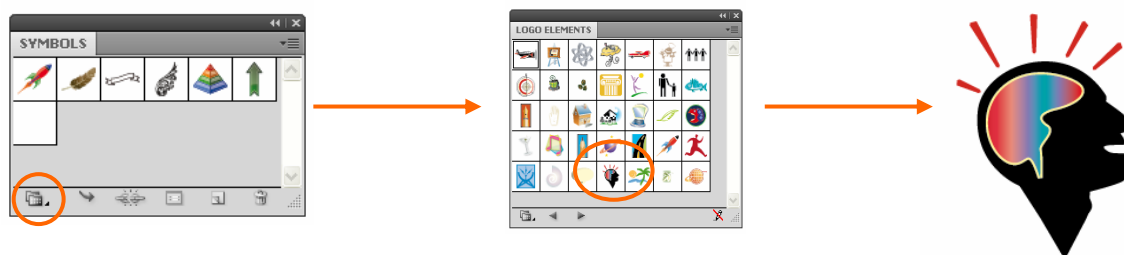


- A – simbol
- B – knjižnica simbolov
- C – vstavljanje simbola v predlogo
- D – sprememba simbola v predmet
- E – nastavitve
- F – nov simbol
- G – izbris simbola

Slika 290: Paleta Symbol

### 14.1.1 Uporaba simbolov iz knjižnice

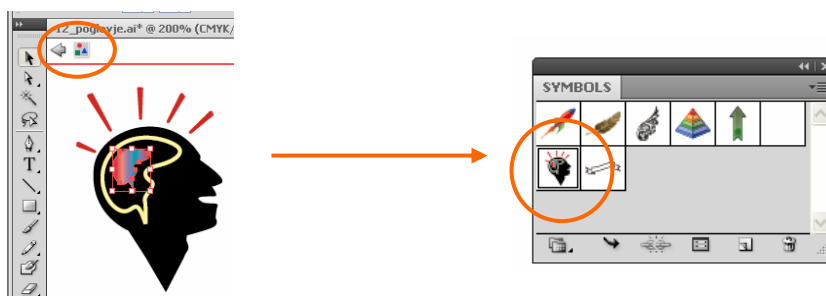
1. Izberemo Window > Symbol. V knjižnici simbolov izberemo Logo Elements. Označimo ikono in jo povlečemo na delovno površino. Grafika z izbrane ikone se pojavi tudi v paleti Symbol.



Slika 291: Uporaba simbolov na delovni površini

**Namig:** V meniju vsake palete lahko izbiramo med različnimi načini prikaza.

2. Dvokliknemo na izbrani simbol in začnemo spreminjati predmete (jih prebarvamo, jim spremenimo velikost ...), ne da bi posegali v oblikovanje na delovni površini. Dvokliknemo na delovno površino. Spremembo, ki smo jo naredili, vidimo v paleti Symbols.



Slika 292: Preoblikovanje simbola

### 14.1.2 Izdelava simbola

1. Z orodjem Ellipse Tool narišemo elipso in ji naredimo linearen prehod iz barve magenta. Prehod označimo in ga povlečemo v paletu Symbols. Poimenujemo ga Elipsa in v polju Type označimo Graphic. Pritisnemo OK.

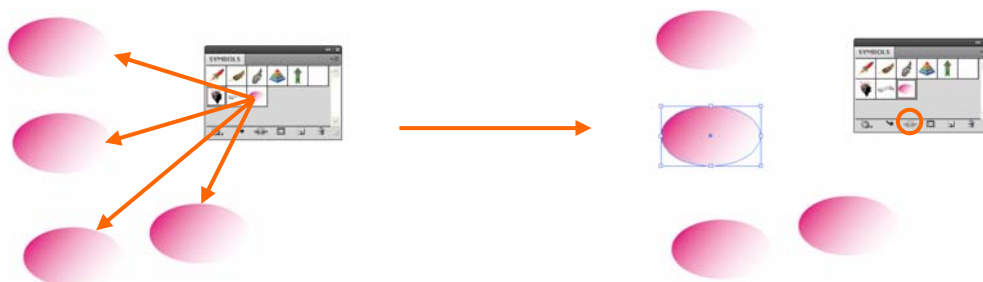


Slika 293: Izdelava simbola (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

