

Använda ADOBE® ILLUSTRATOR® CS5

Upphovsrätt

Juridiska meddelanden finns på http://help.adobe.com/sv_SE/legalnotices/index.html.

Innehåll

Kapitel 1: Nyheter

Perspektivritning	1
Snygga linjer	1
Borstpencil	2
Skarp grafik för webb- och mobila enheter	2
Förbättringar av flera ritytor	2
Verktuget Skapa form	3
Förbättrad ritning	3
Växlingsredigering med Adobe Flash Catalyst CS5	4
Upplösningsoberoende effekter	4

Kapitel 2: Arbetsyta

Grundläggande om arbetsytan	5
Anpassa arbetsytan	9
Verktyg	15
Verktygsgallerier	18
Filer och mallar	25
Arbeta med ConnectNow	30
Använda flera ritytor	31
Visa teckningar	38
Linjaler, stödraster, stödlinjer och skärmärken	42
Ange inställningar	47
Återställa, ångra och automatisera	49

Kapitel 3: Rita

Grunder i ritning	51
Rita enkla linjer och former	56
Rita pixeljusterade banor för webbarbetsflöden	60
Rita med pennverktuget	63
Rita med ritstiftet	65
Redigera banor	70
Perspektivritning	80
Kalkera teckningar med Direktkalkering	96
Kalkera teckningar manuellt med hjälp av mallager	100
Symboler	101
Symbolverktyg och symboluppsättningar	108
Rita överstrålningar	112

Kapitel 4: Färg

Om färg	115
Välja färger	120
Använda och skapa färgrutor	123
Arbeta med färggrupper (harmonier)	130

Panelen kuler	145
Justera färger	147

Kapitel 5: Färglägga

Om färgläggning	152
Färglägga med fyllningar och linjer	152
Direktfärgsgrupper	164
Penslar	171
Genomskinlighet och blandningslägen	184
Övertoningar	192
Nät	196
Mönster	199

Kapitel 6: Markera och ordna objekt

Markera objekt	205
Gruppera och expandera objekt	214
Flytta, justera och fördela objekt	215
Rotera och spegla objekt	220
Använda lager	224
Låsa, dölja och ta bort objekt	229
Skicka objekt	230
Duplicera objekt	231

Kapitel 7: Ändra form på objekt

Omforma objekt	234
Skalförändra, skeva och förvränga objekt	236
Omforma med hjälp av omslag	241
Kombinera objekt	243
Skära ut och dela upp objekt	250
Urklippsmasker	251
Övergångsobjekt	254
Ändra form på objekt med effekter	258
Skapa nya former med verktyget Skapa form	259
Skapa 3D-objekt	263

Kapitel 8: Importera, exportera och spara

Importera filer	272
Importera bitmapsbilder	276
Importera Adobe PDF-filer	278
Importera EPS-, DCS- och AutoCAD-filer	279
Importera teckningar från Photoshop	281
Spara teckningar	282
Exportera teckningar	288
Skapa Adobe PDF-filer	296
Adobe PDF-alternativ	301
Filinformation och metadata	308

Kapitel 9: Typ

Om text	310
Importera text	310
Skapa text	311
Skapa text på en bana	318
Skalförändra och rotera text	322
Stavnings- och språkordlistor	323
Teckensnitt	325
Formatera text	327
Rad- och teckenavstånd	336
Specialtecken	338
Formatera stycken	341
Avstavning och radbrytningar	346
Tabbar	348
Tecken- och styckeformat	351
Exportera text	353
Formatera asiatiska tecken	355
Skapa sammansatta teckensnitt	364
Uppdatera text från Illustrator 10	367

Kapitel 10: Skapa specialeffekter

Utseendeattribut	369
Arbeta med effekter	374
Sammanfattning av effekter	377
Skuggor, glöd och ludd	383
Skapa skisser och mosaik	385
Grafikformat	387

Kapitel 11: Webbgrafik

Bästa sätten att skapa webbgrafik	392
Segment och bildscheman	395
SVG	399
Skapa animeringar	402

Kapitel 12: Arbeta med FXG

Om FXG	406
Metodtips för att använda FXG	406
Spara en Illustrator-fil i FXG-format	407
Arbetsflöde i Illustrator och Flash Catalyst	409
FXG-mappning av Illustrator-objekt och -attribut	410

Kapitel 13: Skriva ut

Ange utskriftsinställningar för dokument	421
Skriva ut färgseparationer	426
Utskriftsmärken och utfall	430
PostScript-utskrift	431
Skriva ut med färghantering	434
Skriva ut övertoningar, nätövertoningar och färgövergångar	435

Skriva ut och spara genomskinliga teckningar	438
Övertryck	446
Svällning	447
Utskriftsförinställningar	452

Kapitel 14: Automatisera uppgifter

Funktionsmakron	454
Skript	462
Databaserade bilder	463

Kapitel 15: Diagram

Skapa diagram	468
Formatera diagram	472
Lägga till bilder och symboler i diagram	477

Kapitel 16: Kortkommandon

Anpassa kortkommandon	482
Standardkortkommandon	483

Kapitel 1: Nyheter

Adobe Illustrator CS5 innehåller avancerade ritverktyg, verklighetstroga penslar, tidsbesparande funktioner och integration med onlinetjänsterna i Adobe CS Live.

Perspektivritning, en borstpensel, linjer med variabel bredd och verktyget Skapa form är exempel på nya funktioner i Illustrators vektorgrafikmiljö.

Med förbättrad integration mellan Adobe-produkterna kan du lätt flytta mellan Illustrator CS5 och produkter som Adobe Flash® Catalyst™ CS5 där du kan lägga till interaktion i det du utformar.

Perspektivritning

Med det nya verktyget Perspektivstödraster kan du aktivera ett stödraster så att du kan rita direkt på plan för att uppnå äkta perspektiv. Du använder perspektivstödrastret när du vill rita former och motiv med exakta en-, två- eller trepunktperspektiv. Med det nya verktyget Perspektivmarkering kan du flytta, skalförändra, duplicera och omforma objekt dynamiskt. Du kan också flytta objekt vinkelrätt mot den aktuella placeringen med hjälp av verktyget Perspektivmarkering.

Tänk dig att du kan lägga till en serie med gatlamppor i en stadsbild för sekventiell belysningsanimering, eller stängselstolpar i ett landskapsmotiv för att skapa en affisch till en utpost i vilda västern. Med verktyget Perspektivstödraster kan du snabbt och enkelt arbeta i ett förinställt perspektiv. I perspektivstödrastret finns förinställningar för stödraster så att du kan hantera visningsvinkel och visningsavstånd för motivet tillsammans med widgetar, med vilka du kan kontrollera gränspunkter, horisonthöjd, marknivå och nollpunkt. Du kan också använda perspektivstödrastret om du vill rita vektorobjekt ovanpå ett referensfoto eller en video som fortfarande är monterad på ritytan.

Se ”[Perspektivritning](#)” på sidan 80.

Snygga linjer

I Illustrator CS5 finns flera nya funktioner för design med linjer.

Linjer med variabel bredd

Använd breddverktyget om du vill rita linjer med variabel bredd, så att du snabbt och jämnt kan justera vid varje punkt, symmetriskt eller utmed sidan. Du kan också skapa och spara anpassade breddprofiler, som du kan återanvända på en linje.

Se ”[Skapa linjer med variabel bredd](#)” på sidan 161.

Justering av streckade linjer

Med nya alternativ på linjepanelen kan du styra justeringen av streck. Du kan välja att justera streckade linjer symmetriskt runt hörnen och i slutet av öppna banor, eller bevara strecket och mellanrummen i linjer.

Se ”[Skapa prickade eller streckade linjer](#)” på sidan 156.

Exakta pilar

Du kan nu markera och definiera pilar med hjälp av linjepanelen. Du kan också välja att låsa pilens spets eller ände vid banans slutpunkt.

Se ”[Lägga till pilar](#)” på sidan 157, ”[Anpassa pilar](#)” på sidan 158.

Tänjkontroller för penslar

Definiera skalförändring för konstnärliga penslar och mönsterpenslar utmed en bana. Ange att områden i ett penseldrag ska skalförändras proportionerligt. Du kan till exempel förlänga mitten på en banner, men förhindra att de detaljerade, krulliga ändarna tänjs.

Penslar med hörnkontroll

Använda konstnärliga penslar och mönsterpenslar på en bana och få tydliga resultat, även vid snäva kurvor eller hörn. Där linjer av olika bredd förenas, eller där de formar trubbiga eller spetsiga vinklar, kan du välja alternativ som fyller i punkterna vid föreningen.

Borstpensel

Med borstpenseln kan du måla med vektorer som påminner om verkliga penseldrag. Du kan rita och återge teckningar på samma sätt som verkliga material, till exempel vattenfärg eller olja, med vektorers skalbarhet och redigerbarhet. Borstpenseln innebär ett genombrott när det gäller att styra sättet att måla. Du kan ange borstegenskaper som storlek, längd, tjocklek och styvhet förutom att ange borstens täthet, penselform och färgens opacitet.

Du kan utforska borstpenselns möjligheter genom att använda den med en ritplatta och 6D-penna (Wacom Art Pen). 6D-pennan svarar automatiskt på tryck, hållning och lutning med 360-graders rotation runt själva pennan och ger en exakt förhandsvisning.

Se ”[Borstpensel](#)” på sidan 181.

Skarp grafik för webb- och mobila enheter

Skapa vektorobjekt exakt i pixelstödrastret för pixeljusterade teckningar. Det är viktigt att rasterbilder blir skarpa, särskilt standardwebbgrafik vid en upplösning på 72 ppi, när du designar teckningar för Adobe Flash Catalyst, Adobe Flash Professional och Adobe Dreamweaver. Pixeljusteringen är också användbar för rasteringskontroll med videoupplösning. I Illustrator CS5 omfattar de nya webbgrafikverktygen textförbättringar. Du kan välja ett av fyra alternativ för kantutjämning av text för Illustrator-textramarna.

Se ”[Rita pixeljusterade banor för webbarbetsflöden](#)” på sidan 60.

Förbättringar av flera ritytor

Funktionen för flera ritytor har förbättrats avsevärt i Illustrator CS5. De nya funktionerna är bland andra en ny panel för ritytor, där du kan skapa nya ritytor, ändra ordning på ritytorna i panelen Ritytor, flytta på ritytor och skapa dubletter av ritytor.

Ange egna namn på ritytorna med hjälp av kontrollpanelen och panelen Ritytor. Du kan också klistra in objekt vid en viss plats på ritytan och klistra in teckningen på alla ritytor vid samma plats med hjälp av de nya alternativen Klistra in på plats och Klistra in på alla ritytor. Du kan också ange alternativ för att automatiskt rotera ritytor som ska skrivas ut.

Se ”[Använda flera ritytor](#)” på sidan 31.

Verktyget Skapa form

Verktyget Skapa form är ett interaktivt verktyg som du kan använda för att skapa komplexa former genom att sammanfoga och radera enklare former. Det fungerar på enkla och sammansatta banor och markerar på ett intuitivt sätt de kanter och områden som finns i den markerade teckningen. Du kan till exempel rita en linje över mitten på en cirkel och snabbt skapa två halvcirklar utan att öppna någon panel eller välja något annat verktyg. Med verktyget Skapa form kan du också bryta överlappande former för att skapa skilda objekt och använda grafiska format när objekten sammanfogas. Du kan också göra så att färgrutemarkören kan välja färger för teckningen.

Se ”[Skapa nya former med verktyget Skapa form](#)” på sidan 259.

Förbättrad ritning

Förbättrade symboler

I Illustrator CS5 har stödet för skalning med nio segment förbättrats. Du kan nu använda skalning med nio segment direkt på symboler i Illustrator, så att det blir enklare att arbeta med webbelement som rundad rektangel.

Se ”[Symbolregistreringspunkt](#)” på sidan 102, ”[Använda skalning med nio segment](#)” på sidan 104, ”[Lägga till underlager för symboler](#)” på sidan 103, ”[Återställa omformningar](#)” på sidan 106.

Nollpunkt och koordinater för ritytelinjalens förbättring

Ritytelinjalens nollpunkt och koordinater orienteras nu från det övre vänstra hörnet. Skript som använder ett tidigare koordinatsystem fungerar också korrekt efter den här förbättringen. Du kan också välja att arbeta med en global linjal med koordinater över hela ritytan, eller arbeta med lokala, ritytespecifika linjaler.

Se ”[Använda linjaler](#)” på sidan 42.

Banförening förbättring

Du kan förena öppna banor med en enda tangettryckning då objekt är markerade. Du kan också välja att förena öppna banor med hjälp av hörnföreningar eller mjuka föreningar.

Se ”[Förena två eller fler banor](#)” på sidan 73.

Markera bakom funktion

Med ett kortkommando kan du enkelt markera enskilda objekt som finns bakom andra objekt.

Se ”[Markera bakom objekt](#)” på sidan 208.

Läget Rita bakom och läget Rita inuti

Du kan rita bakom andra objekt utan att välja lager eller ange skiktordning. Du kan rita eller montera en bild inuti en form, bland annat Live-text. I läget Rita inuti skapas en urklippsmask automatiskt från det markerade objektet.

Se ”[Läget Rita bakom](#)” på sidan 55, ”[Läget Rita inuti](#)” på sidan 55.

Växlingsredigering med Adobe Flash Catalyst CS5

I Illustrator CS5 kan du nu utforma interaktion, via nya Adobe Flash Catalyst CS5, som ingår i alla Adobe CS5-produkter. Utveckla dina idéer och utforma gränssnittet i Illustrator, skapa skärmlayouter och enskilda element som logotyper och knappgrafik. Öppna sedan teckningen i Flash Catalyst och lägg till åtgärder och interaktiva komponenter, utan att skriva kod. När du har lagt till interaktivitet i din design kan du göra redigeringar och designändringar direkt i Illustrator. Du kan till exempel redigera utseendet på lägen för interaktiva knappar i Illustrator samtidigt som strukturen som du har lagt till Flash Catalyst bevaras.

Se ”[Arbeta med FXG](#)” på sidan 406.

Upplösningsoberoende effekter

Med upplösningsoberoende effekter kan rastereffekter som oskärpa och texturer få ett konsekvent utseende i olika medier.

Du kan skapa teckningar för olika typer av utdata och säkerställa att rastereffekternas utseende bevaras, oavsett ändringar i upplösningsinställningen, från utskrift till webb och video. Du kan också öka upplösningen och ändå bevara utseendet på rastereffekterna. För lågupplösta teckningar kan du skalförändra upplösningen för tryck av hög kvalitet.

Se ”[Om rastereffekter](#)” på sidan 375.

- På *kontrollpanelen* visas alternativ för det valda verktyget. På kontrollpanelen i Illustrator visas alternativ för det valda objektet. (I Adobe Photoshop® kallas detta för alternativfältet. I Adobe Flash®, Adobe Dreamweaver® och Adobe Fireworks® kallas det egenskapsinspektör eller egenskapskontroll och innehåller egenskaper för det valda elementet.)
- I *dokumentfönstret* visas filen som du arbetar med. Dokumentfönster kan ordnas med hjälp av flikar och, i vissa fall, grupperas och dockas.
- Med *paneler* blir det enklare att övervaka och ändra arbetet. Några exempel är tidslinjen i Flash, borstpenselpanelen i Illustrator, panelen Lager i Adobe Photoshop® och panelen CSS-format i Dreamweaver. Paneler kan grupperas, skiktas och dockas.
- I *programramen* grupperas alla arbetsytelement i ett enda integrerat fönster där du kan behandla programmet som en enda enhet. När du flyttar eller ändrar storlek på programramen eller något av elementen i det, flyttas elementen så att inga överlappar. Panelerna försvinner inte när du växlar program eller när du av misstag klickar utanför programmet. Om du arbetar med två eller flera program, kan du placera de olika programmen sida vid sida på skärmen eller på flera skärmar.

Om du använder Mac och föredrar det traditionella frihandsgränssnittet kan du inaktivera programramen. I t.ex. Adobe Illustrator® väljer du Fönster > Programram när du vill aktivera eller inaktivera den. (I Flash för Mac är programramen alltid aktiverad, och Dreamweaver för Mac använder ingen programram.)

Dölja eller visa alla paneler

- (Illustrator, Adobe InCopy®, Adobe InDesign®, Photoshop, Fireworks) Om du vill visa eller dölja alla paneler, inklusive panelen Verktyg och kontrollpanelen, trycker du på Tabb.
- (Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop) Om du vill visa eller dölja alla paneler, utom panelen Verktyg och kontrollpanelen, trycker du på Skift+Tabb.



Du kan tillfälligt visa dolda paneler om Minimera panel är markerat i inställningarna för gränssnittet. Alternativet är alltid markerat i Illustrator. Flytta pekaren till kanten av programfönstret (Windows®) eller till kanten på skärmen (Mac OS®) och hovra över remsan som visas.

- (Flash, Dreamweaver, Fireworks) Om du vill dölja eller visa alla paneler trycker du på F4.

Visa panelalternativ

- ❖ Klicka på ikonen för panelmenyn  i panelens övre högra hörn.



Du kan öppna en panelmeny även om panelen är minimerad.



I Photoshop kan du ändra teckenstorleken på texten i paneler och verktygstips. Välj en storlek på menyn Teckensnittsstorlek på gränssnitt i gränssnittsinställningarna.

(Illustrator) Justera panelens ljusstyrka

- ❖ Flytta skjutreglaget för ljusstyrka i inställningarna för användargränssnittet. Detta påverkar alla paneler, bland annat kontrollpanelen.

Konfigurera om panelen Verktyg

Du kan visa verktygen på panelen Verktyg i en enda kolumn, eller sida vid sida i två kolumner. (Den här funktionen är inte tillgänglig på panelen Verktyg i Fireworks och Flash.)

 I InDesign och InCopy kan du också växla från att visa en kolumn till två kolumner (eller en enskild rad) genom att ange ett alternativ i inställningarna för gränssnittet.

- ❖ Klicka på dubbelpilen högst upp på panelen Verktyg.

Rutan Sök i hjälpen

Använd sökrutan till höger om programfältet om du vill söka efter hjälpavsnitt och onlineinnehåll. Om du har en aktiv Internetanslutning kan du komma åt allt innehåll på hjälpwebbplatsen. Om du söker i hjälpen utan en aktiv Internetanslutning begränsas sökresultaten till hjälpinnehållet som finns i Illustrator.

- 1 Skriv namnet på det objekt du vill söka efter i sökrutan (t.ex. en funktion, ett program eller ett verktyg).
- 2 Tryck på Retur.

Alla avsnitt som är tillgängliga på hjälpwebbplatsen visas i ett separat webbläsarfönster.

Om skärmlägen

Du kan ändra visningen av bildfönstret och menyraden med hjälp av lägesknapparna som finns längst ned på panelen Verktyg. Du kan visa panelerna i helskrämsläge genom att placera pekaren längst till vänster eller längst till höger på skärmen så visas panelerna automatiskt. Om du har flyttat panelerna från standardplatsen kan du visa dem från Fönster-menyn.

Du kan välja något av följande lägen:

- Standardskrämläge  innebär att teckningen visas i ett standardfönster med en menyrad högst upp och rullningslister längs sidorna.
- I fullskärmsläge med menyrad  visas ritytan i ett fullskärmsfönster, med en menyrad överst och rullningslister.
- I fullskärmsläge  visas ritytan i ett fullskärmsfönster, utan namnlist eller menyrad.

Använda statusraden

Statusfältet visas längst ned till vänster i bildfönstret. Följande information kan visas i det här läget:

- aktuell zoomnivå
- vilket verktyg som används
- vilken rityta som används
- navigeringskontroller för flera ritytor
- datum och tid
- antal åtgärder som kan ångras eller göras om
- dokumentets färgprofil
- den hanterade filens status

Klicka på statusraden om du vill göra något av följande:

- Ändra den information som visas i statusraden genom att välja ett alternativ på undermenyn Visa.
- Visa den aktuella filen i Adobe Bridge genom att välja Visa i Bridge.

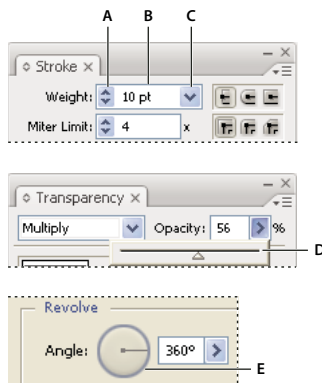
Ange värden på paneler och i dialogrutor

Du anger värden med samma metoder på alla paneler och i alla dialogrutor. Du kan även utföra enkla matematiska beräkningar i de rutor som accepterar numeriska värden. Om du vill flytta t.ex. ett markerat objekt tre enheter åt höger genom att använda de nuvarande måttenheterna, behöver du inte beräkna det nya vågräta läget. Skriv bara +3 efter det nuvarande värdet på panelen Omforma.

Ange ett värde på en panel eller i en dialogruta

❖ Gör något av följande:

- Ange ett värde i rutan och tryck sedan på Retur.
- Dra i skjutreglaget.
- Dra i visartavlan.
- Öka eller minska värdet genom att klicka på pilknapparna på panelen.
- Klicka i rutan och öka eller minska sedan värdet med hjälp av upp-pilen eller nedpilen på tangentbordet. Håll ned Skift och klicka på en piltangent för att höja öknings- eller minskningsgraden.
- Välj ett värde på menyn för rutan.



Sätt att ange värden

A. Pilknappar B. Textruta C. Menypil D. Skjutreglage E. Visartavla

Beräkna värden på en panel eller i en dialogruta

1 Gör något av följande i en textruta som accepterar numeriska värden:

- Ersätt hela det aktuella värdet med ett matematiskt uttryck genom att markera hela det aktuella värdet.
- Använd det aktuella värdet som en del av ett matematiskt uttryck genom att klicka före eller efter det aktuella värdet.

2 Ange ett enkelt matematiskt uttryck med hjälp av en matematisk operator, t.ex. + (addition), - (subtraktion), x (multiplikation), / (division) eller % (procent).

Du kan t.ex. ange **0pt + 3** eller **5mm + 4**. På liknande sätt kan du ange **3cm * 50%**, som är lika med 3 centimeter multiplicerat med 50 % eller 1,50 cm, och **50pt + 25%**, som är lika med 50 punkter plus 25 % av 50 punkter eller 62,5 punkter.

3 Tryck på Enter om du vill använda beräkningen.

Kontrollpanelen - översikt

Via kontrollpanelen kan du snabbt nå alternativ som är kopplade till de objekt som du har valt. Kontrollpanelen är som standard dockad längst upp på arbetsytan.

Vilka alternativ som visas på kontrollpanelen varierar beroende på vilken typ av objekt du markerar. Om du markerar t.ex. ett textobjekt visar kontrollpanelen alternativ för textformatering och alternativ för att ändra färg, placering och dimensioner på objektet. När ett markeringsverktyg är aktiverat kan du öppna Dokumentformat och Inställningar från kontrollpanelen.



Kontrollpanelen

A. Dolda alternativ B. Länka till annan panel C. Panelmeny

Om texten på kontrollpanelen är blå och understruken kan du klicka på texten och visa en tillhörande panel eller dialogruta. Du kan t.ex. klicka på ordet *Linje* och visa panelen Linje.

Ändra typen av kontroller som visas på kontrollpanelen

❖ Markera eller avmarkera alternativ på kontrollpanelmenyn.

Öppna och stänga en panel eller dialogruta från kontrollpanelen

- 1 Klicka på ett blått understruket ord när du vill öppna den tillhörande panelen eller dialogrutan.
- 2 Klicka utanför panelen eller dialogrutan när du vill stänga den.

Docka kontrollpanelen längst ned på arbetsytan

❖ Välj Docka längst ned på kontrollpanelmenyn.

Konvertera kontrollpanelen till en flytande panel

❖ Dra reglaget (finns vid vänsterkanten på panelen) bort från det nuvarande läget.

Om du vill docka kontrollpanelen igen drar du reglaget tillbaka till överkanten eller nederkanten av programfönstret (Windows) eller skärmen (Mac OS).

Anpassa arbetsytan

Hantera fönster och paneler

Du kan skapa en anpassad arbetsyta genom att flytta och justera dokumentfönster och paneler. Du kan också spara arbetsytor och växla mellan dem. För Fireworks: Om du byter namn på anpassade arbetsytor i Fireworks kan det leda till oönskat beteende.

Obs! I exemplen nedan används Photoshop som exempel. Arbetsytan fungerar på samma sätt i alla produkter.

Ordna om, docka eller skapa flytande dokumentfönster

När du öppnar fler än en fil visas dokumentfönstren som flikar.

- Du ändrar ordning på flikarna (dokumentfönstren) genom att dra en fönsterflik till en ny plats i gruppen.

- Om du vill avdocka ett dokumentfönster från en grupp fönster, drar du fönsterfliken bort från gruppen.

Obs! I Photoshop kan du också välja Fönster > Ordna > Flyt i fönster om ett enskilt dokumentfönster ska vara flytande, eller Fönster > Ordna > Flyt alla i fönster om alla dokumentfönster ska vara flytande. Mer information finns i [kb405298](#).

Obs! I Dreamweaver går det inte att docka och avdocka dokumentfönster. Använd minimeringsknappen i dokumentfönstret om du vill skapa flytande fönster (Windows) eller välj Fönster > Sida vid sida om du vill visa dokumentfönstren sida vid sida. Sök efter "sida vid sida" i Dreamweaver-hjälpen om du vill ha mer information. Arbetsflödet skiljer sig något för Macintosh-användare.

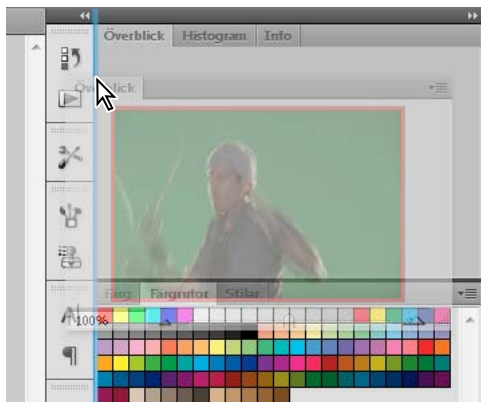
- Om du vill docka ett dokumentfönster vid en separat grupp med dokumentfönster, drar du fönstret till den gruppen.
- Om du vill skapa grupper med grupperade eller upprepade dokument drar du fönstret till något av de släppningsområden som finns överst, nederst eller vid sidan i ett annat fönster. Du kan också välja en layout för gruppen med hjälp av knappen Layout i programfältet.
- Om du vill växla till ett annat dokument i en grupp med flikar när du drar en markering, drar du markeringen över fliken för dokumentet en kort stund.

Obs! Vissa produkter har inte stöd för den här funktionen.

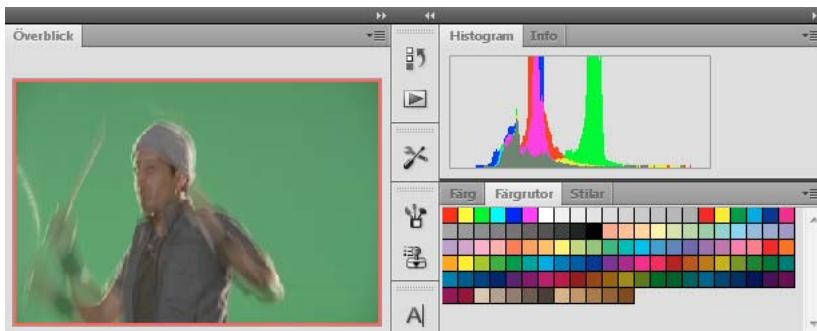
Docka och avdocka paneler

En *docka* är en samling paneler eller panelgrupper som visas tillsammans, för det mesta lodrätt. Du kan docka och avdocka paneler genom att flytta dem in och ut från en docka.

- Om du vill docka ett skikt drar du det i fliken till dockan, högst upp, längst ned eller mellan andra paneler.
- Om du vill docka en panelgrupp drar du den i namnlisten (det heltäckande tomma fältet ovanför flikarna) till dockan.
- Om du vill ta bort en panel eller en panelgrupp drar du den ut från dockan i dess flik eller namnlist. Du kan dra den till en annan docka eller frigöra den.



Överblickspanelen dras ut till en ny docka, vilket anges med en blå, lodrät markering



Överblickspanelen finns i en egen docka

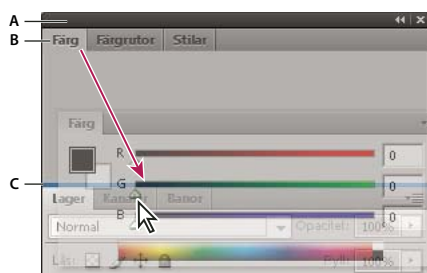
💡 Du kan förhindra att panelerna fyller upp hela ytan i en docka. Dra uppåt i nederkanten på dockan så att den inte längre nuddar kanten på arbetsytan.

Flytta paneler

När du flyttar paneler visas blåmarkerade *släppningsområden*, områden dit du kan flytta panelen. Du kan till exempel flytta en panel uppåt eller nedåt i en docka genom att dra den till det smala blå släppningsområdet ovanför eller under en annan panel. Om du drar till ett område som inte är ett släppningsområde börjar panelen att flyta fritt i arbetsytan.

Obs! Musmarkörens position (snarare än panelens position) aktiverar släppzonen, så om du inte ser släppzonen kan du försöka dra musmarkören dit du vill att släppzonen ska vara.

- Om du vill flytta en panel drar du i dess flik.
- Om du vill flytta en panel drar du i namnlisten.



Det smala blå släppningsområdet anger att panelen Färg kommer att dockas separat ovanför panelgruppen Lager.
A. Namnlist B. Flik C. Släppningsområde

💡 Tryck på Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) medan du flyttar en panel om du inte vill att den ska dockas.
Tryck på Esc medan du flyttar panelen om du vill avbryta åtgärden.

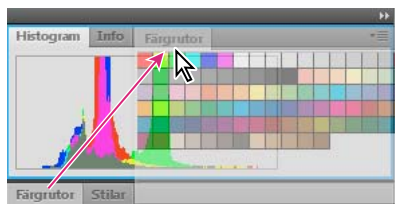
Lägga till och ta bort paneler

Om du tar bort alla paneler från en docka, försvinner dockan. Du kan skapa en docka genom att flytta paneler mot högerkanten av arbetsytan tills ett släppningsområde visas.

- Om du vill ta bort en panel högerklickar du (Windows) eller Ctrl-klickar (Mac) på fliken och väljer sedan Stäng, eller avmarkerar den direkt på Fönster-menyn.
- Om du vill lägga till en panel markerar du den på Fönster-menyn och dockar den där du vill ha den.

Hantera panelgrupper

- Om du vill flytta en panel i en grupp drar du i panelens flik till det markerade släppningsområdet i gruppen.



Lägga till en panel i en panelgrupp

- Om du vill ordna om panelerna i en grupp drar du i fliken på en panel till en ny plats i gruppen.
- Om du vill ta bort en panel från en grupp så att den flyter fritt, drar du panelen i dess flik till en plats utanför gruppen.
- Om du vill flytta en grupp drar du i namnlisten (området ovanför flikarna).

Skikta flytande paneler

När du drar en panel till en plats utanför dockan men inte till ett släppningsområde, flyter panelen fritt. En flytande panel kan du placera var som helst i arbetsytan. Du kan skikta flytande paneler eller panelgrupper så att de flyttas som en enhet när du drar i den översta namnlisten.



Fritt flytande skiktade paneler

- Om du vill skikta flytande paneler drar du panelen i dess flik till släppzonen längst ned på en annan panel.
- Om du vill ändra skiktordning drar du en panel uppåt eller nedåt i dess flik.

Obs! Kontrollera att du släpper fliken över det smala släppningsområdet mellan panelerna, och inte i det breda släppningsområdet i en namnlist.

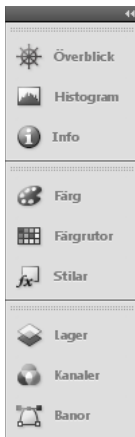
- Om du vill ta bort en panel eller panelgrupp från skiktet, så att den kan börja flyta fritt, drar du den i fliken eller namnlisten.

Ändra storlek på paneler

- Om du vill minimera eller maximera en panel, panelgrupp eller ett skikt med paneler dubbelklickar du på en flik. Du kan också dubbelklicka på flikområdet (det tomma utrymmet bredvid flikarna).
- Om du vill ändra storlek på en panel drar du i sidan på panelen. Vissa paneler, till exempel panelen Färg i Photoshop, kan du inte ändra storlek på genom att dra.

Komprimera eller expandera panelikoner

Du kan komprimera panelerna till ikoner om du vill rensa arbetsytan. I vissa fall är panelerna komprimerade till ikoner i standardarbetsytan.



Paneler komprimerade till ikoner



Paneler som har expanderats från ikoner

- Om du vill komprimera eller expandera alla panelikoner i en kolumn klickar du på dubbelpilen högst upp i dockan.
- Om du vill expandera en enskild panelikon klickar du på den.
- Om du vill ändra storlek på panelikonerna så att bara ikonerna (och inte etiketterna) visas, justerar du bredden på dockan tills texten försvinner. Om du vill visa ikontexten igen gör du dockan bredare.
- Om du vill komprimera en expanderad panel till en ikon igen, klickar du på fliken, på ikonen eller på dubbelpilen i panelens namnlist.

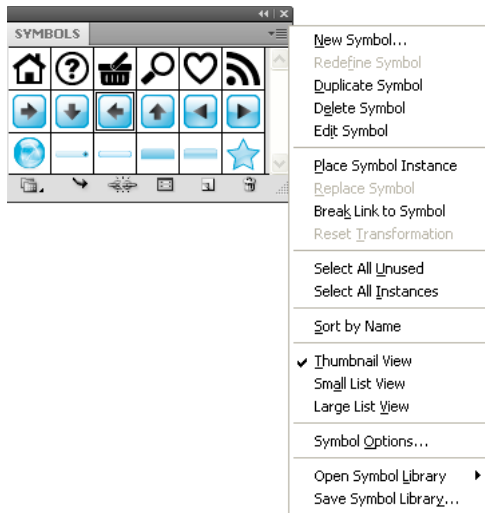


Om du i vissa produkter väljer Komprimera panelikoner automatiskt i inställningarna för gränssnittet eller användargränssnittet, komprimeras en expanderad panelikon automatiskt när du klickar någon annanstans.

- Om du vill lägga till en flytande panel eller panelgrupp i en ikondocka, drar du i dess flik eller namnlist. (Paneler komprimeras automatiskt till ikoner när de läggs till i en ikondocka.)
- Om du vill flytta en panelikon (eller panelikongrupp) drar du i ikonen. Du kan dra panelikoner uppåt och nedåt i dockan, till andra dockor (där de visas i den dockans panelformat) eller utanför dockan (där de visas som flytande ikoner).

Använda panelmenyer

Du öppnar panelmenyerna med ikonen  längst upp till höger på panelen.



Panelmeny (panelen Symboler)

Byta namn på eller duplicera en arbetsyta

- 1 Välj Fönster > Arbetsyta > Hantera arbetsområden.
- 2 Utför någon av följande åtgärder och klicka sedan på OK:
 - Om du vill döpa om ett arbetsområde markerar du det och redigerar texten.
 - Om du vill duplicera ett arbetsområde markerar du det och klickar på knappen Nytt.

En video om hur du anpassar arbetsytan till olika arbetsflöden finns på www.adobe.com/go/vid0032_se.

Spara och växla arbetsytor

Genom att spara aktuell storlek och placering för paneler som en namngiven arbetsyta, kan du återskapa den arbetsytan även om du flyttar eller stänger en panel. Namnen på de sparade arbetsytorna visas i arbetsyteväxlaren i programfältet.

Spara en egen arbetsyta

- 1 Gör något av följande när arbetsytan har den sammansättning som du vill spara:
 - (Illustrator) Välj Fönster > Arbetsyta > Spara arbetsyta.
 - (Photoshop, InDesign, InCopy) Välj Fönster > Arbetsyta > Ny arbetsyta.
 - (Dreamweaver) Välj Fönster > Layout för arbetsyta > Spara arbetsyta.
 - (Flash) Välj Ny arbetsyta från arbetsyteväxlaren i programfältet.
 - (Fireworks) Välj Spara nuvarande från arbetsyteväxlaren i programfältet.
- 2 Ange ett namn på arbetsytan.
- 3 (Photoshop, InDesign) Markera ett eller flera alternativ under Samla in:
 - Panelernas plats** Sparar de aktuella panelplaceringarna (endast InDesign).
 - Tangentbordsgenvägar** Sparar den aktuella uppsättningen kortkommandon (endast Photoshop).
 - Menyer eller menyanpassning** Sparar den aktuella uppsättningen menyer.

Visa eller växla arbetsytor

- ❖ Markera en arbetsyta i arbetsyteväxlaren i programfältet.



I Photoshop kan du koppla kortkommandon till de olika arbetsytorna om du snabbt vill kunna växla mellan dem.

Ta bort en egen arbetsyta

- Välj Hantera arbetsytor i arbetsyteväxlaren i programfältet, markera arbetsytan och klicka på Ta bort. (Det här alternativet är inte tillgängligt i Fireworks.)
- (Photoshop, InDesign, InCopy) Välj Ta bort arbetsyta i arbetsyteväxlaren.
- (Illustrator) Välj > Arbetsyta > Hantera arbetsytor, markera arbetsytan och klicka på ikonen Ta bort.
- (Photoshop, InDesign) Välj Fönster > Arbetsyta > Ta bort arbetsyta, markera arbetsytan och klicka på Ta bort.

Återställa standardarbetsytan

- 1 Välj mellan arbetsytorna Standard eller Grundläggande i arbetsyteväxlaren i programfältet. För Fireworks, se artikeln http://www.adobe.com/devnet/fireworks/articles/workspace_manager_panel.html.

Obs! Designer är standardarbetsyta i Dreamweaver.

- 2 För Fireworks (Windows), ta bort följande mappar:

Windows Vista \\Users\\<användarnamn>\\AppData\\Roaming\\Adobe\\Fireworks CS4\\

Windows XP \\Documents and Settings\\<användarnamn>\\Application Data\\Adobe\\Fireworks CS4\\

- 3 (Photoshop, InDesign, InCopy) Välj Fönster > Arbetsyta > Återställ [namn på arbetsyta].

(Photoshop) Återställa en sparad arbetsyta

I Photoshop visas arbetsytorna automatiskt som de såg ut när du senast använde dem, men du kan också återställa panelernas ursprungliga, sparade placering.

- Om du vill återställa en enskild arbetsyta väljer du Fönster > Arbetsyta > Återställ *namnet på arbetsytan*.
- Om du vill återställa alla arbetsytor som installerats med Photoshop klickar du på Återställ standardarbetsytor i gränssnittsinställningarna.



Om du vill ändra ordningen på arbetsytorna i programfältet drar du dem.

Verktyg

Panelen Verktyg - översikt

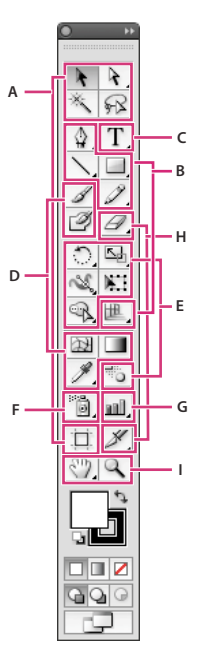
Första gången du startar programmet visas panelen Verktyg på skärmens vänstra sida. Du kan flytta panelen Verktyg genom att dra panelens namnlist. Du kan visa eller dölja panelen Verktyg genom att välja Fönster > Verktyg.

Du använder verktygen på panelen Verktyg om du vill skapa, markera och ändra objekt i Illustrator. Vissa verktyg har alternativ som visas när du dubbelklickar på ett verktyg. Detta kan vara verktyg som du använder när du skriver samt markerar, färglägger, ritar samplar, redigerar och flyttar bilder.

Du kan expandera vissa verktyg när du vill visa verktyg som är dolda under dem. Om det finns dolda verktyg visas en liten triangel längst ned till höger på verktygsikonen. Om du vill visa namnet på ett verktyg placerar du pekaren över det.

Du kan också använda verktygspanelen om du vill byta ritningsläge från Rita normalt till Rita bakom eller Rita inuti.

Översikt över verktygspanelen



A Markeringsverktyg

- Markering (V)
- Direktmarkering (A)
- Gruppmarkering
- Trollstav (Y)
- Lasso (Q)
- Rityta (Skift + O)

C Textverktyg

- Text (T)
- Text i figur
- Text på bana
- Lodrät text
- Lodrät text i figur
- Lodrät text på bana

F Symbolverktyg

- Spreja symbol (Skift+S)
- Flytta runt symbol
- Dra ihop symbol
- Ange storlek för symbol
- Snurra symbol
- Tona symbol
- Genomlys symbol
- Stylta symbol

B Ritverktyg

- Ritstift (P)
- Lägg till ankarpunkt (+)
- Ta bort ankarpunkt (-)
- Konvertera ankarpunkt (Skift+C)
- Linjesegment (I)
- Båge
- Spiral
- Rektangulärt stödraster
- Polärt stödraster
- Rektangel (M)
- Rundad rektangel
- Oval (L)
- Polygon
- Stjärna
- Överstrålning
- Penna (N)
- Utjämna
- Bansuddgummi
- Perspektivstödraster (Skift+P)
- Perspektivmarkering (Skift+V)

D Målningsverktyg

- Pensel (B)
- Plumppensel (Skift+B)
- Nät (U)
- Övertoning (G)
- Pipett (I)
- Mått
- Direktfärgpyts (K)
- Direktfärgsmarkering (Skift+L)

G Diagramverktyg

- Stapeldiagram (J)
- Skiktat stapeldiagram
- Stolpdigram
- Skiktat stolpdigram
- Linjediagram
- Ytdiagram
- Punktdiagram
- Cirkeldiagram
- Radardiagram

E Omformningsverktyg

- Roter (R)
- Spegla (O)
- Skalförändra (S)
- Skeva
- Ändra form
- Bredd (Skift+W)
- Tänk (Skift+R)
- Virvel
- Snörp ihop
- Bukta ut
- Uddig
- Kristallisera
- Skrynkla
- Omforma fritt (E)
- Formbyggare (Skift+M)
- Övergång (W)

H Klipp- och segmenteringsverktyg

- Segmentera (Skift+K)
- Segmentmarkering
- Suddgummi (Skift+E)
- Saxar (C)
- Skalpell

I Flyttnings- och zoomningsverktyg

- Hand (H)
- Skriv ut rutor
- Zooma (Z)

■ Anger standardverktyg
* Kortkommandon inom parentes

Panelen Verktyg - översikt

Visa dolda verktyg

- ❖ Håll ned musknappen på det verktyg som visas.

Visa verktygsalternativ

- ❖ Dubbelklicka på ett verktyg på panelen Verktyg.

Flytta panelen Verkttyg

- ❖ Dra i namnlisten.

Visa verktygspanelen som en dubbel stapel eller en enda kolumn

- ❖ Klicka på dubbelpilen i namnlisten om du vill växla mellan att visa verktygspanelen som en dubbel stapel och en enda kolumn.

Dölja panelen Verkttyg

- ❖ Välj Fönster > Verkttyg.

Avskilja dolda verktyg och placera dem på en särskild panel

- ❖ Klicka på ett verktyg och dra pekaren till avrivningspilen till höger om verktygen och släpp upp musknappen.

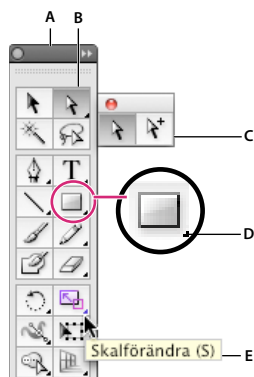
Stänga en separat verktygspanel

- ❖ Klicka på stängningsknappen i panelens namnlist. Verktygen flyttas tillbaka till panelen Verkttyg.

Välja ett verktyg

- ❖ Gör något av följande:
 - Klicka på ett verktyg på panelen Verkttyg. Om det finns en liten triangel nere till höger på verktyget, håller du ned musknappen om du vill visa de dolda verktygen och klickar sedan på det verktyg som du vill markera.
 - Håll ned Alt och klicka sedan på ett verktyg om du vill flytta igenom och markera dolda verktyg.
 - Tryck på kortkommandot för verktyget. Kortkommandot visas i verktygstipset. Du kan t.ex. välja flyttverktyget genom att trycka på v.

💡 Om du vill dölja verktygstipsen väljer du Redigera > Inställningar > Allmänna (Windows) eller Illustrator > Inställningar > Allmänna (Mac OS) och avmarkerar Visa verktygstips.



Välja ett dolt verktyg

A. Panelen verktyg B. Aktivt verktyg C. Avskilja en panel med dolda verktyg D. Triangel för dolt verktyg E. Verktygsnamn och genväg

Ändra verktygspekare

Muspekaren för de flesta verktyg matchar verktygets ikon. Alla pekare har olika aktiva punkter, där en effekt eller åtgärd inleds. Med de flesta verktyg kan du växla till exakta markörer, som visas som hårkors centrerade runt den aktiva punkten, och som ger större precision när du arbetar med en detaljerad teckning.

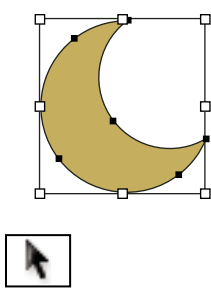
- ❖ Välj Redigera > Inställningar > Allmänna (Windows) eller Illustrator > Inställningar > Allmänna (Mac OS) och markera Använd exakta markörer. Du kan även trycka på Caps Lock på tangentbordet.

Verktygsgallerier

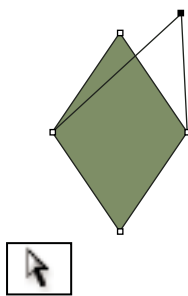
I Illustrator finns en mängd verktyg för att skapa och redigera teckningar. I dessa gallerier får du en snabb visuell överblick över de olika verktygen.

Markeringsverktygsgalleri

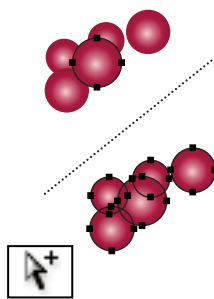
Illustrator innehåller följande markeringsverktyg:



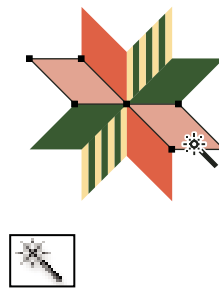
Markeringsverktyget (V) markerar hela objekt.



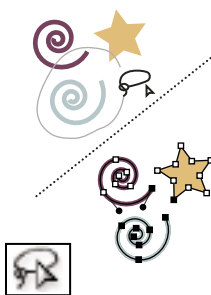
Direktmarkeringsverktyget (A) markerar punkter eller bansegment inuti objekt.



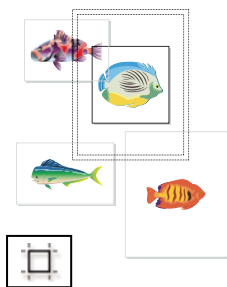
Gruppmarkeringsverktyget markerar objekt och grupper inuti grupper.



Trollstavsverktyget (D) markerar objekt med liknande attribut.



Lassoverktyget (C) markerar punkter eller bansegment inuti objekt.



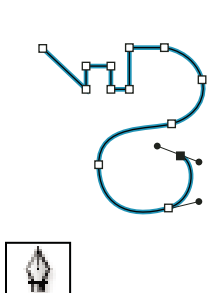
Med verktyget Rityta kan du skapa separata ritytor för utskrift eller export.

Fler hjälpavsnitt

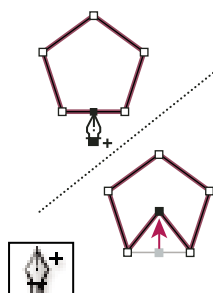
”[Tangenter för markering](#)” på sidan 487

Ritverktygsgalleri

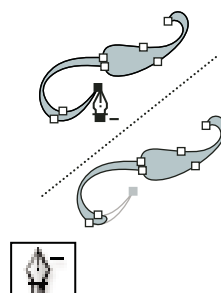
Illustrator innehåller följande ritverktyg:



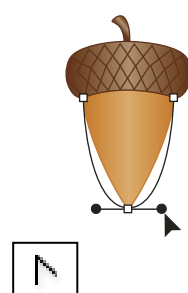
Med verktyget Ritstift (P) ritar du raka och böjda linjer när du skapar objekt.



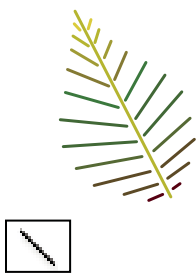
Med verktyget Lägg till fästpunkt (+) lägger du till fästpunkter på banor.



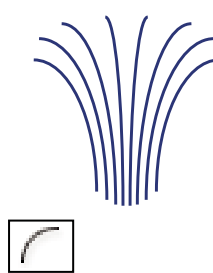
Med verktyget Ta bort fästpunkt (-) tar du bort fästpunkter från banor.



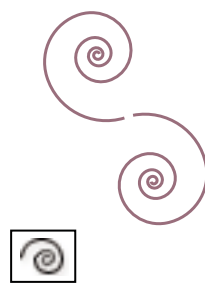
Med verktyget Konvertera fästpunkt (Skift+C) ändrar du övergångspunkter till hörnpunkter och tvärtom



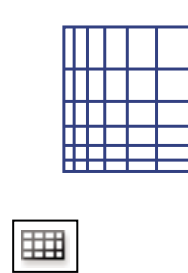
Med verktyget Linjesegment (\) ritar du enskilda raka linjesegment.



Med verktyget Båge ritar du enskilda konkava och konvexa kurvsegment.



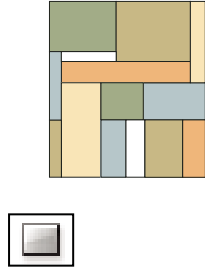
Med verktyget Spiral ritar du medsols eller motsols spiraler.



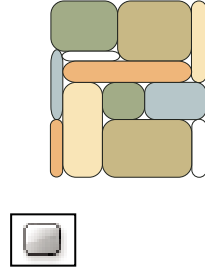
Med verktyget Rektangulärt stödraster ritar du rektangulära stödraster.



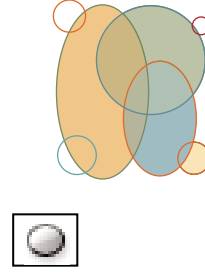
Med verktyget Polärt stödraster ritar du cirkulära diagramstödraster.



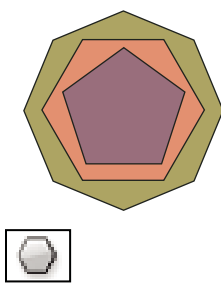
Med verktyget Rektangel (M) ritar du kvadrater och rektanglar.



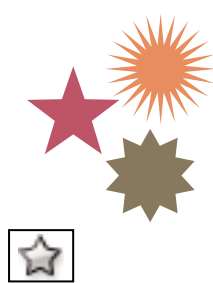
Med verktyget Rundad rektangel ritar du kvadrater och rektanglar med rundade hörn.



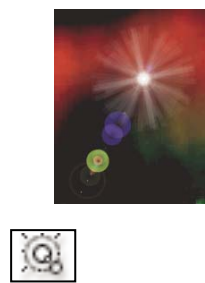
Med verktyget Ellips (L) ritar du cirklar och ovaler.



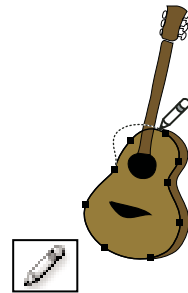
Med verktyget Polygon ritar du jämna, flersidiga former.



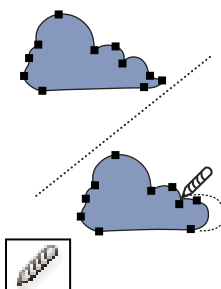
Med verktyget Stjärna ritar du stjärnor.



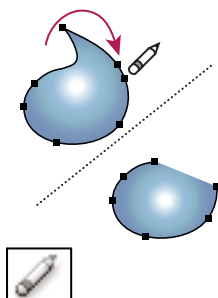
Med verktyget Överstrålningar skapar du effekter som liknar linsöverstrålning och solöverstrålning.



Med verktyget Penna (N) ritar och redigerar du frihandslinjer.



Med verktyget Utjämning jämnar du till bezierbanor.



Med verktyget Bansuddgummi raderar du banor och fästpunkter i objektet.



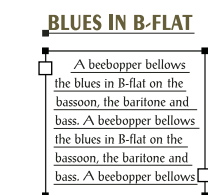
Med perspektivstödrastret kan du skapa och återge teckningar i perspektiv.



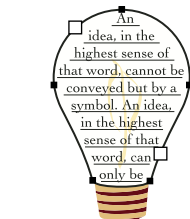
Med verktyget Perspektivmarkering kan du sätta objekt, text och symboler i perspektiv, flytta objekt i perspektiv och flytta objekt vinkelrätt mot den aktuella riktningen.

Textverktygsgalleri

I Illustrator finns följande textverktyg:



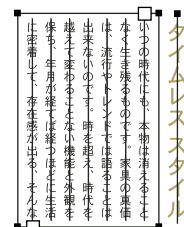
Verktyget Text (T) skapar enskild text och textbehållare där du kan ange och redigera text.



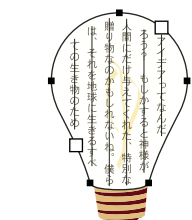
Verktyget för text i figur ändrar öppna banor till textbehållare där du kan ange och redigera text.



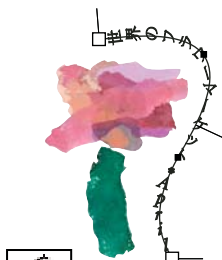
Verktyget Text på en bana ändrar banor till textbanor där du kan ange och redigera text.



Verktyget Lodrät text skapar lodrät text och behållare med lodrät text där du kan ange och redigera text.



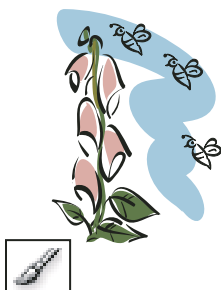
Verktyget Lodrät text i figur ändrar stängda banor till behållare för lodrät text där du kan ange och redigera text.



Verktyget Lodrät text på bana ändrar banor till lodräta textbanor där du kan ange och redigera text.

Målarverktygsgalleri

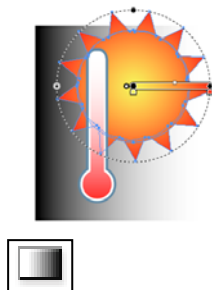
I Illustrator finns följande målarverktyg:



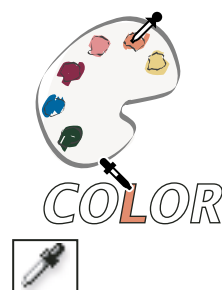
Med penselverktyget kan du rita frihandslinjer och kalligrafiska linjer, samt teckningar, mönster och borstpenseldrag på banor.



Med nätverktyget (U) skapar och redigerar du nät och nätomslag.



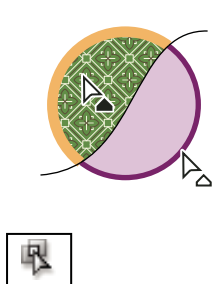
Verktyget Övertoning (G) justerar start- och slutpunkterna och vinkeln på övertoningar i objekt, eller lägger till en övertoning till objekt.



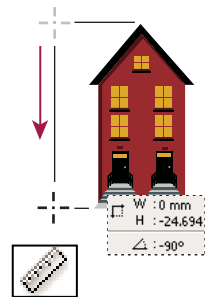
Med pipetten (I) tar du prover från objekt och tillämpar färg-, typ- och utseendattribut, bland annat effekter på objekt.



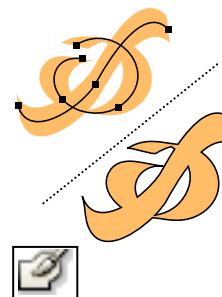
Med direktfärgpytsverktyget (K) färglägger du ytor och kanter i direktfärgsgrupper med de aktuella färgattributen.



Med verktyget Direktfärgsmarkering (Skift-L) kan du välja ytor och kanter i direktfärgsgrupper.



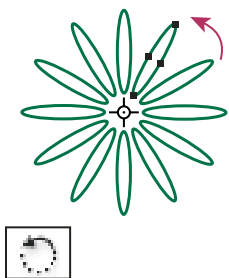
Med mätverktyget mäter du avståndet mellan två punkter.



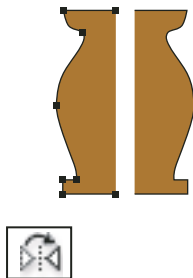
Med verktyget Plumppensel (Skift-B) kan du rita banor som automatiskt utökar och slår ihop kalligrafiska penselbanor som har samma färg och som är placerade intill varandra i staplingsordningen.

Galleri med verktyg för att ändra form

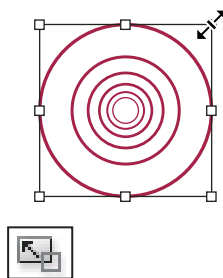
I Illustrator finns följande verktyg för att omforma objekt:



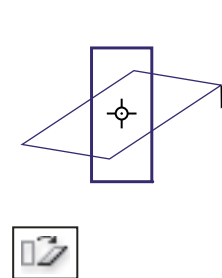
Med verktyget Roterar (R) roterar du objekt runt en fast punkt.



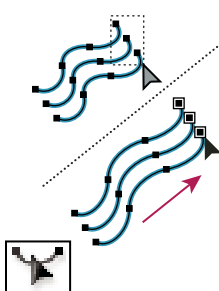
Med verktyget Spegla (O) speglar du objekt över en fast axel.



Med verktyget Skalförändra (S) ändrar du storlek på objekt runt en fast punkt.



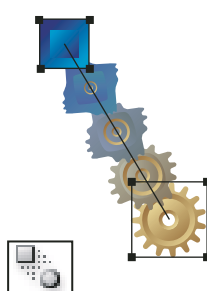
Med verktyget Skeva skevar du objekt runt en fast punkt.



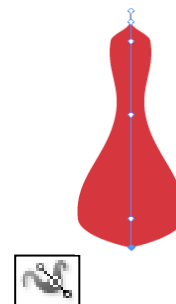
Med verktyget Omforma fritt justerar du markerade fästpunkter samtidigt som banan i övrigt hålls intakt.



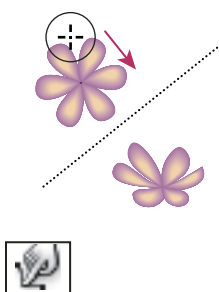
Med verktyget Omformat fritt (E) kan du skalförändra, rotera eller skeva en markering.



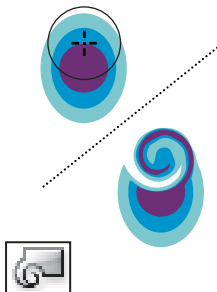
Med verktyget Övergång (W) skapas en serie objekt som övergång mellan flera objekts färger och former.



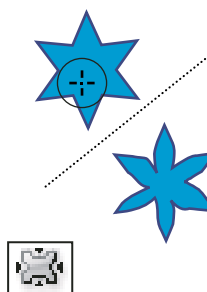
Med verktyget Bredd (Skift+W) kan du skapa en linje med variabel bredd.



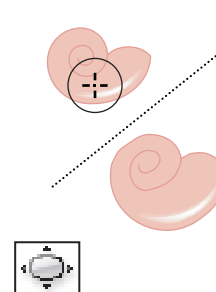
Med verktyget Tänj (Skift+R) formas objekt med markörens rörelser (som att forma lera till exempel).



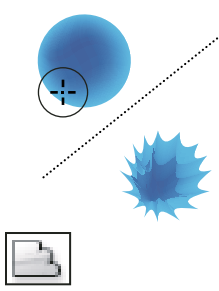
Med verktyget Virvel skapas virvelliknande förvrängningar inuti ett objekt.



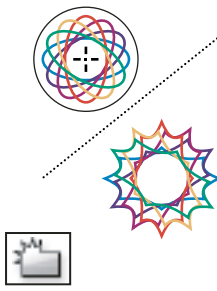
Med verktyget Snörp ihop kan du snörpa ihop ett objekt genom att flytta kontrollpunkter mot markören.



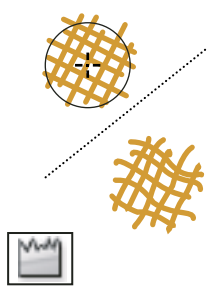
Med verktyget Bukta ut kan du bukta ut ett objekt genom att flytta kontrollpunkter bort från markören.



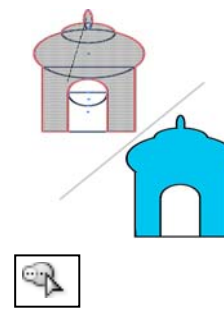
Med verktyget Uddig läggs kurvformade detaljer slumpmässigt till i ett objekts kontur.



Med verktyget Kristallisera läggs spetsiga detaljer slumpmässigt till i ett objekts kontur.



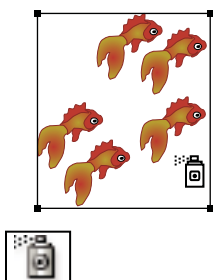
Med verktyget Skrynkla läggs skrynkelliknande detaljer till i ett objekts kontur.



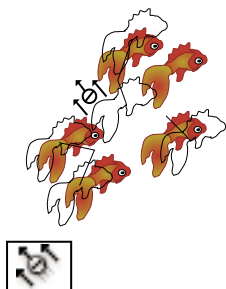
Med verktyget Skapa form kan du sammanfoga enkla former till egna, komplicerade former

Symbolverktygsgalleri

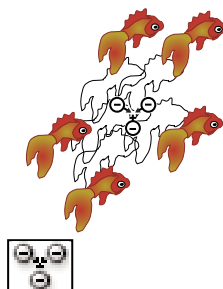
Med symbolverktygen kan du skapa och ändra uppsättningar av symbolvarianter. Du skapar en symboluppsättning med hjälp av verktyget Spreja symbol. Sedan kan du använda de övriga symbolverktygen för att ändra tätheten, färgen, platsen, storleken, rotationen, genomskinligheten och formatet för varianterna i uppsättningen.



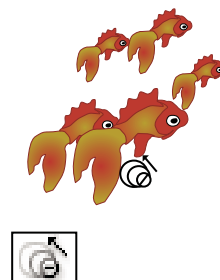
Med verktyget **Spreja symbol** (Skift+S) monterar du flera symbolvarianter som en uppsättning på ritytan.



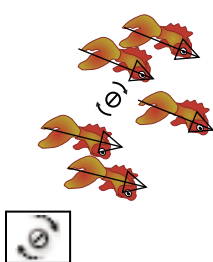
Med verktyget **Flytta runt symbol** flyttar du symbolvarianter.



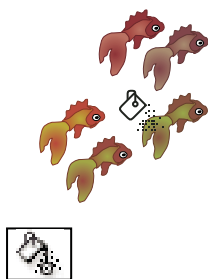
Med verktyget **Dra ihop symbol** flyttar du symbolvarianter närmare eller längre bort från varandra.



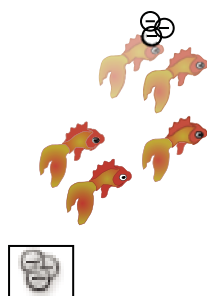
Med verktyget **Ange storlek för symbol** ändrar du storleken på symbolvarianter.



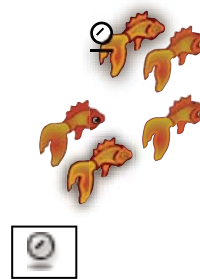
Med verktyget **Snurra symbol** roterar du symbolvarianter.



Med verktyget **Tona symbol** färglägger du symbolvarianter.



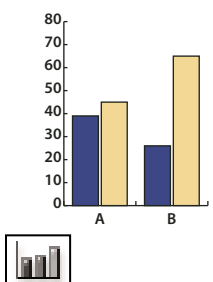
Med verktyget **Genomlys symbol** lägger du till opacitet i symbolvarianter.



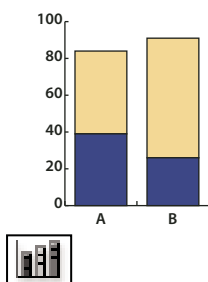
Med verktyget **Styla symbol** använder du det markerade formatet på symbolvarianter.

Diagramverktygsgalleri

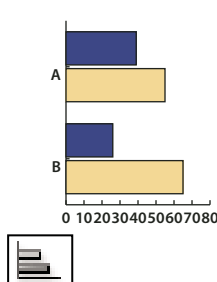
Illustrator innehåller nio diagramverktyg som du kan använda för att skapa olika typer av diagram. Vilken diagramtyp du väljer beror på vilken information du vill förmedla.



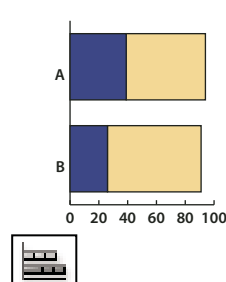
Med **stapeldiagramverktyget (I)** skapar du diagram för att jämföra värden i lodräta kolumner, staplar.



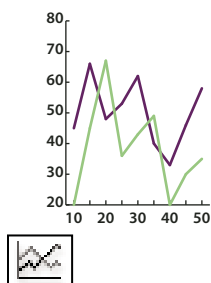
Med verktyget **Skiktat stapeldiagram** kan du skapa diagram som påminner om stapeldiagram, men där staplarna placeras ovanpå varandra, i stället för bredvid varandra. Den här diagramtypen är bra att använda när du vill visa hur delarna förhåller sig till totalvärdet.



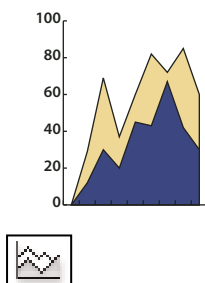
Stolpdiaagramverktygets diagram liknar stapeldiagrammen, men här placeras stolparna vågrätt i stället för lodrätt.



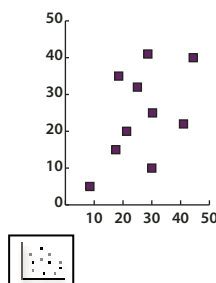
Med verktyget **Skiktat stolpdiaagram** skapas diagram som liknar de skiktade stapeldiagrammen, men stolparna placeras vågrätt i stället för lodrätt.



Med linjediagramverktöget skapar du diagram med punkter som motsvarar en eller flera uppsättningar värden. Punkterna i varje uppsättning förbinds med linjer. Den här typen av diagram används ofta för att visa hur något utvecklas under en längre period.



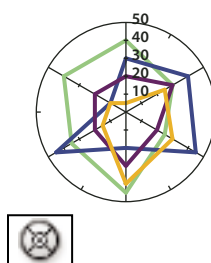
Med ytdiagramverktöget skapar du diagram som liknar linjediagrammen, men här understryks inte bara hur värdena har utvecklats utan även själva totalvärdet.



Med punktdiagramverktöget skapar du diagram som ritat upp datapunkter som parade uppsättningar koordinater längs med x- och y-axlarna. Punktdiagram är praktiska när det gäller att identifiera mönster eller trender. De kan även påvisa om variablerna påverkar varandra.



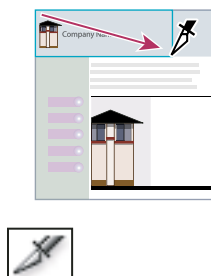
Med cirkeldiagramverktöget skapar du runda diagram med sektorer som motsvarar procentandelen av de värden som jämförs.



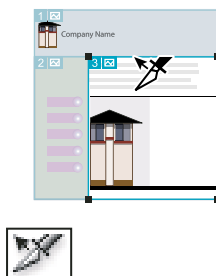
Med radardiagramverktöget skapas diagram som jämför värdeuppsättningar vid vissa fastställda tidpunkter eller i vissa kategorier. Resultatet visas i cirkelform. Den här diagramtypen kallas även för nåtdiagram.

Galleri med segmenterings- och skärningsverktyg

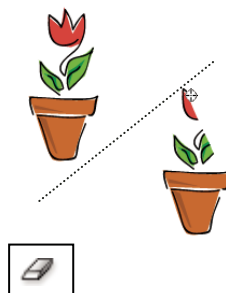
Följande verktyg finns för att dela upp objekt i segment och klippa av objekt:



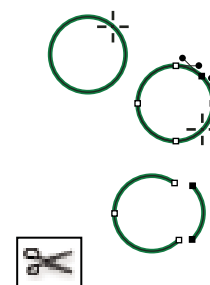
Med verktyget Segment delar du upp en teckning i separata webbilder.



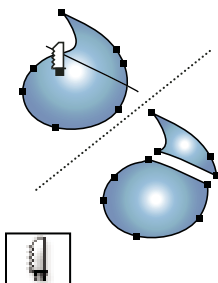
Med verktyget Segmentmarkering (Skift-K) kan du välja webbsegment.



Med verktyget Suddgummi (Skift-E) kan du radera områden i objektet som du drar över.



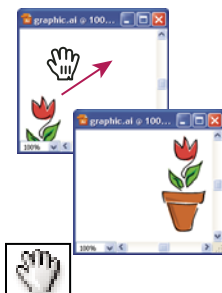
Verktöget Sax (C) klipper av banor vid angivna punkter.



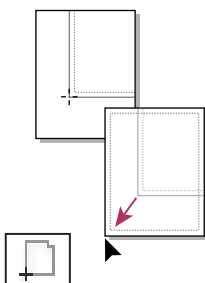
Verktöget Skalpell skär av objekt och banor.

Galleri med verktyg för att flytta och zooma

I Illustrator finns följande verktyg för att flytta runt på ritytan och kontrollera visningen av den:



Verktöget Handen (H) flyttar ritytan inom bildfönstret.



Verktöget Utskriftsindelning justerar sidans stödraster så att du kan styra var grafik och teckningar visas på den utskrivna sidan.



Verktöget Zoom (Z) ökar och minskar förstoringen av bilden i bildfönstret.

Filer och mallar

Om profiler för nya dokument

Ett *dokument* är den plats där du skapar teckningar. I Illustrator kan du skapa dokument för många typer av utdata. (Information om hur du skapar Illustrator-dokument för videoproduktion finns på www.adobe.com/go/learn_ai_video_se.)

Du börjar ett nytt dokument genom att välja en profil för nytt dokument som baseras på det tänkta resultatet. Varje profil omfattar förinställda värden för storlek, färgläge, enheter, orientering, genomskinlighet och upplösning. Som standard används en rityta av alla. Dokumentprofilen för video och film använder till exempel pixlar i stället för punkter, och du kan välja ett enhetsspecifikt beskärningsområde, till exempel NTSC DV Widescreen, om du vill skapa ett dokument i de exakta dimensionerna som krävs, med videosäkra stömlinjer som hjälper dig att skapa en design för optimal visning.



Om du planerar att använda filen på en avancerad skrivare, till exempel om du skickar den till ett tryckeri, anger du profilen Utskrift så att du är säker på att teckningarna och alla effekter i dem anges till rätt upplösning.

Du kan välja bland följande profiler:

Skriv ut dokument Använder en rityta med vanlig Letter-storlek och innehåller en mängd andra förinställda utskriftsstorlekar att välja mellan. Använd den här profilen om du tänker skicka filen till ett tryckeri där den ska skrivas ut på en avancerad skrivare.

Webbdokument Innehåller förinställda alternativ som är optimerade för webben.

Flash Catalyst Skapar ett FXG-dokument i RGB-läge med en rityta på 800 px x 600 px som standardstorlek. Justera till pixelstödraster aktiveras för nya teckningar i dokumentet och upplösningsinställningarna för rastereffekter anges till 72 ppi. Här finns också färgrutor, symboler, grafikformat och penslar som utformats för Flash Catalyst- och Flash Professional-arbetsflöden.

Dokument för mobil och enheter Skapar en liten filstorlek som är förinställd för specifika mobila enheter. Du kan välja en enhet på storleksmenyn. Klicka på Device Central och öppna Adobe Device Central där dokumentlayouten visas i angivet enhetsgränssnitt.

Dokument för video och film Innehåller flera förinställda beskärningsområdesstorlekar för video och film (observera att alternativet Rityta ändras till Beskärningsstorlek för den här profilen). I Illustrator skapas bara filer med fyrkantiga pixlar. För att storlekarna ska tolkas rätt i videoprogrammen justeras därför värdena för Bredd och Höjd automatiskt. Om du till exempel väljer NTSC DV Standard används pixelstorleken 654 x 480, som översätts till 740 x 480 pixlar i videobaserade program.

Dokument för standard-CMYK Använder en rityta med vanlig Letter-storlek och innehåller en mängd andra storlekar att välja mellan. Använd den här profilen om du tänker skicka dokumentet till flera olika typer av enheter. Om någon av enheterna är ett tryckeri bör du manuellt öka inställningen Rastereffekter till Hög.

Grundläggande RGB-dokument Använder en rityta med den standardiserade storleken 800 x 600, och omfattar en mängd olika andra utskrifts-, video- och webbspecifika storlekar att välja mellan. Använd inte det här alternativet om du tänker skicka ett dokument till ett tryckeri eller skriva ut det på en avancerad skrivare. Använd den här profilen för dokument som ska skrivas ut på mellannivåskrivare, användas på webben eller för flera typer av enheter.

En videofilm om hur du konfigurerar nya dokument finns på www.adobe.com/go/vid0031_se.

Information om hur du skapar egna profiler för nya dokument finns på www.adobe.com/go/learn_custom_document_profiles_se.

Fler hjälpavsnitt

[Videofilm om nya dokument](#)

[Videoproduktion](#)

Skapa nya dokument

Du kan skapa nya Illustrator-dokument från en dokumentprofil eller från en mall. Om du skapar ett dokument från en dokumentprofil får du ett tomt dokument med den valda profilens förinställda fyllningar och linjefärger, bildformat, penslar, symboler, funktionsmakron, visningsinställningar och andra inställningar. Om du skapar ett dokument från en mall får du ett dokument med förinställda designelement och inställningar, samt innehåll, till exempel skärmärken och stömlinjer, för vissa dokumenttyper, såsom broschyrer eller CD-omslag.

Du kan skapa ett nytt dokument från välkomstskärmen eller använda Arkiv > Nytt eller Arkiv > Device Central (för mobila enheter). Om du vill visa välkomstskärmen väljer du Hjälp > Välkommen.

En videofilm om hur du konfigurerar nya dokument finns på www.adobe.com/go/vid0031_se.

Fler hjälpaavsnitt

”Om profiler för nya dokument” på sidan 25

”Om mallar” på sidan 28

”Om genomskinlighet” på sidan 184

”Använda Adobe Device Central med Illustrator” på sidan 393

Skapa ett nytt dokument

Du kan starta ett nytt dokument från välkomstkärmen eller på Arkiv-menyn.

1 Gör något av följande:

- Om Illustrator redan är öppet väljer du Arkiv > Nytt och väljer en dokumentprofil i Ny dokumentprofil.
- Om välkomstkärmen är öppen klickar du på en dokumentprofil i listan Skapa nytt.
- Om Illustrator inte är öppet, öppnar du det och klickar på dokumentprofilen i listan Skapa nytt på välkomstkärmen.

Obs! På välkomstkärmen kan du Alt-klicka (Windows) eller Alternativ-klicka (Mac OS) om du vill öppna det nya dokumentet direkt och hoppa över dialogrutan Nytt dokument.

2 Skriv ett namn på dokumentet.

3 Ange antalet ritytor för dokumentet, och i vilken ordning de ska visas på skärmen:

Stödraster efter rad Ordnar flera ritytor på angivet antal rader. Välj antal rader på menyn Rader. Med standardinställningen skapas ett så rätvinkligt utseende som möjligt med angivet antal ritytor.

Stödraster efter kolumn Ordnar flera ritytor i angivet antal kolumner. Välj antal kolumner på menyn Kolumner. Med standardinställningen skapas ett så rätvinkligt utseende som möjligt med angivet antal ritytor.

Ordna efter rad Ordnar ritytorna i en rak rad.

Ordna efter kolumn Ordnar ritytorna i en rak kolumn.

Ändra till höger till vänster-layout Ordnar flera ritytor enligt angivet rad- eller kolumnformat, men visar dem från höger till vänster.

4 Ange standardavståndet mellan ritytorna. Den här inställningen tillämpas både på vågräta och lodräta avstånd.

5 Ange standardstorlek, måttenhet och layout för alla ritytor.

Obs! Du kan anpassa ritytorna i ett öppet dokument genom att ändra storlek på och flytta dem efter behov.

6 Ange placeringen för utfallet utmed varje sida av ritytan. Om du vill använda olika värden för olika sidor klickar du på låsikonen .

7 Klicka på Avancerat om du vill ange följande ytterligare alternativ:

Obs! Du kan ändra dessa inställningar när du har skapat dokumentet genom att välja Arkiv > Dokumentformat och ange nya inställningar.

Färgläge Anger färgläge för det nya dokumentet. Om du ändrar färgläget konverteras standardinnehållet (färgrutor, penslar, symboler, grafikformat) för den valda dokumentprofilen till ett nytt färgläge, vilket gör att färgen ändras. Håll utkik efter en varningsikon när du gör ändringarna.

Rastereffekter Anger upplösning för rastereffekter i dokumentet. Det är särskilt viktigt att ange detta till Hög när du tänker använda en avancerad skrivare och hög upplösning. För utskriftsprofilen anges detta automatiskt till Hög.

Genomskinlighetsraster Anger alternativ för genomskinlighetsrastret för dokument som använder profilen Video och film.

Förhandsvisning Anger det förinställda förhandsvisningsläget för dokumentet (du kan när som helst ändra detta på Visa-menyn):

- *Standard* visar teckningen som har skapats i dokumentet i vektorvisningsläge med fullständiga färger. Zooma in/ut behåller jämnheten i kurvorna.
- *Pixel* visar teckningar med rasterat (pixlat) utseende. Innehållet rasteras egentligen inte, men en simulerad förhandsvisning ges, som om innehållet var raster.
- *Övertryck* ger en "förhandsvisning av tryckfärg" som uppskattar hur blandning, genomskinlighet och övertryck visas på en färgseparerad utskrift. (Se "[Om övertryck](#)" på sidan 446.)

Device Central Om du har skapat ett dokument med hjälp av profilen Mobil och enheter kan du klicka på Device Central för att förhandsgranska det nya dokumentet i gränssnittet för mobila enheter.

Justera nya objekt mot pixelstödrastret Om det här alternativet markeras justeras alla nya objekt mot pixelstödrastret. Eftersom alternativet har stor betydelse för en design som är tänkt att visas på enheter som webben, aktiveras det som standard för sådana dokument. Mer information finns i "[Rita pixeljusterade banor för webbarbetsflöden](#)" på sidan 60.

Skapa ett nytt dokument från en mall

1 Gör något av följande:

- Välj Arkiv > Ny från mall.
- Välj Arkiv > Nytt. Klicka på Mallar i dialogrutan Nytt dokument.
- Klicka på Från mall i listan Skapa nytt på välkomstkärmen.

2 Leta upp och välj en mall i dialogrutan Nytt från mall och klicka på Nytt.

Om mallar

Med hjälp av *mallar* kan du skapa nya dokument som delar vanliga inställningar och designelement. Om du behöver skapa t.ex. en serie visitkort som ska se ungefär likadana ut, kan du skapa en mall med önskad storlek på ritytan, visningsinställningar (t.ex. stömlinjer) och utskriftsalternativ. Mallen kan också innehålla symboler för vanliga designelement (t.ex. logotyper) och särskilda uppsättningar med färgrutor, penslar och grafikformat.

I Illustrator finns en mängd olika mallar. Det finns mallar för bl.a. brevhuvud, visitkort, kuvert, broschyrer, etiketter, certifikat, vykort, gratulationskort och webbplatser.

Om du väljer en mall med kommandot Ny från mall skapas ett nytt dokument med innehåll och dokumentinställningar som är identiska med mallens. Originalmallen lämnas dock orörd.

Fler hjälpavsnitt

"[Skapa nya dokument](#)" på sidan 26

Skapa en ny mall

1 Öppna ett nytt eller befintligt dokument.

2 Anpassa dokumentet på något av följande sätt:

- Ställ in dokumentfönstret som du vill att det ska visas i det nya dokument som du skapar utifrån mallen. Det här omfattar förstöringsgrad, rullningsläge, nollpunkt för linjal, stömlinjer, stödraster, beskärningsområden och alternativ på Visa-menyn.
- Dra eller importera alla teckningar som du vill visa i de nya dokumenten som du skapar från mallen.
- Ta bort alla befintliga mönsterrutor, format, penslar eller symboler som du inte vill behålla.
- Skapa nya färgrutor, format, penslar och symboler som du vill ha i motsvarande paneler. Du kan också importera förinställda färgrutor, format, penslar, symboler och funktionsmakron från flera olika bibliotek som finns i programmet.
- Skapa de diagramsymboler som du vill ha, och lägg till dem i dialogrutan Diagramsymboler. Du kan även importera förinställda diagramsymboler.
- Ange önskade alternativ i dialogrutan Dokumentformat och dialogrutan för utskriftsalternativ.

3 Välj Arkiv > Spara som mall.

4 Välj plats för filen i dialogrutan Spara som, ange ett filnamn och klicka på Spara.

Filen sparas i AIT-format (Adobe Illustrator Template).

Ange inställningar för dokumentformat

Du kan när du vill ändra dokumentets standardinställningar, t.ex. måttenheter, visning av genomskinlighetsraster, bakgrundsfärg och textinställningar (t.ex. språk, citatteckenformat, storlek på upphöjd och nedsänkt text och exportalternativ). Om du klickar på Redigera ritytor stängs den här dialogrutan och verktyget Rityta aktiveras. Använd den här knappen om du vill ändra ritytorna.

1 Välj Arkiv > Dokumentformat eller klicka på knappen Dokumentformat på kontrollpanelen (den här knappen är tillgänglig när inget är markerat).

2 Ange alternativen.

Obs! Alternativet *Simulera färgat papper* är praktiskt om du ska skriva ut dokumentet på färgat papper. Om du t.ex. ritar ett blått objekt på gul bakgrund så visas objektet som grönt. Simuleringen utförs bara när stödrastret för genomskinlighet inte visas.

Specifik information om dessa alternativ finns i avsnittet med närliggande information.

Fler hjälpaavsnitt

[”Ändra måttenheter”](#) på sidan 43

[”Visa genomskinlighet i teckningar”](#) på sidan 184

[”Ange om du vill använda typografiska eller raka citattecken”](#) på sidan 332

[”Skapa upphöjd eller nedsänkt text”](#) på sidan 332

Öppna en fil

Du kan öppna filer som skapats i Illustrator och kompatibla filer som skapats i andra program.

- Välj Arkiv > Öppna om du vill öppna en befintlig fil. Leta reda på filen och klicka på Öppna.
- Om du vill öppna en nyligen sparad fil väljer du den i listan Öppna ett av de senast använda objekten på välkomstskrmen, eller väljer Arkiv > Öppna senaste filer och väljer en fil i listan.

- Om du vill öppna och förhandsvisa en fil med Adobe Bridge väljer du Arkiv > Bläddra i Bridge för att öppna Adobe Bridge. Leta reda på filen och välj Arkiv > Öppna med > Adobe Illustrator CS5.

Fler hjälpavsnitt

["Importera Adobe PDF-filer"](#) på sidan 278

["Importera EPS-filer"](#) på sidan 279

["Importera teckningar från Photoshop"](#) på sidan 281

Leta efter filer med hjälp av Adobe Bridge

Adobe® Bridge är ett plattformsoberoende program som ingår i Adobe® Creative Suite® 5-komponenterna, och som gör det enklare att söka efter, ordna och bläddra bland objekten som du behöver för att kunna skapa innehåll för utskrift, webb, video och ljud. Du kan starta Bridge från vilken Creative Suite-komponent du vill och använda det för att komma åt resurstyper både från Adobe och från andra programvarutillverkare.

❖ Gör något av följande om du vill öppna Adobe Bridge från Illustrator:

- Välj Arkiv > Bläddra i Bridge.
- Klicka på Adobe Bridge-ikonen  på kontrollpanelen.
- Välj Visa i Bridge i statusfältet.

Från Adobe Bridge kan du göra något av följande:

- Hantera, bild-, film- och ljudfiler: Förhandsvisa, söka efter, sortera och bearbeta filer i Bridge utan att behöva öppna enskilda program. Du kan också redigera metadata för filer, och använda Bridge för att montera filer i dokument, projekt och dispositioner.
- Hantera fotografier: Importera och redigera foton från digitalkamerans minneskort, gruppera relaterade foton i staplar och öppna eller importera Photoshop® Camera Raw-filer och redigera filinställningarna utan att starta Photoshop.
- Utföra automatiserande åtgärder, till exempel köra gruppkommandon.
- Synkronisera färginställningar mellan färghanterade Creative Suite-komponenter.
- Starta en webbkonferens i realtid för att dela skrivbordet och granska dokument.

Arbeta med ConnectNow

Arbeta med ConnectNow

Adobe® ConnectNow är en säker, personlig mötesplats där du kan träffa och samarbeta med andra via webben i realtid. Med ConnectNow kan du dela och anteckna på datorskärmen, skicka chattmeddelanden och kommunicera via integrerade ljudfunktioner. Du kan också sända video live, dela filer, spara mötesanteckningar och ta över en deltagares dator.

Du öppnar ConnectNow direkt från programgränssnittet.

- 1 Välj Arkiv> Dela min skärm.
- 2 Ange e-postadress och lösenord i inloggningsdialogrutan för Adobe CS Live och klicka på Logga in. Klicka på knappen Skapa Adobe-id om du inte har ett Adobe-id.

3 När du vill dela skärmen klickar du på knappen Dela min datorskärm i mitten av ConnectNow-programfönstret.

Hela hjälpen med instruktioner om hur du använder ConnectNow finns på http://help.adobe.com/en_US/Acrobat.com/ConnectNow/index.html.

Självstudievideor om hur du använder ConnectNow finns på [Using ConnectNow to share your screen \(7:12\) \(Dela skärmen med ConnectNow \(7:12\)\)](#). (Demonstrationen visas i Dreamweaver.)

Använda flera ritytor

Ritytan - översikt

Ritytorna representerar de områden som kan innehålla utskrivbara teckningar. Du ändrar storlek på och anger orientering för ritytan genom att välja inställningar i dialogrutan Alternativ för rityta. (I Illustrator CS3 och tidigare använder du dialogrutan Dokumentformat när du ändrar dokumentets storlek och orientering.)

Du kan använda ritytor som beskärningsområden för utskrifts- eller placeringsändamål – de fungerar på samma sätt som beskärningsområdena i Illustrator CS3. Det kan vara praktiskt att använda flera ritytor om du skapar flera olika saker, t.ex. flera PDF:er, utskrivna sidor med olika storlekar eller element, oberoende element för webbplatser, storyboards eller enskilda objekt för animering i Adobe Flash eller After Effects.

Obs! Beskärningsområden som du skapat i Illustrator CS3-dokument konverteras till ritytor i CS5. Du kan uppmanas att ange hur beskärningsområdena ska konverteras.

Varje dokument kan innehålla 1 till 100 ritytor beroende på storleken. Du kan ange antalet ritytor för ett dokument när du skapar det, och lägga till och ta bort ritytor när du vill när du arbetar med dokumentet. Du kan skapa ritytor med olika storlekar, ändra storlek på dem med hjälp av verktyget Rityta  och placera dem var du vill på skärmen. Du kan till och med placera dem så att de överlappar varandra. Illustrator CS5 innehåller också alternativ som du kan använda för att ändra ordning på och flytta ritytor med hjälp av panelen Ritytor. Du kan också ange egna namn och referenspunkter för ritytor.

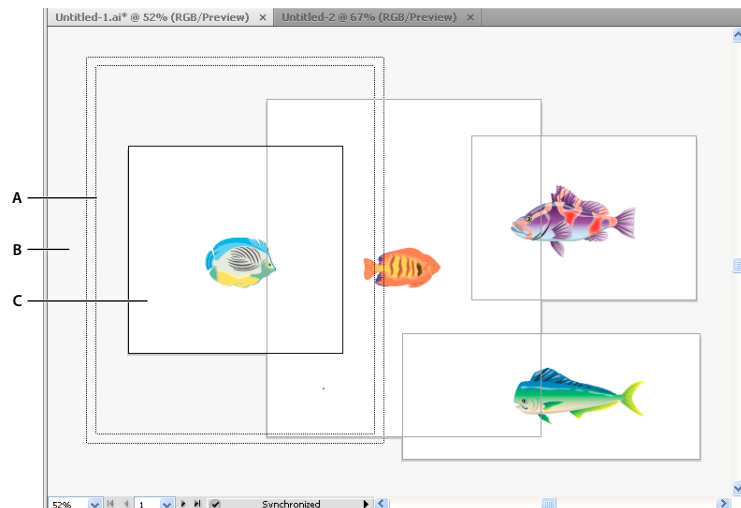
En video om hur du använder flera ritytor och panelen Ritytor finns på www.adobe.com/go/lrvid5202_ai_se.

Visa ritytor och arbetsytan

Du kan visa sidgränser i förhållande till en rityta genom att visa sidindelad utskrift (Visa > Visa sidindelad utskrift). När sidindelad utskrift är aktiverat representeras de utskrivbara och icke utskrivbara områdena av en rad heldragna och streckade linjer mellan fönstrets yttre kant och sidans utskriftsområde.

Varje rityta avgränsas med enfärgade linjer och visar det maximala utskrivbara området. Om du vill dölja ritytans gränser väljer du Visa > Dölj ritytor. Arbetsytan är området utanför ritytan som sträcker sig till kanten på det 220 kvadrattum stora fönstret. Arbetsytan är ett område där du kan skapa, redigera och lagra element i teckningar innan du flyttar dem till en rityta. Objekt som placeras på arbetsytan visas på skärmen, men skrivs inte ut.

Om du vill centrera en rityta och zooma ritytan så att den passar skärmen klickar du på ritytans nummer i statusfältet längst ned i programfönstret.



Bildfönster

A. Utskriftbart område (beroende på den valda skrivaren) B. Arbetsyta C. Rityta

Skriva ut och spara ritytor

Alla ritytor i ett dokument tillhör samma medietyp, t.ex. för utskrift. Du kan skriva ut varje rityta separat, alla ritytor på samma sida eller välja att dela upp ritytorna. Om du sparar ett Illustrator-dokument som innehåller flera ritytor i en tidigare version av Illustrator, t.ex. CS3, kan du välja att spara varje rityta som en separat fil, jämte en huvudfil som inkluderar alla sammanfogade ritytor.

I Illustrator CS4 kunde du bara spara ritytor som separata filer när du sparade till tidigare versioner, men i Illustrator CS5 kan du spara enskilda ritytor även för aktuella versioner. Du hittar alternativen för att spara varje rityta som en separat AI-fil i dialogrutan Illustrator-alternativ.

Du kan förhandsgranska ritytorna i utskriftsdialogrutan innan du skriver ut dem. De utskriftsinställningar du väljer används för alla ritytor du skriver ut.

Som standard beskärs alla teckningar till en rityta, och alla ritytor skrivs ut som enskilda sidor. Använd alternativet Omfång i dialogrutan Skriv ut om du vill skriva ut särskilda sidor, eller markera Ignorera ritytor och ange monteringsalternativ om du vill kombinera och skriva ut alla teckningar på samma sida eller för att dela upp teckningarna efter behov.

I Illustrator CS5 kan ritytor i ett dokument roteras automatiskt för utskrift med vald materialstorlek. Markera kryssrutan Roter automatiskt i dialogrutan Skriv ut om du vill använda automatisk rotation för Illustrator-dokument. Roter automatiskt är aktiverat som standard för dokument som skapats i CS5.

Anta exempelvis att du har ett dokument med både liggande (bredden är större än höjden) och stående (höjden är större än bredden) orientering. Om du väljer storleksalternativet för stående orientering i dialogrutan Skriv ut, roteras automatiskt alla ritytor med liggande orientering till stående orientering när de skrivs ut.

Obs! Om Roter automatiskt väljs går det inte att ändra sidans orientering.

Fler hjälpavsnitt

”[Ändra sidstorlek och orientering](#)” på sidan 424

”[Flytta teckningen på sidan](#)” på sidan 422

”[Dela upp grafik på flera sidor](#)” på sidan 423

Alternativ för rityta

Du öppnar dialogrutan Alternativ för rityta genom att dubbelklicka på verktyget Rityta , eller genom att klicka på verktyget Rityta och sedan på knappen Alternativ för rityta  på kontrollpanelen.

Förinställning Anger ritytans mått. Med de här förinställningarna används rätt pixelproportioner för videolinjalen för den angivna utdatatypen.

Bredd och höjd Anger ritytans storlek.

Orientering Anger stående eller liggande sidorientering.

Bevara proportioner Bevarar ritytans proportioner om du ändrar storleken manuellt.

X- och Y-position Anger ritytans placering i enlighet med arbetsytans linjaler i Illustrator. Välj Visa > Visa linjaler, om du vill visa linjalerna.

Visa mittmarkering Visar en punkt i mitten av ritytan.

Visa hårkors Visar hårkorslinjer genom mittpunkten på varje sida av ritytan.

Visa säkra områden för video Visar stömlinjer som representerar områdena som finns innanför videons visningsbara område. All text och grafik som ska kunna visas för användarna måste finnas inuti de säkra områdena.

Pixelproportioner för videolinjal Anger pixelproportionerna som används för videolinjalerna.

Tona ned regionen utanför ritytan Visar området utanför ritytan i en mörkare ton än området inuti ritytan när verktyget Rityta är aktivt.

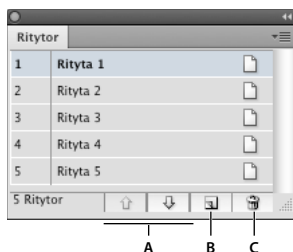
Uppdatera medan du drar Visar området utanför ritytan i en mörkare ton när du drar för att ändra ritytans storlek. Om det här alternativet inte är aktiverat visas det yttre området i samma färg som området inuti ritytan när du ändrar storlek på ritytan.

Ritytor Anger hur många ritytor det finns.

Panelen Ritytor

På panelen Ritytor kan du utföra olika rityterelaterade åtgärder, t.ex.:

- Lägg till, ordna om, flytta och ta bort ritytor
- Ändra ordning på och numrera om ritytor
- Välja och navigera mellan flera ritytor
- Ange alternativ för ritytor, t.ex. förinställningar, ritytans storlek och relativa placering



Panelen Ritytor

A. Upp- och nedpilar för att ändra ordning på ritytorna på panelen Ritytor B. Lägg till nya ritytor C. Ta bort ritytor

- Du öppnar panelen Ritytor genom att klicka på Fönster > Ritytor.

- Om du vill lägga till ritytor gör du något av följande:
 - Klicka på ikonen Ny rityta längst ned på panelen Ritytor.
 - Välj alternativet Ny rityta på den utfällbara menyn på panelen Ritytor.
- Så här tar du bort en eller flera ritytor:
 - Markera den rityta som du vill ta bort. Om du vill ta bort flera ritytor trycker du på Skift och klickar på ritytorna som visas på panelen Ritytor.
 - Klicka på ikonen Ta bort rityta längst ned på panelen Ritytor eller välj alternativet Ta bort på den utfällbara menyn på panelen Ritytor. Om du vill ta bort flera ritytor som inte är placerade intill varandra håller du ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) och klickar på ritytorna på panelen Ritytor.
- Om du vill ordna om ritytorna på panelen Ritytor väljer du alternativet Ordna om ritytor på den utfällbara menyn på panelen Ritytor. Observera att rityternas inbördes ordning inte ändras när du ordnar om dem.
- Så här duplicerar du ritytor:
 - Markera den rityta som du vill duplicera. Du kan också duplicera ritytor genom att dra en eller flera ritytor till den nya rityteknappen på panelen Ritytor.
 - Markera Duplicera på menyn på panelen Ritytor.
- Om du vill återställa ritytealternativen, t.ex. förinställningar eller ritytans placering och visning, väljer du Alternativ för rityta på den utfällbara menyn på panelen Ritytor.

En video om hur du använder panelen Ritytor finns på www.adobe.com/go/lrvid5202_ai_se.

Skapa en rityta

1 Gör något av följande:

- Om du vill skapa en anpassad rityta väljer du verktyget Rityta  och definierar formen, storleken och platsen genom att dra på arbetsytan.
- Om du vill använda en fördefinierad rityta dubbelklickar du på verktyget Rityta, väljer en förinställning i dialogrutan Alternativ för rityta och klickar på OK. Dra ritytan till önskad plats.
- Om du vill skapa en rityta på en aktiv rityta håller du ned Skift och drar med hjälp av verktyget Rityta.
- Om du vill duplicera en befintlig rityta väljer du verktyget Rityta, klickar för att välja den rityta som du vill duplicera, klickar på knappen Ny rityta på kontrollpanelen  och klickar sedan på den plats där du vill placera den duplicerade ritytan. Om du vill skapa flera dubletter Alt-klickar du önskat antal gånger. Du kan också använda verktyget Rityta, hålla ned Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) och dra den rityta som du vill duplicera.
- Om du vill duplicera en rityta med innehållet väljer du verktyget Rityta, klickar för att markera ikonen Flytta/kopiera teckningar med en rityta på kontrollpanelen , trycker på Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) och drar.

Om du vill att teckningen ska innehålla ett utfall ser du till att en tillräckligt stor del av teckningen visas utanför ritytans rektangel så att utfallet får plats.

2 Om du vill tillämpa ritytan och avsluta läget för rityteredigering klickar du på ett annat verktyg på panelen Verktyg eller trycker på Esc.

En video om hur du använder flera ritytor finns på www.adobe.com/go/lrvid5202_ai_se.

Ta bort en rityta

- ❖ Klicka på ritytan och tryck på Del, klicka på Ta bort  på kontrollpanelen eller klicka på ikonen Ta bort  längst upp till höger på en rityta. Du kan ta bort alla ritytor utom den sista.

Välja och visa ritytor

- 1 Välj verktyget Rityta .
- 2 Gör något av följande:
 - Aktivera en rityta genom att klicka på den. (Du kan också aktivera verktyget Rityta genom att klicka på eller rita på en rityta med ett annat verktyg.) Om ritytorna överlappar varandra är den aktiva ritytan den rityta vars vänsterkant är närmast den plats där du klickar.
 - Om du vill växla mellan ritytor trycker du på Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) och trycker på en piltangent.
 - Om du vill visa ritytor och deras innehåll som konturer högerklickar du och väljer Kontur. Om du vill visa teckningen igen högerklickar du och väljer Förhandsvisa.

Redigera ritytor

Du kan skapa flera ritytor för ett dokument, men bara en kan vara aktiv åt gången. Om du har skapat flera ritytor kan du visa alla ritytor genom att klicka på verktyget Rityta. Ritytorna är numrerade så att du snabbt kan identifiera dem. Du kan när som helst redigera eller ta bort en rityta, och du kan ange olika ritytor varje gång du skriver ut eller exporterar.

- 1 Välj verktyget Rityta  och klicka för att välja en rityta.
- 2 Gör något av följande:
 - Om du vill ändra storlek på ritytan placerar du pekaren på en kant eller ett hörn. När pekaren förvandlas till en dubbelriktad pil drar du tills ritytan har önskad storlek. Du kan också ange nya värden för bredd och höjd på kontrollpanelen.
 - Om du vill ändra en ritytas orientering klickar du på knappen Stående eller Liggande på kontrollpanelen.
 - Tryck på Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) och klicka på en piltangent om du vill flytta mellan ritytorna.
 - Om du vill visa ritytor och deras innehåll som konturer högerklickar du och väljer Kontur. Om du vill visa teckningen igen högerklickar du och väljer Förhandsvisa.

Flytta en rityta

- 1 Välj verktyget Rityta och klicka för att välja en rityta.
- 2 Gör något av följande:
 - Om du vill flytta ritytan och dess innehåll klickar du för att markera ikonen Flytta/kopiera teckningar med rityta på kontrollpanelen , placerar pekaren på ritytan och drar. Du kan också ange nya X- och Y-värden på kontrollpanelen.
 - Om du vill flytta ritytan utan dess innehåll klickar du för att avmarkera ikonen Flytta/kopiera teckningar med rityta på kontrollpanelen, placerar pekaren på ritytan och drar. Du kan också ange nya X- och Y-värden på kontrollpanelen.

Ändra ordning på ritytor

Du kan använda upp- och nedpilarna längst ned på panelen Ritytor om du vill ändra ordning på ritytorna. Ritytornas ordning på arbetsytan påverkas inte när du ändrar ordning på ritytor på panelen Ritytor.

Ordna om ritytor

Du kan ordna om ritytorna med hjälp av alternativen Stödraster efter rad, Stödraster efter kolumn, Ordna efter rad och Ordna efter kolumn så att alla ritytor får plats i vyn.

Så här ordnar du om ritytor:

- 1 Klicka på den utfällbara menyn på panelen Ritytor och välj alternativet Ordna om ritytor.
- 2 Välj en layout i dialogrutan Ordna om ritytor. Du kan välja följande alternativ:

Stödraster efter rad Ordnar flera ritytor på angivet antal rader. Ange antalet rader i rutan Rader. Med standardinställningen skapas ett så rätvinkligt utseende som möjligt med angivet antal ritytor.

Stödraster efter kolumn Ordnar flera ritytor i angivet antal kolumner. Välj antal kolumner på menyn Kolumner. Med standardinställningen skapas ett så rätvinkligt utseende som möjligt med angivet antal ritytor.

Ordna efter rad Ordnar alla ritytor i en enda rad.

Ordna efter kolumn Ordnar alla ritytor i en enda kolumn.

Ändra till höger-till-vänster-layout/Ändra till vänster-till-höger-layout Ordnar ritytorna från vänster till höger eller från höger till vänster. Ritytorna ordnas från vänster till höger som standard.

Obs! Om du väljer alternativet Ändra till höger-till-vänster-layout och alternativen Stödraster efter rad och Stödraster efter kolumn ändrar du till Höger till vänster, stödraster efter rad och Höger till vänster, stödraster efter kolumn.

- 3 Ange avståndet mellan ritytorna. Den här inställningen tillämpas både på vågräta och lodräta avstånd.
- 4 Välj alternativet Flytta teckning med rityta om du vill att teckningen ska flyttas när ritytornas placering ändras. En rityta inuti en annan rityta behandlas som ett beskärningsområde och flyttas tillsammans med den andra ritytan.

Anpassa ritytornas namn

Nu kan du byta namn på ritytorna från läget för redigering av ritytor.

Så här tilldelar du en rityta ett eget namn:

- 1 Välj verktyget Rityta för att redigera ritytan.
- 2 Välj ritytan och ange ritytans namn i rutan Namn på kontrollpanelen Rityta.

Du kan också ange ett anpassat namn i fältet Namn i dialogrutan Alternativ för rityta. Du öppnar dialogrutan genom att klicka på Alternativ för rityta på menyn (utfällbar) på panelen Ritytor. Tillämpa det nya namnet för den valda ritytan genom att klicka på OK.

Namnet på den nya ritytan visas uppe till vänster på ritytan. Det anpassade namnet visas också i fältet Navigering för rityta och i listrutan bredvid dokumentets statusområde.

Om du tilldelar ritytor ett anpassat namn läggs dessa namn till som suffix till filnamnet när ritytespecifika filer sparas i något av de tillgängliga formaten.



Ange ett eget namn för en rityta på kontrollpanelen.

Obs! Om du vill återställa standardnamnet tar du bort namnet på ritytan i fältet Namn på kontrollpanelen.

Referering med nio punkter

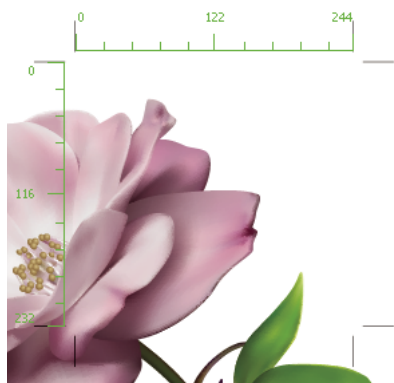
Om du vill ange referenspunkter för ritytor använder du dialogrutan Alternativ för rityta eller ritytealternativen på kontrollpanelen.

Det här alternativet kan användas för att skapa rörelser kring ett hörn eller en mittpunkt på en rityta samtidigt som storleken ändras.

Visa linjaler för ritytor, mittmarkering, hårkors eller säkra områden

Du kan välja att visa en mittmarkering, hårkors, säkra områden för video och linjaler runt en rityta. Linjaler är användbara när du arbetar med grafik som ska exporteras till video. Siffrorna på linjalen återspeglar enhetsspecifika pixlar, oavsett vilka måttenheter som anges i inställningarna. Den förinställda pixelproportionen för videolinjalen i Illustrator är 1,0 (för fyrkantiga pixlar). Det här värdet ändras enligt den förinställning du väljer i dialogrutan Alternativ för rityta eller i dialogrutan Nytt dokument.

Om du använder pixlar som inte är fyrkantiga får du hjälp på linjalen med enhetsspecifika pixelberäkningar. Om du t.ex. anger en rityta på 100×100 Illustrator-punkter, och du vill veta den exakta storleken i enhetsberoende pixlar innan du exporterar filen för användning i NTSC DV Widescreen, anger du pixelproportionerna 1,2 (för breda pixlar) för videolinjalen i Illustrator, så återspeglar linjalen ändringen och visar ritytan som 83×100 enhetspixlar ($100/1,2 = 83,333$).



Rityta med linjaler

Visa mittmarkering, hårkors eller säkra områden för video

Mittmarkeringen, hårkorset och videosäkert område är videoegenskaper som gör det enklare att skapa videor med Creative Suite-produkterna. Så här visar du egenskaperna:

- 1 Dubbelklicka på verktyget Rityta  i verktygspanelen eller, med verktyget Rityta aktiverat, klicka på ikonen Alternativ för rityta  på kontrollpanelen.
- 2 Välj de alternativ under Visa som du vill visa i ritytorna.

Obs! Du kan också ange eller ta bort mittpunkten genom att klicka på ikonen Visa mittmarkering  på kontrollpanelen.

Visa teckningar

Ange inställningar för dokumentformat

Du kan ändra dokumentets standardinställningar för måttenheter, visning av genomskinlighetsraster, bakgrundsfärg och textinställningar, t.ex. språk, citatformat, storlek på upphöjda och nedsänkta tecken, utfall och exporterbarhet. Om du klickar på Redigera ritytor stängs den här dialogrutan och verktyget Rityta aktiveras.

- 1 Välj Arkiv > Dokumentformat eller klicka på Dokumentformat på kontrollpanelen. (Den här knappen är tillgänglig när inget är markerat.)
- 2 Ange alternativen.
- 3 Om du vill redigera ritytor (t.ex. för att byta från stående till liggande orientering) aktiverar du redigeringsläge för ritytor genom att klicka på Redigera ritytor.

 *Alternativet Simulera färgat papper är praktiskt om du ska skriva ut dokumentet på färgat papper. Om du t.ex. ritar ett blått objekt på gul bakgrund så visas objektet som grönt. Simuleringen utförs bara om inte stödrastrer för genomskinlighet visas.*

Fler hjälpavsnitt

[”Redigera ritytor”](#) på sidan 35

[”Ändra måttenheter”](#) på sidan 43

[”Visa genomskinlighet i teckningar”](#) på sidan 184

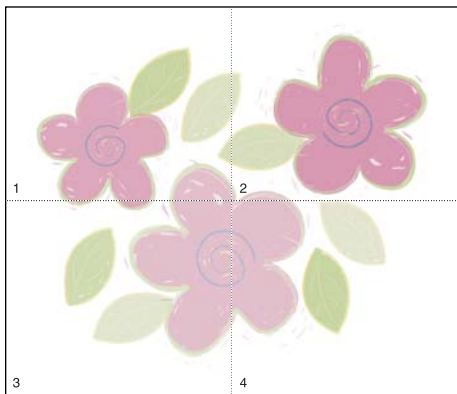
[”Ange om du vill använda typografiska eller raka citattecken”](#) på sidan 332

[”Skapa upphöjd eller nedsänkt text”](#) på sidan 332

Om sidindelad utskrift

Som standard skrivs varje rityta i Illustrator ut på ett enda pappersark. Om teckningen är större än de sidstorlekar som skrivaren kan hantera kan du skriva ut på flera sidor.

Att dela upp ritytan och anpassa den efter en skrivares tillgängliga sidstorlekar kallas för *indelning*. Du kan välja indelningsalternativ under Allmänt i dialogrutan Skriv ut. Om du vill visa gränserna för sidindelad utskrift på arbetsytan väljer du Visa > Visa sidindelad utskrift.



Rityta indelad i flera sidindelningar

När du delar in ritytan i flera rutor numreras sidorna från vänster till höger och uppifrån och ned, med början på sida 1. Dessa sidnummer visas bara som referens på skärmen, de skrivs inte ut. Med hjälp av siffrorna kan du skriva ut alla sidor i filen, eller ange särskilda sidor som du vill skriva ut.

Fler hjälpavsnitt

[”Ändra sidstorlek och orientering”](#) på sidan 424

[”Dela upp grafik på flera sidor”](#) på sidan 423

Zooma in eller ut

Det finns flera sätt att zooma in och ut en teckning.

- Välj zoomverktyget . Pekaren visas som ett förstoringsglas med ett plustecken i mitten. Klicka mitt i området som du vill förstora, eller håll ned Alt och klicka mitt i området som du vill minska. Varje klickning förstorar eller förminskar vyn till föregående förinställda procenttal.
- Markera zoomverktyget och dra en prickad rektangel runt det område som du vill förstora. Den här rektangeln kallas *markeringsram*. Om du vill flytta runt markeringsramen i teckningen håller du ned mellanslagstangenten och fortsätter att dra så att du kan flytta ramen till en ny plats.
- Välj Visa > Zooma in eller Visa > Zooma ut. Varje klickning förstorar eller förminskar vyn till nästa förinställda procenttal.
- Ange zoomnivån i det nedre vänstra hörnet i huvudfönstret eller på panelen Överblick.
- Om du vill visa en fil med 100 % väljer du Visa > Verklig storlek eller dubbelklickar på zoomverktyget.
- Om du vill fylla fönstret med den markerade ritytan väljer du Visa > Anpassa ritytan till fönster eller dubbelklickar på handverktyget.
- Om du vill visa allt i fönstret väljer du Visa > Anpassa alla till fönster.

Fler hjälpavsnitt

[”Galleri med verktyg för att flytta och zooma”](#) på sidan 25

[”Tangenter för att visa teckningar”](#) på sidan 484

Ändra visningsområdet

Du kan visa ett annat område av ritytan genom att göra något av följande:

- Välj Visa > Verklig storlek om du vill se alla ritytors verkliga storlek.
- Välj Visa > Anpassa alla till fönster om du vill zooma ut så att alla ritytor visas på skärmen.
- Välj Visa > Anpassa ritytan till fönster om du vill zooma in den aktiva ritytan.
- Klicka på det område av miniatyrbildsvisningen på panelen Överblick som du vill visa i bildfönstret. Du kan också dra visningsområdet (den färgade rutan) till ett annat område av miniatyrbildsvisningen.
- Markera handverktyget  och dra i den riktning som du vill flytta teckningen.

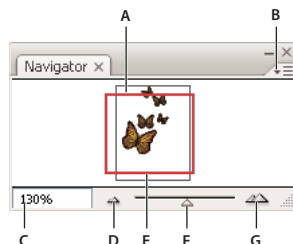
Fler hjälpavsnitt

[”Galleri med verktyg för att flytta och zooma”](#) på sidan 25

[”Tangenter för att visa teckningar”](#) på sidan 484

Panelen Överblick - översikt

Använd panelen Överblick (Fönster > Överblick) om du snabbt vill ändra visningen av teckningen med hjälp av en miniatyrbildsvisning. Den färgade rutan på panelen Överblick (kallas *visningsområde*) motsvarar det område som för tillfället visas i bildfönstret.



Panelen Överblick

A. Miniatyrbilder av teckningar B. Panelmeny knapp C. Zoomruta D. Zooma ut, knapp E. Visningsområde F. Skjutreglage för zoom G. Knappen Zooma in

Du kan anpassa panelen Överblick på följande sätt:

- Om du vill visa teckningar utanför ritytans gränser på panelen Överblick klickar du på Visa endast rityteinnehåll på panelmenyn för att avmarkera alternativet.
- Om du vill ändra färgen i visningsområdet väljer du Panelalternativ på panelmenyn. Välj en förinställd färg på menyn Färg. Vill du välja en anpassad färg dubbelklickar du på färgrutan.
- Om du vill visa streckade linjer i dokumentet som heldragna linjer på panelen Överblick, väljer du Panelalternativ på panelmenyn och markerar Rita streckade linjer som heldragna linjer.

Fler hjälpaavsnitt

”[Hantera fönster och paneler](#)” på sidan 9

Visa grafik som konturer

I Adobe Illustrator förhandsvisas alla teckningar i färg som standard. Du kan välja att visa teckningen så att bara dess konturer (eller *banor*) syns. Om du visar teckningar utan färgattribut så tar det kortare tid att rita om skärmen när du arbetar med komplicerade teckningar.

I konturläget visas länkade filer som standard som konturerade rutor med ett X inuti. Om du vill visa innehållet i länkade filer väljer du Arkiv > Dokumentformat och väljer Visa bilder i konturläge.

- Om du vill visa alla teckningar som konturer väljer du Visa > Kontur. Välj Visa > Förhandsvisa om du vill återgå till att visa teckningar i färg.
- Om du vill visa alla teckningar i ett lager som konturer, Ctrl-klickar (Windows) eller Kommando-klickar (Mac OS) du på ögonsymbolen för lagret på panelen Lager. Ctrl-klicka (Windows) eller Kommando-klicka (Mac OS) en gång till om du vill återgå till att förhandsvisa teckningar i färg. Ögonsymbolen är inte ifylld i mitten  när konturläget är aktiverat men är ifylld i mitten  när förhandsvisningsläget är aktiverat.
- Om du vill visa alla objekt i ommarkerade lager som konturer, Alt+Ctrl-klickar (Windows) eller Alt+Kommando-klickar (Mac OS) du på ögonsymbolen för det markerade objektet. Du kan också välja Markera andra på menyn på panelen Lager.



Du kan ta tillbaka alla objekt på panelen Lager till förhandsvisningsläget genom att välja Förhandsvisa alla lager på menyn på panelen Lager.

Fler hjälpavsnitt

”Panelen Lager - översikt” på sidan 225

Använda flera fönster och visningslägen

Du kan ha flera fönster av ett enskilt dokument öppna samtidigt. Varje fönster kan ha olika visningsinställningar. Du kan t.ex. ställa in ett fönster så att det visas väldigt förstorat om du ska göra närbildsarbete på vissa objekt, och skapa ett fönster med mindre förstöringsgrad så att du kan se de andra objekten på sidan.