**Namig:** Če uporabimo simbol v programu Adobe Flash, izberemo vrsto Movie Clip.

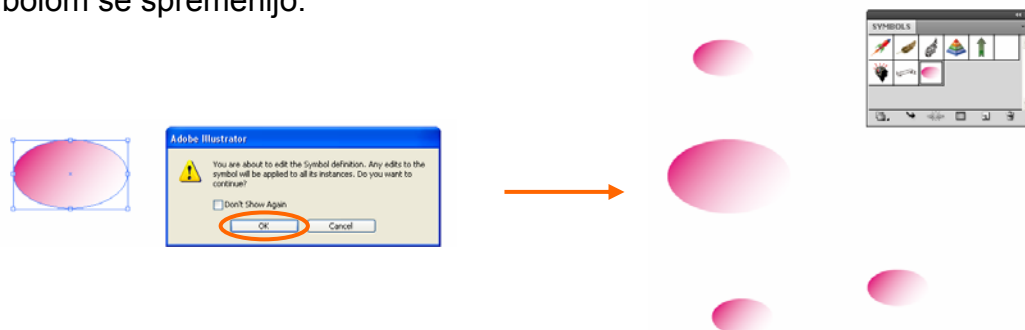
### 14.1.3 Urejanje simbolov

1. Označimo simbol in ga štirikrat povlečemo na delovno površino. Označimo poljubno elipso in v paleti izberemo Break Link to Symbol. Ta elipsa ni več povezana z elipso v paleti.



Slika 294: Ločitev elipse od elipse v paleti (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

2. Dvokliknemo na elipso. Odpre se programsko opozorilno polje, da se bodo na delovni površini z urejanjem spremenile vse elipse, ki uporabljajo ta simbol. Kliknemo OK in pomanjšamo izbrano elipso. Dvokliknemo na prsto površino in vse elipse z izbranim simbolom se spremenijo.



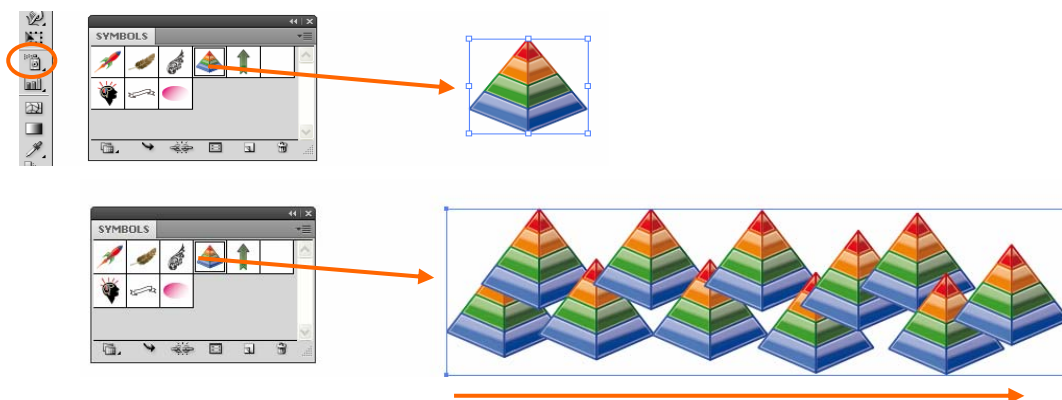
Slika 295: Spreminjanje velikosti elipse (vir: Talan F., N. za Učno gradivo)

**Namig:** Če elipso želimo preimenovati, izberemo v paleti Symbols Options in vnesemo drugo ime.

#### 14.1.4 Delo z orodjem za simbole

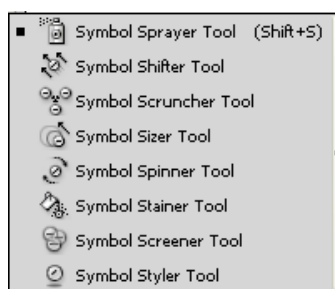
Orodje Symbol Sprayer se uporablja za izdelavo skupin istih simbolov.