 (Windows) Med hjälp av alternativen på menyn **Fönster** kan du ordna flera öppna fönster så att det blir lättare för dig att arbeta. Med alternativet **Överlappande visas** fönstren i skikt och i fallande ordning från skärmens övre vänstra kant till den nedre högra kanten. Alternativet **Sida vid sida** visar fönstren från kant till kant. Ordna symboler ordnar minimerade fönster i programfönstret.

Du kan också skapa flera fönster genom att skapa flera visningslägen. Du kan skapa och spara upp till 25 visningslägen för varje dokument.

Flera fönster och flera visningslägen är olika på följande sätt:

- Flera visningslägen sparas tillsammans med dokumentet, men det gör inte flera fönster.
- Flera fönster kan visas samtidigt.
- Flera visningslägen kan förekomma samtidigt endast om flera fönster är öppna där de kan visas. När du ändrar ett visningsläge ändras de aktuella fönstren, men inga nya öppnas.

Skapa ett nytt fönster

- ❖ Välj **Fönster > Nytt fönster**.

Skapa ett nytt visningsläge

- ❖ Skapa visningsläget som du vill ha och välj sedan **Visa > Nytt visningsläge**, ange namnet på visningsläget och klicka på **OK**.

Byta namn på eller ta bort ett visningsläge

- ❖ Välj **Visa > Redigera visningslägen**.

Växla mellan visningslägen

- ❖ Välj ett namn på ett visningsläge längst ned på **Visa**-menyn.

Förhandsvisa teckningar i den slutliga utdataenheten

I Illustrator finns följande sätt att förhandsvisa hur delar av teckningen kommer att se ut när den skrivs ut eller när den visas på webben eller en mobil enhet:

Läget Förhandsvisa övertryck (Visa > Förhandsvisa övertryck) Ger en ”förhandsvisning av tryckfärg” som uppskattar hur blandning, genomskinlighet och övertryck visas på en färgseparerad utskrift.

Läget Förhandsvisa separationer (Fönster > Förhandsvisa separationer) Visar en förhandsgranskning av hur separationerna skrivs ut.

Läget Förhandsvisa med pixlar (Visa > Förhandsvisa med pixlar) Uppskattar hur teckningen kommer att visas när den rasteras och visas i en webbläsare.

Panelen Förhandsvisning av förenkling (Fönster > Förhandsvisning av förenkling) Markerar områden i teckningen som uppfyller vissa villkor för *förenkling* när den sparas eller skrivs ut.

Korrektur på skärmen Uppskattar hur dokumentets färger visas på en särskild bildskärmtyp eller utdataenhet.

Kantutjämning Ger vektorobjekt ett jämnare utseende på skärmen och ger en föreställning om hur vektorteckningar ser ut när de skrivs ut på en PostScript®-skrivare. Kantutjämning är användbar eftersom skärmapplösningen är begränsad samtidigt som vektorteckningar ofta skrivs ut med hög upplösning. Om du vill aktivera kantutjämning väljer du Redigera > Inställningar > Allmänna (Windows) eller Illustrator > Inställningar > Allmänna (Mac OS), markerar Kantutjämnad teckning och klickar på OK.

Device Central (Arkiv > Device Central) Här kan du förhandsvisa hur dokumentet ser ut på en viss mobiltelefon eller mobil enhet.

Fler hjälpavsnitt

[”Om övertryck”](#) på sidan 446

[”Om läget Förhandsvisa med pixlar”](#) på sidan 392

[”Använda Adobe Device Central med Illustrator”](#) på sidan 393

[”Förhandsvisa vilka partier i teckningen som ska förenklas”](#) på sidan 442

Linjaler, stödraster, stömlinjer och skärmärken

Använda linjaler

Med hjälp av linjalerna kan du placera och mäta objekt exakt i bildfönstret eller på en rityta. Den punkt där 0 visas på varje linjal kallas för *linjalens nollpunkt*.

I Illustrator CS5 påminner linjalerna om de i andra Creative Suite-program, t.ex. InDesign och Photoshop. I Illustrator finns separata linjaler för dokument och ritytor. Du kan bara välja en av dessa linjaler åt gången.

Obs! Fönsterlinjaler kallas för *globala linjaler* i det här dokumentet.

Globala linjaler visas högst upp och till vänster i illustrationsfönstret. Linjalens standardnollpunkt finns i det övre vänstra hörnet i illustrationsfönstret.

Linjalerna för ritytor visas längs den aktiva ritytans övre och vänstra kant. Ritytelinjalens standardnollpunkt finns i det övre vänstra hörnet av ritytan.

Skillnaden mellan ritytelinjalerna och globala linjaler är att om du väljer ritytelinjaler så ändras nollpunkten (origo) baserat på den aktiva ritytan. Dessutom kan du ha olika nollpunkter för ritytelinjaler. Mönsterfyllningarna i objekt på ritytorna påverkas inte om du ändrar ritytelinjalens nollpunkt.

Den globala linjalens förvalda nollpunkt är den första ritytans övre, vänstra hörn. Den förvalda nollpunkten för ritytelinjalerna är det övre vänstra hörnet i varje rityta.

- Om du vill visa eller dölja linjalerna väljer du Visa > Linjaler > Visa linjaler eller Visa > Linjaler > Göm linjaler.
- Om du vill växla mellan ritytelinjaler och globala linjaler klickar du på Visa > Linjaler > Ändra till globala linjaler eller Visa > Linjaler > Ändra till ritytelinjaler. Ritytelinjaler visas som standard, så alternativet Ändra till globala linjaler visas som standard på undermenyn i Linjaler.
- Du visar eller döljer videolinjaler genom att välja Visa > Visa videolinjaler eller Visa > Göm videolinjaler.

- Om du vill ändra nollpunkten flyttar du pekaren till det övre vänstra hörnet där linjalerna korsar varandra och drar sedan pekaren till den plats där du vill placera den nya nollpunkten.

Medan du drar anger ett hårkors i fönstret och på linjalerna hur nollpunkten ändras för den globala linjalen.

Obs! Om du ändrar nollpunkten för den globala linjalen påverkas rutindelningen för mönster.

- Om du vill återställa standardnollpunkten dubbelklickar du i hörnet längst upp till vänster där linjalerna korsar varandra.

Koordinatsystemet har flyttats till fjärde kvadranten (tidigare första kvadranten). Om du förflyttar dig nedåt i Illustrator CS5 ökar värdet på y-axeln och om du förflyttar dig åt höger ökar värdet på x-axeln.

Om du sparar i äldre versioner av Illustrator visas de globala linjalerna vid den position som angetts i dokumentet. Även om nollpunkten inte flyttas till det övre vänstra hörnet ändras koordinatsystemet till fjärde kvadranten.

Ändringen av koordinatsystemet och linjalens nollpunkt gäller inte skriptkörning, vilket betyder att du kan behålla gamla skript. När du ändrar form på objekt med hjälp av skript skiljer sig emellertid Y-koordinatvärdena från de värden du angett i användargränssnittet i Illustrator. Om du till exempel skapar en förflyttning av låt säga $Y = +10$ punkter, måste du använda en omformning av typen $Y = -10\text{pts}$ för att emulera samma rörelse när du använder skript.

Ändra måttenheter

Standardmåttenheten i Illustrator är punkter (en punkt är lika med 0,3528 millimeter). Du kan ändra den enhet som används för vanliga mått, linjer och text. Du kan åsidosätta standardenheten om du anger värden i rutorna.

- Om du vill ändra standardmåttenheten väljer du Redigera > Inställningar > Enheter (Windows) eller Illustrator > Inställningar > Enheter (Mac OS). Välj sedan enheter för alternativen Allmänna, Linje och Text. Om Visa asiatiska alternativ är markerat i textinställningarna kan du också välja en särskild enhet för asiatisk text.

Obs! De "allmänna" alternativen påverkar linjalerna, mätning av avstånd mellan punkter, flytt och omformning av objekt, inställning av mellanrum för stödraster och stömlinjer och skapande av former.

- Om du vill ställa in den allmänna måttenheten bara för det aktuella dokumentet väljer du Arkiv > Dokumentformat, anger önskad måttenhet i listrutan Enheter och klickar på OK.
- Om du vill ändra måttenheten när du anger ett värde i en ruta använder du värdet på någon av följande förkortningar: tum, millimeter, mm, Q (ett Q motsvarar 0,25 millimeter), centimeter, cm, punkter, p, pt, pica, pc, pixel, pixlar och px.

 Du kan blanda pica och punkter genom att ange värden som XpY , där X anger antalet pica och Y antalet punkter (exempel: $12p6$ betyder 12 pica, 6 punkter).

Använda stödrastret

Stödrastret visas bakom teckningen i bildfönstret och skrivs inte ut.

- Välj Visa > Visa stödraster.
- Välj Visa > Dölj stödraster om du vill dölja stödrastret.
- Du fäster objekt vid stödrastret genom att välja Visa > Fäst mot stödraster, markera det objekt som du vill flytta och dra det till önskad plats.

När objektets gränser är inom två pixlar från ett stödraster så fäster det mot punkten.

Obs! När alternativet Visa > Förhandsvisa med pixlar är valt så ändras Fäst mot stödraster till Fäst mot punkt.

- Om du vill ange mellanrum mellan stömlinjerna, stödrasterstil (linjer eller punkter), färg på stödrastret och om det ska visas framför eller bakom teckningen, väljer du Redigera > Inställningar > Stödraster och stömlinjer (Windows) eller Illustrator > Inställningar > Stödraster och stömlinjer (Mac OS).

Använda stömlinjer

Med hjälp av *stömlinjer* kan du justera text och grafiska objekt. Du kan skapa *stömlinjer* (raka lodräta och vågräta linjer) och *stödobjekt* (vektorobjekt som du konverterar till stömlinjer). Stömlinjerna skrivs inte ut.

Du kan välja mellan två typer av stömlinjer, prickar och linjer, och du kan ändra färg på stömlinjerna med hjälp av antingen fördefinierade rasterfärger eller färger som du väljer från en färgväljare. Stömlinjer är som standard olåsta så att du kan flytta, ändra, ta bort och återställa dem, men du kan låsa dem om du vill.

- Välj Visa > Stömlinjer > Visa stömlinjer eller Visa > Stömlinjer > Dölj stömlinjer om du vill visa eller dölja stömlinjer.
- Om du vill ändra inställningarna för stömlinjerna så väljer du Redigera > Inställningar > Stömlinjer och stödraster (Windows) eller Illustrator > Inställningar > Stömlinjer och stödraster (Mac OS).
- Välj Visa > Stömlinjer > Lås stömlinjer om du vill låsa stömlinjer.

Skapa stömlinjer

- 1 Välj Visa > Visa linjaler om linjalerna inte visas.
- 2 Placera pekaren på den vänstra linjalen om du vill ha en lodrät stömlinje och på den övre linjalen om du vill ha en vågrät stömlinje.
- 3 Dra stömlinjen till den plats där du vill ha den.

Du kan konvertera vektorobjekt till stömlinjer genom att markera dem och välja Visa > Stömlinjer > Skapa stömlinjer.



Om du vill göra det enklare att arbeta med flera stömlinjer så flyttar du dem till ett separat lager.

- 4 Om du vill begränsa stömlinjerna till en rityta och inte använda dem för hela arbetsytan, markerar du verktyget Rityta och drar sedan stömlinjerna till ritytan.

Flytta, ta bort och frigöra stömlinjer

- 1 Välj Visa > Stömlinjer > Lås stömlinjer om stömlinjerna är låsta.
- 2 Gör något av följande:
 - Flytta stömlinjen genom att dra eller kopiera den.
 - Ta bort stömlinjen genom att trycka på backstegstangenten (Windows) eller Delete (Mac OS) eller genom att välja Redigera > Klipp ut eller Redigera > Radera.
 - Ta bort alla stömlinjer på en gång genom att välja Visa > Stömlinjer > Radera stömlinjer.
 - Frigör stömlinjen, dvs. återställ den till ett vanligt grafikobjekt, genom att markera stömlinjen och välja Visa > Stömlinjer > Frigör stömlinjer.

Fästa stödpunkter och stömlinjer

- 1 Välj Visa > Fäst mot punkt.
- 2 Markera det objekt som du vill flytta och placera pekaren på exakt den plats där du vill justera objektet med fästpunkter och stömlinjer.

Viktigt! När du fäster objekt mot en punkt så beror fästjusteringen på pekarens placering och inte på kanterna på det objekt som drags.

3 Dra objektet till önskad plats.

När pekaren är inom två pixlar från en fästpunkt eller stödlinje så fäster den mot punkten. Pekaren ändras från ett fyllt pilhuvud till ett ihåligt pilhuvud när fästningen uppstår.

Smarta stödlinjer

Smarta stödlinjer är tillfälliga fäststödlinjer som visas när du skapar eller arbetar med objekt eller ritytor. Med smarta stödlinjer är det lättare att justera, redigera och omforma objekt och ritytor eftersom ritytorna och objekten justeras och fästs mot varandra automatiskt och eftersom relevanta X- och Y-positioner och deltavärden visas. Du kan ange vilken typ av smarta stödlinjer och vilken information som ska visas (t.ex. måttetiketter, objektmarkering eller etiketter) genom att ange inställningar för smarta stödlinjer.

Om du vill se en video om hur du använder smarta stödlinjer går du till www.adobe.com/go/lrvid4020_ai_se.

Använda smarta stödlinjer

Smarta stödlinjer aktiveras som standard.

1 Välj Visa > Smarta stödlinjer om du vill aktivera eller inaktivera stödlinjerna.

2 Använd smarta stödlinjer på följande sätt:

- När du skapar ett objekt med ritstiftet eller formverktyget kan du använda smarta stödlinjer för att placera det nya objektets fästpunkter i förhållande till det befintliga objektet. När du skapar en ny rityta kan du också använda smarta stödlinjer för att placera ritytan i förhållande till en annan rityta eller till ett annat objekt.
- När du skapar ett objekt med ritstiftet eller formverktyget, eller när du omformar ett objekt, kan du använda smarta stödlinjer för konstruering för att placera fästpunkter vid särskilda förinställda vinklar, t.ex. 45 eller 90 grader. Du kan ange vinklarna i inställningarna för smarta stödlinjer.
- När du flyttar ett objekt eller en rityta kan du använda smarta stödlinjer för att justera det markerade objektet eller den markerade ritytan mot andra objekt eller ritytor. Justeringen baseras på objektens och rityternas geometri. Stödlinjerna visas när objektet närmar sig andra objekts kanter eller mittpunkter.

Obs! Tryck på *Ctrl* (Windows) eller *Kommando* (Mac OS) om du vill använda justeringsbeteendet från Illustrator CS3, som använder mittpunkten eller kanten för ett objekt eller en rityta.

- Om du omformar ett objekt så visas smarta stödlinjer automatiskt så att omformningen blir enklare.

Du kan ändra när och hur smarta stödlinjer visas genom att ställa in inställningarna för smarta stödlinjer.

Obs! När funktionen *Fäst mot stödraster* eller *Förhandsvisa med pixlar* är aktiverad kan du inte använda smarta stödlinjer (även om menykommandot är markerat).

Inställningar för smarta stödlinjer

Välj Redigera > Inställningar > Smarta stödlinjer (Windows) eller Illustrator > Inställningar > Smarta stödlinjer (Mac OS) för att ange följande inställningar:

Färg Anger stödlinjernas färg.

Justeringsstödlinjer Visar stödlinjer som genereras längs kanterna och mitten av geometriska objekt, ritytor och utfall. Stödlinjerna genereras när du flyttar objekt och när du utför åtgärder, t.ex. när du ritar standardformer, använder verktyget Ritstift och omformar objekt.

Etiketter för fästpunkt/bana Visar information när banor korsar varandra och när de är centrerade i en fästpunkt.

Måttetiketter Visar information för många verktyg (t.ex. rit- och textverktyg) och anger markörens aktuella position när du placerar muspekaren över en fästpunkt. När du skapar, markerar, flyttar eller omformar objekt visas x- och y-

deltavärdena från objektets ursprungliga position. Om du trycker på Skift när du använder ett ritverktyg visas startpositionen.

Markering av objekt Markerar objektet nedanför pekaren när du drar runt det. Markeringsfärgen matchar färgen på objektets lager.

Omformningsverktyg Visar information när du skalförändrar, roterar och skevar objekt.

Stöddlinjer för konstruering Visar stöddlinjer när du ritar nya objekt. Du anger vinklarna där stöddlinjerna ska ritas från fästpunkterna för ett närliggande objekt. Du kan ange upp till sex vinklar. Om du vill anpassa en uppsättning vinklar anger du en vinkel i den markerade rutan Vinklar, väljer en uppsättning vinklar på popup-menyn Vinklar eller väljer en uppsättning vinklar på popup-menyn och ändrar ett av värdena i rutan. Du ser inställningarna i förhandsvisningen.

Fästtolerans Anger antalet punkter som pekaren måste befinna sig från ett annat objekt för att smarta stöddlinjer ska kunna fungera.

Ange skärmärken för beskärning eller justering

Förutom att ange olika ritytor för beskärning av teckningar kan du också skapa och använda flera uppsättningar *skärmärken* i teckningarna. Skärmärken anger var du vill att det utskrivna papperet ska skäras. Skärmärken är praktiska när du vill skapa flera olika märken runt flera objekt på en sida, till exempel när du skriver ut ett ark med visitkort. De är också användbara när du justerar Illustrator-teckningar som du har exporterat till ett annat program.

Skärmärkena skiljer sig från ritytan på följande sätt:

- Ritytorna anger gränserna för teckningarnas utskrivbara yta, medan skärmärkena inte påverkar det utskrivbara området över huvud taget.
- Du kan bara aktivera en rityta åt gången, men du kan skapa och visa flera skärmärken.
- Ritytan visas med icke utskrivbara märken, medan skärmärkena skrivs ut med svart passmärkesfärg (så att de skrivs ut på alla separationsplåtar, på liknande sätt som utskriftsmärken).

Obs! Skärmärken ersätter inte ytmärken som skapats med alternativen för märken och utfall i dialogrutan Skriv ut.

Skapa skärmärken runt ett objekt

I Illustrator CS5 kan du skapa redigerbara yt- eller skärmärken eller skapa skärmärken som direkteffekter.

Gör så här om du vill använda skärmärken:

- 1 Markera objektet.
- 2 För att skapa redigerbara ytmärken eller skärmärken väljer du Objekt > Skapa ytmärken.
- 3 Om du vill skapa skärmärken som en direkteffekt väljer du Effekt > Skärmärken.

Ta bort skärmärken

Om du vill ta bort redigerbara skär- eller ytmärken markerar du märkena och trycker på Del.

Om du vill ta bort skärmärken väljer du Skärmärken på panelen Utseende och klickar på ikonen Ta bort valt objekt .

Använda skärmärken i japansk stil

Japanska skärmärken har dubbla linjer som visuellt definierar ett standardutfallsvärde på 8,5 punkter (3 millimeter).

- 1 Välj Redigera > Inställningar > Allmänna (Windows) eller Illustrator > Inställningar > Allmänna (Mac OS).
- 2 Markera Använd japanska skärmärken och klicka sedan på OK.

Mäta avståndet mellan objekt

Med mätverktyget beräknas avståndet mellan två punkter. Resultatet visas på panelen Info.

- 1 Välj mätverktyget . (Klicka på och håll ned pipettverktyget om du vill visa det på panelen Verktyg.)
- 2 Gör något av följande:
 - Klicka på de två punkter mellan vilka du vill mäta avståndet.
 - Klicka på den första punkten och dra sedan till nästa punkt. Skift-dra om du vill begränsa verktyget till att skapa vinklar på 45 grader.

På panelen Info visas de vågräta och lodräta avstånden från x - och y -axlarna, de absoluta vågräta och lodräta avstånden, de totala avstånden samt den uppmätta vinkeln.

Panelen Info - översikt

Du använder panelen Info (Fönster > Info) för att få information om området under pekaren och om markerade objekt.

- När ett objekt är markerat och ett markeringsverktyg är aktivt, visar panelen Info objektets x - och y -koordinater, bredd (W) och höjd (H). Bredd- och höjdvärdena påverkas av alternativet Använd förhandsvisningens gränser i Allmänna inställningar. Om Använd förhandsvisningens gränser är valt så inkluderas linjebredden (och andra attribut, t.ex. skuggor) i objektets dimensioner. Om Använd förhandsvisningens gränser är avmarkerat mäts endast de dimensioner som definierats av objektets vektorbana.
- När du använder verktyget Ritstift eller verktyget Övertoning, eller flyttar en markering, visar panelen Info ändringen i x (W), ändringen i y (H), avståndet (D) och vinkeln  medan du drar.
- När du använder zoomverktyget visar panelen Info förstoringsfaktorn och x - och y -koordinaterna när du släpper musknappen.
- När du använder skalförändringsverktyget visar panelen Info den procentuella förändringen i bredd (W) och höjd (H) och den nya bredden (W) och höjden (H) när skalförändringen är klar. När du använder roterings- och speglingsverktygen visar panelen Info koordinaterna för objektets mitt och vinkeln för rotation  eller spegling .
- När du använder skevningsverktyget visar panelen Info koordinaterna för objektets mitt, vinkeln för skevningsaxeln  och skevningens  storlek.
- När du använder penselverktyget visar panelen Info x - och y -koordinaterna och namnet på den aktuella penseln.
- Välj Visa alternativ på panelmenyn eller klicka på dubbelpilen på panelfliken om du vill visa värdena för fyllnings- och linjefärgerna för det markerade objektet, och namn på mönster, övertoning eller toner som har använts på det markerade objektet.

Obs! Om du markerar flera objekt visar panelen Info bara den information som är samma för alla markerade objekt.

Ange inställningar

Om inställningar

Inställningar är alternativ som du kan använda för att anpassa programmet. Det gäller visning, verktyg, linjalenheter och export av information. Dina inställningar sparas i en fil som heter AIPrefs (Windows) eller Adobe Illustrator-inställningar (Mac OS) och som startas varje gång du startar programmet.

Öppna en dialogruta med inställningar

1 Gör något av följande:

- (Windows) Välj Redigera > Inställningar > [namn på inställningsuppsättning].
- (Mac OS) Välj Illustrator > Inställningar > [namn på inställningsuppsättning].
- Kontrollera att ingenting är markerat och klicka på knappen Inställningar på kontrollpanelen.

2 Växla till en annan uppsättning inställningar genom att göra något av följande:

- Välj ett alternativ på menyn längst upp till vänster i dialogrutan Inställningar.
- Klicka på Nästa om du vill visa nästa alternativ eller på Föregående om du vill visa föregående alternativ.

Återställa alla inställningar till standardinställningarna

Det kan vara praktiskt att återställa inställningarna om du har problem med programmet.

❖ Gör något av följande:

- Tryck på och håll ned Alt+Ctrl+Skift (Windows) eller Alternativ+Kommando+Skift (Mac OS) när du startar Illustrator. De aktuella inställningarna tas bort.
- Ta bort eller byt namn på filen AIPrefs (Windows) eller filen Adobe Illustrator-inställningar (Mac OS). Nya inställningsfiler skapas nästa gång du startar Illustrator.

Obs! Du kan ta bort hela inställningsmappen för Adobe Illustrator CS5. Den här mappen innehåller olika inställningar som kan återskapas.

Ange inställningar för Illustrator

Kommandona och panelinställningarna i Illustrator hanteras i inställningsfilen för Illustrator. När du öppnar Illustrator lagras panelernas och kommandonas placering i inställningsfilen för Illustrator. Om du vill återställa standardinställningarna för Illustrator eller ändra de aktuella inställningarna tar du bort inställningarna för Illustrator. En inställningsfil skapas automatiskt när du startar om Illustrator och sparar en fil.

Beroende på vilket operativsystem du använder finns inställningsfilen för Illustrator på följande plats:

Obs! Namnet på mappen kan variera beroende på vilken språkversion som är installerad på datorn.

Mac OS X

```
<startup drive>/Users/<username>/Library/Preferences/Adobe Illustrator CS5  
Settings/en_US*/Adobe Illustrator Prefs
```

Windows XP

```
<startup drive>\ Documents and Settings\<username>\Application Data\Adobe\Adobe Illustrator  
CS5 Settings\en_US*\AIPrefs
```

Windows Vista eller Windows 7

```
<startup drive>\Users\<username>\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Illustrator CS5  
Settings\en_US*\AIPrefs.
```

Obs! I Windows XP är mappen Application Data dold som standard. Detsamma gäller mappen AppData i Windows Vista och Windows 7. Visa mappen genom att öppna Mappalternativ på Kontrollpanelen och klicka på fliken Visa. Välj alternativet Visa dolda filer och mappar eller alternativet Visa dolda filer, mappar och enheter i fönstret Avancerade inställningar.

 Om du inte hittar inställningsfilen använder du operativsystemets sökkommando och söker efter AIPrefs (Windows) eller Adobe Illustrator Prefs (Mac OS).

Om plug-in-moduler

Plugin-moduler är programvara som lägger till funktioner i Adobe Illustrator. Ett antal plugin-moduler med specialeffekter medföljer programmet och installeras automatiskt i mappen Plug-ins som finns i programmappen.

Du kan installera alla plugin-moduler som är utformade för användning tillsammans med Photoshop eller Illustrator. Om du vill installera en plugin-modul från Adobe Systems använder du det installationsprogram som medföljer. Medföljer det inget installationsprogram drar du en kopia av modulen till mappen för plugin-moduler i programmappen. Starta sedan om Illustrator så att plugin-modulen aktiveras. Om du vill installera en plugin-modul från en annan tillverkare följer du de installationsanvisningar som medföljer.

***Obs!** Den öppna arkitekturen i programmet Adobe Illustrator gör att andra leverantörer än Adobe kan skapa funktioner som kan användas i Adobe Illustrator. Är du intresserad av att skapa plugin-moduler som är kompatibla med Adobe Illustrator kan du besöka Adobe Systems amerikanska webbplats www.adobe.com.*

Återställa, ångra och automatisera

Ångra och göra om ändringar

Med kommandona Ångra och Gör om kan du ångra och göra om åtgärder, så att du kan rätta till misstag. Du kan ångra eller göra om en åtgärd efter att du har valt Spara (men inte om du har stängt en fil och sedan öppnat den igen).

❖ Välj Redigera > Ångra eller Redigera > Gör om.

Du kan ångra ett obegränsat antal åtgärder (beroende på minnet) genom att välja kommandot Ångra flera gånger. Om en åtgärd inte kan ångras är kommandot Ångra nedtonat.

Gå tillbaka till senast sparade version

Du kan återgå till den senast sparade versionen av dokumentet (men inte om du har stängt och sedan öppnat filen). Du kan inte ångra den här åtgärden.

❖ Välj Arkiv > Återgå.

Automatisera åtgärder

Kreativitet är huvuddelen i grafisk design, men vissa delar av själva bildarbetet kan vara repetitivt. Förmodligen går så mycket tid åt att montera och ersätta bilder, rätta till fel och förbereda filer för utskrift eller webben att du inte får särskilt mycket tid över till att vara kreativ.

Med Illustrator kan du automatisera många av de tråkiga, repetitiva uppgifter som måste göras och du får mer tid över till att koncentrera dig på arbetets kreativa sidor.

Ett *funktionsmakro* är en serie åtgärder som spelas in när programmet används. Det kan vara t.ex. menykommandon, verktygsalternativ och objektmarkering. När du spelar upp ett funktionsmakro utförs alla inspelade uppgifter i Illustrator.

I Illustrator finns förinspelade funktionsmakron som du kan använda för att utföra vanliga åtgärder. Dessa funktionsmakron finns installerade som en standarduppsättning på panelen Funktionsmakron när du installerar programmet.

Ett *skript* är en serie kommandon som får datorn att utföra en rad åtgärder. De här åtgärderna berör antingen endast Illustrator eller även andra program, t.ex. ordbehandlings-, kalkyl- och databashanteringsprogram. I Illustrator finns standardskript som du kan använda för att utföra vanliga åtgärder. Du kommer åt dessa skript genom att välja Arkiv > Skript.

Med *databaserade bilder* effektiviseras samarbetet mellan designer och utvecklare i publiceringsmiljöer med stora volymer.

Kapitel 3: Rita

Grunder i ritning

Du ritar och ändrar banor genom att använda en uppsättning ritverktyg och tekniker som är gemensamma för Adobe Illustrator, Adobe® InDesign och Adobe® Photoshop®. Använd de här programmen för att rita banor och kopiera dem som du vill mellan de olika programmen. Du kan också skapa symboler som kan användas i både Adobe Illustrator och Adobe® Flash® Professional.

Om vektorgrafik

Vektorbilder (även kallade *vektorformer* eller *vektorobjekt*) består av linjer och kurvor som definieras av matematiska objekt kallade *vektorer*, som beskriver en bild utifrån bildens geometriska egenskaper.

Du kan fritt flytta eller modifiera vektorgrafik utan att förlora detaljrikedom eller skärpa eftersom vektorbilder är upplösningsoberoende, vilket betyder att bildens kanter förblir skarpa även om bildens storlek ändras, om den skrivs ut på en PostScript-skrivare, sparas i en PDF-fil eller importeras till ett vektorbaserat bildbehandlingsprogram. Detta gör vektorbilder till det bästa alternativet för ritade objekt, t.ex. logotyper, som ska användas med olika storlekar och i olika medier.

Vektorobjekten som du skapar med rit- och formverktygen i Adobe Creative Suite är exempel på vektorbilder. Du kan använda kommandona Kopiera och Klistra in för att kopiera vektorbilder mellan olika Creative Suite-komponenter.

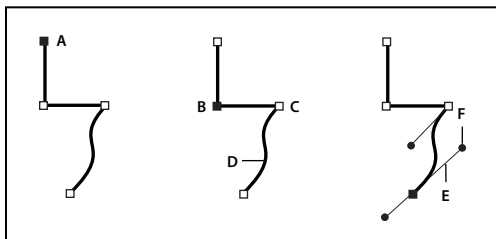
Fler hjälpavsnitt

[”Om bitmappsbilder”](#) på sidan 276

Om banor

När du ritar skapas en linje som kallas för en *bana*. En bana består av ett eller flera raka eller böjda *segment*. Början och slutet av varje segment är markerade med *fästpunkter*, som kan liknas vid nålar som håller fast en bit snöre. En bana kan vara *stängd* (t.ex. en cirkel) eller *öppen*, med tydliga *slutpunkter* (t.ex. en våglinje).

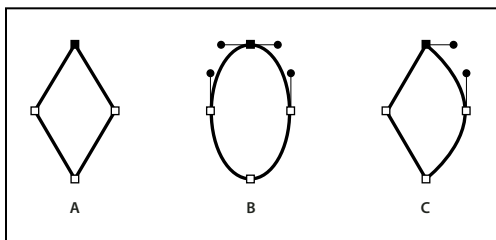
Du ändrar form på en bana genom att dra banans fästpunkter, *riktningspunkterna*, i slutet av de *riktningslinjer* som visas vid fästpunkterna eller själva bansegmentet.



Banans komponenter

A. Markerad (helfylld) slutpunkt B. Markerad fästpunkt C. Omarkerad fästpunkt D. Böjt bansegment E. Riktninglinje F. Riktningpunkt

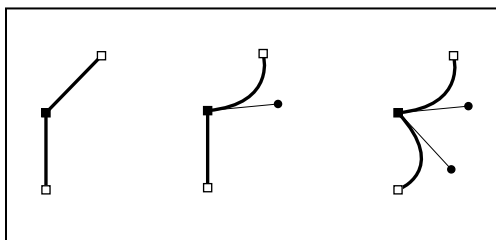
Banor kan ha två typer av fästpunkter: hörnpunkter och övergångspunkter. Vid en *hörnpunkt* ändrar banan plötsligt riktning. Vid en *övergångspunkt* är bansegmenten sammankopplade som en kontinuerlig kurva. Du kan rita en bana genom att använda valfri kombination av hörnpunkter och utjämnade punkter. Om du ritar fel slags punkt kan du alltid ändra den.



Punkter på en bana

A. Fyra hörnpunkter B. Fyra övergångspunkter C. En kombination av hörn- och övergångspunkter

En hörnpunkt kan användas för att koppla ihop två raka eller böjda segment, medan en övergångspunkt alltid används för att koppla ihop två böjda segment.



En hörnpunkt kan koppla ihop både raka och böjda segment.

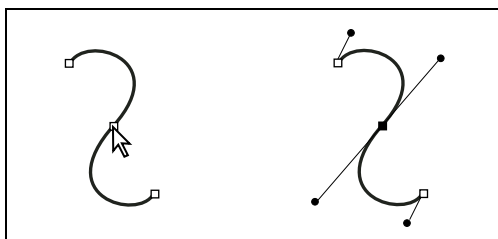
Obs! Förväxla inte hörn- och övergångspunkter med raka och böjda segment.

En banas kontur kallas för en *linje*. En färg eller övertoning som tillämpas på det inre området i en öppen eller stängd bana kallas för en *fyllning*. En linje kan ha vikt (tjocklek), färg och ett streckat linjemönster (Illustrator och InDesign) eller ett stiliserat linjemönster (InDesign). Du kan ändra egenskaperna för en banas eller forms linjer och fyllning efter att du har skapat den.

I InDesign har varje bana även en *mittpunkt*, som anger formens mitt, men som inte är en del av själva banan. Du kan använda den här punkten till att dra banan, justera banan med andra element eller markera alla fästpunkter i banan. Mittpunkten visas alltid, och kan inte döljas eller tas bort.

Om riktningslinjer och riktningspunkter

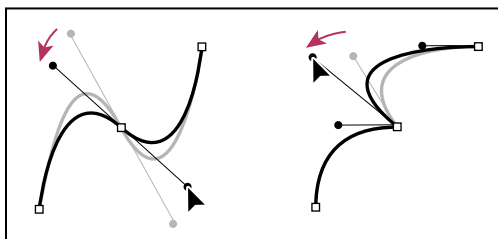
När du markerar en fästpunkt som kopplar samman böjda segment (eller om du markerar själva segmentet) visas *riktningshandtag* vid de sammankopplade segmentens fästpunkter. Riktningshandtagen består av *riktningslinjer* som slutar i en *riktningspunkt*. Vinkeln och längden på riktningslinjerna bestämmer formen och storleken på de böjda segmenten. Om du flyttar på riktningspunkterna, ändras formen på kurvorna. Riktningslinjerna visas inte i det slutliga resultatet.



När du har markerat en fästpunkt (vänster), visas riktningslinjer på alla böjda segment som ansluter till fästpunkten (höger).

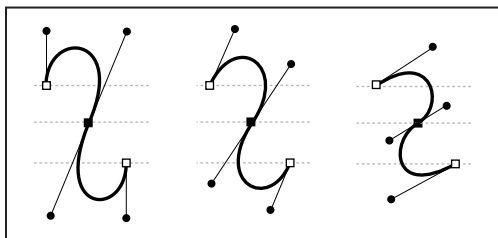
Jämna punkter har alltid två riktningslinjer, som flyttas tillsammans som en enda rak enhet. När du flyttar en riktningslinje för en övergångspunkt justeras de böjda segmenten på båda sidor om punkten samtidigt, så att den kontinuerliga kurvan bevaras vid fästpunkten.

En hörnpunkt kan exempelvis ha två, en eller inga riktningslinjer, beroende på om den kopplar ihop två, ett eller inga böjda segment. Riktningslinjer för hörnpunkter formar hörnet med hjälp av olika vinklar. När du flyttar en riktningslinje för en hörnpunkt justeras bara kurvan på samma sida om punkten som riktningslinjen.



Justera riktningslinjer på en jämn punkt (vänster) och en hörnpunkt (höger).

Riktningslinjer tangerar alltid (dvs. är vinkelräta mot radien för) kurvan vid fästpunkterna. Vinkeln för varje riktningslinje anger brantheten på kurvan, och längden på varje riktningslinje anger höjden, eller djupet, på kurvan.



Om du flyttar eller ändrar storlek på riktningslinjer ändras brantheten på kurvorna.

Obs! I Illustrator kan du visa eller dölja fästpunkter, riktningslinjer och riktningspunkter genom att välja Visa > Visa markeringsgränser eller Visa > Dölj markeringsgränser.

Ange riktningslinje och hur riktningspunkter visas

När du arbetar med fästpunkter och banor behöver du ibland visa riktningslinjer (handtag), som vid andra tillfällen kan vara i vägen. Du kan visa eller dölja riktningslinjer för flera markerade fästpunkter. Linjerna visas alltid för en enda fästpunkt.

Du kan välja att visa eller dölja riktningslinjer utifrån vad du markerar. Du kan också ange en inställning för hur riktningslinjer ska visas.

En videofilm om hur du anger riktningslinjer och -punkter finns på www.adobe.com/go/vid0037_se.

Fler hjälpsnitt

”[Ange markeringsinställningar](#)” på sidan 206

Visa eller dölj riktningslinjer för markerade fästpunkter

- 1 Markera de aktuella fästpunkterna med direktmarkeringsverktyget.
- 2 På kontrollpanelen, klicka på Visa handtag för flera markerade fästpunkter  > eller Dölj handtag för flera markerade fästpunkter .

Obs! Du kan också ange att handtag alltid ska visas eller döljas när flera fästpunkter har markerats.

Ange inställningar för riktningspunkter och visning av riktningslinjer

- 1 Välj Redigera > Inställningar > Visning av markering & fästpunkt (Windows) eller Illustrator > Inställningar > Visning av markering & fästpunkt (Mac OS).
- 2 Ange något av följande i området för visning av fästpunkt och handtag:

Handtag Anger hur handtagens slutpunkter (riktningspunkter) visas:

- med  visas riktningspunkter som små heldragna cirklar.
- med  visas riktningspunkter som stora heldragna cirklar.
- med  visas riktningspunkter som öppna kryss.

Visa handtag när flera fästpunkter är markerade Riktningslinjer visas på alla markerade fästpunkter när du markerar ett objekt med direktmarkeringsverktyget eller gruppmarkeringsverktyget. Om du inte markerar det här alternativet visas riktningslinjer för en fästpunkt om det är den enda markerade fästpunkten på banan, eller om beziersegmentet för riktningslinjen markeras och fästpunkten som riktningslinjen utgår från inte markeras.

Ange inställningar för fästpunkters storlek

- 1 Välj Redigera > Inställningar > Visning av markering & fästpunkt (Windows) eller Illustrator > Inställningar > Visning av markering & fästpunkt (Mac OS).
- 2 Ange något av följande i området för visning av fästpunkt och handtag:

Fästpunkter Anger hur fästpunkter visas:

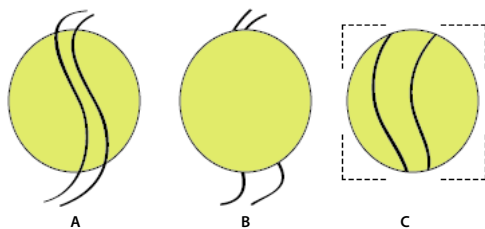
- med  visas både markerade och omarkerade fästpunkter som små punkter.
- med  visas markerade fästpunkter som stora punkter och omarkerade fästpunkter som små punkter.
- med  visas både markerade och omarkerade fästpunkter som stora punkter.

Markera fästpunkter som muspekaren förs över Fästpunkten som är rakt under muspekaren markeras.

Ritningslägen

Illustrator CS5 innehåller följande ritningslägen:

- Rita normalt ()
- Rita bakom ()
- Rita inuti ()



En streckad öppen rektangel som den i bild C visas när ett objekt med läget Rita inuti är aktivt.

Standardritningsläget är Rita normalt. Du kan välja ritningslägen under färgväljaren på panelen Verktyg.



Panelen Ritningslägen

Du kan växla mellan ritningslägena genom att klicka på panelen Ritningslägen på panelen Verktyg och sedan välja ritningsläget. Du kan också växla mellan ritningslägena med kortkommandot Skift+D.

Obs! Alternativen *Klistra in*, *Klistra in på plats* och *Klistra in på alla ritytor* respekterar ritningslägena. Kommandona *Klistra in framför* och *Klistra in bakom* påverkas emellertid inte av ritningslägena.

En video om hur du använder de olika ritlägena finns på www.adobe.com/go/lrvid5209_ai_se.

Läget Rita bakom

I läget Rita bakom kan du rita bakom alla teckningar i det markerade lagret om ingen teckning är markerad. Om en teckning är markerad ritas det nya objektet direkt under det markerade objektet.

Läget Rita bakom respekteras i följande fall:

- Skapa nya lager
- Placera symboler
- Placera filer från Arkiv-menyn
- Duplicera objekt genom att Alt-dra
- Använda alternativen *Klistra in på plats* och *Klistra in på alla ritytor*

Läget Rita inuti

I läget Rita inuti kan du rita inuti det markerade objektet. I läget Rita inuti kan du snabbt rita och ändra staplingsordningen eller rita, markera och skapa en urklippsmask.

Läget Rita inuti är bara aktiverat om det finns ett enstaka markerat objekt (bana, stansad bana eller text).

Om du vill skapa urklippsmasker med läget Rita inuti markerar du den bana som du vill rita i och växlar till läget Rita inuti. Efterföljande banor klipps ur med banan som var markerad när du växlade till läget Rita inuti tills du växlar till läget Rita normalt (Skift+D eller dubbelklicka).

Obs! Urklippsmaskerna som skapas med Rita inuti bevarar utseendet i urklippsbanan till skillnad mot då menykommandot *Objekt > Urklippsmask > Skapa* används.

Rita enkla linjer och former

Rita raka linjer med verktyget Linjesegment

Använd verktyget Linjesegment när du vill rita ett rakt linjesegment i taget. En videofilm om hur du använder verktyget Linjesegment finns på www.adobe.com/go/vid0036_se.

- 1 Välj verktyget Linjesegment .
- 2 Gör något av följande:
 - Placera muspekaren på den punkt där linjen ska börja, och dra med musen till den punkt där linjen ska sluta.
 - Klicka på den punkt där linjen ska börja, och ange linjens längd och vinkel. Om du vill fylla linjen med den aktuella fyllningsfärgen, väljer du Fyll linje. Sedan klickar du på OK.

Fler hjälpavsnitt

”Ritverktygsgalleri” på sidan 18

”Tangenter för att rita” på sidan 485

Rita rektanglar och fyrkanter

- 1 Välj verktyget Rektangel  eller verktyget Rundad rektangel .
- 2 Gör något av följande:
 - Om du vill rita en rektangel drar du diagonalt tills rektangeln har önskad storlek.
 - Om du vill rita en fyrkant håller du ned Skift-tangenten och drar diagonalt tills fyrkanten har önskad storlek.
 - Om du vill skapa en fyrkant eller rektangel genom att ange värden klickar du där du vill att det övre vänstra hörnet ska vara. Ange bredd och höjd (och hörnradie för en rundad rektangel) och klicka på OK.

En videofilm om hur du använder former finns på www.adobe.com/go/vid0036_se. Ett exempel på hur du använder formverktyg för att rita byggnader finns i www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_shapes_se.

Fler hjälpavsnitt

”Ritverktygsgalleri” på sidan 18

”Tangenter för att rita” på sidan 485

Ändra hörnradien för en rundad rektangel

Hörnradien avgör hur runda rektangelns hörn är. Du kan ändra standardradien för alla nya rektanglar och du kan ändra radien för enskilda rektanglar när du ritar dem.

- Om du vill ändra den förinställda hörnradien väljer du Redigera > Inställningar > Allmänna (Windows) eller Illustrator > Inställningar > Allmänna (Mac OS) och anger ett nytt värde för hörnradien. Du kan också välja verktyget Rundad rektangel, klicka i dokumentfönstret och ange ett nytt värde för hörnradien. De förinställda värdena påverkar bara de nya rundade rektanglar som du ritar, inte befintliga sådana.
- Om du vill ändra hörnradien medan du drar med verktyget Rundad rektangel, trycker du på uppilen eller nedpilen. När hörnen är så rundade som du vill ha dem, släpper du tangenten.
- Om du vill skapa räta hörn medan du drar verktyget Rundad rektangel, trycker du på vänsterpilen.

- Om du vill skapa så rundade hörn som möjligt medan du drar verktyget Rundad rektangel, trycker du på högerpilen.

Rita ovaler

- 1 Välj verktyget Ellips .
- 2 Gör något av följande:
 - Dra diagonalt tills ovalen har önskad storlek.
 - Klicka på den plats där vänster hörn av ovalens markeringsram ska vara. Ange ovalens bredd och höjd, och klicka på OK.

Obs! Om du vill skapa en cirkel håller du ned Skift-tangenten medan du drar. Om du anger storleken med värden kan du klicka på ordet Höjd när du har angett värdet för bredd, så att värdet klistras in i rutan Höjd.

En videofilm om hur du använder former finns på www.adobe.com/go/vid0036_se.

Fler hjälpavsnitt

”Ritverktygsgalleri” på sidan 18

”Tangenter för att rita” på sidan 485

Rita polygoner

- 1 Välj verktyget Polygon .
- 2 Gör något av följande:
 - Dra tills polygonen har önskad storlek. Dra pekaren i en båge, om du vill rotera polygonen. Tryck på uppilen eller nedpilen, om du vill lägga till eller ta bort sidor i polygonen.
 - Klicka på den plats där polygonens mittpunkt ska vara. Ange en radie och antal sidor, och klicka på OK.



Trianglar är också polygoner! Du kan rita en triangel på samma sätt som du ritar andra polygoner.

En videofilm om hur du använder formverktyg finns på www.adobe.com/go/vid0036_se.

Fler hjälpavsnitt

”Ritverktygsgalleri” på sidan 18

”Tangenter för att rita” på sidan 485

Rita stjärnor

- 1 Välj verktyget Stjärna .
- 2 Gör något av följande:
 - Dra tills stjärnan har önskad storlek. Dra pekaren i en båge, om du vill rotera stjärnan. Tryck på uppilen eller nedpilen, om du vill lägga till eller ta bort uddar i stjärnan.
 - Klicka på den plats där stjärnans mittpunkt ska vara. För Radie 1 anger du avståndet från stjärnans mitt till uddarnas inre punkter. För Radie 2 anger du avståndet från stjärnans mitt till uddarnas yttre punkter. Under Uddar anger du hur många uddar stjärnan ska ha. Sedan klickar du på OK. Om du vill öka eller minska antalet uddar i stjärnan kan du även använda upp- och nedpiltangenterna när du ritar stjärnan.

En videofilm om hur du använder formverktyg finns på www.adobe.com/go/vid0036_se.

Fler hjälpavsnitt

”Ritverktygsgalleri” på sidan 18

”Tangenter för att rita” på sidan 485

Rita bågar

1 Välj verktyget Båge .

2 Gör något av följande:

- Placera muspekaren på den punkt där bågen ska börja, och dra med musen till den punkt där bågen ska sluta.
- Klicka där du vill att bågen ska börja. Klicka på en fyrkant på referenspunktspositioneraren  i dialogrutan om du vill ange från vilken punkt bågen ska ritas. Ange sedan något av följande alternativ, och klicka på OK.

Längd X-axel Anger bågens bredd.

Längd Y-axel Anger bågens höjd.

Typ Anger om objektet ska utgöra en öppen eller sluten bana.

Bas längs med Anger bågens riktning. Om du väljer X-axeln eller Y-axeln beror på om du vill rita bågens bas längs med den vågräta (x) axeln eller den lodräta (y) axeln.

Lutning Anger riktningen för bågens lutning. Ange ett negativt värde för en konkav lutning (inåtlutning). Ange ett positivt värde för en konvex lutning (utåtlutning). Lutningen 0 skapar en rak linje.

Fyll båge Fyller bågen med aktuell fyllningsfärg.

Obs! Om du vill se en dynamisk förhandsvisning av bågen när du anger alternativen, dubbelklickar du på bågverktyget på verktygspanelen.

En videofilm om hur du använder formverktyg finns på www.adobe.com/go/vid0036_se.

Fler hjälpavsnitt

”Ritverktygsgalleri” på sidan 18

”Tangenter för att rita” på sidan 485

Rita spiraler

1 Välj verktyget Spiral .

2 Gör något av följande:

- Dra tills spiralen har önskad storlek. Dra pekaren i en båge, om du vill rotera spiralen.
- Klicka där du vill att spiralen ska börja. I dialogrutan anger du följande alternativ och klickar på OK.

Radie Anger avståndet från mittpunkten till spiralens yttersta punkt.

Minskning Anger med hur mycket varje varv på spiralen ska minska i förhållande till föregående varv.

Segment Anger hur många segment spiralen ska ha. Varje varv består av fyra segment.

Stil Anger spiralens riktning.

En videofilm om hur du använder formverktyg finns på www.adobe.com/go/vid0036_se.

Fler hjälpavsnitt

”Ritverktygsgalleri” på sidan 18

”Tangenter för att rita” på sidan 485

Rita stödraster

Använd stödrasterverktygen när du snabbt vill rita rektangulära och polära stödraster. Med verktyget Rektangulärt stödraster ritar du rektangulära stödraster med en viss storlek och ett visst antal delare. Med verktyget Polärt stödraster ritar du koncentriskt stödraster med en viss storlek och ett visst antal delare.

Fler hjälpavsnitt

”Ritverktygsgalleri” på sidan 18

”Tangenter för att rita” på sidan 485

Rita rektangulära stödraster

1 Välj verktyget Rektangulärt stödraster .

2 Gör något av följande:

- Dra i stödrastret tills du har fått önskad storlek.
- Klicka om du vill ange stödrastrets referenspunkt. Klicka på en fyrkant på referenspunktspositioneraren  i dialogrutan om du vill ange från vilken punkt stödrastret ska ritas. Ange sedan något av följande alternativ, och klicka på OK.

Standardstorlek Anger bredden och höjden på hela stödrastret.

Vågräta delare Anger hur många vågräta delare som du vill ha mellan stödrastrets översta och understa del. Värdet Skeva anger om de horisontella delarna viktas mot stödrastrets överdel eller underdel.

Lodräta delare Anger hur många lodräta delare som du vill ha mellan stödrastrets vänster- och högersida. Värdet Skeva anger om de lodräta delarna viktas åt vänster eller höger.

Använd den yttre rektangeln som ram Ersätter de översta, understa, vänstra och högra segmenten med ett separat rektangulärt objekt.

Fyll stödraster Fyller stödrastret med den aktuella fyllningsfärgen (annars används ingen fyllning).

Rita cirkelformade (polära) stödraster

1 Välj verktyget Polärt stödraster .

2 Gör något av följande:

- Dra i stödrastret tills du har fått önskad storlek.
- Klicka om du vill ange stödrastrets referenspunkt. Klicka på en fyrkant på referenspunktspositioneraren  i dialogrutan om du vill ange från vilken punkt stödrastret ska ritas. Ange sedan något av följande alternativ, och klicka på OK.

Standardstorlek Anger bredden och höjden på hela stödrastret.

Koncentriskt delare Anger hur många cirkelformade koncentriskt delare du vill ha i stödrastret. Värdet Skeva anger om de koncentriskt delarna viktas mot stödrastrets in- eller utsida.

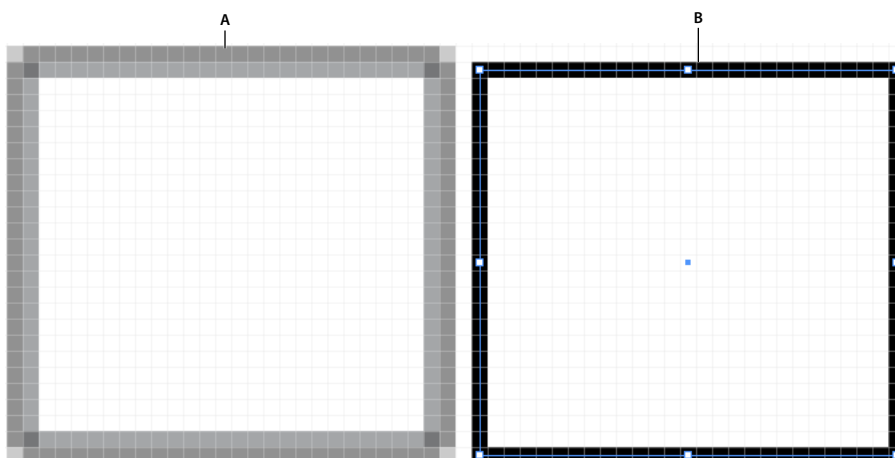
Radiella delare Anger hur många radiella delare som du vill ha mellan stödrastrets mitt och omkrets. Värdet Skeva anger om de radiella delarna viktas motsols eller medsols på stödrastret.

Skapa en stansad bana från ovaler Konverterar de koncentriska cirklarna till separata stansade banor och fyller i varannan cirkel.

Fyll stödraster Fyller stödrastret med den aktuella fyllningsfärgen (annars används ingen fyllning).

Rita pixeljusterade banor för webbarbetsflöden

Pixeljustering är en egenskap på objektnivå som gör att ett objekts lodräta och vågräta banor kan justeras mot pixelstödrastret. Den här egenskapen följer med objektet när det ändras. Lodräta eller vågräta banor i objektet justeras mot pixelstödrastret om egenskapen angetts för objektet.



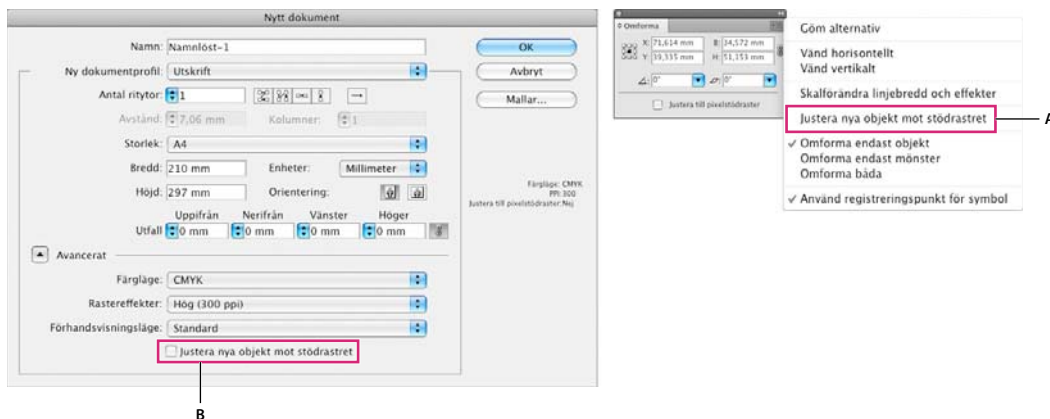
En bild som illustrerar pixeljusterade objekt och objekt som inte är pixeljusterade
A. Objektet är inte pixeljusterat B. Objektet är pixeljusterat

En video om hur du ritar pixeljusterade banor för webbarbetsflöden finns på www.adobe.com/go/lrvid5201_ai_se.

Justera nya objekt mot pixelstödrastret

Alternativet Justera nya objekt mot stödrastret är tillgängligt i avsnittet Avancerat i dialogrutan Nytt dokument.

Det här alternativet är också tillgängligt på omformningspanelens meny (utfällbar).



Alternativet Justera nya objekt mot stödrastret på omformningspanelens meny.

Om du aktiverar det här alternativet används egenskapen för pixeljustering som standard för alla nya objekt som du ritar. Det här alternativet är aktiverat som standard för nya dokument som skapas med webbdokumentprofilen.

De skarpa dragen hos pixeljusterade linjer bevaras i rasterutdata med en upplösning på bara 72 ppi. För andra upplösningar är sannolikheten stor att dessa linjer ger upphov till kantutjämning.

Objekt som är pixeljusterade, men som inte har några raka lodräta eller vågräta segment, ändras inte för att justeras mot pixelstödrastret. Exempelvis har en roterad rektangel inte några raka lodräta eller vågräta segment, vilket betyder att den inte justeras för att skapa skarpa banor när pixeljusteringsegenskapen angetts för objektet.

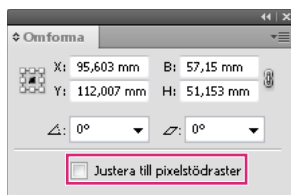
Obs! Egenskapen på dokumentnivå och pixeljusteringsstatusen för varje objekt sparas i AI-filen.

Mer information om hur du justerar symboler mot pixelstödrastret finns i ”[Justera symboler mot pixelstödrastret](#)” på sidan 61.

Justera befintliga objekt mot pixelstödrastret

Ett objekt som alternativet Justera till pixelstödraster angetts för justeras mot pixelstödrastret så fort det ändras. Om du till exempel flyttar eller ändrar form på ett pixeljusterat objekt justeras objektet på nytt mot pixelstödrastret i enlighet med dess nya koordinater.

Om du vill justera ett befintligt objekt mot pixelstödrastret markerar du objektet och markerar kryssrutan Justera till pixelstödraster på omformningspanelen.



Alternativet Justera till pixelstödraster på omformningspanelen

När du väljer det här alternativet justeras de lodräta och vågräta segmenten i objektets banor. Det gör att dessa segment alltid återges med skarpa linjer, för alla linjebredder och alla platser. Objekt som det här alternativet har angetts för har alltid linjebredder med heltalsvärden.

Icke justerade objekt pixeljusteras inte automatiskt om du lägger till dem i dokument som alternativet Justera nya objekt mot pixelstödrastret har aktiverats för. Om du vill pixeljustera dessa objekt markerar du objektet och väljer alternativet Justera till pixelstödraster på omformningspanelen. Du kan inte pixeljustera objekt som raster, rastereffekter och textobjekt eftersom dessa objekt saknar riktiga banor.

Markera objekt som inte är justerade mot pixelstödrastret

Markera objekten genom att klicka på Markera > Objekt > Inte justerat mot pixelstödraster.

Justera symboler mot pixelstödrastret

Om du vill skapa en pixeljusterad symbol väljer du alternativet Justera till pixelstödraster i dialogrutan Symbolalternativ. Symboler som är justerade mot pixelstödrastret förblir justerade mot pixelstödrastret på alla platser på ritytan, med deras verkliga storlek.

Obs! En skalförändrad symbol kan inte skapa skarpa banor även om egenskapen för pixeljustering tillämpas på symbolen.

Mer information om hur du justerar mot pixelstödrastret finns i ”[Rita pixeljusterade banor för webbarbetsflöden](#)” på sidan 60.

💡 Om knappen Återställ på kontrollpanelen är aktiv betyder det att symbolen har omformats och att den inte visas med dess verkliga storlek.

Visa pixelstödrastret

Om du vill visa pixelstödrastret zoomar du till minst 600 % i pixelförhandsvisningsläget.

Om du vill ange visningsinställningar för pixelstödrastret klickar du på Inställningar > Stödraster och stöddlinjer. Välj alternativet Visa pixelstödraster (över 600 % zoom) om det inte redan är aktiverat.

Spara markerade segment

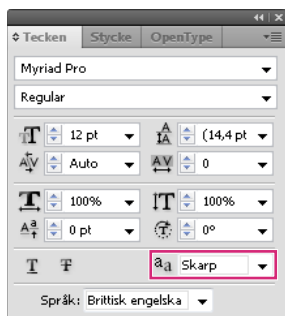
Om du bara vill spara markerade segment från teckningen klickar du på Arkiv > Spara markerade segment.

Kantutjämningsalternativ

Kantutjämning av text

Panelen Tecken i Illustrator innehåller följande alternativ för kantutjämning av text:

- Ingen
- Skärpa
- Klar
- Stark



Alternativ för kantutjämning av text på panelen Tecken

Du kan ange alternativ för kantutjämning för varje textram. De här attributen för kantutjämning av text sparas som en del av dokumentet. Dessa alternativ stöds också med PDF-, AIT- och EPS-format. Alternativen för kantutjämning av text kan exporteras till eller importeras från PSD.

När du exporterar till BMP-, PNG-, Targa-, JPEG- eller TIFF-format kan du välja mellan följande kantutjämningsalternativ i den nedrullningsbara listan: Ingen, Teckning optimerad och Text optimerad.

- Alternativet Teckning optimerad skapar raster för vart och ett av dessa format på samma sätt som i tidigare versioner. Alternativen för kantutjämning av text respekteras emellertid inte när teckningen rasteras i detta fall.
- Alternativet Text optimerad respekterar de nya kantutjämningsalternativen för textramarna i rastret som skapats.

De här alternativen är också tillgängliga i dialogrutan Spara för webben.

Rita med pennverktyget

Rita med pennverktyget

Pennverktyget fungerar i stort sett på samma sätt i Adobe Illustrator och InDesign. Du kan använda pennan för att rita öppna och stängda banor på samma sätt som när du ritar med penna och papper. Det är mycket praktiskt när du snabbt ska göra en skiss eller skapa en teckning som ser handgjord ut. När du har ritat en bana kan du ändra den direkt om det behövs.

Fästpunkter infogas automatiskt när du ritar med pennan. Du bestämmer inte själv var de placeras. Du kan dock justera dem när banan är färdig om det behövs. Hur många fästpunkter som läggs till beror på banans längd och komplexitet, och på toleransinställningarna i dialogrutan Inställningar för Penna. Dessa inställningar styr hur snabbt pennverktyget reagerar på musens rörelse eller pennans rörelse på en ritplatta.

En videofilm om hur du ritar med pennverktyget i Illustrator finns på www.adobe.com/go/vid0039_se.

Fler hjälpsnitt

[Pennverktyget i Illustrator-video](#)

Rita frihandsbanor med pennverktyget

- 1 Välj pennverktyget .
- 2 Placera pekaren där banan ska börja och dra med musen för att rita banan. Pennverktyget  visas med ett litet kryss när du ritar frihandsbanor.

När du drar visas en prickad linje efter pekaren. Fästpunkter visas vid banans båda ändar och vid flera punkter längs banan. De aktuella linje- och fyllningsattributen används för banan, som förblir markerad som standard.

Rita stängda banor med pennverktyget

- 1 Välj verktyget Penna.
- 2 Placera pekaren på den plats där banan ska börja och dra med musen för att rita banan.
- 3 Håll ned Alt när du har börjat dra. En liten cirkel visas (och ett fyllt radergummi i InDesign) när du skapar stängda banor.
- 4 När banan har önskad storlek och form släpper du musknappen (men inte Alt). När banan är sluten släpper du Alt-tangenten.

Du behöver inte placera markören över banans startpunkt för att skapa en stängd bana. Om du släpper musknappen någon annanstans, skapas den kortast möjliga linjen tillbaka till den ursprungliga punkten för att stänga banan.

Redigera banor med pennverktyget

Du kan redigera en bana med pennverktyget och lägga till frihandslinjer och frihandsformer till valfri form.

Lägga till en bana med pennverktyget

- 1 Välj en befintlig bana.
- 2 Välj verktyget Penna.
- 3 Placera pennudden vid någon av banans slutpunkter.

Du är tillräckligt nära slutpunkten när det lilla krysset bredvid pennspetsen försvinner.

- 4 Fortsätt banan genom att dra.

Koppla ihop två banor med pennverktyget

- 1 Markera båda banorna (håll ned Skift och klicka eller dra runt de båda banorna med markeringsverktyget).
- 2 Välj verktyget Penna.
- 3 Placera pekaren där du vill börja på den ena banan, och dra mot den andra banan.
- 4 Håll ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) när du har börjat dra. Pennverktyget visas med en liten sammanfogningssymbol när du lägger till objekt till den befintliga banan.
- 5 Dra pekaren till den andra banans slutpunkt, släpp musknappen och sedan Ctrl eller Kommando.

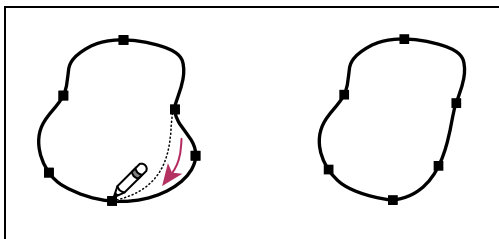
Obs! Bästa resultatet får du, om du drar från den ena banan till den andra som om du bara fortsatte att rita banorna i den riktning de skapades.

Ändra form på banor med pennverktyget

- 1 Markera banan som du vill ändra.
- 2 Placera pennverktyget på eller nära den bana som du vill rita om.

Du är tillräckligt nära banan när det lilla krysset försvinner från verktyget.

- 3 Dra verktyget tills banan har rätt form.



Använda pennan för att redigera en stängd form

Obs! Resultaten kan bli väldigt oväntade, beroende på var du börjar att rita om banan och i vilken riktning du drar. Du kanske till exempel råkar ändra en stängd bana till en öppen bana eller tappar bort en del av en form.

Alternativ för pennverktyget

Dubbeltklicka på pennverktyget om du vill ange något av följande alternativ:

Följsamhet Styr hur långt du måste flytta musen eller den tryckkänsliga pennan innan en ny fästpunkt läggs till i banan. Ju högre värde, desto mjukare och mindre komplex bana. Ju lägre värde, desto mer kommer kurvorna att likna pekarens rörelse, vilket resulterar i skarpare vinklar. Du kan ange följsamhetsvärden från 0,5 till 20 pixlar.

Släthet Styr graden av utjämning när du använder verktyget. Du kan ange släthetsvärden från 0 till 100 %. Ju högre värde, desto jämnare bana. Ju lägre värde, desto fler fästpunkter och oregelbundenheter i linjen.

Fyll nya pennlinjer (Endast Illustrator) Fyller de penndrag du ritar när du har aktiverat alternativet, men inte befintliga penndrag. Kom ihåg att markera en fyllning innan du ritar penndragen.

Behåll markerad Anger om banan ska förbli markerad när du har ritat den. Alternativet är som standard markerat.

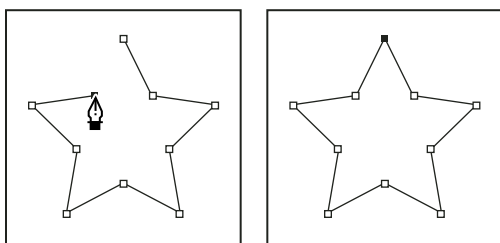
Redigera valda banor Anger om du kan ändra eller sammanfoga en vald bana när du befinner dig på ett visst avstånd från den (som anges med nästa alternativ).

Inom: _pixlar Anger hur nära en befintlig bana musen eller pennan måste vara för att du ska kunna redigera banan med pennverktyget. Det här alternativet är bara tillgängligt om Redigera valda banor är aktiverat.

Rita med ritstiftet

Rita raka linjesegment med ritstiftsverktyget

Den enklaste banan du kan rita med ritstiftet är en rak linje, som du ritar genom att klicka på ritstiftet och skapa två fästpunkter. Om du fortsätter att klicka skapas en bana med raka linjesegment som är sammankopplade med hörnpunkter.



Om du klickar på ritstiftet skapas raka segment.

- 1 Välj verktyget Ritstift.
- 2 Placera ritstiftet där du vill att det raka segmentet ska börja, och definiera den första fästpunkten genom att klicka (dra inte).

Obs! Det första segment du ritar visas inte förrän du klickar på en andra fästpunkt. (Aktivera alternativet *Elastiskt i Photoshop* om du vill förhandsvisa bansegment.) Om riktninglinjer visas betyder det att du har råkat dra ritstiftsverktyget. I så fall väljer du Redigera > Ångra och klickar igen.

- 3 Klicka igen där du vill att segmentet ska sluta (håll ned Skift och klicka om du vill begränsa segmentets vinkel till en multipel av 45°).
- 4 Fortsätt att klicka om du vill definiera fästpunkter för fler raka segment.

Den sista fästpunkten som du lägger till visas alltid som en fylld fyrkant, vilket indikerar att den är markerad. När du lägger till fler fästpunkter blir de fästpunkter som du redan skapat ofyllda, och därmed omarkerade.

- 5 Avsluta banan genom att göra något av följande:

- Om du vill stänga banan placerar du ritstiftet över den första (ofyllda) fästpunkten. En liten cirkel visas bredvid ritstiftet  när pekaren är rätt placerad. Stäng banan genom att klicka eller dra.

Obs! Du kan också stänga en bana i InDesign genom att markera objektet och välja Objekt > Banor > Stäng bana.

- Om du vill lämna banan öppen håller du ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) och klickar en bit bort från objektet.

Du kan också lämna banan öppen genom att välja ett annat verktyg eller välja Markera > Avmarkera i Illustrator eller Redigera > Avmarkera alla i InDesign. I InDesign eller Illustrator kan du också lämna banan öppen genom att trycka på Retur.

Rita kurvor med ritstiftsverktyget

Du skapar en kurva genom att först lägga till en fästpunkt där en kurva ändrar riktning och sedan dra riktningsslinjerna som formar kurvan. Riktningsslinjernas längd och lutning bestämmer kurvans form.

Det är lättare att ändra kurvor, och de kan visas och skrivas ut fortare, om du ritar dem med så få fästpunkter som möjligt. Om du använder för många punkter kan det medföra att du får oväntade utbuktningar i en kurva. I stället bör du använda fästpunkter som ligger långt ifrån varandra och öva dig på att forma kurvorna genom att ändra riktningsslinjernas längd och vinklar.

1 Välj verktyget Ritstift.

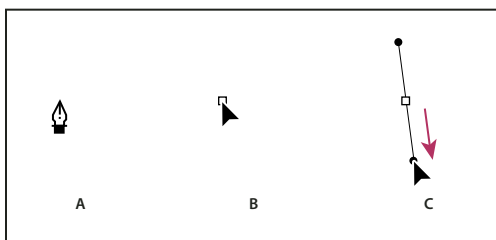
2 Placera ritstiftsverktyget där du vill att kurvan ska börja, och håll ned musknappen.

Den första fästpunkten visas och ritstiftets pekare förvandlas till en pil. (I Photoshop ändras pekaren först när du har börjat dra.)

3 Dra för att ange lutningen på det kurvsegment som du skapar och släpp sedan musknappen.

Vanligtvis drar du ut riktningsslinjen ungefär en tredjedel av avståndet till nästa fästpunkt du tänker rita. (Du kan justera en eller båda sidor av riktningsslinjen senare.)

Håll ned Skift om du vill begränsa verktyget till en multipel av 45°.

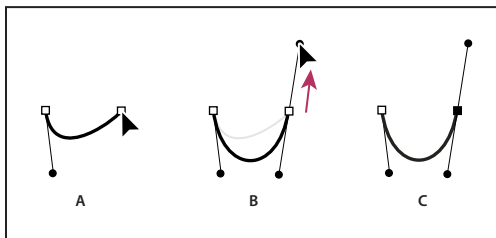


Rita den första punkten i en kurva

A. Placera ritstiftsverktyget B. Börja dra (med musknappen nedtryckt) C. Dra för att förlänga riktningsslinjerna

4 Placera ritstiftet där du vill att kurvsegmentet ska sluta, och gör sedan något av följande:

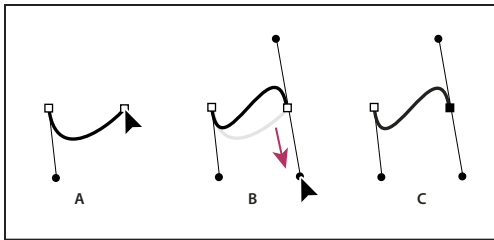
- Om du vill skapa en C-formad kurva drar du i motsatt riktning från den tidigare riktningsslinjen. Släpp sedan musknappen.



Rita den andra punkten i en kurva

A. Börja dra en andra övergångspunkt B. Dra bort från föregående riktningsslinje, så skapas en C-formad kurva C. Resultatet när du släpper musknappen

- Om du vill skapa en S-formad kurva drar du i samma riktning som föregående riktningsslinje. Släpp sedan musknappen.



Rita en S-formad kurva

A. Börja dra en ny övergångspunkt B. Dra i samma riktning som föregående riktningsslinje, så skapas en S-formad kurva C. Resultatet när du släpper musknappen

💡 (Endast Photoshop) Om du vill göra en tvär ändring av kurvans riktning släpper du musknappen, håller ned Alt och drar riktningsspunkten i kurvans riktning. Släpp Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) och musknappen, placera sedan pekaren där du vill att segmentet ska sluta och dra i motsatt riktning för att avsluta kurvsegmentet.

5 Fortsätt att dra ritstiftsverktyget från olika positioner för att skapa flera mjuka kurvor. Observera att fästpunkterna placeras i början och slutet av varje kurva, inte längs kurvans linje.

💡 Håll ned Alt och dra riktningsslinjer för att visa och separera riktningsslinjerna för en fästpunkt.

6 Avsluta banan genom att göra något av följande:

- Om du vill stänga banan placerar du ritstiftet över den första (ofyllda) fästpunkten. En liten cirkel visas bredvid ritstiftet  när pekaren är rätt placerad. Stäng banan genom att klicka eller dra.

Obs! Du kan också stänga en bana i InDesign genom att markera objektet och välja Objekt > Banor > Stäng bana.

- Om du vill lämna banan öppen håller du ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) och klickar en bit bort från objektet.

Du kan också lämna banan öppen genom att välja ett annat verktyg eller välja Markera > Avmarkera i Illustrator eller Redigera > Avmarkera alla i InDesign.

En videofilm om hur du använder ritstiftsverktyget i Illustrator finns på www.adobe.com/go/vid0037_se.

Fler hjälpavsnitt

[Ritstiftsverktyget i Illustrator-video](#)

Flytta fästpunkter när du ritar

- ❖ När du har klickat för att skapa en fästpunkt håller du ned musknappen, håller ned blanksteg och drar för att flytta fästpunkten.

Slutföra en bana

- ❖ Slutför en bana genom att göra något av följande:

- Om du vill stänga banan placerar du ritstiftet över den första (ofyllda) fästpunkten. En liten cirkel visas bredvid ritstiftet  när pekaren är rätt placerad. Stäng banan genom att klicka eller dra.

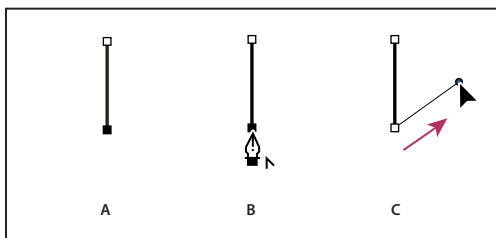
Obs! Du kan också stänga en bana i InDesign genom att markera objektet och välja Objekt > Banor > Stäng bana.

- Om du vill lämna en bana öppen håller du ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) och klickar en bit bort från objektet.

Du kan också lämna banan öppen genom att välja ett annat verktyg eller välja Markera > Avmarkera i Illustrator eller Redigera > Avmarkera alla i InDesign. I InDesign kan du också lämna banan öppen genom att trycka på Enter eller Retur.

Rita kurvor efter raka linjer

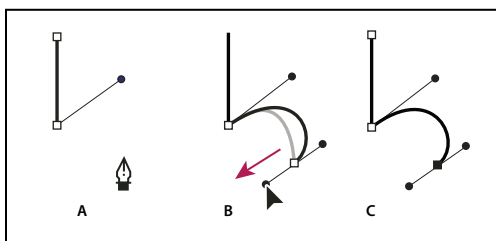
- 1 Använd verktyget Ritstift och klicka för att skapa hörnpunkter på två platser så att ett rakt segment ritas.
- 2 Placera ritstiftet över den markerade slutpunkten. I Illustrator och InDesign visas en punktkonverteringsikon bredvid ritstiftsverktyget när pekaren är rätt placerad (i Photoshop visas en liten diagonal linje, eller ett streck, bredvid ritstiftsverktyget). Ange lutningen för nästa böjda segment som du ska skapa genom att klicka på fästpunkten och dra riktninglinjen som visas.



Rita ett rakt segment följt av ett kurvsegment (del 1)

A. Färdigt rakt segment B. Ritstiftsverktyget placeras över slutpunkten (punktkonverteringsikonen visas bara i Illustrator och InDesign) C. Dra riktningspunkten

- 3 Placera ritstiftet där du vill infoga nästa fästpunkt. Slutför kurvan genom att klicka på (och dra om du vill) den nya fästpunkten.

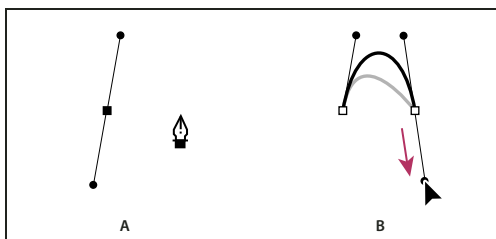


Rita ett rakt segment följt av ett kurvsegment (del 2)

A. Placera ritstiftsverktyget B. Dra riktninglinjen C. Nytt kurvsegment avslutat

Rita raka linjer efter kurvor

- 1 Använd verktyget Ritstift, och skapa den första övergångspunkten i kurvsegmentet genom att dra. Släpp musknappen.
- 2 Flytta verktyget Ritstift till den punkt där kurvsegmentet ska sluta, dra för att rita klart kurvan och släpp musknappen.

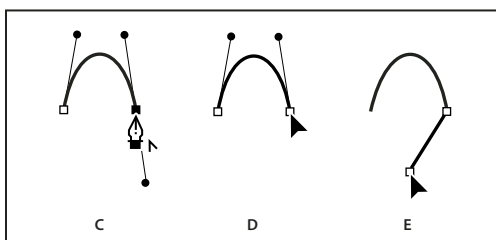


Rita ett kurvsegment följt av ett rakt segment (del 1)

A. Första övergångspunkten i ett böjt segment är färdig och ritstiftsverktyget är placerat över slutpunkten. B. Slutför kurvan genom att dra

3 Placera ritstiftet över den markerade slutpunkten. En punktkonverteringsikon visas bredvid ritstiftsverktyget när pekaren är rätt placerad. Klicka på fästpunkten så konverteras utjämningspunkten till en hörnpunkt.

4 Placera ritstiftsverktyget där det raka segmentet ska sluta och klicka för att rita klart det raka segmentet.



Rita ett kurvsegment följt av ett rakt segment (del 2)

C. Placera ritstiftsverktyget över en befintlig slutpunkt D. Klicka på slutpunkten E. Klicka på nästa hörnpunkt

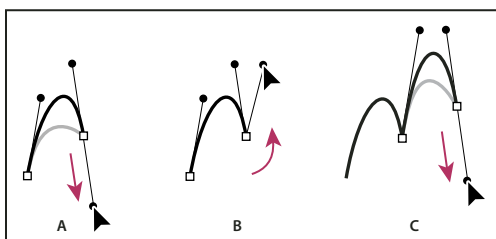
Rita två böjda segment som är sammankopplade med en hörnpunkt

1 Välj ritstiftet och skapa den första övergångspunkten för det böjda segmentet genom att dra med musen.

2 Flytta ritstiftet och dra för att skapa en kurva med en andra övergångspunkt. Håll sedan ned Alt och dra riktninglinjen mot den andra änden för att ange lutningen på nästa kurva. Släpp tangenten och musknappen.

Med den här processen konverteras utjämningspunkten till en hörnpunkt genom att riktninglinjerna delas.

3 Placera ritstiftet där du vill avsluta det andra böjda segmentet och dra en ny utjämningspunkt för att slutföra det andra böjda segmentet.



Rita två kurvor

A. Dra en ny övergångspunkt B. Tryck på Alt för att dela riktninglinjer medan du drar, och sväng riktninglinjen uppåt C. Resultat när du har flyttat och dragit en tredje gång

Redigera banor

Markera banor, segment och fästpunkter

Innan du kan ändra form på eller redigera en bana måste du markera banans fästpunkter, segment eller en kombination av båda.

Markerade fästpunkter

- Om du kan se punkterna kan du markera dem genom att klicka på dem med direktmarkeringsverktyget . Om du vill markera flera punkter håller du ned Skift och klickar på punkterna.
- Välj direktmarkeringsverktyget och dra runt fästpunkterna. Om du vill markera fler fästpunkter håller du ned Skift och drar runt fästpunkterna.
- Kontrollera att banan som innehåller fästpunkterna inte är markerad. För direktmarkeringsverktyget över fästpunkten tills en ofylld fyrkant visas vid pekaren och klicka på fästpunkten. Om du vill markera fler fästpunkter håller du ned Skift och klickar på fästpunkterna.
- (Endast Illustrator) Välj lassoverktyget och dra runt fästpunkterna. Om du vill markera fler fästpunkter håller du ned Skift och drar runt fästpunkterna.

Markera bansegment

Gör något av följande:

- Välj direktmarkeringsverktyget  och klicka inom 2 pixlar från segmentet eller dra en markeringsram över en del av segmentet. Om du vill markera fler bansegment håller du ned Skift och klickar eller håller ned Skift och drar runt bansegmenten.
- (Endast Illustrator) Välj lassoverktyget  och dra runt en del av bansegmentet. Om du vill markera fler bansegment håller du ned Skift och drar runt bansegmenten.

Markera alla fästpunkter och segment i en bana

- 1 Välj direktmarkeringsverktyget  eller (i Illustrator) lassoverktyget.
- 2 Dra runt hela banan.

Om banan är fylld kan du också markera alla fästpunkter genom att klicka i banan med direktmarkeringsverktyget.

Kopiera en bana

- ❖ Markera en bana eller ett segment med markerings- eller direktmarkeringsverktyget och gör något av följande:
 - Använd standardmenyfunktionerna för att kopiera och klistra in banor i eller mellan program.
 - Håll ned Alt och dra banan till önskad plats och släpp sedan musknappen och Alt.

Justera bansegment

Du redigerar banor på i stort sett samma sätt i alla Adobe-program. Du kan redigera ett bansegment när du vill. Du redigerar inte befintliga segment på exakt samma sätt som du skapar nya. Tänk på följande när du redigerar segment:

- Om en fästpunkt kopplar samman två segment, ändras alltid båda segmenten om du flyttar fästpunkten.
- När du ritat med ritstiftsverktyget håller du ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) om du tillfälligt vill aktivera det senast använda markeringsverktyget (Illustrator) eller direktmarkeringsverktyget (InDesign och Photoshop) så att du kan justera segment som du redan har ritat.

- När du ritar en övergångspunkt med ritstiftsverktyget ändras riktningslinjens längd på båda sidor om punkten om du drar riktningspunkten. Men om du vill kan du ändra längden på riktningslinjen på enbart den sida du drar genom att redigera den befintliga övergångspunkten med hjälp av direktmarkeringsverktyget.

Fler hjälpsnitt

”Markera banor, segment och fästpunkter” på sidan 70

”Galleri med verktyg för att ändra form” på sidan 21

Flytta raka segment

- Använd direktmarkeringsverktyget  och markera det segment som du vill flytta.
- Dra segmentet till önskad plats.

Ändra längden eller vinkeln på raka segment

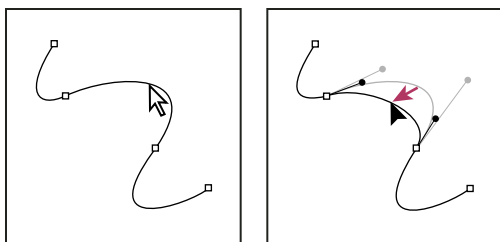
- Använd direktmarkeringsverktyget  och markera en fästpunkt i det segment som du vill ändra.
- Dra fästpunkten till önskad plats. Skift-dra om du vill begränsa justeringen till multipler av 45 grader.



Om du bara vill göra en rektangel bredare eller smalare (i Illustrator och InDesign) är det lättare att markera den med markeringsverktyget och ändra storleken med hjälp av handtagen på rektangelns markeringsram.

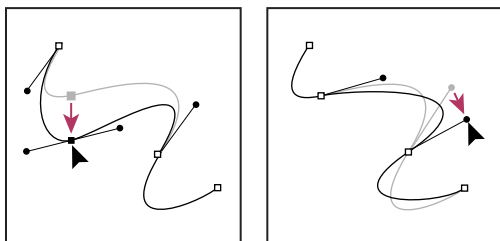
Ändra plats eller form på böjda segment

- Använd direktmarkeringsverktyget och markera ett böjt segment eller en fästpunkt i någon ände av det böjda segmentet. Riktningslinjer visas om sådana finns. (Vissa böjda segment har bara en riktningslinje.)
- Gör något av följande:
 - Om du vill justera segmentets läge drar du segmentet. Skift-dra om du vill begränsa justeringen till multipler av 45 grader.



Markera kurvsegmentet genom att klicka. Justera sedan kurvan genom att dra.

- Om du vill justera segmentets form på båda sidor av en markerad fästpunkt drar du fästpunkten eller riktningspunkten. Skift-dra om du vill begränsa flyttningen till multipler av 45 grader.



Dra fästpunkten eller riktningspunkten.

Obs! Du kan också omforma segment eller fästpunkter, t.ex. skala eller rotera dem.

Ta bort ett segment

- 1 Välj verktyget Direktmarkering  och markera det segment som du vill ta bort.
- 2 Tryck på Backsteg (Windows) eller Delete (Mac OS) om du vill ta bort det markerade segmentet. Om du trycker på Backsteg eller Del en gång till tas resten av banan bort.

Förlänga en öppen bana

- 1 Välj ritstiftet och placera pekaren över slutpunkten på den öppna bana som du vill utöka. Pekaren ändras när den placeras mitt över slutpunkten.
- 2 Klicka på slutpunkten.
- 3 Gör något av följande:
 - Om du vill skapa en hörnpunkt placerar du verktyget Ritstift där det nya segmentet ska sluta och klickar. Om du utökar en bana som slutar med en utjämningspunkt böjs det nya segmentet efter den befintliga riktningsslinjen.

Obs! Om du förlänger en bana som slutar i en övergångspunkt i Illustrator blir det nya segmentet rakt.

- Om du vill skapa en mjuk punkt placerar du verktyget Ritstift där det nya kurvsegmentet ska sluta och drar.

Koppla samman två öppna banor

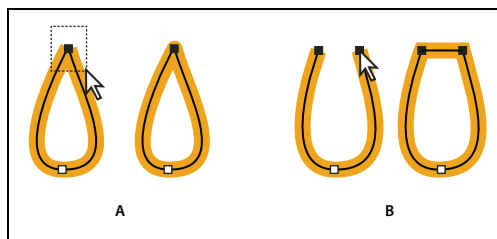
- 1 Välj ritstiftsverktyget och placera pekaren över slutpunkten på den öppna bana som du vill koppla ihop med en annan bana. Pekaren ändras när den placeras mitt över slutpunkten.
- 2 Klicka på slutpunkten.
- 3 Gör något av följande:
 - Om du vill ansluta banan till en annan öppen bana klickar du på en slutpunkt på den andra banan. När du har placerat ritstiftet över slutpunkten för den andra banan visas en liten sammanfogningssymbol  bredvid pekaren.
 - Om du vill koppla ihop en ny bana med en befintlig bana ritar du den nya banan nära den befintliga banan och flyttar ritstiftsverktyget till den befintliga banans (omarkerade) slutpunkt. Klicka på slutpunkten när den lilla sammanfogningsikonen visas bredvid pekaren.

 *I InDesign kan du också använda panelen Banhanteraren när du kopplar ihop banor. Om du vill stänga banan för en öppen bana, markerar du banan och klickar på Slut bana på panelen Banhanteraren. Om du vill stänga slutpunkterna mellan två banor markerar du banan och klickar på Koppla bana. Du kan klicka på Koppla bana en gång till om du vill förena en andra slutpunkt.*

Förenera två slutpunkter

- 1 Markera slutpunkterna.

Om slutpunkterna sammanfaller (dvs. den ena ligger ovanpå den andra), markerar du båda slutpunkterna genom att dra en markeringsram runt dem.
- 2 Klicka på knappen Koppla ihop markerade slutpunkter  på kontrollpanelen.



Förena slutpunkter

A. Markera och förena sammanfallande slutpunkter B. Markera och förena åtskilda slutpunkter

Obs! I Illustrator CS5 används bara hörn för att förena öppna banor.

Förena två eller fler banor

I Illustrator CS5 kan du förena två eller flera öppna banor. Om du vill förena en eller fler öppna banor markerar du de öppna banorna med markeringsverktyget och klickar på Objekt > Bana > Förena. Du kan också använda kortkommandot Ctrl+J (Windows) eller Kommando+J (Mac).

Om fästpunkterna inte överlappar varandra läggs ett linjesegment till som kopplar ihop banorna som ska förenas. Om du förenar mer än två banor förenas först de banor med slutpunkter som är placerade närmast varandra. Den här processen upprepas tills alla banor har förenats. Om du bara markerar en bana att förena, omvandlas den till en sluten bana.

Obs! I den här processen kan komplexa aspekter av grafiska stilar gå förlorade.

Den resulterande banan har samma utseende som den översta banan i markeringen.

Föreningsalternativet leder bara till en hörnförening oavsett om du markerar fästpunkter att förena eller hela banan. Om du vill kunna markera en mjuk förening eller hörnförening kan du emellertid för överlappande fästpunkter använda Ctrl+Skift+Alt+J (Windows) eller Kommando+Skift+Alt+J (Mac OS).

Flytta eller finjustera fästpunkter eller segment med hjälp av tangentbordet

- 1 Markera fästpunkten eller bansegmentet.

Obs! I Photoshop kan du bara flytta fästpunkter på det här sättet.

- 2 Klicka på eller håll ned någon av piltangenterna på tangentbordet för att flytta fästpunkten eller bansegmentet 1 pixel i taget i pilens riktning.

Håll ned Skift och piltangenten om du vill flytta 10 pixlar i taget.

Obs! I Illustrator och InDesign kan du ändra avståndet för ett steg genom att ändra inställningen för Tangentsteg. Om du ändrar standardavståndet och håller ned Skift flyttas objektet 10 gånger angivet avstånd.

Tänja ut en bana utan att förvränga formen

- 1 Markera hela banan.
- 2 Välj verktyget Ändra form  (under verktyget Skalförändra .
- 3 Placera pekaren över den fästpunkt eller det bansegment som du vill ska fungera som blickpunkt (dvs. den punkt som de markerade bansegmenten dras mot) och klicka.
Om du klickar på ett bansegment läggs en markerad fästpunkt med en fyrkant runt till i banan.
- 4 Håll ned Skift och klicka på fler fästpunkter eller bansegment som ska fungera som fokuspunkter. Du kan markera så många fästpunkter och bansegment du vill.
- 5 Justera banan genom att dra i de markerade fästpunkterna.

Lägga till och ta bort fästpunkter

Genom att lägga till fler fästpunkter får du större kontroll över en bana. Du kan också förlänga en öppen bana. Du bör dock inte lägga till fler punkter än nödvändigt. En bana med färre punkter är enklare att redigera, visa och skriva ut. Du kan minska en banas komplexitet genom att ta bort punkter som inte behövs. Du lägger till och tar bort fästpunkter på samma sätt i Adobe-programmen.

På verktygspanelen finns det tre verktyg för att lägga till eller ta bort punkter: ritstiftsverktyget , verktyget Lägg till fästpunkt  och verktyget Ta bort fästpunkt . På kontrollpanelen finns dessutom knappen Ta bort markerade fästpunkter .

Ritstiftsverktyget förvandlas som standard till verktyget Lägg till fästpunkt när du placerar det över en markerad bana, eller till verktyget Ta bort fästpunkt när du placerar det över en fästpunkt.

Obs! Använd inte tangenterna *Del* och *Backsteg* eller kommandona *Redigera > Klipp ut* och *Redigera > Radera* när du tar bort fästpunkter: med de här tangenterna och kommandona tas punkten och linjesegmenten som är kopplade till punkten bort.

Fler hjälpaavsnitt

["Ritverktygsgalleri"](#) på sidan 18

["Markera banor, segment och fästpunkter"](#) på sidan 70

Lägga till eller ta bort fästpunkter

- 1 Markera banan som du vill ändra.
- 2 Om du vill lägga till en fästpunkt markerar du ritstiftsverktyget eller verktyget Lägg till fästpunkt, placerar pekaren över bansegmentet och klickar.
- 3 Gör något av följande om du vill ta bort en fästpunkt:
 - Markera punkten med direktmarkeringsverktyget och klicka på Ta bort markerade fästpunkter  på kontrollpanelen.
 - Markera ritstiftsverktyget eller verktyget Ta bort fästpunkt, placera pekaren över fästpunkten och klicka.

Söka efter lösa fästpunkter och ta bort dem

Lösa fästpunkter är enstaka punkter som inte är kopplade till några andra fästpunkter. Det är bra att leta reda på och ta bort lösa fästpunkter.

- 1 Avmarkera alla objekt.
- 2 Välj Markera > Objekt > Lösa punkter.
- 3 Välj Redigera > Klipp ut eller Redigera > Radera, eller tryck på Delete-tangenten eller backstegstangenten.

Avaktivera eller tillfälligt åsidosätta automatisk växling till och från ritstiftsverktyget

Du kan tillfälligt åsidosätta eller avaktivera automatisk växling till verktyget Lägg till fästpunkt eller Ta bort fästpunkt.

- Om du vill åsidosätta växlingen tillfälligt håller du ned Skift när du placerar ritstiftsverktyget över den markerade banan eller en fästpunkt. Det här är användbart om du vill starta en ny bana över en befintlig bana. Om du inte vill begränsa pennan med hjälp av Skift-tangenten, släpper du Skift innan du släpper musknappen.
- Om du vill avaktivera väljer du Redigera > Inställningar > Allmänna (Windows) eller Illustrator > Inställningar > Allmänna (Mac OS) och markerar Avaktivera automatiskt tillägg/borttagning.

Jämna ut och förenkla banor

Du kan jämna ut och förenkla banornas utseende genom att ta bort överflödiga fästpunkter.

Fler hjälpavsnitt

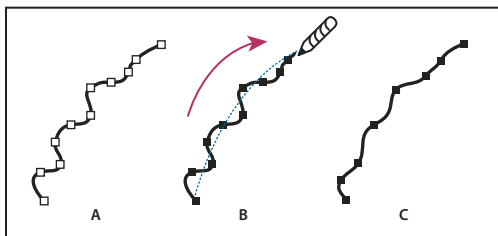
[”Ritverktygsgalleri”](#) på sidan 18

[”Tangenter för att redigera former”](#) på sidan 488

[”Markera banor, segment och fästpunkter”](#) på sidan 70

Jämna ut banor

- 1 Markera objektet.
- 2 Välj verktyget Utjämna .
- 3 Dra verktyget längs med det bansegment du vill utjämna.
- 4 Fortsätt att jämna ut tills linjen eller banan är tillräckligt jämn.



Använda verktyget Utjämna

A. Ursprunglig bana B. Dra över banan med verktyget Utjämna C. Resultat

- 5 Om du vill ändra utjämningsgraden dubbelklickar du på verktyget Utjämna och anger följande alternativ:

Följsamhet Styr hur långt du måste flytta musen eller pennan innan en ny fästpunkt läggs till i banan. Ett följsamhetsvärde på 2,5 innebär t.ex. att verktygsrörelser som är mindre än 2,5 pixlar inte registreras. Följsamhet kan variera mellan 0,5 och 20 pixlar. Ju högre värdet är, desto jämnare och mindre avancerad är banan.

Släthet Styr graden av utjämning när du använder verktyget. Jämnheten varierar mellan 0 % och 100 %. Ju högre värdet är, desto jämnare blir banan.

Förenkla banor

När du förenklar en bana, tas alla överflödiga fästpunkter bort utan att banans form ändras. Om du tar bort överflödiga fästpunkter förenklas din teckning, samtidigt som filstorleken minskar och det går snabbare att visa och skriva ut objekt.

- 1 Markera objektet.
- 2 Välj Objekt > Bana > Förenkla.
- 3 Du styr hur nära den förenklade banan ska följa den ursprungliga banan genom att ange kurvprecisionen.



Markera Förhandsvisa om du vill förhandsgranska den förenklade banan och visa antalet punkter i den ursprungliga och i den förenklade banan.

- 4 Markera ytterligare alternativ och klicka på OK:

Kurvprecision Avgör hur nära den förenklade banan ska följa den ursprungliga genom att ange ett värde mellan 0 % och 100 %. Ju högre procenttal, desto fler punkter och bättre anpassning. Alla befintliga fästpunkter ignoreras,

med undantag av slutpunkterna på en kurva och hörnpunkterna (om du inte anger ett värde för vinkeltröskelvärde).

Vinkeltröskelvärde Styr hur jämna hörnen ska vara genom att ange ett värde mellan 0 och 180°. Om en hörnpunkts vinkel är mindre än vinkeltröskelvärdet, ändras inte hörnpunkten. Med det här alternativet förblir hörnen skarpa, även om värdet för kurvprecisionen är lågt.

Raka linjer Skapar raka linjer mellan objektets ursprungliga fästpunkter. Hörnpunkterna tas bort, om de har en vinkel som är större än vinkeltröskelvärdet.

Visa ursprunglig Visar den ursprungliga banan bakom den förenklade.

Jämka placeringen av fästpunkter

- 1 Markera en eller flera fästpunkter (på samma bana eller på olika banor).
- 2 Välj Objekt > Bana > Jämka.
- 3 Välj om du vill jämka längs den vågräta (x) axeln, längs den lodräta (y) axeln eller längs båda axlarna, och klicka på OK.

Konvertera övergångspunkter till hörnpunkter

Du kan konvertera punkterna i en bana mellan hörnpunkter och övergångspunkter. Du kan snabbt konvertera flera fästpunkter med alternativen på kontrollpanelen. Med verktyget Konvertera fästpunkt kan du välja att konvertera endast en sida av punkten och du kan ändra kurvan mer exakt när du konverterar punkten.

Fler hjälpavsnitt

["Om banor"](#) på sidan 51

["Ritverktygsgalleri"](#) på sidan 18

["Om riktninglinjer och riktningpunkter"](#) på sidan 52

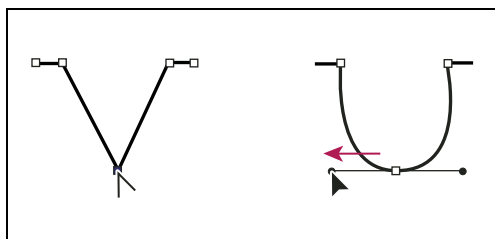
Konvertera en eller flera fästpunkter med kontrollpanelen

Om du vill använda konverteringsalternativen för fästpunkter på kontrollpanelen ska endast aktuella fästpunkter, inte hela objektet, markeras. Om du väljer flera objekt måste ett av objekten vara endast delvis markerat. Om hela objekt markeras ändras alternativen på kontrollpanelen till sådana alternativ som påverkar hela objektet.

- 1 Om du vill konvertera en eller flera hörnpunkter till övergångspunkter markerar du punkterna och klickar sedan på knappen Konvertera markerade fästpunkter till övergångar  på kontrollpanelen.
- 2 Om du vill konvertera en eller flera övergångspunkter till hörnpunkter markerar du punkterna och klickar sedan på knappen Konvertera markerade fästpunkter till hörn  på kontrollpanelen.

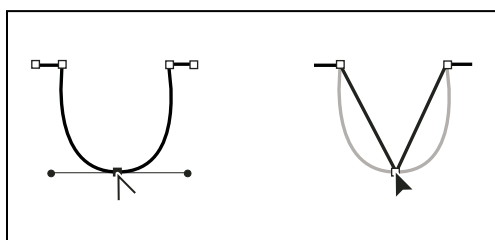
Konvertera en fästpunkt exakt med verktyget Konvertera fästpunkt

- 1 Markera hela den bana som du vill ändra så att du kan se fästpunkterna.
- 2 Välj verktyget Konvertera fästpunkt .
- 3 Placera verktyget Konvertera fästpunkt över den fästpunkt som du vill konvertera, och gör något av följande:
 - Om du vill konvertera en hörnpunkt till en övergångspunkt, drar du en riktningpunkt från hörnpunkten.



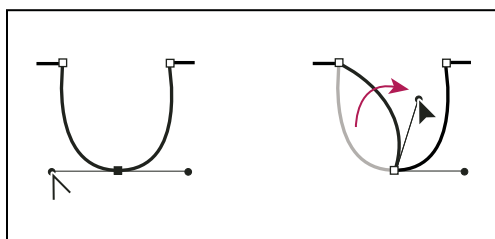
Skapa en övergångspunkt genom att dra en riktningspunkt från hörnpunkten

- Om du vill konvertera en övergångspunkt till en hörnpunkt utan riktningslinjer, klickar du på övergångspunkten.



Skapa en hörnpunkt genom att klicka på en övergångspunkt

- Om du vill konvertera en övergångspunkt till en hörnpunkt med oberoende riktningslinjer, drar du valfri riktningspunkt.

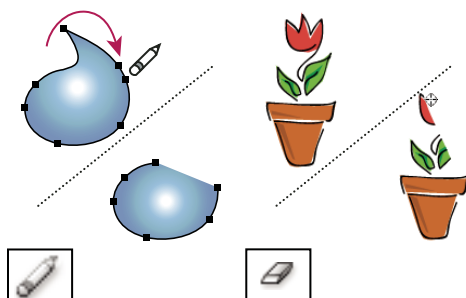


Konvertera en övergångspunkt till en hörnpunkt

- Om du vill konvertera en hörnpunkt utan riktningslinjer till en hörnpunkt med oberoende riktningslinjer drar du först ut en riktningspunkt från ett hörn (så att en övergångspunkt med riktningslinjer skapas). Släpp endast musknappen. (Släpp inga tangenter som du har tryckt ned för att aktivera verktyget Konvertera fästpunkt.) Dra sedan valfri riktningspunkt.

Radera teckningar

Du kan radera delar av teckningar med verktyget Bansuddgummi, verktyget Suddgummi eller suddgummit på en Wacom-penna. Med verktyget Bansuddgummi  kan du radera delar av en bana genom att rita längs med banan. Det här verktyget är praktiskt när du vill begränsa det som ska raderas till ett bansegment, t.ex. en sida av en triangel. Med verktyget Suddgummi  och suddgummit på en Wacom-penna kan du radera vilken del av teckningen som helst, oavsett struktur. Du kan använda verktyget Suddgummi på banor, stansade banor, banor i direktfärgsgrupper och urklippsbanor.



Verktöget Bansuddgummi används för att radera delar av en bana (till vänster), verktöget Suddgummi används för att radera en del av ett grupperat objekt (till höger)

En videofilm om hur du använder verktöget Suddgummi finns på www.adobe.com/go/vid0036_se.

Fler hjälpavsnitt

”Ritverktygsgalleri” på sidan 18

”Tangenter för att redigera former” på sidan 488

Radera en del av en bana med verktöget Bansuddgummi

- 1 Markera objektet.
- 2 Välj verktöget Bansuddgummi .
- 3 Dra verktöget utmed det bansegment som du vill radera. Bäst resultat uppnås om du drar med en enda jämn och mjuk rörelse.

Radera objekt med verktöget Suddgummi

- 1 Gör något av följande:
 - Om du vill radera vissa objekt markerar du objekten eller öppnar objekten i isoleringsläge.
 - Om du vill radera alla objekt på ritytan markerar du inga objekt.Om du inte har markerat något raderas allt på och mellan lager.
- 2 Välj verktöget Suddgummi .
- 3 (Valfritt) Dubbelklicka på verktöget Suddgummi och ange alternativ.
- 4 Dra genom det område som du vill radera. Du kan anpassa verktöget genom att göra något av följande:
 - Skift-dra om du vill begränsa verktöget Suddgummi till en vertikal, horisontell eller diagonal linje.
 - Alt-dra om du vill dra en markeringsram runt ett område och radera allt i det området. Håll ned Skift och Alt-dra om du vill begränsa markeringsramen till en fyrkant.

Radera objekt med suddgummit på en Wacom-penna

När du vänder på en penna aktiveras suddgummiverktöget automatiskt. När du vänder tillbaka pennan aktiveras åter det verktyg som användes senast.

- ❖ Vänd på pennan och dra den över det område som du vill radera.

Tryck hårdare om du vill öka suddgummit bredd. (Du kan behöva välja alternativet Tryck i dialogrutan Alternativ för Suddgummi först.)

Alternativ för Suddgummi

Du kan ändra inställningarna för verktyget Suddgummi genom att dubbelklicka på verktyget på verktygspanelen.

Obs! Du kan ändra diametern när som helst genom att trycka på **]** för att förstora eller **[** för att förminska.

Vinkel Anger verktygets rotationsvinkel. Dra pilen i förhandsvisningen eller ange ett värde i textrutan Vinkel.

Rundhet Anger verktygets rundhet. Dra en svart punkt i förhandsvisningen från eller mot mitten, eller ange ett värde i textrutan Rundhet. Ju högre värde, desto större rundhet.

Diameter Anger verktygets diameter. Använd diameterreglaget eller ange ett värde i textrutan Diameter.

Med hjälp av popup-listan till höger om varje alternativ kan du variera verktygets form. Markera något av följande alternativ:

Fast En fast vinkel, rundhet eller diameter används.

Sluppmässig Sluppmässiga variationer i vinkel, rundhet eller diameter används. Ange ett värde i textrutan Variation om du vill ange inom vilket intervall penselns egenskaper kan variera. Om diametervärdet t.ex. är 15 och variationsvärdet är 5, kan diametern vara 10 eller 20 eller ett värde däremellan.

Tryck Vinkeln, rundheten eller diametern varierar beroende på trycket på ritpennan. Det här alternativet är som mest användbart tillsammans med diameteralternativet. Det är tillgängligt bara om du har ett ritbord. Ange ett värde i textrutan Variation, och precisera hur mycket eller lite penselegenskaperna kommer att skilja sig från ursprungsvärdet. När rundhetsvärdet till exempel är 75 % och variationsvärdet 25 %, är den lättaste linjen 50 % och den tyngsta 100 %. Ju lättare tryck, desto större vinkel på penseldraget.

Skrivstift Diametern varierar beroende på hur skrivstiftet flyttas.

Lutning Vinkeln, rundheten eller diametern varierar beroende på lutningen på ritpennan. Det här alternativet är som mest användbart tillsammans med rundhetsreglaget. Det är endast tillgängligt om du har ett ritbord som kan känna av i vilken riktning pennan lutas.

Hållning Vinkeln, rundheten eller diametern varierar beroende på trycket på ritpennan. Det här alternativet är särskilt användbart för att styra lutningen på kalligrafiska penslar, i synnerhet när du använder penseln som ett penselverktyg. Det är tillgängligt endast om du har ett ritbord som kan känna av hur nära pennan är en lodrät ställning.

Rotation Vinkeln, rundheten eller diametern varierar beroende på hur spetsen på ritpennan roteras. Det här alternativet är som mest användbart för att styra lutningen på kalligrafiska penslar, i synnerhet när du använder penseln som en platt penna. Det är tillgängligt endast om du har ett ritbord som kan känna av den här typen av rotation.

Dela en bana

Du kan dela upp en bana vid valfri fästpunkt eller längs valfritt segment. Tänk på följande när du delar en bana:

- Om du vill dela en stängd bana i två öppna banor måste du dela banan på två olika platser. Om du delar en stängd bana endast en gång får du en enda bana med en öppning.
 - De banor som skapas när du delar en bana ärver baninställningarna för den ursprungliga banan, som linjebredd och fyllningsfärg. Linjejusteringen återställs automatiskt till centrerat läge.
- 1 (Valfritt) Markera banan så att fästpunkterna visas.
 - 2 Gör något av följande:
 - Välj verktyget Sax och klicka på banan där du vill att den ska delas. När du delar en bana mitt i ett segment visas den ena av de två nya slutpunkterna ovanpå den andra, och den ena slutpunkten markeras.

- Markera fästpunkten där du vill dela banan och klicka sedan på knappen Kapa banan vid markerade fästpunkter  på kontrollpanelen. När du delar banan vid en fästpunkt visas en ny fästpunkt ovanpå den ursprungliga fästpunkten, varefter den ena fästpunkten markeras.

3 Använd verktyget Direktmarkering och justera den nya fästpunkten eller det nya bansegmentet.

Obs! Du kan dela upp ett objekt i olika ytor med verktyget Skalpellen (en yta är ett område som inte delas av ett linjesegment).

Fler hjälpavsnitt

”Skära ut objekt med skalpellen” på sidan 251

Perspektivritning

Introduktion till perspektivritning

I Illustrator CS5 kan du lätt rita och återge teckningar i perspektiv med hjälp av funktioner som använder vedertagna regler för perspektivritning.

Med perspektivstödrastret kan du på ett ungefär representera ett motiv på en platt yta, så som det uppfattas naturligt (av de mänskliga ögat). Det kan till exempel vara en väg eller järnvägsspår, som ser ut att mötas eller försvinna i synlinjen.

Följande funktioner och möjligheter i Illustrator underlättar perspektivritning:

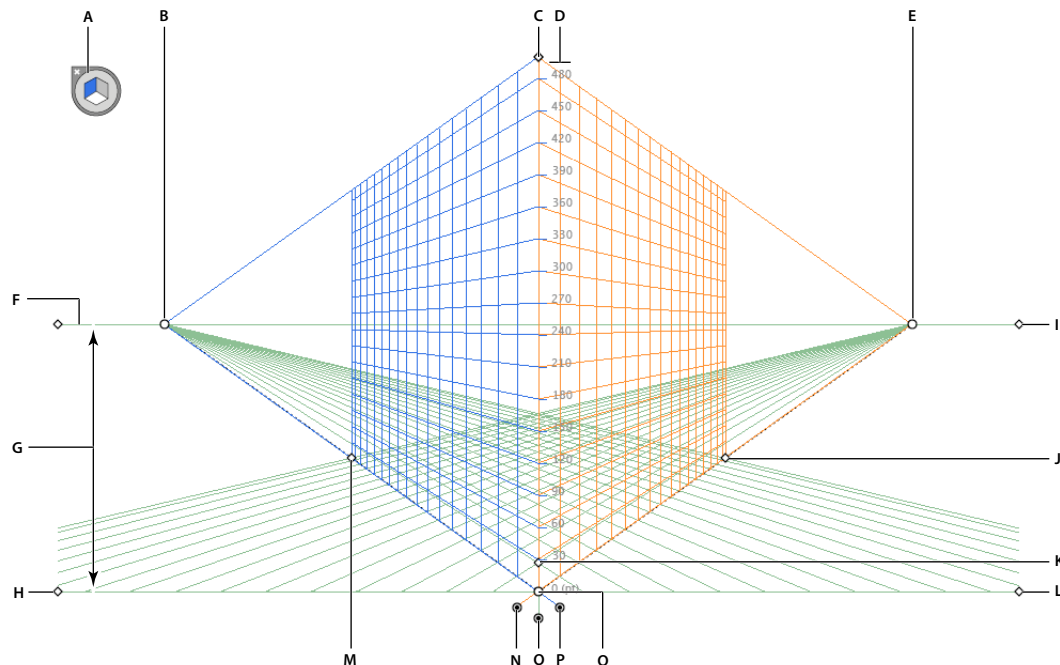
- Verktyg för att definiera eller redigera en, två och tre gränspunktperspektiv i ett dokument.
- Kontrollera olika perspektivdefinierande parametrar interaktivt.
- Skapa objekt direkt i perspektiv.
- Sätta befintliga objekt i perspektiv.
- Omforma objekt i perspektiv (flytta och skalförändra objekt).
- Flytta eller duplicera objekt mot ett vinkelrätt plan (vinkelrät rörelse).
- Definiera verkliga arbetsobjekt och ritobjekt med specificerade verkliga mått i perspektivet.

En video om perspektivritning finns på www.adobe.com/go/lrvid5205_ai_se.

Om perspektivstödraster

Gör något av följande om du vill visa det vanliga perspektivstödrastret med två punkter i ett dokument:

- Klicka på Visa > Perspektivstödraster > Visa stödraster.
- Tryck på Ctrl+Skift+I (i Windows) eller på Kommando+Skift+I (på Mac) för att visa perspektivstödrastret. Du använder samma kortkommando när du vill dölja stödrastret som visas.
- Klicka på verktyget Perspektivstödraster i verktygspanelen.



Perspektivstödraster

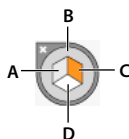
A. Widget för att byta plan B. Vänster gränspunkt C. Lodrätt omfång för stödraster D. Linjal för perspektivstödraster E. Höger gränspunkt F. Horisontlinje G. Horisonthöjd H. Marknivå I. Horisontnivå J. Omfång för stödraster K. Cellstorlek i stödrastret L. Marknivå M. Omfång för stödraster N. Kontroll för höger stödrasterplan O. Kontroll för vågrätt stödrasterplan P. Kontroll för vänster stödrasterplan Q. Nollpunkt

Verktysgruppen Perspektivstödraster består av verktyget Perspektivstödraster  och verktyget Perspektivmarkering .

Du kan välja verktyget Perspektivstödraster i verktygspanelen eller trycka på Skift+P. När verktyget Perspektivstödraster är markerat visar det:

- Höger och vänster stödrasterkontroll som du använder för att justera planen (se ”[Justera gränspunkter, stödrastrets plan, horisonthöjd, cellstorlek i stödraster och stödrasteromfång](#)” på sidan 85)
- Horisonthöjd (se ”[Exakt vinkelrät rörelse](#)” på sidan 91)
- Vänster och höger lodrät planposition
- En stödrastercells synlighet och omfång
- Stödrastercellens storlek
- Nollpunkt
- Widgetar för höger och vänster marknivå som används för att flytta stödrastret (se ”[Flytta perspektivstödrastret](#)” på sidan 85)

När du markerar perspektivstödrastret visas dessutom en widget för att byta plan. Du kan använda denna widget för att markera det aktiva stödrasterplanet. I perspektivstödrastret är det aktiva planet det plan där du ritar ett objekt för att projicera betraktarens vy av den delen av motivet.



A. Vänster stödrasterplan B. Inget aktivt stödrasterplan C. Höger stödrasterplan D. Vågrätt stödrasterplan

Widget för att byta plan

En video om hur du definierar perspektivstödrastret finns på www.adobe.com/go/lrvid5205_ai_se.

Du kan ange alternativ som placerar widgeten vid något av de fyra skärnhörnen och välja att visa den när perspektivstödrastret visas. Du anger dessa alternativ genom att dubbelklicka på ikonerna Perspektivstödraster i verktygspanelen. I dialogrutan Alternativ för perspektivstödraster kan du välja följande:

Visa widget för aktivt plan Alternativet är som standard markerat. Om du avmarkerar kryssrutan visas inte widgeten i perspektivstödrastret.

Widget-position Du kan välja om du vill visa widgeten uppe till vänster, uppe till höger, nere till vänster eller nere till höger i dokumentfönstret.

När du väljer verktyget Perspektivmarkering visas den vänstra, högra och vågräta stödrasterkontrollen. Du kan växla till verktyget Perspektivmarkering genom att trycka på Skift+V eller markera det i verktygspanelen. Med verktyget Perspektivmarkering kan du:

- Sätta objekt, text och symboler i perspektiv
- Byta aktivt plan med hjälp av kortkommandon
- Flytta, skalförändra och duplicera objekt i perspektivområdet
- Flytta och duplicera objekt vinkelrätt mot den aktuella placeringen i perspektivplanet. (se ”Exakt vinkelrät rörelse” på sidan 91)

Med verktyget Perspektivmarkering anges de aktiva planen i perspektivstödrastret med följande pekare.

Aktivt plan	Pekare
Vänster stödrasterplan	
Höger stödrasterplan	
Vågrätt stödrasterplan	

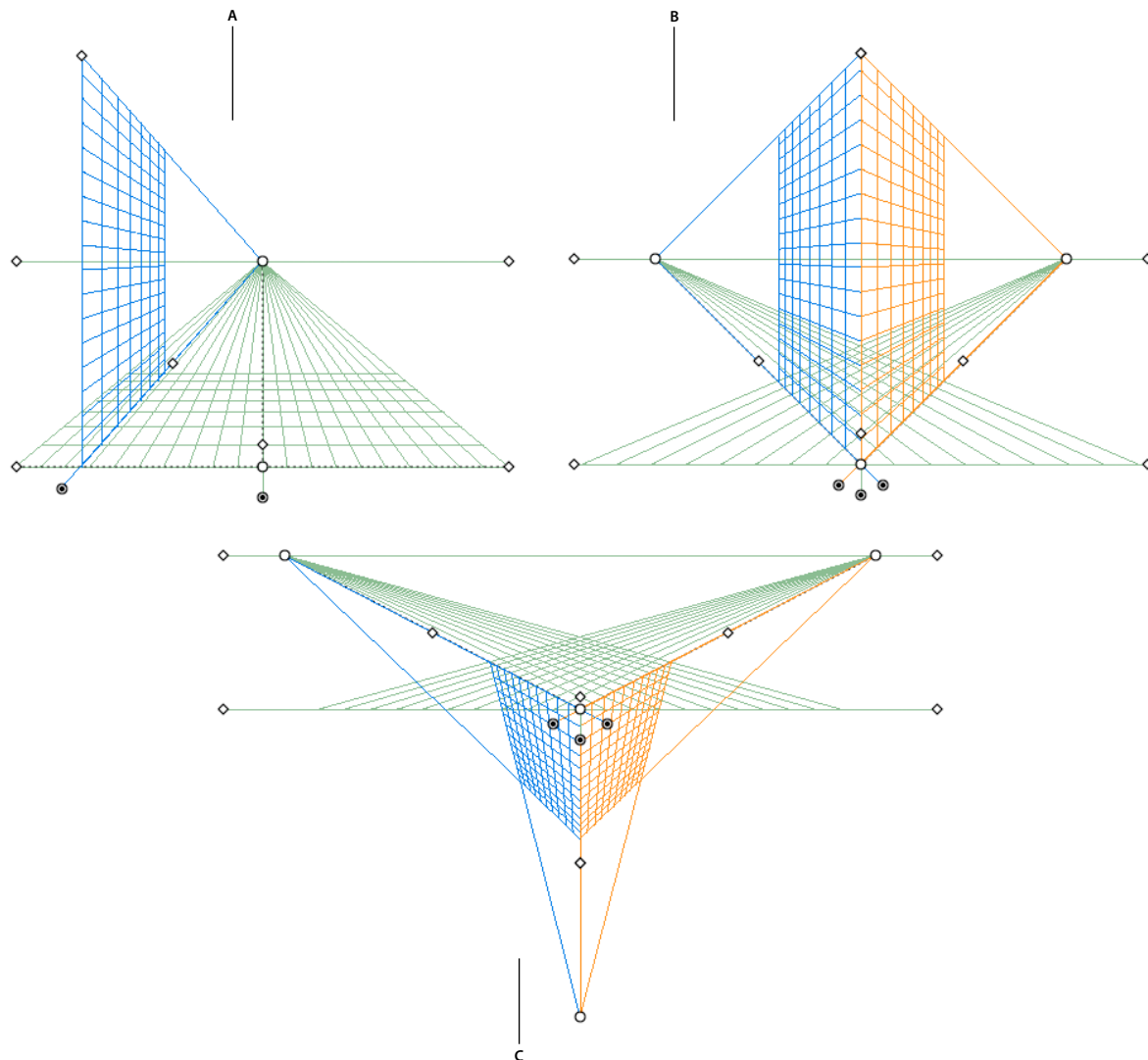
Med verktyget Perspektivmarkering fästs objekten mot det aktiva planets stödraster när du flyttar, skalförändrar, duplicerar och sätter objekt i perspektiv. Ett objekt som finns inom en fjärdedels cellavstånd från en stödrasterlinje, fästs mot linjen.

Du kan aktivera eller inaktivera funktionen genom att välja Visa > Perspektivstödraster > Fäst mot stödraster.

Alternativet är aktiverat som standard.

Förinställningar för perspektivstödraster

I Illustrator finns förinställningar för perspektiv med en punkt, två punkter och tre punkter.



Förinställningar för perspektivstödraster

A. Perspektiv med en punkt B. Perspektiv med två punkter (standardvärde) C. Perspektiv med tre punkter

Du väljer någon av de förinställda perspektivstödrastren genom att klicka på Visa > Perspektivstödraster och sedan välja önskad förinställning.

Definiera förinställningar för stödraster

Du definierar stödrasterinställningar genom att klicka på Visa > Perspektivstödraster > Definiera stödraster. I dialogrutan Definiera perspektivstödraster kan du konfigurera följande attribut för en förinställning:

Namn Om du vill spara en ny förinställning väljer du Anpassa i listrutan Namn.

Typ Välj typ av förinställning: Enpunktperspektiv, Tvåpunktperspektiv eller Trepunktperspektiv.

Enheter Välj enheterna som ska användas för att mäta stödrastrets storlek. Alternativen är centimeter, tum, pixlar och punkter.

Skala Markera stödrasterskalan om du vill visa eller ange mått för rityta och verkliga mått. Välj Anpassa om du vill anpassa skalan. Ange proportioner för rityta och verkliga proportioner i dialogrutan Egen skala.

Rasterlinje var Det här attributet bestämmer stödrastercellens storlek.

Betraktningsvinkel Föreställ dig en kub som är orienterad så att ingen sida är parallell till bildplanet (i det här fallet datorskärmen). Betraktningsvinkeln är vinkeln för den tänkta kubens högra sida mot bildplanet. Därför bestämmer betraktningsvinkeln placeringen av den vänstra och högra gränspunkten från betraktaren. En betraktningsvinkel på 45° anger att de två gränspunkterna har samma avstånd från betraktarens synlinje. Om betraktningsvinkeln är större än 45° befinner sig höger gränspunkt närmare och den vänstra gränspunkten längre från synlinjen, och tvärtom.

Betraktningsavstånd Avståndet mellan betraktaren och motivet.

Horisonthöjd Ange horisonthöjden (betraktarens ögonnivå) för förinställningen. Längden på horisontlinjen från marknivån kan läsas av på de smarta stöddlinjerna.

Tredje gränspunkt Det här alternativet aktiveras när du väljer ett perspektiv med tre punkter. Du kan ange x- och y-koordinater för förinställningen i rutorna X och Y.

Om du vill ändra färg för vänster, höger och lodrätt stödraster markerar du färgen i listrutorna för vänster stödraster, höger stödraster och vågrätt stödraster. Du kan också välja en egen färg genom att använda färgväljaren.

Med opacitetsreglaget kan du ändra stödrastrets opacitet.

Klicka på Spara förinställning när du vill spara stödrastret som en förinställning.

Redigera, ta bort, importera och exportera förinställningar för stödraster

Du redigerar stödrasterinställningar genom att klicka på Redigera > Förinställningar för perspektivstödraster. Markera förinställningen som du vill redigera i dialogrutan Förinställningar för perspektivstödraster och klicka på Redigera.

Dialogrutan Förinställningar för perspektivstödraster

Dialogrutan Förinställningar för perspektivstödraster öppnas i redigeringsläge. Ange den nya stödrasterinställningen och klicka på OK så att den sparas.

Du kan inte ta bort standardförinställningarna. Du tar bort en egen förinställning genom att klicka på Ta bort i dialogrutan Förinställningar för perspektivstödraster.

I Illustrator kan du dessutom importera och exportera egendefinierade förinställningar. Du exporterar en viss förinställning genom att klicka på Exportera i dialogrutan Förinställningar för perspektivstödraster. Klicka på Importera om du vill importera en förinställning.

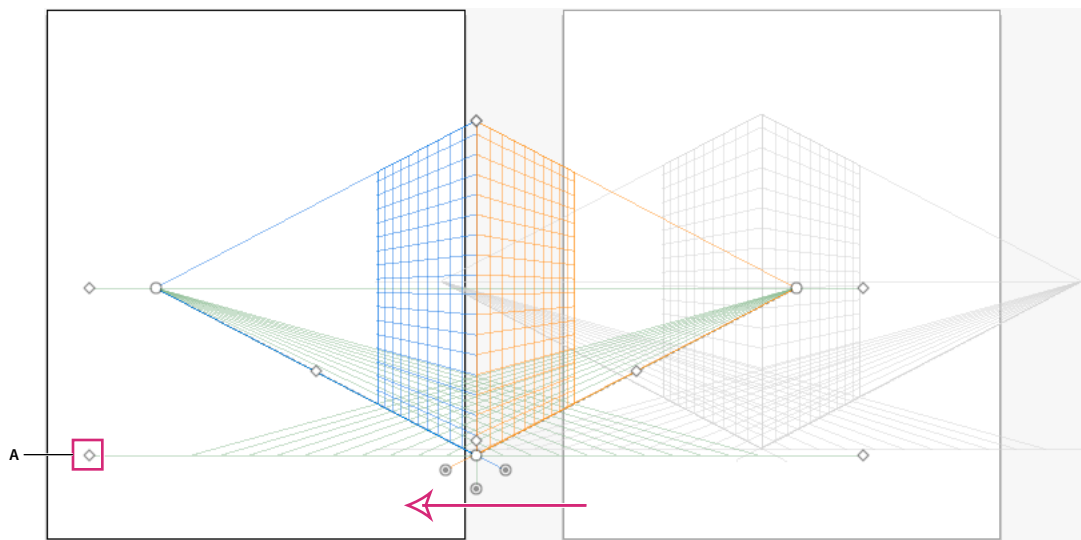
Flytta perspektivstödrastret

I Illustrator går det bara att skapa ett stödraster i ett Illustrator-dokument. Du kan flytta stödrastret mellan ritytorna med hjälp av widgeten Marknivå då verktyget Perspektivstödraster är markerat.

Obs! Du måste markera verktyget Perspektivstödraster för att kunna utföra den här uppgiften eftersom widgeten Marknivå inte visas om verktyget inte markeras.

Så här flyttar du perspektivstödrastret:

- 1 Markera verktyget Perspektivstödraster i verktygspanelen eller tryck på Skift+P.
- 2 Dra och släpp vänster eller höger marknivåwidget i stödrastret. När du flyttar pekaren över marknivåpunkten förvandlas pekaren till .



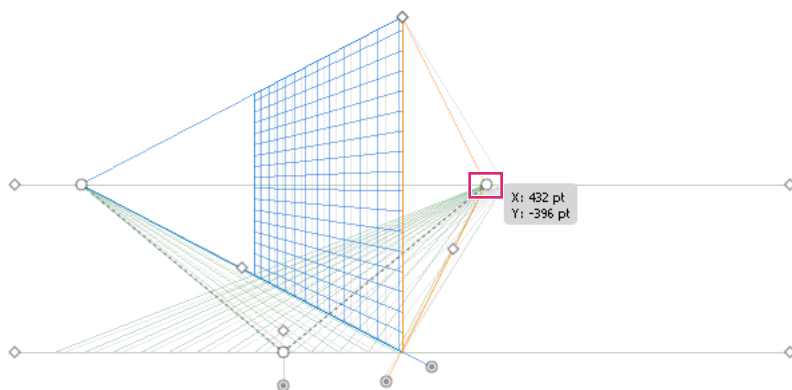
Flytta perspektivstödrastret mellan ritytorna med hjälp av vänster marknivåwidget (visas som A)

Justera gränspunkter, stödrastrets plan, horisonthöjd, cellstorlek i stödraster och stödrasteromfång

Du kan manuellt justera gränspunkter, kontroller för stödrasterplanet, horisonthöjd och cellstorlek med hjälp av respektive widget. Dessa widgetar visas emellertid bara när verktyget Perspektivstödraster är markerat.

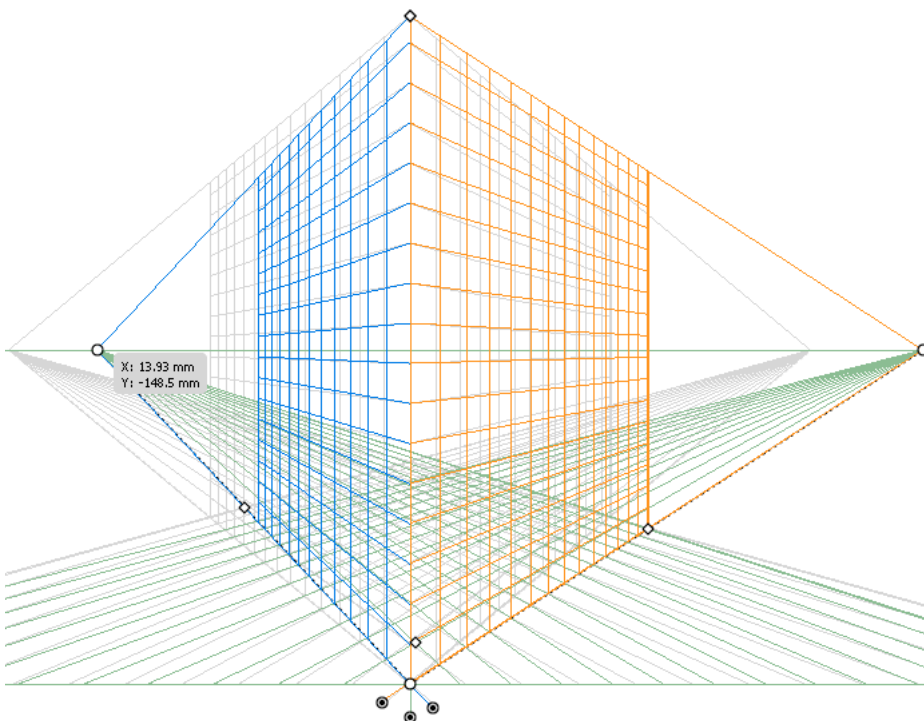
Du justerar vänster och höger gränspunkt med hjälp av widgetarna för vänster och höger gränspunkt. Lägg märke till att pekaren omvandlas till en dubbelriktad pil () när du flyttar pekaren över gränspunkterna.

Obs! Om du håller ner Skift medan du justerar den tredje gränspunkten i trepunktperspektiv, begränsas rörelsen till vertikalaxeln.



Flytta höger gränspunkt i ett perspektivstödraster med två punkter

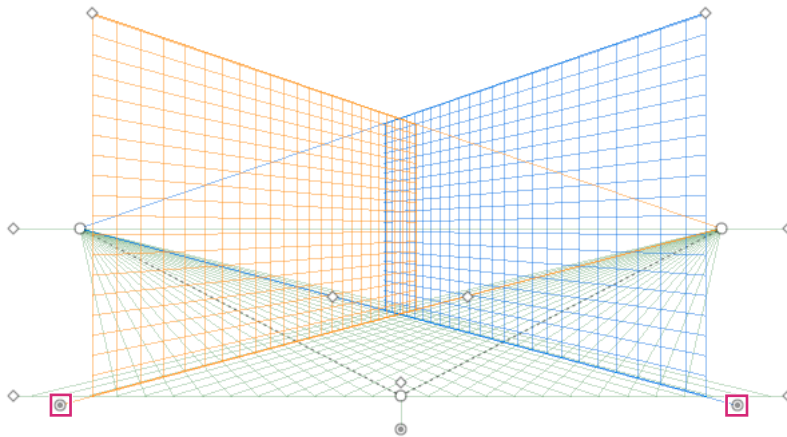
Obs! Om du läser positionspunkten med alternativet *Visa > Perspektivstödraster > Lås stationspunkt* flyttas båda gränspunkterna tillsammans.



Båda gränspunkterna flyttas när positionspunkten låses.

Du kan justera vänster, höger och lodrätt stödrasterplan med hjälp av respektive kontrollwidget för stödrasterplan. Pekaren omvandlas till en dubbelriktad pil (↔, ⇕) när du flyttar pekaren över kontrollerna för stödrasterplanet.

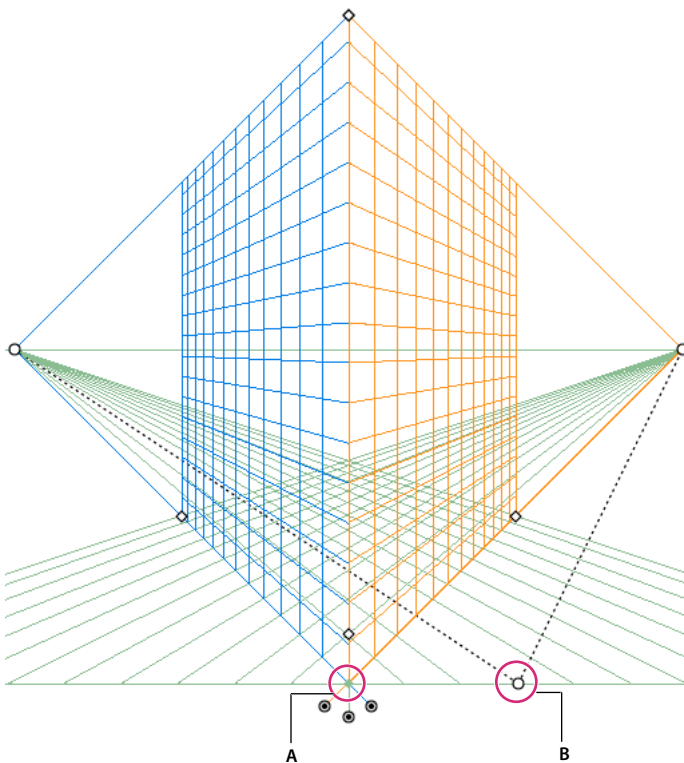
Om du håller ner Skift medan du flyttar stödrasterplanen, begränsas rörelsen till cellstorleken.



Justera vänster och höger stödrasterplan i ett perspektiv med två punkter

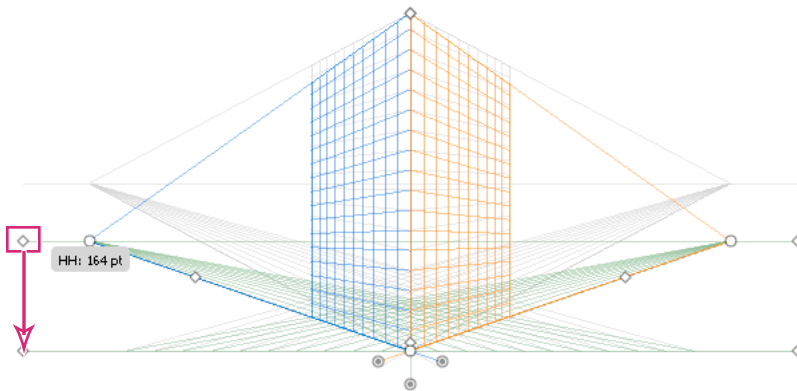
Om du byter nollpunkt påverkas x- och y-koordinaterna för det vågräta planet och x-koordinaten för det lodräta planet. Om stödrasterets visas och du markerar ett objekt i perspektiv, ändras de x- och y-koordinater som visas i omformnings- och informationspanelerna enligt nollpunktens ändring. Du kan också se ändringarna i koordinatmått när du ritar objekt med rektangel- eller linjegrupsverktygen och trycker på Skift, medan relevant stödrasterplan är aktivt. Om du flyttar muspekaren över nollpunkten ändras pekaren till .

Obs! Om du flyttar linjalens nollpunkt visas positionspunkten.



*Ändra linjalens nollpunkt och visa positionspunkten
A. Positions punkt B. Linjalens nollpunkt har ändrats*

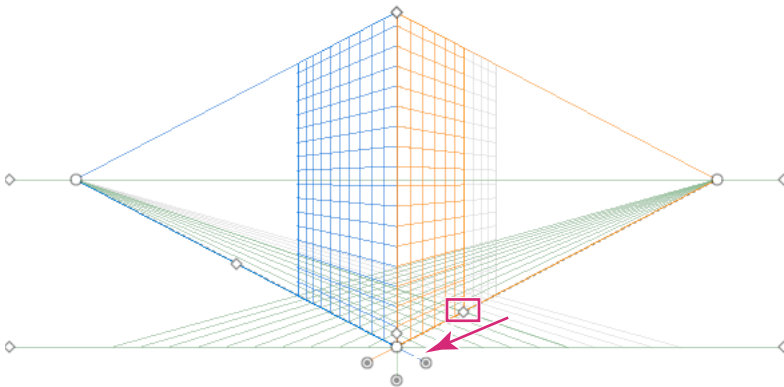
Justera horisonthöjden för att finjustera betraktarens ögonnivå. När du flyttar pekaren över horisontlinjen ändras den till en lodrät dubbelriktad pil ➡↕.



Justera horisonthöjd i ett perspektivstödraster med två punkter

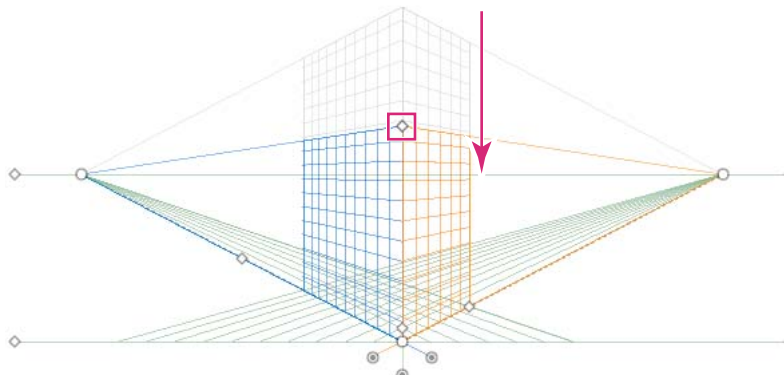
Du kan ändra stödrastrets omfång om du vill definiera stödrasteromfånget i planen. När du flyttar pekaren över widgetarna för stödrastrets omfång förvandlas pekaren till ➡⏏.

Obs! Stöddlinjer anges för att visas på skärmen när det finns ett mellanrum på 1 pixel mellan dem. Progressiv inzoomning visar fler stöddlinjer som finns närmare gränspunkten.



Flytta höger omfång bort från höger gränspunkt i ett perspektivstödraster med två punkter

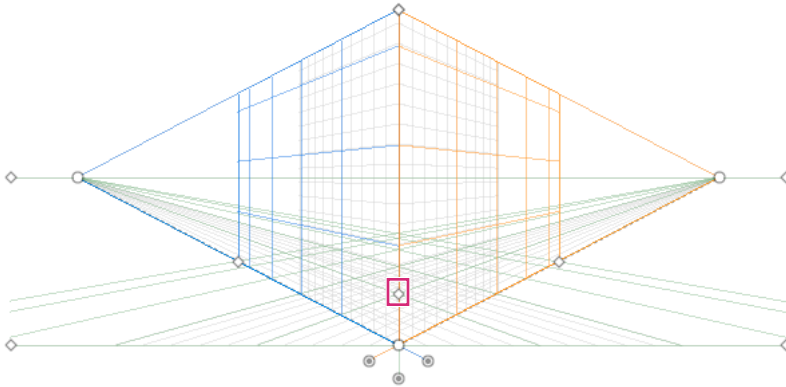
Du kan också justera stödrastrets omfång om du vill öka eller minska stödrastrets lodräta omfång.



Justera stödrastrets omfång för att minska stödrastrets lodräta omfång

Om du vill öka eller minska stödrastrets cellstorlek använder du storlekswidgeten för stödrasterceller. När du flyttar muspekaren över storlekswidgeten för stödrasterceller förvandlas pekaren till .

Obs! När du ökar stödrastrets cellstorlek minskar antalet stödrasterceller.



Du ökar stödrastrets cellstorlek genom att dra storlekswidgeten för stödrasterceller.

Rita nya objekt i perspektiv

Om du vill rita objekt i perspektiv ska du använda linjegrupsverktygen eller rektangelgruppsverktygen när stödrastret visas. När du använder rektangel- eller linjegrupsverktygen kan du växla till verktyget Perspektivmarkering genom att trycka på Kommando (Mac OS) eller Ctrl (Windows).

Du kan också byta aktivt plan genom att använda kortkommandot 1 (vänster plan), 2 (vågrätt plan) och 3 (höger plan) medan verktygen är markerade.

Obs! Överstrålningsverktyget går inte att använda med perspektivstödrastret.

När du ritar ett objekt i perspektiv kan du använda smarta stömlinjer för att justera objektet mot andra objekt. Justeringen baseras på objektens perspektivgeometri. Stömlinjerna visas när objektet flyttas närmare andra objekts kanter eller fästpunkter.

Du kan använda numeriska värden för alla rektangel- eller linjegrupsverktyg (utom överstrålningsverktyget). Du kan ange höjd- och breddvärden för objektet på samma sätt som när du ritar i vanligt läge, men objektet ritas i det här fallet i perspektiv. Värdena representerar också verkliga dimensioner för objektet.

Obs! När du ritar i perspektiv kan du använda de vanliga kortkommandona som finns för att rita objekt, till exempel Skift/Alt+dra (Windows) eller Alternativ+dra (Mac OS).

När du ritar i perspektiv kan du fästa objekt mot det aktiva planets stödrasterlinjer. Objekt som finns inom fjärdedels cellavstånd från en stödrasterlinje, fästs mot linjen.

Du kan aktivera eller inaktivera alternativet Fäst mot stödraster genom att välja Visa > Perspektivstödraster > Fäst mot stödraster. Som standard är alternativet aktiverat.

En video om hur du ritar teckningar i perspektiv finns på www.adobe.com/go/lrvid5211_ai_se.

Lägga till objekt i perspektiv

Om du redan har skapat objekt, innehåller Illustrator ett alternativ för att koppla objekt till ett aktivt plan i perspektivstödrastret.

Så här lägger du till ett objekt i vänster, höger eller vågrätt stödraster:

- 1 Markera det aktiva plan där du vill montera objektet. Du kan markera det aktiva planet med kortkommandot 1, 2 eller 3 genom att klicka på någon av sidorna av kuben i widgeten för perspektivstödraster.
- 2 Klicka på Objekt > Perspektiv > Koppla till aktivt plan.

Obs! Kommandot *Koppla till aktivt plan* påverkar inte objektets utseende.

En video om hur du mappar teckningar till perspektiv finns på www.adobe.com/go/lrvid5212_ai_se.

Frigöra objekt med perspektiv

Om du vill frigöra ett objekt med en perspektivvy klickar du på Objekt > Perspektiv > Frigör med perspektiv. Det markerade objektet frigörs från det associerade perspektivplanet och blir tillgängligt som en normal teckning.

Obs! Kommandot *Frigör med perspektiv* påverkar inte objektets utseende.

Använda perspektiv för objekt

När du sätter ett befintligt objekt eller en teckning i perspektiv ändras utseendet och skalan för det markerade objektet. Så här sätter du vanliga objekt i perspektiv:

- 1 Markera objektet med verktyget Perspektivmarkering.
- 2 Markera det aktiva planet där du vill montera objektet med hjälp av widgeten för byte av plan eller kortkommandot 1 (vänster plan), 2 (vågrätt plan), 3 (höger plan).
- 3 Dra och släpp objektet på önskad plats.

Markera objekt i perspektiv

Använd verktyget Perspektivmarkering när du vill markera objekt i perspektiv. I verktyget Perspektivmarkering finns en markering för att markera objekt med inställningarna för det aktiva planet.

Du kan välja mellan normal markering och perspektivmarkering när du har börjat dra med verktyget Perspektivmarkering och sedan växla mellan olika plan i stödrastret med tangenterna 1, 2, 3 och 4.

Omforma objekt

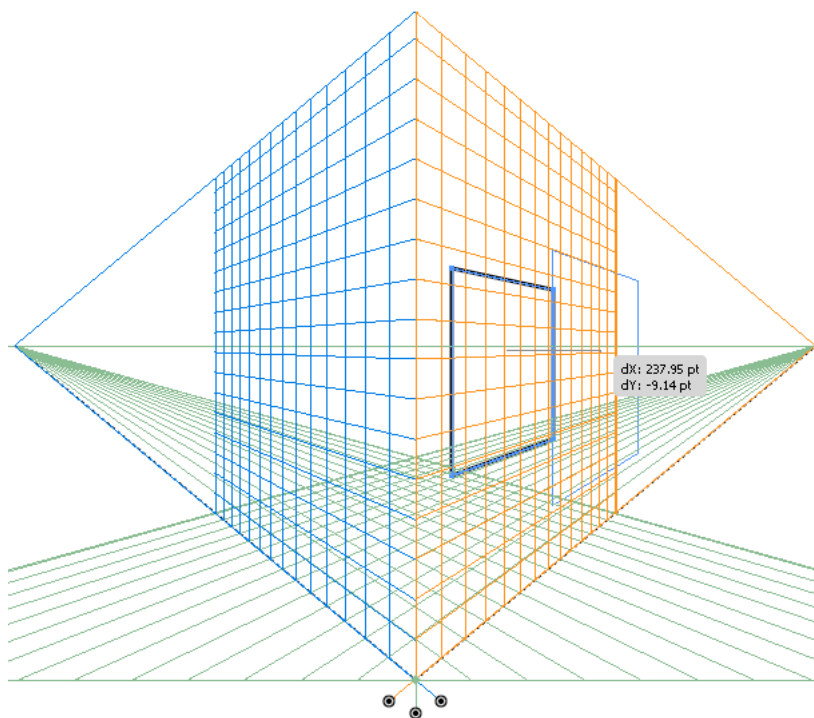
Flytta objekt

Du flyttar objekt i perspektiv genom att växla till verktyget Perspektivmarkering (Skift+V) och sedan använda piltangenterna eller musen för att dra och släppa objekten.

Obs! Om du flyttar objekten genom att dra, och ändrar planet med respektive kortkommando, ändras objektets plan.

Du kan också flytta objekt vinkelrätt mot objektets aktuella placering. Metoden är användbar när du skapar parallella objekt, som väggar i ett rum. För den här rörelsen:

- 1 Markera objektet med verktyget Perspektivmarkering.
- 2 Håll ned tangent 5 och dra objektet till önskad plats. Då flyttas objektet parallellt mot den aktuella placeringen. Om du använder Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) med sifvertangenten 5 medan du flyttar, dupliceras objektet vid den nya platsen utan att det ursprungliga objektet ändras. I läget Rita bakom skapas objektet bakom det ursprungliga objektet.



Flytta en rektangel vinkelrätt mot den ursprungliga positionen

Obs! Piltangenterna fungerar inte när du flyttar objekt vinkelrätt.

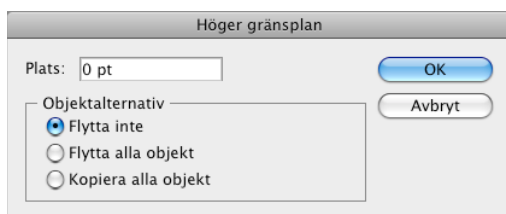
Använd kortkommandot Alt+dra (Windows) eller Alternativ+dra (Mac OS) för att kopiera objektet. Använd Skift+dra om du vill begränsa rörelsen i perspektivet. Information om hur du anger en exakt placering när du måste flytta objektet under en vinkelrät rörelse finns i ”[Exakt vinkelrät rörelse](#)” på sidan 91.

Du kan också använda kommandot Upprepa Omforma (Objekt > Omforma > Upprepa Omforma) eller kortkommandot Ctrl+D (Windows) eller Kommando+D (Mac OS) om du vill flytta objekt i perspektiv. Det här alternativet fungerar också när du flyttar objekt i vinkelrät riktning.

Obs! Kortkommando 5 för vinkelrät förflyttning, och kortkommandona 1,2 och 3 för byte av plan när objekt ritas eller flyttas, går bara att ange från huvudtangentsbordet, inte från en tillagd numerisk knappsets.

Exakt vinkelrät rörelse

Om du vill flytta objekt i en exakt vinkelrät rörelse dubbelklickar du på rätt planwidget med hjälp av verktyget Perspektivmarkering. Dubbelklicka till exempel på widgeten för höger plan om du vill ange alternativ i dialogrutan Höger gränsplan.



Ange alternativ för vinkelrät rörelse för alla objekt på det valda stödrasterplanet

För exakt vinkelrät rörelse, för alla objekt:

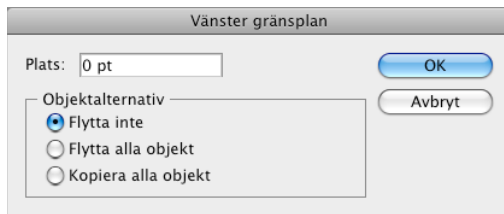
- 1 Ange vart objekten ska flyttas i rutan Plats. Objektens aktuella plats visas som standard i dialogrutan.
- 2 Välj mellan följande flyttningsalternativ för objekten:

Flytta inte Om det här alternativet markeras flyttas inte objektet när stödrastret flyttas.

Flytta alla objekt Om du markerar det här alternativet flyttas alla objekt på planet tillsammans med stödrastret.

Kopiera alla objekt Om du markerar det här alternativet kopieras alla objekt på planet.

Om du vill flytta ett markerat objekt i en exakt vinkelrät rörelse ska du markera objektet och sedan dubbelklicka på önskad planwidget. I det här fallet visas följande dialogruta:



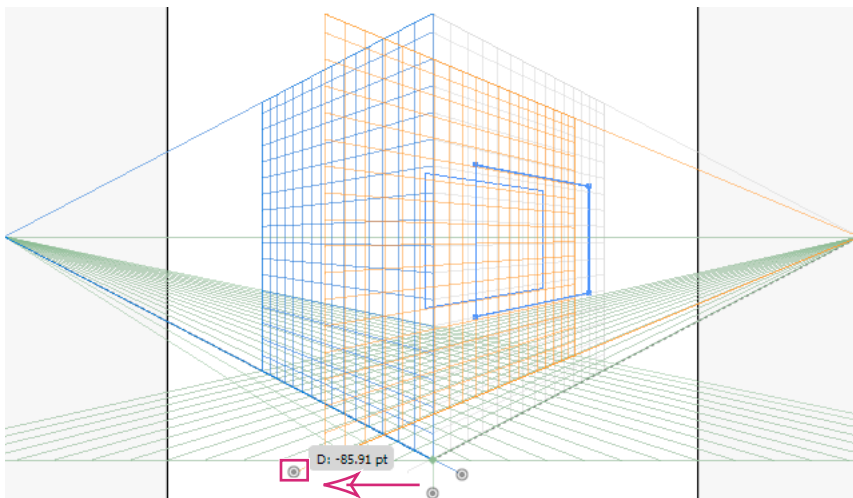
Ange alternativ för vinkelrät rörelse för alla markerade objekt

Vinkelrät rörelse genom att dra stödrasterets plan

Du kan också flytta objekt vinkelrätt genom att dra stödrasterplanet med hjälp av kontrollerna. När du flyttar ett objekt i vinkelrät riktning monteras objektet parallellt mot den befintliga eller aktuella platsen.

Då här flyttar du ett objekt parallellt mot den aktuella placeringen:

- 1 Markera verktyget Perspektivmarkering i verktygspanelen eller tryck på Skift+V.
- 2 Tryck på Skift och dra kontrollen för stödrasterplanet beroende på vilket plan som objektet monteras på.



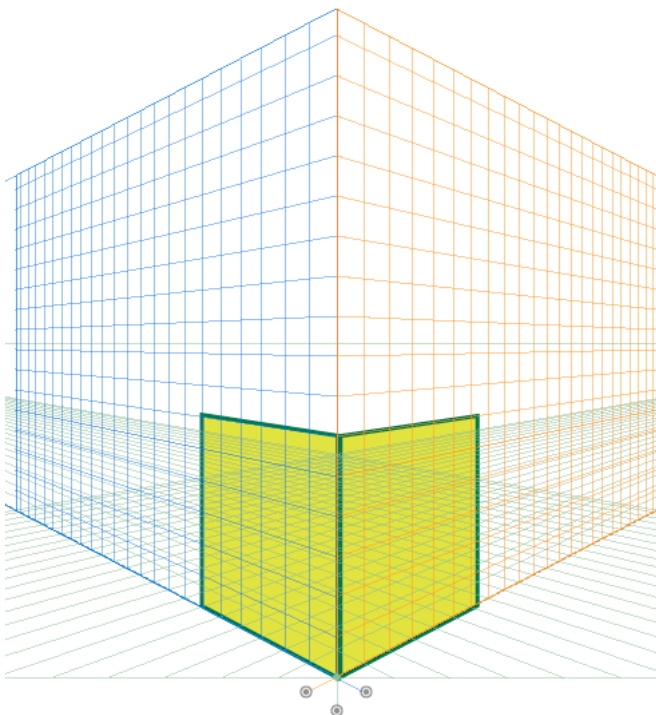
Flytta en rektangel vinkelrätt genom att dra höger stödrasterplan

Då här skapar du en kopia av objektet parallellt mot den aktuella placeringen:

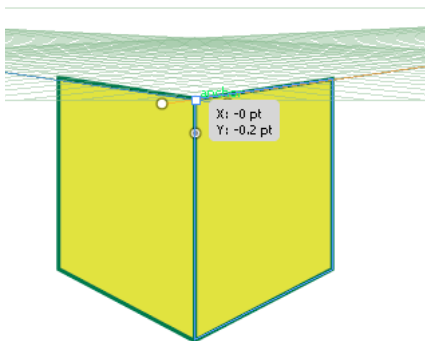
- 1 Markera verktyget Perspektivmarkering i verktygspanelen eller tryck på Skift+V.
- 2 Tryck på Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) och dra kontrollen för stödrasterplanet, beroende på vilket plan som objektet monteras på.

Automatisk planplacering

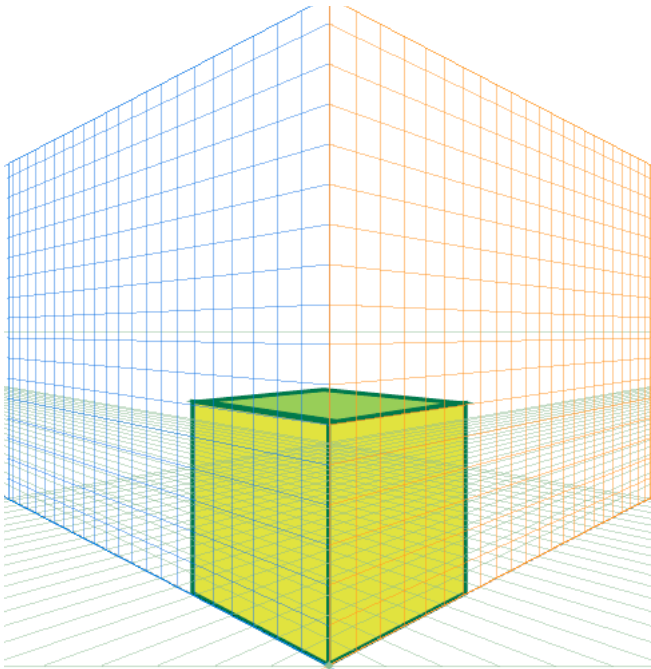
Med funktionen för automatisk planplacering kan du skapa objekt genom att ange objektets höjd eller djup. Om du till exempel vill rita en kub måste höjden för kubens ovansida vara känd. Med automatisk planplacering justerar perspektivstödrastret automatiskt det vågräta stödrasterplanet så att det matchar höjden för kubens ovansida.



Två sidor av en kub



Det vågräta stödrasterplanet justeras till höjden på kubens vänstra sida när det vågräta stödrasterplanet har valts och du placerar pekaren vid fästpunkten med verktyget Perspektivmarkering och trycker på Skift. Det andra stödrasterplanet döljs tillfälligt.



När du har skapat kubens ovansida med rektangelverktyget återtar stödrastret det ursprungliga läget

Innan du ritar eller monterar objekt kan du hämta objekthöjden från:

- Andra objekt genom att gå till någon av fästpunkterna (hämta fästpunktsetiketten) och trycka på Skift, vilket innebär att andra plan döljs tillfälligt.
- Stöddlinjerna genom att gå till skärningspunkten och trycka på Skift. Om du ändrar planet i det här läget placeras planet med den valda förskjutningen.

När objektet ritas eller monteras återställs läget och alla plan återställs till normal synlighet.

Med alternativen för automatisk planplacering kan du välja att flytta det aktiva planet tillfälligt när du för musen över fästpunkten eller stöddlinjernas skärningspunkt genom att trycka på Skift.

Alternativen för automatisk planplacering finns i dialogrutan Alternativ för perspektivstödraster. Du visar den här dialogrutan genom att dubbelklicka på ikonen för verktyget Perspektivstödraster i verktygspanelen.



Alternativ för automatisk planplacering

Flytta plan för att matcha objekt

När du vill rita eller sätta objekt i perspektiv vid samma djup eller höjd som ett befintligt objekt, ska du markera det befintliga objektet i perspektiv och klicka på Objekt > Perspektiv > Flytta plan för att matcha objekt för att sätta motsvarande stödraster till önskad höjd och djup. Nu kan du rita eller sätta nya objekt i perspektiv.

Skalförändra objekt i perspektiv

Du kan skalförändra objekten i perspektiv med verktyget Perspektivmarkering. När du skalförändrar objekt i perspektiv gäller följande regler:

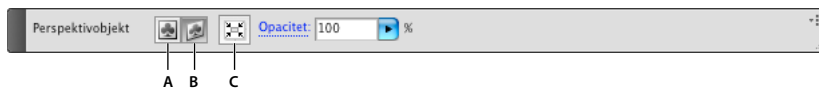
- Skalförändringen görs i objektets plan. När du skalförändrar ett objekt skalförändras höjden eller avståndet utifrån objektets plan och inte det aktuella eller aktiva planet.
- Om du har flera objekt utförs skalförändringen för de objekt som finns på samma plan. Om du till exempel markerar flera objekt på det högra och vänstra planet, skalförändras alla objekt som finns på samma plan som det objekt där markeringsramen används för skalförändring.
- Objekt som har flyttats vinkelrätt skalförändras på sina perspektivplan och inte det aktuella eller aktiva planet.

Lägga till text och symboler i perspektiv

Du kan inte lägga till text och symboler direkt på ett perspektivplan när stödrastret visas. Du kan emellertid sätta text och symboler i perspektiv efter att du har skapat dem i normalt läge.

Så här sätter du text och symboler i perspektiv:

- 1 Markera den befintliga texten eller symbolen med verktyget Perspektivstödraster och dra den till önskad plats på det aktiva planet, medan stödrastret visas.
- 2 Alternativet Redigera text finns i kontrollpanelen under menyn Objekt > Perspektiv. Du kan dessutom redigera text i isoleringsläge eller genom att dubbelklicka på textobjektet.



Kontrollpanel med textredigeringsalternativ
A. Redigera text B. Redigera perspektiv C. Isolera markerat objekt

Alternativet Redigera symbol finns också på kontrollpanelen under menyn Objekt > Perspektiv. Du kan dessutom redigera en symbol i isoleringsläge eller genom att dubbelklicka på objektet.



Beroende på om du redigerar en symbol eller text, ändras alternativen på kontrollpanelen till Redigera symbol respektive Redigera text.

En symbolvariant i perspektiv är detsamma som en expanderad symbolvariant. Du kan redigera en symboldefinition på samma sätt som du redigerar symboldefinitionen för en enkel symbolvariant. En symboldefinition kan emellertid inte innehålla teckningstyper som inte stöds i perspektiv, t.ex. rasterbilder, icke-ursprungliga teckningar, kuvert, äldre typer och nätövertoningar.

Obs! Funktioner som att ersätta en symbol, bryta länken när symbolvarianten expanderas eller återställa omformningar fungerar inte med symboler i perspektiv.

Om du vill ersätta en symbolvariant kan du i stället Alt-dra (Windows) eller Alternativ-dra (Mac OS) en symbolvariant i perspektiv och släppa den på symbolen på panelen Symboler. Skapa en kopia av symbolen innan du ersätter symbolvarianten eftersom den tidigare symbolvarianten tas bort permanent från dokumentet när du drar symbolvarianten.

Du kan redigera eller ändra texten på samma sätt som i normalt läge. Mer information finns i ”Skapa text” på sidan 311.

Inställningar för perspektivstödraster

Du kan konfigurera inställningarna för verktyget Perspektivmarkering med Visa > Perspektivstödraster. Följande alternativ finns:

Visa linjaler Det här alternativet visar bara linjalens indelning utmed den äkta höjdlinjen. Alternativet Rasterlinje var bestämmer linjalens indelning.

Fäst mot stödraster Med det här alternativet kan du fästa mot stödrastret när du sätter i perspektiv, flyttar, skalförändrar och ritar i perspektiv.

Lås stödraster Det här alternativet begränsar stödrastrets rörelse och annan stödrasterredigering med verktyget Perspektivstödraster. Det är bara synligheten och planets placering som kan ändras.

Lås stationspunkt När alternativet Lås stationspunkt är markerat och du flyttar en gränspunkt, flyttas den andra gränspunkten synkroniserat. Om alternativet inte markeras, sker rörelsen oberoende och positionspunkten flyttas även den.

Kalkera teckningar med Direktkalkering

Kalkera teckningar

Om du vill använda en del av en befintlig teckning som grund för en ny teckning kan du kalkera den. Du kan till exempel skapa en bild som baseras på en pappersskiss, eller en rasterbild som har sparats i ett annat grafikprogram, genom att importera bilden till Illustrator och kalkera den.

Det enklaste sättet att kalkera teckningar är att öppna en fil i Illustrator och kalkera teckningen automatiskt med kommandot Direktkalkering. Du styr hur detaljerad kalkeringen ska vara och hur den ska fyllas i. När du är nöjd med kalkeringen kan du konvertera den till vektorbanor eller ett direktfärgsobjekt.



Innan och efter att en bitmappsbild har kalkerats med kommandot Direktkalkering

En videofilm om hur du använder Direktkalkering finns på www.adobe.com/go/vid0043_se. Exempel på hur du använder ett mallager för kalkering finns i följande självstudier:

www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_templatelayr_se och
www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_elliptical_gradients_se.

Kalkera teckningar automatiskt med Direktkalkering

- 1 Öppna eller importera filen som du vill använda som källbild vid kalkeringen.

2 Markera källbilden, och gör något av följande:

- Om du vill kalkera bilden med en förinställning klickar du på knappen Kalkeringsförinställningar och alternativ  på kontrollpanelen och väljer en förinställning.
- Om du vill kalkera bilden med hjälp av standardalternativen klickar du på Direktkalkering på kontrollpanelen eller väljer Objekt > Direktkalkering > Skapa.
- Om du vill ange alternativen innan du kalkerar bilden klickar du på knappen Kalkeringsförinställningar och alternativ  på kontrollpanelen och väljer Kalkeringsalternativ. Du kan också välja Objekt > Direktkalkering > Kalkeringsalternativ. Ange kalkeringsalternativen och klicka sedan på Kalkera.

3 (Valfritt) Justera resultatet av kalkeringen.

4 (Valfritt) Konvertera kalkeringen till banor eller till ett direktfärgsobjekt.

Kalkeringsalternativ

Förinställning Ange en kalkeringsförinställning.

Läge Anger ett färgläge för kalkeringsresultatet.

Tröskelvärde Anger ett värde för att skapa ett svartvitt kalkeringsresultat av originalbilden. Alla pixlar som är ljusare än tröskelvärdet konverteras till vitt. Alla pixlar som är mörkare än tröskelvärdet konverteras till svart. (Det här alternativet är bara aktiverat när du har angett läget Svartvit.)

Palett Anger en palett för att skapa en färg- eller gråskalekalkering av originalbilden. (Det här alternativet är bara aktiverat när du har angett något av lägena Färg eller Gråskala.)

Om du vill att färgerna ska väljas automatiskt, väljer du Automatisk. Om du vill kalkera med hjälp av en anpassad palett, markerar du färgrutebibliotekets namn. (Du måste ha öppnat färgrutebiblioteket för att det ska visas på palettmenyn.)

Max färger Anger hur många färger du maximalt kan använda vid en färg- eller gråskalekalkering. (Alternativet är bara aktiverat när du har angett lägena Färg eller Gråskala och när panelen är inställd på Automatisk.)

Utskrift till färgrutor En ny färgruta skapas på färgrutepanelen för varje färg i kalkeringsresultatet.

Oskärpa Gör originalbilden oskarp innan kalkeringsresultatet skapas. Det här alternativet väljer du om du vill minska små defekter och jämna till tandade kanter innan du kalkerar.

Ändra Ändrar upplösningen i originalbilden till det värde du har angett före kalkeringen. Det här alternativet är praktiskt vid snabba kalkeringar för stora bilder. Resultatet kan dock försämrats.

Obs! Den ändrade upplösningen sparas inte när du skapar en förinställning.

Fyllningar Skapar fyllda områden i kalkeringsresultatet.

Linjer Skapar linjerade banor i kalkeringsresultatet.

Maximal linjebredd Anger maximal bredd på funktioner i originalbilden som kan linjeras. Funktioner som är större än maxbredden kalkeras som konturer.

Minsta linjebredd Anger minimilängden på funktioner i originalbilden som kan linjeras. Funktioner som är mindre än minimilängden utelämnas vid kalkeringen.

Bananpassning Styr avståndet mellan den kalkerade formen och den ursprungliga pixelformen. Lägre värden skapar en tätare bananpassning, högre värden skapar en lösare bananpassning.

Minimiområde Anger den minsta funktionen som kalkeras i originalbilden. Värdet 4 anger till exempel att funktioner som är mindre än 2 pixlar breda gånger 2 pixlar höga utelämnas vid kalkeringen.

Hörnvinkel Anger hur skarp en svängning i originalbilden ska vara för att behandlas som en hörnpunkt i kalkeringsresultatet. Ytterligare information om skillnaden mellan hörnpunkter och övergångspunkter finns i ”[Om banor](#)” på sidan 51.

Raster Anger hur bitmappskomponenten i kalkeringsobjektet visas. Den här visningsinställningen sparas inte som en del av förinställningen för kalkeringen.

Vektor Anger hur kalkeringsresultatet ska visas. Den här visningsinställningen sparas inte som en del av förinställningen för kalkeringen.

 Om du vill förhandsvisa resultatet av de aktuella inställningarna, väljer du Förhandsvisa i dialogrutan Kalkeringsalternativ. Om du vill ändra kalkeringsalternativen, avmarkerar du alla objekt innan du öppnar dialogrutan. När du har ändrat alternativen, klickar du på Ange standard.

En videofilm om hur du använder Direktkalkering finns på www.adobe.com/go/vid0043_se. En självstudie om hur du justerar alternativen för Direktkalkering för bästa möjliga resultat finns i www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_livetrace_se.

Ändra visningen av ett kalkeringsobjekt

Ett kalkeringsobjekt består av två komponenter: den ursprungliga källbilden och kalkeringsresultatet (dvs. vektorbilden). Som standard visas bara kalkeringsresultatet. Du kan dock ändra visningen av både originalbilden och kalkeringsresultatet efter dina egna behov.

- 1 Markera kalkeringsobjektet.

 Alla kalkeringsobjekt får standardnamnet ”Kalkering” på lagerpanelen.

- 2 Gör något av följande:

- Om du vill ändra visningen av kalkeringsresultatet, klickar du på knappen Vektorvisning  på kontrollpanelen eller väljer Objekt > Direktkalkering och anger ett visningsalternativ: Inget kalkeringsresultat, Kalkeringsresultat, Konturer eller Konturer med kalkering.
- Om du vill ändra visningen av källbilden klickar du på knappen Rastervisning  på kontrollpanelen eller väljer Objekt > Direktkalkering och anger ett visningsalternativ: Ingen bild, Originalbild, Justerad bild (visar bilden med eventuella justeringar som görs vid kalkeringen) eller Genomskinlig bild.

Obs! Om du vill kunna se källbilden, måste du först ändra vektorvisningen till Inget kalkeringsresultat eller Konturer.

Justera resultatet av en kalkering objekt

När du har skapat kalkeringsobjektet, kan du när som helst justera resultatet.

- 1 Markera kalkeringsobjektet.

- 2 Gör något av följande:

- Ange grundalternativen på kontrollpanelen.
- Visa alla kalkeringsalternativ genom att klicka på knappen för dialogrutan Kalkeringsalternativ  på kontrollpanelen. Du kan också välja Objekt > Direktkalkering > Kalkeringsalternativ. Justera alternativen, och klicka på Kalkera.

 Du kan snabbt ändra resultatet av kalkeringen med hjälp av kalkeringsförinställningarna.

Ange färger för kalkering

- 1 Skapa ett färgrutebibliotek med de färger som du vill använda vid kalkeringen.
- 2 Kontrollera att färgrutebiblioteket är öppet, och klicka på knappen för dialogrutan Kalkeringsalternativ  på kontrollpanelen. Du kan också välja Objekt > Direktkalkering > Kalkeringsalternativ.
- 3 Markera färgrutebibliotekets namn på palettmenyn, och klicka på Kalkera.

Fler hjälpavsnitt

[”Skapa ett färgrutebibliotek”](#) på sidan 126

Använda en förinställning

I förinställningarna för kalkering finns det fördefinierade alternativ för kalkering av vissa typer av teckningar. Om du till exempel kalkerar en bild som du vill använda som en teknisk ritning väljer du förinställningen Teknisk ritning. Alla kalkeringsalternativ ändras så att kalkeringen blir optimal för en teknisk ritning: färgen ändras till svartvitt, oskärpan anges till 0 px, linjebreddens begränsas till 3 px och så vidare.

Ange en förinställning

- Välj Objekt > Direktkalkering > Kalkeringsalternativ. (Du kan också markera ett kalkeringsobjekt och klicka på knappen för dialogrutan Kalkeringsalternativ  på kontrollpanelen.) Ange kalkeringsalternativen för förinställningen, och klicka på Spara förinställning. Ange ett namn på förinställningen och klicka på OK.
- Välj Redigera > Kalkeringsförinställningar. Klicka på Ny, ange kalkeringsalternativen för förinställningen, och klicka på Klart.

 Om du vill skapa en ny förinställning av en befintlig, markerar du förinställningen och klickar på Ny.

Redigera eller ta bort en förinställning

- 1 Välj Redigera > Kalkeringsförinställningar.
- 2 Välj förinställningen och klicka på Redigera eller Ta bort.

Obs! Du kan varken redigera eller ta bort standardförinställningar (de står inom parentes []). Däremot kan du göra en redigerbar kopia av standardförinställningen genom att markera den och klicka på Ny.

Dela förinställningar med andra användare

- 1 Välj Redigera > Kalkeringsförinställningar.
- 2 Gör något av följande:
 - Klicka på Exportera för att spara förinställningarna i en fil.
 - Klicka på Importera, om du vill hämta förinställningar från en fil.

Konvertera ett kalkeringsobjekt till ett direktfärgsobjekt

När du är nöjd med en kalkering, kan du konvertera kalkeringsobjektet till banor eller ett direktfärgsobjekt. I det sista steget kan du bearbeta kalkeringen som vilken annan vektorgrafik som helst. När du väl har konverterat kalkeringsobjektet, kan du inte längre justera kalkeringsalternativen.

- 1 Markera kalkeringsobjektet.

2 Gör något av följande:

- Om du vill konvertera kalkeringen till banor, klickar du på Färdigställ på kontrollpanelen eller också väljer du Objekt > Direktkalkering > Färdigställ. Den här metoden kan du använda om du vill bearbeta komponenterna i den kalkerade teckningen som enskilda objekt. De färdiga banorna grupperas ihop.
- Om du vill konvertera kalkeringen till banor, men fortfarande behålla de aktuella visningsalternativen, väljer du Objekt > Direktkalkering > Färdigställ vid visning. Om du till exempel väljer att visa kalkeringen som Konturer, visas de expanderade banorna endast som konturer (inte som fyllda och linjerade). Dessutom bevaras en ögonblicksbild av kalkeringen med de aktuella visningsalternativen. Den grupperas med de expanderade banorna. Den här metoden kan du använda när du vill bevara kalkeringsbilden som en referens för de expanderade banorna.
- Om du vill konvertera kalkeringen till ett direktfärgsobjekt, klickar du på Direktfärg på kontrollpanelen. Du kan också välja Objekt > Direktkalkering > Konvertera till direktfärg. Den här metoden är bra när du vill lägga till fyllningar och linjer i den kalkerade teckningen med hjälp av verktyget Direktfärgpyts.



Om du vill skapa en kalkering och konvertera kalkeringsobjektet i ett enda steg, väljer du Objekt > Direktkalkering > Använd och färdigställ, eller Objekt > Direktkalkering > Skapa och konvertera till direktfärg.

En videofilm om kalkering finns på www.adobe.com/go/vid0043_se.

Fler hjälpavsnitt

"Om banor" på sidan 51

"Om direktfärg" på sidan 164

Frigöra ett kalkeringsobjekt

Om du vill ta bort en kalkering och ändå behålla originalbilden på sin plats, kan du frigöra kalkeringsobjektet.

- 1 Markera kalkeringsobjektet.
- 2 Välj Objekt > Direktkalkering > Frigör.

Kalkera teckningar manuellt med hjälp av mallager

Lagermallar är låsta, ej utskrivbara lager som du använder för att kalkera bilder manuellt. Lagermallar är nedtonade med 50 %, så att du kan lätt se alla banor som du ritar framför lagret. Du kan skapa lagermallar av en monterad bild eller av befintliga lager.

1 Gör något av följande:

- Om du vill montera en bild som en lagermall för kalkering väljer du Arkiv > Montera, markerar den EPS-, PDF- eller rasterbildfil som du vill kalkera, väljer Mall och klickar sedan på Montera. En ny lagermall visas under det aktuella lagret på panelen.
- Om du vill kalkera en befintlig bild kontrollerar du att bilden finns i ett eget lager, dubbelklickar på lagret på lagerpanelen, väljer Mall och klickar på OK. Du kan också markera lagret och välja Mall på panelmenyn.

Ögonikonen  ersätts med mallikonen , och lagret låses.

2 Kalkera över filen med ritstiftsverktyget eller pennverktyget.

3 Välj Visa > Dölj mall om du vill dölja lagermallen. Välj Visa > Visa mall om du vill visa mallen igen.

- Om du vill förvandla en lagermall till ett vanligt lager, dubbelklickar du på lagermallen på lagerpanelen. Sedan avmarkerar du Mall och klickar på OK.

Symboler

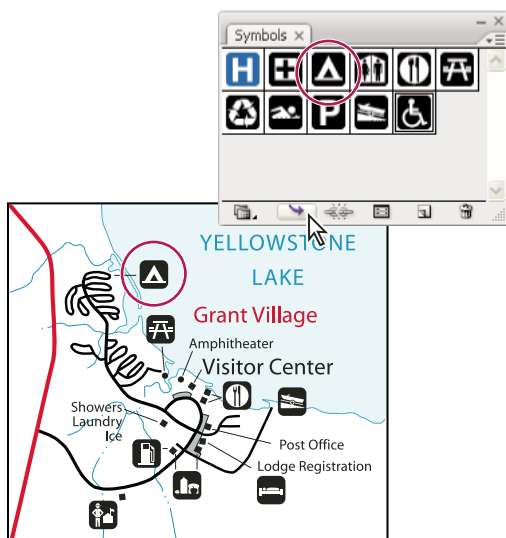
Om symboler

En *symbol* är ett bildobjekt som du kan återanvända i ett dokument. Om du till exempel skapar en symbol av en blomma, kan du sedan lägga till *varianter* av symbolen flera gånger i dina teckningar, utan att i praktiken lägga till den komplexa bilden flera gånger. Varje symbolvariant är länkad till symbolen på symbolpanelen eller till ett symbolbibliotek. Tack vare symbolerna kan du spara tid och minska filstorleken avsevärt.

Symboler fungerar också utmärkt för SWF- och SVG-export. När du exporterar till Flash kan du ange Filmklipp som symboltyp. I Flash kan du sedan välja en annan typ om det behövs. Du kan också använda skalning med nio segment i Illustrator så att symbolerna skalförändras korrekt när de används för användargränssnittskomponenter.

Obs! Information om hur du använder symboler i Flash finns i hjälpen för Flash. En video om hur du använder symboler på ett effektivt sätt finns på www.adobe.com/go/lrvid5204_ai_se.

När du har monterat en symbol kan du redigera varianterna på ritytan och även definiera den ursprungliga symbolen med redigeringsfunktionerna. Med symbolverktygen kan du lägga till och ändra flera symbolvarianter samtidigt.



Teckning med symbolvarianter

Översikt över symbolpanelen

Du kan använda symbolpanelen (Fönster > Symboler) eller kontrollpanelen när du vill hantera symboler i ett dokument. På symbolpanelen finns en rad fördefinierade symboler. Du kan lägga till symboler från symbolbiblioteken eller från de bibliotek som du skapar.

Ändra visningen av symboler på panelen

- Välj ett visningsalternativ på panelmenyn: Miniaturbildsvisning om du vill visa miniatyrer, Liten listvisning om du vill visa en lista över namngivna symboler med små miniatyrer eller Stor listvisning om du vill visa en lista över namngivna symboler med stora miniatyrer.

- 2 Dra symbolen till en annan plats. Släpp musknappen när en svart linje visas i det önskade läget.
- 3 Sortera symbolerna i alfabetisk ordning i en lista genom att välja Sortera efter namn på panelmenyn.

Duplicera en symbol på panelen

Att duplicera eller kopiera en symbol på panelen Symboler är ett enkelt sätt att skapa en ny symbol med hjälp av en befintlig symbolvariant.

Om du vill skapa en kopia av en symbol markerar du symbolen på panelen Symboler och väljer Duplicera symbol på panelmenyn eller drar symbolen till knappen Ny symbol.

Obs! Om du vill duplicera en symbolvariant på ritytan, till exempel om du har skalförändrat och roterat en symbol och vill lägga till en annan variant med samma skala och rotation, duplicerar du varianten. (Se "[Arbeta med symbolvarianter](#)" på sidan 104.)

Byta namn på en symbol

- 1 Om du vill byta namn på symbolen markerar du den på symbolpanelen, väljer Symbolalternativ på panelmenyn och skriver sedan in ett nytt namn i dialogrutan Symbolalternativ.
- 2 Om du vill byta namn på en symbolvariant markerar du symbolvarianten i teckningen och skriver sedan in ett nytt namn i textrutan Variantnamn på kontrollpanelen.

Symbolregistreringspunkt

Symbolregistreringspunkten i Illustrator påminner om den i Adobe Flash Professional. En registreringspunkt är symboldefinitionsbildens ursprung. Den här funktionen förbättrar samverkan mellan Illustrator och Flash.

När du skapar en symbol kan du välja registreringspunkten från någon av de åtta punkterna på linjerna eller mittpunkten i symbolmarkeringsramen. Registreringspunkten visas som ett hårkors i symbolredigeringsläget och visas i normalläge när symbolvarianten valts. I isoleringsläge kan du fästa teckningar med registreringspunkter.

Alternativet Använd registreringspunkt för symbol är valt som standard på omformningspanelens meny (utfällbar). Koordinaterna för registreringspunkten visas på omformningspanelen när symbolvarianten är markerad. Alla omformningar av symbolvarianter överensstämmer med symboldefinitionsbildens registreringspunkt.

Omformningarna som tillämpats på symbolvarianten kan återställas med alternativet Återställ omformning. Mer information finns i "[Återställa omformningar](#)" på sidan 106.

Montera en symbol

- 1 Markera en symbol på symbolpanelen eller i ett symbolbibliotek.
- 2 Gör något av följande:
 - Klicka på knappen Montera symbolvariant  på symbolpanelen, om du vill montera varianten mitt på ritytan.
 - Dra symbolen till den plats på ritytan där du vill att den ska visas.
 - Välj Montera symbolvariant på symbolpanelmenyn.

Obs! En enskild symbol som är monterad i en teckning (och inte bara finns på panelen) kallas för en variant.

Skapa en symbol

- 1 Markera teckningen som du vill använda som symbol.

2 Gör något av följande:

- Klicka på knappen Ny symbol  på symbolpanelen.
- Dra teckningen till symbolpanelen.
- Välj Ny symbol på panelmenyn.

Obs! Som standard blir den markerade teckningen en variant av den nya symbolen. Om du inte vill att teckningen ska bli en variant håller du ned Skift när du skapar den nya symbolen. Om du dessutom inte vill att dialogrutan Ny symbol ska öppnas när du skapar en ny symbol, håller du ned Alt när du skapar symbolen. Då används ett standardnamn för symbolen, till exempel Ny symbol 1, i Illustrator.

3 Skriv in ett namn på symbolen i dialogrutan Symbolalternativ.

4 Välj symboltypen, t.ex. Filmklipp eller Grafik. Om du tänker exportera symbolerna till Flash gör du följande:

- Ange typ till Filmklipp. Filmklipp är standardsymboltypen i Flash och Illustrator.
- Ange en plats i registreringsstödrastret där du vill lägga till symbolens fästpunkt. Platsen för fästpunkten påverkar symbolens position inom skärmkoordinaterna.
- Välj Aktivera stödlinjer för skalning med nio segment om du vill använda skalning med nio segment i Flash.

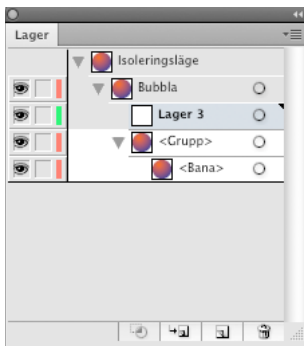
5 Välj alternativet Justera till pixelstödraster om du vill använda pixeljusteringsegenskapen för symbolen. Mer information finns i ”Justera symboler mot pixelstödrastret” på sidan 61.

Du kan skapa symboler av de flesta objekt i Illustrator, till exempel banor, stansade banor, textobjekt, rasterbilder, nätobjekt och grupper av objekt. Du kan dock inte skapa en symbol från länkade teckningar eller vissa grupper, till exempel diagramgrupper.

Obs! En videofilm om hur du använder symboler på ett effektivt sätt i Illustrator och Flash finns på www.adobe.com/go/vid0198_se.

Lägga till underlager för symboler

Nu har symbolerna en oberoende lagerhierarki, som bevaras när du expanderar symboler. Du kan skapa underlager för symboler i symbolredigeringsläge.



Möjlighet att skapa underlager för symboler i redigeringsläge

Alternativet Klistra in kom-ihåglager respekteras när du klistrar in innehåll i symbolredigeringsläge.

Använda skalning med nio segment

Du kan använda skalning med nio segment (skalning 9) om du vill använda komponentbaserad skalning för grafiska format och filmklippssymboler. Med den här typen av skalning kan du skapa filmklippssymboler som skalas på rätt sätt för att kunna användas som gränssnittskomponenter, till skillnad från den typ av skalning som vanligtvis används för grafik och designelement.

Symbolen delas upp konceptuellt i nio segment med en stödrasterliknande övertäckning, och vart och ett av de nio områdena skalförändras oberoende av varandra. För att bevara symbolens visuella integritet skalförändras inte hörnen, men de övriga områdena i bilden skalförändras (i stället för att tänjas) genom att de förstoras eller förminsas efter behov.

Rastret med skalning med nio segment är endast synligt i isoleringsläge. Som standard placeras stöddlinjerna för rastret vid 25 % (eller 1/4) av symbolens bredd och höjd från kanten av symbolen, och visas som prickade linjer på symbolen.

Obs! Mer information om skalning med nio segment i Flash finns i hjälpen för Flash. Videofilmer om hur du använder skalning med nio segment i Illustrator finns på www.adobe.com/go/lrvid5210_ai_se.

I Illustrator kan du skapa stödraster med nio segment för symboler med rotation, skevning och komplexa omformningar. När du skalförändrar en symbol kan alla nio områden i symbolen skalförändras separat.

Aktivera skalning med nio segment

- 1 Markera symbolen på ritytan eller symbolpanelen och välj Symbolalternativ på panelmenyn.
- 2 Välj Filmklipp eller Grafik för Typ i dialogrutan Symbolalternativ och välj Aktivera stöddlinjer för skalning med nio segment.

Obs! Du kan också aktivera det här alternativet i dialogrutan Symbolalternativ när du skapar en ny symbol.

Redigera rastret för skalning med nio segment för en symbol

- 1 Om du vill redigera skalningsrastret för en symbol öppnar du symbolen i isoleringsläge genom att göra något av följande:
 - Dubbelklicka på symbolen på symbolpanelen.
 - Markera symbolen på symbolpanelen och välj Redigera symbol på panelmenyn.
- 2 Om du vill redigera skalningsrastret för en symbolvariant öppnar du varianten i isoleringsläge genom att göra något av följande:
 - Dubbelklicka på symbolvarianten på ritytan.
 - Markera symbolvarianten på ritytan och klicka på Redigera symbol på kontrollpanelen.
- 3 Flytta pekaren över någon av de fyra stöddlinjerna. Dra stöddlinjen när pekaren förvandlas till en flyttpekare.

Obs! Skalningen sker fortfarande om du flyttar en stöddlinje bort från symbolens kanter (vilket delar symbolen i färre än nio segment). Symbolen skalas enligt det segment inom vilket den hamnar.

- 4 Avsluta isoleringsläget genom att klicka på knappen Avsluta isoleringsläge  längst upp till vänster på ritytan eller på kontrollpanelen .

Arbeta med symbolvarianter

Precis som med andra objekt kan du både flytta, skalförändra, rotera, skeva och spegla symbolvarianter. Du kan även hantera varianterna på genomskinlighets-, utseende- och grafikformatpanelerna och använda effekter på effektmenyn. Om du vill ändra enstaka komponenter av en symbolvariant, måste du först *färdigställa* den. Om du färdigställer symbolen bryts länken mellan den och symbolvarianten, och varianten konverteras till en vanlig teckning.

Videofilmer om hur du markerar och justerar objekt, till exempel symboler, finns på www.adobe.com/go/vid0034_se och www.adobe.com/go/vid0035_se.

Obs! Alternativen för att ”*Ersätta en symbolvariant med en annan symbol*” på sidan 106, bryta länken när du ”*Färdigställa en symbolvariant*” på sidan 105 och ”*Återställa omformningar*” på sidan 106 fungerar inte med symboler i perspektiv.

Fler hjälpavsnitt

”[Färdigställa objekt](#)” på sidan 215

Ändra en symbolvariant

När du har ändrat en symbolvariant, kan du definiera om den ursprungliga symbolen på symbolpanelen. När du definierar om en symbol gäller den nya definitionen för alla befintliga symbolvarianter.

- 1 Markera en variant av symbolen.
- 2 Klicka på knappen Bryt länk till symbol  på symbolpanelen eller kontrollpanelen.
- 3 Redigera teckningen.
- 4 (Valfritt) Gör något av följande:
 - Om du vill ersätta den överordnade symbolen med den redigerade versionen håller du ned Alt och drar den ändrade symbolen över den gamla symbolen på symbolpanelen. Symbolen ersätts på symbolpanelen och uppdateras i den aktuella filen.
 - Om du vill skapa en ny symbol med den redigerade versionen drar du den ändrade symbolen till symbolpanelen eller klickar på Ny symbol  på symbolpanelen.

Färdigställa en symbolvariant

- 1 Markera en eller flera symbolvarianter.
- 2 Gör något av följande:
 - Klicka på knappen Bryt länk till symbol  på symbolpanelen eller kontrollpanelen, eller välj Bryt länk till symbol på panelmenyn.
 - Välj Objekt > Färdigställ och klicka sedan på OK i dialogrutan Färdigställ.

I Illustrator placeras symbolvariantens komponenter i en grupp. När den är färdigställd kan du redigera teckningen.

Duplicera en symbolvariant på ritytan

Om du har skalat, roterat, skevat eller speglat en symbolvariant och du vill lägga till fler varianter med exakt samma ändringar, duplicerar du den ändrade varianten.

- 1 Markera symbolvarianten.
- 2 Gör något av följande:
 - Alt-dra symbolvarianten till en annan plats på ritytan.
 - Kopiera och klistra in symbolvarianten.

Obs! Om du vill duplicera en symbol på symbolpanelen, till exempel skapa en ny symbol utifrån en befintlig symbol, ska du duplicera symbolen, inte varianten. (Se ”[Översikt över symbolpanelen](#)” på sidan 101.)

Ersätta en symbolvariant med en annan symbol

- 1 Markera symbolvarianten på ritytan.
- 2 Gör något av följande:
 - Välj en ny symbol på menyn Ersätt på kontrollpanelen.
 - Markera en ny symbol på symbolpanelen och välj Ersätt symbol på symbolpanelmenyn.

Obs! Det här alternativet fungerar inte för symboler i perspektiv. Se ”[Lägga till text och symboler i perspektiv](#)” på sidan 95.

Markera alla varianter av en symbol i dokumentet

Markera en symbol på symbolpanelen, och välj sedan Markera alla varianter på panelmenyn.

Återställa omformningar

Om du vill återställa omformningar till symboler markerar du symbolen och klickar på knappen Återställ på kontrollpanelen. Du kan också välja alternativet Återställ omformning på symbolpanelens meny (utfällbar).

Redigera eller omdefiniera en symbol

Du kan redigera en symbol genom att ändra teckningen för symbolen, eller definiera om symbolen genom att ersätta den med en ny teckning. Om du redigerar och definierar om en symbol ändras symbolens utseende på symbolpanelen, samt utseendet på alla varianter av symbolen på ritytan.

Redigera en symbol

- 1 Gör något av följande när du vill öppna symbolen i isoleringsläge:
 - Markera en variant av symbolen och klicka på Redigera symbol på kontrollpanelen. När varningsrutan öppnas klickar du på OK.
 - Dubbelklicka på en variant av symbolen. När varningsrutan öppnas klickar du på OK.
 - Dubbelklicka på en symbol på symbolpanelen. En tillfällig variant av symbolen visas mitt på ritytan.
- 2 Redigera teckningen.
- 3 Avsluta isoleringsläget genom att klicka på knappen Avsluta isoleringsläge  längst upp till vänster på ritytan eller på kontrollpanelen  eller genom att trycka på Esc.

Du kan också använda pixeljusteringsegenskapen för en symbol. Mer information finns i ”[Justera symboler mot pixelstödrastret](#)” på sidan 61.

Omdefiniera en symbol med en annan teckning

- 1 Markera den teckning som du vill använda för att definiera om en befintlig symbol. Kontrollera att du väljer en originalteckning och inte en symbolvariant.
- 2 Klicka på symbolen som du vill definiera om på symbolpanelen och välj Definiera om symbol på panelmenyn.

Obs! Den markerade teckningen blir automatiskt en variant av symbolen. Om du inte vill att den markerade teckningen ska bli en symbolvariant håller du ned Skift när du väljer Definiera om symbol på panelmenyn.



Om du inte hittar panelmenyn läser du avsnittet ”[Använda panelmenyer](#)” på sidan 13.

Symbolbibliotek

Symbolbibliotek är samlingar med fördefinierade symboler. När du öppnar ett symbolbibliotek, visas det på en ny panel (inte på symbolpanelen).

Du kan markera, sortera och visa objekt i ett symbolbibliotek på samma sätt som på symbolpanelen. I symbolbiblioteken kan du dock inte lägga till, ta bort eller redigera objekt.

Öppna symbolbibliotek

❖ Gör något av följande:

- Välj Fönster > Symbolbibliotek > [symbol].
- Välj Öppna symbolbibliotek på symbolpanelmenyn och välj ett bibliotek i listan som visas.
- Klicka på menyknappen Symbolbibliotek på symbolpanelen och välj ett bibliotek i listan som visas.

 Om du vill att ett bibliotek ska öppnas automatiskt när du startar Illustrator väljer du Upprepande på bibliotekets panelmeny.

Flytta symboler från ett bibliotek till symbolpanelen

En symbol läggs automatiskt till på symbolpanelen när du använder den i ett dokument.

❖ Klicka på en symbol i biblioteket.

Skapa symbolbibliotek

- 1 Om du vill lägga till alla symbolerna från ett bibliotek håller du ned Skift och markerar alla symbolerna och väljer Lägg till i Symboler på menyn för alternativet Symbolbibliotek. Lägg till de symboler i biblioteket som du vill ha på symbolpanelen, och ta bort alla symboler som du inte vill ha.

 Om du vill markera alla symboler som inte används i något dokument, väljer du Markera alla oanvända på symbolpanelmenyn.

- 2 Välj Spara symbolbibliotek på symbolpanelmenyn.
- 3 Spara det nya biblioteket i standardmappen för symboler. Bibliotekets namn visas automatiskt på undermenyn Användardefinierat på menyn Symbolbibliotek och Öppna symbolbibliotek.

Om du sparar biblioteket i en annan mapp kan du öppna det genom att välja Öppna symbolbibliotek > Annat bibliotek på symbolpanelmenyn. När du har öppnat det på det här sättet visas det på undermenyn Symbolbibliotek tillsammans med de andra biblioteken.

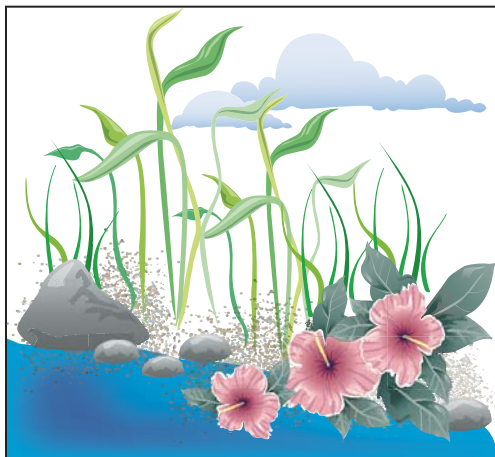
Importera ett symbolbibliotek från ett annat dokument

- 1 Välj Fönster > Symbolbibliotek > Annat bibliotek, eller välj Öppna symbolbibliotek > Annat bibliotek på symbolpanelmenyn.
- 2 Markera från vilken fil du vill importera symboler, och klicka på Öppna.
Symbolerna visas på en symbolbibliotekspanel (inte på symbolpanelen).

Symbolverktyg och symboluppsättningar

Om symboluppsättningar

En *symboluppsättning* är en grupp symbolvarianter som du skapar med verktyget Spreja symbol. Du kan skapa blandade uppsättningar med symbolvarianter genom att använda verktyget Spreja symbol med en symbol och sedan använda det igen med en annan symbol.



Teckning skapad med symbolverktyg

När du arbetar med symboluppsättningar bör du tänka på att symbolverktygen bara påverkar den eller de symboler som är markerade på symbolpanelen. Om du till exempel skapar en blandad uppsättning symbolvarianter som representerar en äng med gräs och blommor, kan du ändra riktningen på bara gräset genom att markera grässymbolen på symbolpanelen och sedan använda verktyget Snurra symbol. Om du vill ändra storleken på både gräset och blommorna markerar du båda symbolerna på symbolpanelen och använder sedan verktyget Ange storlek för symbol.

Obs! När du markerar en blandad symboluppsättning på ritytan, markeras automatiskt den symbolvariant som senast lades till i uppsättningen på symbolpanelen.

Skapa symboluppsättningar

Verktyget Spreja symbol fungerar som ett partikelsprejverktyg – du kan lägga till ett stort antal identiska objekt på ritytan på samma gång. Använd Spreja symbol när du vill lägga till exempelvis hundratals grässtrån, blommor, bin eller snöflingor.

Fler hjälpavsnitt

[”Symbolverktygsgalleri”](#) på sidan 22

[”Alternativ för symbolverktyg”](#) på sidan 111

Spreja uppsättningar med symbolvarianter på teckningar

- 1 Markera en symbol på symbolpanelen, och välj sedan verktyget Spreja symbol .
- 2 Klicka eller dra till den plats där du vill att symbolvarianterna ska visas.

Lägga till eller ta bort symbolvarianter i en befintlig uppsättning

- 1 Markera den befintliga symboluppsättningen.
- 2 Välj verktyget Spreja symbol  och markera en symbol på symbolpanelen.
- 3 Gör något av följande:
 - Om du vill lägga till symbolvarianter, klickar du eller drar på den plats där du vill visa de nya varianterna.
 - Om du vill ta bort symbolvarianter, håller du ned Alt medan du klickar eller drar där du vill ta bort varianterna.

Ändra symbolvarianter i en symboluppsättning

Du använder symbolverktygen när du vill ändra flera symbolvarianter i en uppsättning. Du kan till exempel sprida varianter över ett stort avsnitt med verktyget Dra ihop symbol, eller nyansera färgen på varianterna gradvis så att de ser verkligare ut.

Även om du kan använda symbolverktyg på enskilda symbolvarianter är de mest effektiva när de används på symboluppsättningar. När du arbetar med enskilda symbolvarianter kan du enkelt utföra de flesta av de här uppgifterna med de verktyg och kommandon som du använder på vanliga objekt.

Fler hjälpavsnitt

["Symbolverktygsgalleri"](#) på sidan 22

["Alternativ för symbolverktyg"](#) på sidan 111

Ändra skiktordningen för symbolvarianter i en uppsättning

- 1 Välj verktyget Flytta runt symbol .
- 2 Gör något av följande:
 - Flytta symbolvarianterna genom att dra i den riktning som du vill flytta dem.
 - Håll ned Skift och klicka på en symbolvariant, om du vill lägga den överst.
 - Håll ned Alt och Skift och klicka på en symbolvariant om du vill lägga den underst.

Samla eller sprida ut symbolvarianter

- 1 Välj verktyget Dra ihop symbol .
- 2 Gör något av följande:
 - Klicka eller dra i området där du vill dra ihop symbolvarianter.
 - Håll ned Alt och klicka eller dra i området där du vill dra isär symbolvarianter.

Ändra storlek på symbolvarianter

- 1 Välj verktyget Ange storlek för symbol .
- 2 Gör något av följande:
 - Klicka eller dra i uppsättningen där du vill öka storleken på symbolvarianterna.
 - Håll ned Alt och klicka eller dra där du vill minska storleken på symbolvarianterna.
 - Håll ned Skift när du klickar eller drar, så behålls symbolvarianternas täthet när du ändrar storleken.

Rotera symbolvarianter

- 1 Välj verktyget Snurra symbol .

- 2 Klicka eller dra i den riktning som du vill rikta symbolvarianterna

Tona symbolvarianter

När du tonar en symbolvariant ändras nyansen i förhållande till färgtonen, medan den ursprungliga luminiscensen bevaras. (Det fungerar på samma sätt som att tona penslar med färgläggningsmetoden Toner och skuggor.) Med den här metoden används den ursprungliga färgens luminiscens och nyans för att skapa den nya färgen. Följaktligen ändras inte färger med mycket hög eller mycket låg luminiscens så mycket, och svarta eller vita objekt ändras inte alls.



Om du vill få en metod som även fungerar på svarta och vita objekt, använder du verktyget Styla symbol med ett format som har den fyllningsfärg som du vill ha.

- 1 På färgpanelen väljer du den fyllningsfärg som du vill använda som färgläggning.
- 2 Välj verktyget Tona symbol  och gör något av följande:
 - Klicka eller dra markören över de symbolvarianter som du vill tona med färgen. Färgmängden ökar gradvis, och symbolvariantens färg ändras gradvis till färgmängdsfärgen.
 - Håll ned Alt när du klickar eller drar, om du vill minska färgmängden och visa mer av symbolens ursprungliga färg.
 - Håll ned Skift och klicka eller dra, om du vill behålla färgmängden, samtidigt som symbolvarianternas färg gradvis ändras till färgmängdsfärgen.

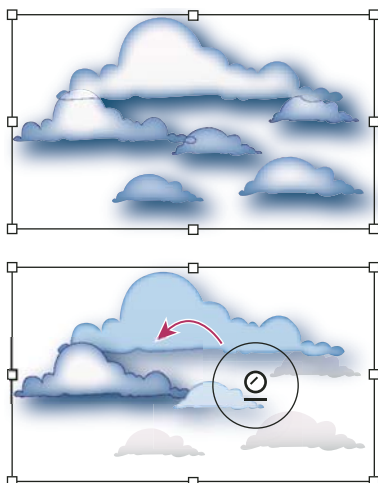
Obs! Om du använder verktyget Tona symbol, ökar filstorleken samtidigt som prestanda minskar. Om du har problem med minnet eller filstorleken hos exporterade Flash-/SVG-filer, bör du inte använda verktyget.

Justera genomskinligheten i symbolvarianter

- 1 Välj verktyget Genomlys symbol .
- 2 Gör något av följande:
 - Klicka eller dra där du vill öka symbolens genomskinlighet.
 - Håll ned Alt och klicka eller dra där du vill minska symbolens genomskinlighet.

Använda ett grafikformat på symbolvarianter

Med verktyget Styla symbol kan du använda eller ta bort ett format från en symbolvariant. Du kan styra hur mycket och var formatet ska användas. Du kan till exempel använda ett format gradvis, så att det för vissa symbolvarianter visas helt och för andra bara delvis.



Grafiskt format använt fullt ut (överst) jämfört med grafiskt format använt i olika utsträckning (nederst)

💡 Om du vill växla till verktyget *Styla symbol* när du använder ett annat symbolverktyg, klickar du på ett format på grafikformatpanelen.

- 1 Välj verktyget *Styla symbol* .
- 2 Markera ett format på grafikformatpanelen, och gör något av följande:
 - Klicka eller dra där du vill använda formatet på symboluppsättningen. Formatet används allt mer och symbolvarianterna förändras gradvis.
 - Håll ned **Alt** medan du klickar eller drar om du vill minska formatmängden och visa mer av symbolens ursprungliga format.
 - Håll ned **Skift** och klicka eller dra, om du vill behålla formatmängden samtidigt som symbolvariantens format gradvis ändras till det markerade formatet.

Obs! Det är viktigt att stegen 1 och 2 utförs i rätt ordning. Om du väljer ett format utan att något symbolverktyg är markerat, används formatet genast för hela den symbolvariantuppsättning som du har markerat.

Alternativ för symbolverktyg

Du öppnar alternativen för symbolverktyg genom att dubbelklicka på ett symbolverktyg på verktygspanelen.

Allmänna alternativ, som till exempel diameter, intensitet och täthet, visas överst i dialogrutan. Verktygsspecifika alternativ visas längst ned i dialogrutan. Om du vill byta till alternativen för ett annat verktyg, klicka du på en verktygsikon i dialogrutan.

Allmänna alternativ De allmänna alternativen visas alltid överst i dialogrutan Alternativ för symbolverktyg, oavsett vilket symbolverktyg du väljer.

- **Diameter** Anger verktygets penselstorlek.

💡 När du använder ett symbolverktyg kan du när som helst trycka på [om du vill minska diametern eller på] om du vill öka den.

- **Intensitet** Här anger du ett värde på förändringshastigheten (högre värden ger snabbare förändringar), eller aktiverar Använd tryckpenna om du vill använda information från ett ritbord eller ritstift i stället för intensitetsvärdet.

- **Täthet för symboluppsättning** Här anger du ett attraktionsvärde för symboluppsättningen (högre värden ger tätare packade symbolvarianter). Inställningen gäller hela symboluppsättningen. Om du har markerat en symboluppsättning, ändras tätheten för alla symbolvarianter i uppsättningen, inte bara för nya varianter.

- **Metod** Här anger du hur verktygen Dra ihop symbol, Ange storlek för symbol, Snurra symbol, Tona symbol, Genomlys symbol och Styla symbol justerar symbolvarianter.

Markera Användardefinierad, om du vill justera symbolerna gradvis i förhållande till hur markören är placerad. Med Slumpmässig ändras symbolerna slumpmässigt i området under markören. Med Jämka utjämnas symbolvärdena gradvis.

- **Visa penselstorlek och intensitet** Här visas storleken när verktyget används.

Alternativ för Spreja symbol Alternativen för Spreja symbol (Dra ihop, Ange storlek, Snurra, Tona, Genomlys och Styla) visas endast under de allmänna alternativen i dialogrutan Alternativ för symbolverktyg när verktyget är aktiverat. De styr hur nya symbolvarianter läggs till i symboluppsättningar. Du kan välja på två alternativ:

- **Jämka** Här lägger du till en ny symbol med det genomsnittliga värdet av alla befintliga symbolvarianter inom penselradien. Om du till exempel lägger till en variant i ett område där de genomsnittliga, befintliga symbolvarianterna är 50 % genomskinliga, blir den 50 % genomskinlig. En variant som läggs till i ett område utan varianter blir ogenomskinlig.

Obs! Inställningen för genomsnitt tar bara hänsyn till andra varianter inom verktyget Spreja symbols penselradie. Den anger du med alternativet Diameter. Om du vill visa radien när du arbetar väljer du Visa penselstorlek och intensitet.

- **Användardefinierad** Så här anger du specifika förinställningsvärden för alla parametrar: Dra ihop (täthet) baseras på den ursprungliga symbolstorleken, i Storlek används den ursprungliga symbolstorleken, i Snurra används musriktningen (eller ingen riktning om musen inte flyttas), i Genomlys används 100 % opacitet, i Tona används den aktuella fyllningsfärgen och hela färgmängden och i Format används det aktuella formatet.

Alternativ för Ange storlek för symbol Alternativen för verktyget Ange storlek för symbol visas endast under de allmänna alternativen i dialogrutan Alternativ för symbolverktyg när verktyget är markerat.

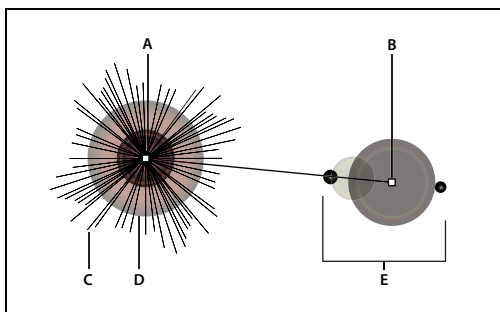
- **Proportionell storleksändring** Bevarar symbolvarianternas form när du ändrar storleken.

- **Storleksändring påverkar tätheten** Flyttar symbolvarianterna bort från varandra när de skalas upp och flyttar dem mot varandra när de skalas ned.

Rita överstrålningar

Med överstrålningsverktyget skapar du överstrålningsobjekt med en lysande mittpunkt, en halo, strålar och cirklar. Du använder verktyget när du vill skapa samma effekt som en linsöverstrålning i ett fotografi.

Överstrålningar har ett mitthandtag och en sluthandtag. Använd handtagen när du vill montera överstrålningen och dess cirklar. Mitthandtaget är placerat i överstrålningens mittpunkt. Därifrån påbörjas överstrålningsbanan.



Överstrålningens komponenter

A. Mitthandtag B. Sluthandtag C. Strålar (visas i svart för att synas) D. Halo E. Cirkclar

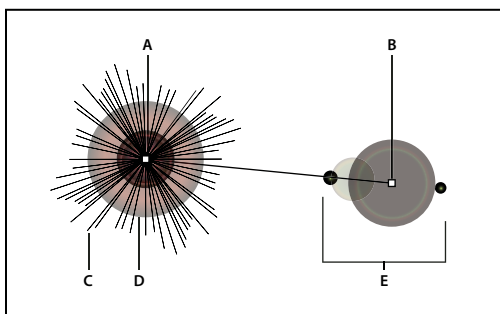
Om du vill lära dig mer om hur du skapar och redigerar överstrålningar läser du det här avsnittet i webbhjälpen.

Viktigt! En komplett och uppdaterad hjälp finns på webben. Det finns ingen Internet-anslutning. Om du vill läsa en fullständig version av det här avsnittet klickar du på länken nedan eller söker i den fullständiga hjälpen på community.adobe.com/help.

Skapa en överstrålning

Med överstrålningsverktyget skapar du överstrålningsobjekt med en lysande mittpunkt, en halo, strålar och cirkclar. Du använder verktyget när du vill skapa samma effekt som en linsöverstrålning i ett fotografi.

Överstrålningar har ett mitthandtag och en sluthandtag. Använd handtagen när du vill montera överstrålningen och dess cirkclar. Mitthandtaget är placerat i överstrålningens mittpunkt. Därifrån påbörjas överstrålningsbanan.



Överstrålningens komponenter

A. Mitthandtag B. Sluthandtag C. Strålar (visas i svart för att synas) D. Halo E. Cirkclar

Fler hjälpavsnitt

”Ritverktygsgalleri” på sidan 18

Skapa en standardöverstrålning

- 1 Välj verktyget Överstrålning
- 2 Håll ned Alt och klicka där du vill att överstrålningens mitthandtag ska visas.



Överstrålningar ser oftast bäst ut när de ritas över befintliga objekt.

Rita en överstrålning

- 1 Välj verktyget Överstrålning.

- 2 Tryck ned musknappen där du vill placera överstrålningens mitthandtag. Dra sedan för att ange storleken på mittpunkten och halon och för att rotera vinkeln på strålarna.

Innan du släpper musknappen trycker du på Skift om du vill begränsa strålarna till en angiven vinkel. Tryck på upp-pil eller nedpil, om du vill lägga till eller ta bort strålar. Tryck på Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS), om du vill att överstrålningens mittpunkt ska vara konstant.

- 3 Släpp musknappen när mittpunkten, halon och strålarna visas så som du önskar.
- 4 Tryck och dra igen, om du vill lägga till cirklar i överstrålningen och placera sluthandtaget.

Innan du släpper musknappen, trycker du på upp-pil eller nedpil om du vill lägga till eller ta bort cirklar. Tryck på tilde (~), om du vill placera cirkelarna slumpmässigt.

- 5 Släpp musknappen när sluthandtaget är på önskad plats.

Alla element (mittpunkt, halo, cirklar och strålar) i överstrålningen fylls med färg med olika opacitet.

Skapa en överstrålning med dialogrutan Alternativ för Överstrålning

- 1 Välj verktyget Överstrålning, och klicka där du vill placera överstrålningens mitthandtag.
- 2 Gör något av följande i dialogrutan Alternativ för Överstrålning, och klicka sedan på OK:
 - Ange den totala diametern, opaciteten och ljusstyrkan för överstrålningens mittpunkt.
 - Ange halons tillväxt som en procentandel av den totala storleken, och ange halons skärpa (0 är skarp och 100 är oskarp).
 - Om du vill att överstrålningen ska innehålla strålar, markerar du Strålar och anger antalet strålar, den längsta strålen (som en procentandel av medelstrålen) och strålarnas skärpa (0 är skarp och 100 är oskarp).
 - Om du vill att överstrålningen ska innehålla cirklar markerar du Cirklar och anger längden på banan mellan halons mittpunkt (mitthandtag) och mittpunkten för den cirkel som ligger längst bort (sluthandtag), antalet cirklar, den största cirkeln (som en procentandel av medelcirkeln) samt riktningen eller lutningen på cirkelarna.

Redigera en överstrålning

Gör något av följande:

- Markera överstrålningen och dubbelklicka på ikonen för överstrålningsverktyget, så öppnas dialogrutan Alternativ för Överstrålning. Ändra inställningarna i dialogrutan.



Om du vill återställa en överstrålning till standardvärdena, håller du ned Alt och klickar på Återställ.

- Markera överstrålningen och välj överstrålningsverktyget. Dra en slutpunkt (antingen från mitthandtaget eller sluthandtaget), om du vill ändra överstrålningens längd eller riktning.
- Markera överstrålningen, och välj Objekt > Färdigställ. På så sätt blir överstrålningens element redigerbara, som element i blandningar.

Fler hjälpavsnitt

”Färdigställa objekt” på sidan 215

Kapitel 4: Färg

Om färg

Att färglägga teckningar är en vanlig uppgift i Adobe Illustrator, som kräver lite kunskap om färgmodeller och färglägen. När du färglägger teckningar ska du tänka på hur den färdiga teckningen kommer att publiceras, så att du kan använda rätt färgmodell och färgdefinitioner. Det är enkelt att experimentera och använda olika färger med de många funktionerna på panelen Färgrutor, panelen Färgguide och i dialogrutan Redigera färger/Färga om teckning.

Färgmodeller beskriver vilka färger som du ser och arbetar med i digitala bilder. Varje färgmodell, till exempel RGB, CMYK eller NMI, representerar en metod för att beskriva och klassificera färger. I färgmodellerna finns numeriska värden som motsvarar det synliga färgspektrumet. En *färgrymd* är en sorts färgmodell med ett särskilt *färgomfång*. Färgmodellen RGB innehåller t.ex. ett antal färgrymder: Adobe® RGB, sRGB och Apple® RGB. Även om alla dessa färgrymder definierar färg med hjälp av samma tre axlar (R, G och B), har de helt olika färgomfång.

Om färger i digitala bilder

Vi använder färgmodeller för att beskriva vilka färger vi ser och arbetar med i digitala bilder. Varje färgmodell, till exempel RGB, CMYK eller NMI, representerar en metod för att beskriva och klassificera färger. I färgmodellerna finns numeriska värden som motsvarar det synliga färgspektrumet. En *färgrymd* är en sorts färgmodell med ett särskilt *färgomfång*. Färgmodellen RGB innehåller t.ex. ett antal färgrymder: Adobe® RGB, sRGB och Apple® RGB. Även om alla dessa färgrymder definierar färg med hjälp av samma tre axlar (R, G och B), har de helt olika färgomfång.

När du arbetar med färger i grafik, justerar du egentligen filens numeriska värden. Det är lätt att tänka sig ett tal som en färg, men de numeriska värdena är inga absoluta färger i sig själva. De har bara en viss innebörd i färgrymden på den enhet där färgen skapas.

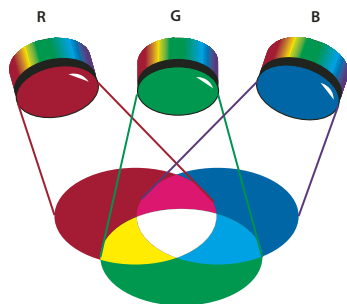
Eftersom varje enhet har en egen färgrymd, kan den endast återge färger inom sitt eget färgomfång. När en bild flyttas från en enhet till en annan, kan bildens färger ändras eftersom varje enhet tolkar RGB- eller CMYK-värdena enligt sin egen färgrymd. Färgerna på en skärm kan till exempel omöjligt bli identiska med färgerna i en utskrift. En skrivare fungerar i en CMYK-färgrymd, medan en skärm fungerar i en RGB-färgrymd. Deras färgomfång skiljer sig åt. Vissa färger går inte att visa på en skärm, och vissa färger som kan visas på en skärm går inte att återge som färg på papper.

Även om det är omöjligt att återge alla färger perfekt på olika enheter, kan du med hjälp av färghantering se till att de flesta färger liknar varandra tillräckligt mycket för att verka konsekventa.

RGB

En stor del av det synliga spektrumet kan återges genom en blandning av rött, grönt och blått (RGB) ljus i olika proportioner och med olika intensitet. Där färgerna överlappar varandra uppstår cyan, magenta och gult.

RGB-färger kallas *additiva färger*, eftersom vitt skapas genom att rött, grönt och blått blandas, dvs. allt ljus reflekteras från ögat. Additiva färger används till belysning, tv och bildskärmar. På din bildskärm återges till exempel färgen genom att ljus strålar ut genom röda, gröna och blå fosforpunkter.



Additiva färger (RGB)
R. Rött G. Grönt B. Blått

Du kan arbeta med färgvärden i färgläget RGB, som baseras på RGB-färgmodellen. I RGB-läget kan varje RGB-komponent ha ett värde mellan 0 (svart) och 255 (vitt). En klarröd färg kan t.ex. ha R-värdet 246, G-värdet 20 och B-värdet 50. När alla tre komponenterna har samma värde blir resultatet en grå ton. När värdet för alla komponenter är 255, blir resultatet helt vitt. När alla komponenter har värdet 0, blir resultatet helt svart.

I Illustrator ingår också ett modifierat RGB-läge som kallas *webbsäker RGB*. Det innehåller endast de RGB-färger som lämpar sig att använda på webben.

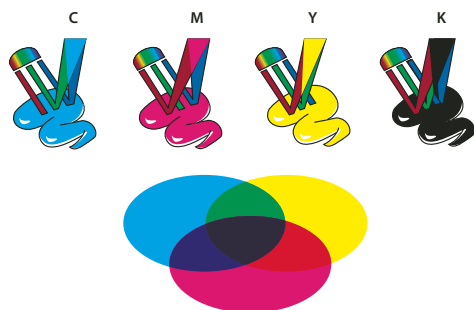
Fler hjälpaavsnitt

”[Ändra färgläge i ett dokument](#)” på sidan 149

CMYK

Medan RGB-modellen är beroende av en ljuskälla för att återge färg, baseras CMYK-modellen på ljusabsorptionen hos färger som skrivs ut på papper. När vitt ljus träffar genomskinliga färger absorberas en del av spektrumet. Den färg som inte absorberas reflekteras tillbaka till ögat.

När pigment med färgerna cyan (C), magenta (M) och gult (Y) kombineras, blir resultatet svart eftersom alla färger absorberas (subtraheras). Därför kallas färgerna *subtraktionsfärger*. Svart (K) färg läggs till för bättre skuggtäthet. (Bokstaven K började användas eftersom svart är nyckelfärgen (”key color”) för inpassning av andra färger och eftersom B (”black”) redan användes för att representera blått.) Färgåtergivning med hjälp av dessa tryckfärger kallas *färgstryck*.



Subtraktionsfärger (CMYK)
C. Cyan M. Magenta Y. Gult K. Svart

Du kan arbeta med färgvärden i färgläget CMYK, som baseras på CMYK-färgmodellen. I CMYK-läget kan varje processfärg ha ett värde mellan 0 och 100 %. De ljusaste färgerna tilldelas små mängder tryckfärg, medan mörka färger tilldelas stora mängder. En klarröd ton kan t.ex. innehålla 2 % cyan, 93 % magenta, 90 % gult och 0 % svart. I CMYK-objekt ligger låga färgvärden närmare vitt och höga närmare svart.

Använd CMYK när du arbetar med dokument som ska tryckas med processfärger.

Fler hjälpavsnitt

”[Ändra färgläge i ett dokument](#)” på sidan 149

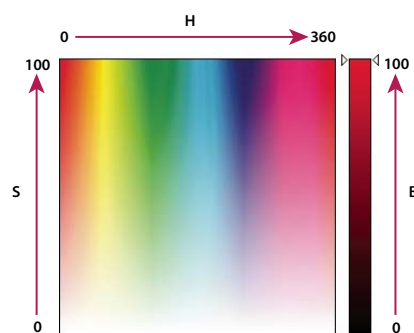
NMI

NMI-modellen baseras på människans förmåga att uppfatta färg. Färgerna beskrivs med hjälp av tre grundläggande färgegenskaper:

Nyans Färg som reflekteras från eller genom ett objekt. Den mäts som en plats på standardfärghjulet och uttrycks som ett gradtal mellan 0° och 360°. I vanliga fall är nyansen namnet på färgen, till exempel rött, orange eller grönt.

Mättnad Färgstyrka eller renhet (kallas ibland *kroma*). Mättnaden motsvarar mängden grått i förhållande till nyansen. Detta anges i procent mellan 0 % (grått) och 100 % (helt mättad). På standardfärghjulet ökar mättnaden från mitten ut mot kanterna.

Intensitet Färgens relativa ljushet eller mörkhet. Detta anges vanligen i procent mellan 0 % (svart) och 100 % (vitt).



NMI-färgmodellen

H. Nyans S. Mättnad B. Intensitet

Fler hjälpavsnitt

”[Justera mättnaden för flera färger](#)” på sidan 150

Lab

Färgmodellen CIE Lab baseras på människans uppfattning av färg. Det är en av flera färgmodeller som skapats av Commission Internationale d’Eclairage (CIE), en organisation som skapar standarder för allt som handlar om ljus.

De numeriska värdena i Lab beskriver alla färger som en person med normal syn kan uppfatta. Eftersom Lab beskriver hur en färg ser ut och inte hur mycket färg som krävs för att återge färg på en enhet (till exempel en skärm, skrivare eller digitalkamera), anses Lab vara en *enhetsoberoende* färgmodell. I färghanteringssystem används Lab som en färgreferens för att överföra en färg från en färgrymd till en annan med förutsägbart resultat.

I Illustrator kan du använda Lab-modellen för att skapa, visa och skriva ut dekorfärgrutor. Det går dock inte att skapa dokument i Lab-läget.

Fler hjälpavsnitt

”[Visa och skriva ut dekorfärger med Lab-värden](#)” på sidan 149

Gråskala

I gråskala återges objekt med olika gråtoner. Varje gråskaleobjekt har ett värde för ljusstyrka mellan 0 % (vitt) och 100 % (svart). Bilder som har lästs in med en skanner för svartvita bilder eller gråskalebilder visas vanligen i gråskala.

Med gråskalemodellen kan du även konvertera färgteckningar till svartvita bilder av hög kvalitet. All färginformation i originalteckningarna byts i det fallet ut mot gråtoner (skuggor) som representerar de ursprungliga objektens luminiscens.

När du konverterar gråskaleobjekt till RGB blir färgvärdet för varje objekt detsamma som objektets ursprungliga gråton. Du kan även konvertera ett gråskaleobjekt till ett CMYK-objekt.

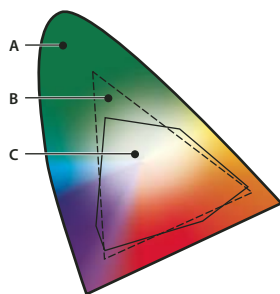
Fler hjälpavsnitt

[”Konvertera färger till gråskala”](#) på sidan 149

[”Konvertera gråskalebilder till RGB eller CMYK”](#) på sidan 149

Färg färgrymder och omfång

En *färgrymd* är ett färgintervall i det synliga spektrumet. En färgrymd kan även vara en variant av en *färgmodell*. Adobe RGB, Apple RGB och sRGB är exempel på olika färgrymder som baseras på samma färgmodell.



Omfång med olika färgrymder

A. Synligt färgomfång B. Färgrymden RGB C. Färgrymden CMYK

Det färgintervall som färgrymden omspannar kallas för färgomfång. De olika enheterna i ditt arbetsflöde (datorskärm, skanner, skrivare, tryckpress, digitalkamera) fungerar alla inom olika färgrymder med olika färgomfång. Vissa färger i datorskärmens omfång ligger inte inom skrivarens omfång, och tvärtom. När en färg inte kan återges på en enhet, ligger den utanför enhetens färgrymd. Färgen är med andra ord *ej tryckbar*.

Fler hjälpavsnitt

[”Byta från en ej tryckbar färg till en tryckbar färg”](#) på sidan 147

Om dekor- och processfärger

Du kan specificera färger antingen som dekor- eller processfärger. De två typerna motsvarar de vanligaste tryckfärgerna. I panelen Färgrutor hittar du rätt färgtyp med hjälp av de ikoner som visas bredvid benämningarna på varje färg.

När du använder färg på banor och bildrutor bör du ha i åtanke det slutgiltiga medium som bilderna ska publiceras i, så att du väljer det lämpligaste färgläget.

 Om du överför dokument mellan olika enheter under färgarbetsflödet kan det vara bra att använda ett färghanteringssystem (Color Management System, CMS) så att du kan arbeta med och bibehålla färgerna under hela processen.

Om dekorfärger

En *dekorfärg* är en speciell färdigblandad färg som används i stället för, eller som komplement till, processfärger och kräver en egen tryckplåt i tryckpressen. Använd dekorfärger när du bara ska använda ett fåtal färger och det ställs höga krav på färgernas exakthet. Dekorfärger kan återge färger som inte omfattas av processfärgernas färgomfång med hög exakthet. Det slutgiltiga resultatet av den tryckta dekorfärgen avgörs emellertid av hur färgerna blandas på tryckeriet och papperet som färgen trycks på – inte av färgvärdena du anger eller av färghanteringen. När du anger värden på dekorfärger beskriver du bara det simulerade utseendet på färgen för bildskärm och skrivare (kan begränsas av enheternas färgomfång).

Tänk på följande när du anger en dekorfärg:

- I tryckt dokumentation bör du för bästa resultat ange en dekorfärg från ett matchande färgmatchningssystem som tryckeriet har stöd för. Det ingår flera bibliotek med färgmatchningssystem i programmet.
- Använd så få dekorfärger som möjligt. För varje dekorfärg behövs en extra tryckplåt i tryckpressen, vilket ökar tryckkostnaderna. Om du tror att du behöver fler än fyra färger bör du överväga att använda processfärger.
- Om ett objekt innehåller dekorfärger och överlappar ett annat objekt som innehåller genomskinlighet kan resultatet bli felaktigt vid export till EPS-format, vid konvertering av dekorfärger till processfärger med hjälp av dialogrutan Skriv ut eller vid färgseparationer i annat program än Illustrator eller InDesign. Använd Förhandsgranska förenkling eller Förhandsgranska separation om du vill förhandsgranska förenklingen av genomskinligheten innan tryck. Du kan dessutom konvertera dekorfärgerna till processfärger med Tryckfärgshanteraren i InDesign innan tryck eller export.
- Du kan använda en tryckplåt för dekorfärg för att lägga på fernissa över processfärger. I det här fallet skulle du behöva fem tryckfärger för den här tryckningen: fyra processfärger och en fernissa.

Om processfärger

En *processfärg* trycks genom att de fyra standardprocessfärgerna kombineras: cyan, magenta, gult och svart (CMYK). Använd processfärger när du behöver så många färger för ett jobb att det blir för dyrt eller omständligt att använda enskilda dekorfärger, t.ex. för färgfotografier.

Tänk på följande saker när du anger en processfärg:

- I ett dokument med hög kvalitet bör du för bästa resultat ange processfärger med CMYK-värden som har tryckts i referensöversikter för processfärger, som du kan få från t.ex. tryckeriet.
- Det slutliga färgvärdet för en processfärg är dess CMYK-värde, så om du anger en processfärg med RGB (eller LAB i InDesign) konverteras de färgvärdena till CMYK-värden när du trycker färgseparationer. De konverterade värdena skiljer sig åt beroende på färghanteringsinställningar och dokumentprofil.
- Ange inte ett processfärgsvärde baserat på hur färgen visas på skärmen om du inte är säker på att dina färghanteringsinställningar är rätt, och om du inte är medveten om begränsningarna för förhandsgranskning av färg.
- Du bör undvika att använda processfärger i dokument som enbart ska visas online eftersom färgomfånget för CMYK är mindre än för en vanlig bildskärm.

- I Illustrator och InDesign kan du ange en processfärg antingen som global eller inte global. I Illustrator är globala processfärger kopplade till en färgruta i panelen Färgrutor, så om du ändrar på färgrutan i en global processfärg uppdateras alla objekt som den färgen används i. Processfärger som inte är globala uppdateras inte automatiskt i hela dokumentet när du ändrar på färgen. Som standard är processfärger inte globala. När du tillämpar en färgruta på objekt i InDesign tillämpas färgrutan automatiskt som en global processfärg. Färgrutor som inte är globala är namnlösa färger som du kan redigera i färgpanelen.

Obs! Globala och ickeglobala processfärger påverkar bara hur en enskild färg tillämpas på objekt. De har ingen betydelse vid färgseparation eller överföring mellan olika program.

Använda dekor- och processfärger samtidigt

Ibland kan det vara bra att använda både process- och dekorfärger i ett och samma jobb. Ett exempel är om du vill använda en dekorfärg för att återge en företagslogotyp exakt i en årsrapport, och på samma sida trycka fotografier med processfärg. Du kan också använda en dekorfärgstryckplåt för att lägga på fernissa över processfärger. I båda fallen behövs fem tryckfärger för det här jobbet: fyra processfärger och en dekorfärg eller fernissa.

I InDesign kan du blanda process- och dekorfärger till blandade tryckfärger.

Färghantering i InDesign och Illustrator

I Adobe InDesign och Adobe Illustrator gör man inte riktigt på samma sätt för att använda namngivna färger. I Illustrator kan du ange namngivna färger som antingen globala eller icke-globala, men i InDesign behandlas alla namnlösa färger som icke-globala processfärger.

Motsvarigheten till globala färger i InDesign är *färgrutor*. Med färgrutor blir det enklare att ändra färgscheman utan att behöva hitta och justera varje enskilt objekt. Det är särskilt användbart i standardiserade, produktionsdrivna dokument som veckotidningar. Eftersom InDesign-färger är kopplade till färgrutorna i panelen Färgrutor påverkar alla ändringar som görs i en färgruta alla objekt som färgen används i.

I InDesign kallas motsvarigheten till ickeglobala färgrutor för namnlösa färger. Namnlösa färger visas inte i panelen Färgrutor och de uppdateras inte heller automatiskt över hela dokumentet om färgen redigeras i färgpanelen. Du kan emellertid lägga till en namnlös färg i panelen Färgrutor vid ett senare tillfälle.

Namngivna och namnlösa färger påverkar bara hur en enskild färg uppdateras i dokumentet. De har ingen betydelse för färgseparation eller överföring mellan program.

Välja färger

Om val av färger

Du kan välja färger för teckningen bland en rad verktyg, paneler och dialogrutor i Illustrator. Hur du väljer färg beror på vad som behövs för teckningen. Om du till exempel vill använda särskilda färger som är standard på företaget väljer du färger i färgrutebiblioteket som företaget har godkänt. Om du vill matcha färgerna med färger i andra teckningar kan du använda pipetten eller färgväljaren och ange exakta färgvärden.

Du kan använda någon av följande funktioner när du väljer färg:

Färgrutepanelen och paneler i färgrutebibliotek Ger dig tillgång till olika färger och färggrupper. Du kan välja mellan befintliga färgrutor och bibliotek eller skapa egna. Du kan också importera bibliotek.

färgväljaren Ger dig tillgång till ett färgspektrum där du kan välja färger visuellt, textrutor för färgvärden om du vill ange färger manuellt samt färgrutor.

Pipett, verktyg Ger exempel på färger från teckningen när du klickar.

Färgpanelen Ger dig tillgång till ett färgspektrum, färgreglage för enskilda färger (t.ex. ett reglage för färgen cyan) och textrutor för färgvärden. Du kan ange fyllnings- och linjefärger på färgpanelen. På menyn på panelen Färg kan du skapa omvända färger och komplementfärger för den aktuella fyllnings- eller linjefärgen, samt skapa en färgruta för den valda färgen.

Panelen Färgguide Ger dig tillgång till flera harmoniregler som du kan välja mellan när du skapar färggrupper med en basfärg som du väljer. Du kan skapa färgvariationer med färgtoner och skuggor, varma och svala färger eller klara och dunkla färger. På den här panelen kan du öppna en färggrupp i dialogrutan Redigera färger/Färga om teckning.

Dialogrutan Redigera färger/Färga om teckning Den ena delen av den här dialogrutan innehåller verktyg som du kan använda för att definiera eller finjustera färgerna i en färggrupp eller teckning. Den andra delen av dialogrutan innehåller verktyg som du kan använda för att färga om en teckning med färgerna i en färggrupp eller för att reducera eller konvertera färgerna för utskrift.

Kommandot Lägg till markerade färger eller knappen Ny färggrupp Skapa en färggrupp som innehåller färgerna i valda teckningar. Både kommandot och knappen finns på färgrutepanelen.