1. Označimo orodje Symbol Sprayer in kliknemo na simbol v paleti. Enkrat kliknemo na delovno površino, nato kliknemo pod izbranim predmetom in povlečemo v desno stran. Ustvari se niz predmetov.



Slika 296: Delo z orodjem Symbol Sprayer

Program ima na voljo veliko orodij za delo s simboli.



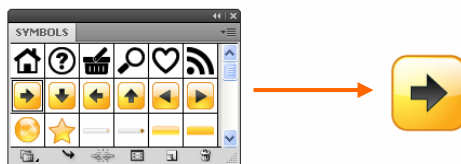
Slika 297: Orodja za delo s simboli

**Namig:** Nov simbol lahko shranimo v paleti Symbols.

### 14.1.5 Integracija simbolov v Adobe Flash

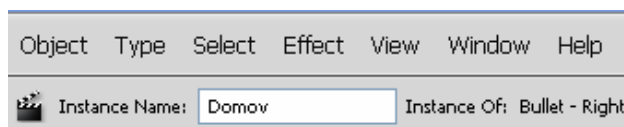
Adobe Illustrator zagotavlja izvoz predlog SWF in SWG. Kadar izvažamo datoteko v Adobe Flash, moramo v simbolu določiti vrsto Movie Clip. Delovno površino lahko prenesemo neposredno v Flash ali direktno v Flash Player. Uporabimo lahko metodo Copy Paste ali datoteko shranimo v SWF.

1. Ustvarimo nov dokument in v nastavitvah New Document Profile izberemo Web. Kliknemo OK. Iz paleti Symbols izberemo poljubno ikono in jo povlečemo na delovno površino.



Slika 298: Izbira simbola

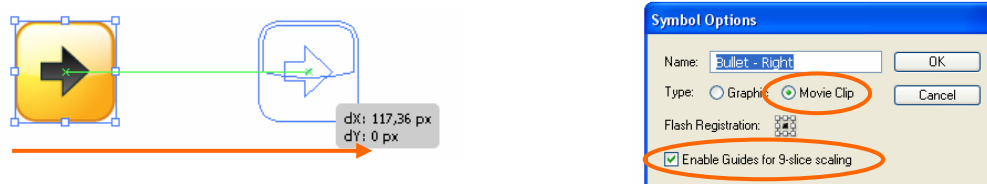
2. V orodni vrstici v polje Instance Name vpišemo Domov in pritisnemo tipko Enter.



Slika 299: Poimenovanje tipke

3. Označimo tipko Domov, jo držimo in pomaknemo v desno. Pri premikanju hkrati pritisnemo še tipki Alt in Shift. Ustvarili smo kopijo. To ikono v polju Instance Name poimenujemo Info. Tipko označimo ter v polju Symbol Options vklopimo Movie Clip in Enable Guides for 9-slice Scaling. Datoteko shranimo.





Slika 300: Izdelava ikone Info

Odpremo program Adobe Flash in uvozimo datoteko.

### Vprašanja za ponovitev:

1. Naštejte tri prednosti uporabe simbolov.
2. Poimenujte orodje, ki ga uporabljamo za vrtenje simbolov v skupini.
3. Kako osvežimo obstoječi simbol?
4. Kako bi opisali lastnosti in izdelavo simbola za Adobe Flash?

## 15 Literatura in viri

- [1] ADOBE *Adobe Illustrator CS5 Classroom in a Book*, Peachpit, a division of Pearson Education, Berkeley, California 2010.
- [2] JENKINS S. *How to Do Everything Adobe Illustrator CS4*, McGraw-Hill Companies, eBook, 2009.
- [3] MOLEK I. *Adobe InDesign CS4*, Ljubljana, Tehniška založba Slovenije, 2010.
- [4] ADOBE *Od zamisli do tiskovine, priročnik za pripravo za tisk*, Založba Pasadena, 2000.
- [5] IAM, INŠTITUT IN AKADEMIJA ZA MULTIMEDIJE, *Grafični programi – Illustrator* (online). 2012. (citirano 28. 6. 2012). Dostopno na naslovu: <http://egradiva.minet.si/mod/scorm/view.php?id=323>