Fler hjälpavsnitt

[”Om färgrutor”](#) på sidan 123

[”Använda bibliotek för färgrutor”](#) på sidan 125

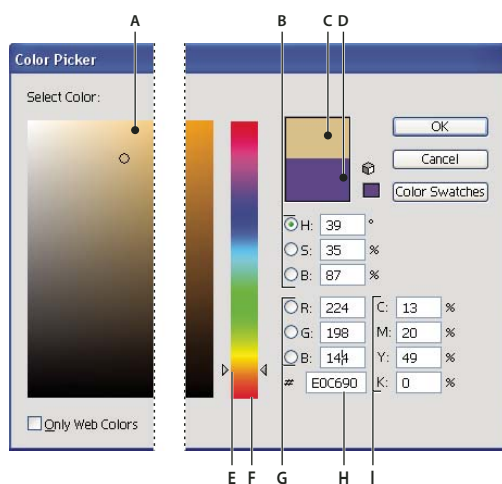
[”Översikt över färgväljaren”](#) på sidan 121

[”Översikt över panelen Färgguide”](#) på sidan 131

[”Översikt över dialogrutan Redigera färger/Färga om teckning”](#) på sidan 132

Översikt över färgväljaren

Med färgväljaren kan du välja fyllnings- eller linjefärg för ett objekt genom att välja färgen i ett färgfält och spektrum, definiera den numeriskt eller klicka på en färgruta.



färgväljaren

A. Färgfält B. NMI-färgvärden C. Rektangel med nya färger D. Rektangel med ursprungliga färger E. Färgreglage F. Färgspektrum G. RGB-färgvärden H. Hexadecimalt färgvärde I. CMYK-färgvärden

Fler hjälpsnitt

”[Om färger i digitala bilder](#)” på sidan 115

Visa färgväljaren

❖ Dubbelklicka på markeringsrutan Fyllning eller Linje på verktygspanelen eller färgpanelen.

Ändra det färgspektrum som visas i färgväljaren

❖ Klicka på en bokstav: N (Nyans), M (Måttnad), I (Intensitet), R (Rött), G (Grönt) eller B (Blått).

Visa endast webbsäkra färger

Webbsäkra färger är de färger som används av alla webbläsare, oavsett systemplattform.

❖ Välj Endast webbfärger.

Visa färgrutor i stället för färgspektrum

❖ Klicka på Färgrutor. Klicka på Färgmodeller för att återgå till färgspektra.

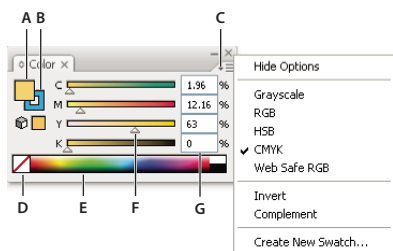
Välja färger med färgväljaren

Gör något av följande:

- 1 Klicka eller dra inuti färgspektrumet. En cirkelmarkör visar färgens plats i spektrumet.
- 2 Dra trianglarna längs med färgreglaget, eller klicka inuti färgreglaget.
- 3 Ange värden i någon av textrutorna.
- 4 Klicka på Färgrutor, välj en färgruta och klicka på OK.

Översikt över färgpanelen

Färgpanelen (Fönster > Färg) kan du använda för att färglägga ett objekt eller dess linjer, eller för att redigera och blanda färger. På färgpanelen går det att visa färgvärden med olika färgmodeller. Som standard visas bara de vanligaste alternativen på färgpanelen.



Färgpanelen

A. Fyllningsfärg B. Linjefärg C. panelmeny D. Ingen E. Färgspektrum F. Färgreglage G. Textruta för en färgkomponent

Fler hjälpsnitt

”[Om färger i digitala bilder](#)” på sidan 115

”[Hantera fönster och paneler](#)” på sidan 9

Ändra färgmodell

- ❖ Välj Gråskala, RGB, NMI, CMYK eller Webbsäker RGB på panelmenyn.

Visa alla alternativ på panelen

- ❖ Välj Visa alternativ på panelmenyn. Du kan också klicka på den dubbla triangeln på panelens flik om du vill gå igenom de olika visningsstorlekarna.

Välja färg med färgpanelen

- 1 Välj vilket färgläge du vill använda på panelmenyn. Vilket läge du väljer påverkar bara visningen av färgpanelen. Det ändrar inte färgläget i dokumentet.
- 2 Gör något av följande:
 - Dra i eller klicka på ett reglage.
 - Håll ned Skift och dra ett färgreglage, så att de övriga reglagen också flyttas (gäller inte NMI-reglage). Du behåller då färgen, men med en annan ton eller intensitet.
 - Ange värden i någon av textrutorna.
 - Klicka på färgspektrumet längst ned på panelen. Om du inte vill ha någon färg, klickar du på rutan Ingen till vänster om färgspektrumet. Om du vill använda vitt, klickar du på den vita färgrutan i det övre högra hörnet av spektrumet. Om du vill använda svart, klickar du på den svarta färgrutan i det nedre högra hörnet av spektrumet.

Använda och skapa färgrutor

Om färgrutor

Färgrutor är namngivna färger, toner, övertoningar och mönster. De färgrutor som är kopplade till ett dokument visas på färgrutepanelen. Färgrutor kan visas separat eller i grupper.

Du kan öppna bibliotek med färgrutor från andra Illustrator-dokument och olika färgsystem. Färgrutebiblioteken visas på särskilda paneler och sparas inte med dokumentet.

Färgrutepanelen och paneler med färgrutebibliotek kan innehålla följande typer av färgrutor:

Processfärger En processfärg skrivs ut som en kombination av de fyra standardprocessfärgerna: cyan, magenta, gult och svart. Som standard definieras nya färgrutor som processfärger i Illustrator.

Globala processfärger En global färg uppdateras automatiskt i hela teckningen när du redigerar den. Alla dekorfärger är globala, men processfärger kan vara antingen globala eller lokala. Globala färgrutor har en globalfärgsikon  (när panelen visas som en lista) eller en triangel i det nedre hörnet (när panelen visas som miniatyrbilder).

Dekorfärger En dekorfärg är en färdigblandad färg som används i stället för, eller tillsammans med, CMYK-processfärger. Dekorfärgrutor känns igen på dekorfärgsikonen  (när panelen visas som en lista) eller genom en punkt i det nedre hörnet (när panelen visas som miniatyrbilder).

Övertoningar En övertoning är en övergång mellan två eller fler färger eller färgtoner i samma färg eller i olika färger. Övertoningsfärger kan vara CMYK-processfärger, RGB-färger eller dekorfärger. Genomskinlighet som tillämpas på ett övertoningssteg bevaras om övertoningen sparas som en övertoningsruta. Proportionerna och vinkelvärdena för elliptiska övertoningar (de som skapas genom att proportionerna eller vinkeln för en radiell övertoning justeras) sparas inte.

Mönster Mönster består av återkommande banor (rutor), stansade banor och text med hela eller inga fyllningar.

Ingen Färgrutan Inget tar bort linjen eller fyllningen från ett objekt. Det går inte att ändra eller ta bort den här färgrutan.

Passmärke Färgrutan för passmärke  är en inbyggd färgruta. Objekt som fylls eller linjeras med den skrivs ut på varje separering från en PostScript-skrivare. Med passmärken används till exempel färgpassmärket så att tryckplåtar kan justeras exakt i tryckpressen. Det går inte att ta bort den här färgrutan.

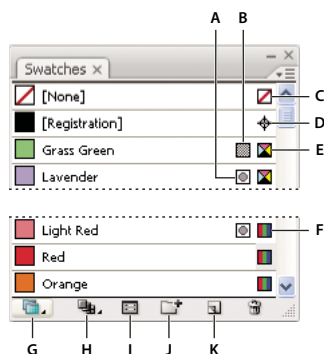
Obs! Om du använder färgpassmärket för text och sedan separerar filen och skriver ut den, kanske texten inte registreras som den ska och blir oskarp. Du kan undvika detta genom att använda svart färg för text.

Färggrupper Färg grupper kan innehålla processfärger, dekorfärger och globala processfärger. De kan inte innehålla färgrutorna Mönster, Övertoning, Ingen eller Passmärke. Du kan skapa färggrupper baserat på harmonier i dialogrutan Direktomfärgning eller på panelen Färgguide. Om du vill lägga till befintliga färgrutor i en färggrupp markerar du färgrutorna och klickar på ikonen Ny färggrupp  på panelen Färgrutor. Du kan identifiera en färggrupp på mappikonen .

Du kan också skapa toner på färgrutepanelen. En ton är en global processfärg eller dekorfärg med en modifierad intensitet. Toner av samma färg hänger ihop. Om du ändrar färg på en tonruta, ändrar därför även alla associerade rutor (och alla objekt som har de färgerna) färg, men tonvärdena blir oförändrade. Toner anges av ett procenttal (när färgrutepanelen visas som en lista).

Översikt över färgrutepanelen

Du kan använda färgrutepanelen (Fönster > Färgrutor) när du vill ange färger, övertoningar och mönster i dokument. Du kan döpa och spara alla objekten, så att du snabbt kan få tillgång till dem. När du markerar ett objekt med en fyllning eller en linje som innehåller en färg, en övertoning, ett mönster eller en ton från färgrutepanelen, markeras den aktuella färgrutan på panelen.



Färgrutepanelen i Liten listvisning

A. Dekorfärg B. Global färg C. Ingen fyllning eller linje D. Färgrutan för passmärke (skrivs ut på alla plåtar) E. CMYK-symbol (när dokumentet är öppet i CMYK-läge) F. RGB-symbol (när dokumentet är öppet i RGB-läge) G. Menyknappen Bibliotek för färgrutor H. Knappen Visa menyn Färgruleslag I. Knappen Alternativ för färgrutor J. Knappen Ny färggrupp K. Knappen Ny färgruta

Fler hjälpaavsnitt

”Hantera fönster och paneler” på sidan 9

Ändra visning av färgrutor

- ❖ Välj ett visningsalternativ på menyn på färgrutepanelen: Liten miniatyrbildsvisning, Medelstor miniatyrbildsvisning, Stor miniatyrbildsvisning, Liten listvisning eller Stor listvisning.

Visa en viss typ av färgruta och dölja alla andra

- ❖ Klicka på knappen Visa menyn Färgruteslag  och välj något av följande: Visa alla färgrutor, Visa färgrutor, Visa färgrutor för övertoning, Visa färgrutor för mönster eller Visa färggrupper.

Markera alla färgrutor som inte används i teckningar

Om du vill begränsa färgrutepanelen så att den enbart innehåller de färger som används i ett dokument kan du markera alla oanvända färgrutor och sedan ta bort dem.

- ❖ Välj Markera alla oanvända på menyn på färgrutepanelen.

Markera en färggrupp

- Om du vill markera hela gruppen klickar du på ikonen för färggruppen .
- Om du vill markera färgrutor i gruppen klickar du på enskilda färgrutor.

Obs! Om du vill redigera den valda färggruppen kontrollerar du att ingen teckning är markerad och klickar på knappen Redigera färggrupp . Du kan också dubbelklicka på mappen för färggruppen. Om du vill redigera den valda färggruppen och tillämpa ändringarna på den markerade teckningen klickar du på knappen Redigera eller ändra färger . Du kan också dubbelklicka på mappen för färggruppen. Mer information finns i ”Redigera färger i dialogrutan Redigera färger” på sidan 136.

Välja en färgruta efter namn

- ❖ Välj Visa sökfält på menyn på färgrutepanelen. Skriv in den första bokstaven eller de första bokstäverna i färgrutans namn i textrutan Sök, överst på panelen.

Obs! Den här proceduren fungerar inte med dubbelbytetecken.

Du kan också använda den här metoden om du vill välja en PANTONE®-färgruta genom att ange PANTONE-värdet.

Flytta färgrutor till en färggrupp

- 1 Dra enskilda färgrutor till en befintlig färggruppsmapp.
- 2 Markera de färger som du vill ordna i en ny färggrupp och klicka på knappen Ny färggrupp .

Ändra ordning på färgrutor

Du kan ändra ordning på enskilda färgrutor och på färgrutorna i en färggrupp.

- ❖ Gör något av följande:
 - Välj Sortera efter namn eller Sortera efter slag på menyn på panelen Färgrutor. De här kommandona fungerar bara med enskilda färgrutor, inte med färgrutor i en färggrupp.
 - Dra en färgruta till en ny plats.

Använda bibliotek för färgrutor

Bibliotek för färgrutor är samlingar med förinställda färger, bland annat bibliotek för tryckfärger som PANTONE, HKS, Trumatch, FOCOLONE, DIC, TOYO, och temabibliotek som kamouflage, natur, grekisk och juvel.

När du öppnar ett färgrutebibliotek visas det på en ny panel (inte på färgrutepanelen). Du kan markera, sortera och visa färgrutor i ett färgrutebibliotek på samma sätt som på färgrutepanelen. På panelen för färgrutebibliotek kan du dock inte lägga till, ta bort eller redigera färgrutor.

 Om du vill öppna ett färgrutebibliotek varje gång Illustrator startas, väljer du Upprepande på färgrutebibliotekets panelmeny.

Fler hjälpaavsnitt

”Byta färgrutor mellan program” på sidan 127

Öppna ett färgrutebibliotek

❖ Gör något av följande:

- Välj Fönster > Bibliotek för färgrutor > [bibliotekets namn].
- Välj Öppna färgrutebibliotek > [bibliotekets namn] på menyn på färgrutepanelen.
- Klicka på menyknappen Bibliotek för färgrutor  på panelen Färgrutor och välj ett bibliotek i listan.

Obs! PANTONE-färgbiblioteken finns i undermappen Färgböcker (Bibliotek för färgrutor > Färgböcker > PANTONE...).

Skapa ett färgrutebibliotek

Du skapar ett färgrutebibliotek genom att spara det aktuella dokumentet som ett färgrutebibliotek.

- 1 Redigera färgrutorna på färgrutepanelen så att den innehåller endast de färgrutor som du vill ha i färgrutebiblioteket.
- 2 Markera Spara färgrutebibliotek på menyn på färgrutepanelen.

 Om du vill ta bort alla färgrutor som inte används i dokumentet väljer du Markera alla oanvända på menyn på färgrutepanelen och klickar sedan på knappen Ta bort färgruta .

Redigera ett färgrutebibliotek

- 1 Välj Arkiv > Öppna och leta upp och öppna biblioteksfilen. Färgrutebiblioteksfiler lagras som standard i mappen Illustrator/Förinställningar/Färgrutor.
- 2 Redigera färgerna på panelen Färgrutor och spara ändringarna.

Flytta färgrutor från ett färgrutebibliotek till färgrutepanelen

Gör något av följande:

- Dra en eller flera färgrutor från bibliotekspanelen till färgrutepanelen.
- Markera färgrutorna som du vill lägga till, och markera Lägg till färgrutor på menyn på bibliotekspanelen.
- Använd en färgruta på ett objekt i dokumentet. Om färgrutan är en global färgruta eller dekorfärgsruta läggs färgrutan automatiskt till på färgrutepanelen.

Lägga till färger från teckningar på färgrutepanelen

Du kan automatiskt lägga till alla färger från markerade teckningar eller alla färger i dokumentet på färgrutepanelen. I Illustrator hittas de färger som inte redan finns på färgrutepanelen, eventuella processfärger konverteras till globala färger och läggs till på panelen som nya färgrutor.

När du automatiskt lägger till färger på färgrutepanelen inkluderas alla färger i dokumentet utom följande:

- Färger i opacitetsmasker (när du inte är i redigeringsläget för opacitetsmasker)
- Interpolerade färger i övergångar
- Färger i bildpunkter

- Färger på stömlinjer
- Färger i objekt som är inuti stansade former och inte synliga

Om du ändrar en övertoningsfyllning, mönsterfyllning eller symbolvariant till en ny global färg läggs färgen till som en ny färgruta och den ursprungliga färgrutan behålls.

Lägga till alla dokumentfärger

- ❖ Kontrollera att ingenting är markerat och välj Lägg till använda färger på menyn på panelen Färgrutor.

Lägga till färger från markerade teckningar

- ❖ Markera de objekt som innehåller de färger som du vill lägga till på färgrutepanelen och gör något av följande:
 - Klicka på Lägg till markerade färger på menyn på färgrutepanelen.
 - Klicka på knappen Ny färggrupp  på färgrutepanelen. Ange alternativ i den dialogruta som visas.
- Färger ordnas och sparas med regeln Nyans – framåt.

Byta färgrutor mellan program

Du kan dela de heltäckande färgrutorna som du skapar i Photoshop, Illustrator och InDesign genom att spara ett färgrutebibliotek för utbyte. Färgerna visas likadant i alla program så länge som färginställningarna är synkroniserade.

Obs! Du kan skapa och dela färggrupper med andra på panelen eller webbplatsen kuler. (Se "[Panelen kuler](#)" på sidan 145.)

- 1 På panelen Färgrutor skapar du de process- och dekorfärgrutor som du vill dela och tar bort de färgrutor som du inte vill dela.

Obs! Du kan inte dela följande typer av provkartor mellan programmen: mönster, övertoningar och provkartan Registrering från Illustrator och InDesign samt bokfärgpreferenser och provkartor av typen NMI, XYZ, tvåton, monitorRGB, opacitet, total färgmängd och webRGB från Photoshop. Dessa typer av provkartor exkluderas automatiskt när du sparar provkartor som ska delas.
- 2 Välj Spara färgrutor för utbyte från panelmenyn Färgrutor och spara biblioteken med färgrutor på en lättillgänglig plats.
- 3 Läs in färgrutebiblioteket till panelen Färgrutor för Photoshop, Illustrator eller InDesign.

Importera färgrutor från ett annat dokument

Du kan importera alla färgrutor eller enstaka färgrutor från ett annat dokument.

- Om du vill importera alla färgrutor från ett annat dokument väljer du Fönster > Bibliotek för färgrutor > Annat bibliotek. Du kan också välja Öppna färgrutebibliotek > Annat bibliotek på menyn på färgrutepanelen. Markera från vilken fil du vill importera färgrutor, och klicka på Öppna. De importerade färgrutorna visas på bibliotekspanelen (inte på färgrutepanelen).
- Om du vill importera enstaka färgrutor från ett annat dokument, kopierar du de objekt i vilka färgrutorna används och klistrar in dem. De importerade färgrutorna visas på färgrutepanelen.

Obs! Om importerade färgrutor för dekorfärger eller globala processfärger har samma namn som färgrutor som redan finns i dokumentet, men olika färgvärden, uppstår en färgrutekonflikt. Vid konflikter mellan dekorfärger bevaras färgvärdena för de befintliga färgrutorna och importerade färgrutor sammanfogas automatiskt med de befintliga färgrutorna. Vid konflikter mellan processfärger visas dialogrutan Problem med färgrutor. Färgvärdena för de befintliga färgrutorna behålls automatiskt. Du kan välja Lägg till färgrutor om du vill lägga till färgrutorna genom att infoga ett nummer i namnet på färgrutan som står i konflikt, eller välja Lägg samman färgrutor om du vill sammanfoga färgrutor med hjälp av de befintliga färgrutornas färgvärden.

Fler hjälpavsnitt

[”Översikt över färgrutepanelen”](#) på sidan 124

[”Använda bibliotek för färgrutor”](#) på sidan 125

Skapa färgrutor

Du kan skapa färgrutor för processfärger, dekorfärger eller övertoningar.

Fler hjälpavsnitt

[”Om färgrutor”](#) på sidan 123

[”Om processfärger”](#) på sidan 119

[”Om dekorfärger”](#) på sidan 119

[”Övertoningar”](#) på sidan 192

Skapa en färgruta för processfärg

- 1 Välj en färg med hjälp av färgväljaren eller färgpanelen. Du kan också markera ett objekt som har den färg som du vill använda.
- 2 Gör något av följande:
 - Dra färgen från verktygspanelen eller färgpanelen till färgrutepanelen.
 - Klicka på knappen Ny färgruta på färgrutepanelen eller välj Ny färgruta på panelmenyn. Välj Global i dialogrutan som visas om du vill att färgrutan ska vara en global färg. Ange ytterligare färgrutealternativ och klicka på OK. (Se [”Alternativ för färgrutor”](#) på sidan 130.)

Skapa övertoningsrutor

- 1 Du kan skapa en övertoning med övertoningspanelen eller genom att markera ett objekt med den övertoning du vill ha.
- 2 Gör något av följande:
 - Dra övertoningen från rutan Fyllning på panelen Verktyg eller panelen Färg till panelen Färgrutor.
 - Klicka på övertoningsmenyn (bredvid övertoningsrutan) på panelen Övertoning och klicka på ikonen Spara i färgrutebibliotek .
 - Klicka på knappen Ny färgruta på färgrutepanelen eller välj Ny färgruta på menyn på färgrutepanelen. Ange ett namn på färgrutan i dialogrutan som visas och klicka på OK. (Se [”Alternativ för färgrutor”](#) på sidan 130.)

Skapa färgrutor för dekorfärger

- 1 Välj en färg med hjälp av färgväljaren eller färgpanelen. Du kan också markera ett objekt som har den färg som du vill använda.

2 Gör något av följande:

- Håll ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) och dra färgen från verktygspanelen eller färgpanelen till färgrutepanelen.
- Håll ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) och klicka på knappen Ny färgruta på färgrutepanelen eller välj Ny färgruta på panelmenyn. Välj Dekorfärg för Färgtyp i dialogrutan som visas. Ange ytterligare färgrutealternativ och klicka på OK. (Se ”[Alternativ för färgrutor](#)” på sidan 130.)

Skapa en färgruta på panelen Färgguide

- 1 Välj färger på menyn Harmoniregler på panelen Färgguide.
- 2 Klicka på Spara färggruppen på panelen Färgrutor  längst ned på panelen Färgguide.

Hantera färgrutor

Du kan arbeta med färgrutorna på panelen Färgrutor och duplicera, gruppera, ersätta, sammanfoga eller ta bort dem. Du kan också ange alternativ för färgrutorna, t.ex. namn, färgtyp, färgläge och förhandsvisningsalternativ.

Fler hjälpavsnitt

”[Översikt över färgrutepanelen](#)” på sidan 124

”[Skapa en färggrupp i dialogrutan Redigera färger](#)” på sidan 135

Duplicera färgrutor

- 1 Markera en eller flera färgrutor som du vill duplicera.
- 2 Gör något av följande:
 - Markera Duplicera färgruta på menyn på färgrutepanelen.
 - Dra färgrutorna till knappen Ny färgruta på färgrutepanelen.

Gruppera färgrutor

Skapa en färggrupp när du vill hålla samman vissa färger på färgrutepanelen. Du kan till exempel skapa en färggrupp för färger som du väljer på färgguidepanelen. När du sparar en färggrupp i dialogrutan Redigera färger sparas den automatiskt som en färggrupp på panelen Färgrutor. Du kan också manuellt gruppera en uppsättning färgrutor med heltäckande färger.

- 1 Markera en eller flera färgrutor på färgrutepanelen.
- 2 Klicka på knappen Ny färggrupp eller välj Ny färggrupp på panelmenyn.

Ersätta, sammanfoga och ta bort färgrutor

- Om du vill ersätta en färgruta håller du ned Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) och drar färgen eller övertoningen från färgpanelen, övertoningspanelen, ett objekt eller verktygspanelen till färgrutepanelen, så att den färgruta som du vill ersätta markeras.

När du ersätter en färg, en övertoning eller ett mönster som redan finns på färgrutepanelen, ändras alla objekt i filen som innehåller den nya färgen, den nya övertoningen eller det nya mönstret. Det enda undantaget är processfärger som inte har alternativet Global aktiverat i dialogrutan Alternativ för färgrutor.

- Om du vill sammanfoga flera färgrutor markerar du två eller flera rutor och väljer Lägg samman färgrutor på menyn på färgrutepanelen. Det först markerade färgrutenamnet och färgvärdet ersätter alla andra markerade färgrutor.

- Om du vill ta bort en färgruta, markerar du en eller flera färgrutor. Välj Ta bort färgruta på panelmenyn och klicka på knappen Ta bort färgruta. Du kan också dra den markerade färgrutan till knappen Ta bort färgruta.

När du tar bort en färgruta för dekorfärg eller global processfärg (eller ett mönster eller en övertoning som innehåller en dekorfärg eller global processfärg), konverteras alla objekt som är målade med färgerna till motsvarande icke-globala processfärg.

Alternativ för färgrutor

Om du vill ange alternativ för färgrutor dubbelklickar du på en befintlig färgruta. Du kan också välja Ny färgruta på menyn på färgrutepanelen.

Färgrutenamn Anger namnet på färgrutan på färgrutepanelen.

Färgtyp Anger om färgrutan är en processfärg eller en dekorfärg.

Global Skapar en global färgruta för processfärg

Färgläge Anger färgrutans färgläge.

När du har angett vilket färgläge du vill använda, kan du justera färgen med färgreglagen. Om du väljer en färg som inte är webbsäker, visas en varningskub . Klicka på kubens sida, så byts färgen till närmaste webbsäkra färg (visas till höger om kubens sida). Om du väljer en ej tryckbar färg, visas en varningstriangel . Klicka på triangelns sida, så byts färgen till närmaste CMYK-motsvarighet (visas till höger om triangelns sida).

Förhandsvisa Visar färgjusteringarna för de objekt som du har använt färgrutan på.

Arbeta med färggrupper (harmonier)

Om färggrupper

En färggrupp är ett organiseringsverktyg som du kan använda för att gruppera färgrutor som hör ihop på panelen Färgrutor. En färggrupp kan dessutom innehålla färgharmonier, som du skapar i dialogrutan Redigera färger/Färga om teckning eller på panelen Färgguide. Färggrupper kan endast innehålla heltäckande färger, t.ex. dekor-, process- eller globala färger. Övertoningar och mönster kan inte grupperas.

Du kan använda panelen Färgguide eller dialogrutan Redigera färger/Färga om teckning om du vill skapa harmonierande färggrupper. Med båda funktionerna kan du välja en harmoniregel och direkt skapa ett färgschema baserat på den färg som du väljer. Du kan till exempel välja harmoniregeln Monokrom om du vill skapa en färggrupp som innehåller samma nyans, men med olika mättnadsnivåer. Eller också kan du välja harmoniregeln Högkontrast eller Pentagram om du vill skapa en färggrupp med kontrasterande färger för ett starkare intryck.

Om du vill ha inspiration och dela färgharmonier med andra eller skapa färggrupper utanför Illustrator väljer du Fönster > Tillägg > Kuler och bläddrar igenom de olika färgharmonierna som finns där.

Mer information finns på Kuler-webbplatsen <http://kuler.adobe.com/>.

Fler hjälpavsnitt

”Gruppera färgrutor” på sidan 129

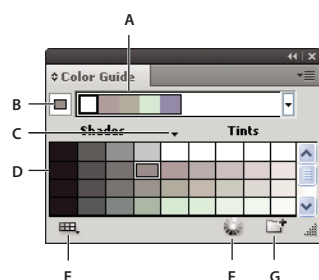
”Panelen kuler” på sidan 145

Översikt över panelen Färgguide

Använd panelen Färgguide som inspirationskälla när du skapar teckningar. På panelen Färgguide får du förslag på harmoniserande färger baserat på den färg som är vald på panelen Verktyg. Du kan använda de här färgerna för att färglägga teckningar, eller också kan du redigera dem i dialogrutan Redigera färger/Färga om teckning eller spara dem som färgrutor eller färgrutegrupper på panelen Färgrutor.

Du kan redigera färgerna som genereras via panelen Färgguide på flera olika sätt. Du kan till exempel ändra harmoniregeln eller justera variationstypen (t.ex. färgtoner och skuggor eller klara och dunkla färger) och antalet färgvariationer som visas.

Viktigt! Om du har markerat en teckning ändras färgen på den markerade teckningen om du klickar på en färgvariation, precis som när du klickar på en färgruta på färgrutepanelen.



A. Menyn Harmoniregler och aktiv färggrupp B. Ange som basfärg C. Aktiva färger D. Färgvariationer E. Färgerna begränsas till det markerade färgrutebiblioteket F. Redigera färger eller Redigera eller använd färgerna beroende på den aktuella markeringen (öppnar färgerna i dialogrutan Redigera färger/Färga om teckning) G. Spara grupp till färgrutepanelen

Obs! Om du vill redigera den markerade färggruppen kontrollerar du att ingen teckning är markerad och klickar på knappen Redigera färger . Om du vill redigera den valda färggruppen och tillämpa ändringarna på den markerade teckningen klickar du på knappen Redigera eller använd färgerna . Mer information finns i "Redigera färger i dialogrutan Redigera färger" på sidan 136.

En videofilm om hur du använder färgguiden för att hitta och välja färger finns på www.adobe.com/go/vid0058_se.

Ange vilken typ av färgvariationer som ska visas på panelen

❖ Välj någon av följande variationer på menyn på färgguidepanelen:

Visa Toner/skuggor Läger till svart i variationerna till vänster och vitt i variationerna till höger

Visa Varma/svala Läger till rött i variationerna till vänster och blått i variationerna till höger

Visa Klara/dunkla Minskar mättnaden mot grått i variationer till vänster och ökar mättnaden mot grått i variationer till höger

Obs! Om du använder dekorfärger ska du bara använda variationen för toner/skuggor och välja färger från tonsidan (höger) i variationslistan. Alla andra variationer gör att dekorfärger konverteras till processfärger.

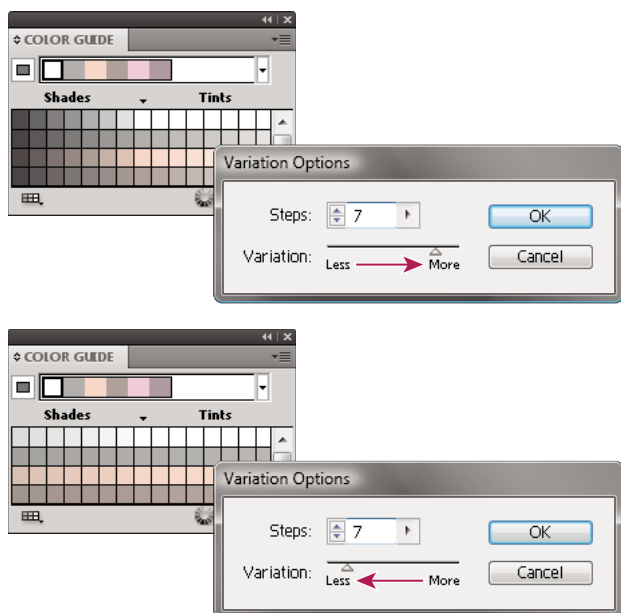
Ange antal och intervall för färgvariationer som ska visas på panelen

- 1 Välj Alternativ för färgguide på menyn på färgguidepanelen.
- 2 Ange antalet färger som du vill visa till vänster och höger om varje färg i den skapade färggruppen. Välj till exempel 6 om du vill se sex mörkare nyanser och sex ljusare nyanser av varje färg.

De ursprungliga färgerna visas alltid längs mitten av panelen med en triangel strax ovanför, och variationerna av färgerna visas till vänster eller höger om dem.

- 3 Dra intervallreglaget till vänster om du vill minska variationsintervallet och till höger om du vill öka intervallet.

Om du minskar intervallet skapas färger som är mer lika originalfärgerna.



Justera intervallet för färgvariationer

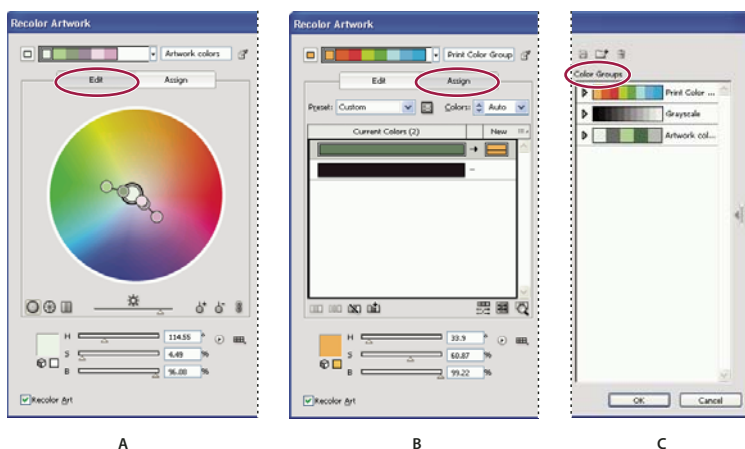
Översikt över dialogrutan Redigera färger/Färga om teckning

Namnet på den här dialogrutan ändras beroende på kontexten:

Om du har markerat en teckning och klickar på ikonen  på kontrollpanelen eller panelen Färgrutor eller Färgguide, eller när du väljer Redigera > Redigera färger > Färga om teckning, öppnas dialogrutan som Färga om teckning där du har tillgång till flikarna Tildela och Redigera.

Om ingen teckning är markerad och du klickar på ikonen  på kontrollpanelen eller panelen Färgrutor eller Färgguide öppnas dialogrutan som Redigera färger där du endast har tillgång till fliken Redigera.

Oavsett vilket namn som visas överst i dialogrutan så visas alltid färggrupperna för det aktuella dokumentet till höger i dialogrutan, jämte de två standardfärggrupperna för utskriftsfärg och gråskala. Du kan markera och använda de här grupperna när du vill.



A

B

C

Skapa eller redigera färggrupper och tilldela färger med hjälp av dialogrutan Redigera färger/Färga om teckning.

A. Skapa och redigera en färggrupp på fliken Redigera B. Tilldela färger på fliken Tildela C. Välj en färggrupp i listan Färggrupper

Med alternativet Färga om bild längst ned i dialogrutan kan du förhandsvisa färger i en markerad teckning och ange om teckningen ska färgas om när du stänger dialogrutan.

Huvudområdena i dialogrutan är:

Redigera Skapa nya färggrupper eller redigera befintliga färggrupper på fliken Redigera. Använd menyn Harmoniregler och färghjulet om du vill testa olika färgharmonier. I färghjulet kan du se hur färger i en harmoni är relaterade till varandra. I färgremsorna kan du visa och ändra olika färgvärden. Du kan dessutom justera ljusstyrkan, lägga till och ta bort färger, spara färggrupper och förhandsgranska färgerna i markerade teckningar.

Tilldela Granska och ange hur färger från en färggrupp ska ersätta originalfärger i teckningen på fliken Tilldela. Du kan endast tilldela färger om du har markerat en teckning i dokumentet. Du kan ange vilka nya färger som ska ersätta aktuella färger, om dekorfärger bevaras och hur färger ersätts (du kan till exempel ersätta färger helt eller ersätta nyanser men behålla ljusstyrkan). Använd Tilldela för att ange hur teckningar färgas om med den aktuella färggruppen eller för att reducera antalet färger i den aktuella teckningen.

Färggrupper Alla sparade färggrupper för det dokument som är öppet visas här (samma färggrupper visas på färgrutepanelen). När du arbetar i dialogrutan kan du redigera, ta bort och skapa nya färggrupper med hjälp av listan Färggrupper. Alla ändringar avspeglas också på färgrutepanelen. Den markerade färggruppen visar vilken färggrupp som redigeras för tillfället. Du kan välja vilken färggrupp som helst och redigera den, eller använda den för att färga om den valda teckningen. Om du sparar en färggrupp läggs gruppen till i den här listan.

En videofilm om hur du skapar, redigerar och experimenterar med färggrupper i dialogrutan Redigera färger/Färga om teckning finns på www.adobe.com/go/lrvid4019_ai_se. En videofilm om hur du integrerar färgharmonier med smarta objekt i Photoshop och InDesign finns på www.adobe.com/go/vid0191_se. Ett exempel på hur du ändrar en färgstark teckning till en gråskaleteckning finns i www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_depth_se.

Fler hjälpavsnitt

”Skapa en färggrupp i dialogrutan Redigera färger” på sidan 135

”Redigera färger i dialogrutan Redigera färger” på sidan 136

”Tilldela färger till bilder” på sidan 141

”Minska antalet färger i bilder” på sidan 144

Öppna dialogrutan Redigera färger/Färga om teckning

❖ Öppna dialogrutan Redigera färger/Färga om teckning från någon av följande platser:

Redigera > Redigera färger > kommandot Färga om teckning eller Färga om med förinställning. Använd dessa kommandon om du vill redigera färger i den markerade teckningen.

Knappen Färga om teckning  **på kontrollpanelen** Använd den här knappen om du vill redigera färgerna i den markerade teckningen med hjälp av dialogrutan Färga om teckning. Den här knappen är tillgänglig när den markerade teckningen innehåller två eller fler färger.

Obs! Det här är ett bekvämt sätt att redigera färger när du vill anpassa färger i en teckning globalt, i det fall globala färger inte användes när teckningen skapades.

Knappen Redigera färger eller Redigera eller använd färger  **på panelen Färgguide** Klicka på den här knappen om du vill redigera färgerna på panelen Färgguide, eller redigera och sedan använda färgerna på panelen Färgguide i den markerade teckningen.

Knappen Redigera färggrupp eller Redigera eller använd färggrupp  **på panelen Färgrutor** Klicka på den här knappen om du vill redigera färgerna i den valda färggruppen, eller om du vill redigera färgerna och använda dem

i den markerade teckningen. Du kan också öppna dialogrutan genom att dubbelklicka på en färggrupp på panelen Färgrutor.

Arbeta med listan Färggrupper

- Om du vill visa eller dölja listan Färggrupper klickar du på ikonen Dölj färggruppslager  till höger i dialogrutan Redigera färger/Färga om teckning. Klicka på ikonen igen om du vill visa listan en gång till.
- Om du vill lägga till en ny färggrupp i listan skapar eller redigerar du en färggrupp och klickar sedan på Ny färggrupp . En ny färggrupp visas i listan.
- Redigera en färggrupp genom att klicka på den i listan. Ändra färggruppen på fliken Redigera och klicka sedan på Spara ändringar i färggrupp .
- Om du vill ta bort en färggrupp markerar du gruppen och klickar på Ta bort färggrupp .

Skapa färggrupper

Du kan skapa färggrupper på panelen Färgguide eller i dialogrutan Redigera färger/Färga om teckning. Du kan också skapa och dela färggrupper med andra på Adobe kuler-webbplatsen (www.kuler.adobe.com).

En videofilm om hur du använder färgguiden för att hitta och välja färger finns på www.adobe.com/go/vid0058. En videofilm om hur du skapar, redigerar och experimenterar med färggrupper i dialogrutan Direktomfärgning finns på www.adobe.com/go/lrvid4019_ai_se.

Fler hjälpavsnitt

”Översikt över färgrutepanelen” på sidan 124

”Redigera färger i dialogrutan Redigera färger” på sidan 136

”Skapa en färggrupp i dialogrutan Redigera färger” på sidan 135

Skapa en färggrupp på panelen Färgguide

Kontrollera att det inte finns någon teckning markerad när du anger basfärgen; vid en markering kommer den markerade teckningen att färgas med basfärgen.

- 1 Öppna färgguidepanelen och gör något av följande när du vill ange basfärgen för färgharmonin:
 - Klicka på en färgruta på färgrutepanelen.
 - Klicka på en färg på färgpanelen. (Du kanske vill dra ut färgpanelen så att du kan använda den samtidigt med färgguidepanelen.)
 - Dubbelklicka på Fyllningsfärg på verktygspanelen och välj en färg med färgväljaren.
 - Använd pipetten och klicka på en teckning som innehåller den färg som du vill använda.
 - Markera en teckning som innehåller den färg som du vill använda och klicka sedan på ikonen Ange grundfärg för den aktuella färgen .
 - Klicka på en färgvariation på färgguidepanelen och klicka sedan på ikonen Ange grundfärg för den aktuella färgen .
- 2 Välj en regel på menyn Harmoniregler.

Obs! Om du vill begränsa färgerna till ett färgrutebibliotek klickar du på knappen Begränsa färggruppen till färger i ett färgrutebibliotek , och väljer biblioteket i listan.

3 Om du vill spara färggruppen eller en enskild färg på panelen Färgrutor gör du något av följande:

- Om du vill spara den aktuella färggruppen på panelen Färgguide klickar du på knappen Spara färggruppen på färgrutepanelen .
- Om du vill spara en eller flera färgvariationer som enskilda färgrutor drar du färgerna från färgguidepanelen till färgrutepanelen.
- Om du vill spara flera färgvariationer som en grupp markerar du dem på panelen Färgguide och klickar på knappen Spara färggruppen på färgrutepanelen .

Ge den nya gruppen ett namn genom att markera grupper på panelen Färgrutor och välja Alternativ för färggrupp på panelmenyn.

Obs! Om du vill överföra en färggrupp till kuler-webbplatsen markerar du gruppen och väljer Fönster > Tillägg > kuler. Klicka på Ladda upp  i dialogrutan kuler. Du måste registrera dig för kuler för att kunna överföra färgrutor till webbplatsen.

4 Om du vill färglägga en teckning med en färg i färggruppen markerar du teckningen och klickar på en färg på panelen Färgguide.

Obs! Om du vill färglägga alla objekt i ett grupperat objekt markerar du objektet, väljer Redigera > Färga om teckning och väljer önskade alternativ i dialogrutan Färga om teckning. (Mer information finns i avsnittet ”[Tilldela färger till bilder](#)” på sidan 141.)

Skapa en färggrupp i dialogrutan Redigera färger

Du skapar en färggrupp i dialogrutan Redigera färger/Färga om teckning genom att välja en grundfärg och en harmoniregel. Basfärgen används som grund för harmoniregeln när färgerna i färggruppen genereras. Om du till exempel väljer en blå basfärg och harmoniregeln Komplement skapas en färggrupp som baseras på basfärgen blått och dess komplementfärg rött.

När du ändrar färgerna i färghjulet är det fortfarande den valda harmoniregeln som styr vilka färger som genereras för gruppen. Om du vill frånga harmoniregeln och redigera färgerna fritt klickar du på knappen Bryt länk .

1 Öppna dialogrutan Redigera färger/Färga om teckning och välj, om du vill, en färgharmoni på menyn Harmoniregler.

Obs! Om du vill begränsa färgerna till ett färgrutebibliotek klickar du på knappen Begränsar färggruppen till färger i ett färgrutebibliotek  och väljer ett bibliotek i listan.

2 Om färgremssorna visas klickar du på en färghjulsikon så att färghjulet visas i stället.

3 Ange basfärgen genom att göra något av följande:

- Dra basfärgsmarkören (den största färgmarkören med dubbel ring) runt hjulet för att ange den basfärg som du vill använda.
- Justera färgreglagen i nederkanten av dialogrutan.

4 Välj en ny harmoniregel eller flytta färgmarkörerna som du vill.

5 Om du vill förhandsgranska de nya färgerna i den markerade teckningen klickar du på Färga om bild.

Obs! Med Färga om bild färgas den markerade teckningen om när du klickar på OK så att dialogrutan stängs. Om du inte vill färga om den markerade teckningen kontrollerar du att det här alternativet är avmarkerat innan du klickar på OK.

6 Skriv in ett namn i rutan Namn till höger om menyn Harmoniregler och klicka på Ny färggrupp .

Obs! Om ikonerna Ny färggrupp inte visas klickar du på ikonerna Visa färggruppslager .

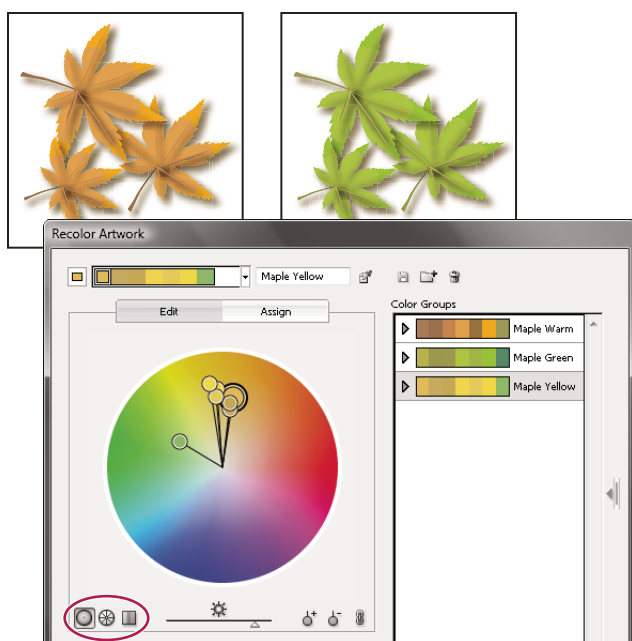
- 7 Om du vill spara den nya färggruppen på panelen Färgrutor klickar du på OK och stänger dialogrutan Redigera färger/Färga om teckning.

Obs! Du kan också skapa en färggrupp med hjälp av färgguiden. (Se ”Skapa en färggrupp på panelen Färgguide” på sidan 134.)

Redigera färger i dialogrutan Redigera färger

Att redigera färger i dialogrutan Redigera färger/Färga om teckning är ett bekvämt sätt att anpassa färgerna i markerade teckningar globalt. Det är särskilt användbart om de globala färgerna inte användes när teckningen skapades. Du kan redigera färger och färggrupper i dialogrutan Redigera färger/Färga om teckning och använda ändringarna i markerade teckningar eller spara de redigerade färgerna och använda dem senare.

När du redigerar färger använder du det utjämnade färghjulet, det segmenterade färghjulet eller färgremssorna.



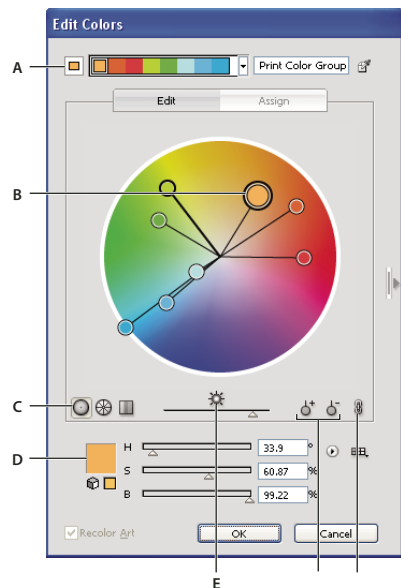
Redigera färger genom att flytta färgmarkörerna på det utjämnade färghjulet

Utjämnat färghjul  Nyans, mättnad och ljusstyrka visas i en utjämnad kontinuerlig cirkel. Alla färger i den aktuella färggruppen ritas på hjulet inuti en cirkel. Med det här hjulet kan du välja bland en rad färger med stor precision, men det kan vara svårt att se separata färger eftersom alla bildpunkter har olika färg.

Segmenterat färghjul  Färger visas som en uppsättning segmenterade färgrutor. Med det här hjulet är det lätt att se separata färger, men det finns inte så många färger att välja på som i det kontinuerliga hjulet.

Färgremssor  Endast färger från färggruppen visas. De visas som heltäckande färgremssor som du kan markera och redigera separat. Du kan ändra ordning på färgerna som visas genom att dra och släppa färgremssorna till vänster eller höger. Du kan högerklicka på en färg och välja att ta bort den, använda den som grundfärg, ändra färgens ton eller ändra färgen med färgväljaren.

En videofilm om hur du skapar, redigerar och experimenterar med färggrupper finns på www.adobe.com/go/lrvid4019_ai_se. Ett exempel på hur du förvandlar en färgstark teckning till en gråskaleteckning finns i www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_depth_se.



A. Basfärg som den visas på menyn Harmoniregler B. Basfärg som den visas i färghjulet C. Visningsalternativ för färg D. Färg på vald färgmarkör eller färgskala E. Visa mättnad och nyans på hjulet F. Verktyg för att lägga till och ta bort färgmarkörer G. Ta bort länk mellan harmonifärger

Spara ändringar i en färggrupp

Innan du börjar redigera färggrupperna är det viktigt att du vet hur du sparar ändringarna så att du inte oavsiktligt skriver över din favoritfärggrupp. Du kan spara ändringar på två sätt: du kan skriva över den ursprungliga färggruppen med den redigerade färggruppen, eller skapa en ny färggrupp med ändringarna och låta den ursprungliga vara intakt.

❖ Gör något av följande:

- Om du vill behålla den ursprungliga färggruppen och spara ändringarna som en ny färggrupp klickar du på Ny färggrupp  överst i dialogrutan Redigera färger/Färga om teckning.
- Om du vill spara ändringarna i den ursprungliga färggruppen (och skriva över den ursprungliga färggruppen) klickar du på Spara ändringar i färggruppen .

Redigera en färggrupp med ett färghjul

- 1 Om det behövs markerar du färggruppen i färggruppsslagerområdet i dialogrutan Redigera färger/Färga om teckning.
- 2 Om du har markerat ett objekt på ritytan klickar du på Färga om bild om du vill förhandsgranska färgerna i teckningen. Om du inte vill färga om teckningen avmarkerar du Färga om bild innan du stänger dialogrutan eller klickar på Avbryt för att stänga den.

Obs! Om du vill redigera färgerna i den markerade teckningen klickar du på Hämta färger från markerad teckning .

- 3 Klicka på knappen Begränsa färggruppen till färger i ett färgrutebibliotek , om du vill begränsa dig till färgerna i ett färgrutebibliotek. Välj ett bibliotek i listan.
- 4 Om du vill ändra grundfärgen till en annan färg i den aktuella gruppen högerklickar du på färgen i ett färghjul eller på en färgremsa och väljer Ange som grundfärg. Du kan också klicka på en färg i rutan Aktiva färger och sedan på Ange den aktuella färgen som grundfärg  till vänster om rutan Aktiva färger.
- 5 Dra i en markör på hjulet om du vill ändra dess färg. Om harmoniregeln är länkad flyttas alla färgerna enligt regeln när du drar. Om harmoniregeln inte är länkad flyttas endast den markör som du drar i.

Du kan göra något av följande när du redigerar:

- a Flytta markören runt hjulet om du vill ändra nyansen. Flytta markören inåt eller utåt på hjulet om du vill ändra mättnad eller ljusstyrka.
 - b Om du vill lägga till en färg högerklickar du i färghjulet där du vill lägga till färgen och väljer Lägg till ny färg.
 - c Om du vill ta bort en färg högerklickar du på färgmarkören (eller på linjen för markören) i färghjulet och väljer Ta bort färg.
 - d Om du vill ändra en färg med hjälp av färgväljaren högerklickar du på färgen och väljer Färgväljaren.
 - e Håll ned Skift-tangenten när du drar om du vill att markören ska flyttas endast i en riktning.
 - f Om du vill visa nyans och mättnad i stället för nyans och ljusstyrka på hjulet klickar du på knappen Visa mättnad och nyans på hjulet , rakt nedanför hjulet för att växla mellan de två visningslägena.
 - g Om du vill ändra färgvärdena manuellt klickar du på färgmarkören eller på färgen i rutan Aktiva färger. Redigera färgvärdena med hjälp av reglagen eller textrutorna för färgvärden under färghjulet.
 - h Om du vill ändra mättnad och ljusstyrka för en färg i färghjulet högerklickar du på en färgmarkör, väljer Välj färgton och klickar på önskad färg i rutan som visas.
- 6 Spara ändringarna genom att klicka på Ny färggrupp  om du vill bevara den ursprungliga färggruppen och spara ändringarna som en ny färggrupp. Du kan också klicka på Spara ändringar i färggruppen  om du vill skriva över den ursprungliga färggruppen med ändringarna.

Obs! Om du vill kontrollera att färgerna är tryckbara eller webbsäkra markerar du varje färgmarkör och klickar på knappen Ej tryckbart  eller Ej webbfärg .

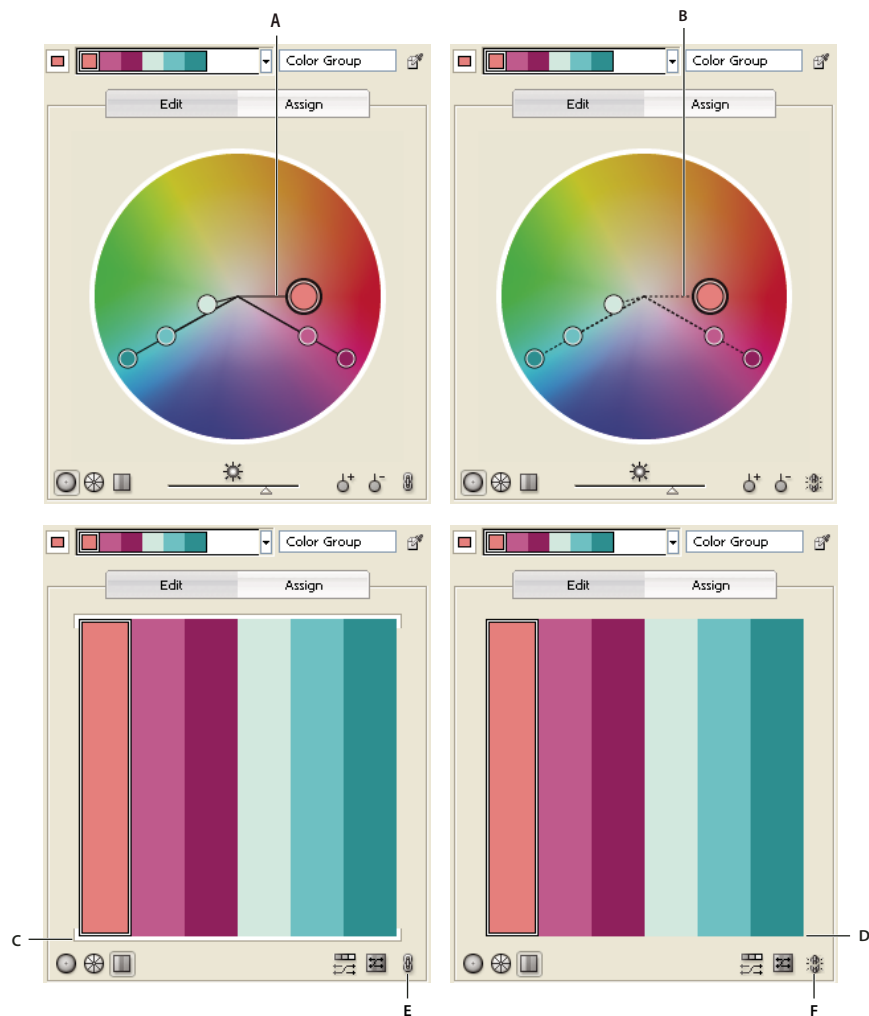
Ändra ordning på färgerna i en färggrupp

❖ Gör något av följande:

- Dra en färg åt vänster eller höger på menyn Aktiva färger.
- Dra en färgremsa åt vänster eller höger i vyn Färgremsor.

Redigera en enskild färg i en färggrupp

När du använder en harmoniregel för att skapa en färggrupp länkas färgerna som standard. När en färggrupp är länkad ändras de andra färgerna enligt harmoniregeln när du redigerar en enskild färg. Om du vill redigera en färg utan att ändra de andra ska du ta bort länken mellan färgmarkörerna och harmoniregeln.



A. Färghjulsvy över länkade färger B. Färghjulsvy över icke länkade färger C. Färgskalevy över länkade färger D. Färgskalevy över icke länkade färger E. Länkade färger, klicka för att ta bort länk F. Ej länkade färger, klicka för att länka

- 1 Markera den färggrupp som du vill redigera i dialogrutan Redigera färger/Färga om teckning och klicka på Redigera.
- 2 Klicka på ikonen Ta bort länk mellan harmonifärger .
- 3 Gör något av följande i färghjulet eller i vyn Färgremsor:
 - Dra färgmarkören som du vill redigera för att ange en ny färg.
 - Klicka på den färgremsa eller färgmarkör som du vill ändra och redigera färgvärdena manuellt.
 - Dubbelklicka (eller högerklicka) på färgremsan eller färgmarkören och välj en ny färg i färgväljaren.
 - Högerklicka på en färgmarkör eller färgremsa och välj en ny skugga.
- 4 Om du vill återskapa länken till färgerna så att markörerna återigen rör sig enligt den nya harmoniregeln klickar du på knappen Länka harmonifärger.

Redigera färger i en färggrupp med hjälp av färgväljaren

Du kan använda färgväljaren när du vill ändra färgerna i en färggrupp.

- 1 Gör något av följande i dialogrutan Redigera färger/Färga om teckning:
 - Dubbelklicka på en hjulmarkör eller högerklicka på en hjulmarkör och välj Färgväljaren.
 - Dubbelklicka på en färgremsa.
 - Klicka på färgrutan till vänster om färgreglagen.
- 2 Spara ändringarna genom att göra något av följande:
 - Om du vill spara de redigerade färgerna som en ny grupp skriver du in ett nytt namn i namnrutan överst i dialogrutan och klickar sedan på Ny färggrupp .
 - Om du vill spara ändringarna i den ursprungliga färggruppen klickar du på Spara ändringar i färggruppen .

Ändra ordning slumpmässigt på färg eller mättnad och ljusstyrka

I dialogrutan Redigera/Färga om teckning kan du prova olika slumpmässiga variationer av den aktuella färggruppen genom att klicka på knappen Ändra ljusstyrka och mättnad slumpmässigt och knappen Ändra färgordningen slumpmässigt.

- 1 Välj en färggrupp i dialogrutan Redigera färger/Färga om teckning.
- 2 Klicka på Redigera och klicka sedan på Visa färgremsor eller klicka på Tilldela.
- 3 Gör något av följande:
 - Om du vill ändra ljusstyrka och mättnad för den aktuella färggruppen slumpmässigt men behålla nyanserna klickar du på Ändrar mättnad och ljusstyrka slumpmässigt .
 - Om du vill ändra ordningen i den aktuella färggruppen klickar du på Ändra färgordningen slumpmässigt . Använd den här knappen när du färgar om teckningar om du snabbt vill se hur teckningar kan färgas om med den aktuella färggruppen.

Redigera mättnad, ljusstyrka, temperatur eller luminiscens globalt

- 1 Klicka på Redigera i dialogrutan Redigera färger/Färga om teckning.
- 2 Klicka på knappen Färgläge  och välj Global justering.
- 3 Ändra värdena för mättnad, ljusstyrka, temperatur och luminiscens.

Obs! Om du har begränsat färgerna till ett färgrutebibliotek begränsas ändringarna till färgerna i biblioteket.

Lägga till eller ta bort färger i en färggrupp

- 1 Klicka på Redigera i dialogrutan Redigera färger/Färga om teckning.
- 2 Gör något av följande:
 - Om du vill lägga till en färg i färggruppen högerklickar du i färghjulet där du vill lägga till färgen och väljer Lägg till ny färg. Om du klickar på linjen till en befintlig färgmarkör flyttas den nya markören tillsammans med den befintliga markören.
 - Om du vill ta bort en färg högerklickar du på färgmarkören eller färgremsan och väljer Ta bort färg. Du kan inte ta bort markören för grundfärgen.

Obs! I färghjulet kan du också använda knappen Verkettyget Lägg till färg  eller knappen Verkettyget Ta bort färg  och sedan klicka i färghjulet på den färg som du vill lägga till eller ta bort.

- Om du vill ta bort en färg från en färggrupp i listan Färggrupper expanderar du färggruppen, högerklickar på den färgruta som du vill ta bort och väljer Ta bort färg.

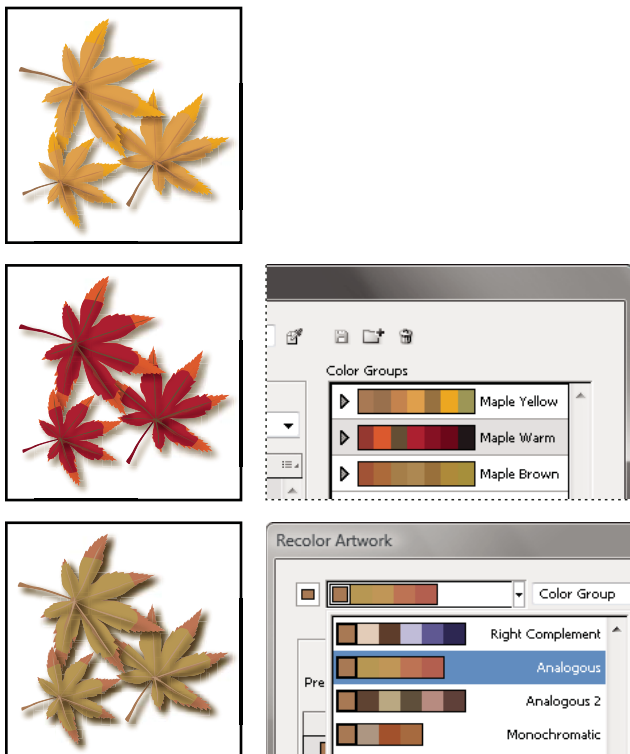
Ta bort en färggrupp

- ❖ Markera en färggrupp i listan Färggrupper och klicka på Ta bort . Du kan också högerklicka och välja Ta bort färggrupp.

Tilldela färger till bilder

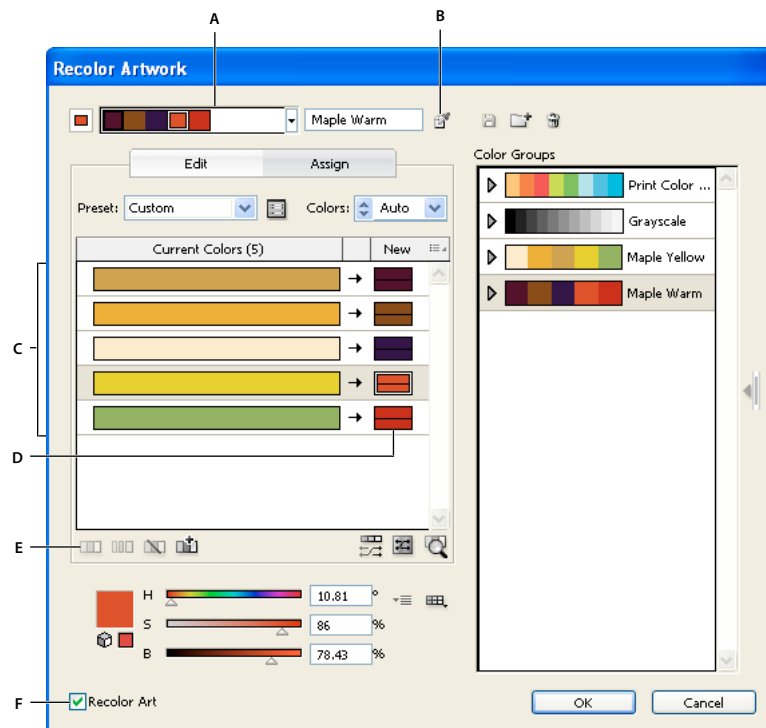
På fliken Tilldela i dialogrutan Redigera färger/Färga om teckning kan du associera färger från en färggrupp med teckningar. Du kan tilldela färger på följande sätt:

- Tilldela nya färger till teckningar genom att använda en färggrupp i listan Färggrupper.
- Tilldela nya färger till teckningar genom att använda en ny färggrupp som har valts på menyn Harmoniregler.
- Tilldela om färger i den aktuella teckningen bland färgerna. Du kan återställa dialogrutan Redigera färger/Färga om teckning så att teckningen visas med originalfärgerna genom att klicka på Hämta färger från markerad teckning .



Originalfärger i teckning (överst), tilldelning av nya färger genom att en färggrupp väljs i listan Färggrupper (i mitten) och tilldelning av nya färger genom att en ny färggrupp skapas med menyn Harmoniregler (nederst).

Med kolumnerna Aktuella färger och Nytt anger du hur färger tilldelas. När du väljer Färga om bild färgas den markerade bilden om med den aktiva färggruppen enligt kolumntilldelningarna.



A. Aktiv färggrupp B. Hämta färger från markerad teckning C. Färger från markerad teckning D. Nya färger från den aktiva färggruppen E. Alternativ för att arbeta med hela rader F. Färga om bild

En videofilm om hur du tilldelar färger finns på www.adobe.com/go/vid0061_se.

Tilldela nya färger i markerade teckningar

- 1 Markera den teckning som du vill färga om.
- 2 Välj Redigera > Redigera färger > Färga om teckning.

Dialogrutan Färga om teckning öppnas och området Tilldela visas med färger från originalteckningen i båda kolumnerna.

- 3 Gör något av följande om du vill tilldela färger från en färggrupp:

- a Välj en färggrupp i listan Färggrupper.
- b Skapa en färggrupp genom att välja en ny harmoniregel på menyn Harmoniregler.

Obs! Om du skapar en färggrupp kan du klicka på Redigera för att finjustera färgerna. Klicka sedan på Tilldela. Om du vill anpassa endast några få färger i den markerade teckningen väljer du den färg som du vill justera och redigerar den med färgreglagen.

- 4 Om du vill förhandsgranska ändringarna i teckningen klickar du på Färga om bild.

- 5 Gör något av följande om du vill tilldela om färger:

- Om du vill tilldela en aktuell färg till en annan färg drar du den aktuella färgen upp eller ned i kolumnen Aktuella färger tills den hamnar bredvid den nya färgen som du vill använda.



Om det finns flera färger på en rad och du vill flytta alla färgerna klickar du på väljarfältet  till vänster om raden och drar sedan upp eller ned.

- Om du vill tilldela en ny färg till en annan rad med aktuella färger drar du den nya färgen upp eller ned i kolumnen Nytt. (Om du vill lägga till en ny färg eller ta bort en färg från kolumnen Nytt högerklickar du i listan och väljer Lägg till ny färg eller Ta bort färg.)
 - Om du vill ändra en färg i kolumnen Nytt högerklickar du på färgen och väljer Färgväljaren för att ange en ny färg.
 - Om du vill utesluta en rad med aktuella färger så att den inte omtilldelas klickar du på pilen  mellan kolumnerna. Klicka på strecket om du vill inkludera den igen.
 - Om du vill utesluta en enskild aktuell färg från tilldelningen högerklickar du på färgen och väljer Utelämna färger. Du kan också klicka på ikonen .
 - Om du vill omtilldela färger slumpmässigt klickar du på knappen Ändra färgordningen slumpmässigt . De nya färgerna flyttas slumpmässigt till olika rader för aktuella färger.
 - Om du vill lägga till en rad i kolumnen Aktuella färger högerklickar du och väljer Lägg till ny rad eller klickar på ikonen .
- 6 Gör något av följande om du vill separera eller sammanfoga färger på raden Aktuella färger:
- Om du vill visa färger på separata rader markerar du det färgblock som du vill flytta, högerklickar och väljer Placera färgerna på separata rader. Du kan också klicka på ikonen .
 - Om du vill sammanfoga färger och visa dem på samma rad håller du ned Skift och klickar för att markera flera färger, högerklickar och väljer sedan Sammanfoga färgerna på en rad. Du kan också klicka på ikonen .
- 7 Om du vill ändra färgtoner eller skuggor för nya färger klickar du på triangeln till höger om en ny färg (eller högerklickar på en färg och väljer Färgläggningsmetod) och väljer ett alternativ. Välj Tillämpa på alla om du vill att samma alternativ ska tillämpas på alla nya färger i färggruppen.
- Obs!** Toner och skuggor och Nyansväxling är endast tillgängliga när du väljer att inte behålla dekorfärger.
- 8 Klicka på OK när du vill färga om teckningen. Om du inte vill färga om teckningen klickar du på Avbryt eller avmarkerar Färga om teckning och klickar på OK.

Ändra mättnad och ljusstyrka slumpmässigt för alla färger

- 1 Markera ett objekt om det behövs och välj Redigera > Redigera färger > Färga om teckning.
- 2 Klicka på knappen Ändra mättnad och ljusstyrka slumpmässigt  i dialogrutan Redigera färger/Färga om teckning.

Obs! Du kan också ändra mättnad och intensitet när du redigerar en färggrupp med vyn för färgremsor.

Visa originalfärger i teckningar när du tilldelar nya färger

När du färgar om den markerade teckningen ersätter färgerna i den valda färggruppen de ursprungliga färgerna. När du tilldelar nya färger blir det enklare om du ser var en originalfärg (från kolumnen Aktiva färger) visas i teckningen, i synnerhet om teckningen är mycket detaljerad eller innehåller många originalfärger.

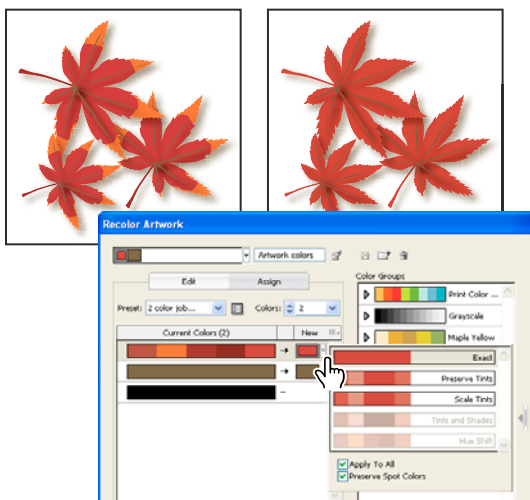
- 1 Markera ett objekt om det behövs och välj Redigera > Redigera färger > Färga om teckning.
- 2 Klicka på knappen Klicka på färgerna ovan för att hitta dem i teckningen  i dialogrutan Färga om teckning och klicka sedan på en färg i kolumnen Aktuella färger.

Den del av teckningen som färgen används i visas i fyrfärg på ritytan medan andra delar av den markerade teckningen är nedtonade.

- 3 Klicka på ikonen igen när du vill visa hela teckningen i fyrfärg.

Minska antalet färger i bilder

Du behöver ofta reducera färger före tryck, konvertera färger till gråskala eller begränsa färgerna till ett färgbibliotek när du skapar teckningar som ska kunna publiceras på flera olika sätt. Du kan enkelt reducera antalet färger i teckningen genom att använda dialogrutan Färga om teckning. Du kan välja att använda en förinställning för att reducera antalet färger. Du kan till exempel välja Teckning i gråskala om du snabbt vill konvertera den markerade teckningen till gråskala.



Reducera antalet färger i en markerad teckning till två färger

Reducera färger snabbt med en förinställning

Att reducera färgerna genom att använda en förinställning är ett snabbt och enkelt sätt att begränsa färgerna i teckningen till ett visst antal färger eller till ett visst färgrutebibliotek.

- 1 Markera teckningen som du vill reducera antalet färger i.
- 2 Välj Redigera > Redigera färger > Färga om med förinställning och välj en förinställning.
- 3 Gör något av följande:
 - Om du vill begränsa färgerna till ett färgrutebibliotek klickar du på biblioteksknappen , väljer det bibliotek som du vill använda och klickar sedan på OK.
 - Om du inte vill begränsa färgerna till ett färgrutebibliotek klickar du på OK.

Dialogrutan Färga om teckning öppnas. I kolumnen Nytt visas antalet färger som du valde som förinställning, plus svart. De nya färgerna hämtas från originalteckningen.

- 4 Tilldela dina originalfärger till de nya färgerna som du vill ha dem.
- 5 Kontrollera att Färga om bild är markerat och klicka på OK.

Reducera färger med anpassade alternativ

- 1 Markera den teckning som du vill färga om.
- 2 Välj Redigera > Redigera färger > Färga om teckning.

Dialogrutan Färga om teckning öppnas. I kolumnen Nytt visas alla färger från den markerade teckningen.
- 3 Om du vill använda andra färger markerar eller skapar du en färggrupp.
- 4 Välj antalet färger som du vill reducera ned till på färgmenyn.

- 5 Klicka på knappen Alternativ för färgreducering , ange något av följande alternativ och klicka på OK:

Förinställning Anger ett förinställt färgjobb, inklusive antalet färger som används och optimala inställningar för det jobbet. Om du väljer en förinställning och sedan ändrar något av de andra alternativen ändras förinställningen till *Egen*.

Färger Anger antalet nya färger som de aktuella färgerna minskas till.

Begränsa till bibliotek Anger ett färgrutebibliotek från vilket alla nya färger hämtas.

Sortera Anger hur originalfärgerna sorteras i kolumnen Aktuella färger.

Färgläggningsmetod Anger vilka typer av variationer som är tillåtna för de nya färgerna.

- Med Exakt ersätts varje aktuell färg med den nya färg som har angetts.
- Med Skala färgtoner (standardalternativ) ersätts den mörkaste aktuella färgen på raden med den nya färg som har angetts. Andra aktuella färger på raden ersätts med en proportionellt ljusare färgton.
- Bevara färgtoner är samma som Skala färgtoner för icke-globala färger. För dekorfärger och globala färger tillämpas den aktuella färgens färgton på den nya färgen. Använd Bevara färgtoner när alla de aktuella färgerna på raden är färgtoner av samma eller en liknande global färg. Markera också Kombinera färgtoner för bästa resultat när du använder Bevara färgtoner.
- Med Toner och skuggor ersätts den aktuella färgen med genomsnittlig ljushet och mörkhet med den nya färg som har angetts. Aktuella färger som är ljusare än genomsnittet ersätts med en proportionellt ljusare ton av den nya färgen. Aktuella färger som är mörkare än genomsnittet ersätts genom att svart läggs till i den nya färgen.
- Med Nyansväxling anges den vanligaste färgen på raden Aktuella färger som en huvudfärg, och huvudfärgen ersätts exakt med den nya färgen. De andra aktuella färgerna ersätts med färger som skiljer sig från den nya färgen, vad gäller ljusstyrka, mättnad och nyans, i samma utsträckning som den aktuella färgen skiljer sig från huvudfärgen.

Kombinera färgtoner Alla färgtoner för samma globala färg sorteras till samma rad med aktuella färger, även om färgerna inte reduceras. Använd det här alternativet endast när den markerade teckningen innehåller globala färger eller dekorfärger som tillämpas på färgtoner som är lägre än 100 %. Använd i kombination med färgläggningsmetoden Bevara färgtoner för bästa resultat.

Obs! Även om Kombinera färgtoner inte är markerat gör färgreducering att färgtoner av samma globala färg kombineras innan olika icke-globala färgtoner kombineras.

Bevara Anger om vitt, svart eller grått bevaras efter den slutliga reduktionen. Om en färg bevaras visas den som en utesluten rad i kolumnen Aktuella färger.

- 6 Tilldela aktuella färger till de nya färgerna som du vill ha dem.

- 7 Kontrollera att Färga om bild är markerat och klicka på OK.

Panelen kuler

Om kuler

Kuler™-panelen är din portal till färggrupper eller teman som skapats av användare världen över. Du kan använda den om du vill bläddra igenom tusentals av teman i kuler, och hämta de du är intresserad av som du sedan kan redigera eller inkludera i egna projekt. Du kan också använda panelen kuler om du vill dela teman med andra på kuler-webbplatsen genom att överföra dem dit.

Panelen Kuler är också tillgänglig i Adobe Photoshop® CS5, Adobe Flash® Professional CS5, Adobe InDesign® CS5, Adobe Illustrator® CS5 och Adobe Fireworks® CS5. Panelen är inte tillgänglig i franska versioner av dessa produkter.

Om du vill se en video om panelen kuler kan du gå till www.adobe.com/go/lrvid4088_xp.

Om du vill veta mer om kuler och få inspiration och tips kan du läsa Veerle Pieters blogg på http://veerle.duoh.com/blog/comments/adobe_Kuler_update_and_color_tips/.

Visa och använda teman

En Internetanslutning krävs för att kunna bläddra bland teman online.

Söka efter och visa teman

- 1 Välj Fönster > Tillägg > Kuler.
- 2 Ange namnet på ett tema, en tagg eller den som skapade temat i sökrutan.
Obs! Använd endast alfanumeriska tecken (Aa-Zz, 0-9) i sökningar.
- 3 Filtrera sökresultaten genom att välja ett alternativ i popup-menyerna ovanför sökresultaten.
- 4 Om du vill visa nästa eller föregående uppsättning teman klickar du på ikonerna Visa föregående uppsättning teman eller Visa nästa uppsättning teman längst ned på panelen Kuler.
- 5 Om du vill uppdatera vyn med nya teman från Kuler-gruppen klickar du på ikonerna Uppdatera teman från Kuler-gruppen längst ned på panelen.

Visa ett tema online i kuler

- 1 Välj ett tema i sökresultatet.
- 2 Klicka på piltriangeln till höger om temat och välj Visa online i kuler.

Spara sökningar du gör ofta

- 1 Välj Eget på den första popupmenyn som är placerad precis under rutan Sök.
- 2 Ange söktermerna i dialogrutan som öppnas och klicka på Spara.

När du sedan vill köra sökningen väljer du den på den första popup-meny.

Om du vill ta bort en sparad sökning väljer du alternativet Egna på popup-meny och raderar de sökningar som du vill ta bort.

Lägga till ett tema på panelen Färgrutor i Illustrator

- ❖ Markera temat och klicka på ikonerna Lägg till det valda temat till färgrutor längst ned på panelen Kuler.

Överföra temat till Kuler-gruppen

- 1 Markera temat på panelen Färgrutor.
- 2 Klicka på ikonerna Ladda upp från panelen Färgrutor till Kuler-gruppen på panelen Kuler.

Justera färger

Byta från en ej tryckbar färg till en tryckbar färg

Vissa färger i RGB- och NMI-lägena, till exempel neonfärger, går inte att skriva ut eftersom det inte finns några motsvarigheter till dem i CMYK-modellen. Om du väljer en ej tryckbar färg visas en varningstriangel  på färgpanelen eller i färgväljaren.

- ❖ Klicka på triangeln, så byts färgen till närmaste CMYK-motsvarighet (som visas i en liten ruta bredvid triangeln).

Fler hjälpavsnitt

[”Färg färgrymder och omfång”](#) på sidan 118

Byta till en webbsäker färg

Webbsäkra färger innehåller de 216 färger som används av alla webbläsare, oavsett systemplattform. Om du väljer en färg som inte är webbsäker visas en varningskub  på färgpanelen, i färgväljaren eller i dialogrutan Redigera färger/Färga om teckning.

- ❖ Klicka på kubens, så byts färgen till närmaste webbsäkra färg (som visas i en liten ruta bredvid kubens).

Fler hjälpavsnitt

[”Om webbgrafik”](#) på sidan 392

Blanda färger

Blandningskommandona skapar en serie mellanliggande färger mellan en grupp av tre eller fler fyllda objekt, baserade på objektens lodräta eller vågräta läge eller på deras skiktordning. Blandning påverkar inte linjer eller omålade objekt.

- 1 Markera tre fyllda objekt eller fler.
- 2 Gör något av följande:
 - Om du vill fylla de mellanliggande objekten med gradvisa övergångar mellan de överst och underst fyllda objekten, väljer du Redigera > Redigera färger > Tona framifrån.
 - Om du vill fylla de mellanliggande objekten med gradvisa övergångar mellan objektet längst till vänster och objektet längst till höger, väljer du Redigera > Redigera färger > Tona horisontellt.
 - Om du vill fylla de mellanliggande objekten med gradvisa övergångar mellan det översta och det understa fyllda objektet, väljer du Redigera > Redigera färger > Tona vertikalt.

Invertera en färg eller ändra den till en komplementfärg

- 1 Markera färgen som du vill ändra.
- 2 Välj ett alternativ på menyn på färgpanelen:

Invertera Ändrar alla färgkomponenter till motsatt värde på färgskalan. Om en RGB-färg till exempel har R-värdet 100, ändrar kommandot Invertera R-värdet till 155 ($255 - 100 = 155$).

Komplement Ändrar alla färgkomponenter till ett nytt värde som baseras på summan av de högsta och de lägsta RGB-värdena i den markerade färgen. De lägsta och högsta RGB-värdena för den aktuella färgen läggs till. Sedan dras värdet av varje komponent ifrån talet, så att nya RGB-värden skapas. Exempel: Du väljer en färg med RGB-värdena 102 för rött, 153 för grönt och 51 för blått. Det högsta (153) och det lägsta (51) värdet adderas, och

resultatet blir det nya värdet (204). Alla RGB-värden för den befintliga färgen dras ifrån det nya värdet, och nya komplementära RGB-värden skapas: $204 - 102$ (tidigare värde för rött) = 102 (nytt värde för rött), $204 - 153$ (tidigare värde för grönt) = 51 (nytt värde för grönt) och $204 - 51$ (tidigare värde för blått) = 153 (nytt värde för blått).

Ändra färgtonen

- 1 Välj en global processfärg eller dekorfärg på färgrutepanelen, eller markera ett objekt som du har använt en global processfärg eller dekorfärg på.
- 2 Justera färgintensiteten genom att dra T-reglaget på färgpanelen eller ange ett värde i textrutan. Färgtonintervallet är mellan 0 och 100 %. Ju lägre värde, desto ljusare färgton.



Om du inte kan se T-reglaget kontrollerar du att du har markerat en global processfärg eller en dekorfärg. Om du fortfarande inte kan se reglaget, väljer du Visa alternativ på menyn på färgrutepanelen.

- 3 Om du vill spara tonen som en färgruta drar du färgen till färgrutepanelen. Du kan även klicka på knappen Ny färgruta på färgrutepanelen. Färgtonen sparas med samma namn som basfärgen, men med tonens procentsats som tillägg till namnet. Om du till exempel sparar en färg med namnet "Himmelsblå" vid 50 procent, heter färgrutan "Himmelsblå 50 %".

Fler hjälpavsnitt

["Om dekorfärger"](#) på sidan 119

["Om processfärger"](#) på sidan 119

Justera färgbalans för en eller flera färger

- 1 Markera de objekt vars färger du vill justera.
- 2 Välj Redigera > Redigera färger > Justera färgbalans.
- 3 Aktivera alternativen för fyllning och linjer.
- 4 Justera färgvärdena, och klicka sedan på OK:
 - Om du markerade globala processfärger eller dekorfärger, använder du tonreglaget för att justera färgintensiteten. Markerade färger som inte är globala påverkas inte.
 - Om du arbetar i CMYK-läge och har markerat icke-globala processfärger, använder du reglagen för att justera procentsatserna för cyan, magenta, gult och svart.
 - Om du arbetar i RGB-läge och har markerat icke-globala processfärger, använder du reglagen för att justera procentsatserna för rött, grönt och blått.
 - Om du vill konvertera de markerade färgerna till gråskala, markerar du Gråskala i listan över färglägen och väljer alternativet Konvertera. Sedan justerar du andelen svart med reglaget.
 - Om du har markerat globala processfärger eller dekorfärger och vill konvertera dem till icke-globala processfärger, markerar du antingen CMYK eller RGB i listan över färglägen (beroende på färgläget i dokumentet) och väljer alternativet Konvertera. Sedan justerar du färgerna med reglagen.

Invertera flera färger

- 1 Markera objekten vars färger du vill invertera.
- 2 Välj Redigera > Redigera färger > Invertera färger.

 Du kan använda färgpanelen för att invertera enskilda färger.

Ändra färgläge i ett dokument

❖ Välj Arkiv > Dokumentfärgläge > CMYK-färg eller RGB-färg.

Visa och skriva ut dekorfärger med Lab-värden

Vissa fördefinierade dekorfärger, till exempel färger från TOYO-, PANTONE-, DIC- och HKS-bibliotek, definieras med hjälp av Lab-värden. Färger från de här biblioteken innehåller dessutom CMYK-definitioner för bakåtkompatibilitet med tidigare versioner av Illustrator. Med hjälp av färgrutepanelen kan du styra vilka värden, Lab eller CMYK, som används för att visa, exportera och skriva ut följande dekorfärger:

Lab-värden som används med rätt enhetsprofiler ger dig de bästa utskrifterna på alla enheter. Om färghantering är viktigt för ditt projekt, rekommenderar vi dig att visa, exportera och skriva ut dekorfärger med Lab-värdena.

Obs! För att förbättra tillförlitligheten på skärmen används Lab-värdena automatiskt i Illustrator om alternativet Förhandsvisa övertryck är aktiverat. Lab-värdena används även om du har markerat Simulera för alternativet Övertryck i området Avancerat i dialogrutan Skriv ut.

- 1 Välj Dekorfärger på menyn på färgrutepanelen.
- 2 Gör något av följande:
 - Välj Använd Lab-värden som angetts av boktillverkaren, om du vill ha den bästa återgivningen och utskriften av färger.
 - Välj Använd CMYK-värden från tillverkarens processböcker, om du vill att dekorfärgerna ska matcha tidigare versioner av Illustrator.

Fler hjälpavsnitt

["Lab"](#) på sidan 117

Konvertera färger till gråskala

- 1 Markera de objekt vars färger du vill konvertera.
- 2 Välj Redigera > Redigera färger > Konvertera till gråskala.

 Använd kommandot Redigera > Redigera färger > Justera färger för att konvertera objekt till gråskala och samtidigt justera grå skuggor.

Fler hjälpavsnitt

["Gråskala"](#) på sidan 118

Konvertera gråskalebilder till RGB eller CMYK

- 1 Markera gråskalebilden.
- 2 Välj Redigera > Redigera färger > Konvertera till CMYK eller Konvertera till RGB (beroende på färgläget i dokumentet).

Färglägga gråskala eller 1-bitars bilder

- 1 Markera bitmappsobjektet.
- 2 Kontrollera att knappen Fyllning på verktygspanelen eller på färgpanelen är markerad.
- 3 Använd färgpanelen och färglägg bilden med svart, vitt, en processfärg eller en dekorfärg.

Obs! Om gråskalebilden innehåller en alfakanal, kan du inte färglägga den med någon processfärg. Välj en dekorfärg i stället.

Justera mättnaden för flera färger

- 1 Markera de objekt vars färger du vill justera.
- 2 Välj Redigera > Redigera färger > Färgmättnad.
- 3 Ange ett värde mellan -100 % och 100 %. Värdet anger hur många procent färgen eller toningen av dekorfärgen ska ökas eller minskas.

Fler hjälpavsnitt

[”NMI”](#) på sidan 117

Blanda överlappande färger

Du kan använda blandningslägena eller effekterna Hård blandning eller Mjuk blandning, när du vill blanda överlappande färger.

Blandningslägen Blandningslägena ger dig flera alternativ för att hantera överlappande färger. För teckningar som innehåller dekorfärger, mönster, övertoningar, text eller andra avancerade komponenter bör du alltid använda blandningslägena i stället för Hård blandning eller Mjuk blandning.

Hård blandning, effekt Färger kombineras genom att det högsta värdet för varje färgkomponent väljs. Om exempelvis färg 1 är 20 % cyan, 66 % magenta, 40 % gul och 0 % svart och färg 2 är 40 % cyan, 20 % magenta, 30 % gul och 10 % svart, blir resultatet för den hårda färgen 40 % cyan, 66 % magenta, 40 % gul och 10 % svart.

Mjuk blandning effekt Gör de underliggande färgerna synliga genom den överlappande teckningen och delar upp bilden i olika delar. Med ett procenttal anger du synligheten för de överlappande färgerna.

Blandningslägena kan du använda för enstaka objekt, men för hela grupper eller lager måste du använda effekterna Hård blandning eller Mjuk blandning. Blandningslägena påverkar både fyllningen och linjen i ett objekt, medan effekterna Hård blandning och Mjuk blandning får till följd att objektets linje tas bort.

Obs! När du använder effekterna Hård eller Mjuk blandning på objekt som innehåller en blandning av process- och dekorfärger, konverteras färgen vanligen till CMYK. När du blandar en icke-global RGB-processfärg med en RGB-dekorfärg, konverteras alla dekorfärger till icke-globala RGB-processfärger.

Fler hjälpavsnitt

[”Tillämpa banhanterareffekter”](#) på sidan 245

[”Om blandningslägen”](#) på sidan 189

[”Målobjekt för utseendattribut”](#) på sidan 370

Blanda färger med effekten Hård blandning

- 1 Ange en grupp eller ett lager som mål.

- 2 Välj Effekt > Banhanteraren > Hård blandning.

Blanda färger med effekten Mjuk blandning

- 1 Ange en grupp eller ett lager som mål.
- 2 Välj Effekter > Banhanteraren > Mjuk blandning.
- 3 Ange ett värde mellan 1 % och 100 % i textrutan Blandningsgrad. Värdet avgör hur pass synliga överlappande färger ska vara. Klicka sedan på OK.

Kapitel 5: Färglägga

Om färgläggning

Du kan höja teckningarnas visuella intryck med kalligrafiska och konstnärliga penslar samt spridnings-, mönster- och borstpenslar i Adobe Illustrator. Du kan också använda funktionen Direktfärg och verktyget Skapa form om du vill måla olika bansegment och fylla omslutna banor med olika färger, mönster eller övertoningar. Med verktyget Skapa form kan du skapa nya komplexa former genom att sammanfoga enkla former. Opacitet, masker, övertoningar, övergångar, nätövertoningar och mönster ger dig gränslösa kreativa möjligheter. Med verktyget Bredd kan du skapa linjer med variabel bredd som kan skapa mycket tydliga konturer.

Färglägga med fyllningar och linjer

Färgläggningsmetoder

Det finns två färgläggningsmetoder i Illustrator: tilldela en fyllning, linje eller båda på ett helt objekt samt konvertera objektet till en direktfärgsgrupp och tilldela fyllningar eller linjer till separata kanter och ytor med banor inuti.

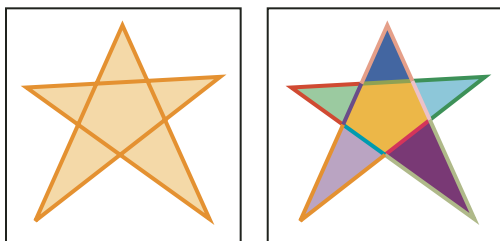
Färglägga ett objekt

När du har ritat ett objekt kan du tilldela en fyllning, linje eller båda till det. Sedan kan du rita andra objekt som du färglägger på liknande sätt, och lägga varje nytt objekt i ett lager ovanpå de andra. Resultatet är en sorts collage av urklippa former av färgat papper, där teckningens utseende beror på vilka av de lagrade objekten som ligger överst.

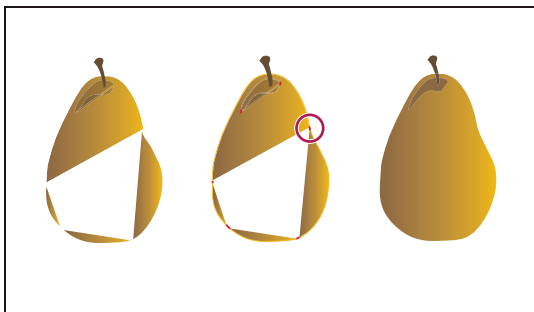
En videofilm om hur du använder penslar finns på www.adobe.com/go/vid0044_se.

Färglägga en direktfärgsgrupp

Med direktfärgsmetoden kan du färglägga ungefär som med ett traditionellt målarverktyg, utan hänsyn till lager och skiktordning. Detta ger ett mer naturligt arbetsflöde. Alla objekt i en direktfärgsgrupp behandlas som om de tillhörde samma plana yta. Det betyder att du kan rita flera banor och sedan färglägga varje område mellan banorna separat (kallas för *yta*). Du kan också koppla olika linjefärger och bredder till delar av en bana mellan skärningspunkter (kallas för *kant*). Då kan du, precis som i en målarbok, använda olika färger på olika ytor och olika kanter. Medan du flyttar och ändrar form på banor i en direktfärgsgrupp justeras ytorna och kanterna automatiskt.



Ett objekt med en enda bana som är färglagd med den traditionella metoden, består av en enda fyllning och en enda linje (vänster). Om samma objekt konverteras till en direktfärgsgrupp kan den färgläggas med olika fyllningar på alla ytor och olika linjer på alla kanter (höger).



Om du färglägger ett objekt på traditionellt vis kan vissa områden inte fyllas (vänster). Genom att färglägga en direktfärgsgrupp med mellanrumsidentifiering (mitten) undviker du mellanrum och övertryck (höger).

En videofilm om hur du använder direktfärg finns på www.adobe.com/go/vid0042_se. En videofilm om färgläggningsmetoder med penselverktyget finns på www.adobe.com/go/vid0038_se.

Fler hjälpavsnitt

”[Om direktfärg](#)” på sidan 164

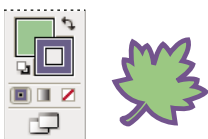
Om fyllningar och linjer

En *fyllning* är en färg, ett mönster eller en övergång i ett objekt. Du kan lägga på fyllningar på öppna och stängda objekt och på ytor i direktfärgsgrupper.

En *linje* kan vara den synliga konturen på ett objekt, en bana eller kanten i en direktfärgsgrupp. Du kan bestämma vilken bredd och färg en linje ska ha. Dessutom kan du skapa streckade linjer med banalternativ och färglägga med stiliserade penseldrag.

Obs! När du arbetar med direktfärgsgrupper kan du bara tillämpa en pensel på kanten om du lägger till en linje i gruppen på panelen Utseende.

De aktuella färgerna för fyllningar och linjer visas på panelen Verktyg.



Knappar för fyllning och linje

Fler hjälpavsnitt

”[Tangenter för att måla objekt](#)” på sidan 488

”[Välja färger med färgväljaren](#)” på sidan 122

Knappar för fyllning och linje

Kontroller för hur du anger fyllningen och linjerna finns på panelen Verktyg, kontrollpanelen och på panelen Färg.

Du kan använda någon av följande kontroller på panelen Verktyg när du anger färg:

Knappen Fyllning ☐ Dubbelklicka för att markera en fyllningsfärg med färgväljaren.

Knappen Linje ☒ Dubbelklicka för att markera en linjefärg med färgväljaren.

Knappen Växla fyllning och linje  Klicka för att byta färger mellan fyllning och linje.

Knappen Förinställd fyllning och linje  Klicka för att gå tillbaka till standardfärginställningen (vit fyllning och svarta linjer).

Knappen Färg  Klicka för att använda den senast markerade heltäckande färgen på ett objekt med en övertoning eller ingen linje eller fyllning.

Knappen Övertoning  Klicka för att ändra den för tillfället markerade fyllningen till den senast markerade övertoningen.

Knappen Ingen  Klicka för att ta bort det markerade objektets fyllning eller linje.

Du kan även ange färg och linje för ett markerat objekt genom att använda följande kontroller på kontrollpanelen:

Fyllningsfärg Klicka för att öppna panelen Färgruta eller Skift-klicka för att öppna en alternativ färglägespanel, och välj en färg.

Linjefärg Klicka för att öppna panelen Färgruta eller Skift-klicka för att öppna en alternativ färglägespanel, och välj en färg.

Panelen Linje Klicka på ordet Linje för att öppna panelen Linje och ange alternativ.

Linjebredd Välj en linjebredd på popup-menyn.

Tillämpa en fyllningsfärg på ett objekt

Du kan tillämpa en färg, ett mönster eller en övertoning på ett helt objekt, eller använda direktfärgsgrupper och tillämpa olika färger på olika ytor i objektet.

- 1 Markera objektet.
- 2 Klicka i rutan Fyllning på panelen Verktyg eller kontrollpanelen. Det visar att du hellre använder en fyllning än en linje.



Fylla linjer

- 3 Välj en fyllningsfärg genom att göra något av följande:

- Klicka på en färg på kontrollpanelen, panelen Färg, panelen Färgruta, panelen Övertoning eller ett färgtebibliotek.
- Dubbelklicka i rutan Fyllning och markera en färg i färgväljaren.
- Välj pipetten och Alt-klicka på valfritt objekt om du vill lägga till aktuella attribut, inklusive aktuell fyllning och linje.
- Klicka på knappen Ingen  om du vill ta bort objektets aktuella fyllning.



Du kan snabbt tillämpa färg på ett omarkerat objekt genom att dra en färg från rutan Fyllning, panelen Färg, panelen Övertoning eller panelen Färgruta till objektet. Det går inte att dra när det gäller direktfärgsgrupper.

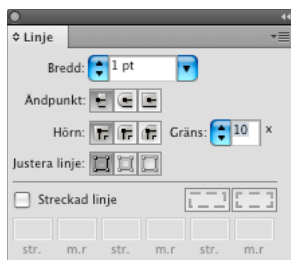
Fler hjälpavsnitt

[”Markera objekt i direktfärgsgrupper”](#) på sidan 167

[”Färglägga med verktyget Direktfärgpyts”](#) på sidan 169

Skapa linjer för objekt

På linjepanelen (Fönster > Linje) kan du ange om en linje är fylld eller streckad, streckföljden och andra streckjusteringar om linjen är streckad, linjebreddden, linjusteringen, spetsar, pilar, breddprofiler och formaten för hörn och ändpunkter.



Linjepanelen

Du kan tillämpa linjealternativ på ett helt objekt, eller använda direktfärgsgrupper och tillämpa olika linjer på olika kanter i objektet.

Fler hjälpavsnitt

[”Arbetsyta - översikt”](#) på sidan 5

[”Markera objekt i direktfärgsgrupper”](#) på sidan 167

[”Färglägga med verktyget Direktfärgpyts”](#) på sidan 169

Tillämpa en linjefärg, -bredd eller -justering

- 1 Markera objektet. (Använd direktfärgmarkeringsverktyget om du ska markera en kant i en direktfärgsgrupp.)
- 2 Klicka på linjerutan på panelen Verktyg, panelen Färg eller kontrollpanelen. Det visar att du hellre använder en linje än en fyllning.



Linjeruta

- 3 Välj en färg på panelen Färg, eller en färgruta på panelen Färgruta eller kontrollpanelen. Du kan också dubbelklicka i linjerutan och välja en färg med färgväljaren.



Om du vill använda den aktuella färgen i rutan Linje behöver du bara dra färgen från rutan Linje till objektet. Det går inte att dra när det gäller direktfärgsgrupper.

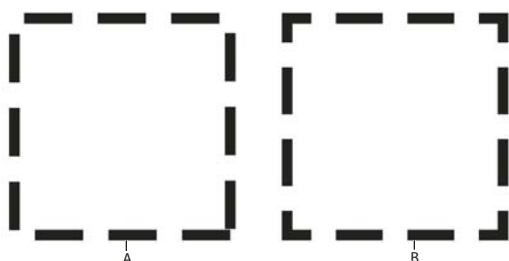
- 4 Välj en bredd på panelen Linje eller kontrollpanelen.
- 5 Om objektet är en stängd bana (och inte en direktfärgsgrupp) väljer du ett alternativ på panelen Linje för att justera linjen utmed banan:
 - Centrera linje
 - Justera linje inåt
 - Justera linje utåt

Obs! Om du försöker att justera banor som använder olika linjusteringar kanske banorna inte justeras exakt. Kontrollera att inställningarna för banjustering är desamma om kanterna måste matcha exakt när de justeras.

Skapa prickade eller streckade linjer

Du kan skapa en prickad eller streckad linje genom att ändra objektets linjeattribut.

- 1 Markera objektet.
- 2 Välj Streckad linje på panelen Linje. Om alternativet inte visas väljer du Visa alternativ på menyn på panelen Linje.
- 3 Klicka på ikonen: Justerar streck till hörn och banändpunkter och anpassar längden []. Med det här alternativet kan du göra strecken vid banornas hörn och ändpunkter likformiga och förutsägbara. Om du vill bevara streckens utseende utan justering klickar du på ikonen för att bevara exakta längder för streck och mellanrum [].



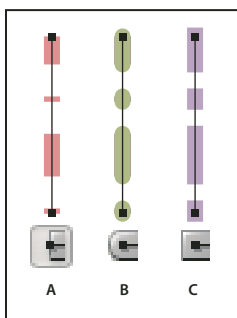
Streckjusteringar vid hörnen

A. Exakta längder för streck och mellanrum bevaras B. Justerade streck mot hörn och banändpunkter, samt längdjustering

- 4 Ange en strecksekvens genom att ange längden på strecken och avståndet mellan dem.

De angivna siffrorna upprepas i ordning. När du väl har etablerat mönstret behöver du alltså inte fylla i alla textrutorna.

- 5 Välj ett ändpunktsalternativ och ändra streckens ändrar. Tvär ändpunkt [] skapar streck med fyrkantiga ändrar. Med alternativet Rund ändpunkt [] får du rundat streck eller prickar och om du väljer Utskjutande ändpunkt [] dras ändarna på strecken ut.



Streckade 6-punktslinjer med mellanrum på 2, 12, 16 och 12 punkter

A. Tvär ändpunkt B. Rund ändpunkt C. Utskjutande ändpunkt

En video om hur du gör perfekt streckade linjer finns på www.adobe.com/go/lrvid5213_ai_se.

Ändra ändpunkter och hörn för en linje

En *ändpunkt* är änden på en öppen linje. Ett *hörn* är där en rak linje ändrar riktning (blir ett hörn). Du kan ändra ändpunkter och hörn på en linje genom att ändra objektets linjeattribut.

- 1 Markera objektet.

2 Välj ett ändpunktsalternativ och ett hörnalternativ på panelen Linje.

Om alternativen inte visas väljer du Visa alternativ på panelmenyn.

Tvär ändpunkt  Linjer med fyrkantig ände.

Rund ändpunkt  Linjer med halvcirkelformad ände.

Utskjutande ändpunkt  Linjer med fyrkantig ände som drar ut halva linjebreddens över linjens slut. Med det här alternativet kan linjebreddens dras ut lika långt i alla riktningar runt linjen.

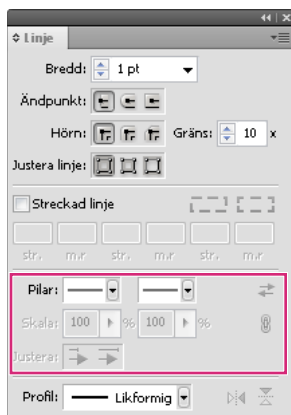
Spetsigt hörn  Linjer med spetsiga hörn. Ange en avgränsning på mellan 1 och 500. Avgränsningen styr när programmet ska växla från ett spetsigt hörn till ett avfasat hörn. Standardspetsgränsen är 10, vilket betyder att när spetsens längd är tio gånger linjens bredd så används avfasade hörn i stället för spetsiga. Värdet 1 innebär ett avfasat hörn.

Runt hörn  Linjer med rundade hörn.

Avfasat hörn  Linjer med fyrkantiga hörn.

Lägga till pilar

I Illustrator CS5 kan du komma åt pilar från linjepanelen och associera kontroller för att justera storleken. Standardpilar är tillgängliga i den nedrullningsbara listan Pilar på linjepanelen. Du kan också enkelt byta pilar på linjepanelen.



Pilar på linjepanelen

Du kan ändra storlek på spetsen och änden på pilarna oberoende av varandra med alternativet Skalförändra. Om du vill länka skalan för start- och slutpilen klickar du på ikonerna Länka skalor för start- och slutpilar intill alternativet Skalförändra.

Du kan också justera banan så att den justeras efter pilens spets eller ände med hjälp av justeringsalternativen. Du kan välja följande alternativ:

- Utöka pilspetsen över banans slut
- Placera pilspetsen i slutet av banan

Obs! Om du vill ta bort pilar från objekt väljer du alternativet Ingen i den nedrullningsbara listan.

Anpassa pilar

Om du vill skapa egna pilar öppnar du filen Pilar.ai som du hittar under

ShowPackageContent\Required\Resources\<locale>\ (för Mac) och \Support

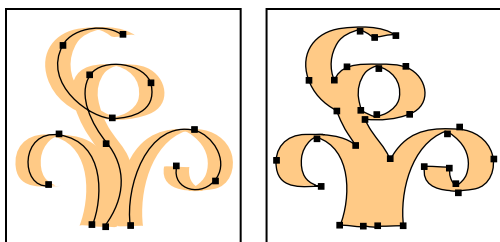
Files\Required\Resources\<locale>\ (för Windows). Skapa egna pilar genom att följa anvisningarna i filen.

Placera den uppdaterade Pilar.ai-filen under: <Startkatalog för Illustrator>\Plug-ins\ och undvik att ersätta den befintliga Pilar.ai-filen.

Rita och sammanfoga banor med plumppenseln

Använd plumppenseln när du vill färglägga fyllda former som du kan överlappa och sammanfoga med andra former av samma färg.

Verktyget Plumppensel har samma standardpenselalternativ som kalligrafiska penslar. (Se ”[Alternativ för kalligrafisk pensel](#)” på sidan 176.)



Bana som skapats med en kalligrafisk pensel (vänster); bana som skapats med verktyget Plumppensel (höger)

En video om hur du använder verktyget Plumppensel finns på www.adobe.com/go/lrvid4018_ai_se. Ett exempel på hur du använder verktyget Plumppensel för att skapa en komplex ritning finns på www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_blob_brush_se.

Fler hjälpavsnitt

”[Penselverktyg, alternativ](#)” på sidan 174

Riktlinjer för plumppenseln

Tänk på följande när du använder verktyget Plumppensel:

- Om du vill sammanfoga banor måste de finnas intill varandra i staplingsordning.
- Med verktyget Plumppensel skapas banor med fyllning och utan linjer. Om du vill sammanfoga banor som du skapar med plumppenseln med befintliga teckningar är det viktigt att teckningarna har samma fyllningsfärg och inga linjer.
- När du ritat banor med verktyget Plumppensel sammanfogas nya banor med den översta matchande banan som påträffas. Om den nya banan vidrör mer än en matchande bana i samma grupp eller lager sammanfogas alla korsande banor.
- Om du vill använda färgattribut (t.ex. effekter eller genomskinlighet) med verktyget Plumppensel väljer du penseln och anger attributen på panelen Utseende innan du börjar rita.
- Du kan använda verktyget Plumppensel om du vill sammanfoga banor som skapats med andra verktyg. Om du vill göra det kontrollerar du att den befintliga teckningen inte har några linjer och konfigurerar sedan verktyget Plumppensel så att samma fyllningsfärg används. Därefter ritas du en ny bana som korsar alla banor som du vill sammanfoga.

Skapa sammanfogade banor

Kom ihåg att banor med linjer inte kan sammanfogas.

- 1 Välj den bana som du vill sammanfoga med en ny bana.
- 2 Avmarkera Ny bild har allmänt utseende på panelen Utseende. När det här alternativet är avmarkerat använder verktyget Plumppensel attributen för den valda teckningen.
- 3 Välj verktyget Plumppensel  och kontrollera att verktyget använder samma utseende som den valda teckningen.
- 4 Rita banor som korsar teckningen. Om banorna inte sammanfogas kontrollerar du att attributen för verktyget Plumppensel matchar de befintliga banattributen och att ingen linje används.

Alternativ för verktyget Plumppensel

Dubbelklicka på verktyget Plumppensel på verktygspanelen och ange följande alternativ:

Behåll markerad Anger att när du ritar en sammanfogad bana så markeras alla banor och förblir markerade när du fortsätter att rita. Det här alternativet är användbart när du vill visa alla banor som ingår i den sammanfogade banan.

Sammanfoga endast med markering Anger att nya linjer bara sammanfogas med den befintliga, markerade banan. Om du väljer det här alternativet sammanfogas inte den nya linjen med en annan korsande bana som inte har markerats.

Följsamhet Styr hur långt du måste flytta musen eller pennan innan en ny fästpunkt läggs till i banan. Ett följsamhetsvärde på 2,5 innebär t.ex. att verktygsrörelser som är mindre än 2,5 pixlar inte registreras. Följsamhet kan variera mellan 0,5 och 20 pixlar. Ju högre värdet är, desto jämnare och mindre avancerad är banan.

Släthet Styr graden av utjämning när du använder verktyget. Slätheten kan variera mellan 0 % och 100 %. Ju högre värdet är, desto jämnare är banan.

Storlek Bestämmer penselns storlek.

Vinkel Fastställ penselns rotationsvinkel. Dra pilen i förhandsvisningen eller ange ett värde i textrutan Vinkel.

Rundhet Ange penselns rundhet. Dra en svart punkt i förhandsvisningen från eller mot mitten, eller ange ett värde i textrutan Rundhet. Ju högre värde, desto större rundhet.

Konvertera linjer till stansade banor

Om du konverterar till en sammansatt bana kan du ändra linjens kontur. Du kan till exempel skapa en linje med en varierad bredd eller dela upp linjen i olika delar.

- 1 Markera objektet.
- 2 Välj Objekt > Bana > Konturlinje.

Den sammansatta banan grupperas sedan med det fyllda objektet. Om du vill ändra den sammansatta banan bör du först dela upp den från fyllningen eller markera den med gruppmarkeringsverktyget.



Använd panelen Lager om du vill identifiera innehållet i en grupp.

Fler hjälpavsnitt

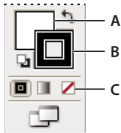
[”Om stansade banor”](#) på sidan 248

[”Gruppera objekt och dela upp grupper”](#) på sidan 214

Ta bort en fyllning eller linje från ett objekt

- 1 Markera objektet.
- 2 Klicka på fyllningsrutan eller linjerutan på panelen Verktyg. Därmed visar du om vill ta bort ett objekts fyllning eller linje.
- 3 Klicka på Ingen på panelen Verktyg, panelen Färg eller panelen Färgruta.

Obs! Du kan också klicka på ikonen Ingen på menyn Fyllning eller Linjefärg på kontrollpanelen.



Rutorna för fyllning och linje

A. Fyllningsruta B. Linjeruta C. Knappen Ingen

Markera objekt med samma fyllning och linje

Du kan markera objekt som har samma attribut, bland annat fyllningsfärg, linjefärg och linjebredd.

Obs! Kommandona Markera > Samma > Fyllningsfärg, Linjefärg och Linjebredd kan användas i en direktfärgsgrupp när du markerar en yta eller kant med direktfärgmarkeringsverktyget. Andra Markera > Samma-kommandon fungerar inte. Du kan inte markera samma objekt både innanför och utanför en direktfärgsgrupp samtidigt.

- Om du vill markera objekt med samma fyllning och linjer markerar du objekten, klickar på Markera liknande objekt  på kontrollpanelen och väljer vad du vill basera markeringen på, på menyn som visas.
- Om du vill markera alla objekt med samma fyllningsfärg eller linjefärg, markerar du ett objekt med den fyllnings- eller linjefärgen eller väljer färgen på panelen Färg eller Färgruta. Välj sedan Markera > Samma och klicka på Fyllningsfärg, Linjefärg eller Fyllning och linje på undermenyn.
- Om du vill markera alla objekt med samma linjebredd, markerar du ett objekt med den linjebredden eller väljer linjebredden på panelen Linje. Välj sedan Markera > Samma > Linjebredd.
- Om du vill använda samma alternativ för ett annat objekt (om du exempelvis redan har markerat alla röda objekt med kommandot Markera > Samma > Fyllningsfärg och nu vill söka efter alla gröna objekt), markerar du ett nytt objekt och väljer sedan Markera > Markera igen.

 Om du vill se ett objekts färgton när du väljer utifrån färg, väljer du Redigera > Inställningar > Allmänna (Windows) eller Illustratör > Inställningar > Allmänna (Mac OS) och väljer Välj samma nyans %. När det här alternativet är markerat och du till exempel väljer ett objekt som är fyllt med 50 % PANTONE Gul C och väljer Markera > Samma > Fyllningsfärg, markeras bara de objekt som är fyllda med en 50-procentig ton av den färgen. När alternativet är avmarkerat, markeras alla objekt med nyanser av PANTONE Gul C.

Skapa flera fyllningar och linjer

Använd panelen Utseende när du ska skapa flera fyllningar och linjer för samma objekt. Du kan få många spännande effekter genom att lägga till flera fyllningar och linjer i ett objekt. Du kan till exempel skapa en andra smalare linje ovanför en bred linje eller lägga till en effekt på en fyllning men inte på en annan.

- 1 Markera ett eller flera objekt eller grupper (eller ange ett lager som mål på panelen Lager).
- 2 Välj Lägg till ny fyllning eller Lägg till nytt penseldrag på menyn på panelen Utseende. Du kan också markera en fyllning eller ett penseldrag på panelen Utseende och klicka på knappen Duplicera valt objekt .
- 3 Ange färg och andra egenskaper för den nya fyllningen eller linjen.

Obs! Positionen för den nya fyllningen eller penseldraget kan behöva justeras på panelen Utseende. Om du till exempel skapar två linjer med olika bredd måste du se till att den smalare ligger ovanför den bredare på panelen Utseende.

Fler hjälpavsnitt

”Målobjekt för utseendeattribut” på sidan 370

”Översikt över panelen Utseende” på sidan 369

Skapa linjer med variabel bredd

Om verktyget Bredd

Verktyget Bredd är tillgängligt på panelen Verktyg. Med det här verktyget kan du skapa en linje med variabel bredd och spara bredden som en profil som kan användas för andra linjer.

När du för muspekaren över en linje med verktyget Bredd visas en ihålig romb med handtag på banan. Du kan justera linjens bredd, flytta breddpunkten, duplicera breddpunkten och ta bort breddpunkten.

Om det finns flera linjer justeras bara den aktiva linjen med breddverktyget. Om du vill justera en linje kontrollerar du att den är markerad som den aktiva linjen på panelen Utseende.

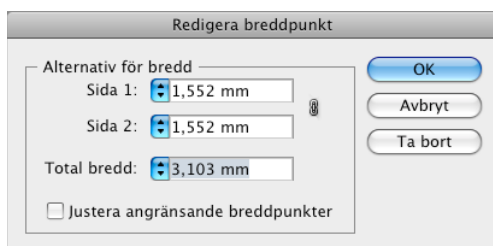
En video om hur du använder verktyget Bredd finns på www.adobe.com/go/lrvid5206_ai_se.

Använda verktyget Bredd

Om du vill skapa eller ändra en breddpunkt med hjälp av dialogrutan Redigera breddpunkt dubbelklickar du på linjen med breddverktyget och redigerar värdena för breddpunkten. Om du väljer alternativet Justera angränsande breddpunkter påverkar ändringar av den markerade breddpunkten även intilliggande breddpunkter.

Om du trycker på Skift och dubbelklickar på breddpunkten markeras den här kryssrutan automatiskt.

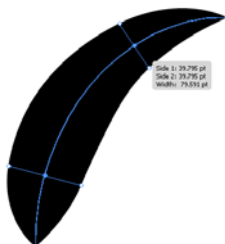
Breddverktyget skiljer mellan kontinuerliga och icke kontinuerliga breddpunkter vid justeringen av en variabel bredd.



Dialogrutan Redigera breddpunkt för kontinuerliga punkter

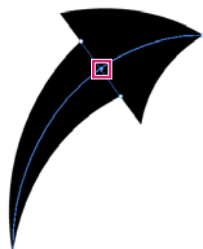
Så här skapar du en icke kontinuerlig breddpunkt:

- 1 Skapa två breddpunkter på en linje med olika linjebredder.



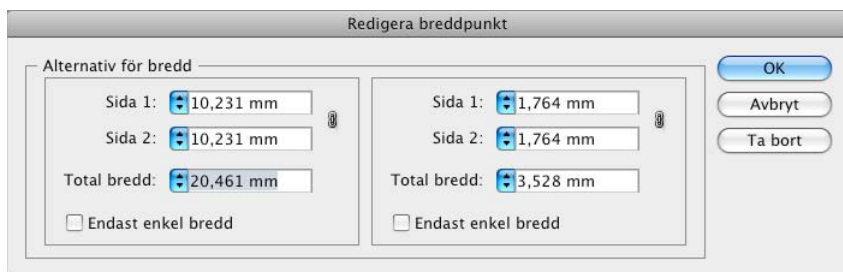
Två punkter med olika linjebredd

- 2 Skapa en icke kontinuerlig breddpunkt för linjen genom att dra den ena breddpunkten till den andra.



Icke kontinuerlig breddpunkt som skapats genom att den ena breddpunkten dras till den andra.

För icke kontinuerliga punkter visas båda uppsättningarna med sidbredder i dialogrutan Redigera breddpunkt.



Dialogrutan Redigera breddpunkt för icke kontinuerliga punkter

Med kryssrutan Endast enkel bredd kan du använda inkommande eller utgående bredd och lämna en enda kontinuerlig breddpunkt.

Kontroller för verktyget Bredd

Följande tabell innehåller de kortkommandon som du kan använda när du arbetar med breddverktyget:

Åtgärder	Kortkommandon
Skapa olikformiga bredder	Alt+dra (Windows) eller Alternativ+dra (Mac OS)
Skapa en kopia av breddpunkten	Alt+dra breddpunkten (Windows) eller Alternativ+dra breddpunkten (Mac OS)
Kopiera och flytta alla punkter längs banan	Alt+Skift+dra (Windows) eller Alternativ+Skift+dra (Mac OS)
Ändra plats på flera breddpunkter	Skift+dra

Åtgärder	Kortkommandon
Markera flera breddpunkter	Skift+klicka
Ta bort markerade breddpunkter	Del
Avmarkera en breddpunkt	Esc

Du kan dra handtagen utåt eller inåt om du vill justera linjebredden vid en särskild plats på banan. Breddpunkter som skapats vid ett hörn eller vid en direktmarkerad fästpunkt fäster mot fästpunkten vid grundläggande redigering av banan.

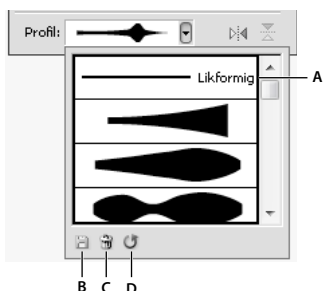
Om du vill ändra plats på breddpunkten drar du punkten längs banan.

Om du vill markera flera breddpunkter håller du ned Skift och klickar. Dialogrutan Redigera breddpunkt visas, där du kan ange värden för Sida 1 och Sida 2 för flera punkter. Justeringar av breddpunkterna påverkar alla markerade breddpunkter.

Du kan också justera linjebredden globalt för alla breddpunkterna genom att ange linjebredden i den nedrullningsbara listan Vikt på linjepanelen.

Spara breddprofiler

När du har definierat linjebredden kan du spara den variabla breddprofilen på linjepanelen eller kontrollpanelen.



A. Alternativ för likformig breddprofil B. Ikon för att spara breddprofil C. Ikon för att ta bort breddprofil D. Ikon för att återställa breddprofil

Du kan tillämpa breddprofiler på markerade banor genom att välja dem i den nedrullningsbara listan Breddprofil på kontrollpanelen eller linjepanelen. Om en linje utan variabel bredd markeras, visas alternativet Likformigt i listan. Du kan också välja alternativet Likformigt om du vill ta bort en variabel breddprofil från ett objekt.

Om du vill återställa standardbreddprofilen klickar du på knappen Återställ profiler längst ned i den nedrullningsbara listan Profil.

Obs! Om du återställer standardbreddprofilen i dialogrutan Linjealternativ tas alla anpassade sparade profiler bort.

Om du tillämpar en variabel breddprofil på en linje visas den med en asterisk (*) på panelen Utseende.

För konstnärliga penslar och mönsterpenslar väljs alternativet Breddpunkter/profil automatiskt för storlek i dialogrutan Alternativ för penseldrag när en penselbana har redigerats med verktyget för variabel bredd eller när en förinställning av en breddprofil har tillämpats. Om du vill ta bort ändringar av en breddprofil väljer du storleksalternativet Fast eller någon av datakanalerna för en ritplatta, t.ex. Tryck, för att återställa dataalternativen för ritplattan.

En video om hur du skapar variabla breddprofiler finns på www.adobe.com/go/lrvid5215_ai_se.

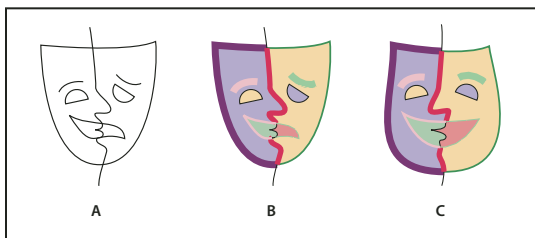
Direktfärgsgrupper

Om direktfärg

Om du konverterar teckningen till direktfärgsgrupper kan du färglägga dem fritt, precis som när du ritar på duk eller papper. Du kan färglägga varje bansegment med olika färger och fylla varje omsluten bana (inte bara stängda banor) med olika färger, mönster och övertoningar.

Direktfärg är ett enkelt sätt att skapa färglagda teckningar. Du kan använda Illustrators hela utbud av ritverktyg för vektorbilder, samtidigt som alla banor du ritar behandlas som om de låg på samma platta yta. Ingen av banorna ligger alltså bakom eller framför någon annan. Ritytan delas upp av banorna i olika områden, som alla kan färgläggas, oavsett om området avgränsas av en enskild bana eller av segment av fler banor. Det är som att färglägga bilder i en målarbok eller som att färglägga en blyertsskiss med vattenfärger.

När du har gjort en direktfärgsgrupp är alla banor fortfarande fullt redigerbara. När du flyttar eller justerar formen på en bana förändras de färger som tidigare använts, till skillnad från i andra målar- eller bildredigeringsprogram. I Illustrator återanvänds färgerna automatiskt i nya områden som utformats av de redigerade banorna.

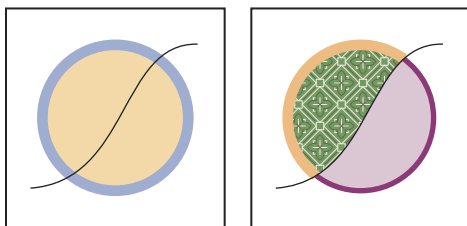


Justering av direktfärgsbanor

A. Original B. Direktfärgsgrupp C. Banor har justerats, omflöde av direktfärg

De partier i direktfärgsgrupper som kan färgläggas kallas *kantar* och *ytor*. En kant är delen av en bana mellan dess skärningspunkter med andra banor. En yta är ett område som omgärdas av en eller flera kantar. Du kan linjera kantar och fylla ytor.

Låt oss säga att du har en cirkel med en linje tvärs över. Som direktfärgsgrupp delar linjen (kanten) upp cirkeln i två ytor. Du kan fylla varje yta och lägga på linjer på varje kant med olika färger med direktfärgsverktyget.



Cirkel och linje (vänster) och cirkel och linje efter konvertering till en direktfärgsgrupp och med färglagda ytor och kantar (höger).

Obs! Direktfärg utnyttjar fördelarna med flera processorer, som gör att åtgärderna i Illustrator utförs snabbare.

En videofilm om hur du använder direktfärg finns på www.adobe.com/go/vid0042_se.

Fler hjälpavsnitt

”Färgläggningsmetoder” på sidan 152

”Om fyllningar och linjer” på sidan 153

Direktfärgsbegränsningar

Fyllnings- och färgattribut kopplas till ytor och kanter i en direktfärgsgrupp, inte till de faktiska banorna som definierar dem, som i andra Illustrator-objekt. Detta innebär att vissa funktioner och kommandon antingen fungerar på ett annat sätt eller inte kan användas alls på banor i en direktfärgsgrupp.

Funktioner och kommandon som fungerar på en hel direktfärgsgrupp, men inte på enskilda ytor och kanter

- Genomskinlighet
- Effekter
- Flera fyllningar och linjer på panelen Utseende
- Objekt > Förvräng omslag
- Objekt > Dölj
- Objekt > Rastrera
- Objekt > Segment > Skapa
- Skapa opacitetsmask (på menyn på panelen Genomskinlighet)
- Penslar (Du kan tillämpa penslarna på hela direktfärgsgruppen om du lägger till en ny linje i gruppen via panelen Utseende.)

Funktioner som inte kan användas i direktfärgsgrupper

- Nätövertoningar
- Diagram
- Symboler från panelen Symboler
- Överstrålningar
- Alternativen för att centrera linje på panelen Linje
- Trollstaven

Objektkommandon som inte kan användas i direktfärgsgrupper

- Konturlinje
- Färdigställ (Du kan använda kommandot Objekt > Direktfärg > Färdigställ.)
- Övergång
- Segment
- Urklippsmask > Skapa
- Skapa nätövertoning

Andra kommandon som inte kan användas i direktfärgsgrupper

- Kommandon i Banhanteraren
- Arkiv > Montera
- Visa > Stödlinjer > Skapa
- Markera > Samma > Blandningsläge, Fyllning och linje, Genomskinlighet, Format, Symbolvariant eller Länka blockserie
- Objekt > Figsättning > Skapa

Skapa direktfärgsgrupper

När du vill färglägga objekt med olika färger för varje kant, eller skärning, konverterar du teckningen till en direktfärgsgrupp.

Vissa typer av objekt, till exempel text, bitmappsbilder och penslar kan inte göras direkt till direktfärgsgrupper. De måste först konverteras till banor. Om du till exempel försöker att konvertera ett objekt där penslar eller effekter används, försvinner de avancerade visuella utseendattributen vid konvertering till direktfärg. Du kan dock behålla mycket av utseendet om du först konverterar objekten till vanliga banor och sedan konverterar banorna till direktfärg.

Obs! När du konverterar teckningen till en direktfärgsgrupp går det inte att återställa den till ursprungligt skick. Du kan färdigställa gruppen till sina enskilda komponenter, eller frigöra gruppen till de ursprungliga banorna utan fyllning och med en svart linje på 0,5 punkter.

En videofilm om hur du använder direktfärg finns på www.adobe.com/go/vid0042_se.

Fler hjälpavsnitt

”Tangenter för att arbeta med direktfärgsgrupper” på sidan 489

Skapa en direktfärgsgrupp

1 Markera en eller flera banor, sammansatta banor eller både och.

2 Gör något av följande:

- Välj Objekt > Direktfärg > Skapa.
- Markera direktfärgpytsen  och klicka på det markerade objektet.

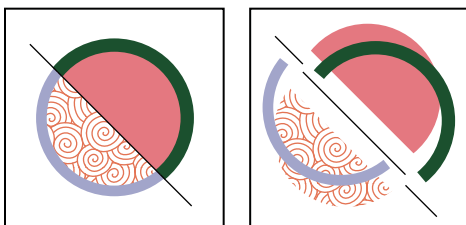
Obs! En del egenskaper kan förloras under konverteringen till en direktfärgsgrupp, t.ex. genomskinlighet och effekter. Vissa objekt kan inte konverteras (t.ex. bitmappsbilder och penslar).

Konvertera objekt till direktfärgsgrupper

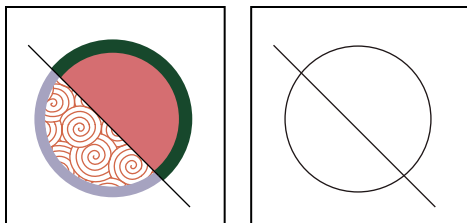
- ❖ Gör något av följande med objekt som inte kan konverteras direkt till direktfärgsgrupper:
 - För textobjekt väljer du Text > Skapa konturer. Gör sedan banorna som har skapats till en direktfärgsgrupp.
 - För bitmappsbilder väljer du Objekt > Direktfärg > Skapa och konvertera till direktfärg.
 - För andra objekt väljer du Objekt > Färdigställ. Gör sedan banorna som har skapats till en direktfärgsgrupp.

Färdigställa eller frigöra en direktfärgsgrupp

När du frigör en direktfärgsgrupp ändras den till en eller fler vanliga banor utan fyllning och en svart linje på 0,5 punkter. Om du färdigställer en direktfärgsgrupp ändras den till en eller fler vanliga banor som utseendemässigt liknar direktfärgsgruppen, men som nu är separata fyllda och linjerade banor. Sedan kan du markera och ändra banorna separat med hjälp av gruppmarkeringsverktyget.



Direktfärgsgruppen före (vänster) och efter att den färdigställts och att dess separata ytor och kanter har dragits (höger)



Direktfärgsgrupp före (vänster) och efter att kommandot Frigör har använts (höger)

- 1 Markera direktfärgsgruppen.
- 2 Gör något av följande:
 - Välj Objekt > Direktfärg > Färdigställ.
 - Välj Objekt > Direktfärg > Frigör.

Markera objekt i direktfärgsgrupper

Använd direktfärgmarkeringsverktyget  om du vill markera enskilda ytor och kanter i en direktfärgsgrupp. Använd markeringsverktyget  om du vill markera hela direktfärgsgruppen, och direktmarkeringsverktyget  om du vill markera banor inuti en direktfärgsgrupp. När du arbetar med ett komplicerat dokument kan du isolera en direktfärgsgrupp så att det blir enklare att markera exakt den yta eller kant som du vill ha.

 Välj ett markeringsverktyg beroende på vad du vill påverka i en direktfärgsgrupp. Använd exempelvis direktfärgmarkeringsverktyget när du ska lägga på olika övertoningar över olika ytor i en direktfärgsgrupp, och markeringsverktyget när du vill lägga på samma övertoning över hela direktfärgsgruppen.

Fler hjälpavsnitt

[”Isolera teckningar för redigering”](#) på sidan 206

Markera ytor och kanter

Direktfärgmarkeringsverktygets pekare ändras till en ytepkare  när den placeras över en yta, en kantpekare  när den placeras över en kant och en x-pekare  när den placeras utanför en direktfärgsgrupp.

- ❖ Välj direktfärgmarkeringsverktyget och gör sedan följande:
 - Om du vill markera en enskild yta eller kant klickar du på ytan eller kanten.
 - Om du markera flera ytor och kanter drar du en markeringsram runt objekten som du vill markera. Delvisa markeringar inkluderas.
 - Om du vill markera alla sammanhängande ytor som inte avgränsas av en färglagd kant, dubbelklickar du på en yta.
 - Om du vill markera ytor eller kanter med samma fyllning eller linjer, trippelklickar du på ett objekt. Du kan också klicka en gång, välja Markera > Samma och sedan välja Fyllningsfärg, Linjefärg eller Linjebredd på undermenyn.
 - Om du vill lägga till objekt i, eller ta bort objekt från, den aktuella markeringen Skift-klickar eller Skift-drar du en markeringsram runt objekten.

Markera en direktfärgsgrupp

- ❖ Klicka på gruppen med markeringsverktyget.

Markera en ursprunglig bana i en direktfärgsgrupp

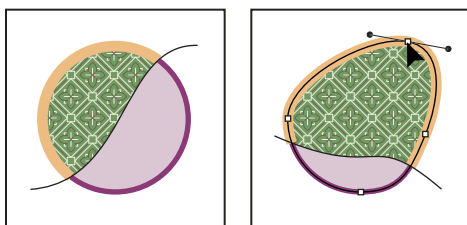
- ❖ Klicka på en bana i direktfärgsgruppen med hjälp av direktmarkeringsverktyget.

Isolera en direktfärgsgrupp från resten av teckningen

- ❖ Gör något av följande när du använder markeringsverktyget:
 - Dubbelklicka på gruppen.
 - Markera gruppen och klicka sedan på Markerad grupp  på kontrollpanelen.

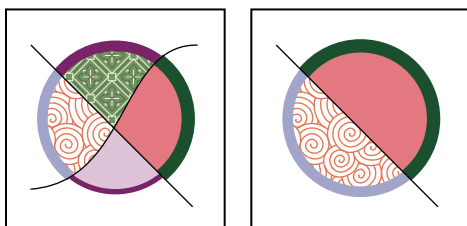
Ändra direktfärgsgrupper

När du ändrar en bana i en direktfärgsgrupp, färgläggs de ändrade eller nya ytorna automatiskt med fyllningarna och linjerna från den befintliga gruppen. Om resultatet inte blir som förväntat kan du tillämpa om färgerna som du vill ha med hjälp av direktfärgspytsen.



Direktfärgsgrupp före (vänster) och efter justering av banor (höger)

När du tar bort kanter flödar fyllningen över till alla nya färdigställda ytor. Om du till exempel tar bort en bana som delar upp en cirkel i två, fylls cirkeln med den ena av fyllningarna som tidigare fanns i cirkeln. Du kan ibland få hjälp med att få fram resultatet. Innan du till exempel tar bort en bana som delar en cirkel i två, flyttar du den först så att den fyllning du vill behålla är större än den du vill ta bort.



Direktfärgsgrupp före (vänster) och efter markering och borttagning av en bana (höger)

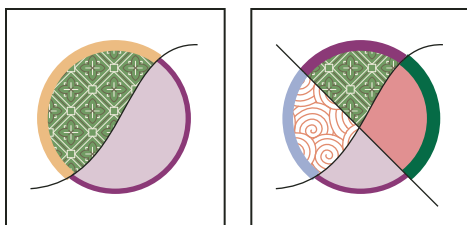
 Du kan spara de fyllnings- och linjefärger som du använt i direktfärgsgrupper på panelen Färgruta. Om någon färg skulle försvinna vid en ändring kan du då markera färgrutan och lägga på fyllningen eller linjen igen med direktfärgspytsen.

Fler hjälpavsnitt

[”Isolera teckningar för redigering”](#) på sidan 206

Lägga till banor i en direktfärgsgrupp

Allteftersom du lägger till fler banor i direktfärgsgruppen kan du färglägga de nya ytorna och kanterna.



Direktfärgsgrupp före (vänster) och efter att en ny bana lagts till och de nyskapade ytorna och kanterna har färglagts.

❖ Gör något av följande:

- Med markeringsverktyget dubbelklickar du på en direktfärgsgrupp (eller klickar på knappen Isolera markerad grupp på kontrollpanelen) så att gruppen isoleras. Rita sedan en annan bana. Den nya banan läggs automatiskt till i direktfärgsgruppen. Klicka på Avsluta isoleringsläge  när du har lagt till de nya banorna.
- Markera en direktfärgsgrupp och de banor som du vill lägga till i den. Välj sedan Objekt > Direktfärg > Sätt samman eller klicka på Sätt samman direktfärg på kontrollpanelen.
- Dra en eller flera banor till en direktfärgsgrupp på panelen Lager.

Obs! Banor i en direktfärgsgrupp kanske inte justeras exakt med liknande eller identiska banor utanför direktfärgsgruppen.

Ändra storlek på ett enskilt objekt eller en enskild bana

❖ Gör något av följande:

- Markera banan eller objektet genom att klicka på det med direktmarkeringsverktyget. Välj sedan markeringsverktyget och klicka på banan eller objektet igen så att du kan redigera det.
- Dubbelklicka med markeringsverktyget på direktfärgsgruppen så att den isoleras. Klicka sedan på en bana eller ett objekt för att redigera det.

Färglägga med verktyget Direktfärgpyts

Med direktfärgpytsen kan du färglägga ytor och kanter i direktfärgsgrupper med de aktuella fyllnings- och linjeattributen. Verktygspekaren visas som antingen en eller tre färgade fyrkanter, som representerar den markerade fyllnings- eller linjefärgen och, om du använder färger från ett färgrutebibliotek, de två färger som finns bredvid den markerade färgen i biblioteket. Du kommer åt de intilliggande färgerna, samt färgerna som finns bredvid dem och så vidare, genom att trycka på vänster- eller högerpil.

- 1 Markera direktfärgpytsen .
- 2 Ange fyllningsfärg eller linjefärg och storlek.

Obs! Om du markerar en färg på panelen Färgruta ändras pekaren till att visa tre färger . Den markerade färgen finns i mitten, och de två intilliggande färgerna på vardera sidan. Om du vill använda en intilliggande färg klickar du på vänster- eller högerpil.

- 3 Om du vill färglägga en yta gör du något av följande:

- Klicka på en yta så att den fylls i. (När pekaren finns ovanför en yta, ändras den till en halvfylld färgpyts  och fyllningen omges av markerade linjer.)
- Om du vill färglägga mer än en yta åt gången drar du över flera ytor.
- Dubbelklicka på en yta om du vill lägga på en fyllning över kanter som inte är linjerade ända till närliggande ytor (flödesfyllning).

- Klicka tre gånger på en yta om du vill fylla alla ytor som har samma fyllning.



Om du vill växla till pipettverktyget och exempelfyllningar eller -linjer, Alt-klickar du på den fyllning eller linje du vill ha.

- 4 Om du vill färglägga en kant, dubbelklickar du på direktfärgpytsen och väljer Färgstreck, eller växlar tillfälligt till alternativet Färgstreck genom att trycka på Skift. Gör sedan något av följande:

- Klicka på en kant om du vill lägga på en linje på den. (När pekaren placeras på kanten ändras den till en pensel  och kanten markeras.)
- Om du vill lägga på linjer på mer än en kant åt gången drar du över flera kanter.
- Dubbelklicka på en kant om du vill färglägga alla kopplade kanter i samma färg (flödeslinje).
- Klicka tre gånger på en kant om du vill lägga på samma linje på alla kanter.

Obs! Genom att trycka på Skift kan du snabbt växla mellan att färglägga enbart linjer och enbart fyllningar. Du kan också ange dessa ändringar i dialogrutan Alternativ för direktfärgpyts. Om båda alternativen Färgfyllningar och Färgstreck är markerade ändrar du till enbart Färgfyllningar när du trycker på Skift. (Det kan vara praktiskt om du lägger till en fyllning på en yta som omges av linjerade kanter.)

Fler hjälpavsnitt

”Knappar för fyllning och linje” på sidan 153

”Tillämpa en fyllningsfärg på ett objekt” på sidan 154

”Skapa linjer för objekt” på sidan 155

Alternativ för direktfärgpyts

Med alternativen för direktfärgpytsen kan du ange hur direktfärgpytsen ska fungera och välja om bara fyllningar eller bara linjer ska färgläggas, eller både fyllningar och linjer, samt hur ytor och kanter markeras när du drar verktyget över dem. Alternativen visas om du dubbelklickar på direktfärgpytsverktyget.

Färgfyllningar Direktfärgsgruppers ytor färgläggs.

Färgstreck Direktfärgsgruppers kanter färgläggs.

Förhandsvisning av markörfärgruta Visas när du väljer en färg på panelen Färgruta. Pekaren för direktfärgpytsen visas som tre färgrutor: den markerade fyllningen eller linjen plus färgen som finns direkt till vänster och höger om den på panelen Färgruta.

Markerar Skapar konturer för den yta eller kant som markören är placerad över. Ytor markeras med en tjock linje och kanter med en tunn.

Färger Detta anger färgen på markeringen. Du kan välja en färg på menyn eller klicka på färgrutan och ange en anpassad färg.

Bredd Anger hur tjock markeringen ska vara.

Stänger mellanrummen i direktfärgsgrupper

Mellanrum är små utrymmen mellan banor. Om det råkar rinna ut färg på ytor kan det bero på att det finns ett mellanrum i teckningen. Du kan skapa en ny bana som täpper till mellanrummet, redigera de banor som redan finns så att mellanrummet stängs, eller justera mellanrumsalternativen i direktfärgsgruppen.



Du undviker mellanrummen i direktfärgsteckningen genom att rita över banor, dvs. dra ut dem förbi varandra. Sedan kan du markera och ta bort överflödiga kanter eller linjera dem med Ingen.

Markera mellanrum i en direktfärgsgrupp

❖ Välj Visa > Visa direktfärgsmellanrum.

Med det här kommandot markeras alla mellanrum som hittats i den valda direktfärgsgruppen, baserat på gruppens mellanrumsinställningar.

Ange mellanrumsalternativ för direktfärg

❖ Välj Objekt > Direktfärg > Alternativ för mellanrum och ange något av följande:

Identifiering av mellanrum När detta är valt känner Illustrator igen mellanrummen i direktfärgsbanor och förhindrar att färgläggningen flödar genom dem. Tänk på att detta kan få programmet att fungera långsammare när du arbetar med stora, avancerade direktfärgsgrupper. I så fall kan du välja Stäng mellanrum med banor, så fungerar Illustrator snabbare igen.

Färg stoppar vid Ange den mellanrumsstorlek som färgen inte kan rinna genom.

Egen Ange en egen mellanrumsstorlek för att stoppa färg.

Förhandsvisa mellanrumsfärg Ange i vilken färg mellanrummen ska förhandsvisas i direktfärgsgrupper. Du kan välja en färg på menyn, eller klicka på färgkällan bredvid menyn Förhandsvisa mellanrumsfärg och ange en egen färg.

Stäng mellanrum med banor När detta är valt infogas ofärgade banor i direktfärgsgruppen som stänger banor (i stället för att förhindra att färgen flödar genom mellanrummen). Observera att eftersom dessa banor inte är färgade, kan det verka som om mellanrummen fortfarande finns där även om de har stängts.

Förhandsvisa Visa de mellanrum som upptäckts i direktfärgsgrupper som färglagda linjer, baserat på den förhandsvisningsfärg du väljer.

Regler för mellanrum vid sammanfogade direktfärgsgrupper

När du sammanfogar direktfärgsgrupper som har olika mellanrumsinställningar, används följande regler i Illustrator för att hantera mellanrummen:

- Om mellanrumsidentifiering är inaktiverat i alla grupper i markeringen, stängs mellanrummen och mellanrumsidentifiering aktiveras. Färg stoppar vid anges till Små mellanrum.
- Om mellanrumsidentifiering är aktiverat och detsamma gäller för alla grupper i markeringen, stängs mellanrummen och mellanrumsinställningen bevaras.
- Om det finns olika mellanrumsidentifiering i markeringen, stängs mellanrummen och mellanrumsinställningarna för direktfärgsgruppen längst ned bevaras (om mellanrumsidentifiering är aktiverat för den gruppen). Om gruppen längst ned har mellanrumsidentifiering inaktiverat, aktiveras mellanrumsidentifiering. Färg stoppar anges till Små mellanrum.

Penslar

Om penslar

Med penslar kan du ändra utseende på banor. Du kan lägga på penseldrag på befintliga banor eller rita en bana med penselverktyget och lägga på penseldrag samtidigt.

Det finns olika typer av penslar i Illustrator: kalligrafiska och konstnärliga penslar och spridnings-, mönster- och borstpenslar. Med penslarna kan du åstadkomma följande effekter:

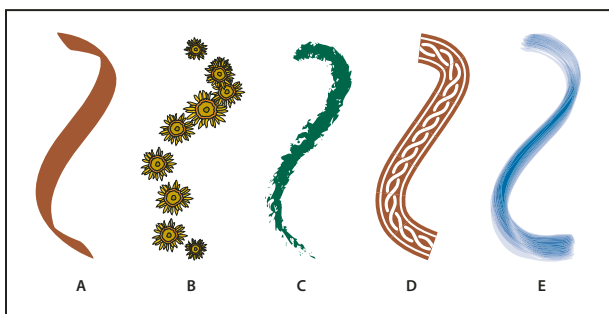
Kalligrafiska penslar Du kan skapa linjer som påminner om linjer ritade med den vinklade spetsen på en kalligrafisk penna längs banans mitt. När du använder plumppenseln kan du måla med en kalligrafisk pensel och automatiskt utvidga penseldragen till en fyllningsform som sammanfogas med andra fyllda objekt av samma färg och överlappning, eller som finns intill varandra i staplingsordningen.

Spridningspenslar Du kan sprida ut kopior av ett objekt (exempelvis en nyckelpiga eller ett löv) längs banan.

Konstnärliga penslar Du kan tänja ut en penselform (till exempel Grov kolkrita) eller en objektform jämnt fördelat längs banans längd.

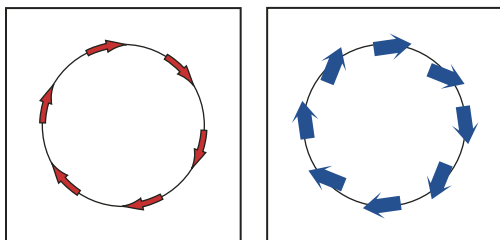
Borstpensel Skapa penseldrag som påminner om linjerna från en riktig borstpensel.

Mönsterpenslar Du kan rita ett mönster av enskilda *rutor* som återkommer längs banan. Mönsterpenslar kan innehålla upp till fem olika mönsterrutor, för sidorna, de yttre och inre hörnen samt början och slutet av mönstret.



A. Kalligrafisk pensel B. Spridningspensel C. Konstnärlig pensel D. Mönsterpensel E. Borstpensel

Med spridningspenslar och mönsterpenslar får du ofta samma effekt. Men de skiljer sig åt på en punkt: mönsterpensel följer banan exakt, till skillnad från spridningspenseln.



Pilar i en mönsterpensel böjs för att följa banan (vänster), men förblir raka i en spridningspensel (höger).

En videofilm om hur du använder penslar finns på www.adobe.com/go/vid0044_se.

Fler hjälpaavsnitt

”Rita och sammanfoga banor med plumppenseln” på sidan 158

Panelen Penslar - översikt

På panelen Penslar (Fönster > Penslar) visas den aktuella filens penslar. När du markerar en pensel i ett penselbibliotek läggs den automatiskt till på panelen Penslar. De penslar som du skapar och placerar på panelen Penslar kan bara användas i den aktuella filen. Det innebär att alla Illustrator-filer kan ha en egen uppsättning penslar på panelen Penslar.

Fler hjälpsnitt

”[Tangenter för panelen Penslar](#)” på sidan 492

Visa eller dölja en typ av pensel

- ❖ Välj något av följande på panelmenyn: Kalligrafiska penslar, Spridningspenslar, Konstnärliga penslar, Borstpenslar eller Mönsterpenslar.

Ändra visning av penslar

- ❖ Välj Miniaturbildvisning eller Listvisning på panelmenyn.

Ändra ordning på penslarna på panelen Penslar

- ❖ Dra en pensel till en ny plats. Du kan bara flytta penslar inom samma typ. Du kan till exempel inte flytta en kalligrafisk pensel till spridningspenslarna.

Duplicera en pensel på panelen Penslar

- ❖ Dra penseln till knappen Ny pensel  eller välj Duplicera pensel på menyn på panelen Penslar.

Ta bort penslar från panelen Penslar

- ❖ Markera penslarna och klicka på Ta bort pensel . Du kan markera alla penslar som inte används i ett dokument genom att välja Markera alla oanvända på menyn på panelen Penslar.

Arbeta med penselbibliotek

Penselbibliotek (Fönster > Penselbibliotek > [bibliotek]) är en samling förinställda penslar i Illustrator. Du kan öppna flera penselbibliotek och bläddra genom innehållet när du ska välja penslar. Du kan också öppna penselbibliotek på menyn på panelen Penslar.



Om du vill att ett penselbibliotek ska öppnas automatiskt när du startar Illustrator väljer du Upprepande på penselbibliotekets panelmeny.

Kopiera penslar från ett penselbibliotek till panelen Penslar

- ❖ Dra penslarna till panelen Penslar eller välj Lägg till penslar från penselbibliotekets panelmeny.

Importera penslar till panelen Penslar från en annan fil

- 1 Välj Fönster > Penselbibliotek > Annat bibliotek och markera filen.
- 2 På panelen Penselbibliotek klickar du på den enskilda penseldefinitionen eller på alla penseldefinitioner som du vill importera. Välj sedan Lägg till i Penslar på penselbibliotekets (utfällbara) panelmeny.

Skapa nya penselbibliotek

- 1 Lägg till de penslar som du vill ha på panelen Penslar, och ta bort alla penslar du inte vill ha kvar.
- 2 Välj Spara penselbibliotek på menyn på panelen Penslar och placera den nya biblioteksfilen i någon av följande mappar så att den visas på menyn Penselbibliotek när du startar om Illustrator:
 - (Windows XP) Documents and Settings/User/Application Data/Adobe/Adobe IllustratorCS5 Settings/Brush
 - (Windows Vista/Windows 7) User/AppData/Roaming/Adobe/Adobe Illustrator CS5 Settings/Brush
 - (Mac OS) Library/Application Support/Adobe/Adobe Illustrator CS5/Brush

Obs! Om du placerar filen i en annan mapp, kan du öppna biblioteket genom att välja Fönster > Penselbibliotek > Annat bibliotek och markera biblioteksfilen.

Tillämpa penseldrag

Du kan lägga på penseldrag på en bana som har skapats med vilket ritverktyg som helst, inklusive ritstiftet, pennan eller något grundläggande formverktyg.

❖ Gör något av följande:

- Markera banan och markera sedan en pensel i penselbiblioteket, på panelen Penslar eller på kontrollpanelen.
- Dra en pensel till banan. Om det redan finns penseldrag på banan ersätter den nya penseln den gamla.

 *Om du vill använda en annan pensel på banan och vill använda penseldragsinställningarna som används med den ursprungliga penseln, håller du ned Alt (Win) eller Alternativ (Mac OS) när du klickar på den nya penseln som du vill använda.*

Rita banor och använd penseldrag på samma gång

- 1 Markera en pensel i ett penselbibliotek eller på panelen Penslar.
- 2 Välj penselverktyget .
- 3 Placera pekaren där penseldraget ska börja och dra så att en bana ritas. Det bildas en prickad linje efter pekaren när du drar.
- 4 Gör något av följande:
 - Om du vill rita en öppen bana släpper du musknappen när banan har önskad form.
 - Om du vill rita en stängd form håller du ned Alt medan du drar. Vid penselverktyget visas en liten ögla . Släpp musknappen (men inte Alt-tangenten) när du är klar att stänga formen.

Fästpunkter skapas automatiskt medan du ritar. Hur många fästpunkter som skapas beror på hur lång och avancerad banan är, samt på toleransinställningarna för penseln.

 *Om du vill justera formen på en penselbana när du har ritat klart den, markerar du först banan. Sedan placerar du penselverktyget på banan och drar tills banan har önskad form. Du kan använda tekniken när du ska dra ut en penselbana eller ändra form på banan mellan de befintliga slutpunkterna.*

Penselverktyg, alternativ

Om du dubbelklickar på penselverktyget kan du ange följande alternativ:

Följsamhet Styr hur långt du måste flytta musen eller pennan innan en ny fästpunkt läggs till i banan. Ett följsamhetsvärde på 2,5 innebär t.ex. att verktygsrörelser som är mindre än 2,5 pixlar inte registreras. Följsamhet kan variera mellan 0,5 och 20 pixlar. Ju högre värdet är, desto jämnare och mindre avancerad är banan.

Släthet Styr graden av utjämning när du använder verktyget. Slätheten kan variera mellan 0 % och 100 %. Ju högre värdet är, desto jämnare är banan.

Fyll nya penseldrag En fyllning läggs till i banan. Det här alternativet är mycket praktiskt när du ritar stängda banor.

Behåll markerad Anger om banan ska förbli markerad när du har ritat den.

Redigera valda banor Anger om det ska gå att ändra en befintlig bana med penselverktyget.

Inom: _ pixlar Anger hur nära en befintlig bana som musen eller pennan måste vara för att banan ska kunna redigeras med penselverktyget. Det här alternativet är bara tillgängligt om Redigera valda banor är valt.

Ta bort penseldrag

- 1 Markera en penselbana.
- 2 Gå till panelen Penslar och välj Ta bort penseldrag på panelmenyn eller klicka på knappen Ta bort penseldrag .
- 3 I CS5 kan du även ta bort ett penseldrag genom att välja den allmänna penseln på panelen Penslar eller på kontrollpanelen.

Omvandla penseldrag till konturer

Du kan konvertera penseldrag till banor med konturer om du vill redigera de enskilda komponenterna på en penselbana.

- 1 Markera en penselbana.
- 2 Välj Objekt > Färdigställ utseende.

Komponenterna i den färdigställda banan placeras i en grupp. I gruppen finns en bana och en undergrupp som innehåller penseldragskonturerna.

Skapa eller ändra penslar

Du kan skapa och anpassa kalligrafiska penslar, spridningspenslar, konstpenslar, mönsterpenslar och borstpenslar beroende på dina behov. För spridningspenslar, konstpenslar och mönsterpenslar måste du först skapa teckningen.

Följ de här riktlinjerna för hur du skapar teckningar för penslar:

- Teckningen får inte innehålla övertoningar, blandningar, andra penseldrag, nätövertoneobjekt, bitmappsbilder, diagram, monterade filer eller masker.
- Om du ska använda konstnärliga penslar och mönsterpenslar får inte teckningen innehålla text. Om du vill få en penseldrageffekt med text skapar du först en kontur av texten och sedan en pensel med konturen.
- För mönsterpenslar skapar du upp till fem mönsterrutor (beroende på penselkonfigurering) och lägger till rutorna på panelen Färgruta.

Obs! Du kan göra de penslar som du skapar tillgängliga för alla nya dokument genom att lägga till penseldefinitionen i Ny dokumentprofil. Mer information om nya dokumentprofiler finns i ["Om profiler för nya dokument"](#) på sidan 25

Fler hjälpavsnitt

["Om mönster"](#) på sidan 199

["Skapa hörnmönsterrutor för penselmönster"](#) på sidan 203

Skapa en pensel

- 1 För spridningspenslar eller konstnärliga penslar väljer du den teckning som ska användas. Om du ska använda mönsterpenslar kan du välja teckning för sidorutan, men det är inte nödvändigt. Detaljerade riktlinjer för hur du skapar mönsterpenslar finns i ["Riktlinjer för hur du utformar mönsterrutor"](#) på sidan 199. Mer information om alternativen för mönsterpenslar finns i ["Alternativ för mönsterpensel"](#) på sidan 179.

Obs! Om du inte vill att någon söm ska visas mellan delarna i teckningen som används för att skapa mönsterpenseln inaktiverar du kantutjämningsalternativet från Redigera > Inställningar > Allmänt (Windows) eller Illustrator > Allmänt > Inställningar (Mac OS).

- 2 Klicka på knappen Ny pensel  på panelen Penslar. Du kan också dra den valda teckningen till panelen Penslar.
- 3 Välj vilken penseltyp du vill skapa och klicka på OK.

4 I dialogrutan Alternativ för pensel skriver du ett namn på penseln, anger penselalternativ och klickar på OK.

Ändra en pensel

- Om du vill ändra alternativen för en pensel dubbelklickar du på panelen Penslar. Ange penselalternativen och klicka på OK. Om det aktuella dokumentet innehåller penselbanor där den ändrade penseln används, visas ett meddelande. Klicka på Tillämpa på penseldrag om du vill ändra befintliga penseffekter. Klicka på Lämna penseldrag om du inte vill att befintliga penseffekter ska ändras och att de ändrade inställningarna endast ska användas för nya penseldrag.
- Om du vill ändra teckningen där en spridningspensel, konstnärlig pensel eller mönsterpensel använts, drar du penseln till teckningen och gör de ändringar du vill. Alt-dra (Windows) eller Alternativ-dra (Mac OS) den ändrade penseln till den ursprungliga penseln på panelen Penslar.
- Om du vill ändra en bana som skapats med en pensel utan att uppdatera motsvarande pensel markerar du banan och klickar på knappen för alternativ för markerat objekt  på panelen Penslar. Du kan också välja motsvarande alternativ på menyn på panelen Penslar (underordnad meny).

Penselalternativ

Du kan ange olika alternativ för olika typer av penslar. Om du vill ändra alternativen för en pensel dubbelklickar du på panelen Penslar.

Spridnings-, konstnärliga och mönsterpenslar har identiska alternativ för färgläggning.

Om du vill anpassa en linjeförekomst för konstnärliga penslar eller mönsterpenslar klickar du på ikonen Alternativ för markerat objekt på panelen Penslar och anger linjealternativen. För konstnärliga penslar kan du ange linjebredd och vänd-, färg- och överlappningsalternativ. För mönsterpenslar kan du ange skalförändringsalternativ och vänd-, anpassnings- och färgalternativ.

Alternativ för kalligrafisk pensel

Vinkel Fastställ penselns rotationsvinkel. Dra pilen i förhandsvisningen eller ange ett värde i rutan Vinkel.

Rundhet Ange penselns rundhet. Dra en svart punkt i förhandsvisningen från eller mot mitten, eller ange ett värde i rutan Rundhet. Ju högre värde, desto större rundhet.

Diameter Ange penselns diameter. Använd diameterreglaget eller ange ett värde i rutan Diameter.

Med hjälp av popup-listan till höger om varje alternativ kan du variera penselns form. Markera något av följande alternativ:

- **Fast** Skapa en pensel med fast vinkel, rundhet eller diameter.
- **Slumpmässig** Skapa en pensel med slumpmässiga variationer i vinkel, rundhet eller diameter. Ange ett värde i rutan Variation om du vill ange inom vilket intervall som penselns egenskaper kan variera. Om diametervärdet t.ex. är 15 och variationsvärdet är 5, kan diametern vara 10 eller 20 eller ett värde däremellan.
- **Tryck** Skapa en pensel som varierar i vinkel, rundhet och diameter utifrån trycket från en ritbordspenna. Det här alternativet är som mest användbart tillsammans med diameteralternativet. Det är tillgängligt bara om du har ett ritbord. Ange ett värde i rutan Variation och precisera hur mycket mer eller mindre penselegenskaperna kommer att skilja sig från ursprungsvärdet. När rundhetsvärdet till exempel är 75 % och variationsvärdet 25 %, är den lättaste linjen 50 % och den tyngsta 100 %. Ju lättare tryck, desto större vinkel på penseldraget.
- **Skrivstift** Skapar en pensel som varierar i diameter utifrån hur skrivstiftet ändras. Det här alternativet är tänkt att användas tillsammans med en airbrush-penna som har ett skrivstift och med ett ritbord som kan identifiera den pennan.

- **Lutning** Skapar en pensel som varierar i vinkel, rundhet och diameter utifrån lutningen på en ritbordspenna. Det här alternativet är som mest användbart tillsammans med rundhetsreglaget. Det är endast tillgängligt om du har ett ritbord som kan känna av hur nära pennan är en lodrät ställning.
- **Hållning** Skapar en pensel som varierar i vinkel, rundhet och diameter utifrån pennans hållning. Det här alternativet är särskilt användbart för att styra lutningen på kalligrafiska penslar, i synnerhet när du använder penseln som ett penselverktyg. Det är endast tillgängligt om du har ett ritbord som kan känna av i vilken riktning pennan lutas.
- **Rotation** Skapar en pensel som varierar i vinkel, rundhet eller diameter utifrån hur ritbordspennans spets roteras. Det här alternativet är som mest användbart för att styra lutningen på kalligrafiska penslar, i synnerhet när du använder penseln som en platt penna. Det är tillgängligt endast om du har ett ritbord som kan känna av den här typen av rotation.

Färgalternativ för spridningspenslar, konstnärliga penslar och mönsterpenslar

Färgen som används i spridningspenslar, konstnärliga penslar och mönsterpenslar beror på den aktuella linjefärgen och penselns färgmetod. Du anger färgmetod genom att välja något av följande i dialogrutan Alternativ för pensel:

Ingen Färgerna visas som de ser ut på penseln på panelen Penslar. Välj det här alternativet om du vill att penseln ska ha samma färger som på panelen Penslar.

Toner Penseldragen visas i linjefärgens toner. De svarta partierna i teckningen får linjefärgen. De partier som inte är svarta får toner av linjefärgen och de vita förblir vita. Om du använder en dekorfärg som linje genereras toner av dekorfärgen. Välj det här alternativet för penslar som är svartvita eller när du vill färglägga ett penseldrag med en dekorfärg.

Färgtoner och skuggor Penseldragen visas i linjefärgens toner och skuggor. Med Toner och skuggor bibehålls svart och vitt och allt annat blir en övergång från svart till vitt via linjefärgen. Eftersom svart läggs till kan det hända att det inte går att skriva ut en enstaka plåt när du använder Toner och skuggor med dekorfärger. Välj Toner och skuggor för penslar med gråskala.

Nyansväxling Huvudfärgen används, som visas i rutan Huvudfärg. (Huvudfärgen är som standard den mest framträdande färgen i teckningen.) Allt som har huvudfärgen i penselteckningen blir linjefärgen. Andra färger i penselteckningen blir färger som är besläktade med linjefärgen. Med Nyansväxling behålls svart, vitt och grått. Välj Nyansväxling för penslar med flera färger. Om du vill ändra huvudfärg klickar du på huvudfärgspipetten, flyttar pipetten till förhandsvisningen i dialogrutan och klickar på den färg du vill använda som huvudfärg. Färgen ändras i rutan Huvudfärg. Avmarkera pipetten genom att klicka på den igen.

Om du vill ha information om och exempel på de olika alternativen klickar du på Tips.

Alternativ för spridningspensel

Storlek Ange objektens storlek.

Mellanrum Ange storleken på mellanrummet mellan objekt.

Punktdiagram Bestäm hur nära objekten ska följa banan var för sig på varje sida av banan. Ju högre värde, desto längre bort är objekten från banan.

Rotation Ange objektens rotationsvinkel.

Rotation relativt Ange rotationsvinkeln för spridda objekt i förhållande till sidan eller banan. Om du till exempel väljer Sida, pekar objekten mot sidans övre del vid 0 graders rotering. Om du väljer Bana, tangerar objekten banan vid 0 graders rotering.

Med hjälp av popup-listan till höger om varje alternativ kan du variera penselns form. Markera något av följande alternativ:

- **Fast** Skapar en pensel med fast storlek, mellanrum, spridning och rotering.
- **Slumpmässig** Skapar en pensel med slumpmässiga variationer i storlek, mellanrum, spridning och rotering. Ange ett värde i rutan Variation om du vill ange inom vilket intervall penselns egenskaper kan variera. Om diametervärdet t.ex. är 15 och variationsvärdet är 5, kan diametern vara 10 eller 20 eller ett värde däremellan.
- **Tryck** Skapar en pensel som varierar i vinkel, rundhet och diameter utifrån trycket från en ritbordspenna. Det här alternativet är bara tillgängligt om du har ett ritbord. Ange ett värde i rutan längst till höger eller använd maxreglaget. Med Tryck används det lägsta värdet för det lättaste ritbordstrycket och maxvärdet för det tyngsta trycket. När du väljer den här inställningen för Diameter blir objekten större ju bredare linjerna är.
- **Skrivstift** Skapar en pensel som varierar i diameter utifrån hur skrivstiftet ändras. Det här alternativet är bara tillgängligt om du har ett ritbord och skrivstift som kan registrera indata från pennan.
- **Lutning** Skapar en pensel som varierar i vinkel, rundhet och diameter utifrån lutningen på en ritbordspenna. Det är endast tillgängligt om du har ett ritbord som kan känna av hur nära pennan är en lodrät ställning.
- **Hållning** Skapar en pensel som varierar i vinkel, rundhet och diameter utifrån en ritbordspennas hållning. Det här alternativet är mest användbart när det används för att kontrollera penslarnas vinkel. Det är endast tillgängligt om du har ett ritbord som kan känna av i vilken riktning pennan lutar.
- **Rotation** Skapar en pensel som varierar i vinkel, rundhet eller diameter utifrån hur ritbordspennans spets roteras. Det här alternativet är mest användbart när det används för att kontrollera penslarnas vinkel. Det är endast tillgängligt om du har ett ritbord som kan känna av den här typen av rotation.

Alternativ för konstnärlig pensel

Bredd Bredden på teckningen justeras i förhållande till dess ursprungliga bredd. Du kan ange bredden med reglaget för alternativet Bredd. Popup-menyn för den konstnärliga penselns bredd innehåller olika ritplattealternativ för skaländringar, t.ex. alternativen Tryck, Skrivstift, Lutning, Hållning och Rotation. Standardbredden för konstnärliga penslar är 100 %.

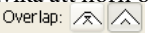
***Obs!** Om du använder verktyget Bredd för en särskild förekomst av en linje som skapats med en konstnärlig pensel konverteras alla ritplattans data till breddpunkter. Observera att alternativet Breddpunkter/profil är valt i listrutan med breddinställningar.*

Alternativ för penselskala Proportionerna bevaras i den skalförändrade teckningen. De tillgängliga alternativen är: Proportionerlig skala, Tänj och anpassa linjebredd och Tänj mellan stömlinjer.

Riktning Ange teckningens riktning i förhållande till linjen. Klicka på en pil för att ange riktning:  om du vill placera vänster sida av teckningen vid slutet av linjen,  om du vill placera höger sida av teckningen vid slutet av linjen,  om du vill placera den övre delen av teckningen vid slutet av linjen,  om du vill placera den undre delen av teckningen vid slutet av linjen.

Vänd längs med eller Vänd över Teckningens riktning ändras i förhållande till linjen.

Färg Välj en färg för linjen och en färgmetod. I den här nedrullningsbara listan kan du välja mellan olika färgmetoder. Alternativen är Toner, Toner och skuggor och Nyansväxling.

Överlappa Du kan undvika att hörn och vikningar i ett objekts kanter överlappar genom att välja knappen för överlappningsjustering .

En video om hur du använder de förbättrade funktionerna för konstnärliga penslar finns på www.adobe.com/go/lrvid5214_ai_se.

Segmenterad konstnärlig pensel

Med en segmenterad konstnärlig pensel kan du definiera en icke tänjbar del vid en konstnärlig pensels ändar. Välj alternativet Tänk mellan stömlinjer i dialogrutan Penselalternativ för den konstnärliga penseln och justera stömlinjerna i förhandsvisningsområdet i dialogrutan.



Alternativet Tänk mellan stömlinjer i dialogrutan Alternativ för konstnärlig pensel

Teckningen mellan stömlinjerna är den enda delen av penseln som tänjs eller krymper så att den konstnärliga penseln passar banans längd.

Segmenterad konstnärlig pensel



Icke-segmenterad konstnärlig pensel



Jämförelse mellan konstnärlig pensel med eller utan segment

Alternativ för mönsterpensel

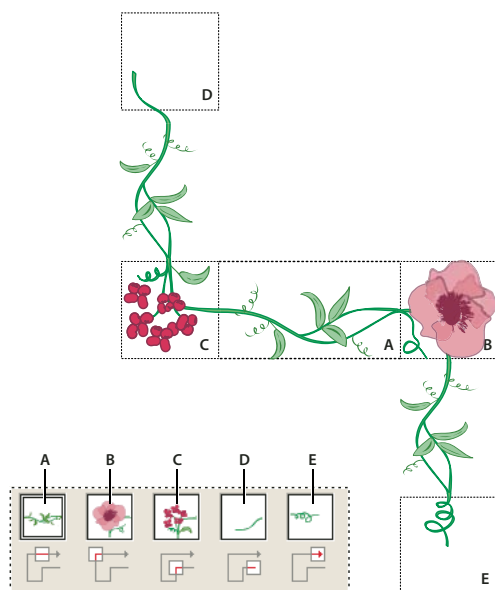
Skala Storleken på rutorna justeras i förhållande till deras ursprungliga storlek. Ange skalan med hjälp av skjutreglaget för skalalternativet. Mönsterpenselns listruta för skalinställningar innehåller olika ritplattealternativ för skaländringar, t.ex. alternativen Tryck, Skrivstift, Lutning, Hållning och Rotation.

Obs! Om du använder verktyget Bredd för en särskild förekomst av en linje som skapats med en mönsterpensel, konverteras alla ritplattans data till breddpunkter. Observera att alternativet Breddpunkter/profil är valt i popup-menyn Skala för linjealternativ.

Mellanrum Utrymmet mellan rutor justeras.

Rutknappar Låter dig tillämpa olika mönster på olika delar av banan. Klicka på en knapp för den ruta du vill definiera, och välj en mönsterruta i rullningslistan. Gör samma sak när du ska lägga på mönsterrutor i andra rutor.

Obs! Du måste lägga till de mönsterrutor du vill använda på panelen Färgruta innan du anger alternativen för mönsterpensel. När du har skapat en mönsterpensel kan du ta bort mönsterrutor från panelen Färgruta om du inte tänker använda dem i andra teckningar.

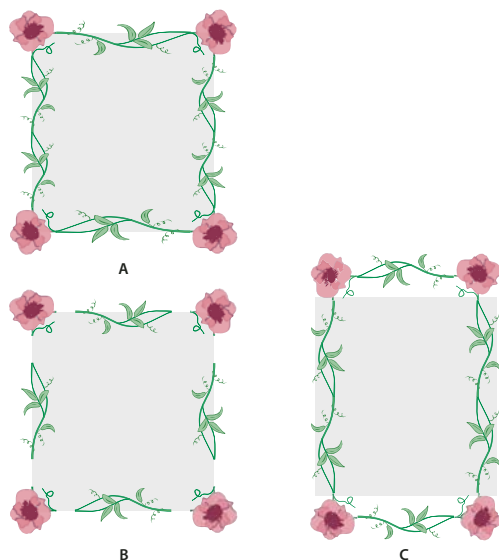


Rutor i en mönsterpensel

A. Sidoruta B. Yttre hörnruta C. Inre hörnruta D. Startruta E. Slutruta

Vänd längs med eller Vänd över Mönstrets riktning ändras i förhållande till linjen.

Passa in Anger hur mönstret ska anpassas efter banan: Med alternativet Töj för att passa förlängs eller förkortas mönsterrutan så att den passar objektets form. Rutorna kan bli ojämna med det här alternativet. Med alternativet Lägg till mellanrum för att anpassa läggs ett mellanrum in mellan rutorna så att mönsterrutorna placeras regelbundet i banan. Med Approximera bana passas rutorna in i närmaste liknande bana utan att rutorna ändras. Med det här alternativet läggs mönstret strax innanför eller utanför banan i stället för i mitten, för att mönstret ska bli helt jämnt.



Anpassningsalternativ

A. Töj för att passa B. Lägg till mellanrum för att anpassa C. Approximera bana

Färg Välj en färg för linjen och en färgmetod. I den här nedrullningsbara listan kan du välja mellan olika färgmetoder. Alternativen är Toner, Toner och skuggor och Nyansväxling.

En video om hur du använder de förbättrade funktionerna för konstnärliga penslar finns på www.adobe.com/go/lrvid5214_ai_se.

Borstpensel

Med borstpenseln kan du skapa penseldrag som påminner om en riktig borstpensel. Med borstpenseln kan du:

- Skapa naturliga och jämna penseldrag som simulerar målning med riktiga penslar och material som vattenfärg.
- Välja penslar från ett fördefinierat bibliotek eller skapa egna penslar från former, t.ex. runda, plana eller fjäder. Du kan också definiera andra penselegenskaper, t.ex. borsten längd, styvhet och färgopacitet.



En bild som använder olika borstpenselformer och egenskaper för att rita

När du använder en borstpensel med en ritplatta spårar Illustrator interaktivt pennans rörelser på plattan. Den tolkar alla aspekter av pennans orientering och tryck längs hela ritbanan. Illustrator återger utdata som genereras baserat på pennans position på x-axeln, pennans position på y-axeln, pennans tryck, lutning, hållning och rotation.

En markörbearbetare som simulerar spetsen på en riktig pensel visas när du använder en ritplatta och penna som stöder rotation. Den här bearbetaren visas inte när andra inmatningsenheter, t.ex. en mus, används. Bearbetaren inaktiveras också när markörerna används.

Obs! Använd Wacom Intuos 3 eller en senare ritplatta med Art-penna (6D) och utforska borstpenselns alla möjligheter. Illustrator kan tolka alla sex frihetsgrader som den här enhetskombinationen erbjuder. Andra enheter, t.ex. Wacom Grip-pennan och Art-penselpennan, kanske inte kan tolka vissa attribut, t.ex. rotation. Attribut som inte kan tolkas behandlas som konstanter i de resulterande penseldragen.

Om du använder en mus registreras bara rörelser längs x- och y-axeln. Andra indata, t.ex. lutning, hållning, rotation och tryck förblir fasta, vilket resulterar i jämna och konsekventa linjer.

För linjer som skapas med borstpenseln visas feedback när du drar verktyget. Denna feedback ger en ungefärlig vy av den färdiga linjen.

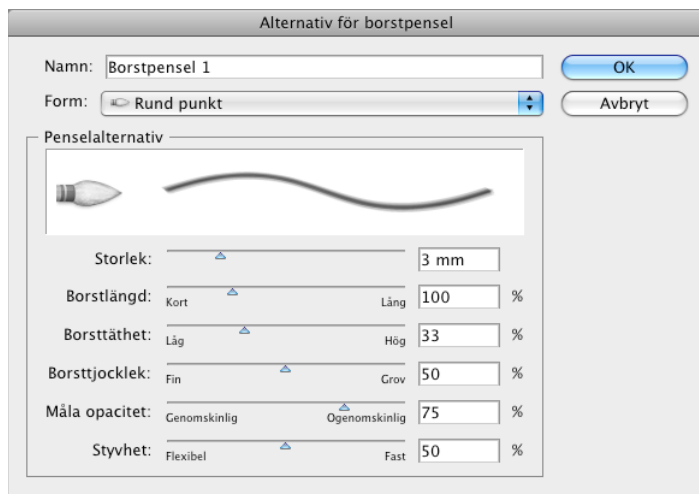
Obs! Borstpensellinjer utgörs av flera överlappande ifyllda genomskinliga banor. Dessa banor samverkar på samma sätt som andra fyllda banor i Illustrator med färgen på andra objekt, bland annat andra borstpenselbanor. Fyllningen för linjerna samverkar emellertid inte med sig själv. Enskilda borstpensellinjer i lager bygger därför upp och samverkar med varandra, men en enda linje som dras fram och tillbaka samverkar inte med sig själv.

Använda borstpenseln

Gör så här om du vill använda borstpenseln:

- 1 Skapa en penseldefinition genom att klicka på ikonen för ny pensel eller genom att välja Ny pensel på penselpanelens meny.

2 Välj alternativet Borstpensel och klicka på OK.



Dialogrutan Alternativ för borstpensel

3 Ange följande i dialogrutan Alternativ för borstpensel:

Namn på borstpenseln. Namnet kan innehålla upp till 31 tecken.

Form Välj någon av tio olika penselmodeller, med olika ritningsresultat och utseende för banor som ritas med borstpenseln.

Storlek Penselstorleken är penselns diameter. Som hos en vanlig fysisk pensel mäts borstpenselns diameter vid punkten där borsten möter handtaget (metallringen). Ange penselstorleken med hjälp av reglaget eller genom att ange storleken i textfältet. Du kan ange en storlek i intervallet 1 till 10 mm.

Penselstorleken från den ursprungliga penseldefinitionen visas i penselförhandsvisningen på panelen Penslar.

Obs! Hakparenteserna [och] används som kortkommandon för att minska respektive öka storleken.

Hakparenteserna ökar och minskar storleken i steg om 1 mm.

Borstlängd Borstlängden mäts från den punkt där borsten möter handtaget till borstens spets. Du kan ange borstens längd på samma sätt som andra borstpenselalternativ, d.v.s. genom att dra reglaget för borstlängd eller genom att skriva det exakta värdet i fältet Borstlängd (25 % till 300 %).

Borsttäthet Borsttätheten är antalet strån i ett visst område i borsthalsen. Du kan ange det här attributet på samma sätt som andra alternativ för borstpenseln. Intervallet ligger mellan 1 % och 100 % och beräknas baserat på penselstorleken och pensellängden.

Borsttjocklek Borstens tjocklek kan variera från fin till grov (från 1 % till 100 %). Du kan ange borstens tjocklek på samma sätt som andra borstpenselinställningar, d.v.s. genom att dra reglaget eller genom att ange tjockleken i fältet.

Färgopacitet Med det här alternativet kan du ange opaciteten för den färg som används. Färgens opacitet kan variera från 1 % (genomskinlig) till 100 % (heltäckande). Det angivna opacitetsvärdet är den största opacitet som används i penseln. Du kan använda de numeriska tangenterna [0–9] som kortkommandon om du vill ställa in opaciteten för borstpenselns linjer där:

- 0 = 100
- 1 = 10 %
- 9 = 90

Om du i andra fall till exempel anger 35, anges opaciteten till 35 %, och om du anger 356 anges opacitetsvärdet till 56 (de sista två siffrorna). En sträng med siffror som slutar med 00 anges som 100 %.

Styvhet Styvheten syftar på hur hård borsten är. Om du anger ett lågt styvhetsvärde är borsten flexibel. Borsten blir hårdare ju högre värde du anger. Borstens styvhet kan variera från 1 % till 100 %.

4 Klicka på OK om du vill skapa penseldefinitionen med de valda inställningarna.

När du har valt penselverktyget och en borstpenseldefinition på panelen Penslar kan du skapa teckningar med borstpenseln.

Om du försöker att skriva ut, spara eller förenkla genomskinlighet i ett dokument med mer än 30 borstpenseldrag visas ett varningsmeddelande. Dessa varningar visas när du sparar, skriver ut och förenklar filinnehåll.



Om du försöker spara ett dokument med mer än 30 borstpenseldrag visas ett varningsmeddelande.



Om du försöker att skriva ut ett dokument med mer än 30 borstpenseldrag visas ett varningsmeddelande.



Om du försöker att förenkla genomskinligheten för en borstpensellinje i ett dokument med mer än 30 borstpenseldrag visas ett varningsmeddelande.

Genomskinlighet och blandningslägen

Om genomskinlighet

Genomskinlighet är så pass integrerat i Illustrator att det är lätt att lägga till det i teckningar utan att märka det. Du kan lägga till genomskinlighet i teckningar på något av följande sätt:

- Minska opaciteten i objekt så att underliggande teckningar blir synliga.
- Skapa variationer i genomskinlighet med opacitetsmasker.
- Använda ett blandningsläge och ändra färgernas interagerande mellan överlappande objekt.
- Använda övertoningar och nätövertoningar som innehåller genomskinlighet.
- Använda effekter eller grafikformat som innehåller genomskinlighet, t.ex. skuggor.
- Importera Adobe Photoshop-filer som innehåller genomskinlighet.

En videofilm om hur du arbetar med genomskinlighet finns på www.adobe.com/go/vid0054_se.

Mer information om hur du arbetar med genomskinlighet i Adobe Creative Suite finns på www.adobe.com/go/learn_ai_transparency_pdf_se.

Fler hjälpavsnitt

[Självstudiekurs i genomskinlighet](#)

”Skriva ut och spara genomskinliga teckningar” på sidan 438

”Om blandningslägen” på sidan 189

Panelen Genomskinlighet - översikt

På panelen Genomskinlighet (Fönster > Genomskinlighet) anger du objektens opacitet och blandningsläge och skapar opacitetsmasker, eller blockerar en del av ett objekt med hjälp av det objekt som ligger över.

Fler hjälpavsnitt

”Arbetsyta - översikt” på sidan 5

Visa alla alternativ på panelen Genomskinlighet

- ❖ Välj Visa alternativ på panelmenyn.

Visa en miniatyrbild av det valda objektet på panelen Genomskinlighet

- ❖ Välj Visa miniatyrbild på panelmenyn. Du kan också klicka på den dubbla triangeln på panelens flik om du vill gå igenom de olika visningsstorlekarna.

Visa genomskinlighet i teckningar

Det är viktigt att du är medveten om att du använder genomskinlighet, eftersom du måste ange särskilda alternativ när du skriver ut och sparar genomskinliga bilder. Om du vill visa genomskinlighet i teckningar visar du ett schackrutigt bakgrunds raster för att se vilka områden i teckningen som är genomskinliga.

- 1 Välj Visa > Visa genomskinlighetsraster.
- 2 (Valfritt) Välj Arkiv > Dokumentformat och ange alternativ för genomskinlighetsraster.

Obs! Du kan också ändra färgen på ritytan om du vill se hur teckningen skulle se ut om den skrevs ut på färgat papper.

Ändra teckningens opacitet

Du kan ändra opaciteten för ett enskilt objekt, för alla objekt i en grupp eller på ett lager, eller för ett objekts fyllning eller linje.

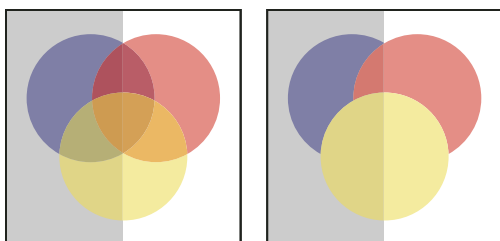
- 1 Markera ett objekt eller en grupp (eller ange ett lager som mål på panelen Lager).

Om du vill ändra opaciteten för en fyllning eller linje, markerar du objektet och sedan fyllningen eller linjen på panelen Utseende.

- 2 Ange opacitetsalternativet på panelen Genomskinlighet eller kontrollpanelen.

💡 Om du vill markera alla objekt som har en viss opacitet, markerar du ett objekt med den opaciteten, eller avmarkerar allt och anger opacitetsvärdet på panelen Genomskinlighet. Välj sedan Markera > Samma > Opacitet.

Om du markerar flera objekt i ett lager och ändrar inställningen för opacitet, ändras genomskinligheten för överlappande områden i de markerade objekten i förhållande till de andra objekten och en ackumulerad opacitet visas. Om du i stället anger ett lager eller en grupp som mål, och sedan ändrar opaciteten, behandlas objekten i lagret eller gruppen som ett enda objekt. Det är bara objekt *utanför* och under lagret eller gruppen som syns genom de genomskinliga objekten. Om ett objekt flyttas till ett lager eller en grupp antar det lagrets eller gruppens opacitet, och om ett objekt flyttas ut behåller det inte opaciteten.



Enskilda objekt markerade och med 50 % opacitet (vänster) och mållager med 50 % opacitet (höger)

Fler hjälpavsnitt

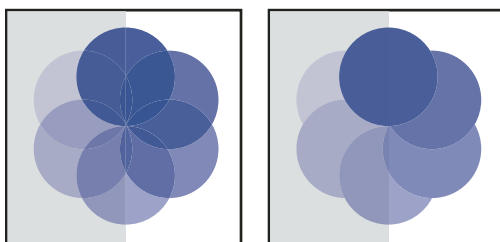
”Målobjekt för utseendeattribut” på sidan 370

”Översikt över panelen Utseende” på sidan 369

”Skriva ut och spara genomskinliga teckningar” på sidan 438

Skapa en blockerad grupp för genomskinlighet

I en blockerad grupp för genomskinlighet, syns inte elementen i en grupp genom varandra.



Grupp med alternativet Blockera grupp avmarkerat (vänster) och markerat (höger)

- 1 På panelen Lager anger du som mål den grupp eller det lager som du vill göra till en blockerad grupp.

- 2 Markera Blockera grupp på panelen Genomskinlighet. Om alternativet inte visas väljer du Visa alternativ på panelmenyn.

När du markerar alternativet Blockera grupp, går det igenom tre stadier: på (bock) av (ingen bockmarkering) och neutralt (fyrkant med en linje genom). Med det neutrala alternativet kan du gruppera teckningar utan att de påverkas av blockeringar i det omgivande lagret eller gruppen. Ange alternativet av om du vill vara säker på att ett lager eller en grupp med genomskinliga objekt aldrig blockerar varandra.

Fler hjälpsnitt

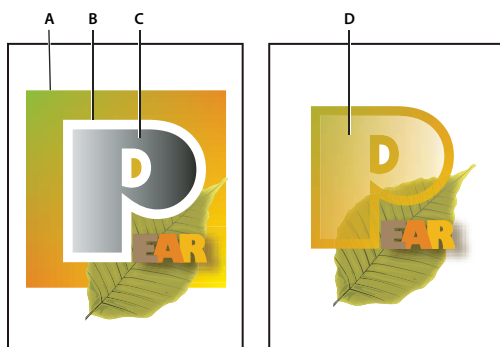
[”Målobjekt för utseendattribut”](#) på sidan 370

[”Skriva ut och spara genomskinliga teckningar”](#) på sidan 438

Skapa genomskinlighet med opacitetsmasker

Du kan använda en *opacitetsmask* och ett *maskerande objekt* för att ändra genomskinligheten i teckningar.

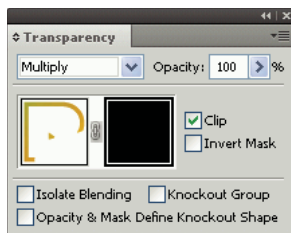
Opacitetsmasken (kallas även för maskerad teckning) är den form som andra objekt visas genom. Maskeringsobjektet definierar vilka områden som är genomskinliga och graden av genomskinlighet. Du kan använda valfritt färgat objekt eller rasterbild som maskeringsobjektet. I Illustrator används en gråskala som motsvarar färgerna i maskeringsobjektet som opacitetsnivåer i masken. Där opacitetsmasken är vit är bilden helt synlig. Där opacitetsmasken är svart är bilden dold. Grå skuggor i masken ger varierande grad av genomskinlighet i bilden.



Skapa en opacitetsmask

A. Underliggande objekt **B.** Teckning med opacitetsmask **C.** Maskeringsobjekt fyllt med övertoning från svart till vitt **D.** C flyttat över B:s område och maskerar B

När du skapar en opacitetsmask visas en miniatyrbild av maskeringsobjektet på panelen Genomskinlighet till höger om miniatyrbilden med den maskerade teckningen. (Om miniatyrbilderna inte visas väljer du Visa miniatyrbild på panelmenyn.) Den maskerade teckningen och maskeringsobjektet är som standard sammanlänkade (visas genom en länk mellan miniatyrbilderna på panelen). När du flyttar den maskerade teckningen flyttas också maskeringsobjektet. Men när du flyttar ett maskeringsobjekt flyttas inte den maskerade teckningen. Du kan ta bort länken från masken på panelen Genomskinlighet om du vill låsa masken och flytta den maskerade teckningen för sig.



På panelen Genomskinlighet visas miniatyrbilder av opacitetsmasker: vänster miniatyrbild representerar opacitetsmasken och höger miniatyrbild representerar maskeringsobjekten

Du kan flytta maskor mellan Photoshop och Illustrator. Opacitetsmasker i Illustrator konverteras till lagermasker i Photoshop och vice versa.

Obs! Du kan inte gå över till isoleringsläge när du arbetar i maskredigeringsläge, och vice versa.

En videofilm om hur du arbetar med opacitetsmasker finns på www.adobe.com/go/vid0056_se.

Fler hjälpavsnitt

”Skriva ut och spara genomskinliga teckningar” på sidan 438

”Målobjekt för utseendattribut” på sidan 370

Skapa en opacitetsmask

- 1 Markera ett enskilt objekt eller en grupp, eller ange ett lager som mål på panelen Lager.
- 2 Öppna panelen Genomskinlighet om det behövs och välj Visa alternativ på panelmenyn för att visa miniatyrbilderna.
- 3 Dubbelklicka direkt till höger om miniatyrbilden på panelen Genomskinlighet.

En tom mask skapas och Illustrator övergår automatiskt till maskredigeringsläge.

- 4 Rita en maskform med ritverktygen.
- 5 Gå ur maskredigeringsläget genom att klicka på den maskerade teckningens miniatyrbild (vänster miniatyrbild) på panelen Genomskinlighet.

Obs! Med alternativet *Beskär* blir maskbakgrunden svart. Därför syns inte svarta objekt, t.ex. svart text, som använts för att skapa en opacitetsmask när beskärningsalternativet är markerat. Om du vill se objekten använder du en annan färg eller avmarkerar alternativet *Beskär*.

Konvertera ett befintligt objekt till en opacitetsmask

- ❖ Markera minst två objekt eller grupper, och välj Skapa opacitetsmask på menyn på panelen Genomskinlighet. Det översta markerade objektet eller gruppen används som mask.

Redigera ett maskeringsobjekt

Du kan redigera ett maskeringsobjekt om du vill ändra maskens form eller genomskinlighet.

- 1 Klicka på maskeringsobjektets miniatyrbild (höger miniatyrbild) på panelen Genomskinlighet.
- 2 Alt-klicka på maskminiatyrbilden om du vill dölja alla andra teckningar i dokumentfönstret. (Om miniatyrbilderna inte visas väljer du Visa miniatyrbild på panelmenyn.)
- 3 Redigera sedan masken med hjälp av Illustrators verktyg och tekniker för redigering.

- 4 Gå ur maskredigeringsläget genom att klicka på den maskerade teckningens miniatyrbild (vänster miniatyrbild) på panelen Genomskinlighet.

Bryt länken till eller länka om en opacitetsmask

- Om du vill ta bort länken till en mask anger du den maskerade teckningen som mål på panelen Lager och klickar sedan på länksymbolen  mellan miniatyrbilderna på panelen Genomskinlighet. Du kan också välja Bryt länk till opacitetsmask på menyn på panelen Genomskinlighet.

Maskeringsobjektet låses i position och storlek och det går att flytta och ändra storlek på de maskerade objekten oberoende av masken.

- Om du vill åter skapa en länk till en mask anger du den maskerade teckningen som mål på panelen Lager och klickar sedan i området mellan miniatyrbilderna på panelen Genomskinlighet. Du kan också välja Länka opacitetsmask på menyn på panelen Genomskinlighet.

Avaktivera eller aktivera om en opacitetsmask

Du kan avaktivera en mask om du vill ta bort den genomskinlighet den skapar.

- Om du vill avaktivera en länk till en mask anger du den maskerade teckningen som mål på panelen Lager och Skift-klickar sedan på maskeringsobjektets miniatyrbild (höger miniatyrbild) på panelen Genomskinlighet. Du kan också välja Avaktivera opacitetsmask på menyn på panelen Genomskinlighet. När opacitetsmasken är avaktiverad visas ett rött x över maskminiatyrbilden på panelen Genomskinlighet.
- Om du vill aktivera om en länk till en mask anger du den maskerade teckningen som mål på panelen Lager och Skift-klickar sedan på maskeringsobjektets miniatyrbild på panelen Genomskinlighet. Du kan också välja Aktivera opacitetsmask på menyn på panelen Genomskinlighet.

Ta bort en opacitetsmask

- ❖ Ange den maskerade teckningen som mål på panelen Lager, och välj sedan Frigör opacitetsmask på menyn på panelen Genomskinlighet.

Det maskerade objektet visas ovanpå de objekt som maskerats.

Beskära eller invertera en opacitetsmask

- Ange den maskerade teckningen som mål på panelen Lager.
- Markera något av följande alternativ på panelen Genomskinlighet:

Beskär Masken får en svart bakgrund som beskär den maskerade teckningen till maskeringsobjektets gränser. Avmarkera alternativet om du vill inaktivera urklippsfunktionen. Om du vill att nya opacitetsmasker ska vara urklippsmasker som standard, väljer du Nya opacitetsmasker är urklippsmasker på menyn på panelen Genomskinlighet.

Invertera mask Maskeringsobjektets luminiscensvärden omvänds, vilket betyder att den maskerade teckningens opacitet inverteras. Ett område som till exempel är genomskinligt till 90 % blir genomskinligt till 10 % när masken inverteras. Avmarkera alternativet om du vill att masken ska återgå till ursprungsläget. Om du vill att alla masker ska inverteras som standard, väljer du Nya opacitetsmasker inverteras på panelen Genomskinlighet.

Om de här alternativen inte visas väljer du Visa alternativ på panelmenyn.

Använda genomskinlighet till att forma en blockering

Du kan använda alternativet Opacitet/mask definierar blockerad form om du vill att få en blockeringseffekt proportionerlig med objektets opacitet. I partier av masken där genomskinligheten är nära 100 % blir blockeringseffekten stark. Partier med mindre opacitet får en svagare effekt. Om du till exempel använder ett övertoningsmaskerat objekt som blockering, blockeras det underliggande objektet gradvis, som om det skuggades av en övertoning. Du kan skapa blockeringsformer med både vektor- och rasterobjekt. Tekniken är mycket användbar för objekt med annat blandningsläge än normalt.

1 Gör något av följande:

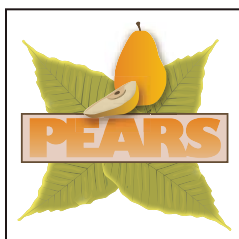
- Om du vill forma blockeringen med en opacitetsmask, markerar du den maskerade teckningen och grupperar den sedan med de objekt du vill blockera.
- Om du vill använda ett bitmappsobjekts alfakanal till att forma blockeringen, markerar du ett bitmappsobjekt som innehåller genomskinlighet, och grupperar det sedan med de objekt som du vill blockera.

2 Markera gruppen.

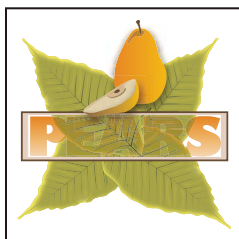
3 Markera Blockera grupp på panelen Genomskinlighet tills alternativet visas med en bockmarkering.

4 Bland de grupperade objekten anger du maskeringsobjekten eller den genomskinliga bilden som mål på panelen Lager.

5 Markera Opacitet/mask definierar blockerad form på panelen Genomskinlighet.



A



B



C

Blockera former med hjälp av ett bitmappsobjekt

A. Originalteckningar B. Ett mörkare blandningsläge används på orden "PEARS" och alternativet Grupp är valt C. Ord med alternativet Opacitet/mask definierar blockerad form

Fler hjälpavsnitt

["Skriva ut och spara genomskinliga teckningar"](#) på sidan 438

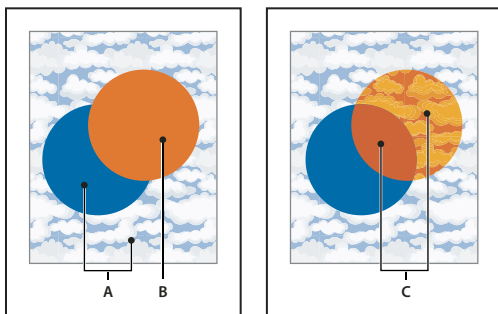
["Målobjekt för utseendeattribut"](#) på sidan 370

Om blandningslägen

Blandningslägen gör att du kan variera sättet att blanda objektfärger med färgerna på underliggande objekt. När du lägger på ett blandningsläge i ett objekt syns effekten på alla objekt som ligger under objektets lager eller grupp.

Du kan lättare föreställa dig effekten av en blandning om du förstår innebörden av följande färgbegrepp:

- Med *övergångsfärg* avses den ursprungliga färgen på det objekt, den grupp eller det lager som markerats.
- Med *basfärg* avses den underliggande färgen i teckningen.
- Med *resultatfärg* avses den färg som blir resultatet av övergången.



Det översta objektet med blandningsläget Normal (vänster) och blandningsläget Skarpt ljus (höger)
A. Basfärger i underliggande objekt vid 100 % opacitet B. Övergångsfärg i det översta objektet C. Resultatfärger när blandningsläget Skarpt ljus använts på det översta objektet

En videofilm om hur du arbetar med blandningslägen finns på www.adobe.com/go/vid0055_se. Ett exempel på hur blandningslägen och övertoningar kan användas för att skapa seriefigurer med djup och färg finns på www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_blendingmode_se och www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_depth_se.

I Illustrator finns följande blandningslägen:

Normal Markeringen färgläggs med övergångsfärgen utan påverkan av basfärgen. Detta är standardläget.

Mörkare Den av bas- och blandningsfärgen som är mörkast används som resultatfärg. Partier som är ljusare än övergångsfärgen ersätts. Områden som är mörkare än övergångsfärgen ändras inte.

Multiplitera Multiplicerar basfärgen med blandningsfärgen. Resultatet blir alltid en mörkare färg. Om du multiplicerar någon färg med svart blir resultatet alltid svart. Om du multiplicerar någon färg med vitt blir resultatet alltid oförändrat. Effekten liknar den som uppstår när du ritar på en sida med flera överstrykningspennor.

Efterbelys färg Gör basfärgen mörkare så att den avspeglar blandningsfärgen. Om du blandar med vitt förändras inte färgen.

Ljusare Den av bas- och blandningsfärgen som är ljusast används som resultatfärg. Partier som är mörkare än övergångsfärgen ersätts. Partier som är ljusare än övergångsfärgen ändras inte.

Rastrera Multiplicerar de inverterade blandnings- och basfärgerna. Resultatet blir alltid en ljusare färg. Om du rastrerar någon färg med svart blir resultatet oförändrat. Om du rastrerar någon färg med vitt blir resultatet vitt. Effekten liknar den du får om du visar flera diabilder som lagts ovanpå varandra.

Färgskugga Gör basfärgen ljusare så att den avspeglar blandningsfärgen. Om du blandar med svart förändras inte färgen.

Täcka över Multiplicerar eller rastrerar färgerna beroende på basfärgen. Mönster med färger täcker över de befintliga bilderna. Högdagrar och skuggor för basfärgen bevaras, samtidigt som blandningsfärgen används för att återge ljus och mörker i den ursprungliga färgen.

Mjukt ljus Gör färgerna mörkare eller ljusare beroende på blandningsfärgen. Effekten liknar den du får om du riktar en spotlight med utspjutt ljus mot bilden.

Om blandningsfärgen (ljuskällan) är ljusare än 50 % grå, blir bilden ljusare, som om den beskuggats. Om blandningsfärgen (ljuskällan) är mörkare än 50 % grå, blir bilden ljusare, som om den efterbelysts. Färglägga med en

ren svart eller vit färg skapar du en yta med betydligt mörkare eller ljusare färg, men resultatet blir inte ren svart eller vit färg.

Skarpt ljus Multiplicerar eller rasterar färgerna beroende på blandningsfärgen. Effekten liknar den du får om du riktar en spotlight med riktat ljus mot bilden.

Om blandningsfärgen (ljuskällan) är mörkare än 50 % grå, blir bilden ljusare, som om den avskärmats. Detta är praktiskt att använda om du vill lägga till högdagrar i bilder. Om blandningsfärgen (ljuskällan) är mörkare än 50 % grå, blir bilden ljusare, som om den multiplicerats. Det är praktiskt att använda om du vill lägga till skuggor i bilder. Färgläggning med ren svart eller vit färg blir resultatet helt svart eller vitt.

Differens Antingen subtraheras blandningsfärgen från basfärgen, eller basfärgen från blandningsfärgen, beroende på vilken som har det högsta värdet för ljusstyrka. Att blanda med vitt innebär att basfärgen inverteras. Om du blandar med svart förändras inte färgen.

Uteslutning Ger en effekt som påminner om läget Differens men med lägre kontrast. Att blanda med vitt innebär att basfärgens komponenter inverteras. Om du blandar med svart förändras inte färgen.

Nyans En resultatfärg skapas som har basfärgens luminiscens och mättnad och övergångsfärgens nyans.

Mättnad En resultatfärg skapas som har basfärgens luminiscens och nyans och övergångsfärgens mättnad. Färgläggning om du i det här läget färglägger ett parti utan mättnad (grå) sker ingen ändring.

Färg En resultatfärg skapas som har basfärgens luminiscens och övergångsfärgens nyans och mättnad. Bildens gråtoner bevaras och funktionen är praktisk om du ska färglägga enfärgade bilder eller tona färgbilder.

Luminiscens En resultatfärg skapas som har basfärgens nyans och mättnad och övergångsfärgens luminiscens. Effekten blir den omvända jämfört med den för Färg.

Obs! Med lägena Differens, Uteslutning, Nyans, Mättnad, Färg och Luminiscens blandas inte dekorfärger. I de flesta blandningslägen blockerar en svart färg med 100 % K färgen på det underliggande lagret. Ange en djup svart med CMYK-värden, i stället för 100 % svart.

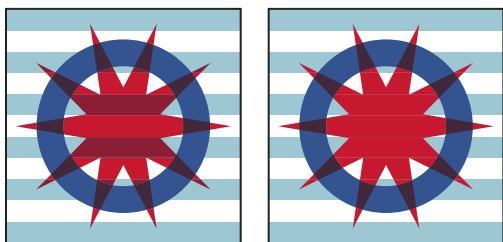
Ändra blandningsläge för teckningar

1 Markera ett objekt eller en grupp (eller ange ett lager som mål på panelen Lager).

Om du vill ändra blandningsläget för en fyllning eller linje, markerar du objektet och sedan fyllningen eller linjen på panelen Utseende.

2 Välj ett blandningsläge på snabbmenyn på panelen Genomskinlighet.

Du kan isolera ett blandningsläge till ett mållager eller en målgrupp om du inte vill att underliggande objekt ska påverkas. Markera i så fall målkonen till höger om en grupp eller ett lager på panelen Lager som innehåller ett objekt med ett blandningsläge. Markera Isolera blandning på panelen Genomskinlighet. (Om alternativet inte visas väljer du Visa alternativ på menyn på panelen Genomskinlighet.)



Grupp (stjärna och cirkel) med alternativet Isolera blandning avmarkerat (vänster) och markerat (höger)

 Om du vill markera alla objekt som har samma blandningsläge, markerar du ett objekt med det läget, eller avmarkerar allt och anger blandningsläget på panelen Genomskinlighet. Välj sedan Markera > Samma > Blandningsläge.

En videofilm om hur du arbetar med blandningslägen finns på www.adobe.com/go/vid0055_se.

Fler hjälpavsnitt

”Målobjekt för utseendeattribut” på sidan 370

”Skriva ut och spara genomskinliga teckningar” på sidan 438

”Panelen Genomskinlighet - översikt” på sidan 184

”Översikt över panelen Utseende” på sidan 369

Övertoningar

Använd övertoningsfyllningar om du vill använda en gradvis blandning av färger som du kan använda som vilken färg som helst. Att använda en övertoning är ett bra sätt att skapa en jämn färggradering över ett eller flera objekt. Du kan spara en övertoning som en färgruta så att övertoningen lätt kan användas på flera objekt.

Obs! Om du vill skapa ett enskilt, flerfärgat objekt där färgerna kan flöda i olika riktningar använder du ett nätobjekt.

En videofilm om hur du använder övertoningar för att förbättra teckningar finns på www.adobe.com/go/lrvid4017_ai_se.

Exempel på hur du använder övertoningar finns på www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_gradients_se och www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_elliptical_gradients_se och www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_depth_se.

Ett exempel på hur du använder övertoningar och blandningslägen finns i självstudien på www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_blendingmode_se.

Fler hjälpavsnitt

Självstudiekurs i övertoningar

”Övergångsobjekt” på sidan 254

”Blanda färger” på sidan 147

”Nät” på sidan 196

”Skriva ut övertoningar, nätövertoningar och färgövergångar” på sidan 436

Översikt över panelen och verktyget Övertoning

Du kan använda panelen Övertoning (Fönster > Övertoning) eller verktyget Övertoning för att tillämpa, skapa och ändra övertoningar.

Övertoningsfärger definieras av en rad steg på skjutreglaget för övertoning. Ett *steg* indikerar den punkt där en övertoning övergår från en färg till en annan. Steget representeras av en ruta under skjutreglaget. Rutorna visar den färg som för närvarande associeras med respektive övertoningssteg. I en radiell övertoning definierar övertoningssteget längst till vänster mittpunktens färgfyllning, som strålar ut mot färgen i övertoningssteget längst till höger.

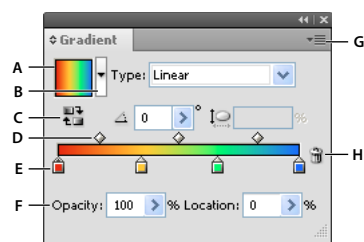
Med alternativen på panelen Övertoning och med övertoningsverktyget kan du ange antalet steg och stegens position, i vilken vinkel färgerna ska visas, proportionerna för elliptiska övertoningar och respektive färgs opacitet.

Panelen Övertoning

På panelen Övertoning visas de aktuella övertoningsfärgerna och övertoningstypen i rutan Fyllningsfärg för övertoning. När du klickar i rutan Fyllningsfärg för övertoning fylls det markerade objektet med övertoningen. Menyn Övertoning, direkt till höger om den här rutan, innehåller alla fördefinierade och sparade övertoningar som du kan välja mellan. Längst ned i listan finns knappen Spara övertoning  som du klickar på om du vill spara de aktuella övertoningsinställningarna som en färgruta.

Panelen innehåller som standard en ruta för start- och slutfärg, men du kan lägga till fler färgrutor genom att klicka någonstans utmed skjutreglaget för övertoning. Om du dubbelklickar på ett övertoningssteg öppnas färgpanelen för övertoningssteg där du kan välja en färg på panelen Färg eller panelen Färgrutor.

Det kan vara praktiskt att visa alla alternativ när du arbetar med panelen (välj Visa alternativ på panelmenyn).



Panelen Övertoning

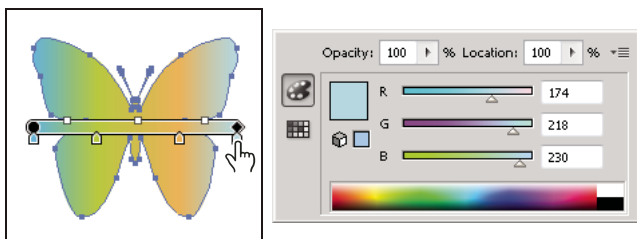
A. Övertoningsruta B. Menyn Övertoning C. Invertera färger D. Mittpunkter E. Färgstopp F. Opacitet G Panelmeny H. Ta bort steg

Verktyget Övertoning

Du kan använda verktyget Övertoning för att lägga till och redigera övertoningar. När du klickar på verktyget Övertoning i ett omarkerat, fyllt objekt utan övertoningar fylls objektet med den senast använda övertoningen. Verktyget Övertoning tillhandahåller praktiskt taget samma funktioner som panelen med samma namn. När du väljer ett objekt med en övertoning och väljer övertoningsverktyget visas en övertoningsbearbetare i objektet. Du kan använda övertoningsbearbetaren om du vill ändra vinkeln, platsen och spridningen för en linjär övertoning eller fokuspunkten, utgångspunkten och spridningen för en radiell övertoning. Om du placerar verktyget direkt över övertoningsbearbetaren förvandlas det till ett skjutreglage (samma som på övertoningspanelen) med övertoningssteg och platsindikeringar. Du kan klicka på övertoningsbearbetaren om du vill lägga till nya övertoningssteg, dubbelklicka på enskilda övertoningssteg om du vill ange nya färger och opacitetsinställningar eller dra övertoningssteg till andra platser.

När du placerar pekaren över övertoningsbearbetaren och rotationsmarkören visas  kan du flytta övertoningens vinkel genom att dra. Om du drar övertoningsreglats cirkelformade ände flyttas övertoningens utgångspunkt och om du drar piländen ökar eller minskar övertoningens omfång.

Du kan dölja eller visa övertoningsbearbetaren genom att välja Visa > Göm övertoningsbearbetare eller Visa > Visa övertoningsbearbetare.



Om du dubbelklickar på ett övertoningssteg i övertoningsbearbetaren i objektet öppnas en dialogruta med färgalternativ för övertoningen.

Tillämpa eller redigera en övertoning

När du har tillämpat en övertoning på ett objekt kan du snabbt och enkelt byta eller redigera övertoningen.

Tillämpa en övertoning på ett objekt

❖ Markera ett objekt och gör något av följande:

- Om du vill tillämpa den senast använda övertoningen klickar du i rutan Övertoning  på panelen Verktyg eller rutan Övertoning på panelen övertoning.
- Om du vill tillämpa den senast använda övertoningen på ett omarkerat objekt som för närvarande inte innehåller någon övertoning klickar du på objektet med verktyget Övertoning .
- Om du vill tillämpa en fördefinierad eller tidigare sparad övertoning väljer du en övertoning på menyn Övertoning på panelen Övertoning eller klickar på en övertoningsruta på färgrutepanelen.

 Om du bara vill visa övertoningar på panelen Färgruta klickar du på knappen Visa menyn Färgruteslag  och väljer Visa färgrutor för övertoning.

Skapa en elliptisk övertoning

Du kan skapa linjära, radiella och elliptiska övertoningar. Om du ändrar proportionerna för en radiell övertoning förvandlas den till en elliptisk övertoning, som du också kan ändra vinkeln och lutningen på.

- 1 Välj Radiell på menyn Typ på panelen Övertoning.
- 2 Ange ett annat värde än 100 % för proportionerna.
- 3 Om du vill luta ellipsen anger du ett annat värde än 0 för vinkeln.

Ändra färgerna i en övertoning

1 Gör något av följande:

- Om du vill ändra en övertoning utan att fylla ett objekt med övertoningen avmarkerar du alla objekt och dubbelklickar på övertoningsverktyget eller klickar på övertoningsrutan längst ned på verktygspanelen.
- Om du vill ändra övertoningen för ett objekt markerar du objektet och öppnar panelen Övertoning.
- Om du vill ändra en fördefinierad övertoning väljer du övertoningen på menyn Övertoning på panelen Övertoning. Du kan också klicka på en övertoningsruta på färgrutepanelen och sedan öppna panelen Övertoning.

2 Om du vill ändra färg på ett steg gör du något av följande:

- Dubbelklicka på ett övertoningssteg (på panelen Övertoning eller på det markerade objektet) och ange en ny färg på panelen som visas. Du kan ändra panelen som visas genom att klicka på ikonerna Färg eller Färgrutor till vänster. Klicka utanför panelen för att acceptera ändringarna.
- Dra en färg från färgpanelen eller färgrutepanelen till övertoningssteget.

Obs! Om du skapar en övertoning mellan dekorfärger måste du avmarkera Konvertera till process i dialogrutan Separationsinställningar för att kunna skriva ut övertoningen i enskilda dekorfärgseparationer.

- 3 Om du vill lägga till mellanliggande färger i en övertoning drar du en färg på panelen Färgruta eller panelen Färg till skjutreglaget för övertoning på panelen Övertoning. Du kan också klicka någonstans på skjutreglaget och sedan välja en färg, precis som när du valde start- och slutfärg.
- 4 Om du vill ta bort en mellanliggande färg drar du rutan bort från skjutreglaget för övertoning eller markerar den och klickar på knappen Ta bort  på panelen Övertoning.
- 5 Om du vill byta plats på färger i övertoningen gör du något av följande:
 - Om du vill justera mittpunkterna för övertoningens färgsteg (den punkt där två färgsteg är 50 %), drar du diamantikonen som finns ovanför skjutreglaget eller markerar ikonen och anger ett värde mellan 0 och 100 i rutan Plats.
 - Om du vill justera slutpunkterna för övertoningens färgsteg drar du övertoningssteget längst till vänster eller längst till höger nedanför skjutreglaget.
 - Om du vill byta ordning på färgerna i övertoningen till omvänd ordning klickar du på Omvänd övertoning  på panelen Övertoning.
- 6 Om du vill ändra opacitet för en färg i en övertoning klickar du på ett färgsteg på panelen Övertoning och anger ett värde i rutan Opacitet. Om ett övertoningssteg har ett opacitetsvärde som är mindre än 100 % visas steget med  och färgen visas med ett schackmönster på skjutreglaget för övertoning.
- 7 Klicka på Ny färgruta på panelen Färgruta om du vill spara den nya eller ändrade övertoningen som en färgruta. Du kan också dra övertoningen från panelen Övertoning eller Verktyg till panelen Färgruta.

Tillämpa en övertoning på flera objekt

- 1 Fyll alla objekt med en övertoning.
- 2 Markera alla objekt som du vill fylla.
- 3 Gör något av följande med övertoningsverktyget:
 - Om du vill skapa en övertoning med ett övertoningsreglage klickar du på ritytan på den plats där övertoningen ska börja och drar till den plats där övertoningen ska sluta.
 - Om du vill skapa en övertoning med ett övertoningsreglage för alla markerade objekt klickar du på ritytan på den plats där övertoningen ska börja och Alt-drar (Windows) eller Alternativ-drar (Mac OS) till den plats där övertoningen ska sluta. Därefter kan du justera de olika övertoningsreglagen för de olika objekten. (Flera övertoningsreglage skapas bara för enkla banor.)

Ändra övertoningens riktning, radie eller utgångspunkt

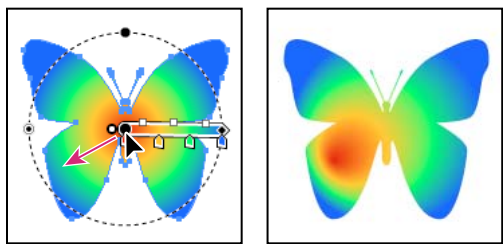
När du har fyllt ett objekt med en övertoning kan du använda övertoningsverktyget och övertoningsbearbetaren (skjutreglage) i objektet om du vill ändra övertoningen genom att rita en ny fyllningsbana. Med det här verktyget kan du ändra riktningen, utgångspunkten och start- och slutpunkten för en övertoning.

- 1 Markera objektet med övertoningen.
- 2 Välj verktyget Övertoning  och gör något av följande:
 - Om du vill ändra riktning på en linjär övertoning klickar du där du vill att övertoningen ska börja och drar i önskad riktning. Du kan också placera övertoningsverktyget över övertoningsbearbetaren i objektet och ange övertoningens vinkel genom att dra när pekaren förvandlas till en rotationsikon .

Obs! Du kan också ändra riktning genom att ange ett nytt värde i rutan Vinkel på panelen Övertoning.

- Om du vill ändra radie för en radiell eller elliptisk övertoning placerar du övertoningsverktyget på pilen i övertoningsbearbetaren i objektet och anger radien genom att dra.
- Om du vill ändra övertoningens utgångspunkt placerar du övertoningsverktyget i början av övertoningsbearbetaren i objektet och drar den till önskad plats.
- Om du vill ändra radie och vinkel samtidigt håller du ned Alt, klickar på slutpunkten och drar till önskad position.

Obs! Om övertoningsbearbetaren (övertoningsreglage) inte visas när du placerar övertoningsverktyget i ett objekt som har en övertoning väljer du Visa > Visa övertoningsbearbetare.



Ändra radie och vinkel för övertoningen på samma gång

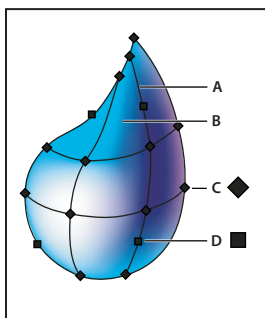
Nät

Ett *nätobjekt* är ett flerfärgat objekt på vilket färger kan flöda i olika riktningar och mjukt övergå från en punkt till en annan. När du skapar ett nätobjekt genomkorsas objektet av flera linjer, s.k. *nätlinjer* som gör det enkelt att redigera färgövergångarna i objektet. Genom att flytta och redigera punkter på nätlinjerna kan du ändra intensiteten i en färgskiftning eller ändra omfånget på ett färgat område i objektet.

Vid skärningspunkten där två nätlinjer möts finns en särskild typ av fästpunkt som kallas *nätpunkt*. Nätpunkterna visas som diamantikoner och har samma egenskaper som fästpunkter, men kan dessutom hantera färg. Du kan lägga till och ta bort nätpunkter, redigera nätpunkter eller ändra färgen på nätpunkter.

Fästpunkter visas också i nätet (de känns igen på att de är fyrkantiga i stället för diamantformade). De kan läggas till, tas bort, redigeras och flyttas som alla andra fästpunkter i Illustrator. Det går att placera fästpunkter på alla nätlinjer. Om du vill ändra en fästpunkt klickar du på den och drar dess riktningsslinjer.

Området mellan fyra nätpunkter kallas *nätruta*. Du kan ändra nätrutans färg med samma teknik som när du ändrar färg på en nätpunkt.



Schematisk teckning över nätobjekt

A. Nätlinje B. Nätruta C. Nätpunkt D. Fästpunkt

Skapa nätobjekt

Du kan skapa nätobjekt från vektorobjekt, förutom stansade banor och textobjekt. Du kan inte skapa nätobjekt från länkade bilder.

Om du vill förbättra prestanda och hastigheten vid omritning bör du hålla nätobjekten så små som möjligt. Avancerade nätobjekt kan påverka prestanda negativt. Därför är det bättre att skapa några små, enkla nätobjekt än att skapa ett enda avancerat nätobjekt. När du konverterar avancerade objekt bör du använda kommandot Skapa nätövertoning för att få bästa resultat.

Obs! När du skriver ut nätobjekt bevaras dekorfärger för EPS-, PDF- och PostScript-utdata.

Mer information om hur du skapar ett objekt med nätövertoning finns i självstudiekursen om att uppnå fotorealism med nätövertoningar på www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_gradientmesh_se.

Fler hjälpavsnitt

Nätövertoningar

”Tillämpa en övertoning på ett objekt” på sidan 194

Skapa ett nätobjekt med ett oregelbundet mönster med nätpunkter

1 Välj nätverktyget  och välj sedan en fyllningsfärg för nätpunkterna.

2 Klicka på den plats där den första nätpunkten ska placeras.

Objektet konverteras till ett nätobjekt med det minsta antalet nätlinjer.

3 Fortsätt att klicka och lägg till fler nätpunkter. Skift-klicka om du vill lägga till en nätpunkt utan att ändra den aktuella fyllningsfärgen.

Skapa ett nätobjekt med ett regelbundet mönster med nätpunkter

1 Markera objektet och välj Objekt > Skapa nätövertoning.

2 Ange antalet rader och kolumner och välj riktning för högdagern på utseendepaletten.

Plan Tillämpar objektets originalfärg jämnt över ytan utan högdager.

Mot centrum Skapar en högdager i mitten av objektet.

Mot kanten Skapar en högdager vid kanterna av objektet.

3 Ange ett procentvärde för vit högdager som ska användas på nätobjektet. Ett värde på 100 % använder maximal vit högdager på objektet. Med värdet 0 % används ingen vit högdager på objektet.

Konvertera ett övergångsobjekt till ett nätobjekt

1 Markera objektet och välj Objekt > Expandera.

2 Markera Nätövertoning och klicka på OK.

Det markerade objektet konverteras till ett nätobjekt som antar övertoningens form, antingen cirkelformad (radiell) eller rektangulär (linjär).

Konvertera ett nätobjekt tillbaka till ett banobjekt

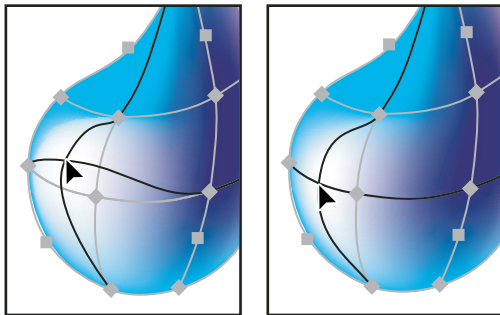
❖ Markera nätobjektet, välj Objekt > Bana > Skapa ytterkontur och ange noll som förskjutningsvärde.

Redigera nätobjekt

Du kan redigera ett nätobjekt genom att lägga till, ta bort och flytta på nätpunkter, ändra färg på nätpunkter och nätrutor och konvertera nätobjektet tillbaka till ett vanligt objekt.

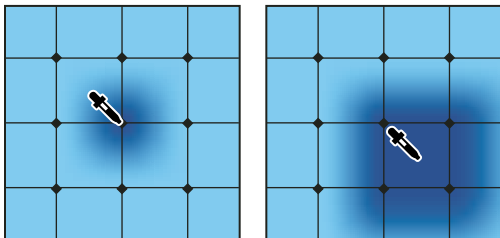
❖ Du kan redigera ett nätobjekt genom att göra något av följande:

- Om du vill lägga till en nätpunkt väljer du nätverktyget  och väljer en fyllningsfärg för de nya nätpunkterna. Sedan klickar du någonstans i nätobjektet.
- Om du vill ta bort en nätpunkt håller du ned Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) och klickar på nätpunkten med nätverktyget.
- Du flyttar en nätpunkt genom att dra den med nätverktyget eller direktmarkeringsverktyget. Om du vill ha kvar en nätpunkt på en nätlinje Skift-drar du nätpunkten med nätverktyget. Det här är ett praktiskt sätt att flytta en nätpunkt längs en kurvformad nätlinje utan att nätlinjen förvrängs.



Dra så att nätpunkten flyttas (vänster) och Skift-dra med nätverktyget så att punkten begränsas till nätlinjen (höger)

- Om du vill ändra färg på en nätpunkt eller nätruta markerar du nätobjektet och drar en färg från färgpanelen eller färgrutepanelen till punkten eller rutan. Du kan också avmarkera alla objekt och välja en fyllningsfärg. Sedan markerar du nätobjektet och använder pipetten för att lägga på fyllningsfärgen på nätpunkter eller nätrutor.



Färg läggs till på en nätpunkt (vänster) och på en nätruta (höger)

Ange genomskinlighet för nätövertoningar

Du kan ange värden för genomskinlighet och opacitet i nätövertoningar. Enskilda nätnoder kan tilldelas genomskinlighets- och opacitetsvärden. Så här tilldelar du genomskinlighetsvärden:

- 1 Välj en eller flera nätnoder eller rutor.
- 2 Välj opacitet med hjälp av opacitetsreglaget på panelen Genomskinlighet, på kontrollpanelen eller på panelen Utseende.

Obs! Om du sparar objektet i ett äldre format, EPS eller PDF, bevaras genomskinligheten i nätobjektet genom att en opacitetsmask skapas.

Mönster

Om mönster

Med Illustrator följer många mönster som du kan hämta på panelen Färgruta och i mappen Extras på CD-skivan för Illustrator. Du kan anpassa befintliga mönster och designa mönster från grunden med hjälp av verktygen i Illustrator. Mönster som är avsedda för fyllning av objekt (*fyllningsmönster*) skiljer sig till utformning och placering från mönster som är avsedda att användas på en bana med panelen Penslar (*penselmönster*). Bäst resultat får du om du använder fyllningsmönster till fyllning av objekt och penselmönster till konturering av objekt.

När du utformar mönster är det bra att känna till hur mönsterrutorna läggs ut i Adobe Illustrator:

- Alla mönsterrutorna läggs sida vid sida från vänster till höger med utgångspunkt från linjalens nollpunkt (som standard längst ned till vänster på ritytan) till motsatta sidan av teckningen. Om du vill ställa in var alla mönster i teckningen ska börja läggas ut, kan du ändra linjalens nollpunkt.

Obs! Nollpunkten för linjaler i CS5 skiljer sig från den i CS4. Det betyder att utseendet på rutindelningsmönster kanske inte matchar när du kopierar och klistrar in objekt från CS4 till CS5. För dessa objekt kan rutorna omformas med hjälp av omformningspanelen så att de matchar utseendet i CS4.

- Fyllningsmönster har för det mesta bara en ruta.
- Penselmönster kan innehålla upp till fem olika mönsterrutor – för sidorna, de yttre och inre hörnen samt början och slutet på banan. Speciella mönsterrutor för hörn gör det möjligt att lägga penselmönster på ett snyggt sätt i hörn.
- Fyllningsmönster läggs vinkelrätt mot *x*-axeln.
- Penselmönster läggs vinkelrätt mot banan (alltid med mönsterrutans övre del utåt). Dessutom roterar hörnrutor 90 grader medsols varje gång banan ändrar riktning.
- Fyllningsmönster läggs bara i *mönstrets markeringsram* – en rektangel utan fyllning och utan linjer (går inte att skriva ut) underst i teckningen. För fyllningsmönster fungerar markeringsramen som en mask.
- Penselmönster läggs inom mönstrets markeringsram i teckningen och ut från den eller grupperad med den.

Fler hjälpaavsnitt

[”Om fyllningar och linjer”](#) på sidan 153

Riktlinjer för hur du utformar mönsterrutor

Följ nedanstående allmänna riktlinjer när du utformar mönsterrutor:

- Du bör ta bort onödiga detaljer från mönsterteckningen så att den blir mindre avancerad och går snabbare att skriva ut, samt gruppera objekt som färglagts med samma färg så att de ligger intill varandra i skiktordningen.
- När du skapar din mönsterruta kan du zooma in (förstora) teckningen och justera objekt mera exakt. Zooma sedan ut när du ska göra den slutliga markeringen.
- Ju mer avancerat mönstret är, desto mindre bör markeringen som används för att skapa det vara. När markeringen (och den mönsterruta som skapas från den) görs mindre, behövs å andra sidan fler kopior för att skapa mönstret. En mönsterruta som är 2,5 cm i kvadrat är alltså effektivare än en mönsterruta som bara är 1 cm i kvadrat. Om du skapar ett enkelt mönster kan det vara praktiskt att ta med flera kopior av objektet inom markeringen för mönsterrutan.
- Du kan skapa enkla linjemönster genom att rita upp linjer av olika bredd och färg och sedan placera en markeringsram som varken är fylld eller linjerad bakom linjerna och på så sätt skapa en mönsterruta.

- Du kan förändra innehållet i mönsterrutan något om du vill göra organiska mönster och strukturmönster mer oregelbundna och få en mer realistisk effekt. Du kan använda effekten Ruffa till om du vill åstadkomma det.
- Du bör stänga banor innan du definierar mönstret så att du är säker på att mönstret läggs jämnt.
- Förstora teckningen och kontrollera att inga felaktigheter förekommer innan du definierar ett mönster.
- Om du ritar en markeringsram runt teckningen bör du se till att ramen är rektangulär, att den är det understa objektet samt att den varken är fylld eller linjerad. Om du vill att markeringsramen ska användas för ett penselmönster bör du kontrollera att inget sticker ut från den.

Tänk också på följande när du skapar penselmönster:

- Om möjligt bör du begränsa teckningen till en omålad markeringsram så att du bättre kan styra läggningen av mönstret.
- Hörnrutor måste vara kvadratiske och ha samma höjd som sidorutor, för att kunna läggas riktigt på banan. Om du tänker använda hörnrutor med penselmönstret justerar du objekt i hörnrutorna vågrätt med objekt i sidorutorna, så att mönstren läggs korrekt.
- Du kan skapa speciella hörneffekter för ett penselmönster genom att använda hörnrutor.

Fler hjälpavsnitt

[”Tillämpa en fyllningsfärg på ett objekt”](#) på sidan 154

Skapa mönsterrutor

- 1 Skapa en teckning som du vill använda som mönster.
- 2 (Valfritt) Du kan rita en markeringsram (en ofylld rektangel) runt den del av teckningen som du vill använda som mönster. På så sätt kan du styra mellanrummen mellan mönsterelement eller skära ut delar av mönstret. Välj Objekt > Ordna > Lägg underst om du vill att rektangeln ska ligga längst bak. Använd alternativet Ingen för fyllning och linje om du vill kunna använda rektangeln som markeringsram för ett pensel- eller fyllningsmönster.
- 3 Använd markeringsverktyget om du vill markera teckningen och den markeringsram (om en sådan finns) som ska utgöra mönsterrutan.
- 4 Gör något av följande:
 - Välj Redigera > Definiera mönster och ange ett namn i dialogrutan Ny färgruta. Klicka sedan på OK. Mönstret visas på panelen Färgruta.
 - Dra teckningen till panelen Färgruta.

Fler hjälpavsnitt

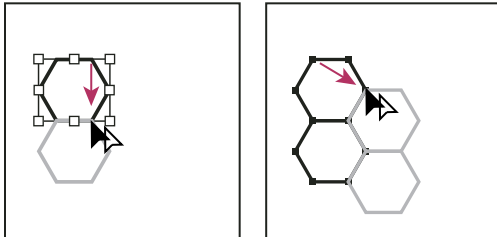
[”Riktlinjer för hur du utformar mönsterrutor”](#) på sidan 199

[”Om färgrutor”](#) på sidan 123

Skapa sömlösa geometriska mönster

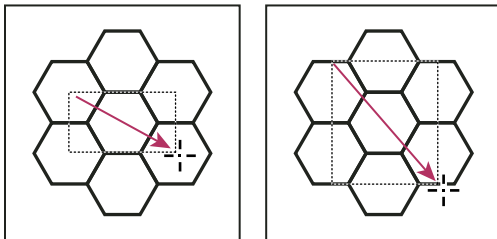
- 1 Kontrollera att Smarta stödlinjer är aktiverat och att Fäst mot punkt är markerat på menyn Visa.
- 2 Markera det geometriska objektet. Du får en mer exakt placering om du placerar direktmarkeringsverktyget på en av objektets fästpunkter.
- 3 Börja dra objektet lodrätt från en av dess fästpunkter och tryck sedan på Alt+Skift så att objektet kopieras och dess rörelse begränsas.

- 4 När kopian av objektet har fästs släpper du först musknappen och sedan tangenterna.
- 5 Använd gruppmarkeringsverktyget och Skift-klicka på båda objekten så att de markeras. Börja sedan att dra objekten vågrätt med hjälp av en av fästpunkterna. Tryck sedan på Alt+Skift så att en kopia skapas och rörelsen begränsas.



Markera båda objekten (vänster) och dra för att skapa en kopia (höger).

- 6 När kopian av objektet har fästs släpper du först musknappen och sedan tangenterna.
- 7 Upprepa steg 2 till 6 tills du har fått fram önskat mönster.
- 8 Använd rektangelverktyget  och gör något av följande:
 - Om du skapar ett fyllningsmönster ritar du en markeringsram från mittpunkten på objektet överst till vänster till mittpunkten på objektet nederst till höger.
 - Om du skapar ett penselmönster ritar du en markeringsram som omger objekten och sammanfaller med deras yttre gränser. Om mönstret ska bli en hörnruta håller du ned Skift när du drar så att markeringsramen begränsas till en kvadrat.

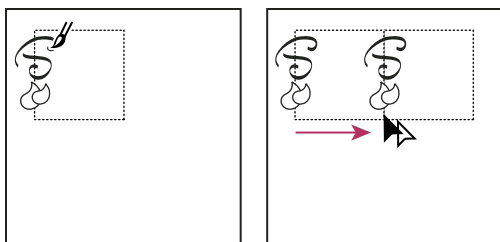


Markeringsram för ett fyllningsmönster (vänster) och markeringsram för ett penselmönster (höger)

- 9 Färglägg de geometriska objekten med önskad färg.
- 10 Spara de geometriska objekten som en mönsterruta.

Utforma oregelbundna mönster

- 1 Välj Visa > Fäst mot punkt.
- 2 Rita en markeringsram. Om du skapar ett penselmönster går du direkt till steg 13.
- 3 Rita texturen med de objekt eller linjer som endast korsar den vänstra sidan av markeringsrektangeln.
- 4 Använd direktmarkeringsverktyget. Markera texturen och rektangeln och placera sedan pekaren på rektangelns nedre vänstra hörn.
- 5 Dra rektangeln till höger och tryck på Alt+Skift så att en kopia skapas och rörelsen begränsas.

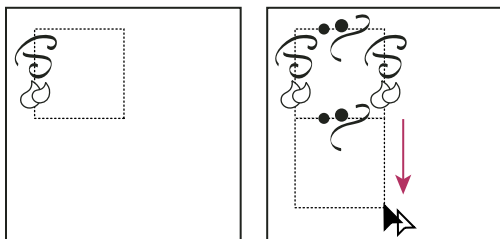


Dra textur på översidan av markeringsramen (vänster) och kopiera sedan textur och rektangel (höger)

När kopians övre vänstra hörnpunkt fästs mot markeringsramens övre högra hörnpunkt, släpper du först musknappen och sedan tangenterna.

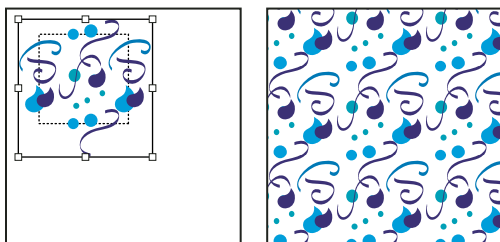
💡 Om du vet exakt hur stor markeringsramen är, kan du markera endast texturerna och sedan använda kommandot *Flytta* för att ange en vågrät flyttning över rektangelns hela bredd. Se till att du klickar på *Kopiera* i stället för *OK* i dialogrutan *Flytta*.

- 6 Avmarkera rektangeln genom att klicka utanför den.
- 7 Markera den högra rektangeln och ta bort den.
- 8 Fortsätt att rita texturen med endast de objekt eller linjer som korsar den översta sidan av rektangeln.
- 9 När du avslutar endast den översta sidan, markerar du alla linjer eller objekt som korsar översta sidan och markeringsramen. Tryck sedan på **Alt+Skift** och dra nedåt så att en kopia skapas och rörelsen begränsas.



Dra textur på översidan av markeringsramen (vänster) och kopiera sedan textur och rektangel (höger)

- 10 När kopians övre vänstra hörnpunkt fästs mot rektangelns nedre vänstra hörnpunkt, släpper du först musknappen och sedan tangenterna.
- 11 Avmarkera allt.
- 12 Markera den nedre rektangeln och alla objekt som inte korsar den övre rektangeln. Ta bort dem.
- 13 Använd pennverktyget och fyll rektangelns mitt med texturen. Var noga med att inte korsa någon av rektangelns kanter. Färglägg texturen.
- 14 Spara teckningen och rektangeln som en mönsterruta.

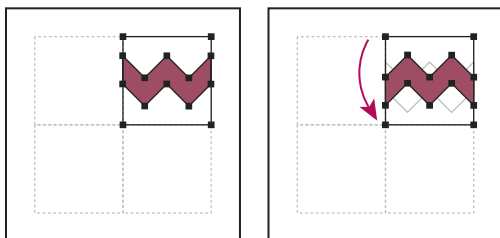


Definiera teckning och rektangel som ett mönster (vänster) och fylla en yta med mönstret (höger)

Skapa hörnmönsterrutor för penselmönster

Hörnrutor kan användas för särskilda kanteffekter när du använder penselmönster. Du kan skapa hörnrutor från grunden eller använda en sidoruta i ett penselmönster som bas när du utformar speglade yttre och inre hörnrutor (vända -135 grader).

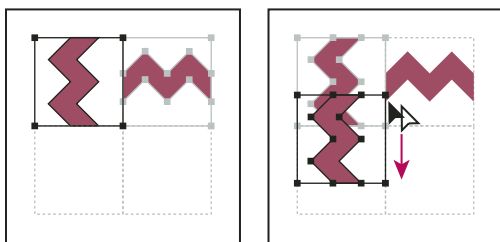
- 1 Välj Arkiv > Öppna, leta upp en penselmönsterfil (medföljer Adobe Illustrator) som du vill använda och klicka på Öppna.
- 2 Välj Fönster > Penslar. Markera den mönsterruta som du vill använda och dra den till teckningens mitt.
- 3 Om mönsterrutan inte har en kvadratisk markeringsram skapar du en ruta som helt omsluter teckningen, med samma höjd som sidorutan. (Sidorutor kan vara rektangulära.) Ange Ingen för rutans fyllning och linje, och välj sedan Objekt > Ordna > Lägg underst så att rutan placeras längst bak i teckningen. (Markeringsramen gör det lättare att justera den nya mönsterrutan.)
- 4 Markera mönsterrutan och markeringsramen.
- 5 Om du vill skapa en yttre hörnruta använder du roteringsverktyget  och roterar rutan och markeringsramen 180 grader. Hoppa över det här steget om du vill skapa en inre hörnruta.



Inklistrad ruta (vänster) och samma ruta roterad 180°grader (höger)

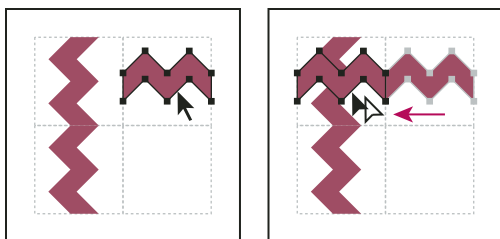
- 6 Alt+Skift-klicka i det nedre vänstra hörnet i markeringsrutan med roteringsverktyget. Ange ett värde på 90 grader och klicka på Kopiera för att skapa en kopia till vänster om den första rutan. Det är den här rutan som blir hörnrutan.
- 7 Använd markeringsverktyget och dra den vänstra rutan nedåt i den översta högra fästpunkten, medan du trycker på Alt+Skift om du vill ha en kopia och begränsar rörelsen så att en tredje ruta skapas under den andra. När kopian övre högra fästpunkt fäster mot hörnrutans nedre högra fästpunkt, släpper du musknappen och Alt+Skift.

Den tredje kopian används vid justeringen.



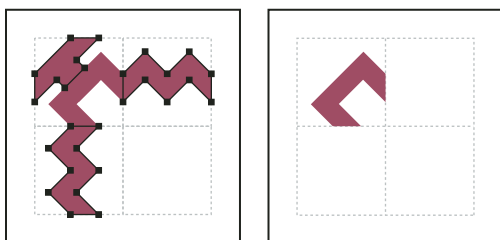
Rotera 90 grader och kopiera den vänstra rutan (vänster), och Alt-dra sedan en hörnruta så att en kopia skapas under den (höger).

- 8 Markera teckningen i den högra rutan. Dra den åt vänster medan du trycker ned Alt+Skift så att höger rutteckning överlappar den i hörnrutan.



Kopiera (vänster) och flytta den övre högra rutan över hörnrutan (höger)

- 9 Redigera hörnrutan så att teckningen passar in lodrätt och vågrätt med rutorna intill. Markera och ta bort alla delar av rutan som du inte vill ha kvar i hörnet. Redigera sedan resten av teckningen och skapa den färdiga yttre hörnrutan.



När onödiga element tas bort (vänster) skapas en färdig yttre hörnruta (höger)

- 10 Markera alla delar av mönsterrutan inklusive markeringsramen.
- 11 Spara det nya mönstret som en färgruta.
- 12 Dubbelklicka på den nya mönsterrutan så att dialogrutan Alternativ för färgrutor öppnas. Ange ett namn på mönsterrutan som är en variation av det ursprungliga (använd till exempel suffixet "yttre") och klicka på OK.

Fler hjälpaavsnitt

[”Skapa eller ändra penslar”](#) på sidan 175

[”Penselalternativ”](#) på sidan 176

Ändra mönster

- 1 Se till att inget i teckningen är markerat.
- 2 Gå till panelen Färgruta och markera den mönsterruta du vill ändra.
- 3 Dra mönsterrutan till ritytan och redigera den.
- 4 Markera mönsterrutan och håll ned Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) och dra det ändrade mönstret över den gamla mönsterrutan på panelen Färgruta.

Mönstret ersätts på panelen Färgruta och uppdateras i den aktuella filen.

Fler hjälpaavsnitt

[”Översikt över färgrutepanelen”](#) på sidan 124

[”Omforma ett objekts mönster”](#) på sidan 235

Kapitel 6: Markera och ordna objekt

Markera objekt

Det är enkelt att organisera och formge dina dokument i Adobe Illustrator med hjälp av verktygen för exakt markering, placering och skiktning av objekt. Det finns verktyg för att mäta och justera objekt, gruppera objekt så att de behandlas som en enda enhet och selektivt isolera, låsa och dölja objekt.

Alternativ för att markera objekt

Innan du kan ändra ett objekt, måste du skilja ut det från de övriga objekten runt omkring. Det gör du genom att *markera* objektet. När du har markerat ett objekt eller en del av ett objekt, kan du redigera det.

I Illustrator finns följande metoder och verktyg för markering:

Isoleringsläge I det här läget kan du snabbt isolera ett lager, ett underlager, en bana eller en grupp med objekt från all annan grafik i dokumentet. När du arbetar i isoleringsläge är alla objekt som inte är isolerade nedtonade och kan varken markeras eller redigeras.

Panelen Lager Med detta kan du snabbt och exakt markera enskilda eller flera objekt. Du kan markera ett enskilda objekt (även om det ingår i en grupp), alla objekt i ett lager och hela grupper.

Verktyget Markering  Med detta kan du markera objekt och grupper genom att klicka eller dra över dem. Du kan även markera grupper och objekt inuti grupper.

Verktyget Direktmarkering  Med detta kan du markera enskilda fästpunkter eller bansegment genom att klicka på dem eller markera en hel bana eller grupp genom att markera någon annan punkt i objektet. Du kan också markera ett eller flera objekt i en objektgrupp.

Obs! I konturläge kan du använda verktyget Direktmarkering och markera importerad grafik i närheten av verktygets pekare. Du kan undvika att markera oönskad grafik genom att låsa eller dölja grafik innan du markerar.

Verktyget Gruppmarkering  Med detta kan du markera ett objekt inuti en grupp, en enskilda grupp inuti flera grupper eller en uppsättning grupper inuti en teckning. Med varje ytterligare klick lägger du till alla objekt från nästa grupp i hierarkin.

Verktyget Perspektivmarkering  Med det här verktyget kan du skapa perspektiv för objekt och text, växla aktiva planer, flytta objekt i perspektiv och flytta objekt i lodrät riktning.

Lassoverktyget  Med detta kan du markera objekt, fästpunkter eller bansegment genom att dra runt delar av objektet eller runt hela objektet.

Verktyget Trollstav  Med detta kan du markera objekt med samma färg, linjebredd, linjefärg, opacitet eller blandningsläge genom att klicka på objektet.

Verktyget Direktfärgsmarkering  Med detta kan du markera ytor (områden som omges av banor) och kanter (delar av banor mellan skärningar) med direktfärgsgrupper.

Markeringskommandon (på markeringsmenyn) Med detta kan du snabbt markera eller avmarkera alla objekt, och markera objekt på grundval av deras position i förhållande till andra objekt. Du kan markera alla objekt av en viss typ eller objekt som delar specifika attribut, samt spara och läsa in markeringar. Du kan också markera alla objekt på den aktiva ritytan.

 Om du tillfälligt vill aktivera det senast använda markeringsverktyget (markeringsverktyget, direktmarkeringsverktyget eller gruppmarkeringsverktyget) när du använder en annan typ av verktyg håller du ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS).

En videofilm om hur du markerar och redigerar objekt finns på www.adobe.com/go/vid0034_se.

Fler hjälpaavsnitt

”[Markera banor, segment och fästpunkter](#)” på sidan 70

Ange markeringsinställningar

Markeringsbanor och punkter i komplexa bilder kan innebära en utmaning. Med inställningen Visning av markering & fästpunkt kan du ange tolerans för pixelmarkering och välja andra alternativ som kan göra markeringen enklare i ett visst dokument.

- 1 Välj Redigera > Inställningar > Visning av markering & fästpunkt (Windows) eller Illustrator > Inställningar > Visning av markering & fästpunkt (Mac OS).

- 2 Ange något av följande markeringsalternativ:

Tolerans Anger pixelintervall för val av fästpunkter. Högre värden ökar bredden på området kring fästpunkten som du kan klicka på för att markera.

Objektmarkering endast för bana Anger om du kan markera ett fyllt objekt genom att klicka någonstans i objektet eller om du måste klicka på en bana.

Fäst mot punkt Fäster fästpunkter och stömlinjer. Anger avståndet mellan objektet och fästpunkten eller stödlinjen när fästningen sker.

Fler hjälpaavsnitt

”[Markera fyllda objekt](#)” på sidan 210

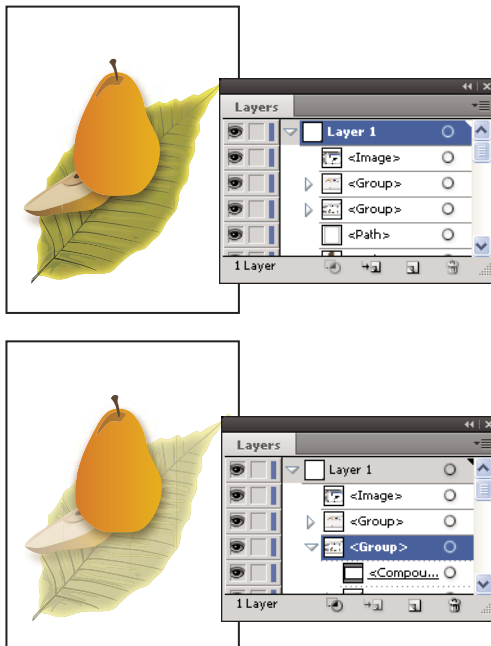
”[Ange inställningar för fästpunkters storlek](#)” på sidan 54

Isolera teckningar för redigering

I isoleringsläge isoleras objekt så att du enkelt kan markera och redigera vissa objekt eller delar av objekt. Du kan isolera något av följande: lager, underlager, grupper, symboler, urklippsmasker, stansade banor, nätövertoningar och banor.

I isoleringsläge kan du ta bort, ersätta och lägga till ny grafik i förhållande till den isolerade grafiken. När du avslutar isoleringsläget läggs ersatt eller ny grafik till på samma plats som den ursprungliga isolerade grafiken. I isoleringsläge är alla andra objekt låsta så att bara objekten i isoleringsläge påverkas av de ändringar du gör. Du behöver inte oroa dig för vilket lager ett objekt hör till, och du behöver inte manuellt låsa eller dölja de objekt som inte ska påverkas av ändringarna.

Obs! När du redigerar en symboldefinition visas symbolen i isoleringsläge. (Se ”[Redigera eller omdefiniera en symbol](#)” på sidan 106.)



Isolera pärongruppen

När isoleringsläget är aktiverat visas det isolerade objektet i färg, medan resten av teckningen är nedtonad. Det isolerade objektets namn och plats (kallas ibland för "brödsmlur") visas i kanten i isoleringsläget, och på panelen Lager visas bara grafiken i det isolerade underlagret eller gruppen. När du har avslutat isoleringsläget visas övriga lager och grupper igen på panelen Lager.

Du kan visa isolerade objekt i konturläge eller förhandsvisningsläge.

En videofilm om hur du använder lager och isoleringsläget finns på www.adobe.com/go/vid0041_se.

Isolera en bana, ett objekt eller en grupp

❖ Gör något av följande:

- Dubbelklicka på banan eller gruppen med markeringsverktyget.
- Markera gruppen, objektet eller banan och klicka på knappen Isolera markerat objekt  på kontrollpanelen.
- Högerklicka (Windows) eller håll ned Control och klicka (Mac OS) på gruppen och välj Isolera den markerade gruppen.
- Högerklicka (Windows) eller håll ned Control och klicka (Mac OS) på gruppen och välj Isolera den markerade gruppen.
- Markera gruppen, objektet eller banan på panelen Lager och välj Gå till isoleringsläge på menyn på panelen Lager eller klicka på knappen Isolera markerat objekt på kontrollpanelen.

Isolera en bana i en grupp

- 1 Markera banan med direktmarkeringsverktyget eller genom att ange banan som mål på panelen Lager.
- 2 Klicka på knappen Isolera markerat objekt  på kontrollpanelen.

Isolera ett lager eller ett underlager

- ❖ Markera lagret eller underlagret på panelen Lager och välj Gå till isoleringsläge på menyn på panelen Lager.

Avsluta isoleringsläget

- ❖ Gör något av följande:
 - Tryck på Esc.
 - Klicka på knappen Avsluta isoleringsläge  en eller flera gånger (om du har isolerat ett underlager klickar du en gång för att gå tillbaka en nivå och två gånger för att avsluta isoleringsläget).
 - Klicka någonstans i isoleringslägesfältet.
 - Klicka på knappen Avsluta isoleringsläge  på kontrollpanelen.
 - Använd markeringsverktyget och dubbelklicka utanför den isolerade gruppen.
 - Högerklicka (Windows) eller håll ned Control och klicka (Mac OS) och välj Avsluta isoleringsläge.

Markera bakom objekt

I Illustrator CS5 kan du markera objekt som är placerade under andra objekt genom att Ctrl-klicka (Windows) eller Kommando-klicka (Mac OS). Pekaren förvandlas till Markera bakom första gången du Kommando-klickar (Mac OS) eller Ctrl-klickar (Windows). Efterföljande gånger som du Kommando-klickar (Mac OS) eller Ctrl-klickar (Windows) upprepas markeringen på objekten direkt under pekarens placering.

Obs! Om du vill aktivera eller inaktivera alternativet väljer du Redigera > Inställningar > Visning av markering och fästpunkt (Windows) eller Illustrator > Inställningar > Visning av markering och fästpunkt (Mac OS). Markera sedan kryssrutan Markera bakomliggande objekt genom att Ctrl-klicka (Windows) eller kryssrutan Markera bakomliggande objekt genom att Kommando-klicka (Mac OS) i området Markering.

Markera nästa objekt i skiktordningen

Du kan markera ett objekt ovanför eller under det markerade objektet i skiktordningen. Dessa kommandon fungerar inte i isoleringsläge.

- ❖ Om du vill markera objektet närmast ovanför eller under det markerade objektet, väljer du Markera > Nästa objekt ovan eller Markera > Nästa objekt nedan.

Markera objekt via panelen Lager

- 1 Leta rätt på objektet som du vill markera på panelen Lager. Du kanske måste klicka på en växlingspil för att expandera ett lager eller en grupp, eller bläddra upp eller ned på panelen för att hitta objektet.
- 2 Gör något av följande:
 - Om du vill markera enstaka objekt, klickar du på objektets markeringskolumn (mellan målnappen och rullningslisten). Håll ned Skift och klicka om du vill lägga till markerade objekt eller ta bort objekt från markeringen.
 - Om du vill markera hela teckningen i ett lager eller en grupp, klickar du på lagrets eller gruppens markeringskolumn.
 - Om du vill markera alla teckningar som är baserade på den teckning som för närvarande är markerad, väljer du Markera > Objekt > Alla på samma lager.
På panelen visas färgrutor bredvid varje markerat objekt.

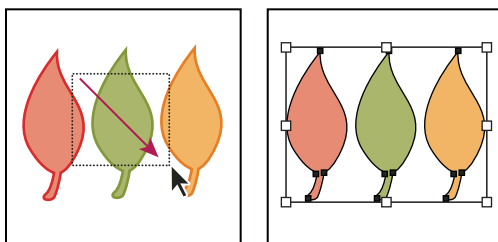
En videofilm om hur du arbetar med lager finns på www.adobe.com/go/vid0041_se.

Fler hjälpsnitt

”Panelen Lager - översikt” på sidan 225

Markera objekt med markeringsverktyget

- 1 Välj markeringsverktyget .
- 2 Gör något av följande:
 - Klicka på ett objekt.
 - Dra en markeringsram runt ett eller flera objekt eller en del av ett eller flera objekt.
- 3 Om du vill lägga till markerade objekt eller ta bort objekt från markeringen, håller du ned Skift och klickar på eller drar runt de objekt som du vill lägga till eller ta bort.



Dra över objekt för att markera dem

 När markeringsverktyget dras över ett omarkerat objekt eller en omarkerad grupp, förvandlas det till . När verktyget dras över ett markerat objekt eller en markerad grupp, förvandlas verktyget till . När verktyget dras över en fästpunkt på ett omarkerat objekt, visas en ihållig kvadrat bredvid pilen .

En videofilm om hur du markerar objekt finns på www.adobe.com/go/vid0034_se.

Fler hjälpsnitt

”Tangenter för markering” på sidan 487

Markera objekt med lassoverktyget

- 1 Välj lassoverktyget .
- 2 Dra runt eller tvärs över objekten.

Markera objekt med trollstavsverktyget

Använd trollstavsverktyget när du vill markera alla objekt i ett dokument som har samma eller liknande fyllningsattribut (till exempel färg och mönster).

Du kan anpassa trollstaven för markering av objekt som baseras på linjebredd, linjefärg, opacitet eller blandningsläge. Du kan även ändra de toleransvärden som används av trollstaven för att identifiera liknande objekt.

Fler hjälpsnitt

”Arbetsyta - översikt” på sidan 5

Markera objekt utifrån fyllningsfärg med trollstavsverktyget

- 1 Välj trollstavsverktyget .
- 2 Gör något av följande:
 - Om du vill skapa en ny markering, klickar du på objektet som innehåller de attribut du vill markera. Då markeras alla objekt som har de attribut du klickade på.
 - Om du vill lägga till attribut i den aktuella markeringen håller du ned Skift och klickar på ett annat objekt som innehåller de attribut som du vill lägga till. Då markeras alla objekt som har de attribut som du klickade på.
 - Om du vill ta bort attribut från den aktuella markeringen, trycker du på Alt och klickar på de objekt som innehåller attributen. Alla objekt med de attributen tas då bort.

Anpassa trollstavsverktyget

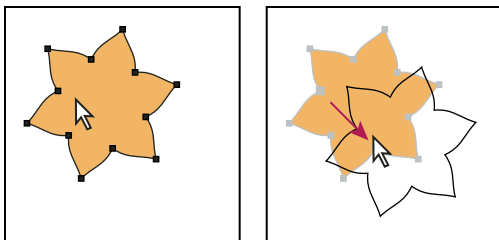
- 1 Gör något av följande, om du vill öppna panelen Trollstav:
 - Dubbelklicka på trollstavsverktyget på panelen Verktyg.
 - Välj Fönster > Trollstav.
- 2 Om du vill markera objekt efter vilken fyllningsfärg de har, väljer du först Fyllningsfärg. Sedan anger du ett värde för Tolerans mellan 0 och 255 pixlar för RGB eller 0 och 100 pixlar för CMYK.

Med låga toleransvärden markeras objekt som liknar det objekt du klickar på. Med höga toleransvärden markeras objekt som har ett bredare intervall av den markerade egenskapen.
- 3 Välj Visa alternativ för linjer på menyn på panelen Trollstav och gör något av följande:
 - Om du vill markera objekt efter vilken linjefärg de har, väljer du först Linjefärg. Sedan anger du ett värde för Tolerans mellan 0 och 255 pixlar för RGB eller 0 och 100 pixlar för CMYK.
 - Om du vill markera objekt beroende på vilken linjebredd de har, väljer du först Linjebredd. Sedan anger du ett värde för Tolerans mellan 0 och 1 000 punkter.
- 4 Välj Visa alternativ för genomskinlighet på panelen Trollstav, och gör något av följande:
 - Om du vill markera objekt beroende på vilket genomskinlighets- eller blandningsläge de har, markerar du Opacitet och anger ett värde för Tolerans mellan 0 och 100 %.
 - Om du vill markera objekt beroende på vilket blandningsläge de har, markerar du Blandningsläge.

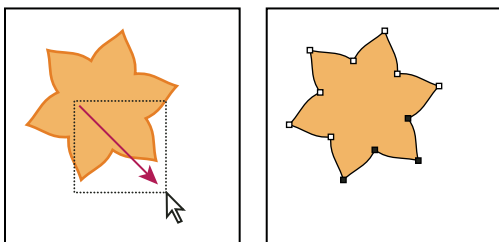
Markera fyllda objekt

Inställningen Objektmarkering endast för bana avgör om du kan markera ett ifyllt objekt genom att klicka någonstans inuti objektets område med markerings- eller direktmarkeringsverktyget eller om du måste klicka på ett bansegment eller en fästpunkt med verktygen. Som standard är inställningen avaktiverad. I vissa fall kanske du vill aktivera inställningen, till exempel när du arbetar med överlappande fyllda objekt och lätt vill kunna markera underliggande objekt.

Obs! Inställningen går inte att använda när du vill markera ej ifyllda objekt eller när du visar teckningar som konturer. I dessa fall kan du aldrig markera ett objekt genom att klicka inuti objektets bana. (Se "[Visa grafik som konturer](#)" på sidan 40.)



Om Objektmarkering endast för bana är avmarkerat, markerar och flyttar du objektet genom att klicka och dra i det.



Om du har aktiverat Objektmarkering endast för bana, markeras punkter och segment inom markeringsramen när du drar med direktmarkeringsverktyget.

- ❖ Välj Redigera > Inställningar > Visning av markering & fästpunkt (Windows) eller Illustrator > Inställningar > Visning av markering & fästpunkt (Mac OS) och markera Objektmarkering endast för bana.

Markera grupper och objekt i en grupp

När objekten är grupperade, kommer hela gruppen att markeras om du markerar en del av gruppen med markerings- eller lassoverktyget. Om du är osäker på om ett objekt tillhör en grupp eller inte, markerar du det med markeringsverktyget.

Med direktmarkerings- och lassoverktyget kan du markera en enskild bana eller ett enskilt objekt som tillhör en grupp eller flera grupper. Om du har grupper med objekt inom andra grupper, kan du markera nästa grupp i grupperingshierarkin genom att använda gruppmarkeringsverktyget. Varje efterföljande klick lägger till ytterligare en delmängd av de grupperade objekten i markeringen.

Fler hjälpavsnitt

[”Gruppera objekt och dela upp grupper”](#) på sidan 214

Markera en eller flera grupper med markeringsverktyget

- 1 Välj markeringsverktyget .
- 2 Gör något av följande med något av objekten i gruppen:
 - Klicka på objektet.
 - Dra runt hela objektet eller delar av det.
- 3 Om du vill lägga till eller ta bort en grupp i markeringen, håller du ned Skift och klickar på gruppen.

Markera objekt och grupper inuti grupper med markeringsverktyget

- 1 Välj markeringsverktyget .
- 2 Dubbelklicka på en grupp. Gruppen visas i isoleringsläge.

3 Gör något av följande:

- Dubbelklicka om du vill markera längre ned i gruppstrukturen.

 Att dubbelklicka är ett praktiskt sätt att markera objekt (inte ytor och kanter) inom en direktfärgsgrupp.

- Klicka om du vill markera ett objekt i den markerade gruppen.
- Rita om du vill lägga till ett objekt i den markerade gruppen.

4 Dubbelklicka utanför gruppen om du vill avmarkera den.

Markera ett enskilt objekt i en grupp

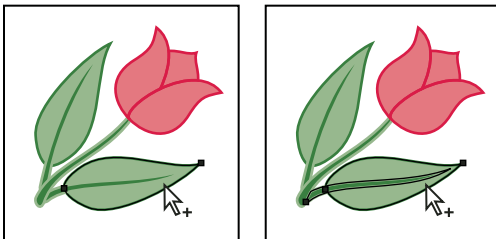
1 Gör något av följande:

- Välj gruppmarkeringsverktyget , och klicka på objektet.
- Välj lassoverktyget , och dra runt eller över objektets bana.
- Välj direktmarkeringsverktyget , och klicka inuti objektet, eller dra en markeringsram runt objektets bana eller en del av den.

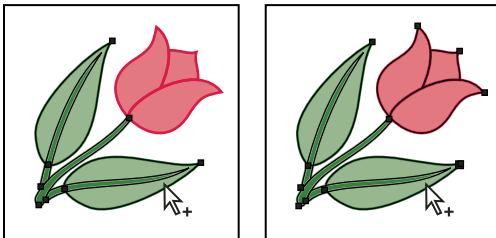
2 Om du vill lägga till eller ta bort ett objekt eller en grupp i markeringen (med valfritt markeringsverktyg) håller du ned Skift och markerar det objekt som du vill lägga till eller ta bort.

Markera objekt och grupper med gruppmarkeringsverktyget

- 1 Välj gruppmarkeringsverktyget , och klicka på ett objekt i gruppen som du vill markera. Objektet markeras.
- 2 Om du vill markera objektets överordnade grupp, klickar du på samma objekt igen.
- 3 Klicka på samma objekt ännu en gång, om du vill markera ytterligare grupper som är grupperade med den markerade gruppen, tills du har markerat allt som du vill ha med.



Första gången du klickar med gruppmarkeringsverktyget, markeras ett objekt i en grupp (vänster). Andra gången du klickar, markeras objektets grupp (höger).



Det tredje klicket lägger till nästa grupp i markeringen (vänster), och det fjärde klicket lägger till den tredje gruppen (höger).

Markera ytor och kanter i en direktfärgsgrupp

Du markerar ytor och kanter i en direktfärgsgrupp med hjälp av direktfärgsmarkeringsverktyget. Om du vill markera hela direktfärgsgruppen klickar du bara på den med markeringsverktyget.

- 1 Välj direktfärgsmarkeringsverktyget .
- 2 Flytta verktyget över direktfärgsgruppen tills ytan eller kanten markeras. (När direktfärgsmarkeringsverktyget dras över en kant, förvandlas verktyget till .)
- 3 Gör något av följande:
 - Klicka om du vill välja den markerade ytan eller kanten.
 - Dra en markeringsram runt flera ytor eller kanter. Alla ytor eller kanter som omsluts helt eller delvis av markeringsramen tas med i markeringen.
 - Dubbelklicka på en yta eller kant, om du vill markera alla kopplade ytor/kanter av samma färg (flödesmarkering).
 - Trippelklicka på en yta eller kant, om du vill markera ytor/fyllningar av samma färg (Markera samma).

 Om det är svårt att markera en liten yta eller kant, kan du förstora vyn eller ange alternativ som bara markerar fyllningar eller linjer för direktfärgsmarkeringsverktyget.

- 4 Om du vill lägga till eller ta bort ytor och kanter från markeringen, håller du ned Skift och klickar på ytor/kanterna.

 Om du vill växla till pipettverktyget och exempelfyllningar och -linjer, Alt-klickar du på den fyllning eller linje du vill ha.

Fler hjälpavsnitt

”Om direktfärg” på sidan 164

”Tangenter för att arbeta med direktfärgsgrupper” på sidan 489

Alternativ för direktfärgsmarkeringsverktyget

Du får tillgång till alternativen för direktfärgsmarkeringsverktyget genom att dubbelklicka på verktyget på panelen Verktyg.

Markera fyllningar Markerar ytor (området innanför kanterna) i direktfärgsgrupper.

Markera linjer Detta markerar kanterna på direktfärgsgrupper.

Markera Detta skapar konturer för den yta eller kant som markören är placerad över.

Färg Detta anger färgen på markeringen. Du kan välja en färg på menyn eller klicka på färgrutan och ange en anpassad färg.

Bredd Detta anger hur tjock markeringen ska vara.

Markera objekt efter egenskap

Du kan markera objekt baserat på olika grupperingar, som formateringsattribut, lager eller typ, till exempel penseldrag eller urklippsmasker.

- 1 Om du vill markera alla objekt i en fil, väljer du Markera > Alla. (Om du vill avmarkera alla objekt, väljer du Markera > Avmarkera.)

***Obs!** När du använder ett markeringsverktyg, kan du även avmarkera alla objekt genom att klicka eller dra minst två pixlar bort från objektet.*

- Om du vill markera alla objekt med samma attribut markerar du ett objekt med önskat attribut, väljer Markera > Samma och väljer ett attribut i listan: Blandningsläge, Linje och fyllning, Fyllningsfärg, Opacitet, Linjefärg, Linjebredd, Stil, Symbolvariant eller Länka blockserie.

Med Länka blockserie markeras automatiskt kopplade texttrutor. Du kan markera en av textrutorna och sedan använda det här kommandot för att markera alla andra texttrutor som är kopplade till den textrutan. Mer information finns i ["Koppla text mellan objekt"](#) på sidan 316.



Du kan även använda trollstavsverktyget och markera alla objekt med samma färg, linjebredd, linjefärg, opacitet och blandningsläge.

- Om du vill markera alla objekt av en viss typ, avmarkerar du först hela teckningen. Sedan väljer du Markera > Objekt och väljer en objekttyp (Penseldrag, Urklippsmasker, Lösa punkter eller Textobjekt).

Upprepa eller invertera en markering

- Om du vill upprepa det sista markeringskommandot du använde, väljer du Markera > Markera igen.
- Om du vill markera alla omarkerade objekt eller avmarkera alla markerade objekt, väljer du Markera > Omvänd.

Spara en markering

- Markera ett eller flera objekt, och välj Markera > Spara markering.
- Skriv ett namn i textrutan Namn i dialogrutan Spara markering, och klicka på OK.

Du kan läsa in en sparad markering genom att välja namnet på markeringen längst ned på markeringsmenyn. Du kan även ta bort eller döpa om en markering genom att välja Markera > Redigera markering.

Gruppera och expandera objekt

Gruppera objekt och dela upp grupper

Du kan kombinera flera objekt i en grupp så att objekten behandlas som en enhet. Sedan kan du flytta eller omforma några objekt utan att påverka deras attribut eller inbördes positioner. Du kan t.ex. gruppera objekten i en logotypdesign så att du kan flytta och storleksändra logotypen som en enhet.

Grupperade objekt skiftas i följd i samma lager i teckningen och bakom det främsta objektet i gruppen. Gruppering kan därför ändra hur objekten ordnas i lager och skiktordningen i ett visst lager. Om du markerar och sedan grupperar objekt i olika lager, grupperas objekten i det överst markerade objektets lager.

Grupper kan även *kapslas in* – dvs. de kan grupperas inuti andra objekt eller grupper och bilda en större grupp. Grupper visas som <Grupp>-objekt på panelen Lager. Du kan använda panelen Lager när du vill flytta objekt till och från grupper.

- Markera objekten som ska grupperas eller gruppen som ska delas upp.
- Välj antingen Objekt > Gruppera eller Objekt > Dela upp.

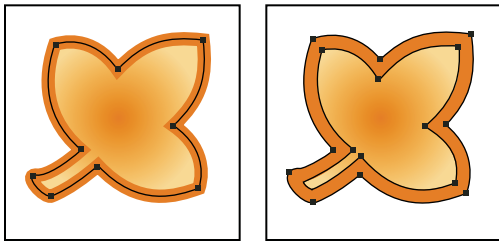
Fler hjälpavsnitt

["Panelen Lager - översikt"](#) på sidan 225

Färdigställa objekt

Genom att *expandera* objekt kan du dela ett objekt i flera objekt som tillsammans bildar dess utseende. Om du till exempel expanderar ett enkelt objekt, såsom en cirkel med heltäckande fyllning och en linje, blir fyllningen och linjen var för sig ett eget objekt. Om du expanderar mer komplicerade teckningar, till exempel ett objekt med en mönsterfyllning, delas mönstret upp i alla olika banor som det består av.

Du expanderar vanligtvis ett objekt när du vill ändra utseendeattributen och andra egenskaper för särskilda element som finns i det. Dessutom kan det vara användbart att expandera objekt när du vill använda ursprungliga Illustrator-objekt (till exempel nätobjekt) i ett annat program som inte känner igen objekten.



Före (vänster) och efter (höger) att ett objekt med fyllning och linje har expanderats

💡 Om du har problem med att skriva ut genomskinlighetseffekter, tredimensionella objekt, mönster, övertoningar, linjer, övergångar, överstrålningar, omslag och symboler kan det vara praktiskt att expandera objekt.

1 Markera objektet.

2 Välj Objekt > Expandera.

Om det finns utseendeattribut knutna till objektet, är kommandot Objekt > Expandera nedtonat. I så fall väljer du Objekt > Expandera utseende och sedan Objekt > Expandera.

3 Ange alternativ och klicka på OK.

Objekt Expanderar komplexa objekt, till exempel direktblandningar, omslag, symboluppsättningar och överstrålningar.

Fyllning Expanderar fyllningar.

Linje Expanderar linjer.

Nätövertoning Expanderar övertoningar till ett enda nätobjekt.

Ange Anger toleransen för färgvärden mellan färgsteg. Ju högre antal, desto jämnare färgövergång. Ett lågt antal kan skapa ett randigt utseende.

💡 Håll ned Alt medan du väljer Objekt > Expandera om du vill expandera en övertoning med de inställningar som du senast använde i dialogrutan Expandera.

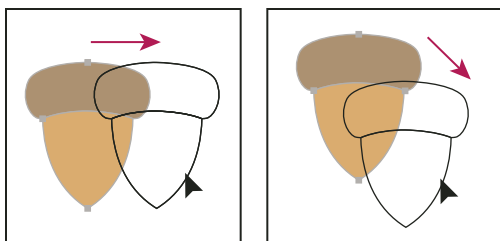
Flytta, justera och fördela objekt

Flytta objekt

Du kan flytta objekt genom att dra dem med särskilda verktyg, genom att använda piltangenterna på tangentbordet eller genom att ange exakta värden på en panel eller i en dialogruta.

Du kan placera objekt medan du flyttar dem genom att *fästa* dem vid något. Du kan till exempel fästa pekaren vid stödlinjer och fästpunkter eller objektgränser vid rasterlinjer. Du kan även använda panelen Justera objekt för att placera objekt i relation till varandra.

Med hjälp av Skift-tangenten kan du sedan begränsa förflyttningen av objekt i vågrät, lodrät eller diagonal riktning i förhållande till x- och y-axlarnas aktuella position. Du kan också använda Skift-tangenten för att rotera objekt 45 grader åt gången.



Håll ned Skift när du ritar eller drar för att begränsa förflyttningen till vinklar i steg om 45 grader.

Fler hjälpavsnitt

”[Använda stödrastrer](#)” på sidan 43

”[Roterar objekt](#)” på sidan 220

”[Panelen Omforma - översikt](#)” på sidan 234

”[Rita pixeljusterade banor för webbarbetsflöden](#)” på sidan 60

Flytta eller duplicera ett objekt genom att klistra in

- 1 Markera ett eller flera objekt.
- 2 Välj Redigera > Klipp ut, om du vill flytta markeringen, eller Redigera > Kopiera, om du vill duplicera markeringen.
- 3 Om du vill klistra in ett objekt i en annan fil, öppnar du filen. (Information om hur du klistrar in mellan lager finns i ”[Klistra in objekt mellan lager](#)” på sidan 218.)
- 4 Välj något av följande kommandon:
 - Redigera > Klistra in** Klistrar in objektet mitt i det aktiva fönstret.
 - Redigera > Klistra in framför** Klistrar in objektet direkt framför det markerade objektet.
 - Redigera > Klistra in bakom** Klistrar in objektet direkt bakom det markerade objektet.
 - Redigera > Klistra in på plats** Klistrar in teckningen på den aktiva ritytan, vid samma position som teckningens ursprungliga rityta (ritytan där teckningen kopierades).
 - Redigera > Klistra in på alla ritytor** Klistrar in teckningen på alla ritytor på den plats där teckningen är placerad på den aktuella ritytan.

Flytta ett objekt genom att dra

- 1 Markera ett eller flera objekt.
- 2 Dra objektet till en ny plats.

Om det markerade objektet är ifyllt, kan du börja dra var som helst på objektet. Om det markerade objektet inte är ifyllt, om du visar en bild som konturer eller om inställningen Objektmarkering endast för bana är aktiverad, måste du börja dra från objektets bana. (Se ”[Duplicera markeringar med dra och släpp](#)” på sidan 232.)

 Du kan använda kommandot *Fäst mot punkt* på menyn *Visa* om du vill att markören ska fästa mot en fästpunkt eller stömlinje som är inom två pixlars avstånd från objektet när du drar.

Flytta ett objekt med piltangenterna

- 1 Markera ett eller flera objekt.
- 2 Tryck på den piltangent i vars riktning du vill flytta objektet. Tryck på Skift + piltangenten för att flytta objektet tio gånger det värde som anges av tangentsteget.

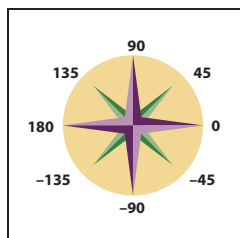
Det avstånd som objektet flyttas varje gång du trycker på en piltangent fastställs av inställningen *Värden för tangentsteg*. Standardavståndet är en punkt (1/72 av en tum eller 3 528 millimeter). Om du vill ändra tangentstegsvärdena, väljer du *Redigera > Inställningar > Allmänna (Windows)* eller *Illustrator > Inställningar > Allmänna (Mac OS)*.

Flytta ett objekt med ett visst avstånd

- 1 Markera ett eller flera objekt.
- 2 Välj *Objekt > Omforma > Flytta*.

 När ett objekt är markerat, kan du även dubbelklicka på markerings-, direktmarkerings- eller gruppmarkeringsverktygen och öppna dialogrutan *Flytta*.

- 3 Gör något av följande:
 - Om du vill flytta objektet åt höger eller vänster, anger du ett negativt värde (flyttar åt vänster) eller ett positivt värde (flyttar åt höger) i textrutan *Vågrät*.
 - Om du vill flytta objektet uppåt eller nedåt, anger du ett negativt värde (flyttar nedåt) eller ett positivt värde (flyttar uppåt) i textrutan *Lodrät*.
 - Om du vill flytta objektet i en viss vinkel i förhållande till objektets *x*-axel, anger du ett positivt vinkelvärde (motsols) eller ett negativt vinkelvärde (medsols) i textrutan *Avstånd* eller i textrutan *Vinkel*. Du kan också ange värden mellan 180° och 360°. De värdena konverteras sedan till motsvarande negativa värden (t.ex. konverteras värdet 270° till -90°).
- 4 Om objektet innehåller en mönsterfyllning markerar du *Mönster* för att flytta mönstret. Avmarkera *Objekt* om du vill flytta mönstret men inte objekten.
- 5 Klicka på *OK*, eller klicka på *Kopiera*, om du vill flytta en kopia av objekten.



Riktningar i förhållande till *x*-axeln

Flytta ett objekt med hjälp av x- och y-koordinater

- 1 Markera ett eller flera objekt.
- 2 Ange nya värden i en eller båda textrutorna *X* och *Y* på panelen *Omforma* eller kontrollpanelen.

Om du vill ändra referenspunkten klickar du på en vit kvadrat på referenspunktens positionerare  innan du anger värdena.

Flytta flera objekt samtidigt

- 1 Markera ett eller flera objekt.
- 2 Välj Objekt > Omforma > Omforma.
- 3 Ange vilket avstånd du vill flytta de markerade objekten i Flytta i dialogrutan.
- 4 Gör något av följande:
 - Klicka på OK för att flytta objekten det angivna avståndet.
 - Om du vill flytta objekten slumpmässigt men inte längre än det angivna avståndet, markerar du alternativet Slumpmässigt. Om du till exempel ritar en tegelvägg och vill att tegelstenarna ska vara lite förskjutna i förhållande till varandra i stället för helt jämna, kan du använda alternativet Slumpmässigt. Sedan klickar du på OK.

Klistra in objekt i förhållande till andra objekt

- 1 Markera objektet som du vill klistra in.
 - 2 Välj Redigera > Kopiera eller Redigera > Klipp ut.
 - 3 Markera det objekt som du vill klistra in det flyttade objektet framför eller bakom.
 - 4 Välj Redigera > Klistra in framför eller Redigera > Klistra in bakom.
- Om du klistrar in flera objekt visas alla objekten framför eller bakom den markerade teckningen. Färgläggningens ordning på de inklistrade objekten förblir dock densamma.

Klistra in objekt mellan lager

Med alternativet Klistra in Kommer ihåg lager avgör du var i lagerhierarkin teckningen klistras in. Som standard är alternativet Klistra in kom-ihåg lager avaktiverat, och teckningen klistras in i det lager som är aktivt på panelen Lager. När alternativet Klistra in kom-ihåg lager är aktiverat, klistras teckningen in i det lager varifrån den kopierades, oavsett vilket lager som är aktivt på panelen Lager.

Ställ in alternativet genom att välja Klistra in kom-ihåg lager på panelen Lager. En markering visar om alternativet är aktiverat.

 *Aktivera alternativet Klistra in kom-ihåg lager om du vill klistra in en teckning från ett dokument till ett annat och automatiskt montera den i ett lager med samma namn. Om måldokumentet inte har något lager med samma namn skapas ett nytt lager i Illustrator.*

Fler hjälpsnitt

[”Panelen Lager - översikt”](#) på sidan 225

Klistra in på plats och Klistra in på alla ritytor

Med kommandot Klistra in på plats klistras teckningen in på den aktiva ritytan. Om du vill använda det här kommandot klickar du på Redigera > Klistra in på plats. Kortkommandot är Ctrl+Skift+V (Windows) eller Kommando+Skift+V (Mac).

Med kommandot Klistra in på alla ritytor klistras den markerade teckningen in på alla ritytor. Innan du använder kommandot Klistra in på alla ritytor kontrollerar du att den rityta som du kopierar objektet från är den aktiva ritytan.

Om du vill använda kommandot Klistra in på alla ritytor klickar du på Redigera > Klistra in på alla ritytor när du klipper ut eller kopierar teckningen.

Om du kopierar en teckning och sedan väljer Klistra in på alla ritytor, klistras teckningen in igen på den rityta som den kopieras från. (Rekommenderas) Klipp ut och klistra sedan in objekt om du inte behöver ändra originalobjektet innan du använder kommandot Klistra in på alla ritytor.

Obs! Med kommandona *Klistra in på plats* och *Klistra in på alla ritytor* klistras objektet in på platsen för de kopierade objekten på den aktiva ritytan vid kopieringstillfället.

Justera och fördela objekt

Du använder panelen Justera objekt (Fönster > Justera objekt) och justeringsalternativen på kontrollpanelen när du vill justera eller fördela de markerade objekten utmed den axel som du anger. Du kan använda objektens kanter eller fästpunkter som referenspunkt, och du kan justera objekten mot en markering, en rityta eller ett nyckelobjekt. Ett nyckelobjekt är ett visst objekt i en markering med flera objekt.

Justeringsalternativen visas på kontrollpanelen när ett objekt är markerat. Om de inte visas väljer du Justera objekt på menyn på kontrollpanelen.

 Som standard beräknas justeringen och fördelningen på grundval av objektets banor. När du arbetar med objekt som har olika linjebredd, kan du dock i stället använda kanten av linjen för att beräkna justeringen och fördelningen. Om du vill göra det, väljer du Använd förhandsvisningens gränser på menyn på panelen Justera objekt.

En videofilm om hur du justerar och fördelar objekt finns på www.adobe.com/go/vid0035_se.

Fler hjälpavsnitt

”Arbetsyta - översikt” på sidan 5

”Använda flera ritytor” på sidan 31

Justera eller fördela i förhållande till de markerade objektens markeringsram

- 1 Markera de objekt som du vill justera eller fördela.
- 2 Välj Justera till markering  på panelen Justera objekt eller på kontrollpanelen och klicka på knappen för den typ av justering eller fördelning som du vill använda.

Justera eller fördela i förhållande till en fästpunkt

- 1 Klicka på direktmarkeringsverktyget, håll ned Skift och välj de fästpunkter som du vill justera eller fördela. Den sista fästpunkten som du väljer blir nyckelfästpunkten.
Alternativet Justera till nyckelfästpunkt  väljs automatiskt på panelen Justera objekt och på kontrollpanelen.
- 2 Klicka på knappen för den typ av justering eller fördelning som du vill använda på panelen Justera objekt eller på kontrollpanelen.

Justera eller fördela i förhållande till ett nyckelobjekt

- 1 Markera de objekt som du vill justera eller fördela.
- 2 Klicka igen på det objekt som du vill använda som nyckelobjekt (du behöver inte hålla ned Skift när du klickar den här gången).
En blå konturlinje visas runt nyckelobjektet och alternativet Justera till nyckelobjekt  väljs automatiskt på kontrollpanelen och på panelen Justera objekt.
- 3 Klicka på knappen för den typ av justering eller fördelning som du vill använda på panelen Justera objekt eller på kontrollpanelen.

Obs! Om du vill sluta justera och fördela i förhållande till ett objekt klickar du på objektet för att ta bort den blå konturen eller väljer Avbryt nyckelobjekt på menyn på panelen Justera objekt.

Justera eller fördela i förhållande till en rityta

- 1 Markera de objekt som du vill justera eller fördela.
- 2 Använd markeringsverktyget och aktivera önskad rityta genom att Skift-klicka på den. Den aktiva ritytan har en mörkare konturlinje än de andra.
- 3 Välj Justera till rityta  på panelen Justera objekt eller på kontrollpanelen och klicka på knappen för den typ av justering eller fördelning som du vill använda.

Fördela objekt med vissa steg

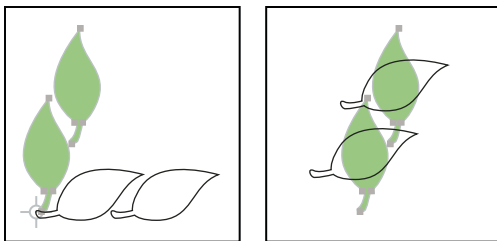
Du kan fördela objekt genom att ange exakta avstånd mellan banorna.

- 1 Markera de objekt som ska fördelas.
- 2 Ange avståndet mellan objekten i textrutan Fördela mellanrum på panelen Justera objekt.
Om alternativen för att fördela mellanrum inte visas, väljer du Visa alternativ på panelmenyn.
- 3 Använd markeringsverktyget  för att klicka på banan för objektet som du vill att de övriga objekten ska fördelas runt. Objektet du klickar på förblir i samma position.
- 4 Klicka på någon av knapparna Lodrät mellanrumsfördelning eller Vågrät mellanrumsfördelning.

Rotera och spegla objekt

Rotera objekt

När du roterar ett objekt, svänger du det runt en fast punkt som du fastställer. Som standard är referenspunkten objektets mittpunkt. Om du har markerat flera objekt, roterar objekten runt en enda referenspunkt. Det är som standard mittpunkten i markeringen eller markeringsramen. Om du vill att objekten ska rotera runt sina egna mittpunkter, väljer du kommandot Omforma.



Resultat när du använder roteringsverktyget (vänster) jämfört med kommandot Omforma (höger)

Fler hjälpavsnitt

[”Panelen Omforma - översikt”](#) på sidan 234

[”Flytta objekt”](#) på sidan 215

[”Skalförändra objekt”](#) på sidan 236

Rotera objekt genom att använda markeringsramen

- 1 Markera ett eller flera objekt.
- 2 Använd markeringsverktyget  och flytta pekaren utanför markeringsramen och i närheten av ett handtag, så att den ändras till . Sedan drar du.

Rotera ett objekt med hjälp av verktyget Omforma fritt

- 1 Markera ett eller flera objekt.
- 2 Välj verktyget Omforma fritt .
- 3 Placera pekaren utanför markeringsramen, så att den ändras till , och dra sedan.

Rotera ett objekt med roteringsverktyget

- 1 Markera ett eller flera objekt.
- 2 Välj roteringsverktyget .
- 3 Gör något av följande:
 - Om du vill rotera objektet runt dess mittpunkt, drar du med en cirkelformad rörelse någonstans i dokumentfönstret.
 - Om du vill rotera objektet runt en annan referenspunkt, klickar du en gång till någonstans i dokumentfönstret, så att referenspunkten flyttas. Flytta sedan bort pekaren från referenspunkten, och dra med en cirkelformad rörelse.
 - Om du vill rotera en kopia av objektet istället för själva objektet, håller du ned Alt när du har börjat dra.

Du får bättre kontroll över rotationen, om du drar längre bort från referenspunkten.

Rotera ett objekt i en viss vinkel

Du kan styra den exakta rotationsvinkeln med kommandot Rotera.

- 1 Markera ett eller flera objekt.
- 2 Gör något av följande:
 - Om du vill rotera objektet runt en annan referenspunkt, väljer du roteringsverktyget. Sedan Alt-klickar du där du vill att referenspunkten ska vara i dokumentfönstret.
 - Om du vill rotera objektet runt dess mittpunkt, väljer du Objekt > Omforma > Rotera eller dubbelklickar på roteringsverktyget.
- 3 Ange rotationsvinkeln i textrutan Vinkel. Om du anger en negativ vinkel roterar objektet medsols, och anger du ett positivt värde roterar det motsols.
- 4 Om objektet innehåller en mönsterfyllning, markerar du Mönster för att rotera mönstret. Avmarkera objekten om du vill rotera mönstret men inte objekten.
- 5 Klicka på OK eller Kopiera om du vill skalförändra en kopia av objekten.



Om du vill placera flera kopior av objektet i ett cirkelformat mönster kring en referenspunkt, flyttar du referenspunkten från objektets mittpunkt, klickar på Kopiera och väljer sedan Objekt > Omforma > Omforma igen.

Rotera ett objekt med panelen Omforma

- 1 Markera ett eller flera objekt.

2 Gör något av följande:

- Om du vill rotera objektet runt dess mittpunkt, anger du ett värde för alternativet Vinkel på panelen.
- Om du vill rotera objektet runt en annan referenspunkt, markerar du en vit kvadrat på referenspunktens positionerare  på panelen och anger ett värde för alternativet Vinkel.



Du kan också ta fram panelen Omforma genom att klicka på X, Y, B eller H på kontrollpanelen.

3 Du kan rotera en symbol runt dess registreringspunkt på omformningspanelen. Mer information finns i ["Symbolregistreringspunkt"](#) på sidan 102.

Rotera flera objekt för sig

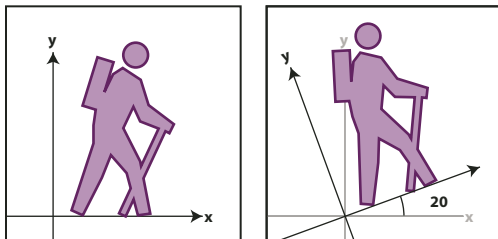
- 1 Markera objekten som ska roteras.
- 2 Välj Objekt > Omforma > Omforma.
- 3 Gör något av följande i området Roterar i dialogrutan:
 - Klicka på vinkelikonen eller dra vinkellinjen runt ikonen.
 - I textrutan Vinkel anger du en vinkel mellan -360° och 360° .
- 4 Klicka på OK eller på Kopiera, om du vill rotera en kopia av varje objekt.

Rotera x- och y-axlarna i ett dokument

Som standard är x- och y-axlarna parallella med dokumentfönstrets vågräta och lodräta sidor.

- 1 Välj Redigera > Inställningar > Allmänna (Windows) eller Illustrator > Inställningar > Allmänna (Mac OS).
- 2 Ange en vinkel i textrutan Begränsa vinkel. Ett positivt vinkelvärde roterar axeln motsols, ett negativt värde roterar axeln medsols.

Det kan vara bra att rotera axlarna om teckningen består av element som roterar i samma vinkel, till exempel en logotyp eller en text som visas i 20 graders vinkel. I stället för att rotera varje element som du lägger till i logotypen, kan du enkelt rotera axlarna med 20 grader. Allting du ritat skapas sedan längs med de nya axlarna.



Objekt som justerats med standardaxlar (vänster) jämfört med axlar roterade med 20 grader (höger)

Följande objekt och åtgärder påverkas *inte* av de nya axlarna:

- Befintliga objekt
- Rotation och övergångar
- Rita med pennen eller verktyget Direktkalkering

Spegla eller vända objekt

När du speglar ett objekt, vänds objektet över en osynlig axel som du anger. Du kan spegla objekt med hjälp av verktyget Omforma fritt, verktyget Spegla eller kommandot Spegla. Om du vill ange en axel som speglingen ska utgå från använder du verktyget Spegla.



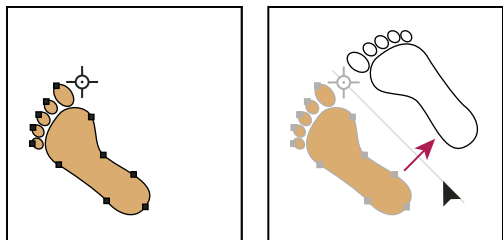
Om du vill skapa en spegelbild av ett objekt, kan du kopiera objektet medan det speglas.

Spegla ett objekt med hjälp av verktyget Omforma fritt

- 1 Markera objektet som ska speglas.
- 2 Välj verktyget Omforma fritt .
- 3 Gör något av följande:
 - Dra ett handtag på markeringsramen förbi den motsatta kanten eller det motsatta handtaget, tills objektet speglas som du vill.
 - Du behåller objektets proportioner genom att hålla ned Skift medan du drar ett hörnhandtag förbi det motsatta handtaget.

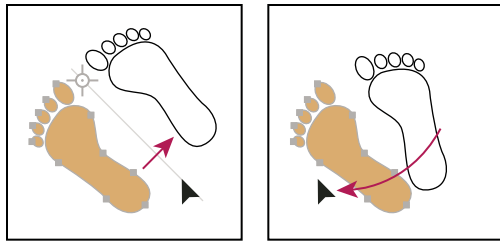
Spegla ett objekt med speglingsverktyget

- 1 Markera objektet.
- 2 Välj speglingsverktyget .
- 3 Om du vill rita den osynliga axel som objektet ska speglas kring, klickar du i dokumentfönstret för att ange en av axelns ändar. Pekaren ändras till en pil.
- 4 Placera pekaren på en annan punkt för att definiera den osynliga axeln, och gör något av följande:
 - Klicka för att ange den andra punkten på den osynliga axeln. När du klickar vänds det markerade objektet över den axel du har angett.



Klicka för att ange axelns ena ände (vänster), och klicka igen för att ange den andra änden och spegla objektet över axeln (höger).

- Om du vill spegla en kopia av objektet håller du ned Alt och klickar för att ange den andra änden av den osynliga axeln.
- Justera speglingsaxeln genom att dra i stället för att klicka. Håll ned Skift och dra för att begränsa vinkeln till 45 grader. Medan du drar roterar den osynliga axeln runt den punkt som du klickade på i steg tre, och en kontur av det spegelvända objektet visas. Släpp musknappen när konturen är i det önskade läget.



Dra i speglingsaxelns andra punkt för att rotera axeln

Du får bättre kontroll över rotationen, om du drar längre bort från referenspunkten.

Spegla genom att ange en axel

- 1 Markera objektet som ska speglas.
 - Om du vill spegla objektet runt dess mittpunkt, väljer du Objekt > Omforma > Spegla eller dubbelklickar på verktyget Spegla .
 - Om du vill spegla objektet runt en annan referenspunkt, Alt-klickar du någonstans i dokumentfönstret.
- 2 Öppna dialogrutan Spegla och välj över vilken axel du vill spegla objektet. Du kan spegla ett objekt över en vågrät, lodrät eller vinklad axel.
- 3 Om objektet innehåller mönster och du vill spegla mönstren, väljer du Mönster. (Om du bara vill spegla mönstren, avmarkerar du Objekt.)
- 4 Om du vill förhandsvisa effekten innan du tillämpar den, markerar du Förhandsvisa.
- 5 Gör något av följande:
 - Om du vill spegla objektet, klickar du på OK.
 - Om du vill spegla en kopia av objektet, klickar du på Kopiera.

Använda lager

Om lager

När du skapar avancerade teckningar, kan det vara en riktig utmaning att hålla reda på alla objekt i dokumentfönstret. Små objekt försvinner bakom större, och det blir svårt att markera objekt. Att arbeta med lager är ett sätt att hantera alla de objekt dina teckningar består av. Lager kan liknas vid genomskinliga mappar som innehåller teckningar. Om du blandar mapparna, ändrar du skiktordningen på objekten i teckningen. Du kan flytta objekt mellan olika mappar och skapa undermappar inuti mapparna.

Du väljer hur enkel eller komplicerad lagerstrukturen i dokumenten ska vara. Som standard är alla objekt ordnade i ett enda, överordnat lager. Du kan dock skapa nya lager och flytta objekt till dem, och du kan när som helst flytta element från ett lager till ett annat. På panelen Lager kan du på ett enkelt sätt markera, dölja, låsa och ändra teckningars utseendeattribut. Du kan till och med skapa lagermallar och använda dem för att kalkera teckningar eller exportera och importera lager till och från Photoshop.

En videofilm om hur du använder lager och grupper finns på www.adobe.com/go/vid0041_se. Information om hur du skapar animeringar med hjälp av lager finns på www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_layers_se.

Fler hjälpsnitt

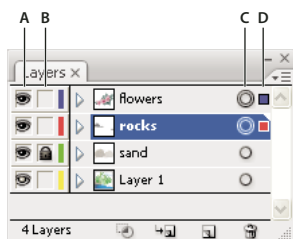
Skapa animeringar med hjälp av lager

Panelen Lager - översikt

Panelen Lager (Fönster > Lager) använder du för att göra en lista över objekten i ett dokument och för att ordna och redigera dem. Som standard innehåller alla nya dokument ett lager, och alla objekt som du skapar står upptagna på lagrets lista. Du kan dock skapa nya lager och ordna om objekten enligt dina egna behov.

I Illustrator tilldelas alla lager som standard en unik färg (upp till nio färger) på panelen Lager. Färgen visas bredvid lagernamnet på panelen. Samma färg visas i bildfönstret i det markerade objektets markeringsram, bana, fästpunkter och mittpunkt. Färgen kan du använda för att snabbt hitta objektets motsvarande lager på panelen Lager, och du kan anpassa lagrets färg efter dina behov.

När ett objekt på panelen Lager innehåller andra objekt, visas en triangel till vänster om objektets namn. Klicka på triangeln när du vill visa eller dölja innehållet. Om triangeln inte visas, innehåller objektet inga ytterligare objekt.



Panelen Lager

A. Synlighetskolumn B. Redigeringskolumn C. Målkolumn D. Markeringskolumn

Panelen Lager innehåller kolumner till vänster och höger om listan. Klicka i en kolumn, när du vill kontrollera följande egenskaper:

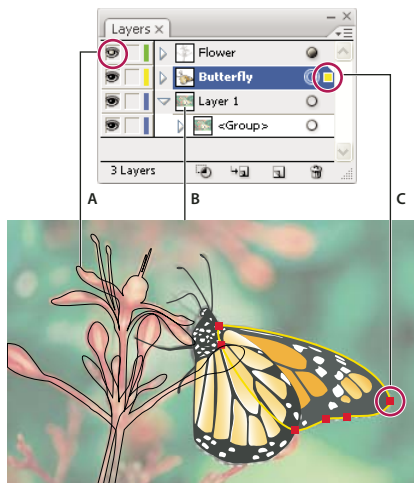
Synlighetskolumnen Anger om objekt i lagret visas eller döljs (blanksteg), eller om de är mall-lager eller konturlager .

Redigeringskolumn Anger om objekten är låsta eller olåsta. Låsikonen visar att objektet är låst och inte går att redigera. En tom ruta anger att objektet är olåst och kan redigeras.

Målkolumnen Anger om objektet används som mål för effekter och redigeringsattribut på panelen Utseende. När målknappen visas som en dubbel ring (antingen eller), används det objektet som mål. En enkel ring anger att objektet inte är något mål.

Markeringskolumn Anger om objekt är markerade. En färgruta visas när ett objekt är markerat. Om ett objekt, till exempel ett lager eller en grupp, innehåller både markerade och omarkerade objekt, visas en mindre färgruta bredvid det överordnade objektet. Om alla objekt i det överordnade objektet är markerade, har färgrutorna samma storlek som markeringarna bredvid de markerade objekten.

Du kan använda panelen Lager när du vill visa vissa objekt som konturer och andra objekt så som de visas i den färdiga teckningen. Du kan även tona ned länkade bilder och bitmappsobjekt, så att det blir lättare att redigera teckningen ovanpå bilden. Det är praktiskt att göra när du vill kalkera en bitmappsbild.



Visningsalternativ för teckningar med flera lager

A. Objekt i konturläge B. Bitmappsbild nedtonad till 50 % C. Markerat objekt i förhandsvisningsläge

Fler hjälpavsnitt

”Arbetsyta - översikt” på sidan 5

”Visa grafik som konturer” på sidan 40

”Kalkera teckningar” på sidan 96

Ändra hur panelen Lager visas

- 1 Välj Panelalternativ på menyn på panelen Lager.
- 2 Markera Visa endast lager om du vill gömma banor, grupper och gemensamma element på panelen Lager.
- 3 Under Radstorlek markerar du vilken radhöjd du vill ha. (Om du vill ha en anpassad storlek anger du ett värde mellan 12 och 100.)
- 4 Under Miniaturbilder markerar du en kombination av lager, grupper och objekt som du vill förhandsvisa miniaturbilder av.

Obs! Om du visar miniaturer på panelen Lager när du arbetar med komplexa filer, kan prestanda försämrast. Avaktivera i så fall miniaturerna, så förbättras prestanda.

Anger alternativ för lager och underlager

- 1 Gör något av följande:

- Dubbelklicka på objektnamnet på panelen Lager.
- Klicka på objektnamnet och välj Alternativ för <objektnamn> på menyn på panelen Lager.
- Välj Nytt lager eller Nytt underlager på menyn på panelen Lager.

- 2 Ange något av följande:

Namn Anger namnet på objektet så som det visas på panelen Lager.

Färg Anger lagrets färgkomposition. Du kan antingen välja en färg på menyn eller dubbelklicka på färgrutan och markera en färg.

Mall Gör lagret till en lagermall.

Lås Förhindrar att objektet ändras.

Visa Visar alla teckningar som finns i lagret på ritytan.

Skriv ut Gör det möjligt att skriva ut teckningarna i lagret.

Förhandsvisa Visar teckningen i lagret i färg och inte som konturer.

Tona ned bilder Minskar intensiteten i länkade bilder och bitmappsbilder i lagret till angiven procentandel.

Skapa ett nytt lager

1 Öppna panelen Lager. Klicka på namnet på det lager i (eller ovanför) vilket du vill lägga till det nya lagret.

2 Gör något av följande:

- Om du vill lägga till ett nytt lager ovanför det markerade lagret, klickar du på knappen Skapa nytt lager  på panelen Lager.
- Om du vill skapa ett nytt underlager inuti det markerade lagret, klickar du på knappen Skapa nytt underlager  på panelen Lager.

 Om du vill ange alternativ när du skapar ett nytt lager, väljer du *Nytt lager* eller *Nytt underlager* på menyn på panelen Lager.

Illustrator har flera alternativ för olika ritningslägen, t.ex.:

- I läget Rita bakom skapas automatiskt ett aktivt nytt lager bakom det aktiva lagret.
- I läget Rita bakom ritas teckningen bakom alla teckningar i det markerade lagret om ingen teckning är markerad.

Flytta ett objekt till ett annat lager

1 Markera objektet.

2 Gör något av följande:

- Klicka på lagrets namn på panelen Lager. Välj sedan Objekt > Ordna > Skicka till aktuellt lager.
- Dra markören  till höger om lagret på panelen Lager till önskat lager.

 Du kan flytta objekt eller lager till ett nytt lager genom att markera dem och välja *Samla i nytt lager* på menyn på panelen Lager. Håll ned **Ctrl** (Windows) eller **Kommando** (Mac OS) om du vill markera objekt som inte ligger intill varandra. Håll ned **Skift** om du vill markera närliggande objekt.

Frigöra objekt till separata lager

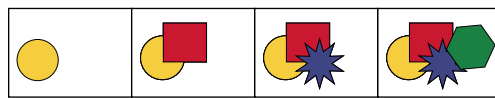
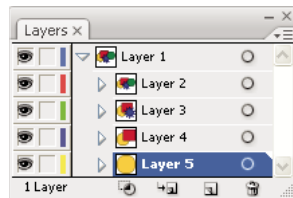
Med kommandot Frigör till lager omfördelas alla objekt i ett lager till enskilda lager. De kan sedan användas för att skapa nya objekt i varje lager baserat på objektets skiktordning. Funktionen kan användas för att förbereda filer för webbanimering.

1 Öppna panelen Lager. Klicka på lagrets eller gruppens namn.

2 Gör något av följande:

- Välj Frigör till lager (sekventiellt) på menyn på panelen Lager, om du vill frigöra varje objekt till ett nytt lager.

- Om du vill frigöra objekt till lager och duplicera objekt för att skapa en kumulativ sekvens, väljer du Frigör till lager (kumulativt) på menyn på panelen Lager. Objektet längst ned visas i alla nya lager, men det översta objektet visas bara i det översta lagret. Vi kan till exempel anta att Lager 1 innehåller en cirkel (det understa objektet), en kvadrat och en triangel (det översta objektet). Med kommandot skapar du tre lager – ett med en cirkel, en kvadrat och en triangel, ett med en cirkel och en kvadrat och ett med bara en cirkel. Detta är praktiskt när du skapar kumulativa animeringar.



Kommandot Frigör till lager (kumulativt) skapar nya lager.

Konsolidera lager och grupper

Att lägga samman och förenkla lager har många likheter, eftersom du kan använda båda åtgärderna för att konsolidera objekt, grupper och underlager till ett enda lager eller en enda grupp. När du lägger samman lager, kan du markera vilka objekt du vill konsolidera. När du förenklar lager, konsolideras alla synliga objekt i teckningen till ett enda lager. Teckningens skiktordning förblir densamma med båda alternativen, men andra lagernivåattribut, till exempel urklippsmasker, bevaras inte.

- Om du vill lägga samman objekt i ett lager eller en grupp, håller du ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) och klickar på namnen på de lager eller grupper du vill lägga samman. Du kan också hålla ned Skift och välja allting i listan mellan de lager- eller gruppnamn du klickar på. Välj sedan Sammanfoga markerade på menyn på panelen Lager. Observera att objekt läggs samman med det lager eller den grupp som du markerade senast.

Du kan bara lägga samman lager med andra lager på samma hierarkiska nivå på panelen Lager. Underlager kan också bara läggas samman med andra underlager inom samma lager, på samma hierarkiska nivå. Det går inte att lägga samman objekt med andra objekt.

- Om du vill förenkla lager, klickar du på namnet på det lager som teckningen ska konsolideras till. Välj sedan Förenkla teckning på menyn på panelen Lager.

Leta reda på ett objekt på panelen Lager

När du markerar ett objekt i dokumentfönstret, kan du snabbt hitta motsvarande objekt på panelen Lager med hjälp av kommandot Leta rätt på objekt. Kommandot är särskilt användbart när du vill hitta objekt i komprimerade lager.

- Markera ett objekt i dokumentfönstret. Om du markerar flera objekt, söker programmet efter det översta objektet i skiktordningen.
- Välj Leta rätt på objekt på menyn på panelen Lager. Kommandot ändras till Leta rätt på lager, om panelalternativet Visa endast lager är markerat.

Låsa, dölja och ta bort objekt

Låsa eller låsa upp objekt eller lager

När du låser objekt, kan du inte längre markera eller redigera dem. Du kan snabbt låsa flera banor, grupper och underlager genom att låsa det överordnade lagret.

- Om du vill låsa ett objekt klickar du på knappen bredvid redigeringskolumnen (till höger om ögonikonen) på panelen Lager, för objektet eller lagret som du vill låsa. Dra markören över flera redigeringsknappar om du vill låsa flera objekt. Du kan också markera objekten som du vill låsa och sedan välja Objekt > Lås > Markering.
- När du vill låsa upp objekt, klickar du på låsikonen  på panelen Lager, för objektet eller lagret som du vill låsa upp.

Du kan även låsa och låsa upp objekt med följande kommandon:

- Om du vill låsa alla objekt som överlappar det markerade objektets område och som finns i samma lager, markerar du objektet och väljer Objekt > Lås > Alla teckningar ovan.
- Om du vill låsa alla lager utom det som innehåller ett markerat objekt eller en grupp väljer du Objekt > Lås > Andra lager, eller väljer Lås övriga på menyn på panelen Lager.
- Om du vill låsa alla lager, markerar du dem på panelen Lager. Sedan väljer du Lås alla lager på panelmenyn.
- Om du vill låsa upp alla objekt i dokumentet, väljer du Objekt > Lås upp alla.
- Om du vill låsa upp alla objekt i en grupp, markerar du ett olåst, synligt objekt i gruppen. Håll ned Skift+Alt och välj Objekt > Lås upp alla.
- Om du har låst alla lager, väljer du Lås upp alla lager på menyn på panelen Lager.

Obs! Låsmenyerna är inaktiverade om du inte arbetar i isoleringsläge.

Fler hjälpavsnitt

[”Panelen Lager - översikt”](#) på sidan 225

Dölja eller visa objekt eller lager

Välj någon av följande metoder:

- Öppna panelen Lager och klicka på ögonikonen  bredvid objektet som du vill dölja. Klicka en gång till om du vill visa objektet igen. Om du döljer ett lager eller en grupp, döljs alla objekt i lagret eller gruppen.
- Dra markören över flera ögonikoner om du vill dölja flera objekt.
- Markera ett objekt som du vill dölja, och välj Objekt > Dölj > Markering.
- Om du vill dölja alla objekt ovanför ett objekt i ett lager, markerar du objektet och väljer Objekt > Dölj > Alla teckningar ovan.
- Om du vill dölja alla omarkerade lager, väljer du Dölj andra på menyn på panelen Lager. Du kan även hålla ned Alt och klicka på ögonikonen för lagret som du vill visa. Du kan även dölja alla andra lager än det lager som innehåller det markerade objektet eller den markerade gruppen genom att välja Objekt > Dölj > Andra lager.
- Om du vill visa alla objekt, väljer du Objekt > Visa alla. Då visas alla objekt som tidigare varit dolda. Objekt som tidigare varit markerade markeras.
- Om du vill visa alla lager och underlager, väljer du Visa alla lager på menyn på panelen Lager. Enbart dolda lager visas med det här kommandot, inte dolda objekt.

- Om du vill visa alla objekt i en grupp, markerar du ett olåst, synligt objekt i gruppen. Håll ned Skift + Alt och välj Objekt > Visa alla.

Obs! Menyerna Visa alla och Dölj är inaktiverade om du inte arbetar i isoleringsläge.

Fler hjälpavsnitt

[”Panelen Lager - översikt”](#) på sidan 225

Ta bort objekt

❖ Gör något av följande:

- Markera objekten och tryck på Backsteg.
- Markera objekten och välj Redigera > Radera eller Redigera > Klipp ut.
- Markera vilka objekt du vill ta bort på panelen Lager, och klicka sedan på ikonen Ta bort . Du kan också dra objektnamnet på panelen Lager till ikonen Ta bort, eller välja Ta bort ”Lagernamn” på menyn på panelen Lager.

När du tar bort ett lager, tas alla teckningar i lagret bort. Om du till exempel tar bort ett lager som innehåller underlager, grupper, banor och urklipp, tas alla dessa element bort tillsammans med lagret.

Obs! Ett dokument måste innehålla minst ett lager. Om ett dokument endast innehåller ett lager, är ikonen och kommandot Ta bort nedtonade.

Fler hjälpavsnitt

[”Panelen Lager - översikt”](#) på sidan 225

Skikta objekt

Ange var i skiktordningen du vill lägga till nya objekt

I Illustrator staplas ritade objekt, från det första objekt som du ritar.

Hur objekten staplas avgör hur de visas när de överlappar varandra. Objektens staplingsordning beror på vilket ritningsläge du använder. När ett nytt lager skapas i läget Rita normalt monteras det direkt över det aktiva lagret och alla nya objekt ritas ovanpå det aktiva lagret. När ett nytt lager skapas i läget Rita bakom, monteras det emellertid direkt under det aktiva lagret och alla nya objekt ritas bakom det markerade objektet (eller längst ned i det aktiva lagret om inga objekt har markerats).

Du kan när som helst ändra skiktordningen (kallas även *färgläggningsordningen*) på objekt i teckningen med panelen Lager eller med kommandona för Objekt > Ordna.

❖ Gör något av följande på panelen Lager:

- I läget Rita bakom ska du markera objektet som finns bakom det där du vill lägga till det nya objektet.
- Om du vill lägga till ett nytt objekt högst upp i ett lager i läget Rita normalt klickar du på namnet på lagret så att det aktiveras. Om du vill lägga till ett nytt objekt längst ned i ett lager i läget Rita bakom klickar du på namnet på lagret så att det aktiveras.

Ändra skiktordning med hjälp av panelen Lager

Teckningen högst upp på lagerpanelen finns längst fram i skiktordningen, medan teckningar längst ned på lagerpanelen finns längst bak i skiktordningen. Objekt skiftas även hierarkiskt inom ett lager. Genom att skapa flera lager i teckningarna, kan du styra hur överlappande objekt visas.

❖ Gör något av följande:

- Dra namnet på objektet, och släpp musknappen när svarta insättningsmarkörer visas på önskad plats. Svarta insättningsmarkörer visas antingen mellan två andra objekt på panelen eller på lagrets eller gruppens vänster- eller högerkant. När du släpper ett objekt över ett lager eller en grupp, placeras det över alla andra objekt.
- Klicka på objektets markeringskolumn (mellan målknappen och rullningslisten), dra färgrutan till ett annat objekts ruta, och släpp musknappen. Om du drar objektets färgruta till ett objekt, placeras objektet ovanför objektet. Om du drar den till ett lager eller en grupp, placeras objektet över alla andra objekt i lagret eller gruppen.
- Om du vill ändra ordningen på objekten på panelen Lager, håller du ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) och klickar på namnen på de objekt som ska byta ordning. Objektet måste befinna sig på samma nivå i lagerhierarkin. Du kan till exempel markera två lager högst upp, men du kan inte markera två banor i olika lager. Välj sedan Omvänd ordning på menyn på panelen Lager.

Obs! Du kan inte flytta en bana, en grupp eller ett gemensamt element till den översta positionen på panelen Lager. Det är bara lager som kan inneha den positionen i lagerhierarkin.

Fler hjälpavsnitt

”Panelen Lager - översikt” på sidan 225

Ändra skiktordningen med kommandon

❖ Gör något av följande:

- Om du vill lägga ett objekt underst eller överst i gruppen eller lagret, markerar du objektet du vill flytta och väljer Objekt > Ordna > Lägg överst eller Objekt > Ordna > Lägg underst.
- Om du vill flytta ett objekt framåt eller bakåt i skiktordningen, markerar du objektet och väljer Objekt > Ordna > Lägg över eller Objekt > Ordna > Lägg under.

Ett exempel på hur ändringen av staplingsordningen i en illustration påverkar designen finns på www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_depth_se. Den här självstudien är bara tillgänglig på engelska.

Duplicera objekt

Duplicera objekt genom att dra

- 1 Markera ett eller flera objekt.
- 2 Välj markering, direktmarkering eller gruppmarkering.
- 3 Klicka på Alt och dra markeringen (men inte med något handtag på markeringsramen).

Duplicera objekt med hjälp av panelen Lager

Du kan snabbt duplicera objekt, grupper och hela lager med hjälp av panelen Lager.

- 1 Markera de objekt som du vill duplicera på panelen Lager.
- 2 Gör något av följande:
 - Välj Duplicera ”*lagernamn*” på menyn på panelen Lager.
 - Dra objektet på panelen Lager till knappen Nytt lager  längst ned på panelen.
 - Börja att dra objektet till en ny plats på panelen Lager, och håll sedan ned Alt-tangenten. Släpp musknappen när markören befinner sig där du vill placera det kopierade objektet. Om du släpper musknappen när markören pekar på ett lager eller en grupp, läggs objektet till överst i lagret eller gruppen. Om du släpper musknappen när markören pekar mellan två objekt, läggs objektet till på den plats som du har angett.

Duplicera markeringar med dra och släpp

Du kan använda Urklipp om du vill överföra markeringar mellan en Illustrator-fil och annan Adobe-programvara, t.ex. Adobe Photoshop och Adobe InDesign. Urklipp är särskilt användbart när du vill importera banor, eftersom banorna kopieras till Urklipp som PostScript-beskrivningar. Teckningar som kopieras till Urklipp klistras in i PICT-format i de flesta program. I vissa program används dock PDF-versionen (till exempel InDesign) eller AICB-versionen. I PDF-versionen bevaras genomskinligheten, medan du i AICB-formatet kan ange om du vill bevara markeringens allmänna utseende eller kopiera den som en uppsättning banor (vilket kan vara praktiskt i Photoshop).

Om du vill ange kopieringsinställningar, väljer du Redigera > Inställningar > Filhantering och urklipp (Windows) eller Illustrator > Inställningar > Filhantering och urklipp (Mac OS). Välj PDF, AICB eller båda två. Om du väljer AICB väljer du Behåll banor om du vill ta bort genomskinlighet i den kopierade teckningen eller Bevara utseende och övertryck om du vill förenkla genomskinlighet, bevara den kopierade teckningens utseende och bevara övertryckta objekt.

Dra och släppa teckningar till ett Photoshop-dokument

- 1 Markera teckningen som du vill kopiera.
- 2 Öppna det Photoshop-dokument som du vill placera kopian i.
- 3 Gör något av följande:
 - Om du vill kopiera teckningen till Photoshop som bitmappsbilder, drar du markeringen mot Photoshop-fönstret. När en svart kontur visas, släpper du musknappen. Om du vill placera markeringen mitt i Photoshop-bilden, håller du ned Skift innan du drar markeringen. Som standard kopieras markerade objekt som bitmappsbilder till det aktiva lagret.
 - Om du vill kopiera teckningar till Photoshop som banor, håller du ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) och drar markeringen till Photoshop-dokumentet. När du släpper musknappen, förvandlas markeringen till en Photoshop-bana.

Dra och släppa teckningar till Illustrator från Photoshop

- 1 Öppna det Photoshop-dokument som du vill kopiera från.
- 2 Markera teckningen som du vill kopiera.
- 3 Välj flyttverktyget  och dra markeringen från Photoshop till Illustrator-filen.

Dra och släppa teckningar på skrivbordet (endast Mac OS)

- 1 Markera teckningen som du vill kopiera.

2 Dra markeringen till skrivbordet.

Markeringar kopieras till skrivbordet som ett urklipp, som kan dras och släppas till önskat dokument. Urklipp konverteras till PICT-format när de dras till skrivbordet.

Förskjuta duplicerade objekt

Med kommandot eller effekten Skapa ytterkontur kan du ta ett objekt och skapa en kopia som är förskjuten med ett visst avstånd. Att förskjuta objekt är praktiskt om du vill skapa koncentrisk former eller göra många kopior av ett objekt med regelbundna mellanrum mellan kopiorna.

Du kan förskjuta ett objekts bana i förhållande till dess ursprungliga bana med hjälp av effekten Skapa ytterkontur på menyn Effekt. Effekten kan vara bra att använda när du konverterar ett nätobjekt till en regelbunden bana. Om du till exempel har frisläppt ett omslag eller vill konvertera en nätform och använda den i ett annat program, använder du kommandot med förskjutningsvärdet 0. Sedan tar du bort nätformen. Du kan då redigera det som återstår av banan.

Fler hjälpavsnitt

["Om effekter"](#) på sidan 374

["Skapa linjer för objekt"](#) på sidan 155

Förskjuta objekt med kommandot Skapa ytterkontur

- 1 Markera ett eller flera objekt.
- 2 Välj Objekt > Bana > Skapa ytterkontur.
- 3 Ange förskjutningens avstånd, hörntyp och foglängd.
- 4 Klicka på OK.

Förskjuta objekt med effekten Skapa ytterkontur

- 1 Markera ett eller flera objekt.
- 2 Välj Effekt > Bana > Skapa ytterkontur.
- 3 Ange förskjutningens avstånd, hörntyp och foglängd.
- 4 Klicka på OK.

Förskjuta objekt med hjälp av tangentbordet

- 1 Markera ett eller flera objekt.
- 2 Håll ned Alt och tryck på en piltangent.

Ett dubblettobjekt skapas och förskjuts i enlighet med värdet för Tangentsteg i de allmänna inställningarna. Det nya objektets placering beror på vilken piltangent du använder.

Obs! Om ingen dubblett skapas kontrollerar du att inställningen Tangentsteg inte har värdet noll.

Kapitel 7: Ändra form på objekt

Omforma objekt

Omforma

Omforma inbegriper att flytta, rotera, spegla, skalförändra och skeva objekt. Du kan omforma objekt på panelen Omforma, via kommandona Objekt > Omforma, och med särskilda verktyg. Du kan också utföra olika omformningar genom att dra i markeringsramen för ett objekt.

Ibland kan du behöva upprepa samma omformning flera gånger, i synnerhet när du kopierar objekt. Med kommandot Upprepa omforma på menyn Objekt kan du upprepa en förflyttning, skalförändring, rotering, spegling eller skevning hur många gånger du vill, tills du utför en annan omformning.



Med alternativen på panelen Info kan du visa aktuella dimensioner och placera markeringen när du omformar den.

En videofilm om hur du skalförändrar, skevar och roterar objekt finns på www.adobe.com/go/vid0040_se.

Fler hjälpavsnitt

”Panelen Omforma - översikt” på sidan 234

”Skalförändra objekt” på sidan 236

”Skeva objekt” på sidan 238

”Flytta objekt” på sidan 215

”Roterar objekt” på sidan 220

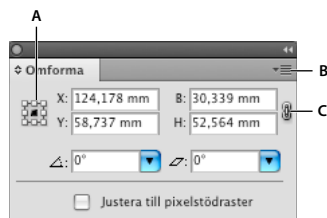
”Spegla eller vända objekt” på sidan 223

Panelen Omforma - översikt

På panelen Omforma (Fönster > Omforma) visas information om placering, storlek och orientering för ett eller flera markerade objekt. Du kan ange nya värden och därmed ändra objekten eller deras mönsterfyllning, eller både och. Du kan också ändra omformningens referenspunkt och låsa objektets egenskaper.

Alla värden på panelen gäller markeringsramarna för objekten utom för X- och Y-värden, som gäller den markerade referenspunkten. Om du vill pixeljustera enskilda objekt mot pixelstödrastret markerar du kryssrutan Justera till pixelstödraster.

Obs! Referenspunktspositioneraren på panelen Omforma anger bara ett objekts referenspunkt när du omformar objektet genom att ändra värdena på panelen. Vid andra omformningsmetoder (t.ex. användning av skalningsverktyget) används objektets mittpunkt eller pekarens placering som referenspunkt.



Panelen Omforma

A. Referenspunktens positionerare B. Panelmeny C. Läs proportioner-ikon

Omforma ett objekts mönster

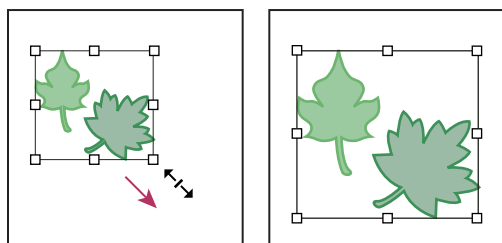
När du flyttar, roterar, speglar (vänder), skalförändrar eller skevar ett objekt som är fyllt med ett mönster kan du omforma bara objektet, bara mönstret eller både objektet och mönstret. När du har omformat ett objekts fyllningsmönster omformas på samma sätt alla efterföljande mönster som används på objektet.

- Du kan ange via panelen Omforma hur mönstren ska omformas, genom att markera ett alternativ på panelmenyn: Omforma endast objekt, Omforma endast mönster eller Omforma båda.
- Du kan också använda ett omformningskommando och ange hur mönstren ska omformas, genom att ange alternativen Objekt och Mönster i respektive dialogruta. Markera till exempel Mönster och avmarkera Objekt om du bara vill omforma mönstret och inte objektet.
- Om du vill omforma mönster och inte objekt med ett omformningsverktyg, håller du ned tildetangenten (~) medan du drar. Kanterna på objektet ser omformade ut, men när du släpper musknappen återgår de till ursprungsläget och du ser att bara mönstret har omformats.
- Om du vill undvika att mönster omformas när du använder omformningsverktygen, väljer du Redigera > Inställningar > Allmänna (Windows) eller Illustrator > Inställningar > Allmänna (Mac OS) och avmarkerar Omforma mönsterrutor.
- Om du vill återställa ett objekts fyllningsmönster till ursprungsläget, fyller du objektet med en heltäckande färg och markerar önskat mönster igen.

Omforma med hjälp av markeringsramen

När du väljer ett eller fler objekt med markeringsverktyget visas en *markeringsram* runt dem. Använd markeringsramen när du vill flytta, rotera, duplicera och skalförändra objekt, genom att dra i objektet eller i ett handtag (en av de tomma fyrkanterna längs markeringsramen).

- Om du vill dölja markeringsramen väljer du Visa > Dölj markeringsram.
- Om du vill visa markeringsramen väljer du Visa > Visa markeringsram.
- Om du vill återställa markeringsramen när du har roterat den väljer du Objekt > Omforma > Återställ markeringsram.



Markerade objekt före (vänster) och efter (höger) skalförändring med markeringsramen

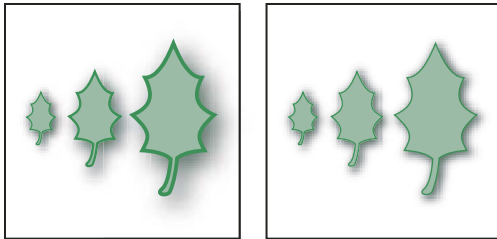
Skalförändra, skeva och förvränga objekt

Skalförändra objekt

När du skalförändrar ett objekt förstoras eller förminskas det vågrätt (längs x-axeln) eller lodrätt (längs y-axeln), eller bådadera. Objektet skalförändras från en referenspunkt som varierar med vilken skalförändringsmetod som används. Du kan ändra standardreferenspunkten för de flesta skalförändringsmetoder och även låsa objektets proportioner.

Obs! När du har skalförändrat ett objekt bevaras inte objektets ursprungliga storlek i minnet. Därför kan du inte återställa objektets ursprungliga storlek. Du kan emellertid se upplösningen för objektet på panelen Dokumentinfo och bestämma hur du vill skalförändra objektet, utan att objektets upplösning går förlorad.

Linjer och effekter skalförändras som standard inte tillsammans med objekt. Om du vill skalförändra linjer och effekter väljer du Redigera > Inställningar > Allmänna (Windows) eller Illustrator > Inställningar > Allmänna (Mac OS) och markerar Skalförändra på streck och effekter. Om du vill välja från fall till fall hur linjer och effekter ska skalförändras, använder du panelen Omforma eller skalningskommandot.



Med alternativet Skalförändra på streck och effekter skalförändras objektet, skuggeffekten och linjen (vänster). När det här alternativet är inaktiverat skalförändras bara objektet (höger).

Fler hjälpaavsnitt

["Galleri med verktyg för att ändra form"](#) på sidan 21

["Omforma med hjälp av markeringsramen"](#) på sidan 235

["Panelen Omforma - översikt"](#) på sidan 234

Skalförändra objekt med skalförändringsverktyget

- 1 Markera ett eller flera objekt.
 - 2 Välj skalförändringsverktyget
 - 3 Gör något av följande:
 - Om du vill skalförändra objektet från dess mittpunkt drar du någonstans i dokumentfönstret tills objektet har fått önskad storlek.
 - Om du vill skalförändra objektet från en annan referenspunkt , klickar du där du vill att referenspunkten ska vara i dokumentfönstret, flyttar bort pekaren från referenspunkten och drar sedan tills objektet har fått önskad storlek.
 - Om du vill behålla objektets proportioner när det skalförändras håller du ned Skift samtidigt som du drar diagonalt.
- Använd verktyget Skalförändra med Skift-tangenten och börja dra vid en vinkel på 45° vågrätt eller lodrätt, men i en vinkel.
- Om du vill skalförändra objektet längs med ena axeln håller du ned Skift samtidigt som du drar lodrätt eller vågrätt.



Du får bättre kontroll över skalförändringen om du börjar dra längre bort från utgångspunkten.

Skalförändra objekt med markeringsramen

- 1 Markera ett eller flera objekt.
- 2 Välj markeringsverktyget eller verktyget Omforma fritt .
- 3 Dra i ett av markeringsramens handtag tills objektet får önskad storlek.

Objekten skalförändras från det motsatta handtaget.

- 4 Gör något av följande om du vill styra skalförändringen:
 - Om du vill behålla objektets proportioner håller du ned Skift samtidigt som du drar.
 - Om du vill skalförändra från objektets mittpunkt håller du ned Alt samtidigt som du drar.

Skalförändra objekt till en viss bredd och höjd

- 1 Markera ett eller flera objekt.
- 2 På panelen Omforma anger du ett värde i rutan för bredd (B) eller höjd (H), eller båda.

Du kan göra något av följande innan du anger ett värde för att styra skalförändringen:

- Om du vill behålla objektets proportioner klickar du på knappen för att låsa proportioner .
- Om du vill ändra skalförändringens referenspunkt klickar du på den vita fyrkanten på referenspunktens positionerare .
- Om du vill skalförändra linjerade banor och storleksrelaterade effekter tillsammans med objektet, markerar du Skalförändra på streck och effekter på panelmenyn.



Du kan också bevara proportionerna genom att ange ett värde i rutan B eller H, och sedan trycka på Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) samtidigt som du trycker på Retur.

Skalförändra objekt med en viss procent

- 1 Markera ett eller flera objekt.
- 2 Gör något av följande:
 - Om du vill skalförändra från mittpunkten väljer du Objekt > Omforma > Skalförändra. Du kan även dubbelklicka på skalförändringsverktyget .
 - Om du vill skalförändra från en annan referenspunkt markerar du skalförändringsverktyget och Alt-klickar där du vill att referenspunkten ska vara i dokumentfönstret.
- 3 Välj något av följande alternativ i dialogrutan Skalförändra:
 - Om du vill behålla objektets proportioner när det skalförändras väljer du Likformigt och anger en procentsats i textrutorna Skalförändra.
 - Om du vill skalförändra höjden och bredden separat väljer du Olikformig och anger en procentsats i textrutorna Horisontellt och Vertikalt.

Skalningsfaktorerna räknas från mittpunkten och kan vara negativa eller positiva.

- 4 Om du vill skalförändra linjerade banor och storleksrelaterade effekter tillsammans med objektet, markerar du Skalförändra linjebredd och effekter.
- 5 Om objektet innehåller en mönsterfyllning markerar du Mönster för att skalförändra mönstret. Avmarkera Objekt om du vill skalförändra mönstret men inte objekten.

6 Klicka på OK eller Kopiera om du vill skalförändra en kopia av objekten.

Skalförändra flera objekt

- 1 Markera objekten.
- 2 Välj Objekt > Omforma > Omforma.

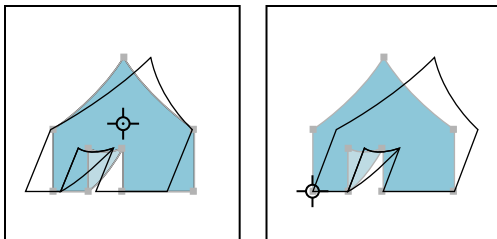
Obs! Du kan inte ange en bestämd bredd för skalförändring av flera objekt. I Illustrator kan du bara skalförändra objekt med procentuella värden.

- 3 Ange procenttal för vågrät och lodrät skalförändring i avsnittet Skalförändra i dialogrutan.
- 4 Om du vill ändra referenspunkt klickar du på den vita fyrkanten på referenspunktens positionerare .
- 5 Klicka på OK eller på Kopiera om du vill skalförändra en kopia av varje objekt.

Skeva objekt

När du skevar ett objekt innebär det att objektet lutar eller skevas längs med de vågräta eller lodräta axlarna, eller längs med en särskild vinkel som utgår från en viss axel. Objekten skevas i förhållande till en referenspunkt som varierar beroende på vilken skevningsmetod som används. Referenspunkten kan ändras med de flesta skevningsmetoder. Du kan låsa en dimension av objektet när du skevar och du kan skeva flera objekt samtidigt.

 Skevning är användbart när du skapar skuggor.



Skevning från mittpunkten (vänster) och skevning från en användardefinierad referenspunkt (höger)

Fler hjälpsnitt

”Galleri med verktyg för att ändra form” på sidan 21

”Panelen Omforma - översikt” på sidan 234

Skeva objekt med skevningsverktyget

- 1 Markera ett eller flera objekt.
- 2 Välj skevningsverktyget .
- 3 Gör något av följande:
 - Om du vill skeva objektet från mittpunkten drar du någonstans i dokumentfönstret.
 - Om du vill skeva objektet från en annan referenspunkt , klickar du där du vill att referenspunkten ska vara i dokumentfönstret, flyttar bort pekaren från referenspunkten och drar sedan tills objektet har fått önskad lutning.
 - Om du vill skeva objektet längs den lodräta axeln drar du uppåt eller nedåt någonstans i dokumentfönstret. Håll Skift nedtryckt om du vill behålla objektets ursprungliga bredd.
 - Om du vill skeva objektet längs den vågräta axeln drar du åt vänster eller höger någonstans i dokumentfönstret. Håll Skift nedtryckt om du vill behålla objektets ursprungliga höjd.

Skeva objekt med kommandot Skeva

- 1 Markera ett eller flera objekt.
- 2 Gör något av följande:
 - Om du vill skeva från mittpunkten markerar du Objekt > Omforma > Skeva. Du kan även dubbelklicka på skevningsverktyget .
 - Om du vill skeva objektet från en annan referenspunkt markerar du skevningsverktyget och Alt-klickar där du vill att referenspunkten ska vara i dokumentfönstret.
- 3 Ange en skevningsvinkel från -359 till 359 i dialogrutan Skeva. Skevningsvinkeln är objektets lutning som beräknas medsols och i förhållande till en rät linje från skevningsaxeln.
- 4 Välj längs med vilken axel objektet ska skevas.

Om du väljer en vinklad axel anger du ett värde mellan -359 och 359, i förhållande till den vågräta axeln.
- 5 Om objektet innehåller en mönsterfyllning markerar du Mönster för att flytta mönstret. Avmarkera Objekt om du vill flytta mönstret men inte objekten.
- 6 Klicka på OK eller på Kopiera om du vill skeva en kopia av objekten.

Skeva objekt med verktyget Omforma fritt

- 1 Markera ett eller flera objekt.
- 2 Välj verktyget Omforma fritt .
- 3 Gör något av följande:
 - Om du vill skeva längs med objektets lodräta axel börjar du att dra i det mittersta vänstra eller högra handtaget på markeringsramen, och trycker sedan ned Ctrl+Alt (Windows) eller Alt+Kommando (Mac OS) samtidigt som du drar uppåt eller nedåt. Du kan också hålla ned Skift om du vill behålla objektets ursprungliga bredd.
 - Om du vill skeva längs med objektets vågräta axel börjar du att dra i det översta eller nedersta mittenhandtaget på markeringsramen, och trycker sedan ned Ctrl+Alt (Windows) eller Alt+Kommando (Mac OS) samtidigt som du drar åt vänster eller åt höger. Du kan också hålla ned Skift om du vill behålla objektets ursprungliga höjd.

Skeva objekt på panelen Omforma

- 1 Markera ett eller flera objekt.
- 2 Ange ett värde i textrutan Skeva på panelen Omforma.

Om du vill ändra referenspunkt klickar du på den vita fyrkanten på referenspunktens positionerare  innan du anger värdet.



Du kan också ta fram panelen Omforma genom att klicka på X, Y, B eller H på kontrollpanelen.

Förvränga objekt

Du kan förvränga objekt med hjälp av verktyget Omforma fritt eller ett gör flytande-verktyg. Använd verktyget Omforma fritt när du vill förvränga fritt, och använd ett gör flytande-verktyg om du vill dra nytta av fördelarna med vissa förinställda förvrängningar som virvlar, ihopsnörpningar och skrynklor.

Fler hjälpsnitt

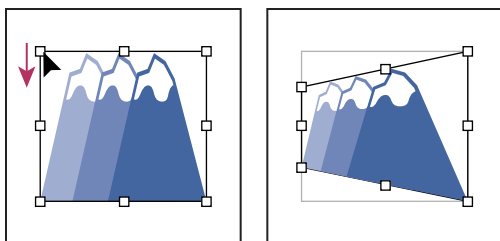
”Omforma med hjälp av markeringsramen” på sidan 235

”Ändra form på objekt med effekter” på sidan 258

”Galleri med verktyg för att ändra form” på sidan 21

Förvränga med verktyget Omforma fritt

- 1 Markera ett eller flera objekt.
- 2 Välj verktyget Omforma fritt .
- 3 Börja att dra ett handtag på markeringsramens hörn (inte en sida) och gör något av följande:
 - Håll ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) tills markeringen har förvrängts som du vill.
 - Håll ned Shift+Alt+Ctrl (Windows) eller Shift+Alt+Kommando (Mac OS) om du vill förvränga i rätt perspektiv.



Förvränga i rätt perspektiv

Förvränga objekt med ett gör flytande-verktyg

Du kan inte använda gör flytande-verktyg på länkade objekt eller på objekt som innehåller text, diagram eller symboler.

Information om var du hittar gör flytande-verktyg på panelen Verktyg finns i avsnitten ”Panelen Verktyg - översikt” på sidan 15 och ”Galleri med verktyg för att ändra form” på sidan 21.

- 1 Välj ett gör flytande-verktyg och klicka eller dra över objekten som du vill förvränga.
- 2 (Valfritt) Om du vill isolera förvrängningen till vissa objekt, markerar du objekten innan du använder verktyget.
- 3 (Valfritt) Om du vill ändra storlek på verktygsmarkören och ange andra verktygsalternativ, dubbelklickar du på gör flytande-verktyget och anger något av följande:

Bredd och höjd Styr verktygsmarkörens storlek.

Vinkel Styr verktygsmarkörens orientering.

Intensitet Förvrängningens förändringshastighet anges. Högre värde betyder snabbare förändring.

Använd tryckpenna Information från ett ritbord eller penna används i stället för värdet i Intensitet. Om inget tryckkänsligt ritbord är anslutet kan alternativet inte användas.

Komplexitet (verktygen Uddig, Kristallisera och Skrynkla) Anger hur nära varandra detaljerna för en viss pensel ska vara placerade på objektets kontur. Detta hör nära ihop med värdet i Noggrannhet.

Noggrannhet Ange mellanrummet mellan punkter som införts i objektets kontur (högre värden gör att mellanrummet blir mindre).

Förenkla (verktygen Tånj, Virvel, Snörp ihop och Bukta ut) Ange hur mycket du vill minska de överflödiga punkter som inte ger någon mätbar påverkan på formens allmänna utseende.

Virvelhastighet (endast virvelverktyget) Anger virvelns hastighet. Ange ett värde mellan -180° och 180° . Negativa värden gör att objektet virvlar medsols och positiva värden gör att det virvlar motsols. Objektet virvlar fortare med värden som är närmare antingen -180° eller 180° . Om du vill ha en långsam virvel anger du ett värde nära 0 grader.

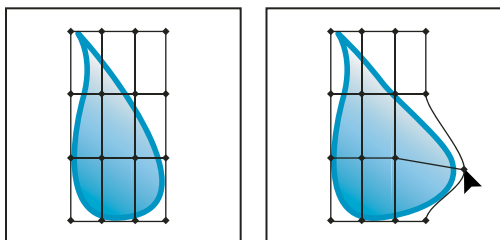
Horisontellt och Vertikalt (endast verktyget Skrynkla) Anger hur långt isär kontrollpunkterna ska vara placerade.

Penseln påverkar fästpunkter, Penseln påverkar in-tangenthandtag eller Penseln påverkar ut-tangenthandtag (verktygen Uddig, Kristallisera, Skrynkla) Gör att egenskaperna kan ändras med penseln.

Omforma med hjälp av omslag

Om omslag

Omslag är objekt som förvränger eller ändrar form på markerade objekt. Du kan skapa ett omslag av objekt på ritytan eller använda en förinställd tänjefekt eller ett nätobjekt som omslag. Du kan använda omslag på alla objekt utom diagram, stömlinjer och länkade objekt.



Nätomslag



Omslag som har skapats från ett annat objekt

På panelen Lager visas omslag som <omslag>. När du har använt ett omslag kan du fortsätta att redigera de ursprungliga objekten. Du kan också när som helst redigera, ta bort eller färdigställa ett omslag. Du kan ändra formen på omslaget eller på omslagsobjektet men inte på båda samtidigt.

Förvränga objekt med ett omslag

- 1 Markera ett eller flera objekt.
- 2 Välj en av följande metoder för att skapa ett omslag:
 - Om du vill använda en förinställd tänjefekt för omslaget väljer du Objekt > Förvräng omslag > Skapa med Tänj. Välj ett tänjformat och ange alternativ i dialogrutan Alternativ för Tänj.
 - Om du vill använda ett rektangulärt stödraster för omslaget väljer du Objekt > Förvräng omslag > Skapa med Nät. I dialogrutan Omslagsnät anger du antalet rader och kolumner.

- Om du vill använda ett objekt som form för omslaget bör du först se till att objektet ligger överst i skiktordningen. Om så inte är fallet, flyttar du upp det med hjälp av panelen Lager eller ett ordningskommando och markerar alla objekt igen. Välj sedan Objekt > Förvräng omslag > Skapa med översta objektet.

3 Ändra form på omslaget genom att göra något av följande:

- Dra en fästpunkt på omslaget med direktmarkeringsverktyget eller nätverktyget.
- Om du vill ta bort en fästpunkt på nätrastret, markerar du den med direktmarkeringsverktyget eller nätverktyget och klickar sedan på Ta bort.
- Om du vill lägga till fästpunkter i nätrastret klickar du på rastret med nätverktyget.



Om du vill lägga på en linje eller en fyllning i ett omslag använder du panelen Utseende.

Fler hjälpavsnitt

[”Ändra form på objekt med effekter”](#) på sidan 258

[”Alternativ för omslag”](#) på sidan 243

Redigera innehållet i ett omslag

1 Markera omslaget och gör sedan något av följande:

- Klicka på Redigera innehåll  på kontrollpanelen.
- Välj Objekt > Förvräng omslag > Redigera innehåll.

Obs! Om omslaget består av grupperade banor, klickar du på triangeln till vänster om posten <omslag> på panelen Lager för att visa banan som du vill redigera och ange den som mål.

2 Redigera det.

Obs! När du ändrar innehållet i ett omslag omcentreras resultaten mot det ursprungliga innehållet.

3 Gör något av följande när du vill återgå till det ursprungliga redigeringsläget:

- Klicka på Redigera omslag  på kontrollpanelen.
- Välj Objekt > Förvräng omslag > Redigera omslag.

Fler hjälpavsnitt

[”Alternativ för omslag”](#) på sidan 243

Återställa ett omslag

1 Markera omslaget.

2 Gör något av följande:

- Om du vill återställa eller byta till ett förinställt tänjformat väljer du ett nytt tänjformat och anger alternativ på kontrollpanelen. Om du vill kan du också öppna en dialogruta och ange fler alternativ genom att klicka på Alternativ för omslag .
- Om du vill återställa eller byta till ett förinställt nätomslag väljer du Objekt > Förvräng omslag > Återställ med Nät. Ange antalet rader och kolumner för nätrastret. Markera Behåll omslaget om du vill att tänjformatet ska vara intakt.

Ta bort ett omslag

Du kan ta bort omslag antingen genom att frigöra dem eller färdigställa dem. Om du frigör omslaget skapas två separata objekt: objektet i den ursprungliga formen och formen på omslaget. Om du färdigställer omslaget tas själva omslaget bort, men objektet finns kvar i sin förvrängda form.

- Om du vill frigöra ett omslag markerar du det och väljer Objekt > Förvräng omslag > Frigör.
- Om du vill färdigställa ett omslag markerar du det och väljer Objekt > Förvräng omslag > Färdigställ.

Alternativ för omslag

Med omslagsalternativen bestämmer du hur bilden ska förvrängas för att passa omslaget. Om du vill ange alternativ för omslag markerar du omslagsobjektet och klickar på Alternativ för omslag  på kontrollpanelen, eller väljer Objekt > Förvräng omslag > Alternativ för omslag.

Kantutjämning Jämnar till raster som förvrängts med omslag. Om du avmarkerar Kantutjämning kan det gå snabbare att förvränga raster.

Bevara form genom att använda Ange hur raster ska behålla formen när de förvrängts med icke-rektangulära omslag. Markera Urklippsmask om du vill lägga på en urklippsmask på rastret, eller Genomskinlighet om du vill lägga på en alfakanal på rastret.

Följsamhet Ange hur exakt objektet ska passa omslagsformen. Med ett högre procentantal kan fler punkter läggas till i de förvrängda banorna och det kan ta längre tid att förvränga objekt.

Förvräng utseende Utseendeattributen förvrängs (t.ex. pålagda effekter eller grafikformat) tillsammans med ett objekts form.

Förvräng linjära övertoningar Linjära övertoningar förvrängs tillsammans med ett objekts form.

Förvräng mönsterfyllningar Mönster förvrängs tillsammans med ett objekts form.

Obs! Om du färdigställer omslaget när ett förvrängningsalternativ är markerat, kommer respektive egenskap att färdigställas separat.

Kombinera objekt

Sätt att kombinera objekt

Det finns flera olika sätt att kombinera vektorobjekt för att skapa former i Illustrator. De banor och former som skapas skiljer sig åt beroende på vilken metod du använder för att kombinera banorna.

Banhanterareffekter

Med banhanterareffekter kan du kombinera flera objekt med en av tio samverkansmetoder. Till skillnad från stansade former kan du inte redigera hur objekt ska samverka när du använder en banhanterareffekt.

Stansade former

Med stansade former kan du kombinera flera objekt och ange hur varje objekt ska samverka med de andra. Stansade former är mer mångsidiga än stansade banor eftersom de kan samverka på fyra olika sätt: lägga till, subtrahera, överlappa och exkludera. Dessutom ändras inte de underliggande objekten, så att du kan markera varje objekt i en stansad form och redigera eller ändra dess sätt att samverka.

Stansade banor

Med stansade banor kan du skära hål i ett objekt med ett annat objekt. Du kan till exempel göra en munkform av två kapslade cirklar. När du har skapat en stansad bana fungerar dessa banor som grupperade objekt. Du kan markera och redigera objekten separat med hjälp av direktmarkeringsverktyget eller gruppmarkeringsverktyget, eller markera och redigera den kombinerade banan.

Obs! Du kan också lägga till i ett objekt med hjälp av verktyget *Plumppensel*. När du använder den här penseln läggs de banor som du målar till i intilliggande banor som har identiska fyllningsattribut. (Mer information finns i [”Rita och sammanfoga banor med plumppenseln”](#) på sidan 158 och [”Skapa nya former med verktyget Skapa form”](#) på sidan 259.)

Panelen Banhanteraren - översikt

Du kan använda panelen Banhanteraren (Fönster > Banhanteraren) för att kombinera objekt till nya former.



Banhanteraren panel

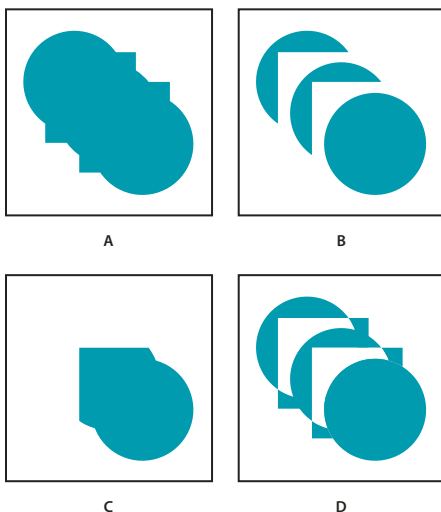
Den översta raden med knappar på panelen skapar banor eller stansade banor som standard, och stansade former om du håller ned Alt-tangenten. Välj något av följande formlägen:

Lägg till i formområdet Lägger till komponentens yta i den underliggande geometrin.

Subtrahera från formområdet Klipper ut komponentens yta från den underliggande geometrin.

Överlappa formområden Använder komponentens yta för att beskära den underliggande geometrin på samma sätt som en mask.

Exkludera överlappande formområden Använder komponenternas yta för att inverta den underliggande geometrin, gör fyllda områden till hål och vice versa.



Formlägen

A. Alla komponenter i läget Lägg till B. Läget Subtrahera använt på kvadrater C. Läget Överlappa använt på kvadrater D. Läget Exkludera använt på kvadrater

Den understa raden knappar på panelen kallas för banhanterareffekter. Med dem kan du skapa färdiga formkombinationer med ett klick. (Se ”[Tillämpa banhanterareffekter](#)” på sidan 245.)

Alternativ för Banhanteraren

Du kan ange banhanteraralternativ på panelen Banhanteraren, eller genom att dubbelklicka på en banhanterareffekt på panelen Utseende.

Precision Påverkar hur exakt banhanterareffekterna beräknar banan för ett objekt. Ju mer exakt beräkningen är, desto mer exakt blir teckningen och desto mer tid krävs för att generera den resulterande banan.

Ta bort överflödiga punkter Onödiga punkter tas bort när du klickar på en banhanterarknapp.

Dela upp och Skapa kontur kommer att ta bort omålad teckning Alla omålade objekt i den markerade teckningen tas bort när du klickar på Dela upp eller Skapa kontur.

Tillämpa banhanterareffekter

Med banhanterareffekter kan du skapa nya former av överlappande objekt. Du kan tillämpa banhanterareffekter med hjälp av Effekter-menyn eller panelen Banhanteraren.

- Banhanterareffekterna på menyn Effekter kan bara användas på grupper, lager och textobjekt. När du har lagt på en effekt kan du fortfarande markera och redigera de ursprungliga objekten. Du kan också använda panelen Utseende om du vill ändra eller ta bort effekten.
- Banhanterareffekterna på panelen Banhanteraren kan användas på alla kombinationer av objekt, grupper och lager. Den färdiga formkombinationen skapas när du klickar på en banhanterarknapp. Sedan kan du inte längre redigera de ursprungliga objekten. Om effekten leder till flera objekt grupperas de automatiskt tillsammans.

En videofilm om hur du använder banhanterareffekter och urklippsmasker och om hur du importerar urklippsmasker till Flash finns på www.adobe.com/go/vid0057_se.

Fler hjälpsnitt

”[Sätt att kombinera objekt](#)” på sidan 243

”[Gruppera objekt och dela upp grupper](#)” på sidan 214

”[Flytta ett objekt till ett annat lager](#)” på sidan 227

”[Målobjekt för utseendeattribut](#)” på sidan 370

”[Skapa nya former med verktyget Skapa form](#)” på sidan 259

Tillämpa en banhanterareffekt via menyn Effekter

1 Gör något av följande:

- Gruppera de objekt som ska användas och markera gruppen.
- Flytta de objekt som ska användas till ett separat lager, och ange lagret som grupp.

2 Välj Effekt > Banhanteraren och välj en banhanterareffekt.



Om du snabbt vill använda samma banhanterareffekt igen väljer du Effekt > Tillämpa [effekt].

Tillämpa en banhanterareffekt via panelen Banhanteraren

1 Markera de objekt som du vill tillämpa effekten på.

Om du vill lägga på en banhanterareffekt på en grupp eller ett lager, anger du gruppen eller lagret som mål.

- 2 På panelen Banhanteraren klickar du på en banhanterarknapp (raden längst ned) eller Alt-klickar på en formlägesknapp (översta raden).

Sammanfattning av banhanterareffekter

Lägg till Konturen kalkeras på alla objekt som om de var ett enda, sammanslaget objekt. Formen som skapas övertar färgattributen hos det översta objektet.

Överlappa Konturen kalkeras på området som överlappas av alla objekt.

Exkludera Alla icke-överlappande områden på objekten kalkeras och överlappande områden blir genomskinliga. Om ett jämnt antal objekt överlappar blir överlappningen genomskinlig. Om ett ojämnt antal objekt överlappar blir överlappningen fylld.

Subtrahera De översta objekten tas bort från det understa objektet. Du kan använda det här kommandot om du vill ta bort områden i en bild genom att justera skiktordningen.

Minus undre De understa objekten tas bort från det översta objektet. Du kan använda det här kommandot om du vill ta bort områden i en bild genom att justera skiktordningen.

Dela upp En del av teckningen delas upp i dess komponenttytor (en *yta* är ett område som inte genomkorsas av ett linjesegment).

Obs! När du använder knappen Dela upp på panelen Banhanteraren kan du ändra de skapade ytorna oberoende av varandra, med direktmarkeringsverktyget eller gruppmarkeringsverktyget. Du kan också välja att ta bort eller bevara ofyllda objekt när du använder kommandot Dela upp.

Reducera Den dolda delen av ett fyllt objekt tas bort. Eventuella linjer tas bort och objekt i samma färg läggs inte samman.

Sätt samman Den dolda delen av ett fyllt objekt tas bort. Eventuella linjer tas bort och intilliggande eller överlappande objekt i samma färg läggs samman.

Beskär Teckningen delas upp i dess komponenttytor. Alla delar av teckningen som faller utanför gränserna för det översta objektet tas sedan bort. Eventuella linjer tas också bort.

Skapa kontur Ett objekt delas upp i sina komponentlinjesegment eller *kanter*. Kommandot kan användas för att skapa en svällning i en teckning där objekt ska tryckas över. (Se "[Skapa en svällning](#)" på sidan 448.)

Obs! När du använder knappen Skapa kontur på panelen Banhanteraren kan du ändra varje kant för sig med direktmarkeringsverktyget eller gruppmarkeringsverktyget. Du kan också välja att ta bort eller bevara ofyllda objekt när du använder kommandot Skapa kontur.

Hårt Färger kombineras genom att det högsta värdet för varje färgkomponent väljs. Om exempelvis färg 1 är 20 % cyan, 66 % magenta, 40 % gul och 0 % svart och färg 2 är 40 % cyan, 20 % magenta, 30 % gul och 10 % svart, blir resultatet för den hårda färgen 40 % cyan, 66 % magenta, 40 % gul och 10 % svart.

Mjuk blandning Gör de underliggande färgerna synliga genom den överlappande teckningen och delar upp bilden i olika delar. Med ett procenttal anger du synligheten för de överlappande färgerna.

Svällning Kompenserar eventuella mellanrum mellan färger genom att skapa en liten överlappande yta (kallas för svällning) mellan två intilliggande färger.

Fler hjälpsnitt

"[Blanda överlappande färger](#)" på sidan 150

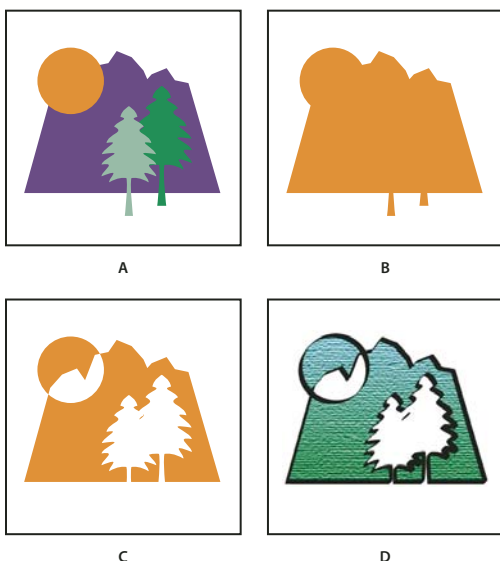
"[Svällning](#)" på sidan 447

Om stansade former

En *stansad form* är en redigerbar bild som består av två eller fler objekt, vart och ett kopplat till ett formläge. Med stansade former är det lätt att skapa avancerade former eftersom du kan redigera formläge, skiktordning, form, plats och utseende i detalj på alla banor.

Stansade former fungerar som grupperade objekt och visas som <stansad form>-objekt på panelen Lager. På panelen Lager kan du visa, markera och ändra innehållet i en stansad form. Du kan till exempel ändra komponenternas skiktordning. Du kan också markera komponenter i en stansad form med direktmarkeringsverktyget eller gruppmarkeringsverktyget.

När du skapar en stansad form får den samma färg- och genomskinlighetsattribut som den översta komponenten i lägena Lägg till, Överlappa eller Exkludera. Sedan kan du ändra färg-, form- och genomskinlighetsattributen för den stansade formen. Hela den stansade formen markeras när du markerar en del av den, om du inte särskilt markerar en komponent på panelen Lager.



Arbeta med stansade former

A. Originalobjekt B. Stansad form har skapats C. Enskilda formlägen tillämpade på varje komponent D. Format tillämpat på hela den stansade formen

Arbeta med stansade former

Att skapa en stansad form är en process i två delar. Först skapar du en stansad form där alla komponenter har samma formläge. Sedan kopplar du formlägen till komponenterna tills du uppnått önskad kombination av formområden.

Skapa en stansad form

1 Markera alla objekt som ska ingå i den stansade formen.

Du kan ha med banor, stansade banor, grupper, andra stansade former, övergångar, text, omslag och tänjningar i en stansad form. När du markerar öppna banor stängs de automatiskt.

2 Gör något av följande:

- Alt-klicka på en formlägesknapp på panelen Banhanteraren. Varje komponent i den stansade formen kopplas till det formläge som du markerar.
- Markera Skapa stansad form på panelmenyn för banhanteraren. Som standard kopplas varje komponent i den stansade formen till formläget Lägg till.

- 3 Ändra formläge på en komponent genom att markera den med direktmarkeringsverktyget eller panelen Lager och klicka på en formlägesknapp.

Tänk på att du aldrig behöver ändra läge på den understa komponenten, eftersom dess läge inte är relevant för den stansade formen.



Du kan upprätthålla maximala prestanda om du skapar komplexa stansade former genom att kapsla in andra stansade former (som innehåller upp till 10 komponenter var) i stället för att använda flera enskilda komponenter.

Ändra en stansad form

- 1 Använd direktmarkeringsverktyget eller panelen Lager och markera en enskild komponent i den stansade formen.
- 2 Leta reda på den markerade formlägesknappen på panelen Banhanteraren och se efter vilket läge som används på den markerade komponenten.

Obs! Om du har markerat två eller fler komponenter som använder olika lägen visas frågetecken på formlägesknapparna.

- 3 Klicka på en annan formlägesknapp på panelen Banhanteraren.

Frigöra och färdigställa en stansad form

När du frisläpper en stansad form delas den upp på nytt i separata objekt. När du färdigställer en stansad form behålls formen på det stansade objektet men du kan inte markera de enskilda komponenterna längre.

- 1 Markera den stansade formen med hjälp av markeringsverktyget eller panelen Lager.
- 2 Gör något av följande:
 - Klicka på Färdigställ på panelen Banhanteraren.
 - Välj Färdigställ stansad form på panelmenyn för banhanteraren.

Den stansade formen konverteras till en <bana> eller <stansad bana> på panelen Lager, beroende på vilket formläge som används.

- Välj Frisläpp stansad form på panelmenyn för banhanteraren.

Flytta stansade former mellan Illustrator och Photoshop

Formlagren och lagerurklippsbannorna (vektormasker) i Adobe Photoshop är typer av stansade former. Du kan importera formlager och lagerurklippsbannor till Illustrator som stansade former, och fortsätta att redigera dem. Dessutom kan du exportera stansade former till Photoshop. Tänk på följande när du använder stansade former med Photoshop:

- Endast stansade former längst upp i lagerhierarkin kan exporteras till Photoshop som formlager.
- En stansad form som är målad med antingen en linje med en fog som inte är rund eller med en linjebredd i punkter som inte är ett heltal, rasteras när den exporteras till filformatet PSD.

Om stansade banor

En *stansad bana* innehåller två eller fler banor som är färglagda så att hål visas där banorna överlappar varandra. När du definierar objekt som en stansad bana, får alla objekt i den stansade banan samma färg- och formatattribut som det understa objektet i skiktordningen.

Stansade banor fungerar som grupperade objekt och visas som <stansad bana>-objekt på panelen Lager. Du kan markera delar av en stansad form med direktmarkeringsverktyget eller gruppmarkeringsverktyget. Du kan ändra formen på enskilda komponenter i en stansad bana, men du kan inte ändra enskilda komponenters utseendeattribut, grafikformat eller effekter, och du kan inte ändra komponenterna enskilt på panelen Lager.

💡 Om du vill ha mera flexibilitet när du skapar stansade banor kan du skapa en stansad form och sedan färdigställa den.

Klippa ut ett hål i ett objekt med hjälp av en stansad bana

- 1 Markera objektet som ska användas som hål och placera det så att det överlappar det objekt som ska beskäras. Gör om proceduren för alla objekt du vill använda som hål.
- 2 Markera alla objekt som du vill ta med i den stansade banan.
- 3 Välj Objekt > Stansad bana > Skapa.

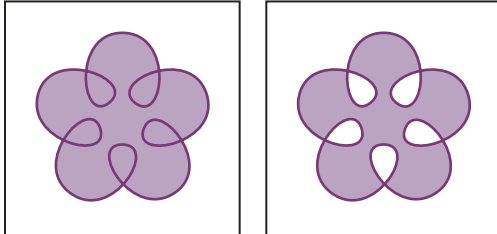
Tillämpa fyllningsregler på stansade banor

Du kan ange om en stansad bana ska vara en spiralbana med värde över 0 eller en jämn/udda bana.

Spiralfyllning med värde över 0 Använder matematiska ekvationer för att avgöra om en punkt ligger utanför eller innanför en form. I Illustrator används som standard spiralfyllningen med värde över 0.

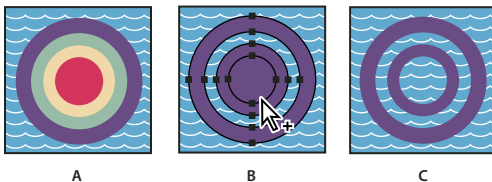
Jämn/udda-fyllning Använder matematiska ekvationer för att avgöra om en punkt ligger utanför eller innanför en form. Den här fyllningen är mer förutsägbar eftersom vartannat område inom en jämn/udda stansad bana är ett hål, oavsett banans riktning. I vissa program, till exempel Adobe Photoshop, används som standard jämn/udda fyllning. I stansade banor som har importerats från något av dessa program används alltså jämn/udda fyllning.

Självkorsande banor är banor som korsar sig själva. Du kan välja att antingen göra dessa banor till spiralfyllning med värde över 0 eller jämn/udda fyllning, beroende på hur de ska se ut.



Självkorsande bana med Använd Spiralfyllning med värde över 0 (vänster) och Använd Jämn/udda-fyllning (höger)

När du skapar en stansad spiralbana med värde över 0 kan du ange om överlappande banor ska visas med hål eller fyllda, genom att klicka på en knapp för att vända banans riktning på panelen Attribut.



Fyllningar

A. Fyra cirkelformade banor **B.** Markerade cirkelformade banor, konverterade till stansad bana **C.** Vänd banans riktning använt på den innersta banan

Ändra fyllning för en stansad bana

- 1 Markera den stansade banan med hjälp av markeringsverktyget eller panelen Lager.
- 2 Klicka på knappen Använd spiralfyllning med värde över 0  eller på knappen Använd jämn/udda-fyllning  på panelen Attribut.

Ändra ett hål i en stansad bana på ett fyllt område

- 1 Se till att den stansade banan använder en spiralfyllning med värde över noll.
- 2 Markera med direktmarkeringsverktyget den del av den stansade banan som ska omvändas. Markera inte hela den stansade banan.
- 3 På panelen Attribut klickar du på knappen Vänd inte banans riktning  eller Vänd banans riktning .

Återställa en stansad bana till sina ursprungliga delar

- 1 Markera den stansade banan med hjälp av markeringsverktyget eller panelen Lager.
- 2 Välj Objekt > Stansad bana > Frigör.

Skära ut och dela upp objekt

Metoder för att skära ut, dela upp och reducera objekt

I Illustrator finns följande metoder för att skära ut, dela upp och reducera objekt:

Dela objekt nedan, kommando Det här kommandot fungerar som en kakform eller en mall. Du kan använda ett markerat objekt och skära genom andra objekt utan hänsyn till den ursprungliga markeringen. Om du vill använda det här kommandot väljer du Objekt > Bana > Dela objekt nedan.

Knappen Kapa banan vid markerade fästpunkter  Skär ut en bana vid fästpunkten, och en fästpunkt blir två fästpunkter där den ena placeras ovanpå den andra. Du kommer åt den här knappen genom att markera en eller flera fästpunkter med direktmarkeringsverktyget och sedan leta reda på knappen på kontrollpanelen.

Skalpell, verktyg  Objektet skärs längs en frihandsbana som du ritar med verktyget, och delas upp i komponenttytor (en yta är ett område som inte delas av ett linjesegment).

Sax, verktyg  Delar upp en bana, bildram eller tom textram vid fästpunkter eller längs ett segment.

Rader och kolumner, kommando Med det här kommandot kan du dela upp ett eller flera objekt i rektangulära objekt som ordnas i rader och kolumner. Du kan ändra höjd, bredd och mellanrum mellan rader och kolumner, och snabbt skapa stödlinjer när du placerar ut teckningar. Om du vill använda det här kommandot väljer du Objekt > Bana > Rader och kolumner.

Stansade banor och stansade former Du kan skära hål i ett objekt med ett annat objekt.

Banhanterareffekter Ger dig flera olika möjligheter att dela upp och reducera överlappande objekt.

Urklippsmasker Du kan använda ett objekt för att dölja delar av andra objekt.

Fler hjälpavsnitt

["Om urklippsmasker"](#) på sidan 251

["Om stansade former"](#) på sidan 247

["Om stansade banor"](#) på sidan 248

["Klippa ut ett hål i ett objekt med hjälp av en stansad bana"](#) på sidan 249

["Tillämpa banhanterareffekter"](#) på sidan 245

["Dela en bana"](#) på sidan 79

Skära ut objekt med kommandot Dela objekt nedan

- 1 Markera objektet som ska användas som form och placera det så att det överlappar de objekt som ska beskäras.
- 2 Välj Objekt > Bana > Dela objekt nedan.

Skära ut objekt med skalpellen

- 1 Välj skalpellen .
- 2 Gör något av följande:
 - Om du vill skära i en kurvformad bana drar du pekaren över objektet.
 - Om du vill skära i en rak bana håller du ned Alt och klickar på ritytan med skalpellen och drar sedan.

Fler hjälpavsnitt

[”Galleri med segmenterings- och skärningsverktyg”](#) på sidan 24

Dela upp ett objekt i ett stödraster

- 1 Markera objektet.

Om du markerar mer än ett objekt används utseendeattributen för det översta objektet i det resulterande stödrastret med objekt.

- 2 Välj Objekt > Bana > Rader och kolumner.
- 3 Ange antal rader och kolumner.
- 4 (Valfritt) Gör något av följande:
 - Ange värden för höjd och bredd om du vill ange storleken för varje rad och kolumn.
 - Ange värden för mellanrum om du vill ange hur stort mellanrum det ska vara mellan kolumnerna.
 - Ange totalt värde om du vill ändra måtten för hela stödrastret.
 - Om du vill lägga till stömlinjer längs radernas och kolumnernas kanter markerar du Lägg till stömlinjer.
- 5 Klicka på OK.

Fler hjälpavsnitt

[”Rita stödraster”](#) på sidan 59

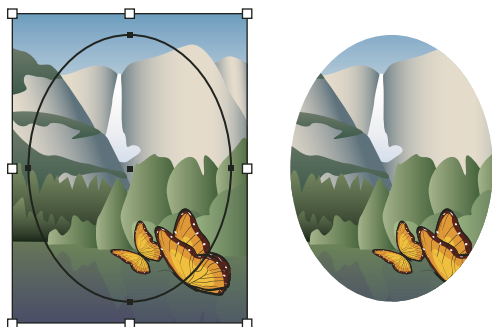
Urklippsmasker

Om urklippsmasker

En *urklippsmask* är ett objekt vars form maskerar andra teckningar, så att bara de områden som ligger inom formen syns. Teckningen klipps alltså i samma form som masken. Urklippsmasken och objekten som maskeras kallas en *urklippsuppsättning*. Du kan göra en urklippsuppsättning från en markering av ett eller flera objekt, eller från alla objekt i en grupp eller ett lager.

Urklippsuppsättningar på objektnivå kombineras som en grupp i panelen Lager. Om du skapar urklippsuppsättningar på lagernivå klipper det översta objektet i lagerurklippen alla underliggande objekt. Alla åtgärder som du utför i en urklippsuppsättning på objektnivå, t.ex. omformningar och justeringar, baseras på urklippsmaskens gräns, inte på den omaskerade gränsen. När du har skapat en urklippsmask på objektnivå kan du bara markera urklippsinnehållet genom att använda panelen Lager, direktmarkeringsverktyget eller genom att isolera urklippsuppsättningen.

En videofilm om hur du använder banhanterareffekter och urklippsmasker och om hur du importerar urklippsmasker till Flash finns på www.adobe.com/go/vid0057_se.



Före maskering (vänster) och efter maskering (höger)

Bra att veta om hur du skapar urklippsmasker:

- Objekt som du maskerar flyttas till urklippsmaskens grupp på panelen Lager, om de inte redan finns där.
- Det är bara vektorobjekt som kan vara urklippsmasker men alla teckningar kan maskeras.
- Om du använder ett lager eller en grupp för att skapa en urklippsmask, maskerar det första objektet i lagret eller gruppen allt som är en deluppsättning av lagret eller gruppen.
- En urklippsmask ändras till ett objekt utan fyllning eller linje oavsett tidigare attribut.



Om du vill skapa en halvgenomskinlig mask, använder du panelen Genomskinlighet och skapar först en genomskinlighetsmask.

Mer information om hur du använder masker och genomskinlighet finns på www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_mask_se.

Fler hjälpsnitt

Använda masker

”Isolera teckningar för redigering” på sidan 206

”Metoder för att skära ut, dela upp och reducera objekt” på sidan 250

”Skapa genomskinlighet med opacitetsmasker” på sidan 186

”Läget Rita bakom” på sidan 55

”Läget Rita inuti” på sidan 55

Dölja delar av objekt med en urklippsmask

1 Skapa det objekt som du vill använda som mask.

Objektet kallas *urklippsbana*. Endast vektorobjekt kan vara urklippsbanor.

2 Flytta urklippsbanan över de objekt som du vill maskera i skiktordningen.

3 Markera urklippsbanan och de objekt du vill maskera.

4 Välj Objekt > Urklippsmask > Skapa.



Om du vill skapa en urklippsbana från området där två eller flera objekt överlappar, ska du först gruppera objekten.

Fler hjälpavsnitt

[”Skikta objekt”](#) på sidan 230

Skapa en urklippsmask för en grupp eller ett lager

1 Skapa det objekt som du vill använda som mask.

Objektet kallas *urklippsbana*. Endast vektorobjekt kan vara urklippsbanor.

2 Flytta urklippsbanan och de objekt du vill maskera till ett lager eller en grupp.

3 På panelen Lager ser du till att maskeringsobjektet ligger överst i gruppen eller lagret, och klickar sedan på namnet på lagret eller gruppen.

4 Klicka på knappen Skapa/Frigör urklippsmask längst ned på panelen Lager. Du kan också välja Skapa urklippsmask på menyn på panelen Lager.

Fler hjälpavsnitt

[”Panelen Lager - översikt”](#) på sidan 225

[”Skikta objekt”](#) på sidan 230

Redigera en urklippsmask

1 Markera urklippsbanan och ange den som mål på panelen Lager. Eller markera urklippsuppsättningen och välj Objekt > Urklippsmask > Redigera mask.

2 Gör något av följande:

- Flytta urklippsbanan genom att dra i objektets mittersta referenspunkt med direktmarkeringsverktyget.
- Ändra form på urklippsbanan med direktmarkeringsverktyget.
- Lägg på en fyllning eller en linje på en urklippsbana.



Om du vill markera alla urklippsbanor i ett dokument avmarkerar du hela teckningen. Välj sedan Markera > Objekt > Urklippsmasker.

Fler hjälpavsnitt

[”Panelen Lager - översikt”](#) på sidan 225

Redigera banor i en urklippsuppsättning

Om du vill redigera delar av en bana som ligger utanför urklippsmasken måste du först markera den specifika banan innanför urklippsmaskens gräns och sedan redigera banan.

1 Gör något av följande:

- Ange banan som mål på panelen Lager.

- Placera verktyget Direktmarkering över en del av banan som visas inom masken. När banans kontur visas klickar du på den.

Obs! Om du vill markera en urklippsbana genom att klicka på den måste du klicka på den del som finns inom masken.

2 Redigera banan.

Lägga till eller ta bort ett objekt från en maskerad teckning

- ❖ På panelen Lager drar du objektet till eller från den grupp eller det lager som innehåller urklippsbanan.

Fler hjälpavsnitt

[”Panelen Lager - översikt”](#) på sidan 225

Frigöra objekt från en urklippsmask

- ❖ Gör något av följande:

- Markera den grupp som innehåller urklippsmasken och välj Objekt > Urklippsmask > Frigör.
- På panelen Lager klickar du på namnet på den grupp eller det lager som innehåller urklippsmasken. Klicka på knappen Skapa/Frigör urklippsmask längst ned på panelen. Du kan också välja Frigör urklippsmask på panelmenyn.

Eftersom urklippsmasken tilldelades fyllnings- och linjeringsvärdet Ingen, är den inte synlig förrän du markerar den eller ger den nya färgattribut.

Fler hjälpavsnitt

[”Panelen Lager - översikt”](#) på sidan 225

Övergångsobjekt

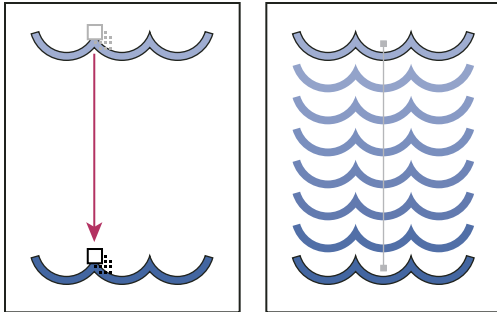
Om övergångsobjekt

Du kan skapa övergångar mellan objekt om du vill skapa och fördela former jämnt mellan två objekt. Du kan också skapa en övergång mellan två öppna banor så att det blir en jämn övergång mellan objekt. Du kan också kombinera färgövergångar och objekt så att det skapas färgövergångar i formen hos ett visst objekt.

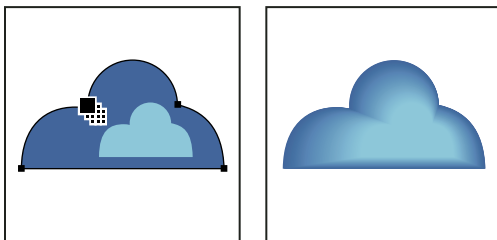
Obs! Att skapa övergångar är inte detsamma som att tillämpa blandningslägen eller genomskinlighet på objekt.

Information om blandningslägen och genomskinlighet finns i avsnittet [”Om blandningslägen”](#) på sidan 189.

När du har skapat en övergång behandlas objekten med övergångar som ett objekt. Om du flyttar ett av de ursprungliga objekten, eller redigerar det ursprungliga objektets fästpunkter, ändras övergången därefter. Dessutom har de nya objekten som är övergångar mellan de ursprungliga inga egna fästpunkter. Du kan expandera övergången om du vill dela upp den i skilda objekt.



Exempel på en övergång som används för att fördela former jämnt mellan två objekt



Exempel på en övergång som används för att fördela färger jämnt mellan två objekt

Följande regler gäller för övergångar mellan objekt och färger:

- Du kan inte skapa en övergång mellan nätoobjekt.
- Om du skapar en övergång mellan ett objekt som är färglagt med en processfärg och ett annat som är färglagt med en dekorfärg, färgläggs övergångsformerna med en övergångsprocessfärg. Om du skapar en övergång mellan två olika dekorfärger färgläggs de mellanliggande stegen med processfärger. Men om du skapar en övergång mellan toner av samma dekorfärg, färgläggs alla steg med procentandelar av dekorfärgen.
- Om du skapar en övergång mellan två objekt som innehåller mönster, får övergångsstegen endast objektets fyllning på det översta lagret.
- Om du skapar övergångar mellan objekt som har blandningslägen som har angetts med panelen Genomskinlighet, använder övergångsstegen bara det översta objektets blandningsläge.
- Om du skapar en övergång mellan objekt med flera uppsättningar av attribut (effekter, fyllningar eller linjer), kommer Illustrator att försöka blanda alternativen.
- Om du skapar en övergång mellan två förekomster av samma symbol blir övergångsstegen förekomster av den symbolen. Men om du skapar en övergång mellan två förekomster av olika symboler, blir inte övergångsstegen symbolförekomster.
- Övergångar skapas som standard som blockerade grupper för genomskinlighet, vilket betyder att om något av stegen inbegriper överlappning av genomskinliga objekt, syns inte dessa objekt genom varandra. Du kan ändra den inställningen genom att markera övergången och avmarkera Blockera grupp på panelen Genomskinlighet.

Skapa övergångar

Med övergångsverktyget eller kommandot Skapa övergång kan du skapa övergångar, som är en rad mellanliggande objekt och färger mellan två eller fler markerade objekt.

Skapa en övergång med övergångsverktyget

- 1 Välj övergångsverktyget .
- 2 Gör något av följande:
 - Om du vill göra en övergång i sekventiell ordning utan rotering klickar du på valfri plats i objekten. Undvik fästpunkterna.
 - Om du vill skapa en övergång till en särskild fästpunkt på ett objekt klickar du på fästpunkten med övergångsverktyget. När pekaren står över fästpunkten ändras den från en vit fyrkant till en genomskinlig fyrkant med en svart punkt i mitten.
 - Om du vill skapa övergångar mellan öppna banor väljer du en slutpunkt för varje bana.
- 3 När du är klar klickar du på övergångsverktyget igen.



Som standard beräknas det optimala antalet steg för att skapa en jämn färgövergång. Om du vill styra antalet steg, eller avståndet mellan stegen, anger du alternativ för övergångar. (Se "Övergångsalternativ" på sidan 256.)

Skapa en övergång med kommandot Skapa övergång

- 1 Markera de objekt där du vill skapa en övergång.
- 2 Välj Objekt > Övergång > Skapa.



Som standard beräknas det optimala antalet steg för att skapa en jämn färgövergång. Om du vill styra antalet steg, eller avståndet mellan stegen, anger du alternativ för övergångar.

Övergångsalternativ

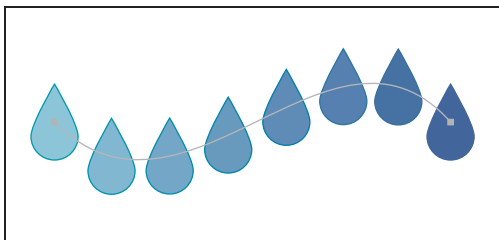
Du anger alternativ för övergångar genom att dubbelklicka på övergångsverktyget  eller välja Objekt > Övergång > Alternativ för övergångar. Om du vill ändra alternativen för en befintlig övergång markerar du objektet i övergången först.

Mellanrum Bestäm hur många steg som ska läggas till i övergången.

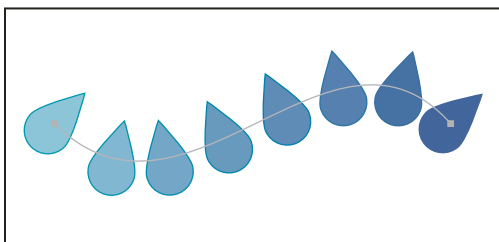
- **Mjuka färger** Antal steg för övergångarna räknas ut automatiskt. Om objekten är fyllda eller linjerade med olika färger beräknas stegen för att ge det optimala antalet steg för en jämn färgövergång. Om objekten innehåller identiska färger eller om de innehåller övertoningar eller mönster, beräknas antalet steg på det längsta avståndet mellan markeringsramens kanter på de två objekten.
- **Angivna steg** Ange antalet steg mellan övergångens början och slut.
- **Angivet avstånd** Ange avståndet mellan stegen i övergången. Avståndet mäts från kanten på ett objekt till motsvarande kant på nästa objekt (till exempel från den högra kanten på ett objekt till den högra kanten på nästa).

Orientering Ange orienteringen för objekt i övergången.

- **Justera till sida**  Övergången läggs vinkelrätt mot x-axeln på sidan.
- **Justera till bana**  Övergången läggs vinkelrätt mot banan.



Alternativet Justera till sida använt på en övergång



Alternativet Justera till bana använt på en övergång

Ändra övergångslinjen för ett objekt i övergången

En *övergångslinje* är en bana längs vilken stegen i ett övergångsobjekt justeras. Övergångslinjen utgör som standard en rak linje.

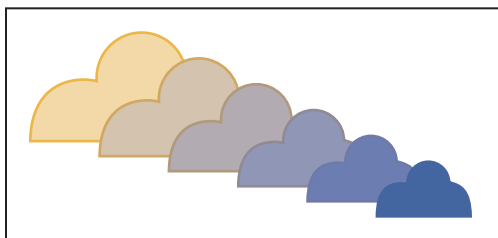
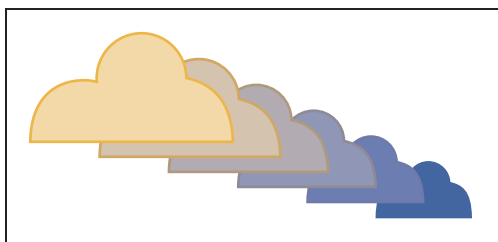
- Om du vill justera linjens form drar du i linjens fästpunkter och bansegment med direktmarkeringsverktyget.
- Om du vill ersätta övergångslinjen med en annan bana, ritar du ett objekt som ska användas som ny övergångslinje. Markera övergångslinjeobjektet och övergångsobjektet, och välj Objekt > Övergång > Ersätt övergångslinje.
- Om du vill ha omvänd ordning för en övergång på linjen markerar du objektet i övergången och väljer Objekt > Övergång > Invertera övergångslinje.

Fler hjälpavsnitt

”[Ändra form på objekt](#)” på sidan 234

Ändra skiktordning på ett objekt i en övergång

- 1 Markera objektet i övergången.
- 2 Välj Objekt > Övergång > Vänd framifrån.



Ursprunglig skiktordning (högst upp) och med kommandot Vänd framifrån (längst ned)

Fler hjälpavsnitt

”[Skicka objekt](#)” på sidan 230

Frigöra eller färdigställa en övergång

När du frigör ett objekt i en övergång tas nya objekt bort och de ursprungliga återställs. När du färdigställer ett objekt i en övergång delas övergången in i skilda objekt som kan redigeras var för sig, precis som vanliga objekt.

- 1 Markera objektet i övergången.
- 2 Gör något av följande:
 - Välj Objekt > Övergång > Frigör.
 - Välj Objekt > Övergång > Färdigställ.

Ändra form på objekt med effekter

Ändra form på objekt med effekter

Det kan vara praktiskt att använda effekter när du vill ändra form på objekt utan att göra permanenta ändringar på den underliggande geometrin. Effekter är direkta, vilket betyder att du kan ändra eller ta bort dem när som helst.

Du kan ändra form på objekt med följande effekter:

Konvertera till form Formen på vektorobjekt konverteras till en rektangel, rundad rektangel eller oval. Ange formens mått i absoluta eller relativa tal. För rundade rektanglar anger du en hörnradie som fastställer krökningen på den rundade kanten.

Förvräng och omforma Gör det möjligt att snabbt ändra form på vektorobjekt.

Förvräng fritt Du kan ändra formen på ett vektorobjekt genom att dra i någon av de fyra punkterna.

Snörp ihop och Bukta ut Ett vektorobjekts fästpunkter dras antingen ut medan segmenten böjs inåt (Snörp ihop) eller dras inåt medan segmenten böjs utåt (Bukta ut). Med båda alternativen dras fästpunkterna i förhållande till objektets mittpunkt.

Ruffa till Ett vektorobjekts bansegment omvandlas till en rad toppar och dalar med ojämna kanter i olika storlekar. Ange maxlängden för segmentbanor i absolut eller relativ storlek. Ange densiteten för taggiga kanter per tum (Noggrannhet) och välj mellan mjuka kanter (Mjuka) eller skarpa kanter (Kantiga).

Omforma Ändrar form på ett objekt genom att ändra objektets storlek, flytta, rotera, spegla (vända) och kopiera det.

Specialjämk Bansegment böjs och förvrängs slumpmässigt inåt och utåt. Ange lodrät och vågrät förvrängning med ett absolut eller relativt värde. Ange om fästpunkter ska ändras eller inte, flytta kontrollpunkter som leder till fästpunkter på banan (in-kontrollpunkter) och flytta kontrollpunkter som leder ut från fästpunkter på banan (ut-kontrollpunkter).

Vrid Du kan rotera en markering skarpare i mitten än vid kanterna. Ett positivt värde vrider medurs medan ett negativt värde vrider moturs.

Sicksack Ett objekts bansegment omformas till en taggig eller vågig rad av toppar och dalar i samma storlek. Ange längden mellan toppar och dalar i en absolut eller relativ storlek. Ange antalet toppar per bansegment och välj mellan vågiga (Mjuka) och taggiga kanter (Kantiga).

Tänj Du kan förvränga eller deformera objekt, inklusive banor, text, nätoobjekt, övergångar och bitmappsbilder. Välj någon av de fördefinierade tänjformerna. Markera sedan vilken axel övergångsalternativet påverkar och ange vilken mängd av övergång och förvrängning som ska användas.

Fler hjälpavsnitt

[”Om effekter”](#) på sidan 374

[”Tillämpa en effekt”](#) på sidan 374

[”Ändra eller ta bort en effekt”](#) på sidan 377

Runda av hörnen på objekt

Med effekten Runda hörn omvandlas ett vektorobjekts hörnpunkter till mjuka kurvor.

1 På panelen Lager anger du som mål de objekt som du vill runda av.

Om du vill skapa ett runt hörn på ett särskilt attribut för ett objekt, till exempel dess fyllning eller linje, anger du objektet som mål på panelen Lager och markerar sedan attributet på panelen Utseende.

2 Välj Effekt > Specialeffekter > Runda hörn. (Kommandot finns på den första undermenyn för Specialeffekter.)

3 Ange radien för det rundade hörnet i textrutan Radie och klicka på OK.

Fler hjälpavsnitt

[”Om effekter”](#) på sidan 374

[”Tillämpa en effekt”](#) på sidan 374

[”Ändra eller ta bort en effekt”](#) på sidan 377

Skapa nya former med verktyget Skapa form

Om verktyget Skapa form

Verktyget Skapa form  är ett interaktivt verktyg som du kan använda för att skapa komplexa former genom att sammanfoga och radera enklare former. Du kan använda verktyget med enkla och stansade banor.

Kanter och områden i den markerade teckningen, som kan sammanfogas till nya former, markeras på ett intuitivt sätt. En kant är den del av en bana som inte korsar någon annan bana i de markerade objekten. Ett område är en sluten yta som omges av kanter.

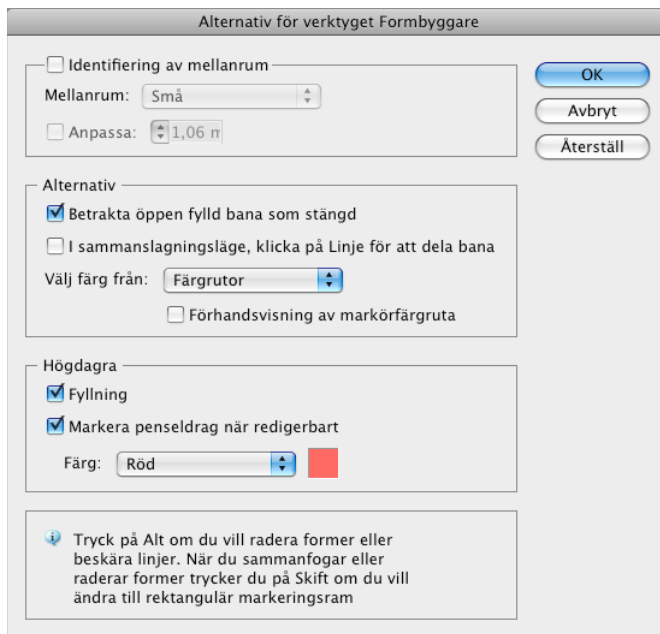
Som standard är sammanslagningssläget aktiverat för verktyget, där du kan använda det för att kombinera banor eller områden. Du kan också växla till raderingsläge om du vill ta bort oönskade kanter eller områden genom att trycka på Alt (Windows) eller Alternativ (Mac).

En video om hur du skapar nya former med verktyget Skapa form finns på www.adobe.com/go/lrvid5203_ai_se.

Ange alternativ för verktyget Skapa form

Du kan ange och anpassa olika alternativ, t.ex. identifiering av mellanrum, färgkälla och markering, för att åstadkomma önskade sammanfogningar och för bättre visuell feedback.

Dubbelklicka på verktyget Skapa form i verktygspanelen för att ange dessa alternativ i dialogrutan Alternativ för verktyget Skapa form.



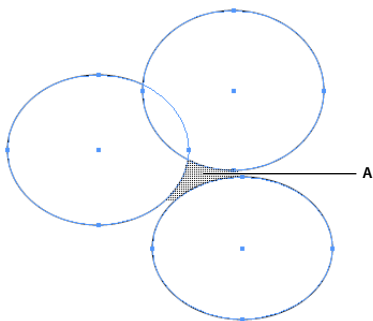
Dialogrutan Alternativ för verktyget Skapa form

Identifiering av mellanrum Ange mellanrummets storlek genom att välja ett värde i listrutan Mellanrum. Du kan välja mellan följande värden: Små (3 punkter), Medelstora (6 punkter) och Stora (12 punkter).

Markera kryssrutan Eget om du vill ange en exakt storlek för mellanrummen.

När du väljer storleken på mellanrum söker Illustrator bara efter mellanrum i närheten av den angivna storleken. Kontrollera att värdet för mellanrummen är ungefär lika stort som mellanrummen i teckningen. Du kan kontrollera om mellanrummen identifieras genom att ange olika mellanrumsvärden tills mellanrummen i teckningen identifieras.

Om du exempelvis anger 12 punkter som mellanrummsstorlek, och formen som du vill sammanfoga innehåller mellanrum på 3 punkter, kan det hända att mellanrummen inte identifieras i Illustrator.



Det markerade området anger att mellanrummet identifierats och betraktas som ett område

Betrakta öppen fylld bana som stängd Om du väljer det här alternativet skapas en osynlig kant för en öppen bana för att skapa ett område. När du klickar i området skapas en form.

I sammanslagningsläge, klicka på Linje för att dela bana Markera kryssrutan, i sammanslagningsläge, klicka på Linje för att dela bana. Med det här alternativet kan du dela den överordnade banan i två. Den första banan skapas från den kant som du klickar på och den andra banan är den återstående delen av den överordnade banan, borträknat den första banan. Om det här alternativet är valt förvandlas pekaren till  och banan delas.

Välj färg Du kan välja att färglägga objekt med hjälp av färgrutorna eller färgerna som används i befintliga teckningar. Använd den nedrullningsbara listan Välj färg från om du vill använda alternativet Färgrutor eller Teckning.

Om du väljer alternativet Färgrutor visas alternativet Förhandsvisning av markörfärgruta. Du kan markera kryssrutan Förhandsvisning av markörfärgruta om du vill förhandsvisa och välja färger. En markörfärgruta av direktfärgstyp visas när du väljer det här alternativet. Du kan använda den för upprepningar (med hjälp av piltangenterna) och välja färger från färgrepanelen.

Obs! Du kan upprepa med hjälp av piltangenterna även om Förhandsvisning av markörfärgruta är avmarkerad.

Om du vill ändra färg på linjen för du pekaren över objektkanterna för att markera och ändra färgen på linjen. Det här alternativet fungerar bara om alternativet I sammanslagningsläge, klicka på Linje för att dela bana är markerat.

Du kan välja fyllningsfärgen för ett område genom att peka någonstans i dokumentet.

Obs! Förhandsvisning av markörfärgruta visas inte under sammanslagningen för att säkerställa att formerna syns tydligt.

Om du väljer alternativet Teckning används samma regler som för andra teckningsstilar för sammanfogade objekt. Mer information finns i steg 6 i ”Skapa former med hjälp av verktyget Skapa form” på sidan 261.

Fyllning Kryssrutan Fyllning markeras som standard. Om det här alternativet är markerat markeras banan eller området som du kan sammanfoga i grått när muspekaren placeras över den markerade banan. Om det här alternativet inte är markerat visas det markerade området eller den markerade banan som vanligt.

Markera penseldrag när redigerbart Om det här alternativet är markerat markeras de linjer som du kan redigera. Den redigerbara linjen visas i den färg du valde i den nedrullningsbara listan Färg.

Skapa former med hjälp av verktyget Skapa form

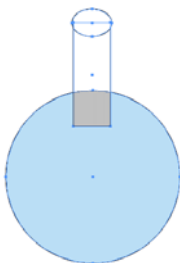
Gör så här om du vill skapa en form med hjälp av verktyget Skapa form:

- 1 Skapa de former som du vill använda verktyget Skapa form på.
- 2 Använd markeringsverktyget och markera de banor som du vill sammanfoga för att skapa formen.

Viktigt! Se till att du bara markerar de banor som du vill använda verktyget på. Om du markerar alla banorna innan du sammanfogar dem resulterar det i en prestandaförsämring.

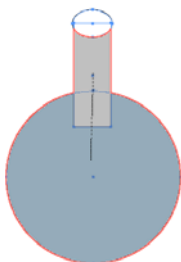
- 3 Välj verktyget Skapa form på panelen Verktyg eller tryck på Skift+M. Som standard aktiveras verktyget i sammanslagningsläget, där du kan kombinera olika banor. Pekaren i det här läget visas som .
- 4 Identifiera det område som du vill extrahera eller sammanfoga.
- 5 Om du vill dela upp eller extrahera området från resten av formen flyttar du pekaren och klickar på det markerade området.

Ytterligare fästpunkter läggs till när formerna delas upp.

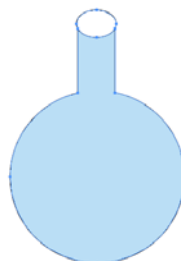


Sammanfoga slutna områden med hjälp av verktyget Skapa form. Markeringsområdet visas när du för pekaren över ett slutet område.

- 6 Om du vill sammanfoga banor drar du längs området och släpper musen, så sammanfogas de två områdena till en ny form.



Dra längs området som ska sammanfogas



Ny form efter sammanslagning

Teckningsformatet som används för den nya formen beror på följande regler:

- Teckningsformatet för objektet som du började dra muspekaren från tillämpas på formerna som sammanfogas.
- Om inget teckningsformat är tillgängligt när du klickar med musen tillämpas det teckningsformat som är tillgängligt när du släpper muspekaren på formerna som sammanfogas.

- Om inget teckningsformat är tillgängligt när du klickar med musen eller när du släpper musknappen tillämpas teckningsformatet för det översta markerade objektet på panelen Lager.

För färgning kan du åsidosätta dessa regler genom att välja Färgrutor i den nedrullningsbara listan Välj färg från i dialogrutan Alternativ för verktyget Skapa form. Mer information finns i ”[Ange alternativ för verktyget Skapa form](#)” på sidan 260.

Om du trycker på Skift+klicka+dra visas en rektangulär markeringsram som du kan använda för att enkelt sammanfoga flera banor.

- 7 Om du vill använda raderingsläget för verktyget Skapa form trycker du på tangenten Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) och klickar på det slutna område som du vill ta bort. När du trycker på Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) förvandlas pekaren till .

I redigeringsläge kan du ta bort områden i markerade former. Om du tar bort ett område som delas av flera objekt bryts formerna på så vis att de områden som är markerade av markeringsramen tas bort från formerna.

Du kan också ta bort kanter i raderingsläge. Det här alternativet är användbart om du vill radera de återstående delarna när du har skapat formen.

Skapa 3D-objekt

Obs! 3D-verktyg är oberoende av verktygen för perspektivstödramer och 3D-objekt behandlas som andra objekt i perspektiv.

Skapa 3D-objekt

Med 3D-effekter kan du skapa tredimensionella objekt från en tvådimensionell (2D) teckning. Du kan bestämma deras utseende med ljus, skuggning, rotering m.m. Du kan även mappa teckningar till alla ytor i ett 3D-objekt.

Det finns två sätt att skapa 3D-objekt: genom extrudering eller rotering. Dessutom kan du rotera ett tvådimensionellt eller tredimensionellt objekt i tre dimensioner. Om du vill lägga på eller ändra 3D-effekter för ett befintligt 3D-objekt, markerar du objektet och dubbelklickar sedan på effekten på panelen Utseende.

Obs! 3D-objekt kan visas med kantutjämnande defekter på skärmen, men de syns inte i utskrift eller i teckningar avsedda för webben.

Mer information om hur du arbetar med 3D-objekt i Illustrator finns i 3D-självstudierna på www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_3d_se. En videofilm om hur du skapar 3D-objekt finns på www.adobe.com/go/vid0053_se.

Fler hjälpavsnitt

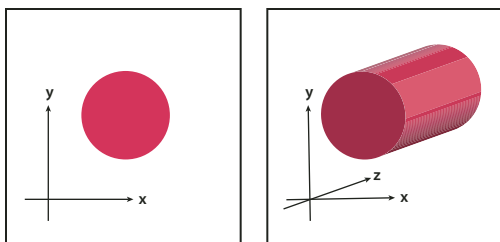
[Självstudiekurser i 3D](#)

”[Lägga till en anpassad avfasningsbana](#)” på sidan 269

Skapa ett 3D-objekt genom extrudering

När du extruderar drar du ut ett tvådimensionellt objekt längs objektets z-axel så att djup läggs till i objektet. Om du till exempel drar ut en tvådimensionell oval blir det en cylinder.

Obs! Objektets axel ligger vinkelrätt mot objektets främre yta och flyttas efter objektet om det roteras i dialogrutan 3D-alternativ.



Extrudera ett objekt

- 1 Markera objektet.
- 2 Välj Effekt > 3D > Extrudering & avfasning.
- 3 Klicka på Fler alternativ om du vill visa den fullständiga listan över alternativ och på Färre alternativ om du vill dölja de extra alternativen.
- 4 Markera Förhandsvisa om du vill granska effekten i dokumentfönstret.
- 5 Ange alternativ:

Position Ange hur objektet roteras och från vilket perspektiv du ser det. (Se ”[Ange placeringsalternativ för 3D-rotering](#)” på sidan 265.)

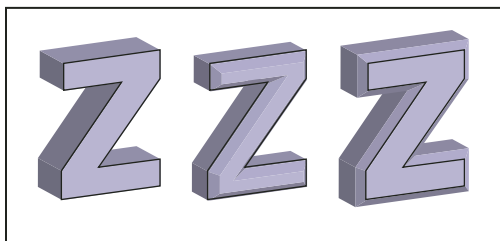
Extrudering och avfasning Objektets djup fastställs och hur mycket avfasning som eventuellt lagts till eller tagits bort. (Se ”[Alternativ för extrudering och avfasning](#)” på sidan 266.)

Yta En mängd olika ytor skapas, från matta ytor utan skuggning till blanka ytor med högdager som ser ut som plast. (Se ”[Alternativ för skuggningar av ytor](#)” på sidan 267.)

Ljus Ett eller flera ljus läggs till, ljusstyrkan varieras, objektets skuggningsfärg ändras och ljus flyttas runt objektet för att få fram dramatiska effekter. (Se ”[Alternativ för ljus](#)” på sidan 268.)

Mappa Teckningar mappas till ytor i ett 3D-objekt. (Se ”[Mappa teckningar till ett 3D-objekt](#)” på sidan 269.)

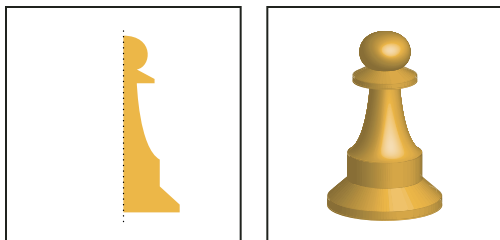
- 6 Klicka på OK.



Extruderat objekt utan avfasad kant (höger) och objekt med Avfasningsmått i (mitten) och med Avfasning ut

Skapa ett 3D-objekt genom rotering

Vid rotering sveps en bana eller *profil* i en cirkelformad riktning runt den globala *y*-axeln (roteringsaxeln) så att ett 3D-objekt skapas. Eftersom roteringsaxeln är fixerad vertikalt visar den roterade öppna eller stängda banan halva det önskade 3D-objektets profil vertikalt framifrån. Du kan sedan rotera 3D-objektets position i effektens dialogruta.



Roter ett objekt

- 1 Markera objektet.

Obs! När du använder 3D-roteringseffekten samtidigt på flera objekt kretsar varje objekt runt sin egen axel. Varje objekt finns i sin egen 3D-rymd och kan inte korsa andra 3D-objekt. När du använder roteringseffekten på målgrupper eller mållager kretsar objekten däremot runt en enda axel.



Det går mycket fortare att rotera en fylld bana utan linje än att rotera en linjerad bana.

- 2 Välj Effekt > 3D > Kretslopp.
- 3 Markera Förhandsvisa om du vill granska effekten i dokumentfönstret.
- 4 Klicka på Fler alternativ om du vill visa den fullständiga listan över alternativ och på Färre alternativ om du vill dölja de extra alternativen.

Position Ange hur objektet roteras och från vilket perspektiv du ser det. (Se ”[Ange placeringsalternativ för 3D-rotering](#)” på sidan 265.)

Kretslopp Ange hur banan ska svepa runt objektet så att det vrids till tre dimensioner. (Se ”[Roteringsalternativ](#)” på sidan 267.)

Yta En mängd olika ytor skapas, från matta ytor utan skuggning till blanka ytor med högdager som ser ut som plast. (Se ”[Alternativ för skuggningar av ytor](#)” på sidan 267.)

Ljus Ett eller flera ljus läggs till, ljusstyrkan varieras, objektets skuggningsfärg ändras och ljus flyttas runt objektet för att få fram dramatiska effekter. (Se ”[Alternativ för ljus](#)” på sidan 268.)

Mappa Teckningar mappas till ytor i ett 3D-objekt. (Se ”[Mappa teckningar till ett 3D-objekt](#)” på sidan 269.)

- 5 Klicka på OK.

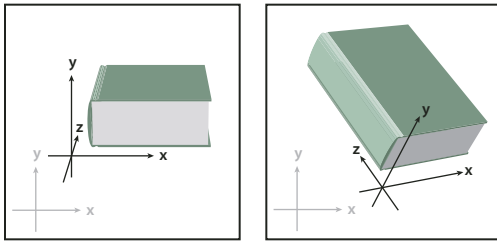
Ange placeringsalternativ för 3D-rotering

❖ Gör något av följande:

- Välj en positionsförinställning menyn Position.
- Om du vill ha en obegränsad rotering drar du en spårningskub. Objektets framsida motsvaras av spårningskubens blå yta. Objektets övre och undre yta är ljusgrå, sidorna mellangrå och baksidan är mörkgrå.
- Om du vill begränsa roteringen längs en global axel håller du ned Skift medan du drar vågrätt (den globala y-axeln) eller lodrätt (den globala x-axeln). Om du vill rotera objektet runt den globala z-axeln drar du i det blå bandet runt spårningskuben.
- Om du vill begränsa roteringen runt en objektaxel drar du en kant på spårningskuben. Pekaren blir en dubbelsidig pil , och kubkanterna ändrar färg för att identifiera den axel som objektet roterar runt. Röda kanter motsvarar objektets x-axel, gröna kanter motsvarar objektets y-axel och blå kanter motsvarar objektets z-axel.

- Ange värden mellan -180 och 180 i textrutorna för den vågräta x -axeln , den lodräta y -axeln  och z -axeln för djup .
- Om du vill justera perspektivet anger du ett värde mellan 0 och 160 i perspektivtextrutorna. En mindre vinkel liknar ett teleobjektiv. En större vinkel liknar objektivet på en vidvinkelkamera.

Obs! En linsvinkel med ett värde som är högre än 150 kan resultera i objekt som sträcker sig utanför visningsområdet och kan verka förvrängda. Tänk också på att det finns objektaxlar x , y och z och globala axlar x , y och z . Objektens axlar rör sig alltid i förhållande till objektets position i 3D-färgrymden. De globala axlarna ligger fast i förhållande till datorskärmen: x -axeln löper vågrätt, y -axeln lodrätt och z -axeln vinkelrätt mot datorskärmen.



Objektens axlar (svarta) rör sig med objektet, globala axlar (gråa) är fixerade.

Alternativ för extrudering och avfasning

Extruderingsdjup Ange objektets djup med ett värde mellan 0 och 2000.

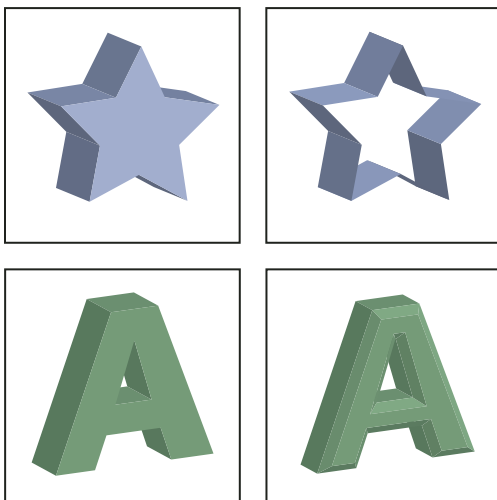
Ände Ange om objektet är fyllt (ände på ) eller tomt (ände av ).

Avfasning Den typ av avfasad kant du väljer används längs objektets djupaxel (z).

Höjd Ange en höjd mellan 1 och 100. För höga avfasningshöjder för ett objekt kan leda till att objektet korsar sig självt och kan ge oönskat resultat.

Avfasning ut  Avfasning läggs till i objektets ursprungliga form.

Avfasningsmått i  Avfasningen karvas ur objektets ursprungliga form.



Extruderade objekt med använda slutpunkter (överst till vänster) och med ej använda slutpunkter (överst till höger). Objekt utan avfasning (längst ned till vänster) och objekt med avfasning (längst ned till höger).

Roteringsalternativ

Vinkel Ange det gradantal som banan ska rotera mellan 0 och 360.

Ände Ange om objektet är fyllt (ände på ) eller tomt (ände av )

Förskjutning Lägg till ett avstånd mellan roteringsaxeln och banan om du till exempel vill skapa ett ringformat objekt. Du kan ange ett värde mellan 0 och 1 000.

Från Ange vilken axel som objekten ska rotera runt, antingen Vänster kant eller Höger kant.

Alternativ för skuggningar av ytor

Yta Du kan välja alternativ för att skugga ytor:

- **Tråddram** Objektets geometriska konturer markeras och alla ytor blir genomskinliga.
- **Ingen skuggning** Inga nya ytegenskaper läggs till i objektet. 3D-objektet har samma färg som det ursprungliga 2D-objektet.
- **Diffus skuggning** Objektet reflekterar ljus i ett mjukt, diffust mönster.
- **Plastskuggning** Ljuset reflekteras som om objektet vore gjort av ett blankt, glansigt material.

Obs! Olika ljusalternativ är tillgängliga beroende på vilket alternativ du väljer. Om endast effekten Roterar 3D används för objektet kan du bara använda alternativen Diffus skuggning och Ingen skuggning för Yta.

Ljusstyrka Ange en ljusstyrka mellan 0 % och 100 %.

Omgivande ljus Styr det globala ljuset vilket betyder att ljusstyrkan på objektets alla ytor ändras på samma sätt. Ange ett värde mellan 0 % och 100 %.

Högdagerintensitet Styr hur mycket objektet reflekterar ljus, med värden mellan 0 % och 100 %. Lägre värden ger en mattare yta och högre värden en blankare yta.

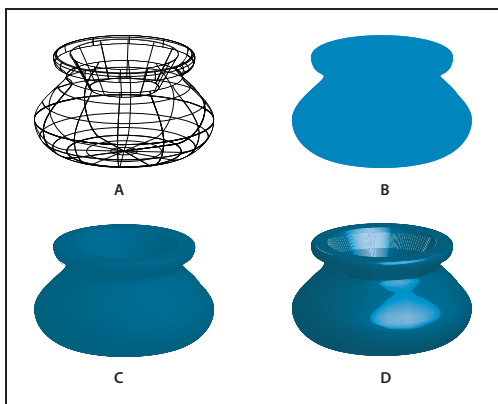
Högdagerstorlek Styr storleken på högdagern från stor (100 %) till liten (0 %).

Steg i övergång Styr hur jämnt skuggan visas över objektets ytor. Ange ett värde mellan 1 och 256. Ett högt värde ger mjukare skuggor och fler banor än ett lägre värde.

Rita gömda ytor Visa objektets dolda bakre ytor. De bakre ytorna syns om objektet är genomskinligt eller om det expanderas och sedan dras isär.

Obs! Om objektet är genomskinligt och du vill att de dolda bakre ytorna ska visas genom de genomskinliga främre ytorna, väljer du kommandot Objekt > Grupp innan du tillämpar 3D-effekten.

Bevara dekorfärger (effekterna Extrudering och avfasning, Kretslopp och Roterar) Gör så att du kan bevara dekorfärger i objektet. Dekorfärger kan inte bevaras om du väljer Egen för alternativet Skuggningsfärg.



Exempel på olika skuggningar för ytor

A. Tråddram B. Ingen skuggning C. Diffus skuggning D. Plastsuggning

Alternativ för Ljus

Ljus Definierar var ljuset är. Dra ljuset dit du vill i sfären.

Flytta ljus bakom Det markerade ljuset flyttas bakom objektet.

Flytta ljus framför Det markerade ljuset flyttas framför objektet.

Nytt ljus-knapp Ett ljus läggs till. Nya ljus visas som standard mitt på sfärens framsida.

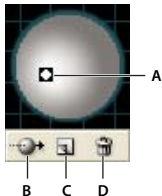
Ta bort ljus Det markerade ljuset tas bort.

Obs! Med 3D-effekter kopplas ett ljus till ett objekt automatiskt. Du kan lägga till och ta bort ljus, men objektet måste alltid ha minst ett ljus.

Ljusstyrka Det markerade ljusets styrka ändras mellan 0 % och 100 %.

Skuggningsfärg Objektets skuggningsfärg ändras, beroende på vilket kommando du väljer:

- **Ingen** Ingen färg läggs till i skuggningen.
- **Egen** Du kan välja en egen färg. Om du väljer det här klickar du i rutan Skuggningsfärg och väljer en färg i färgväljaren. Dekorfärger ändras till processfärger.
- **Övertryck svart** Processfärger undviks om du använder ett dekorfärgsarbetsflöde. Objektet skuggas genom att svarta skuggor trycks över objektets fyllningsfärg. Om du vill visa skuggningen väljer du Visa > Förhandsvisa övertryck.
- **Bevara dekorfärger** Gör så att du kan bevara dekorfärger i objektet. Dekorfärger kan inte bevaras om du väljer Egen för alternativet Skuggningsfärg.



Ljussfär

A. Markerat ljus framför B. Flytta markerat ljus framför/bakom objektet C. Nytt ljus-knapp D. Ta bort ljus-knapp

Lägga till en anpassad avfasningsbana

- 1 Öppna filen Avfasningar.ai, som finns i mappen Adobe Illustrator CS5\Support Files\Required\Resources\en_US\ (Windows) eller i mappen Adobe Illustrator CS5\Required\Resources\en_US (Mac OS).
- 2 Skapa en enstaka öppen bana i filen Avfasningar.ai.
- 3 Välj Fönster > Symboler och gör något av följande för att göra banan till en symbol:
 - Dra banan till panelen Symboler.
 - När banan är markerad klickar du på Ny symbol  på panelen Symboler eller väljer Ny symbol på panelmenyn.
- 4 Om du vill ändra namnet på en symbol dubbelklickar du på den på panelen Symboler och anger ett namn i dialogrutan Symbolalternativ. Klicka sedan på OK.
- 5 Välj Arkiv > Spara.
- 6 Avsluta Illustrator och starta det på nytt.

Avfasningen visas nu på menyn Avfasa, som finns i dialogrutan Alternativ för 3D-extrudering och avfasning.

- 7 Om du vill använda din anpassade avfasning gör du något av följande:
 - Om du vill använda avfasningen på ett extruderat 3D-objekt, markerar du objektet och dubbelklickar på effekten 3D-extrudering & avfasning på panelen Utseende. Välj avfasningen på avfasningsmenyn i dialogrutan 3D-alternativ för extrudering & avfasning.
 - Om du vill använda den anpassade avfasningen på ett 2D-objekt, markerar du objektet och väljer sedan Effekt > 3D > Extrudering & avfasning. Välj den anpassade avfasningen på menyn Avfasa, som finns i dialogrutan 3D-alternativ för extrudering & avfasning.

Rotera ett objekt i tre dimensioner

- 1 Markera objektet.
- 2 Välj Effekt > 3D > Roterar.
- 3 Markera Förhandsvisa om du vill granska effekten i dokumentfönstret.
- 4 Klicka på Fler alternativ om du vill visa den fullständiga listan över alternativ och på Färre alternativ om du vill dölja de extra alternativen.
- 5 Ange alternativ:

Position Ange hur objektet roteras och från vilket perspektiv du ser det. (Se ”[Ange placeringsalternativ för 3D-rotering](#)” på sidan 265.)

Yta En mängd olika ytor skapas, från matta ytor utan skuggning till blanka ytor med högdager som ser ut som plast. (Se ”[Alternativ för skuggningar av ytor](#)” på sidan 267.)

- 6 Klicka på OK.

Mappa teckningar till ett 3D-objekt

Varje 3D-objekt består av flera ytor. En utdragen fyrkant blir t.ex. en kub som består av sex ytor: fram- och baksida och fyra sidor. Du kan mappa 2D-teckningar till varje yta i ett 3D-objekt. Du vill kanske mappa en etikett eller text till ett flaskformat objekt eller lägga till olika strukturer på olika sidor.



3D-objekt med teckningar mappade till båda sidorna

A. Symbolteckning B. Symbolteckning C. A och B mappade till 3D-objekt

Du kan bara mappa 2D-teckningar till 3D-objekt om de lagras på panelen Symboler. Symboler kan vara valfria grafikobjekt i Illustrator, som banor, stansade banor, text, rasterbilder, nätobjekt och grupper med objekt.

Tänk på följande när du mappar 3D-objekt:

- Eftersom funktionen för att mappa bilder använder symboler vid mappning kan du redigera symbolen och sedan automatiskt uppdatera alla ytor dit den mappats.
- Du kan samverka med symbolen i dialogrutan Mappa teckningar med vanliga funktioner för att kontrollera markeringsramen och flytta, skalförändra och rotera objektet.
- 3D-effekten "kommer ihåg" alla mappade ytor som en siffra. Om du redigerar 3D-objektet eller tillämpar samma effekt på ett nytt objekt kan det finnas fler eller färre ytor än hos originalet. Om det finns färre ytor ignoreras de extra teckningarna.
- Om ytans geometri ändras kommer symbolen att mappas om efter objektets nya mittpunkt. Detta beror på att symbolens position står i förhållande till objektytans mittpunkt.
- Du kan mappa teckningar till objekt som tillämpar effekten Extrudering och avfasning, men det går inte att mappa teckningar som bara tillämpar effekten Roterar.

- 1 Markera 3D-objektet.
- 2 Dubbelklicka på 3D-effekten Extrudering & avfasning eller 3D-effekten för rotering.
- 3 Klicka på Avbilda teckning.
- 4 Välj den teckning du vill mappa till den markerade ytan från symbolsnabbmenyn.
- 5 Om du vill markera vilken objektyta som du vill mappa klickar du på pilknappen för den första ◀, föregående ◀, nästa ▶ och sista ▶ ytan, eller anger ett nummer på en yta i textrutan.

En ljusgrå färgmarkering visas på de ytor som för närvarande är synliga. En mörkgrå färgmarkering visas på de ytor som är dolda av objektets nuvarande position. När en yta har markerats i dialogrutan visas den med röda konturer i dokumentfönstret.

- 6 Gör något av följande:

- Om du vill flytta symbolen placerar du pekaren inuti markeringsramen och drar. Om du vill skalförändra drar du i ett sido- eller hörnhandtag. Om du vill rotera drar du utanför och nära ett av markeringsramens handtag.
- Klicka på Anpassa till så anpassas den mappade teckningen efter den markerade ytan.
- Om du vill ta bort teckningar från en enskild yta markerar du ytan med ett ytalternativ, väljer sedan Ingen på menyn Symbol eller klickar på Radera.
- Om du vill ta bort alla mappningar från objektets alla 3D-ytor klickar du på Radera alla.

- Om du vill skugga och tillämpa objektets ljusinställningar på de mappade teckningar väljer du Skugga teckningar.
- Välj Osynlig geometri om du vill visa endast teckningen och inte 3D-objektets geometri. Alternativet är användbart när du vill använda mappningsfunktioner för 3D, som t.ex. det tredimensionella täjningsverktyget. Du kan använda alternativet för att exempelvis mappa text till en utdragen vågig linje så att texten ser ut som på en flagga.
- Om du vill förhandsvisa effekten markerar du Förhandsvisa.

7 Klicka på OK i dialogrutan Avbilda teckning.

Obs! 3D-verktyg är oberoende av verktygen för perspektivstödraster i Illustrator. 3D-objekt behandlas som andra teckningar när de placeras i perspektivstödraster.

Kapitel 8: Importera, exportera och spara

Importera filer

Du behöver inte skapa en teckning från grunden i Adobe Illustrator. Du kan importera både vektorbilder och bitmappsbilder från filer som har skapats i andra program. Illustrator känner igen alla vanliga grafiska filformat. Den täta integrationen mellan Adobe-produkterna och stödet för en mängd olika filformat gör det enkelt att flytta grafik från ett program till ett annat genom att importera, exportera eller kopiera och klistra in.

Om länkade och inbäddade teckningar

När du monterar grafik visas en skärmupplösningssversion av filen i layouten, så att du kan visa och placera den. Men den faktiska grafikfilen kan vara antingen *länkad* eller *inbäddad*.

- Länkade teckningar är anslutna till dokumentet, men är fortfarande oberoende av det. Det innebär att dokumentet blir mindre. Du kan ändra länkade teckningar med hjälp av omformningsverktyg och effekter, men du kan inte markera och redigera enskilda komponenter i teckningen. Du kan använda den länkade grafiken många gånger utan att storleken på dokumentet ökar nämnvärt, och du kan även uppdatera alla länkar samtidigt. När du exporterar eller skriver ut hämtas den ursprungliga grafiken, och det färdiga resultatet skapas i samma fullständiga upplösning som originalgrafiken.
- Inbäddad grafik kopieras till dokumentet med full upplösning, vilket gör dokumentet större. Du kan när som helst uppdatera dokumentet. Så länge teckningen är inbäddad är dokumentet självständigt.

Du tar reda på om teckningen är länkad eller inbäddad, eller ändrar status från det ena till det andra, på panelen Länkar.

Om den inbäddade teckningen innehåller flera komponenter kan du redigera dem var för sig. Om teckningen innehåller t.ex. vektordata konverteras de till banor, som du sedan kan ändra med verktygen och kommandona i Illustrator. Objekthierarkin (t.ex. grupper och lager) bevaras i inbäddade teckningar från särskilda filformat.

En videofilm om hur du importerar och kopierar och klistrar in mellan webbprogram finns på www.adobe.com/go/vid0193_se.

Obs! Information om hur du importerar Adobe® FreeHand®-filer till Illustrator finns i PDF-filen om att migrera från FreeHand till Illustrator på www.adobe.com/go/learn_ai_freehand_se.

Fler hjälpavsnitt

[FreeHand-migrering](#)

Montera (importera) filer

Det bästa sättet att importera är att använda kommandot Montera eftersom det har stöd för flest filformat, monteringsalternativ och färger. När du har monterat en fil kan du identifiera, markera, övervaka och uppdatera den på panelen Länkar.

- 1 Öppna det Illustrator-dokument som du vill montera teckningen i.
- 2 Välj Arkiv > Montera, och markera den fil som du vill montera.
- 3 Välj Länka om du vill skapa en länk till filen, eller avmarkera alternativet om du vill bädda in teckningen i Illustrator-dokumentet.

4 Klicka på Montera.

5 Gör något av följande (om det passar):

- Om du monterar en PDF-fil med flera sidor kan du välja vilken sida du vill montera och hur du vill beskära teckningen.
- Om du bäddar in en Adobe® Photoshop®-fil kan du välja hur du vill konvertera lager. Om filen innehåller lagerkompositioner kan du också välja vilken version av bilden som du vill importera.

En videofilm om hur du importerar filer till Illustrator finns på www.adobe.com/go/vid0033_se. En videofilm om hur du importerar och kopierar och klistrar in mellan webbprogram finns på www.adobe.com/go/vid0193_se.

Fler hjälpavsnitt

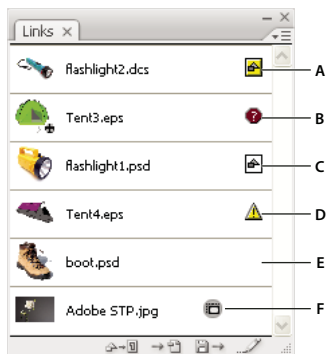
”Om länkade och inbäddade teckningar” på sidan 272

”Alternativ för PDF-montering” på sidan 278

”Importalternativ för Photoshop” på sidan 281

Panelen Länkar - översikt

På panelen Länkar kan du visa och hantera alla länkade och inbäddade teckningar. En miniatyrbild av teckningen visas och teckningens status anges med ikoner.



Panelen Länkar

A. Genomskinslighetsinteraktion B. Saknad teckning C. Inbäddad teckning D. Ändrad teckning E. Länkad teckning F. Adobe Stock Photo, bildkomposition

Fler hjälpavsnitt

”Arbetsyta - översikt” på sidan 5

Filstatusalternativ för panelen Länkar

En länkad fil kan visas på panelen Länkar på något av följande sätt:

Aktuell fil För en uppdaterad fil visas bara filens namn och (i Adobe® InDesign®) sidan i dokumentet.

Ändrad En ändrad fil är en fil där versionen av filen på disken är senare än den version som finns i dokumentet. Så är till exempel fallet när någon ändrar Photoshop-grafik som du redan har monterat i Illustrator.

Saknas En saknad fil är en fil där grafiken inte längre finns på den plats från vilken den importerades, även om den kanske finns någon annanstans. Det kan hända om någon flyttar t.ex. originalfilen till en annan mapp eller server efter att den har importerats till ett dokument. Du kan inte veta om en saknad fil är uppdaterad utan att veta var originalet

finns. Om du exporterar eller skriver ut ett dokument där den här symbolen visas, kan det hända att filen inte exporteras med full upplösning.

Inbäddad Om du baddar in innehållet i en länkad fil avaktiveras hanteringsåtgärderna för länken.

Arbeta med panelen Länkar

- Du visar panelen genom att välja Fönster > Länkar. Alla länkade och inbäddade filer identifieras med sitt namn.
- Du markerar och visar länkad grafik genom att välja en länk och sedan klicka på knappen Gå till länk → , eller välja Gå till länk på menyn på panelen Länkar. Visningen centreras runt den markerade grafiken.
- Om du vill ändra storlek på miniatyrbilderna väljer du Panelalternativ på menyn på panelen Länkar och väljer hur miniatyrbilderna ska visas.
- Om du vill sortera länkar i en annan ordning väljer du önskat sorteringskommando på panelmenyn.
- Om du vill dölja miniatyrbilderna väljer du Panelalternativ på menyn på panelen Länkar och väljer Ingen.
- Om du vill visa DCS-genomskinlighetsinformation väljer du Panelalternativ på menyn på panelen Länkar och väljer Visa genomskinlighetsinteraktioner för DCS.

Visa och spara metadata med hjälp av panelen Länkar

Om en länkad eller inbäddad fil innehåller metadata kan du visa dessa med hjälp av panelen Länkar. Du kan inte redigera eller ersätta metadata som associeras med en länkad fil, däremot kan du spara en kopia av dem i en mall som du kan använda för andra filer.

- 1 Klicka på en fil på panelen Länkar och välj Filinformation på panelmenyn.
- 2 Om du vill spara metadata som en mall väljer du Spara metadatamall på snabbmenyn längst upp i dialogrutan som innehåller metadata.

Fler hjälpaavsnitt

["Om metadata"](#) på sidan 308

Visa filinformation om länkad eller inbäddad grafik

❖ Gör något av följande:

- Dubbelklicka på länken på panelen Länkar. Du kan också markera länken och välja Länkinformation på panelmenyn.

Obs! Förväxla inte "Länkinformation" med "Filinformation" på panelmenyn på panelen Länkar. "Filinformation" syftar på metadata.

- Markera den länkade teckningen i bildfönstret. Klicka på filnamnet på kontrollpanelen och välj Länkinformation.

 Om du vill gå till länkad eller inbäddad grafik i dokumentfönstret markerar du en länk och klickar på knappen Gå till länk. Du kan också klicka på Gå till länk på panelmenyn.

Uppdatera modifierade länkar

- Om du vill uppdatera särskilda länkar markerar du en eller flera modifierade länkar  på panelen Länkar och klickar på knappen Uppdatera länk , eller väljer Uppdatera länk på panelmenyn på panelen Länkar.

- Om du vill uppdatera särskilda länkar markerar du den länkade grafiken i bildfönstret. Klicka på filnamnet på kontrollpanelen och välj Uppdatera länk.

Obs! Du uppmanas som standard att uppdatera en länk om källfilen ändras. Om du vill ange att länkarna ska uppdateras automatiskt eller manuellt väljer du Redigera > Inställningar > Filhantering och Urklipp (Windows) eller Illustrator > Inställningar > Filhantering och Urklipp (Mac OS) och anger önskad inställning för alternativet Uppdatera länkar.

Återställa en enskild länk som saknas eller ersätta en länk med en annan källfil

Du kan återställa eller ersätta en länk som saknas (en länk med ikonen för saknad länk  på länkpanelen) eller en länkad fil med en annan källfil.

- 1 Markera den länkade grafiken på sidan eller klicka på ett länknamn på panelen Länkar.
- 2 Gör något av följande:
 - Klicka på knappen Länka om  på panelen Länkar eller välj Länka om på panelmenyn.
 - Klicka på den länkade filens namn på kontrollpanelen och välj Länka om. (För att kunna välja det här alternativet måste du markera bilden i grafiken.)
- 3 Gör något av följande i dialogrutan som visas:
 - Leta upp och markera en ersättningsfil.
 - Skriv den eller de första bokstäverna i namnet på ersättningsfilen för att leta upp filen.
- 4 Klicka på Montera.

Obs! Om alla länkar som saknas för ett dokument finns i samma mapp kan du återställa alla samtidigt. Markera alla länkar som saknas på panelen Länkar och återställ en av dem. Dialogrutan Montera stängs inte så att du kan markera om var och en.

Ange monteringsalternativ för länkade teckningar

- 1 Gör något av följande:
 - Markera den länkade teckningen i bildfönstret. Gå till kontrollpanelen, klicka på filnamnet och välj Monteringsalternativ.
 - Markera länken på panelen Länkar och välj Monteringsalternativ på panelmenyn.

- 2 Välj vad som ska bevaras.

Om du väljer något annat alternativ än Omformningar eller Gränser kan du markera en punkt på justeringsikonen varifrån teckningen ska justeras i förhållande till markeringsramen. Välj Beskär till markeringsram om du inte vill att teckningen ska överlappa markeringsramen.

Fler hjälpavsnitt

”Panelen Länkar - översikt” på sidan 273

”Om länkade och inbäddade teckningar” på sidan 272

”Kontrollpanelen - översikt” på sidan 9

Bädda in en länkad fil

I stället för att länka till en fil som du har placerat i ett dokument kan du bädda in (eller lagra) filen i dokumentet. När du bäddar in en fil bryter du kopplingen (länken) till originalet. Utan länken visas inget varningsmeddelande från panelen Länkar om originalet har ändrats, och du kan inte heller uppdatera filen automatiskt.

Om du bäddar in en fil i stället för att länka den till originalet, ökar dokumentfilens storlek.

- 1 Klicka på en fil på panelen Länkar och välj Inbädda bild på panelmenyn.
- 2 Markera den länkade teckningen i bildfönstret. Klicka på knappen Bädda in på kontrollpanelen.

Filen finns kvar på panelen Länkar och visas med symbolen för inbäddad länk .

Ängra inbäddning eller länka om en inbäddad fil

- 1 Markera en eller flera inbäddade filer på panelen Länkar.
- 2 Klicka på knappen Länka om  eller välj Länka om på menyn på panelen Länkar, leta reda på och markera den ursprungliga filen och klicka på Montera.

Redigera originalet

Med kommandot Redigera originalet kan du öppna de flesta bilder i programmet som du skapade dem i och redigera dem. När du sparar originalfilen uppdateras det dokument som du länkade den i med en ny version.

- 1 Gör något av följande:
 - Markera länken på panelen Länkar och klicka på knappen Redigera originalet . Du kan också välja Redigera originalet på panelmenyn.
 - Markera den länkade grafiken på sidan och välj Redigera > Redigera originalet.
 - Markera den länkade grafiken på sidan och klicka på knappen Redigera originalet på kontrollpanelen.
- 2 När du har gjort ändringarna sparar du filen.

Importera bitmappsbilder

Om bitmappsbilder

I bitmappsbilder, eller *rasterbilder*, används ett rektangulärt rutnät med bildelement (pixlar eller bildpunkter) för att återge bilder. Varje pixel har en speciell plats och färgvärde. När du arbetar med bitmappsbilder redigerar du alltså pixlar snarare än objekt eller former. Bitmappsbilder kan effektivt återge fina färg- och tonövergångar och är därför det vanligaste elektroniska mediet för halvtonsbilder, till exempel fotografier och digitala målningar.

Bitmappsbilder är upplösningsberoende, vilket betyder att de innehåller ett bestämt antal pixlar. Av den anledningen kan de förlora i detaljrikedom och se ojämna ut om de förstoras på skärmen eller om de skrivs ut med en lägre upplösning än den som de har skapats för.



Exempel på en bitmappsbild vid olika förstoringsgrader

Bitmappsbilder kräver ibland mycket lagringsutrymme och måste ofta komprimeras för att hålla nere filstorleken när de används i vissa Creative Suite-komponenter. Du komprimerar exempelvis en bildfil i bildfilens ursprungliga program innan du importerar den till en layout.

Obs! I Adobe Illustrator kan du dessutom skapa bitmappseffekter i teckningar med hjälp av effekter och grafikformat.

Fler hjälpavsnitt

”Om vektorgrafik” på sidan 51

Bildupplösningsriktlinjer för optimalt resultat

Bitmappsbilder innehåller ett bestämt antal pixlar, eller bildpunkter, som vanligtvis mäts i antal pixlar per tum (ppi). En bild med en hög upplösning innehåller fler, och därför mindre, pixlar än en bild med samma utskriftsstorlek med en låg upplösning. En bild med storleken 1 × 1 tum med en upplösning på 72 ppi innehåller sammanlagt 5 184 pixlar (72 pixlar bred × 72 pixlar hög = 5 184). Samma 1 × 1-tums bild med en upplösning på 300 ppi innehåller sammanlagt 90 000 pixlar.

Bildupplösningen för importerade bitmappsbilder bestäms av källfilen. Du kan ange en anpassad upplösning för bitmappseffekter. När du fastställer bildupplösningen bör du tänka på var bilden är tänkt att visas. Följande riktlinjer kan vara till hjälp när du bestämmer kraven för bildupplösning:

Kommersiellt tryck För professionellt tryck krävs bilder med 150 till 300 ppi (eller mer), beroende på upplösningen för den tryckpress som du använder (dpi) och skärmfrekvensen (lpi) för den skärm som du använder. Kontakta alltid prepress-leverantören innan du fattar några beslut om produktionen. Eftersom professionellt tryck kräver stora, högupplösta bilder, som tar lång tid att återge när du arbetar med dem, bör du överväga att använda lågupplösta versioner under layoutarbetet. Sedan kan du ersätta dem med högupplösta versioner vid tryckningen.

I Illustrator och InDesign kan du arbeta med lågupplösta versioner med hjälp av panelen Länkar. I InDesign kan du välja Normal visning eller Snabb visning på menyn Visa > Visningsprestanda. I Illustrator kan du välja Visa > Kontur. Om tjänsteleverantören stöder OPI (Open Prepress Interface), kan den också förse dig med lågupplösta bilder.

Kontorsutskrift Vid utskrift på en vanlig kontorsskrivare krävs normalt bilder med upplösningen 72 ppi (för foton som trycks på en skrivare med 300 ppi) till 150 ppi (för foton som skrivs ut på skrivare med upp till 1 000 ppi). För linjeteckningar (1-bitsbilder) är det viktigt att bildernas upplösning matchar skrivarens upplösning.

Webbpublicering Eftersom det vid onlinepublicering normalt krävs bilder med dimensioner som passar för den avsedda skärmen, är bilderna oftast mindre än 500 pixlar breda och 400 pixlar höga. Då blir det utrymme kvar till programfönstrets kontroller eller för layoutelement som t.ex. bildtexter. Om du skapar en originalbild med samma upplösning som skärmupplösningen (96 ppi för Windows-baserade bilder och 72 ppi för Mac OS-baserade bilder) kan du se bilden så som den troligen kommer att se ut i en vanlig webbläsare. Vid onlinepublicering behöver du förmodligen bara använda högre upplösningar om du vill att användaren ska kunna zooma in och se en större detaljrikedom i ett PDF-dokument eller om du skapar ett dokument för print-on-demand.

Importerera Adobe PDF-filer

Importerera Adobe PDF-filer

Adobe Portable Document Format (PDF) är ett mångsidigt filformat som återger både vektor- och punktinformation. Du kan hämta teckningar från PDF-filer till Illustrator med kommandot Öppna, kommandot Montera, kommandot Klistra in och funktionen Dra och släpp.

- Du använder kommandot Montera med alternativet Länk markerat när du vill importera en PDF-fil (eller en sida av PDF:en om dokumentet innehåller flera sidor) som en enstaka bild. Du kan ändra den länkade bilden med omformningsverktygen men du kan inte markera och redigera de enskilda komponenterna.
- Använd kommandot Öppna eller kommandot Montera med alternativet Länka avmarkerat när du redigerar innehållet i en PDF-fil. De enskilda komponenterna i PDF-teckningen känns igen i Illustrator och du kan redigera varje komponent som ett enskilt objekt.
- Använd kommandot Klistra in eller funktionen Dra och släpp när du ska importera komponenter från en PDF-fil, inklusive vektorobjekt, bitmapsbilder och text.

***Obs!** Om du färghanterar en teckning i ett dokument är inbäddade PDF-bilder en del av dokumentet och färghanteras därför när de skickas till en skrivare. Länkade PDF-bilder färghanteras däremot inte, även om färghanteringen är aktiverad för resten av dokumentet.*

Fler hjälpavsnitt

”[Om länkade och inbäddade teckningar](#)” på sidan 272

Alternativ för PDF-montering

När du monterar en Adobe PDF-fil anger du vilken sida som du vill importera. Du kan också välja hur du vill beskära teckningen genom att markera Beskär till-alternativen:

Markeringsram Om du vill montera PDF-sidans markeringsram, eller det minsta område som omger objekten på sidan, inklusive sidmärken.

Bild Om du bara vill montera PDF-filen på en yta som definieras av en rektangel som författaren skapade som en placerbar bild (t.ex. clip art).

Beskär Om du bara vill montera PDF-sidan på den yta som visas eller skrivs ut från Adobe Acrobat.

Reducera Om du vill identifiera den plats där den slutgiltiga utdatasidan beskärs rent fysiskt vid produktionen, om det finns några skärmärken.

Utfall Om du bara vill montera det område som motsvarar den yta där allt sidinnehåll skulle beskäras, om det finns något utfallsområde. Den här information är av intresse om utdata av sidan görs i en produktionsmiljö. Lägg märke till att den tryckta sidan kan innehålla sidmärken utanför utfallsområdet.

Medium Om du vill montera det område som motsvarar det ursprungliga PDF-dokumentets fysiska pappersstorlek (t.ex. storleken på ett A4-ark), inklusive sidmärken.

Fler hjälpavsnitt

”[Montera \(importera\) filer](#)” på sidan 272

Importerera enkelfärgsbild, duplexbild eller triplexbild från Adobe PDF-filer

När du importerar teckningar från en Adobe PDF-fil kan du införa data som du inte kan skapa i Illustrator. Det kallas för *icke-ursprungliga teckningar* och består bland annat av enkelfärgsbilder, duplexbilder och triplexbilder. Du kan också skapa icke-ursprungliga teckningar i Illustrator genom att använda kommandot Förenkla genomskinlighet om du vill bevara dekorfärger.



Möjligheten att bevara icke-ursprungliga teckningar är användbar i många situationer. Dekorfärgsinformation behålls exempelvis i länkade PDF-filer när du matar ut färgseparationer.

Icke-ursprungliga teckningar är som standard märkta <icke-ursprungliga teckningar> på panelerna Lager och Utseende. Du kan markera, flytta, spara och utföra grundomformningar (t.ex. skalning, rotering eller skevning) på icke-ursprungliga teckningar. Du kan dock inte markera och redigera dess enskilda komponenter. Dessutom måste du rastrera icke-ursprungliga teckningar innan du redigerar dem med Gör flytande-verktygen.

Om du vill konvertera icke-ursprungliga teckningar till ett Illustrator-objekt väljer du Objekt > Rastrera.

Fler hjälpaavsnitt

[”Importerera Adobe PDF-filer”](#) på sidan 278

[”Rastrera ett vektorobjekt”](#) på sidan 288

Importerera EPS-, DCS- och AutoCAD-filer

Importerera EPS-filer

Encapsulated PostScript (EPS) är ett populärt filformat för överföring av vektorgrafik mellan program. Du kan hämta teckningar från EPS-filer till Illustrator med kommandot Öppna, kommandot Montera, kommandot Klistra in och funktionen Dra och släpp.

Tänk på följande när du arbetar med EPS-teckningar:

- När du öppnar eller bäddar in en EPS-fil som skapades i ett annat program konverteras alla objekt till inbyggda Illustrator-objekt. Men om filen innehåller data som inte känns igen kan vissa data gå förlorade. Om du inte måste redigera enskilda objekt i en EPS-fil är det därför bättre att länka till filen i stället för att öppna eller bädda in den.
- EPS-format stöder inte genomskinlighet och är därför inget bra alternativ för att montera genomskinliga teckningar från andra program i Illustrator. Använd i stället PDF 1.4-format för detta.
- Det kan hända att ett varningsmeddelande visas när du skriver ut eller sparar teckningar som innehåller länkade EPS-filer, om dessa filer har sparats i binärt format (till exempel i Photoshops EPS-standardformat). I så fall måste du spara om EPS-filer i ASCII-format, bädda in länkade filer i Illustrator-teckningen, skriva ut till en binär utskriftsport i stället för en ASCII-skrivarport eller spara teckningen i AI- eller PDF-format i stället för EPS-format.
- Om du färghanterar en teckning i ett dokument, är inbäddade EPS-bilder en del av dokumentet och färghanteras därför när de skickas till en skrivare. Länkade EPS-bilder färghanteras däremot inte, även om färghanteringen är aktiverad för resten av dokumentet.

- Om du importerar en EPS-färg som har samma namn som en färg i ditt dokument, men en annan definition, visas ett varningsmeddelande. Välj att använda den länkade filens färg om du vill ersätta färgen i dokumentet med EPS-färgen i den länkade filen. Alla objekt i dokumentet med berörd färg uppdateras. Välj att använda dokumentets färg om du vill låta färgen vara som den är och låta färgerna i dokumentet bestämma i färgkonflikter. EPS-förhandsvisningen kan inte ändras, vilket innebär att förhandsvisningen kan vara felaktig. Utskriften blir däremot korrekt. Om du markerar Tillämpa på alla, bestäms alla färgkonflikter enligt dokumentet eller den länkade filen, beroende på vilket alternativ som du väljer.
- Ibland kan ett varningsmeddelande visas när du öppnar ett Illustrator-dokument som innehåller inbäddade EPS-bilder. Om programmet inte kan hitta den ursprungliga EPS-bilden uppmanas du att extrahera EPS-bilden. Markera alternativet Skapa i dialogrutan. Bilden hämtas till samma katalog som det aktuella dokumentet. Även om den inbäddade filen inte förhandsvisas i dokumentet skrivs filen nu ut korrekt.
- Länkade EPS-filer förhandsvisas som standard med hög upplösning. Om det inte går att se en länkad EPS-fil i dokumentfönstret kan det bero på att filens förhandsvisning saknas. (Förhandsvisningar försvinner ibland när EPS-filer som har sparats med PICT-förhandsvisningar överförs från Mac OS till Windows.) Om du vill återställa förhandsvisningen sparar du om EPS-filen med TIFF-förhandsvisning. Om prestanda påverkas negativt när du lägger till EPS-filen minskar du förhandsvisningens upplösning: välj Redigera > Inställningar > Filhantering och urklipp (Windows) eller Illustrator > Inställningar > Filhantering och urklipp (Mac OS) och välj Använd låg upplösningsproxy för länkade EPS-filer.

Fler hjälpaavsnitt

[”Om länkade och inbäddade teckningar”](#) på sidan 272

[”Spara i EPS-format”](#) på sidan 284

Importera DCS-filer

Desktop Color Separation (DCS) är en version av EPS-standardformatet. DCS 1.0-formatet har endast stöd för CMYK-bilder medan DCS 2.0-formatet har stöd för flerkanals-CMYK-filer och flera dekortryckfärger. (Dekortryckfärgerna visas som dekorfärger på panelen Färgruta i Illustrator.) Urklippsbanor som har skapats i Photoshop-bilder i formaten DCS 1.0 och DCS 2.0 känns igen i Illustrator. Du kan länka DCS-filer i Illustrator, men inte bädda in eller öppna dem.



Om du vill visa DCS-genomskinlighetsinteraktioner på panelen Länkar väljer du Panelalternativ på menyn på panelen Länkar och väljer Visa genomskinlighetsinteraktioner för DCS.

Importera AutoCAD-filer

AutoCAD-filer omfattar både DXF- och DWG-formatet. Du kan importera AutoCAD-filer från version 2.5 till och med version 2006. Under importen kan du ange skala, enhetsmappning (anpassad enhet för tolkning av alla längddata i AutoCAD-filen), om linjetjocklek ska skalas, vilken layout som ska importeras och om teckningen ska centreras.

Illustrator stöder de flesta AutoCAD-data, bland annat 3D-objekt, former och banor, externa referenser, områdesobjekt, spline-objekt (mappas till bezier-objekt som bevarar den ursprungliga formen), rasterobjekt och textobjekt. När du importerar en AutoCAD-fil som innehåller externa referenser läser Illustrator innehållet i referensen och placerar den vid lämplig plats i Illustrator-filen. Om någon extern referens inte hittas öppnas dialogrutan Länk saknas så att du kan söka efter och hämta filen.

Importera teckningar från Photoshop

Importera teckningar från Photoshop

Du kan hämta teckningar från Photoshop-filer (PSD) till Illustrator med kommandot Öppna, kommandot Montera, kommandot Klistra in och funktionen Dra och släpp.

Illustrator har funktioner för de flesta Photoshop-data, inklusive lagerkompositioner, lager, redigerbar text och banor. Det betyder att du kan överföra filer mellan Photoshop och Illustrator och fortfarande ha möjligheten att redigera teckningar. För att det ska bli enklare att överföra filer mellan de två programmen, kommer de justeringslager där synlighet är inaktiverat att importeras (och bli tillgängliga) till Illustrator och återställas när de exporteras tillbaka till Photoshop.

Dekorfärger (upp till 31 dekorfärger per fil) importeras som en enskild N-kanals rasterbild, som placeras över processfärgsbilden. Dekorfärger läggs till på panelen Färgruta som egna färger med samma namn som i Photoshop. Importerade dekorfärger separeras på rätt sätt.

Tvåtöns PSD-filer importeras som enkla rasterbilder med en 256-indexerad färgrymd och en N-kanals färgrymd som innehåller alla tvåtönsfärger. Eftersom Illustrator använder en N-kanal, kommer de blandningslägesåtgärder som anges i Photoshop att visas på andra sätt än i Illustrator. Färger från äldre färgbibliotek anges till grått.

Om Illustrator måste konvertera Photoshop-data visas ett varningsmeddelande. Om du importerar t.ex. en 16-bitars Photoshop-fil får du en varning om att bilden kommer att importeras som en 8-bitars, enkel sammansättning.

Importalternativ för Photoshop

När du öppnar eller monterar en Photoshop-fil som innehåller flera lager kan du ange följande alternativ:

Lagerkomposition Om Photoshop-filen innehåller lagerkompositioner väljer du vilken version av bilden som ska importeras. Välj att visa förhandsvisning om du vill se en förhandsvisning av den valda kompositionen. I textrutan Kommentarer visas kommentarer från Photoshop-filen.

Vid uppdatering av länk Ange hur lagersynlighet ska hanteras när en länkad Photoshop-fil med lagerkompositioner uppdateras.

- **Behåll åsidosättningar för lagersynlighet** Den länkade bilden uppdateras efter lagersynlighetens status i lagerkompositionen när filen först monterades.
- **Använd Photoshop's lagersynlighet** Den länkade bilden uppdateras efter lagersynlighetens nuvarande status i Photoshop-filen.

Gör om Photoshop-lager till objekt och gör text redigerbar där det är möjligt Med detta alternativ bevaras så mycket lagerstruktur och textredigerbarhet som möjligt utan att avkall görs på utseendet. Om det finns funktioner i filen som inte kan hanteras av Illustrator bevaras dock teckningens utseende genom att lagren sammanfogas och rastreras. Exempel:

- Lageruppsättningar där blandningsläget Lös upp används, samt alla lager i urklippsmasker, läggs samman till enskilda lager.
- Justeringslager och lager med blockeringsalternativ läggs samman med underliggande lager, t.ex. lager som innehåller genomskinliga pixlar och där läget Ljusare färg, Mörkare färg, Differens, Mörkare linjär, Ljusare linjär, Tydligt ljus, Ljus linjär eller Punktljus används.
- Lager som använder lagereffekter kan läggas samman. Den specifika sammanslagningen beror dock på blandningsläget på lagret, om det innehåller genomskinliga pixlar samt på lagrens blandningsalternativ.
- Dolda lager där sammanfogning krävs ignoreras.

Obs! Det går inte att använda alternativet Gör om Photoshop-lager till objekt och gör text redigerbar där det är möjligt, när du länkar till en Photoshop-fil.

Förenkla Photoshop-lager till en enda bild och behåll textvisningen Filen importeras som en enda bitmappsbild. Den konverterade filen innehåller inga enskilda objekt, förutom dokumenturklippsbanan (om det finns någon). Opaciteten behålls som en del av huvudbilden, men kan inte redigeras.

Importera dolda lager Alla lager från Photoshop-filen importeras, även de dolda. Det här alternativet kan inte användas när du länkar till en Photoshop-fil.

Importera segment Alla segment i Photoshop-filen bevaras. Alternativet kan bara användas när du öppnar eller bäddar in en fil som innehåller segment.

Flytta en del av en bild från Photoshop till Illustrator

- 1 Välj de pixlar som du vill flytta i Photoshop. Mer information finns i hjälpen för Photoshop.
- 2 Gör något av följande:
 - Kopiera markeringen i Photoshop och klistra in den i Illustrator. Om en lagermask är aktiverad när du väljer kommandot Kopiera, kopieras masken i stället för huvudlagret.
 - Välj flyttverktyget och dra markeringen från Photoshop till Illustrator-filen. Genomskinliga pixlar fylls i med vitt.

Flytta banor från Photoshop till Illustrator

- 1 I Photoshop använder du bankomponentverktyget eller direktmarkeringsverktyget och markerar de banor som du vill flytta.

Du kan markera en bana eller ett bansegment som visas på panelen Banor, inklusive formvektormasker, arbetsbanor och sparade banor. Mer information om hur du markerar banor finns i hjälpen för Photoshop.
- 2 Kopiera och klistra in eller dra banan till Illustrator.
- 3 I dialogrutan Alternativ för Klistra in väljer du om du vill klistra in banan som en stansad form eller som en stansad bana. Klistra in som en stansad bana går fortare men kan göra att vissa redigeringsfunktioner försvinner.



Om du vill importera alla banor (utan pixlar) från ett Photoshop-dokument, väljer du Arkiv > Exportera > Banor till Illustrator (i Photoshop). Öppna sedan den skapade filen i Illustrator.

Spara teckningar

Spara grafik och teckningar

När du sparar eller exporterar en teckning skrivs data om teckningen till en fil. Informationens struktur beror på vilket filformat du har valt.

Det finns fem grundläggande filformat – AI, PDF, EPS, FXG och SVG – som du kan spara teckningar i. Dessa format kallas *ursprungliga format* eftersom alla Illustrator-data bevaras i dem, inklusive flera ritytor. (Om du väljer PDF eller SVG måste du markera alternativen för att behålla Illustrators redigeringsfunktioner för att samtliga data ska bevaras.) EPS och FXG kan spara enskilda ritytor som separata filer. SVG sparar bara den aktiva ritytan. Innehållet från alla ritytor visas emellertid.

Du kan också exportera teckningar i flera olika filformat och på så sätt använda dem i andra program än Illustrator. Dessa format kallas *icke-ursprungliga format* eftersom alla data inte kan hämtas om du återigen öppnar filen i Illustrator. Av denna anledning bör du spara teckningar i AI-format tills du är färdig med dem, och därefter exportera teckningarna till önskat format.

Obs! Det kan hända att ett varningsmeddelande visas när du sparar teckningar som innehåller länkade EPS-filer, om dessa filer sparats i binärt format (till exempel i Photoshops EPS-standardformat). I detta fall sparar du EPS-filen på nytt i ASCII-format, baddar in de länkade filerna i Illustrator-teckningen eller sparar teckningen i AI- eller PDF-format i stället för i EPS-format.

En videofilm om hur du skapar mobilt innehåll i Illustrator finns på www.adobe.com/go/vid0207_se. En videofilm om hur du sparar för webben finns på www.adobe.com/go/vid0063_se. En videofilm om hur du exporterar innehåll från Illustrator, bland annat en översikt över olika format och när du bör använda dem, finns på www.adobe.com/go/vid0062_se.

Fler hjälpsnitt

”Adobe PDF” på sidan 296

Spara i Illustrator-format

Om dokumentet innehåller mer än en rityta och du vill spara ditt arbete i en tidigare version av Illustrator kan du välja att spara varje rityta som en separat fil eller kombinera innehållet från alla ritytor till en fil.

- 1 Välj Arkiv > Spara som, eller Arkiv > Spara kopia.
- 2 Ange ett filnamn och välj en plats där du vill spara filen.
- 3 Välj Illustrator (*.ai) som filformat och klicka på Spara.
- 4 Ange önskade alternativ i dialogrutan Illustrator-alternativ och klicka på OK.

Version Ange den Illustrator-version som du vill att din fil ska vara kompatibel med. Äldre format kan inte hantera alla funktioner i den aktuella versionen av Illustrator. Om du väljer en annan version än den aktuella versionen kommer därför vissa alternativ för att spara att inte vara tillgängliga och vissa data kommer att ändras. Läs varningstexten längst ned i dialogrutan och se till att du är medveten om hur data kommer att ändras.

Skapa delmängd av inbäddade teckensnitt när den procentuella andelen tecken som används är lägre än Om du vill ange när hela teckensnittet ska bäddas in (i stället för bara de tecken som används i dokumentet) beroende på hur många av teckensnittets tecken som används i dokumentet. Om ett teckensnitt innehåller 1 000 tecken men endast 10 av tecknen används i dokumentet kanske du föredrar att inte bädda in hela teckensnittet för att på så sätt hålla nere filstorleken.

Skapa PDF-kompatibel fil Om du vill att en PDF-representation av dokumentet ska sparas i Illustrator-filen. Välj det här alternativet om du vill att Illustrator-filen ska vara kompatibel med andra Adobe-program.

Inkludera länkade filer Välj det här alternativet om du vill bädda in filer som är länkade till teckningen.

Bädda in ICC-profil Ett färghanterat dokument skapas.

Använd komprimering Välj det här alternativet om du vill komprimera PDF-informationen i Illustrator-filen. Om komprimering används tar det längre tid att spara dokumentet. Avmarkera därför det här alternativet om det tar väldigt lång tid att spara (8 till 15 minuter).

Spara varje rityta i en separat fil Sparar varje rityta som en separat fil. En separat huvudfil som inkluderar alla ritytorna skapas också. Allt innehåll som finns på en rityta inkluderas i filen för ritytan. Om grafiken behöver flyttas för att få plats på en enda rityta visas en varning. Om du inte väljer det här alternativet kombineras ritytorna till ett

enda dokument och konverteras till objektstödlinjer och (i Illustrator CS3) beskärningsområden. Ritytan som används för den sparade filen baseras på storleken på den fördefinierade dokumentstartprofilen.

Alternativ för genomskinlighet Välj det här alternativet om du vill bestämma vad som ska hända med genomskinliga objekt när du väljer en tidigare version av Illustrator-format än 9.0. Markera Behålla banor om du vill ta bort genomskinligheten och återställa genomskinliga teckningar till 100 % opacitet och normalt blandningsläge. Välj Bevara utseende och övertryck om du vill bevara övertryck som inte samverkar med genomskinliga objekt. Övertryck som samverkar med genomskinliga objekt förenklas.

***Viktigt!** Om teckningen innehåller komplexa, överlappande områden och hög utskriftsupplösning krävs, klickar du på Avbryt och definierar rasteringsinställningar innan du fortsätter.*

Fler hjälpavsnitt

["Rasteringsalternativ"](#) på sidan 375

Spara i EPS-format

Praktiskt taget alla sidlayout-, ordbehandlings- och bildbehandlingsprogram kan hantera importerade eller monterade EPS-filer (Encapsulated PostScript). EPS-formatet kan lagra många av de grafikelement som du kan skapa med Adobe Illustrator, vilket innebär att EPS-filer kan öppnas på nytt i Illustrator och redigeras som Illustrator-filer. Eftersom EPS-filerna baseras på språket PostScript kan de innehålla både vektorgrafik och bitmappsbilder. Om teckningarna innehåller flera ritytor bevaras dessa ritytor om du sparar i EPS-format.

- 1 Om teckningen innehåller genomskinlighet (inklusive övertryck) och du behöver högupplösta utskrifter, väljer du Fönster > Förhandsvisning av förenkling och förhandsvisar förenklingseffekterna.
- 2 Välj Arkiv > Spara som, eller Arkiv > Spara kopia.
- 3 Ange ett filnamn och välj en plats där du vill spara filen.
- 4 Välj Illustrator EPS (*.EPS) som filformat och klicka på Spara.
- 5 Om du vill skapa separata filer för varje rityta klickar du på Använd ritytor och väljer Alla eller anger ett intervall. Separata filer sparas med en huvud-EPS-fil som innehåller alla ritytor. Om du avmarkerar det här alternativet skapas en enskild EPS-fil med alla ritytor.
- 6 Ange önskade alternativ i dialogrutan EPS-alternativ och klicka på OK.

Version Ange den Illustrator-version som du vill att din fil ska vara kompatibel med. Äldre format kan inte hantera alla funktioner i den aktuella versionen av Illustrator. Om du väljer en annan version än den aktuella versionen kommer därför vissa alternativ för att spara att inte vara tillgängliga och vissa data kommer att ändras. Läs varningstexten längst ned i dialogrutan och se till att du är medveten om hur data kommer att ändras.

Format Anger egenskaperna för den förhandsvisningsbild som sparas i filen. Förhandsvisningsbilden visas i program som inte direkt kan visa EPS-teckningar. Om du inte vill skapa någon förhandsvisningsbild väljer du Ingen på Format-menyn. Alternativt väljer du ett svartvitt format eller färgformat.

Om du markerar formatet TIFF (8-bitars färg) måste du markera ett bakgrundsalternativ för förhandsvisningsbilden:

- **Genomskinlig** Skapar en genomskinlig bakgrund.
- **Ogenomskinlig** Skapar en heltäckande bakgrund. (Välj Ogenomskinlig om EPS-dokumentet ska användas i ett Microsoft Office-program.)

Alternativ för genomskinlighet Välj det här alternativet om du vill bestämma vad som ska hända med genomskinliga objekt och övertryck. Alternativen varierar beroende på vilken formatversion du väljer överst i dialogrutan.

Om du väljer ett CS-format anger du hur överlappande färger som ska övertryckas ska sparas, och väljer en förinställning (eller uppsättning med alternativ) för att förenkla teckningens genomskinliga delar. Klicka på Anpassa om du vill anpassa inställningarna för förenklingen.

Om du väljer ett äldre format i en tidigare version än 8.0, markerar du Behåll banor för att ta bort genomskinligheten och återställa genomskinliga teckningar till 100 % opacitet och normalt blandningsläge. Välj Bevara utseende och övertryck om du vill bevara övertryck som inte samverkar med genomskinliga objekt. Övertryck som samverkar med genomskinliga objekt förenklas.

Bädda in teckensnitt (för andra program) Välj det här alternativet om du vill bädda in alla teckensnitt med giltiga behörigheter från motsvarande leverantör. Genom att bädda in teckensnitt försäkrar du dig om att det ursprungliga teckensnittet visas och skrivs ut om filen används i ett annat program, till exempel Adobe InDesign. Om filen däremot öppnas i Illustrator på en annan dator där teckensnittet inte finns installerat simuleras eller ersätts teckensnittet. Detta görs för att förhindra olaglig användning av det inbäddade teckensnittet.

Obs! Om du markerar alternativet Bädda in teckensnitt ökar filstorleken.

Inkludera länkade filer Välj det här alternativet om du vill bädda in filer som är länkade till teckningen.

Inkludera dokumentminiatyrbilder Välj det här alternativet om du vill skapa en miniatyrbild av teckningen. Miniatyrbilden visas i dialogrutorna Öppna och Montera i Illustrator.

Inkludera CMYK PostScript i RGB-filer Välj det här alternativet om du vill att RGB-färgdokument ska kunna skrivas ut från program som saknar stöd för RGB-utskrift. RGB-färgerna bevaras om EPS-filen öppnas på nytt i Illustrator.

Kompatibel utskrift av övertoning och nätövertoning Använd det här alternativet om du vill att övertoningar och nätövertoningar ska kunna skrivas ut på äldre skrivare och PostScript-enheter genom att övertoningsobjekten konverteras till JPEG-format. Alternativet kan göra utskrifter långsammare på skrivare som inte har problem med övertoningar.

Adobe PostScript® Använd det här alternativet om du vill ange vilken PostScript-nivå som ska användas för att spara teckningen. PostScript Language Level 2 återger vektorbaserade färg- och gråskalebilder i punktbaserat format, och stöder RGB-, CMYK- och CIE-baserade färgmodeller för både vektorgrafik och bitmappsbilder. PostScript Language Level 3 tillhandahåller ytterligare funktionalitet jämfört med Language Level 2, t.ex. möjligheten att skriva ut nätobjekt vid utskrift till PostScript® 3™-skrivare. Eftersom nätövertoningsobjekt konverteras till bitmappsbilder vid utskrift på PostScript Language Level 2-enheter, bör teckningar som innehåller nätövertoningsobjekt skrivas ut på en PostScript 3-skrivare.

Fler hjälpavsnitt

”Förhandsvisa vilka partier i teckningen som ska förenklas” på sidan 442

”Skriva ut och spara genomskinliga teckningar” på sidan 438

”Om övertryck” på sidan 446

Spara i SVG-format

SVG är ett vektorformat som ger interaktiv webbgrafik av hög kvalitet. Det finns två versioner av SVG-format: SVG och komprimerad SVG (SVGZ). SVGZ kan minska filstorleken med mellan 50 och 80 %. Du kan emellertid inte redigera SVGZ-filer i en textredigerare.

När du sparar grafik eller teckningar i SVG-format rastreras nätobjekten. Dessutom konverteras alla bilder som saknar alfakanal till JPEG-format. Alla bilder med alfakanal konverteras till PNG-format. Om dokumentet innehåller flera ritytor och du sparar i SVG bevaras den aktiva ritytan. Du kan inte spara enskilda ritytor som separata SVG-filer.

En videofilm om hur du skapar mobilt innehåll i Illustrator finns på www.adobe.com/go/vid0207_se.

- 1 Om teckningen innehåller SVG-effekter, markerar du alla objekt med SVG-effekter och placerar effekterna längst ned på panelen Utseende (strax ovanför Opacitet). Om andra effekter används efter en SVG-effekt skapas ett rasterobjekt. Om teckningen innehåller flera ritytor markerar du den rityta som du vill exportera.
- 2 Välj Arkiv > Spara som eller Arkiv > Spara kopia.
- 3 Skriv ett filnamn och välj en plats för filen.
- 4 Välj SVG (*.SVG) eller Komprimerad SVG (*.SVGZ) som filformat och klicka på Spara.
- 5 Ange önskade alternativ i dialogrutan SVG-alternativ och klicka på OK:

SVG-profiler Anger dokumenttypsdefinitionen SVG XML för den exporterade filen.

- **SVG 1.0 och SVG 1.1** Lämpliga för SVG-filer som ska visas på en stationär dator. SVG 1.1 är den fullständiga versionen av SVG-specifikationen som SVG Tiny 1.1, SVG Tiny 1.1 Plus och SVG Basic 1.1 tillhör.
- **SVG Basic 1.1** Lämplig för SVG-filer som ska visas på medelstora enheter, t.ex. handdatorer. Kom ihåg att inte alla handdatorer kan hantera SVG Basic-profilen. Om du väljer det här alternativet är det alltså inte säkert att SVG-filen kan visas på alla handdatorer. SVG Basic kan inte hantera icke-rektangulära urklipp och vissa SVG-filtereffekter.
- **SVG Tiny 1.1 och SVG Tiny 1.1+** Lämpliga för SVG-filer som ska visas på små enheter, t.ex. mobiltelefoner. Kom ihåg att inte alla mobiltelefoner kan hantera SVG Tiny- och SVG Tiny Plus-profiler. Om du väljer något av de här alternativen är det alltså inte säkert att SVG-filen kan visas på alla små enheter.
- **SVG Tiny 1.2** Passar för SVG-filer som ska visas på en mängd olika enheter, från handdatorer och mobiltelefoner till bärbara och stationära datorer.

SVG Tiny har inte stöd för övertoningar, genomskinlighet, urklipp, masker, symboler, mönster, understruken text, genomstruken text, lodrät text eller SVG-filtereffekter. SVG Tiny Plus kan visa övertoningar och genomskinlighet, men inte hantera urklipp, masker, symboler och SVG-filtereffekter.



Ytterligare information om SVG-profiler finns i SVG-specifikationen på webbplatsen för World Wide Web Consortium (W3C) (www.w3.org).

Teckensnittstyp Anger hur teckensnitt ska exporteras:

- **Adobe CEF** Använder teckensnittsrekommendation för bättre återgivning av små teckensnitt. Den här teckensnittstypen kan hanteras av Adobe SVG Viewer men kan kanske inte hanteras av andra SVG-visningsprogram.
- **SVG** Teckensnittsrekommendation används inte. Den här teckensnittstypen kan hanteras av alla SVG-visningsprogram.
- **Konvertera till konturer** Konverterar text till vektorbanor. Använd det här alternativet om du vill bevara textens utseende i alla SVG-visningsprogram.

Utbytbara teckensnitt Styr vilka *specialtecken* (tecken tillhörande ett visst teckensnitt) som ska bäddas in i den exporterade SVG-filen. Välj Inget på menyn Utbytbara teckensnitt om du är säker på att alla nödvändiga teckensnitt finns installerade på slutanvändarens dator. Välj alternativet Endast använda tecken om du bara vill ta med specialtecken för text som finns i den aktuella teckningen. Övriga värden (Vanligt engelskt, Vanligt engelskt och Använda tecken, Vanligt latinskt, Vanligt latinskt och Använda tecken, Alla tecken) är användbara om SVG-filens textinnehåll är dynamiskt (till exempel servergenererad text eller användarinteraktiv text).

Bildplats Välj det här alternativet om du vill ange huruvida rasterbilder ska bäddas in direkt i filen eller länkas till de exporterade JPEG- eller PNG-bilderna från den ursprungliga Illustrator-filen. Filstorleken ökar om du bäddar in bilder, men då säkerställs å andra sidan att rasterade bilder alltid är tillgängliga.

Bevara Illustrators redigeringsfunktioner Illustrator-specifika data bevaras genom att en AI-fil bäddas in i SVG-filen (vilket innebär att filen blir större). Välj det här alternativet om du vill kunna öppna och redigera SVG-filen i Illustrator igen. Tänk på att om du ändrar SVG-data manuellt visas inte ändringarna när du öppnar filen igen. Det beror på att Illustrator läser in AI-delen av filen, inte SVG-delen.

CSS-egenskaper Använd det här alternativet om du vill ange hur formatattribut ska sparas i SVG-koden. Med standardmetoden, Presentationsattribut, används egenskaper på den högsta nivån i hierarkin, vilket ger stor flexibilitet för specifik redigering och omformning. Med metoden Formatattribut skapas de mest läsbara filerna. Filstorleken kan dock öka. Välj den här metoden om SVG-koden ska användas i omformningar, t.ex. omformningar med XSLT (Extensible Stylesheet Language Transformation). Metoden Formatattribut <enhetsreferenser> ger kortare återgivningstider och mindre filstorlek. Metoden Formatelement används när filer delas med HTML-dokument. Om du väljer Formatelement kan du senare ändra SVG-filen om du vill flytta ett formatelement till en extern formatmall som HTML-filen refererar till. Tänk dock på att metoden Formatelement ger längre återgivningstider.

Decimaler Anger precisionen för vektordata i SVG-filen. Du kan ange mellan 1 och 7 decimaler. Ju högre värde, desto större filstorlek och bättre bildkvalitet.

Kodning Anger hur tecken kodas i SVG-filen. UTF-kodning (Unicode Transformation Format) stöds av alla XML-processorer. (UTF-8 är ett 8-bitars format och UTF-16 ett 16-bitars format.) ISO 8859-1 och UTF-16-kodning bevarar inte filmetadata.

Optimera för Adobe SVG Viewer Den högsta nivån av Illustrator-data behålls och SVG-filen kan fortfarande redigeras manuellt. Välj det här alternativet om du vill utnyttja möjligheten till snabbare återgivning av funktioner som SVG-filtereffekter.

Innefatta Adobe Graphics Server-data All information som behövs för variabelersättning i SVG-filen tas med.

Inkludera segmentdata Tar med segmentens placeringar och optimeringsinställningar.

Inkludera XMP Tar med XMP-metadata i SVG-filen. Välj Arkiv > Info eller ange metadata med webbläsaren i Bridge.

Skriv ut färre -element Inställningarna för automatisk kerning kan ignoreras under export vilket leder till en fil med färre -element. Välj det här alternativet om du skapar en SVG-fil som är mer redigerbar och kompakt. Avmarkera alternativet om det är viktigt att behålla utseendet på texten med automatisk kerning.

Använd <textPath>-element för text på bana Text på en bana exporteras som <textPath>-element. Tänk dock på att texten kan se annorlunda ut i SVG-läsaren än i Illustrator eftersom den visuella likheten inte alltid kan garanteras i det här exportläget. Framför allt kan text som flödar över vara synlig i SVG-läsaren.

Visa SVG-kod Koderna för SVG-filen visas i ett webbläsarfönster.

Webbförhandsvisning SVG-filen visas i ett webbläsarfönster.

Device Central Öppnar filen i Device Central för förhandsvisning på en viss mobiltelefon eller mobil enhet.

Fler hjälpaavsnitt

[”Om SVG”](#) på sidan 399

[”Använda Adobe Device Central med Illustrator”](#) på sidan 393

[”Om metadata”](#) på sidan 308

[”Om databaserade bilder”](#) på sidan 463

Spara teckningar för Microsoft Office

Med kommandot Spara för Microsoft Office kan du skapa en PNG-fil som du kan använda i Microsoft Office-program.

- 1 Välj Arkiv > Spara för Microsoft Office.
- 2 Välj önskad lagringsplats för filen och ange ett filnamn i dialogrutan Spara för Microsoft Office. Klicka på Spara.



Om du vill anpassa vissa PNG-inställningar, till exempel upplösning, genomskinlighet och bakgrundsfärg, använder du kommandot Exportera i stället för kommandot Spara för Microsoft Office. Du kan också spara teckningar i PNG-format med kommandot Spara för webben & Enheter.

Ändra vektorgrafik till bitmappsbilder

Om rastrering

Rastrering är processen att ändra en vektorbild till en bitmappsbild. Vid rastreringen konverteras bildens banor till pixlar. Vilka rastreringsalternativ du väljer avgör de färdiga pixlarnas storlek och deras andra egenskaper.

Du kan rastrera enstaka vektorobjekt med kommandot Objekt > Rastrera eller med effekten Rastrera. Du kan även rastrera ett helt dokument genom att exportera det till ett bitmappsformat, till exempel JPEG, GIF eller TIFF.

Fler hjälpavsnitt

["Om rastereffekter"](#) på sidan 375

["Rastreringsalternativ"](#) på sidan 375

Rastrera ett vektorobjekt

- 1 Markera ett eller flera objekt.
- 2 Gör något av följande:
 - Om du vill rastrera objekten permanent väljer du Objekt > Rastrera.
 - Om du vill efterlikna en rastrering utan att ändra objektets underliggande struktur väljer du Effekt > Rastrera.
- 3 Ange rastreringsalternativ (se ["Rastreringsalternativ"](#) på sidan 375) och klicka på OK.

Exportera teckningar

Exportera teckningar

- 1 Välj Arkiv > Exportera.
- 2 Välj en plats för filen och ange ett filnamn.
- 3 Välj ett format på snabbmenyn Filformat (Windows) eller Format (Mac OS).
- 4 Klicka på Spara (Windows) eller Exportera (Mac OS).

En videofilm om hur du exporterar innehåll från Illustrator, bland annat en översikt över olika format och när du bör använda dem, finns på www.adobe.com/go/vid0062_se.

Fler hjälpsnitt

["Spara grafik och teckningar"](#) på sidan 282

Filformat för att exportera teckningar

Obs! Du kan bara exportera flera ritytor till följande format: SWF, JPEG, PSD, PNG och TIFF.

AutoCAD Drawing och AutoCAD Interchange File (DWG och DXF) AutoCAD Drawing är det standardformat som används för att spara vektorgrafik som skapats i AutoCAD. AutoCAD Interchange File är ett utbytesformat för export och import av AutoCAD-ritningar till och från andra program. Mer information finns i ["Exportalternativ för AutoCAD"](#) på sidan 290.

Obs! Vita linjer och fyllningar i Illustrator-teckningar exporteras som standard till AutoCAD-format som svarta linjer och fyllningar, medan svarta linjer och fyllningar i Illustrator exporteras till AutoCAD-formatet som vitt.

BMP Standardbildformatet i Windows. Du kan ange färgmodell, upplösning och kantutjämning för rastering av teckningen, och även format (Windows eller OS/2) och bitdjup för att fastställa det totala antalet färger (eller gråtoner) som bilden kan innehålla. För 4-bitars och 8-bitars bilder i Windows-formatet kan du även ange RLE-komprimering.

EMF (Enhanced Metafile) Används ofta i Windows-program som utbytesformat när data för vektorgrafik exporteras. Det kan hända att vissa vektordata rasteras när teckningar exporteras från Illustrator till EMF-format.

JPEG (Joint Photographic Experts Group) Används ofta för att spara foton. Med JPEG-format behålls all färginformation i en bild, men filstorleken komprimeras genom att en del information tas bort. JPEG är det standardformat som används för att visa bilder på webben. Mer information finns i ["Exportalternativ för JPEG"](#) på sidan 293. Du kan också spara en bild som en JPEG-fil med kommandot Spara för webben & Enheter.

Obs! Defekter som vågmönster eller posterisering (färgreduktion) uppstår varje gång du sparar filen i JPEG-format. Spara därför alltid JPEG-filer från originalbilden, inte från tidigare sparade JPEG-filer.

Macintosh PICT Används med MAC OS-grafik- och layoutprogram för att överföra bilder mellan program. Formatet är särskilt effektivt vid komprimering av bilder med stora ytor som består av heltäckande färg.

Flash (SWF) Ett vektorbaserat grafikformat för interaktiv, animerad webbgrafik. Om du arbetar med webbdesign kan du exportera teckningar till Flash-formatet (SWF) och sedan visa teckningarna i alla webbläsare som har plugin-programmet Flash Player. Mer information finns i ["Exportalternativ för Flash"](#) på sidan 291. Du kan också spara en bild som en SWF-fil med kommandot Spara för webben & Enheter (se SWF-optimeringsalternativ (Illustrator)), och du kan exportera text som dynamisk Flash-text eller indatatext (se ["Tagga text för export till Flash"](#) på sidan 353). Förutom att exportera teckningar i Flash-format kan du också kopiera Illustrator-teckningar och klistra in dem i Flash. Teckningens återgivning bevaras efter hanteringen.

Du kan skapa vektorgrafik för Flex-skal i Adobe Illustrator och exportera den med hjälp av skriptet för att skapa Flex-skal. Flexibla skal och tillägg för Illustrator finns på http://www.adobe.com/go/flex_skinning_se. Mer information om Flex-skal och Flex Builder finns i Flex-dokumentationen på Adobe.com.

Photoshop (PSD) Standardformatet i Photoshop. Om teckningen innehåller data som inte kan exporteras till Photoshop-formatet, bevaras teckningens utseende antingen genom att lagren i dokumentet sammanfogas eller genom att teckningen rasteras. Detta betyder att lager, underlager, stansade former och redigerbar text inte alltid bevaras i Photoshop-filen, även om du valt lämpligt exportalternativ. Mer information finns i ["Exportalternativ för Photoshop"](#) på sidan 294.

PNG (Portable Network Graphics) Används för icke-förstörande komprimering och för visning av bilder på webben. Till skillnad från GIF stöder PNG 24-bitars bilder och producerar bakgrundsgenomskinlighet utan taggiga kanter. Däremot stöder inte vissa webbläsare PNG-bilder. Med PNG bevaras genomskinligheten i gråskale- och RGB-bilder. Mer information finns i ["Exportalternativ för PNG"](#) på sidan 295. Du kan också spara en bild som en PNG-fil med kommandot Spara för webben & Enheter.

Targa (TGA) Skapat för system som använder bildskärmskortet Truevision®. Du kan ange färgmodell, upplösning och kantutjämning för rastrering av teckningen, och även bitdjup för att fastställa det totala antalet färger (eller gråtoner) som bilden kan innehålla.

Textformat (TXT) Används för att exportera text i en bild till en textfil. (Se ”[Exportera text till en textfil](#)” på sidan 353.)

TIFF (Tagged-Image File Format) Används för att överföra filer mellan olika program och datorplattformar. TIFF är ett flexibelt punktbaserat bildformat som hanteras av de flesta ritnings-, bildredigerings- och layoutprogram. De flesta skannrar kan producera TIFF-filer. Mer information finns i ”[Exportalternativ för TIFF](#)” på sidan 295.

WMF (Windows Metafile) Ett mellanliggande utbytesformat för 16-bitars Windows-program. WMF-formatet stöds av nästan alla rit- och layoutprogram för Windows. Formatet har emellertid begränsat stöd för vektorgrafik. När det är möjligt bör därför EMF-formatet användas i stället för WMF.

Fler hjälpavsnitt

”[Spara grafik och teckningar](#)” på sidan 282

”[Exportera teckningar](#)” på sidan 288

Exportalternativ för AutoCAD

När du exporterar teckningar i DXF- eller DWG-formatet kan du ange följande alternativ:

AutoCAD-version Anger den version av AutoCAD som stöder den exporterade filen.

Skala Ange värden för Skalenheter som anger hur Illustrator ska tolka längddata när AutoCAD-filen skrivs.

Skalförändra linjetjocklek Skalar linjetjockleken, tillsammans med resten av teckningen, i den exporterade filen.

Antal färger Använd det här alternativet om du vill ange färgdjup för den exporterade filen.

Rasterfilformat Anger om bilderna och objekten som rastreras under exporten sparas i PNG- eller JPEG-format. Det är bara PNG som har stöd för genomskinlighet. Om du behöver bevara utseendet så mycket som möjligt ska du välja PNG.

Bevara utseende Välj om du vill att utseendet ska bevaras och du inte behöver redigera den exporterade filen. Om du väljer det här alternativet minskar redigeringsmöjligheterna markant. Text kan exempelvis omges av en kontur och effekter rastreras. Du kan ange det här alternativet eller Maximal redigering, men inte båda.

Maximal redigering Välj om det är viktigare att kunna redigera filen i AutoCAD än att upprätthålla utseendet. Det här alternativet påverkar utseendet i hög grad, särskilt om du har använt formateffekter. Du kan ange det här alternativet eller Bevara utseende, men inte båda.

Exportera endast markerade bilder Exporterar bara teckningen i filen som är markerad vid exporten. Om ingen teckning är markerad exporteras en tom fil.

Ändra banor för utseende Ändrar banorna i AutoCAD för att bevara det ursprungliga utseendet, om det behövs. Om till exempel en bana överlappar andra objekt under exporten och ändrar deras utseende, ändrar det här alternativet banan för att bevara objektets utseende.

Textkontur Konverterar all text till banor före exporten så att utseendet bevaras. Illustrator och AutoCAD kan tolka textattribut på olika sätt. Välj det här alternativet om du vill upprätthålla maximal visuell återgivning (på bekostnad av redigerbarhet). Om du behöver redigera texten i AutoCAD ska du inte markera det här alternativet.

Exportalternativ för Flash

När du exporterar teckningar i SWF-format kan du ange följande grundläggande och avancerade alternativ: Du kan exportera flera ritytor till SWF-format. En videofilm om hur du exporterar SWF-filer från Illustrator finns på www.adobe.com/go/vid0214_se. (Om du vill se en video om hur du importerar Illustrator-filer till Flash går du till www.adobe.com/go/vid0197_se, och om du vill se en video om hur du använder Flash och Illustrator tillsammans går du till www.adobe.com/go/lrvid4099_xp.)

Du kan när som helst klicka på Webbförhandsvisning om du vill förhandsvisa filen i den förvalda webbläsaren (plugin-programmet Flash Player ska vara installerat för webbläsaren), eller klicka på Device Central om du vill förhandsvisa filen i Flash Player på en viss mobiltelefon eller mobil enhet.

Obs! Om målet är att överföra Illustrator-teckningen till ett Flash-dokument behöver du bara klistra in den. Alla banor, linjer, övertoningar, text (ange Flash Text), masker, effekter (till exempel skugga på text) och symboler bevaras. Du kan dessutom ange hur lager ska importeras när du klistrar in: som Flash-lager, ramar eller grafiksymboler. En videofilm om hur du importerar och kopierar och klistrar in mellan webbprogram finns på www.adobe.com/go/vid0193_se.

Innan du klickar på Spara (Windows) eller Exportera (Mac OS) i dialogrutan Exportera anger du hur flera ritytor ska exporteras. Om du vill exportera ritytor som separata SWF-filer väljer du Använd ritytor i dialogrutan Exportera. Om du bara vill exportera ett intervall med ritytor anger du intervall. Därefter klickar du på Spara (Windows) eller Exportera (Mac OS) och anger följande alternativ:

Förinställning Anger den inställningsfil för förinställningar som ska användas vid exporten. Om du ändrar standardinställningarna ändras det här alternativet till Egen. Du kan spara egna alternativinställningar som nya förinställningar som kan återanvändas med andra filer. Klicka på Spara förinställning om du vill spara alternativinställningarna som en förinställning.

Exportera som Anger hur Illustrator-lager konverteras:

- **AI-fil till SWF-fil** Teckningen exporteras till en enda ram. Välj det här alternativet om du vill behålla urklippsmasker för lager.
- **AI-lager till SWF-ramar** Teckningen på varje lager exporteras till en enskild SWF-ram så att en animerad SWF skapas.
- **AI-lager till SWF-filer** Teckningen på varje lager exporteras till en enskild SWF-fil. Detta resulterar i flera SWF-filer som var och en innehåller en enda ram med teckningen från ett enskilt Illustrator-lager.
- **AI-lager till SWF-symboler** Konverterar teckningen i varje lager till en symbol och exporterar den till en enskild SWF-fil. AI-lager exporteras som SWF-symboler för filmklipp. Symbolerna namnges utifrån deras motsvarande lagernamn. En videofilm om hur du använder symboler effektivt mellan Illustrator och Flash finns på www.adobe.com/go/vid0198_se.
- **AI-ritytor till SWF-filer** Exporterar varje rityta till en separat SWF-fil. Det här är det enda tillgängliga alternativet om du väljer att bevara flera ritytor i dialogrutan Spara som. Om du sparar en förinställning och det här alternativet är aktiverat kan du bara använda den sparade förinställningen med filer som inkluderar flera ritytor.

Version Anger Flash Player-version för visning av importerade filer. Alternativet Komprimera fil finns inte i Flash version 5 och tidigare. Dynamisk text och Indatatekst finns inte i version 3 och tidigare.

Beskär till ritytans storlek Exporterar alla Illustrator-teckningar som finns innanför den markerade ritytans gränser till SWF-filen. Teckningar som ligger utanför kanterna klipps av. Det här alternativet kontrolleras och inaktiveras när flera ritytor exporteras.

Bevara utseende Välj Bevara utseende om du vill tillämpa teckningen på ett enskilt lager före exporten. Om du väljer det här alternativet begränsas filens redigerbarhet.

Komprimera fil Komprimerar SWF-data, vilket innebär att filen blir mindre. Tänk på att det inte går att öppna eller visa komprimerade filer i Flash Player som är äldre än Flash Player 6.0. Använd inte det här alternativet om du inte är säker på vilken version av Flash-spelaren som filen kommer att visas med.

Exportera symboler i panelen Exporterar alla symboler på panelen Symboler. Om det inte finns en aktiv variant av symbolen i teckningen tas den inte med i de exporterade ramarna. Däremot blir den tillgänglig i Flash-symbolbiblioteket i Flash Authoring-miljön.

Exportera text som konturer Konverterar text till vektorbanor. Använd det här alternativet om du vill bevara textens utseende i alla Flash-spelare. Om du vill ha maximala redigeringsmöjligheter ska du avmarkera det här alternativet. (En videofilm om hur du använder text med effektiv samverkan mellan Flash och Illustrator finns på www.adobe.com/go/vid0199_se.)

Ignorera kerningsinformation för text Exporterar text utan kerningsvärdena.

Inkludera metadata Exporterar de metadata som hör till filen. Den exporterade XMP-informationen minimeras så att filens storlek inte ska öka. Till exempel tas inte miniatyrbilder med.

Skydda fil från import Användare förhindras att göra ändringar i den exporterade SWF-filen.

Lösenord Skriv ett lösenord om du vill förhindra att filen öppnas av obehöriga, eller i andra program än Adobe Flash.

Kurvkvälitet Använd det här alternativet om du vill ange precisionen för bézierkurvor. Om du anger ett lägre värde minskar den exporterade filens storlek samtidigt som kurvkväliteten försämrats något. Om du anger ett högre värde ökar exaktheten vid återgivningen av bézierkurvorna men även filstorleken.

Bakgrundsfärg Använd det här alternativet om du vill ange bakgrundsfärg för den exporterade SWF-filen.

Lokal uppspelningssäkerhet Anger om du vill att filen ska ha tillgång till bara lokala filer eller nätverksfiler under uppspelning.

Klicka på Avancerat och ange något av följande om du vill ange avancerade alternativ:

Bildformat Använd det här alternativet om du vill ange hur teckningen ska komprimeras. Icke-förstörande komprimering ger högst bildkvälitet men även störst SWF-fil. Förstörande (JPEG) komprimering ger mindre SWF-filer, men vissa defekter uppstår i bilden. Välj Icke-förstörande om du avser att fortsätta arbeta med filen (eller filerna) i Flash. Välj Förstörande om du exporterar den slutgiltiga SWF-filen.

JPEG-kvälitet Detaljrikedomen i den exporterade bilden anges. Ju bättre kvälitet, desto större filstorlek. (Det här alternativet kan användas endast om du har valt komprimeringsalternativet Förstörande.)

Metod Använd det här alternativet om du vill ange vilken typ av JPEG-komprimering som ska användas. Välj Baslinje (standard) för standardkomprimering och Baslinje (optimerad) för ytterligare optimering. (De här alternativen är tillgängliga endast om du väljer komprimeringsalternativet Förlust.)

Upplösning Här anges skärmutplösningen för bitmappsbilder. Du kan ange ett värde mellan 72 och 600 pixlar per tum (ppi) för upplösningen av exporterade SWF-filer. Högre upplösning ger bättre bildkvälitet men större filstorlek.

Bildhastighet Anger hur snabbt animeringen ska visas i Flash Player. (Det här alternativet kan användas endast med alternativet AI-lager till SWF-ramar.)

Uppreping Använd det här alternativet om du vill att animeringen ska upprepas kontinuerligt, i stället för att spelas upp en enda gång, när animeringen spelas upp i Flash Player. (Det här alternativet kan användas endast med alternativet AI-lager till SWF-ramar.)

Animera övergångar Anger om övergångsobjekt ska animeras eller inte. Om du väljer det här alternativet får du samma resultat som när du manuellt frigör övergångsobjekt till lager innan du exporterar. Övergångar animeras alltid från början till slut oavsett lagerordning.

Om du väljer Animera övergångar, bör du också välja en exportmetod för övergångar:

- **I sekvens** Varje objekt i övergången exporteras till en enskild bildruta i animeringen.
- **I program** En kumulativ sekvens av objekten byggs upp i animeringsbildrutorna. Objektet längst ned visas exempelvis i alla bildrutor och det översta objektet visas bara i den sista bildrutan.

Lagerordning Här anges tidslinjen för en animering. Välj Nedifrån och upp för att exportera lager med början från det lägsta lagret på panelen Lager. Välj Uppifrån och ned för att exportera lager med början från det översta lagret på panelen Lager. (Det här alternativet kan användas endast med alternativet AI-lager till SWF-ramar.)

Exportera statiska lager Använd det här alternativet om du vill använda ett eller fler lager eller underlager som statistiskt innehåll i alla exporterade SWF-ramar. Innehållet i de valda lagren eller underlagren visas som bakgrundsbild i varje exporterad SWF-ram. (Det här alternativet kan endast användas med alternativet AI-lager till SWF-ramar.)

Fler hjälpavsnitt

[”Om Flash-grafik”](#) på sidan 402

[”Skapa Flash-animeringar”](#) på sidan 403

[”Använda flera ritytor”](#) på sidan 31

[”Arbeta med Illustrator och Flash”](#) på sidan 404

Exportalternativ för JPEG

Om dokumentet innehåller flera ritytor anger du hur ritytorna ska exporteras innan du klickar på Spara (Windows) eller Exportera (Mac OS) i dialogrutan Exportera. Om du vill exportera varje rityta som en separat JPEG-fil väljer du Använd ritytor i dialogrutan Exportera. Om du bara vill exportera ett intervall med ritytor anger du intervall. Därefter klickar du på Spara (Windows) eller Exportera (Mac OS) och anger följande alternativ:

Kvalitet Använd det här alternativet om du vill ange JPEG-filens kvalitet och storlek. Välj ett alternativ på menyn Kvalitet eller ange ett värde mellan 0 och 10 i textrutan Kvalitet.

Färgmodell JPEG-filens färgmodell anges.

Metod och inläsningar Välj Baslinje (standard) om du vill använda ett format som kan hanteras av de flesta webbläsarna, Baslinje (optimerad) för optimerad färg och en något mindre filstorlek och Progressiv om du vill visa en rad inläsningar (du väljer hur många) där bilden framträder skarpare och skarpare allt eftersom den hämtas. Alternativen Baslinje (optimerad) och Progressiv för JPEG-bilder kan inte hanteras av alla webbläsare.

Djup JPEG-filens upplösning anges. Välj Egen om du vill ange önskad upplösning.

Kantutjämning Ojämna kanter i teckningen tas bort med hjälp av supersampling. Avmarkera det här alternativet om du vill bevara de skarpa kanterna i den rasterade bilden.

Förankring Kod för bildscheman genereras. Om du väljer det här alternativet markerar du Klient-sida (.html) eller Server-sida (.map) för att ange vilken typ av fil som ska skapas.

Bädda in ICC-profil ICC-profilerna sparas i JPEG-filen.

Fler hjälpavsnitt

[”Om färger i digitala bilder”](#) på sidan 115

Exportalternativ för Photoshop

Om dokumentet innehåller flera ritytor anger du hur ritytorna ska exporteras innan du klickar på Spara (Windows) eller Exportera (Mac OS) i dialogrutan Exportera. Om du vill exportera varje rityta som en separat PSD-fil väljer du Använd ritytor i dialogrutan Exportera. Om du bara vill exportera ett intervall med ritytor anger du intervall. Därefter klickar du på Spara (Windows) eller Exportera (Mac OS) och anger följande alternativ:

Färgmodell Använd det här alternativet om du vill ange färgmodell för den exporterade filen. Om du exporterar ett CMYK-dokument som RGB, eller tvärtom, kan du få oväntade visuella förändringar i genomskinliga områden, särskilt sådana som innehåller blandningslägen. Om du byter färgmodell måste du exportera teckningen som en flat bild (alternativet Skriv lager är inte tillgängligt).

Upplösning Använd det här alternativet om du vill ange den exporterade filens upplösning.

Flat bild Alla lager sammanfogas och Illustrator-teckningen exporteras som en rasterad bild. Om du väljer det här alternativet bevaras teckningens visuella utseende.

Skriv lager Exporterar grupper, stansade former, kapslade lager och segment som separata, redigerbara Photoshop-lager. Kapslade lager som är mer än fem lager djupa sammanfogas till ett enda Photoshop-lager. Välj Maximal redigering om du vill exportera genomskinliga objekt (det vill säga objekt med en opacitetsmask, en konstant opacitet som är mindre än 100 % eller ett annat blandningsläge än Normal) som direkt redigerbara Photoshop-lager.

Bevara textredigering Exporterar vågrät och lodrät punkttext i lager (bland annat kapslade lager upp till fem nivåer djupa) till redigerbar Photoshop-text. Om teckningens utseende äventyras på grund av detta, kan du avmarkera alternativet och i stället rastera texten.

Maximal redigering Använd det här alternativet om du vill skriva alla underlager på den översta nivån till separata Photoshop-lager, förutsatt att åtgärden inte medför förändringar i teckningen. Lagren på den översta nivån bildar Photoshop-lageruppsättningar. Genomskinliga objekt är fortfarande redigerbara. Ett Photoshop-formlager skapas också för varje stansad form i ett lager på den översta nivån, förutsatt att åtgärden inte medför förändringar i teckningen. Om du vill skriva stansade former med heldragna linjer ändrar du hörntypen till Runt. Oavsett om du markerar det här alternativet eller inte, sammanfogas alla lager som är över fem lager djupa till ett enda Photoshop-lager.

Obs! Du kan inte exportera stansade former på vilka du har använt grafikformat, streckade linjer eller penslar. Sådana stansade former rasteras.

Kantutjämning Ojämna kanter i teckningen tas bort med hjälp av supersampling. Avmarkera det här alternativet om du vill bevara de skarpa kanterna i den rasterade bilden.

Bädda in ICC-profil Ett färghanterat dokument skapas.

Fler hjälpavsnitt

[”Bildupplösningsriktlinjer för optimalt resultat”](#) på sidan 277

[”Om färger i digitala bilder”](#) på sidan 115

[”Skapa linjer för objekt”](#) på sidan 155

Exportalternativ för PNG

Om dokumentet innehåller flera ritytor anger du hur ritytorna ska exporteras innan du klickar på Spara (Windows) eller Exportera (Mac OS) i dialogrutan Exportera. Om du vill exportera varje rityta som en separat PNG-fil väljer du Använd ritytor i dialogrutan Exportera. Om du bara vill exportera ett intervall med ritytor anger du intervall. Därefter klickar du på Spara (Windows) eller Exportera (Mac OS) och anger följande alternativ:

Upplösning Använd det här alternativet om du vill ange upplösning för den rasterade bilden. Högre upplösning ger bättre bildkvalitet men större filstorlek.

***Obs!** I vissa program öppnas PNG-filer med en upplösning på 72 ppi, oavsett vilken upplösning du angett. Detta innebär att bildens dimensioner ändras i programmet. (En teckning som exempelvis sparas med en upplösning på 150 ppi är mer än dubbelt så stor som en som sparas med en upplösning på 72 ppi.) Ändra därför bara upplösning när du vet att målprogrammet kan hantera icke-72-ppi-upplösningar.*

Färger Använd det här alternativet om du vill ange färg för ifyllning av genomskinlighet. Välj Genomskinlig om du vill bevara genomskinligheten, Vit om du vill fylla genomskinliga områden med vitt, Svart om du vill fylla genomskinliga ytor med svart eller Annan om du vill välja en annan fyllningsfärg för genomskinliga områden.

Kantutjämning Ojämna kanter i teckningen tas bort med hjälp av supersampling. Avmarkera det här alternativet om du vill bevara de skarpa kanterna i den rasterade bilden.

Sammanflätad Lågupplösta versioner av bilden visas allteftersom bilden hämtas till webbläsaren. Hämtningstiden uppfattas som kortare när sammanflätning används. Tänk dock på att filstorleken ökar.

Fler hjälpavsnitt

[”Bildupplösningsriktlinjer för optimalt resultat”](#) på sidan 277

Exportalternativ för TIFF

Om dokumentet innehåller flera ritytor anger du hur ritytorna ska exporteras innan du klickar på Spara (Windows) eller Exportera (Mac OS) i dialogrutan Exportera. Om du vill exportera varje rityta som en separat TIFF-fil väljer du Använd ritytor i dialogrutan Exportera. Om du bara vill exportera ett intervall med ritytor anger du intervall. Därefter klickar du på Spara (Windows) eller Exportera (Mac OS) och anger följande alternativ:

Färgmodell Använd det här alternativet om du vill ange färgmodell för den exporterade filen.

Upplösning Använd det här alternativet om du vill ange upplösning för den rasterade bilden. Högre upplösning ger bättre bildkvalitet men större filstorlek.

Kantutjämning Ojämna kanter i teckningen tas bort med hjälp av supersampling. Avmarkera det här alternativet om du vill bevara de skarpa kanterna i den rasterade bilden.

LZW-komprimering Välj det här alternativet om du vill använda LZW-komprimering, en icke-förstörande komprimeringsmetod som bevarar all information i bilden. Med det här alternativet blir filerna mindre.

Byteordning Det här alternativet används för att fastställa lämplig byteföljd när bildfilen skrivs, beroende på vilken plattform du väljer. Illustrator, liksom de flesta modernare programmen, kan läsa filer med hjälp av byteordningen för båda plattformarna. Om du inte är säker på vilket program som filen kommer att öppnas i väljer du den plattform som filen ska läsas på.

Bädda in ICC-profil Ett färghanterat dokument skapas.

Fler hjälpsnitt

”Bildupplösningsriktlinjer för optimalt resultat” på sidan 277

”Om färger i digitala bilder” på sidan 115

Skapa Adobe PDF-filer

Adobe PDF

PDF (Portable Document Format) är ett universellt filformat som bevarar teckensnitten, bilderna och layouten i källdokument och kan användas i en mängd olika program och på en mängd olika plattformar. Adobe PDF-formatet är ett standardformat för säker, tillförlitlig distribution och utbyte av elektroniska dokument och formulär över hela världen. Adobe PDF-filer är kompakta och fullständiga och kan delas med andra, visas och skrivas ut av vem som helst med det kostnadsfria programmet Adobe Reader®.

Adobe PDF är mycket effektivt i arbetsgångar för trycksakspublicering. Om du sparar en sammansatt bild av en teckning i Adobe PDF-format kan du skapa en kompakt, tillförlitlig fil som du själv eller din serviceleverantör kan visa, redigera, ordna och granska. Därefter kan din serviceleverantör, vid rätt tidpunkt i arbetsgången, antingen trycka eller skriva ut Adobe PDF-filen eller bearbeta den med hjälp av verktyg från flera olika källor för olika efterbehandlingsåtgärder, t ex utskriftskontroll, svällning, utskjutning och färgseparation.

När du sparar en Adobe PDF kan du välja att skapa en fil som överensstämmer med PDF/X. PDF/X (Portable Document Format Exchange) är en deluppsättning av Adobe PDF som eliminerar många av de variationer i färg, teckensnitt och svällning som kan leda till utskriftsproblem. PDF/X kan användas överallt där utbyte av PDF-filer förekommer i form av elektroniska mallar för tryckproduktion i arbetsgångens alla skeden förutsatt att program och utdataenheter stödjer PDF/X.

Adobe PDF-filer kan lösa följande problem som vanligtvis är förknippade med elektroniska dokument:

Problem	Adobe PDF-lösning
Mottagaren kan inte öppna filerna eftersom han/hon inte har det program som användes för att skapa filerna.	Alla kan öppna PDF-filer. Allt som krävs är den kostnadsfria programvaran Adobe Reader.
Kombinerade pappersarkiv och elektroniska arkiv är svåra att söka i, tar mycket utrymme och dessutom måste du använda det program som dokumenten skapades i.	PDF-filer är små och sökbara och det går att få åtkomst till dem med hjälp av Reader. Länkar gör det enkelt att navigera i PDF-filer.
Dokument visas på fel sätt på t ex handdatorer.	Taggade PDF-filer gör det möjligt att omforma text för visning på mobila plattformar, till exempel Palm OS®, Symbian™- och Pocket PC®-enheter.
Det går inte att visa dokument med avancerad formatering för läsare med nedsatt syn.	Taggade PDF-filer innehåller information om innehållet och strukturen, vilket gör dem enkla att läsa med hjälp av skärmläsare.

Skapa Adobe PDF-filer

Du kan skapa olika typer av PDF-filer från Illustrator. Du kan skapa flersidiga PDF:er, PDF:er i lager och PDF/x-kompatibla filer. Med hjälp av PDF:er med flera lager kan du spara en PDF med lager som kan användas i olika sammanhang. PDF/X-kompatibla filer förenklar hanteringen av färg, teckensnitt och svällning.

En videofilm om hur du skapar PDF:er från Creative Suite-program finns på www.adobe.com/go/vid0209_se. En videofilm om hur du exporterar till PDF 1.7 för granskning eller tryckeri finns på www.adobe.com/go/vid0210_se. En videofilm om hur du skapar interaktiva PDF:er finns på www.adobe.com/go/vid0211_se.

Fler hjälpsnitt

”Förinställningar för Adobe PDF” på sidan 298

”Ange Adobe PDF-alternativ” på sidan 301

”Färghanterings- och PDF/X-alternativ för PDF” på sidan 305

Skapa en Adobe-PDF

- 1 Välj Arkiv > Spara som, eller Arkiv > Spara kopia.
- 2 Ange ett filnamn och välj en plats där du vill spara filen.
- 3 Välj Adobe PDF (*.pdf) som filformat och klicka på Spara.
- 4 Välj antingen en förinställning på menyn Adobe PDF-förinställningar, eller markera en kategori i listan till vänster i dialogrutan och anpassa sedan alternativen.
- 5 Klicka på Spara PDF.



Om du vill återställa alternativen till standardvärdena håller du ned Alt och klickar sedan på Återställ.

Skapa en flersidig Adobe PDF-fil

- 1 Skapa flera ritytor i ett dokument.
- 2 Välj Arkiv > Spara som och välj Adobe PDF under Filformat.
- 3 Gör något av följande:
 - Om du vill spara alla ritytorna i en PDF-fil väljer du Alla.
 - Om du vill spara en deluppsättning av ritytorna i en PDF-fil väljer du Omfång och anger vilka ritytor som du vill spara.
- 4 Klicka på Spara och ange ytterligare PDF-alternativ i dialogrutan Spara Adobe PDF.
- 5 Klicka på Spara PDF.

Skapa en Adobe PDF-fil med flera lager

I både Adobe InDesign och Adobe Acrobat finns funktioner för att ändra lagersynligheten i Adobe PDF-filer. Om du sparar en PDF-fil med flera lager i Illustrator kan bilden användas i olika sammanhang. I stället för att exempelvis skapa flera versioner av samma bild för en flerspråkig publikation kan du skapa en PDF-fil med text på alla språk.

- 1 Placera bilden så att alla justerbara element (dem du vill visa och dölja) hamnar i separata lager på den översta nivån, inte kapslade i underlager.

Om du till exempel skapar en bild som ska användas i flera språk placerar du varje språks text på olika lager på den översta nivån.

- 2 Spara filen i Adobe PDF-format.
- 3 Välj Acrobat 8 (1.7) eller Acrobat 7 (1.6) som kompatibilitet i dialogrutan Spara Adobe PDF.
- 4 Välj Skapa Acrobat-lager från lager på översta nivå, ange ytterligare PDF-alternativ och klicka på Spara PDF.

Skapa en Adobe PDF/X-kompatibel fil

PDF/X (Portable Document Format Exchange) är en ISO-standard för utbyte av bildinnehåll som eliminerar många av de variationer i färg, teckensnitt och svällning som kan leda till utskriftsproblem. Illustrator innehåller funktioner för PDF/X-1a (för CMYK-arbetsflöde) och PDF/X-3 (för färghanterat arbetsflöde) och PDF/X-4 (för färghanterat arbetsflöde med stöd för direkt (live) och förenklad genomskinlighet).

Du kan skapa en PDF/X-kompatibel fil medan PDF-filen sparas.

- 1 I dialogrutan Spara Adobe PDF väljer du en PDF/X-förinställning eller väljer ett PDF/X-format på standardmenyn.
- 2 Klicka på Utskrift till vänster i dialogrutan och ange alternativ för PDF/X.

Skapa kompakta PDF-dokument

I Illustrator CS5 kan du spara ett dokument i den minsta filstorleken. Så här genererar du en kompakt PDF-fil från Illustrator:

- 1 Klicka på Arkiv > Spara som och välj PDF.
- 2 Välj alternativet för den minsta filstorleken från Adobe PDF-förinställning i dialogrutan Spara Adobe PDF.
Avmarkera kryssrutan Bevara Illustrators redigeringsfunktioner så att inte Illustrator-resurserna sparas med dokumentet.

Förinställningar för Adobe PDF

En PDF-förinställning är en grupp inställningar som påverkar skapandet av en PDF. De här inställningarna har utformats för att optimera balansen mellan filstorlek och kvalitet med utgångspunkt från hur PDF-filen ska användas. De flesta förinställningar delas av alla Adobe Creative Suite-komponenter, inklusive InDesign, Illustrator, Photoshop och Acrobat. Du kan även skapa och dela egna förinställningar som passar dina unika krav.

Några av förinställningarna som anges nedan är inte tillgängliga förrän du flyttar dem (vid behov) från tillbehörsmappen Extras (där de installeras som standard) till inställningsmappen Settings. Mapparna Extras och Settings finns vanligtvis i (Windows Vista och Windows 7) ProgramData\Adobe\AdobePDF, (Windows XP) Documents and Settings\All Users\Application Data\Adobe\Adobe PDF eller (Mac OS) Library/Application Support/Adobe PDF. En del förinställningar är inte tillgängliga i vissa Creative Suite-komponenter.

De anpassade inställningarna finns i (Windows XP) Documents and Settings/[användarnamn]/Application Data/Adobe/Adobe PDF/Settings, (Windows Vista och Windows 7) Users/[användarnamn]/AppData/Roaming/Adobe/Adobe PDF/Settings, eller (Mac OS) Users/[användarnamn]/Library/Application Support/Adobe/Adobe PDF/Settings.

 Gå igenom dina PDF-inställningar med jämna mellanrum. Inställningarna återgår inte automatiskt till standardinställningarna. Program och verktyg som skapar PDF-filer använder den senaste uppsättningen PDF-inställningar som har definierats eller valts.

Högkvalitetsutskrift Skapar PDF-filer för kvalitetsutskrift på skrivare och korrekturenheter. Den här förinställningen använder PDF 1.4, nedsamlar färgbilder och gråtonsbilder till 300 ppi och monokroma bilder till 1200 ppi, bäddar in deluppsättningar av alla teckensnitt, lämnar färg oförändrad och förenklar inte genomskinlighet (för filtyper som klarar genomskinlighet). Den här typen av PDF-filer kan öppnas i Acrobat 5.0 och Acrobat Reader 5.0 eller senare. I InDesign skapar den här förinställning också taggade PDF-filer.

Illustrator-standard (endast Illustrator) Skapar en PDF där alla Illustrator-data bevaras. PDF-filer som skapas med den här förinställningen kan öppnas på nytt i Illustrator utan att någon information går förlorad.

Stora sidor (endast Acrobat) Skapar PDF-filer som är lämpliga för att visa och skriva ut ingenjörsritningar större än 500 x 500 cm. Den här typen av PDF-filer kan öppnas i Acrobat och Reader 7.0 eller senare.

PDF/A-1b: 2005 (CMYK och RGB) (enbart Acrobat) Används för långtidsarkivering av elektroniska dokument. PDF/A-1b använder PDF 1.4 och konverterar alla färger till antingen CMYK eller RGB beroende på vilken standard du väljer. Den här typen av PDF-filer kan öppnas i Acrobat och Reader 5.0 eller senare.

PDF/X-1a (2001 och 2003) PDF/X-1a kräver att alla teckensnitt är inbäddade, att rätt markeringar och utfall har angetts och att färg visas som CMYK, dekorfärger eller båda. Filer som överensstämmer måste innehålla information som beskriver vilka utskriftsvillkor de har förberetts för. PDF-filer som skapas med PDF/X-1a-överensstämmelse kan öppnas i Acrobat 4.0 och Acrobat Reader 4.0 eller senare.

PDF/X-1a använder PDF 1.3, nedsamlar färgbilder och gråskalebilder till 300 ppi och monokroma bilder till 1200 ppi, bäddar in deluppsättningar av alla teckensnitt, skapar otaggade PDF-filer och förenklar genomskinlighet med hjälp av inställningen Hög upplösning.

Obs! PDF/X1-a:2003- och PDF/X-3 (2003)-förinställningar placeras på datorn under installationen, men är inte tillgängliga förrän du flyttar dem från tillbehörsmappen Extras till inställningsmappen Settings.

PDF/X-3 Den här förinställningen skapar en PDF baserad på ISO-standard PDF/X-3:2002. En PDF-fil som skapas med den här inställningen kan öppnas i Acrobat 4.0 och Acrobat Reader 4.0 eller senare versioner.

PDF/X-4 (2008) Den här förinställningen skapar ISO PDF/X-4:2008-filer med stöd för direktgenomskinlighet (genomskinlighet förenklas inte) och ICC-färghantering. PDF-filer som exporteras med den här förinställningen har PDF 1.4-format. Bilder nedsamlas och komprimeras och teckensnitt bäddas in på samma sätt som med PDF/X-1a- och PDF/X-3-inställningarna. Du kan skapa PDF/X-4:2008-kompatibla PDF-filer direkt från Creative Suite 4- och 5-komponenterna, inklusive Illustrator, InDesign och Photoshop. I Acrobat 9 Pro ges möjlighet att köra validering och preflight-funktionen för PDF-filer för PDF/X-4:2008-kompatibilitet samt konvertera filer som inte har PDF/X-format till PDF/X-4:2008 när det är möjligt.

Adobe rekommenderar PDF/X-4:2008 som det optimala PDF-filformatet för pålitliga arbetsgångar för trycksakspublicering.

Tryckkvalitet Skapar PDF-filer för tryckning med hög kvalitet (t ex för digitalt tryck eller för separationen till en fotosättare eller tryckplåtssättare), men skapar inte filer som överensstämmer med PDF/X. I det här fallet är innehållets kvalitet viktigast. Målet är att bibehålla all den information i en PDF-fil som ett professionellt tryckeri eller en tryckleverantör behöver för att skriva ut ett dokument på rätt sätt. Den här uppsättningen alternativt använder PDF 1.4, konverterar färger till CMYK, nedsamlar färgbilder och gråtonsbilder till 300 ppi och monokroma till 1 200 ppi, bäddar in deluppsättningar av alla teckensnitt och bevarar genomskinlighet (för filtyper som klarar genomskinlighet).

Den här typen av PDF-filer kan öppnas i Acrobat 5.0 och Acrobat Reader 5.0 eller senare.

Obs! Innan du skapar en Adobe PDF-fil som ska skickas till en skrivare eller tryckleverantör bör du ta reda på utdataupplösningen och andra inställningar eller be om en .joboptions-fil med rekommenderade inställningar. Du kan behöva anpassa Adobe PDF-inställningarna för en viss leverantör och sedan bifoga dem som en .joboptions-fil.

Rikt innehåll PDF Skapar tillgängliga PDF-filer med taggar, hyperlänkar, bokmärken, interaktiva element och lager. Den här uppsättningen alternativt använder PDF 1.5 och bäddar in deluppsättningar av alla teckensnitt. Den optimerar också filerna för hämtning sida för sida (byte-serving). Den här typen av PDF-filer kan öppnas i Acrobat 6.0 och Acrobat Reader 6.0 eller senare. (Förinställningen Rikt innehåll PDF finns i tillbehörsmappen Extras.)

Obs! Den här förinställningen kallades eBook i tidigare versioner av vissa program.

Minsta filstorlek Skapar PDF-filer för visning på webben, i ett intranät eller för e-postdistribution. Den här uppsättningen med alternativt använder komprimering, nedsampling och en relativt låg bildupplösning. Alla färger konverteras till sRGB och teckensnitt bäddas in. Den optimerar också filerna för hämtning sida för sida (byte-serving). För bästa resultat om du tänker skriva ut PDF-filen bör du inte använda den här förinställningen.

Den här typen av PDF-filer kan öppnas i Acrobat 5.0 och Acrobat Reader 5.0 eller senare.

Standard (endast Acrobat) Skapar PDF-filer som ska skrivas ut på skrivare eller digitala kopiatorer, publiceras på CD eller skickas till en kund som ett publiceringskorrektur. Den här uppsättningen alternativ använder komprimering och nedsampling för att begränsa filstorleken, men bäddar även in deluppsättningar av alla (tillåtna) teckensnitt som används i filen, konverterar alla färger till sRGB och skriver ut till en medieupplösning. Observera att deluppsättningar av Windows-teckensnitt inte bäddas in som standard. PDF-filer som skapas med den här inställningsfilen kan öppnas i Acrobat 5.0 och Acrobat Reader 5.0 eller senare.



Mer information om delade PDF-inställningar för Creative Suite-komponenter finns i PDF-integreringsguiden på DVD-skivan för Creative Suite.

Anpassa PDF-förinställningar

Även om standardförinställningarna för PDF baseras på de bästa metoderna, kan du upptäcka att ditt arbetsflöde kräver speciella PDF-inställningar som inte är tillgängliga med någon av de inbyggda förinställningarna. I så fall kan du eller serviceleverantören skapa egna förinställningar.

1 Välj Redigera > Adobe PDF-förinställningar.

2 Gör något av följande:

- Om du vill skapa en ny förinställning klickar du på Ny. Om du vill basera den nya förinställningen på en befintlig, markerar du förinställningen först.
- Om du vill redigera en befintlig anpassad förinställning markerar du förinställningen och klickar på Redigera. (Du kan inte redigera standardförinställningarna.)
- Om du vill ta bort en förinställning markerar du den och klickar sedan på ta bort.
- Om du vill spara en förinställning på någon annan plats än standardinställningsmappen i Adobe PDF-mappen markerar du den och klickar sedan på Spara som. Ange en plats och klicka sedan på Spara.

3 Ange önskade PDF-alternativ och klicka på OK.

Du kan också skapa en egen förinställning när du sparar en PDF-fil genom att klicka på Spara förinställning längst ned i dialogrutan Spara Adobe PDF.



Om du vill dela förinställningarna med en kollega, markerar du dem och klickar på Exportera. Förinställningarna sparas i en separat joboptions-fil som du kan skicka till en kollega via e-post eller nätverket.

Fler hjälpsnitt

”[Ange Adobe PDF-alternativ](#)” på sidan 301

Läsa in PDF-förinställningar

Illustrator levereras med extra PDF-förinställningsfiler (.joboptions). Du kan också få anpassade PDF-förinställningsfiler från serviceleverantörer och kollegor.

❖ Gör något av följande om du vill läsa in PDF-förinställningar i alla Creative Suite-program:

- Dubbelklicka på joboptions-filen.
- Välj Redigera > Adobe PDF-förinställningar. Klicka på Importera och markera den joboptions-fil du ska läsa in.

Adobe PDF-alternativ

Adobe PDF-alternativen är indelade i två kategorier. Om du ändrar något av alternativen ändras förinställningens namn till Anpassad. Kategorierna visas i en lista till vänster i dialogrutan Spara Adobe PDF, förutom standard- och kompatibilitetsalternativen som visas längst upp i dialogrutan.

Ange Adobe PDF-alternativ

Adobe PDF-alternativen är indelade i två kategorier. Om du ändrar något av alternativen ändras förinställningens namn till Anpassad. Kategorierna visas i en lista till vänster i dialogrutan Spara Adobe PDF, förutom standard- och kompatibilitetsalternativen som visas längst upp i dialogrutan.

Standard Filens PDF-standard.

Kompatibilitet Filens PDF-version.

Allmänna Grundläggande filalternativ.

Komprimering Anger om bilder ska komprimeras och minskas i upplösning, och vilken metod och vilka inställningar som i så fall ska användas.

Märken och utfall Anger utskriftsmärken och utfalls- och sididentifieringsområden. Alternativen är desamma som i dialogrutan Skriv ut, men beräkningarna utförs något annorlunda eftersom PDF inte skrivs ut med en känd sidstorlek.

Utdata Styr hur färger och PDF/X-profiler för utdataåtergivning ska sparas i PDF-filen.

Avancerat Styr hur teckensnitt, övertryck och genomskinlighet ska sparas i PDF-filen.

Säkerhet Säkerhetsinställningar läggs till i PDF-filen.

Sammanfattning En sammanfattning av aktuella PDF-inställningar. Om du vill spara sammanfattningen som en ASCII-textfil klickar du på Spara sammanfattning.

Om PDF/X-standarder

PDF/X-standarder har definierats av ISO (International Organization for Standardization). PDF/X-standarder gäller för utbyte av bildinnehåll. Vid PDF-konvertering kontrolleras filen som bearbetas mot den angivna standarden. Om PDF:en inte uppfyller den valda ISO-standardens visas ett meddelande som ber dig välja om du vill avbryta konverteringen eller fortsätta, vilket skapar en fil som inte överensstämmer med standarden. De vanligaste standarderna för en arbetsgång för trycksakspublisering är olika PDF/X-format: PDF/X-1a, PDF/X-3 och PDF/X-4.

Obs! Mer information om PDF/X finns på [ISO:s webbplats](#) och [Adobes webbplats](#).

PDF-kompatibilitetsnivåer

När du skapar PDF-filer måste du ange vilken PDF-version som ska användas. Du kan ändra PDF-versionen genom att växla till en annan förinställning eller genom att välja ett kompatibilitetsalternativ när du sparar som PDF eller redigerar en PDF-förinställning.

Generellt sett bör du, om du inte behöver kompatibilitet bakåt, använda den senaste versionen (i det här fallet version 1.7). Den senaste versionen innehåller de allra senaste funktionerna. Om du däremot skapar dokument som ska distribueras allmänt kan du också välja Acrobat 5 (PDF 1.4) eller Acrobat 6 (PDF 1.5) för att se till att alla användare kan visa och skriva ut dokumentet.

I nedanstående tabell jämförs vissa av de funktioner som är tillgängliga i PDF-filer som du skapar med de olika kompatibilitetsinställningarna.

Acrobat 4 (PDF 1.3)	Acrobat 5 (PDF 1.4)	Acrobat 6 (PDF 1.5)	Acrobat 7 (PDF 1.6) och Acrobat 8 och senare (PDF 1.7)
PDF-filer kan öppnas i Acrobat 3.0 och Acrobat Reader 3.0 eller senare.	PDF-filer kan öppnas i Acrobat 3.0 och Acrobat Reader 3.0 eller senare. Det kan dock hända att funktioner som är specifika för senare versioner inte kan visas eller går förlorade.	Den flesta PDF-filer kan öppnas i Acrobat 4.0 och Acrobat Reader 4.0 eller senare. Det kan dock hända att funktioner som är specifika för senare versioner inte kan visas eller går förlorade.	Den flesta PDF-filer kan öppnas i Acrobat 4.0 och Acrobat Reader 4.0 eller senare. Det kan dock hända att funktioner som är specifika för senare versioner inte kan visas eller går förlorade.
Får inte innehålla bilder som använder effekter för live-genomskinlighet. Genomskinlighet måste förenklas före konvertering till PDF 1.3.	Stödjer användning av live genomskinlighet i teckningar. (Acrobat Distiller-funktionen förenklar genomskinlighet.)	Stödjer användning av live genomskinlighet i teckningar. (Acrobat Distiller-funktionen förenklar genomskinlighet.)	Stödjer användning av live genomskinlighet i teckningar. (Acrobat Distiller-funktionen förenklar genomskinlighet.)
Inga funktioner för lager.	Inga funktioner för lager.	Bevarar lager när du skapar PDF-filer från program med funktioner för att skapa PDF-filer med lager, t ex Illustrator CS och InDesign CS eller senare.	Bevarar lager när du skapar PDF-filer från program med funktioner för att skapa PDF-filer med lager, t ex Illustrator CS och InDesign CS eller senare.
DeviceN-färgrymd med 8 grundfärger stöds.	DeviceN-färgrymd med 8 grundfärger stöds.	DeviceN-färgrymd med upp till 31 grundfärger stöds.	DeviceN-färgrymd med upp till 31 grundfärger stöds.
Det går att bädda in teckensnitt med flera byte. (Distiller konverterar teckensnitten vid inbäddning.)	Det går att bädda in teckensnitt med flera byte.	Det går att bädda in teckensnitt med flera byte.	Det går att bädda in teckensnitt med flera byte.
40-bitars RC4-säkerhet stöds.	128-bitars RC4-säkerhet stöds.	128-bitars RC4-säkerhet stöds.	Funktioner för 128-bitars RC4 och 128-bit AES-säkerhet (Advanced Encryption Standard).

Allmänna PDF-alternativ

Du kan ange följande alternativ i avsnittet Allmänna i dialogrutan Spara Adobe PDF-alternativ:

Beskrivning Den markerade förinställningen beskrivs och du får plats att redigera beskrivningen. Du kan klistra in en beskrivning från Urklipp. När du ändrar en beskrivning av en förinställning läggs ordet "(ändrad)" till efter namnet. Och om du ändrar inställningarna i en förinställning läggs "[Baserat på <aktuell förinställning>]" till framför beskrivningen.

Bevara Illustrators redigeringsfunktioner Alla Illustrator-data sparas i PDF-filen. Välj det här alternativet om du vill kunna öppna och redigera PDF-filen i Adobe Illustrator igen.

Viktigt! Alternativet Bevara Illustrators redigeringsfunktioner förhindrar hård komprimering och nedsampling. Om filstorleken har betydelse bör du avmarkera det här alternativet.

Bädda in sidminiaturbilder En miniaturbild av teckningen skapas. Miniaturbilden visas i dialogrutorna Öppna och Montera i Illustrator.

Optimera för snabb webbvisning PDF-filen optimeras för snabbare visning i en webbläsare.

Visa PDF efter export Den nyskapade PDF-filen öppnas i standardprogrammet för visning av PDF-filer.

Skapa Acrobat-lager från lager på översta nivå Illustrator-lager på den översta nivån sparas som Acrobat-lager i PDF-filen. Detta ger Adobe Acrobat 6, 7 och 8-användare möjlighet att skapa flera versioner av dokumentet från en enda fil.

Obs! Det här alternativet kan endast användas om du har valt Acrobat 6 (1.5), Acrobat 7 (1.6) och Acrobat 8 (1.7).

Fler hjälpsnitt

”[Adobe PDF](#)” på sidan 296

”[Skriva ut och spara genomskinliga teckningar](#)” på sidan 438

”[Skapa Adobe PDF-filer](#)” på sidan 296

Komprimerings- och nedsamplingsalternativ för PDF

När du sparar ett dokument i Adobe PDF-format kan du komprimera text och teckningar och komprimera och nedsampla bitmappsbilder. Beroende på vilka inställningar du väljer kan komprimeringen och nedsamplingen avsevärt minska PDF-filens storlek, med liten eller ingen förlust av innehåll och precision.

Området Komprimering i dialogrutan Spara Adobe PDF-alternativ är uppdelat i tre avsnitt. Respektive avsnitt innehåller olika alternativ för komprimering och omsampling av färgbilder, gråskalebilder och enfärgade bilder i teckningarna.

Viktigt! Alternativet Bevara Illustrators redigeringsfunktioner (i området för allmänna inställningar) förhindrar hård komprimering och nedsampling. Om filstorleken har betydelse bör du avmarkera det här alternativet.

Nedsampling Om du planerar att använda PDF-filen på webben kan du använda nedsampling för en hårdare komprimering. Om du planerar att skriva ut PDF-filen med hög upplösning bör du inte använda nedsampling. Avmarkera alternativet om du vill inaktivera alla nedsamplingsalternativ.

Nedsampling innebär att minska antalet pixlar i en bild. Om du vill nedsampla färgbilder, gråskalebilder eller enfärgade bilder väljer du en *interpolationsmetod* – genomsnittlig nedsampling, bikubisk nedsampling eller delsampling – och anger önskad upplösning (i pixlar per tum). Därefter anger du en upplösning i textrutan Ppi för bilder över. Alla bilder med en högre upplösning än detta tröskelvärde nedsamlas.

Den interpolationsmetod du väljer avgör hur pixlarna tas bort:

- **Genomsnittlig nedsampling** Medelvärdet i en samplingsyta används. Hela ytan täcks sedan med medelvärdesfärgen i angiven upplösning.
- **Delsampling** En pixel i mitten av exempelområdet väljs ut varefter hela området ersätts med den aktuella pixelfärgen. Med denna metod minskar konverteringstiden avsevärt jämfört med nedsampling, men bilderna blir inte lika mjuka och jämna.
- **Bikubisk nedsampling** Ett viktat medelvärde används för att bestämma pixelfärgen. Det ger normalt bättre resultat än den enklare metoden vid nedsampling. Bikubisk nedsampling är den mest tidskrävande metoden men också den mest exakta, och ger de mjukaste övertoningarna.

Komprimering Här anges vilken typ av komprimering som ska användas. Med alternativet Automatisk skapas automatiskt bästa möjliga balans mellan komprimering och kvalitet för teckningen i filen. För de flesta filer uppnås en tillfredsställande kvalitet med detta alternativ. Använd Automatisk (JPEG) för hög kompatibilitet. Använd Automatisk (JPEG2000) för effektiv komprimering.

- **ZIP-komprimering** Fungerar bra för bilder med stora enfärgade ytor eller upprepade mönster och för svartvita bilder med upprepade mönster. ZIP-komprimering kan vara icke-förstörande eller förstörande beroende på kvalitetsinställningen.
- **JPEG-komprimering** Passar bra för bilder i gråskala eller färg. JPEG-komprimering är *förstörande*, vilket innebär att bildinformation tas bort, vilket i sin tur kan medföra sämre bildkvalitet. Filstorleken minskas emellertid med så liten informationsförlust som möjligt. Eftersom information tas bort vid JPEG-komprimering kan filstorleken bli avsevärt mycket mindre jämfört med när ZIP-komprimering används.

- **JPEG2000** Är den nya internationella standarden för komprimering och paketering av bilddata. Precis som JPEG-komprimering lämpar sig JPEG2000-komprimering bra för färg- och gråskalebilder. JPEG2000 har även fler fördelar, till exempel stöd för progressiv visning.

- **CCITT- och Längd-komprimering** Är endast tillgängligt för monokroma bitmappsbilder. CCITT-komprimering (Consultative Committee on International Telegraphy and Telephony) passar för svartvita bilder och alla bilder som har skannats in med ett bilddjup på 1 bit. Grupp 4 är en generell metod som ger tillfredsställande komprimering för de flesta enfärgade bilderna. Grupp 3 används av de flesta faxapparater och komprimerar enfärgade bitmappsbilder en rad i taget. Längd-komprimering ger det bästa resultatet för bilder som innehåller stora svarta eller vita ytor.

Bildkvalitet Här anges den komprimeringsgrad som används. Vilka alternativ som är tillgängliga beror på komprimeringsmetoden. Vid JPEG-komprimering kan du välja mellan följande kvalitetsalternativ: Minimum, Låg, Medium, Hög och Maximum. Vid ZIP-komprimering kan du välja mellan 4- och 8-bitars kvalitet. Om du väljer alternativet 4-bitars för ZIP-komprimering av 4-bitars bilder eller alternativet 8-bitars för ZIP-komprimering av 4- eller 8-bitars bilder är ZIP-metoden *icke-förstörande*, vilket innebär att ingen information tas bort för att minska filstorleken, vilket i sin tur betyder att bildkvaliteten inte påverkas. Om du använder 4-bitars ZIP-komprimering för 8-bitars data kan det däremot påverka kvaliteten, eftersom data går förlorade.

Rutstorlek Det här alternativet aktiveras bara om komprimeringsinställningen är JPEG2000. Här anges storleken på rutorna vid progressiv visning.

Komprimera text och teckningar All text och alla teckningar i filen komprimeras. Med den här metoden påverkas varken informationen eller kvaliteten.

Fler hjälpavsnitt

”[Adobe PDF](#)” på sidan 296

Alternativ för märken och utfall för PDF

Utfall är den del av teckningen som ligger utanför satsytan eller utanför skärmärken. Du kan använda utfall i teckningar som en felmarginal för att försäkra dig om att tryckfärgen når ända ut till sidans kant när sidan har beskurits, eller för att förvissa dig om att en bild kan beskåras så att den når ända ut till dokumentets kant.

I området Märken och utfall i dialogrutan Spara Adobe PDF-alternativ kan du definiera utfallsområdet och lägga till flera olika utskriftsmärken i filen.

Alla utskriftsmärken Alla utskriftsmärken aktiveras (skärmärken, passmärken, färgremsor och sidinformation) i PDF-filen.

Typ av utskriftsmärke Du kan välja latinska utskriftsmärken eller japanska märken för sidor som ska skrivas ut på asiatiska språk.

Skärmärken Ett märke placeras i varje hörn av beskärningsområdet för att ange beskärningsområdets gränser.

Linjebredd på skärmärken Fastställer skärmärkenas linjebredd.

Registreringsmärken Märken placeras utanför ritytan och används för att justera de olika separationerna i ett färgdokument.

Förskjutning Anger avståndet mellan alla utskriftsmärken från ritytans kant. Skärmärkena placeras längs kanten av det område som definieras av förskjutningen.

Färgremsor En liten färgruta läggs till för varje dekor- eller processfärg. Processfärger används för att representera dekorfärger som konverterats till processfärger. Din serviceleverantör använder de här märkena för att justera tryckfärgens densitet i tryckpressen.

Sidinformation Sidinformation placeras utanför sidans rityta. Sidinformationen omfattar filnamn, sidantal, färgseparationens namn, datum och tid.

Använd dokumentets inställningar för utfall Använder dokumentets inställningar för utfall i stället för utfallsinställningarna i den här dialogrutan.

Utfall överkant, underkant, vänster, höger Används för att styra utfall för teckningar. När knappen  markeras är dessa fyra värden proportionerliga till varandra, vilket innebär att om du ändrar ett värde uppdateras de övriga tre värdena automatiskt.

Fler hjälpsnitt

”[Adobe PDF](#)” på sidan 296

Färghanterings- och PDF/X-alternativ för PDF

Du kan ange följande alternativ i avsnittet Utdata i dialogrutan Spara Adobe PDF-alternativ. Samverkan mellan utdataalternativen varierar beroende på om färghanteringen är på eller av och vilken PDF-standard som är vald.

Färgkonvertering Här anges hur färginformation ska visas i Adobe PDF-filen. När du omvandlar färgobjekt till RGB eller CMYK väljer du också en destinationsprofil på den snabbmeny som visas. All dekorfärgsinformation bevaras vid färgkonvertering. Det är bara processfärgerna som omvandlas till den angivna färgmodellen.

- **Ingen konvertering** Färginformationen bevaras som den är. Det här alternativet är standard när du har valt PDF/X-3.
- **Konvertera till mål (Bevara färgvärden)** Färgvärden bevaras i omärkt innehåll i samma färgrymd som målprofilen (genom att innehållet tilldelas innehållet, och inte konverteras till den). Allt annat innehåll konverteras till målfärgrymden. Alternativet kan bara användas om färghantering är inaktiverat. Det är Policy för profilinkludering som avgör om en profil är inkluderad eller inte.
- **Konvertera till mål** Alla färger konverteras till den profil som valts som mål. Det är Policy för profilinkludering som avgör om en profil är inkluderad eller inte.

Obs! När *Konvertera till mål* är valt och målet inte stämmer med dokumentprofilen visas en varningsikon bredvid alternativet.

Mål Beskrivning av omfånget för den slutliga RGB- eller CMYK-utdataenheten, till exempel en bildskärm eller en SWOP-standard. Med hjälp av den profilen omvandlas, i Illustrator, dokumentets färginformation (som definierats i källprofilen i avsnittet Arbetsytor i dialogrutan Färginställningar) till färgmodellen för målets utdataenhet.

Policy för profilinkludering Anger om en färgprofil ingår i filen eller inte.

Profilnamn för utdataåtergivning Här anges utmärkande utskriftsvillkor för dokumentet. En profil för utdataåtergivning fordras för att skapa PDF/X-kompatibla filer. Den här menyn är endast tillgänglig om en PDF/X-standard (eller förinställning) har markerats i dialogrutan Spara Adobe PDF-alternativ. Tillgängliga alternativ beror på om färghantering är aktiverat eller inte. Om färghantering inte är aktiverat visas till exempel tillgängliga skrivarprofiler på menyn. Om färghantering är aktiverat visas samma profil som är vald som målprofil (förutsatt att det är en CMYK-utdataenhet), utöver övriga fördefinierade skrivarprofiler.

Utdatavillkor Namn Här beskrivs utskriftsvillkoren. Denna information kan vara användbar för mottagaren av PDF-dokumentet.

Identifierare för utdatavillkor Ger mer information om utskriftsvillkoren. Identifieraren anges automatiskt för utskriftsvillkor som ingår i ICC-registret.

Registernamn Webbadressen där mer information finns om registret. Webbadressen anges automatiskt för ICC-registernamn.

Markera som svälld Visar dokumentets svällningsstatus. För PDF/X-kompatibilitet krävs värdet Sant (markerat) eller Falskt (avmarkerat). De dokument som inte uppfyller dessa krav klarar inte PDF/X-kompatibilitetskontrollen.

Fler hjälpavsnitt

[”Adobe PDF”](#) på sidan 296

Alternativ för teckensnitt och förenkling för Adobe PDF

Du kan ange följande alternativ i avsnittet Avancerat i dialogrutan Spara Adobe PDF-alternativ:

Skapa delmängd av inbäddade teckensnitt när den procentuella andelen tecken som används är lägre än Om du vill ange när hela teckensnittet ska bäddas in (i stället för bara de tecken som används i dokumentet) beroende på hur många av teckensnittets tecken som används i dokumentet. Om ett teckensnitt innehåller 1 000 tecken men endast 10 av tecknen används i dokumentet kanske du föredrar att inte bädda in hela teckensnittet för att på så sätt hålla nere filstorleken.

Övertryck Använd det här alternativet om du vill ange hur överlappande färger som ska övertryckas ska sparas. Du kan välja mellan att bevara och att ta bort övertryckningen. Om du har valt Acrobat 4 (PDF 1.3) i kompatibilitetsinställningen (överst i dialogrutan) kan du även välja att simulera övertryckning genom att förenkla teckningen.

Förinställning Om du har valt Acrobat 4 (PDF 1.3) i kompatibilitetsinställningen (överst i dialogrutan) och teckningen innehåller genomskinliga områden kan du använda en förinställning (eller uppsättning med alternativ) för att förenkla teckningens genomskinliga delar. Alternativt klickar du på Anpassa för att anpassa inställningarna för förenklingen.

***Obs!** Med Acrobat 5 (PDF 1.4) och Acrobat 6 (PDF 1.5) Acrobat 7 (PDF 1.6) bevaras eventuell genomskinlighet i teckningarna automatiskt. Av denna anledning kan alternativen Förinställning och Anpassa inte användas för dessa kompatibilitetsnivåer.*

Fler hjälpavsnitt

[”Adobe PDF”](#) på sidan 296

[”Skriva ut och spara genomskinliga teckningar”](#) på sidan 438

[”Om övertryck”](#) på sidan 446

Öka säkerheten för PDF-filer

När du sparar som PDF kan du lägga till lösenordsskydd och säkerhetsbegränsningar, så att inte vem som helst kan öppna filen, kopiera eller extrahera dess innehåll, skriva ut dokumentet osv.

En PDF-fil kan kräva att lösenord anges för att öppna ett dokument (lösenord för dokumentöppning) och för att ändra skyddsinställningarna (lösenord för behörighet). Om du anger säkerhetsbegränsningar för en fil bör du också ange båda dessa lösenord. Annars kan vem som helst öppna filen och ta bort begränsningarna. Om en fil öppnas med ett lösenord för behörighet, inaktiveras säkerhetsbegränsningarna tillfälligt.

RC4-säkerhetsmetoden från RSA Corporation används för att lösenordsskydda PDF-filer. Beroende på inställning för Kompatibilitet (i kategorin Allmänt), kan krypteringsnivån vara hög eller låg.

***Obs!** Adobe PDF-förinställningarna stödjer inte lösenord och säkerhetsinställningar. Om du väljer lösenord och skyddsinställningar i dialogrutan Exportera till Adobe PDF och sedan klickar på Spara förinställning, bevaras inte lösenordet eller skyddsinställningarna.*

Skyddsalternativ

Du kan ställa in nedanstående alternativ när du skapar en PDF eller när du tillämpar lösenordsskydd på en PDF. Alternativen varierar beroende på inställningen av kompatibilitet. Skyddsalternativen är inte tillgängliga för PDF/X-standarderna och -förinställningarna.

Kompatibilitet Ange typ av kryptering för öppning av lösenordsskyddade dokument. I Acrobat 6 och senare kan du söka med hjälp av metadata.

Observera att någon som använder en tidigare version av Acrobat inte kan öppna ett PDF-dokument med en inställning för högre kompatibilitet. Om du väljer t.ex. alternativet Acrobat 8 och senare, kan dokumentet inte öppnas i Acrobat 6.0 eller tidigare.

Kräva lösenord för att öppna dokument Välj det här alternativet om du vill att användare ska behöva ange lösenordet som du anger för att öppna dokumentet.

Lösenord för att öppna dokument Ange lösenordet som användare måste ange för att öppna PDF-filen.

Obs! Om du glömmert bort lösenordet finns det ingen möjlighet att återställa det från dokumentet. Du bör spara lösenord på en separat säker plats om du skulle glömma dem.

Begränsa redigeringen av säkerhets- och behörighetsinställningar med hjälp av ett lösenord Välj det här alternativet om du vill begränsa åtkomsten till PDF-filens säkerhetsinställningar. Om filen öppnas i Adobe Acrobat kan användaren visa filen men måste ange rätt lösenord för behörighet för att kunna ändra filens säkerhets- och behörighetsinställningar. Om filen öppnas i Illustrator, Photoshop eller InDesign måste användaren ange lösenord för behörighet eftersom filen inte kan öppnas enbart för visning i skrivskyddat läge.

Lösenord för behörighet Ange lösenordet som måste anges för att ändra behörighetsinställningarna. Det här alternativet är bara tillgängligt om det föregående alternativet har aktiverats.

Utskrift tillåtet Använd det här alternativet för att ange PDF-dokumentets utskriftsmöjligheter.

- **Ingen** Användare tillåts inte att skriva ut dokumentet.
- **Låg upplösning (150 dpi)** Tillåter användare att skriva ut dokumentet med en upplösning på högst 150 dpi. Utskriften kan ta längre tid eftersom alla sidor skrivs ut som bitmappsbilder. Det här alternativet är bara tillgängligt om du ställer in alternativet Kompatibilitet till Acrobat 5 (PDF 1.4) eller senare.
- **Hög upplösning** Användare tillåts att skriva ut med valfri upplösning. Högkvalitativ vektorgrafik genereras vid utskrift till PostScript-skrivare och andra skrivare som stöder avancerade, högkvalitativa utskriftsfunktioner.

Ändringar tillåtet Använd det här alternativet för att ange vilka redigeringsåtgärder som ska tillåtas i PDF-dokumentet.

- **Ingen** Hindrar användare från att göra de ändringar som är angivna i listrutan Tillåtna ändringar, t ex fylla i formulärfält och lägga till kommentarer.
- **Infoga, ta bort och rotera sidor** Användare kan infoga, ta bort och rotera sidor samt skapa bokmärken och miniatyrbilder. Det här alternativet är bara tillgängligt för hög krypteringsnivå (128-bitars RC4 eller AES).
- **Fylla i formulärfält och signera** Tillåter användare att fylla i formulär och lägga till elektroniska underskrifter. Det här alternativet tillåter inte användare att lägga till kommentarer eller skapa formulärfält. Det här alternativet är bara tillgängligt för hög krypteringsnivå (128-bitars RC4 eller AES).
- **Kommentera, fylla i formulärfält och signera** Tillåter användare att lägga till kommentarer och elektroniska underskrifter samt fylla i formulär. Det här alternativet tillåter inte användare att flytta sidobjekt eller skapa formulärfält.
- **Alla utom sidextrahering** Tillåter användare att redigera dokumentet, skapa och fylla i formulärfält, lägga till kommentarer och lägga till elektroniska underskrifter.

Aktivera kopiering av text, bilder och annat innehåll Tillåter användare att markera och kopiera innehållet i en PDF.

Aktivera textåtkomst för skärmläsarenheter för personer med nedsatt syn Tillåter användare med nedsatt syn att läsa dokumentet med skärmläsare, men tillåter dem inte att kopiera eller extrahera dokumentets innehåll. Det här alternativet är tillgängligt bara för hög krypteringsnivå (128-bitars RC4 eller AES).

Möjliggör oformaterade metadata Användare kan kopiera och extrahera innehåll från PDF-dokumentet. Det här alternativet är bara tillgängligt om alternativet Kompatibilitet har ställts in till Acrobat 6 eller senare. Om du väljer det här alternativet går det att använda lagrings-/sökssystem och sökmotorer till att få åtkomst till de metadata som du har lagrat i dokumentet.

Filinformation och metadata

Metadata är standardiserad information om en fil, bland annat författarnamn, upplösning, färgrymd, copyright och nyckelord som används i den.

Filinformationen som finns på panelen Dokumentinfo omfattar allmän filinformation och objektgenskaper, grafikformatens namn och antal, egna färger, övertoningar, teckensnitt och monterade bilder.

Om metadata

Metadata är standardiserad information om en fil, bland annat författarnamn, upplösning, färgrymd, copyright och nyckelord som används i den. De flesta digitalkameror kopplar viss grundläggande information till en bildfil, till exempel höjd, bredd, filformat och den tid när bilden togs. Du kan använda metadata för att effektivisera arbetsflödet och ordna dina filer.

Om XMP-standard

Metadata-information lagras med standarden XMP (Extensible Metadata Platform), som Adobe Bridge, Adobe Illustrator, Adobe InDesign och Adobe Photoshop bygger på. Justeringar som görs i bilder med Photoshop® Camera Raw lagras som XMP-metadata. XMP bygger på XML, och i de flesta fall lagras metadata i filen. Om det inte går att lagra informationen i filen lagras metadata i en separat fil som kallas för *underordnad fil*. XMP underlättar utbytet av metadata mellan Adobe-program och mellan olika arbetsflöden för publicering. Du kan till exempel spara metadata från en fil som en mall och sedan importera filinformationen till andra filer.

Metadata som lagras i andra format, till exempel Exif, IPTC (IIM), GPS och TIFF, synkroniseras och beskrivs enligt XMP-standardens så att de enkelt kan visas och hanteras. Andra program och funktioner (exempelvis Adobe Drive) använder också XMP-standardens för att kommunicera och lagra information som versionskommentarer, som du kan söka efter med Adobe Bridge.

I de flesta fall lagras metadata i filen även om filformatet ändras, till exempel från PSD till JPG. Metadata bevaras också när filerna placeras i ett Adobe-dokument eller -projekt.



Om du utvecklar i C++ eller Java använder du XMP Toolkit SDK när du vill anpassa hur metadata bearbetas och utbyts. Om du utvecklar i Adobe Flash eller Flex använder du XMP File Info SDK när du vill anpassa dialogrutan Filinformation. Mer information finns på Adobes webbplats.

Arbeta med metadata i Adobe Bridge och Adobe Creative Suite-komponenter

Många av de kraftfulla Adobe Bridge-funktionerna för att ordna och söka efter filer och versioner möjliggörs av att det finns XMP-metadata i filerna. Det finns två sätt att jobba med metadata i Adobe Bridge: via panelen Metadata och via dialogrutan Filinformation.

I vissa fall kan det finnas flera vyer för samma metadata-egenskap. En egenskap kan till exempel ha etiketten Författare i en vy och Skapad av i en annan, men båda gäller för samma underliggande egenskap. Även om du anpassar dessa vyer för särskilda arbetsflöden bibehåller de XMP-standarderna.

Panelen Dokumentinfo - översikt

Du använder panelen Dokumentinfo om du vill visa en lista med allmän filinformation och objekttegenskaper, grafikformatens namn och antal, egna färger, mönster, övertoningar, teckensnitt och monterade bilder. Du visar panelen genom att välja Fönster > Dokumentinfo.

- Om du vill visa annan typ av information markerar du ett alternativ på panelmenyn: Dokument, Objekt, Grafikformat, Penslar, Dekorfärgsobjekt, Mönsterobjekt, Övertoningsobjekt, Teckensnitt, Länkade bilder, Inbäddade bilder och Teckensnittsinfo.
- Om du vill visa information om bara det markerade objektet väljer du Endast markering på panelmenyn. Om det här alternativet inte är markerat visas information om hela dokumentet.
- Klicka på Spara på panelmenyn om du vill spara en kopia av filinformationen som en textfil. Ange ett namn och en plats och klicka sedan på Spara.
- Om du vill visa ritytans dimensioner klickar du på verktyget Rityta, väljer Dokument på panelmenyn och klickar sedan för att markera den rityta som du vill visa.

Fler hjälpavsnitt

[”Arbetsyta - översikt”](#) på sidan 5

Kapitel 9: Typ

Om text

Bland de mest kraftfulla verktygen i Adobe Illustrator är textfunktionerna. Du kan lägga till en enskild textrad i teckningen, skapa kolumner och rader med text, flöda texten i en form eller på en bana och arbeta med former på bokstäver som grafiska objekt. Val av teckensnitt och av inställningar för radavstånd, kerning och styckemellanrum är exempel på beslut som styr hur din text kommer att se ut i en teckning.

Du kan skapa text med någon av tre metoder: *Punkttext* är en vågrät eller lodrät textrad som börjar där du klickar och som utökas i takt med att du skriver fler tecken. *Text i figur* (kallas även för *stycketext*) använder ett objekts gränser för att styra teckenflödet. *Text på bana* löper längs kanten på en öppen eller stängd bana.

Importera text

Du kan importera text till teckningar från en fil som skapades i ett annat program. Följande format kan hanteras vid import av text i Illustrator:

- Microsoft® Word för Windows 97, 98, 2000, 2002, 2003 och 2007
- Microsoft Word för Mac OS X, 2004 och 2008
- RTF (Rich Text Format)
- Vanlig text (ASCII) kodad som ANSI, Unicode, Shift JIS, GB2312, Chinese Big 5, kyrillisk, GB18030, grekisk, turkisk, baltisk och centraleuropeisk.

Om du importerar text från en fil behålls textens tecken- och styckeformatering. Den här formateringen behålls inte om du kopierar och klistrar in texten. Text från en RTF-fil behåller t.ex. teckensnitt och stil i Illustrator. Du kan också ange alternativ för kodning och formatering när du importerar text från en vanlig textfil.

Viktigt! Om du importerar text från Microsoft Word eller RTF-filer måste du se till att teckensnittet som används i filen finns på datorn. Om teckensnitt och teckensnittsformat saknas (inklusive teckensnitt som har samma namn men olika format, Type 1, TrueType och CID) kan det orsaka oväntade resultat. På japanska datorer kan olikheter i teckenuppsättningar förhindra att text som har skapats i Windows visas på skärm med Mac OS.

Importera text till en ny fil

- 1 Välj Arkiv > Öppna.
- 2 Markera den textfil som du vill öppna och klicka på Öppna.

Importera text till en befintlig fil

- 1 Välj Arkiv > Montera. Markera sedan den textfil som du vill importera och klicka på Montera.
- 2 Om du monterar en vanlig textfil (.txt) ska du göra följande och sedan klicka på OK:
 - Ange teckenuppsättning och den plattform som användes när filen skapades.
 - Markera Extra radmatningar om du vill bestämma hur extra radmatningar ska hanteras i filen.

- Markera Extra mellanslag om du vill att mellanslagssträngar ska ersättas med tabbar i filen. Ange det antal mellanslag som ska ersättas av en tabb.

Skapa text

Skriva text vid en punkt

Punkttext är en vågrät eller lodrät textrad som börjar där du klickar, och som utökas i takt med att du skriver fler tecken. Varje textrad är oberoende – raden utökas eller krymps allt eftersom du redigerar, men den bryts inte till nästa rad. Om du bara vill lägga till ett par ord i teckningen så är det här ett bra sätt.

- 1 Välj verktyget Text **T** eller Lodrät text **LT**.

Pekaren ändras till en I-balk i en prickad ruta. Den lilla vågräta linjen vid I-balkens nederdel markerar placeringen av *baslinjen* som texten vilar på.

- 2 (Valfritt) Ange textformateringsalternativ på kontrollpanelen, panelen Tecken eller panelen Stycke.
- 3 Klicka där du vill att textraden ska börja.

Viktigt! Se till att du inte klickar på ett befintligt objekt för om du gör det så konverteras textobjektet till text i figur eller text på bana. Om ett befintligt objekt är placerat där du vill ange texten så låser du eller döljer objektet.

- 4 Skriv texten. Tryck på Retur när du vill påbörja en ny textrad i samma textobjekt.
- 5 När du slutar skriva text klickar du på markeringsverktyget **M** och markerar textobjektet. Du kan också Ctrl-klicka (Windows) eller Kommando-klicka (Mac OS) på texten.

Obs! Mer information om hur du arbetar med text i Illustrator finns i faktabladet Arbeta med text på www.adobe.com/go/learn_ai_type_se.

Fler hjälpavsnitt

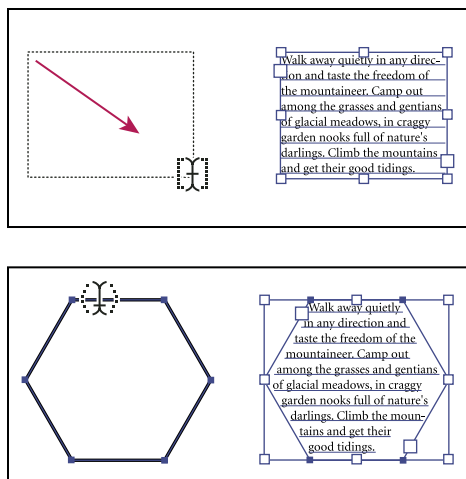
”Skapa text på en bana” på sidan 318

Skriva text i en figur

Text i figur (kallas även för *stycketext*) använder ett objekts gränser för att styra teckenflödet vågrätt eller lodrätt. När texten når en gräns så figursätts den automatiskt så att den passar inuti det angivna området. Om du vill skapa ett eller flera textstycken, t.ex. till en broschyr, så är det här ett bra sätt att ange text.

- 1 Definiera markeringsområdet:

- Välj verktyget Text **T** eller verktyget Lodrät text **LT** och definiera en rektangulär markeringsyta genom att dra diagonalt.
- Rita det objekt som du vill använda som markeringsområde. (Det spelar ingen roll om objektet har linje- eller fyllningsattribut eftersom de automatiskt tas bort.) Välj sedan verktyget Text **T**, verktyget Lodrät text **LT**, verktyget Text i figur **IT** eller verktyget Lodrät text i figur **ILT** och klicka någonstans på objektets bana.

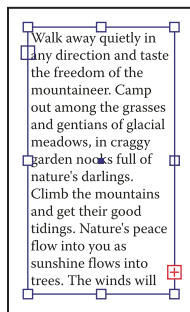


Skapa ett textområde genom att dra (överst) jämfört med att konvertera en befintlig form till ett textområde (nederst)

Obs! Om objektet är en öppen bana måste du använda verktyget Text i figur för att definiera markeringsområdet. En imaginär linje ritas mellan banans slutpunkter och för att definiera gränserna.

- 2 (Valfritt) Ange textformateringsalternativ på kontrollpanelen, panelen Tecken eller panelen Stycke.
- 3 Skriv texten. Tryck på Enter när du ska börja på ett nytt stycke.
- 4 När du slutar skriva text klickar du på markeringsverktyget  och markerar textobjektet. Du kan också Ctrl-klicka (Windows) eller Kommando-klicka (Mac OS) på texten.

Om du anger mer text än vad som får plats i ett område visas en liten ruta med ett plustecken (+) längst ned i markeringsramen.



Exempel på text som flödar över

Du kan ändra storlek på textområdet eller utöka banan för att visa den text som har flödat över. Du kan även koppla texten till ett annat objekt.

En videofilm om hur du skapar punkttext och text i figur finns på www.adobe.com/go/vid0045_se. Mer information om hur du arbetar med text i Illustrator finns i vitboken Arbeta med text på www.adobe.com/go/learn_ai_type_se.

Fler hjälpaavsnitt

”Skapa text på en bana” på sidan 318

Ändra storlek på ett textområde

Du kan ändra storlek på text på flera sätt, beroende på om du skapar punkttext, text i figur eller text längs en bana.

Det finns ingen gräns för hur mycket text du kan skriva när du skapar punkttext, vilket betyder att du inte behöver ändra storlek på textrutan i detta fall.

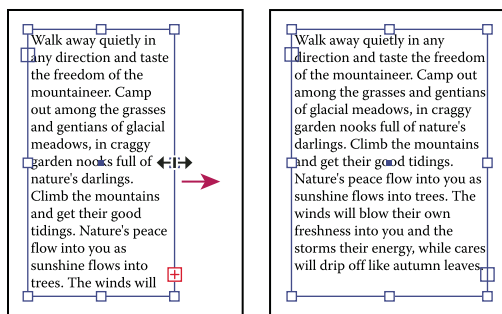
När du använder verktyget för text i figur drar du ett objekt och skriver i det valda området. I detta fall ändras textens storlek när du ändrar storlek på objektet med verktyget Direktmarkering.

När du skriver text längs en bana kan du koppla text mellan objekt (se avsnittet ”[Koppla text mellan objekt](#)” på sidan 316) om texten inte får plats i den valda banan. Även i detta fall ändras textens storlek om du ändrar storlek på banan med verktyget Direktmarkering.

 *Kontrollera att inställningen Visa markeringsram används för begränsningsramen. Om begränsningsramen inte visas klickar du på Visa > Visa markeringsram.*

❖ Gör något av följande om du vill ändra storlek:

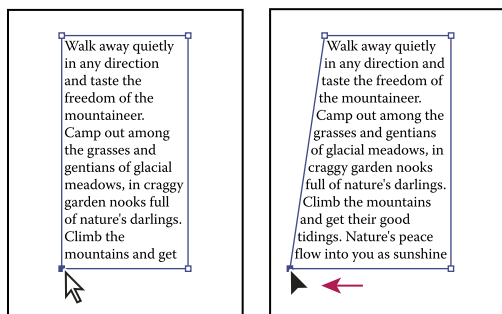
- Markera textobjektet med markeringsverktyget eller panelen Lager och dra i ett handtag på markeringsramen.



Ändra storlek på ett textområde med markeringsverktyget

- Markera kanten eller hörnet på textbanan med direktmarkeringsverktyget . Justera sedan banans form genom att dra.

 *Det är enklast att justera textbanan med hjälp av direktmarkeringsverktyget när du är i konturläge.*



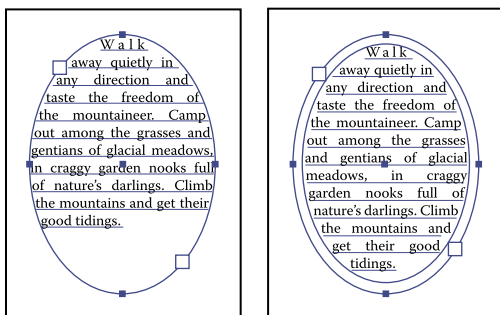
Ändra storlek på ett textområde med direktmarkeringsverktyget

- Markera textobjektet med markeringsverktyget eller panelen Lager och välj Text > Alternativ för text i figur. Skriv värden för Bredd och Höjd och klicka på OK. Om textområdet inte är en rektangel avgör de här värdena måtten på objektets markeringsram.

Ändra marginalen runt ett textområde

När du arbetar med textobjekt kan du styra marginalen mellan texten och markeringsramen. Den här marginalen kallas *avstånd för indrag*.

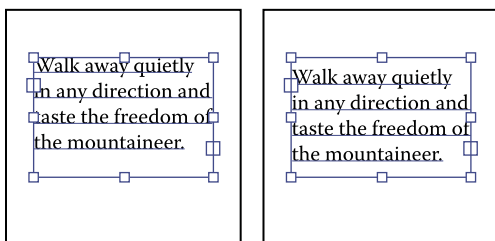
- 1 Markera ett textobjekt.
- 2 Välj Text > Alternativ för text i figur.
- 3 Ange ett värde för avståndet för indrag, och klicka på OK.



Text utan avstånd för indrag (vänster) jämförd med text med avstånd för indrag (höger)

Höja eller sänka den första baslinjen i ett textområde

När du arbetar med textobjekt kan du styra justeringen av den första textraden mot objektets övre del. Den här justeringen kallas *förskjutning av första baslinje*. Du kan t.ex. göra så att text sticker upp ovanför objektets överkant eller faller ett visst avstånd under objektets överkant.



Text med Första baslinje angiven till Versalhöjd (vänster) jämförd med text med Första baslinje angiven till Radavstånd (höger)

- 1 Markera ett textobjekt.
- 2 Välj Text > Alternativ för text i figur.
- 3 Välj något av följande alternativ för Första baslinje:

Stapel Höjden på tecknet "d" faller under textobjektets överkant.

Versalhöjd Versalernas övre kanter rör vid textobjektets överkant.

Radavstånd Använder textens värde för radavstånd som avstånd mellan den första radens baslinje och textobjektets överkant.

x Höjd Höjden på tecknet "x" faller under textobjektets överkant.

Höjd för fyrkant Fyrkantens överkant i asiatiska teckensnitt rör vid textobjektets överkant. Det här alternativet är tillgängligt oberoende av inställningen för Visa asiatiska alternativ.

Fast Anger avståndet mellan den första radens baslinje och textobjektets överkant i rutan Min.

Äldre Använder den första baslinjen som används som standard i Adobe Illustrator 10 eller tidigare.

- 4 Ange ett minimivärde för förskjutningen av baslinjen.

Fler hjälpsnitt

”Flytta baslinjen” på sidan 336

”Visa alternativ för asiatisk text” på sidan 355

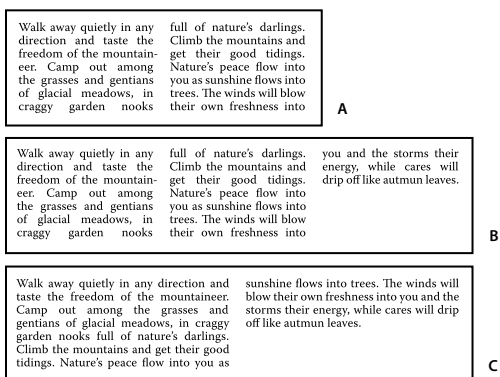
Skapa rader och kolumner med text

- 1 Markera ett textobjekt.
- 2 Välj Text > Alternativ för text i figur.
- 3 I dialogrutans sektion Rader och kolumner anger du följande alternativ:

Antal Ange det antal rader och kolumner som du vill att objektet ska innehålla.

Bredd Anger höjd för enskilda rader och bredd för enskilda kolumner.

Fast Bestämmer vad som händer med bredden för rader och kolumner om du ändrar storlek på textområdet. Om det här alternativet är markerat när du ändrar storlek på området så ändras också antalet rader och kolumner. Däremot ändras inte deras bredd. Markera inte det här alternativet om du vill att bredden på rader och kolumner ska ändras när du ändrar storlek på textområdet.



Alternativ för att ändra storlek på rader och kolumner

A. Originalkolumner B. Kolumner som ändrat storlek när Fast är markerat C. Kolumner som ändrat storlek när Fast är avmarkerat

Fästmarginal Anger avståndet mellan rader eller kolumner.

- 4 Välj Textflöde under Alternativ i dialogrutan. Det alternativet bestämmer hur texten flödar mellan rader och kolumner: Radvis  eller Kolumnvis .
- 5 Klicka på OK.

Anpassa en rubrik efter ett textområdes hela bredd

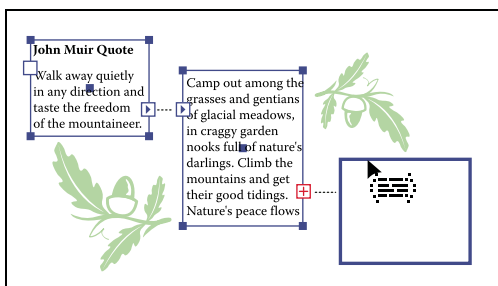
- 1 Välj ett textverktyg och klicka på det stycke som du vill passa in över textområdet.
- 2 Välj Text > Passa in rubrik.

Obs! Om du ändrar textformateringen måste du använda kommandot Passa in rubrik igen.

Koppla text mellan objekt

Om du vill koppla text (eller fortsätta den) från ett objekt till nästa, måste du länka objekten. Länkade textobjekt kan ha olika former men texten måste anges i ett område eller på en bana (inte vid en punkt).

Varje textobjekt innehåller en *inport* och en *utport*. Det gör att du kan länka andra till objekt och skapa en länkad kopia av textobjektet. En tom port innebär att all text är synlig och att objektet inte är länkat. En pil i en port betyder att objektet är länkat till ett annat objekt. Ett rött plustecken i en utport betyder att objektet innehåller ytterligare text. Den text som inte visas kallas *text som flödar över*.



Portar på länkade textobjekt

Du kan bryta kopplingarna och låta texten löpa i det första objektet eller nästa. Du kan också ta bort alla kopplingar och låta texten vara kvar.

Obs! När du arbetar med kopplad text kan det vara praktiskt att visa kopplingarna. Du visar kopplingarna genom att välja *Visa > Visa textkopplingar* och sedan markera ett länkat objekt.

Fler hjälpavsnitt

”Skriva text i en figur” på sidan 311

Koppla text

- 1 Markera ett textobjekt med markeringsverktyget.
- 2 Klicka på inporten eller utporten på det markerade textobjektet. Pekaren ändras till ikonen för inläst text
- 3 Gör något av följande:
 - Om du vill länka ett befintligt objekt placerar du pekaren på objektets bana. Pekaren ändras till . Klicka på banan för att länka objekten.
 - Om du vill länka ett nytt objekt klickar du på eller drar en tom del av ritytan. Om du klickar skapas ett objekt med samma storlek och form som originalet. Om du drar kan du skapa ett rektangulärt objekt med valfri storlek.

Ett annat sätt att koppla text mellan objekt är att markera ett textobjekt, markera det objekt (eller de objekt) som du vill koppla till och sedan välja *Text > Kopplad text > Skapa*.

Ta bort eller bryta kopplingar

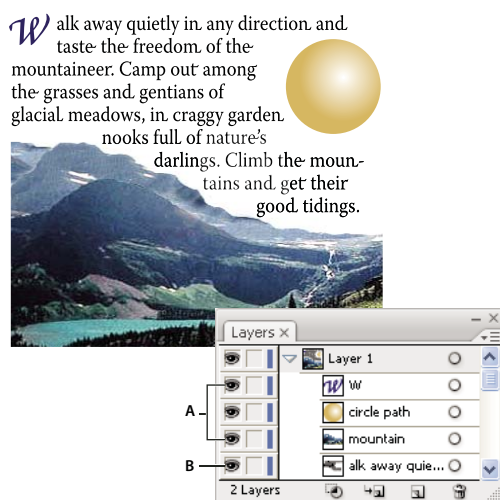
- 1 Markera ett länkat textobjekt.
- 2 Gör något av följande:
 - Om du vill bryta kopplingen mellan två objekt dubbelklickar du på porten i någon av kopplingens ändar. Texten flödar in i det första objektet.
 - Om du vill frigöra ett objekt från en textkoppling väljer du *Text > Kopplad text > Frigör markering*. Texten flödar in i nästa objekt.

- Om du vill ta bort alla kopplingar väljer du Text > Kopplad text > Ta bort textkoppling. Texten blir kvar.

Figursätta text runt ett objekt

Du kan figursätta text runt alla objekt, inklusive textobjekt, importerade bilder och objekt som du ritar i Illustrator. Om *figursättningsobjektet* är en inbäddad bitmappsbild figursätts texten runt ogenomskinliga eller delvis ogenomskinliga pixlar, och helt ogenomskinliga pixlar ignoreras.

Figursättningen bestäms av objektens skiktordning, som du visar på panelen Lager genom att klicka på triangeln bredvid lagernamnet. Om du vill figursätta text runt ett objekt, måste figursättningsobjektet finnas i samma lager som texten och vara placerat direkt ovanför texten i lagerhierarkin. Du kan dra innehållet upp eller ned på panelen Lager om du vill ändra ordningen.



Text som är figursatt runt objekt

A. Figursättningsobjekt B. Figursatt text

Fler hjälpavsnitt

[”Skriva text i en figur”](#) på sidan 311

[”Skicka objekt”](#) på sidan 230

[”Skapa text på en bana”](#) på sidan 318

Figursätta text

1 Kontrollera att följande villkor uppfylls för den text som du vill figursätta:

- Det är text i figur (skriven i en textruta).
- Texten finns i samma lager som figursättningsobjektet.
- Texten placeras direkt under figursättningsobjektet i lagerhierarkin.

Viktigt! Om lagret innehåller flera textobjekt, placerar du de objekt som du inte vill figursätta i ett annat lager eller ovanför figursättningsobjektet.

2 Markera det eller de objekt som du vill figursätta text runt.

3 Välj Objekt > Figursättning > Skapa.

Ange figursättningsalternativ

Du kan ange figursättningsalternativ innan du figursätter texten.

- 1 Markera figursättningsobjektet.
- 2 Välj Objekt > Figursättning > Figursätta text-alternativ och ange följande alternativ:

Förskjutning Anger mängden utrymme mellan texten och figursättningsobjektet. Du kan ange ett positivt eller negativt värde.

Invertera figursättning Figursätter texten runt motsatt sida på objektet.

Frigöra figursatt text runt ett objekt

- 1 Markera figursättningsobjektet.
- 2 Välj Objekt > Figursättning > Frigör.

Justera text till objekt.

Gör så här om du vill justera text efter specialtecknens markeringsram i stället för efter teckensnittsmåtten:

- 1 Välj Effekt > Bana > Konturobjekt för att tillämpa direkteffekten Konturobjekt på textobjektet.
- 2 Markera Använd förhandsvisningens gränser på justeringspanelens meny (utfällbar).

När dessa inställningar har tillämpats återges exakt samma justering som konturerad text samtidigt som texten är redigerbar.

Ta bort tomma textobjekt från en teckning

Om du tar bort oanvända textobjekt så blir teckningen enklare att skriva ut och filstorleken minskas. Du kan skapa tomma textobjekt om du av misstag klickar på textverktyget på ritytan och sedan väljer ett annat verktyg.

- 1 Välj Objekt > Bana > Rensa upp.
- 2 Markera Ta bort tomma textbanor och klicka på OK.

Skapa text på en bana

Text på bana löper längs kanten på en öppen eller stängd bana. När du anger text vägrätt så är tecknen parallella med baslinjen. När du anger text lodrätt så är tecknen vinkelräta mot baslinjen. I båda fallen löper texten i den riktning som punkterna lades till i banan.

Ange text på en bana

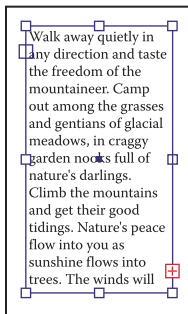
- 1 Gör något av följande:
 - Om du vill skapa vågrät text längs en bana väljer du verktyget Text **T** eller verktyget Text på bana .
 - Om du vill skapa lodrät text längs en bana väljer du verktyget Lodrät text **⌞T** eller verktyget Lodrät text på bana .
- 2 (Valfritt) Ange textformateringsalternativ på kontrollpanelen, panelen Tecken eller panelen Stycke.
- 3 Placera pekaren på banan och klicka. (Det spelar ingen roll om banan har linje- eller fyllningsattribut eftersom de automatiskt tas bort.)

Obs! Om banan är stängd måste du använda verktyget Text på bana.

4 Skriv texten.

5 När du slutar skriva text klickar du på markeringsverktyget  och markerar textobjektet. Du kan också Ctrl-klicka (Windows) eller Kommando-klicka (Mac OS) på texten.

Om du anger mer text än vad som får plats i ett område eller längs en bana, så visas en liten ruta med ett plustecken (+) längst ned i markeringsramen.



Exempel på text som flödar över

Du kan ändra storlek på textområdet eller utöka banan för att visa den text som har flödat över. Du kan även koppla texten till ett annat objekt.

En videofilm om hur du skapar text på en bana finns på www.adobe.com/go/vid0046_se. Mer information om hur du arbetar med text i Illustrator finns i vitboken Arbeta med text på www.adobe.com/go/learn_ai_type_se.

Flytta eller vända text längs en bana

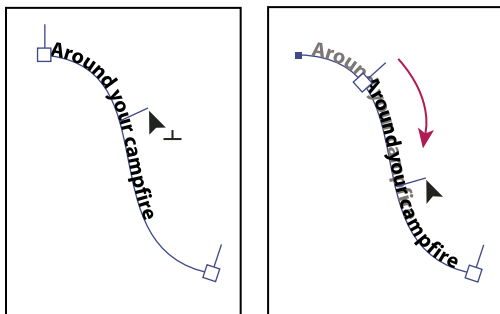
1 Markera textobjektet på banan.

En klammer visas vid början av texten, vid slutet av banan och i mittpunkten mellan start- och slutklamrarna.

2 Placera pekaren över textens mittklammer och håll den där tills en mitt-teckensymbol visas intill pekaren .

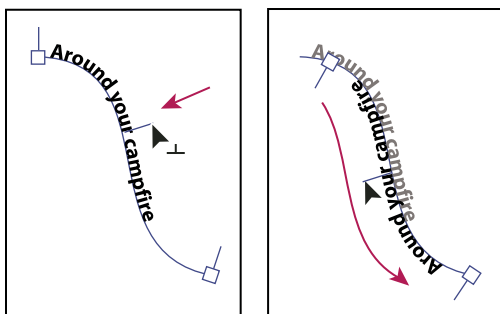
3 Gör något av följande:

- Om du vill flytta texten längs banan drar du mittklammern längs banan. Håll ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) för att förhindra att texten hamnar på andra sidan av banan.



Flytta text längs med en bana

- Om du vill vända riktning på text längs en bana så drar du klammern över banan. Du kan också välja Välj Text > Text på bana > Alternativ för Text på bana, markera Vänd och klicka på OK.



Vända text längs med en bana

💡 Flytta texten över en bana utan att ändra textens riktning genom att använda alternativet för baslinjebyte på panelen Tecken. Om du har skapat t.ex. text som löper från vänster till höger över en cirkels övre del, kan du ange ett negativt värde i textrutan för baslinjebyte. Då flyttas texten nedåt och löper på insidan av cirkelns övre del.

En videofilm om hur du skapar text på en bana finns på www.adobe.com/go/vid0046_se.

Fler hjälpaavsnitt

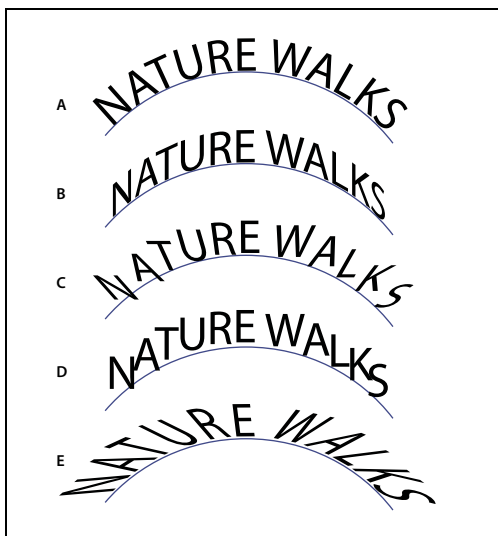
”Flytta baslinjen” på sidan 336

Skriva på en bana genom att använda effekter

Med textbaneanffekter förvränger du tecknens orientering på banan. Du måste skapa text för en bana innan du kan tillämpa de här effekterna.

- 1 Markera textobjektet på banan.
- 2 Gör något av följande:
 - Välj Text > Text på bana och välj en effekt på undermenyn.
 - Välj Text > Text på bana > Alternativ för Text på bana. Välj sedan ett alternativ på effektmenyn och klicka på OK.

Obs! Genom att använda effekten Gravitation på text i en perfekt cirkelformad bana kan du skapa samma utseende som standardeffekten Regnbåge. Den fungerar som väntat på banor som är ovala, kvadratiska, rektangulära eller med oregelbundna former.



Textbanean effekter

A. Regnbåge B. Skeva C. 3D-linje D. Trappsteg E. Gravitation

Justera den lodräta justeringen av text på bana

- 1 Markera textobjektet.
- 2 Välj Text > Text på bana > Alternativ för Text på bana.
- 3 Välj ett alternativ på menyn Justera till bana som anger hur alla tecken ska justeras i förhållande till banan och teckensnittets totala höjd:

Uppstapel Justerar längs teckensnittets övre kant.

Nedstapel Justerar längs teckensnittets nedre kant.

I mitten Justerar längs den punkt som är halvvägs mellan teckensnittets uppstapel och nedstapel.

Baslinje Justerar längs baslinjen. Det är standardinställningen.

Obs! Tecken som saknar upp- eller nedstaplar (t.ex. bokstaven e) eller en baslinje (t.ex. ett citattecken) justeras lodrätt som om de hade uppstaplar, nedstaplar och baslinjer. Teckensnittets mått är slutligt fastställda av den som konstruerat teckensnittet.



Med hjälp av inställningen Baslinjeförskjutning på panelen Tecken kan du bättre kontrollera den lodräta justeringen. Om texten ska sänkas ned skriver du ett negativt värde i rutan Baslinjeförskjutning.

Fler hjälpavsnitt

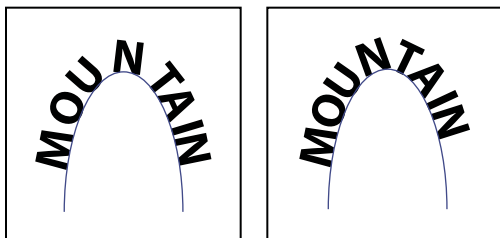
”Flytta baslinjen” på sidan 336

Justera teckenmellanrum runt skarpa svängar

Om tecken löper runt en skarp kurva eller vass vinkel sprids de ut så att det ser ut som det är extra mellanrum mellan dem. Du kan dra ihop avståndet mellan tecken i kurvor med hjälp av alternativet Mellanrum som finns i dialogrutan Alternativ för Text på bana.

- 1 Markera textobjektet.
- 2 Välj Text > Text på bana > Alternativ för Text på bana.

- 3 Skriv ett värde i punkter för Mellanrum. Med högre värden tar du bort det ökade mellanrummet mellan tecknen som finns på skarpa böjar och vinklar.



Text utan mellanrumsjustering (vänster) jämförd med text med mellanrumsjustering (höger)

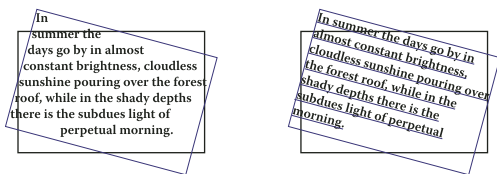
Obs! Mellanrumsvärdet påverkar inte de tecken som är placerade i raka segment. Om du ska ändra teckenmellanrum längs en bana oavsett var de är placerade markerar du dem och använder antingen funktionen för kerning eller spärrning/knipning.

Skalförändra och rotera text

Markera text för omformning

Du kan rotera, spegla, skalförändra och skeva text på samma sätt som du gör med andra objekt. Sättet du markerar text påverkar dock omformningsresultaten:

- Om du vill omforma texten utmed dess markeringsbana, markerar du textobjektet och roterar objektet och texten med roteringsverktyget.
- Om du bara vill omforma markeringsbanan, men inte den text som den innehåller, markerar du textobjektet och drar med markeringsverktyget.



Roterad textbana (vänster) jämförd med roterad text och bana (höger)

Fler hjälpavsnitt

”[Omforma objekt](#)” på sidan 234

Justera textens skala

Du kan ange relationen mellan teckens höjd och bredd i förhållande till deras ursprungliga höjd och bredd. Tecken som inte är skalförändrade har värdet 100 %. Vissa teckenfamiljer innehåller redan ett *bredare teckensnitt* som är utformat med en större bredd än den normala teckenstilen. Skalningsförändring förvränger tecknet. Därför är det oftast bättre att använda ett teckensnitt som har en komprimerad eller expanderad variant, om det finns någon.

- 1 Markera de tecken eller textobjekt som du vill ändra. Om du inte markerar någon text används skalförändringen på ny text som du skapar.
- 2 Ange alternativet Lodrät skalning  eller Vågrät skalning  på panelen Tecken.

Rotera text

- Om du vill rotera tecken inuti ett textobjekt med ett visst antal grader, markerar du de tecken eller textobjekt som du vill ändra. (Om du inte markerar någon text används roteringen på ny text som du skapar.) På panelen Tecken anger du alternativet för teckenrotation .
- Om du vill ändra vågrät text till lodrät, och tvärtom, markerar du textobjektet och väljer Text > Textriktning > Vågrät eller Text > Textriktning > Lodrät.
- Om du vill rotera ett helt textobjekt (både tecknen och textens markeringsram) markerar du textobjektet och använder markeringsramen, verktyget Omforma fritt, verktyget Roterar, kommandot Roterar eller panelen Omforma för att rotera.
- Om du vill rotera flera tecken i lodrät asiatisk text använder du alternativet tate-chu-yoko för att rotera.

Fler hjälpavsnitt

[”Panelen Tecken - översikt”](#) på sidan 330

[”Använda tate-chu-yoko”](#) på sidan 357

[”Roterar objekt”](#) på sidan 220

Stavnings- och språkordlistor

Kontrollera stavning

- 1 Välj Redigera > Kontrollera stavning.
- 2 Om du vill ange alternativ för att hitta eller ignorera ord klickar du på pilikonen längst ned i dialogrutan och anger önskade alternativ.
- 3 Börja stavningskontrollen genom att klicka på Starta.
- 4 När ett felstavat ord eller något annat möjligt fel påträffas, ska du göra något av följande:
 - Klicka på Ignorera eller Ignorera alla om du vill fortsätta stavningskontrollen utan att ändra något ord.
 - Välj ett ord från förslagslistan eller ange korrekt ord i den övre rutan. Klicka sedan på Ersätt om du vill ändra endast den aktuella förekomsten av det felstavade ordet. Du kan även klicka på Ersätt alla för att ersätta alla förekomster av det felstavade ordet i dokumentet.
 - Klicka på Lägg till om du vill att ordet ska läggas till i ordlistan, så att ordet inte betraktas som en felstavning nästa gång det dyker upp.
- 5 När dokumentet är stavningskontrollerat klickar du på Klart.



Stavningskontroll kan göras för en mängd olika språk utifrån det språk du har tilldelat.

Redigera stavningsordlistan

- 1 Välj Redigera > Redigera eget lexikon.
- 2 Gör något av följande och klicka på Klar:
 - Om du vill lägga till ett ord i ordlistan skriver du ordet i rutan och klickar på Lägg till.
 - Om du vill ta bort ett ord från ordlistan markerar du det i listan och klickar på Ta bort.

- Om du vill ändra ett ord i ordlistan markerar du ordet i listan. Skriv sedan det nya ordet i rutan och klicka på Ersätt.

Tilldela språk till text

I Illustrator används språkordlistor från Proximity för både stavning och avstavning. Varje lexikon innehåller hundratusentals ord, med standardavstavning. Du kan tilldela ett språk till ett helt dokument eller använda ett språk för en markerad text.

A	Did you purchase the Glockenspiel?
B	Did you purchase the Glocksenspiel?
C	Did you purchase the Glockenspiel?

Exempel på avstavning för olika språk

A. "Glockenspiel" på engelska B. "Glockenspiel" på traditionell tyska C. "Glockenspiel" på reformerad tyska

Använda ett språk på all text

- 1 Välj Redigera > Inställningar > Avstavning (Windows) eller Illustrator > Inställningar > Avstavning (Mac OS)
- 2 Välj en ordlista på menyn Språk och klicka på OK.

Tilldela ett språk till markerad text

- 1 Markera texten.
- 2 Välj en lämplig ordlista på menyn Språk på panelen Tecken. Om språkmenyn inte visas väljer du Visa alternativ på menyn, på panelen Tecken.

Om Unicode

I Illustrator finns stöd för *Unicode*, en standard som tilldelar ett unikt nummer till varje enskilt tecken oavsett vilket språk eller typ av dator du använder. Unicode är:

Flyttbart Bokstäver och siffror ändras inte om du flyttar filen från en arbetsstation till en annan. Om du lägger till ett utländskt språk i ett dokument så orsakar det inte några problem eftersom utländska tecken har egna beteckningar som inte stör kodningen från andra språk i samma projekt.

Plattformsberoende Eftersom både Windows- och Macintosh-operativsystemen stöder Unicode är det enkelt att flytta en fil mellan två plattformar. Du behöver inte längre korrekturläsa en Illustrator-fil bara för att du har flyttat den från en Windows-dator till en Macintosh-dator och vice versa.

Robust Eftersom Unicode-kompatibla teckensnitt innehåller en stor mängd potentiella tecken finns specialtecken alltid tillgängliga.

Flexibelt Om du ersätter ett teckensnitt i ett projekt och det finns Unicode-stöd så resulterar det inte i ersatta tecken. Med ett Unicode-kompatibelt teckensnitt är ett g alltid ett g oavsett vilket teckensnitt som används.

Det här gör det möjligt för en fransk designer att utforma saker för en kund i Korea och skicka jobbet till en partner i USA utan att det blir problem med texten. Den amerikanske designern behöver bara aktivera rätt språk i operativsystemet, läsa in det utländska språkets teckensnitt och fortsätta med projektet.

Teckensnitt

Om teckensnitt

Ett *teckensnitt* är en fullständig uppsättning med tecken – bokstäver, siffror och symboler – med en gemensam vikt, bredd och stil. Ett exempel är Adobe Garamond Bold i 10 punkters storlek.

Typsnitt (kallas ofta för *teckenfamiljer* eller *teckensnittsfamiljer*) är uppsättningar med teckensnitt med en gemensam profil som är utformade för att användas tillsammans, till exempel Adobe Garamond.

En *teckenstil* är en variant av ett individuellt teckensnitt i en teckensnittsfamilj. Ofta är det teckensnitt i en teckensnittsfamilj som kallas för *Roman* eller *Plain* (det faktiska namnet varierar) det ursprungliga teckensnittet. Det kan finnas teckenstilar som Regular (normal), Bold (fet), Semibold (halvfet), Italic (kursiv) och Bold Italic (fetskursiv).

Förutom teckensnitten som finns installerade på din dator kan du skapa följande mappar och använda teckensnitt som är installerade i dem.

Windows Program/Delade filer/Adobe/Fonts

Mac OS Bibliotek/Application Support/Adobe/Fonts

Om du installerar något av teckensnitten Type 1, TrueType, OpenType eller CID i den lokala mappen Fonts, visas teckensnitten endast i Adobe-program.

OpenType-teckensnitt

OpenType-teckensnitten använder en enda teckensnittsfil för både Windows®- och Macintosh®-datorer, vilket betyder att du kan flytta filer från en plattform till en annan utan att behöva bekymra dig om teckensnittsersättning och andra textproblem. I OpenType-teckensnitt kan det finnas en mängd olika funktioner, som dekortecken och mjuka ligaturer, som inte finns i PostScript- och TrueType-teckensnitt.

 I OpenType-teckensnitten visas ikonen .

När du arbetar med ett OpenType-teckensnitt kan du automatiskt byta ut specialtecken som ligaturer, kapitaler, bråktal och gamla teckensnitt.

A	1st, 2nd, and 3rd	1 st , 2 nd , and 3 rd
B	octagonal stone	oċtagonal ſtone
C	Quick Brown Foxes	Quick Brown Fōxes

Normalt teckensnitt (vänster) och OpenType-teckensnitt (höger).
A. Ordningstal B. Mjuka ligaturer C. Dekortecken

OpenType-teckensnitt kan innefatta en utökad teckenuppsättning och layoutfunktioner som ger bättre språkstöd och avancerad typografisk kontroll. De OpenType-teckensnitt från Adobe som har stöd för centraleuropeiska språk har ordet "Pro" i teckensnittsnamnet på programmets teckensnittsmenyer. OpenType-teckensnitt som inte har stöd för centraleuropeiska språk rubriceras som "Standard" och har suffixet "Std". Alla OpenType-teckensnitt kan också installeras och användas tillsammans med PostScript Type 1- och TrueType-teckensnitt.

Mer information om OpenType-teckensnitt finns på www.adobe.com/go/opentype_se.

Förhandsvisa teckensnitt

Du kan visa exempel på ett teckensnitt i en teckensnittsfamilj samt teckenstilen på menyerna i panelen Tecken och i andra områden i programmet där du kan välja teckensnitt. Följande ikoner används för att visa olika sorters teckensnitt:

- OpenType 
- Type 1 
- TrueType 
- Multiple Master 
- Sammansatt 

Du kan stänga av förhandsvisningsfunktionen och ändra teckensnittsnamnens punktstorlek eller exemplen på teckensnitt i textinställningarna.

Välja teckensnittsfamilj och format

- 1 Markera de tecken eller textobjekt som du vill ändra. Om du inte markerar någon text används teckensnittet på ny text som du skapar.
- 2 Välj teckensnittsfamilj och -format med hjälp av kontrollpanelen, textmenyn eller panelen Tecken:
 - Ange alternativ för Teckensnitt och Teckensnittsformat på kontrollpanelen.
 - Välj ett namn på undermenyerna Teckensnitt eller Senaste teckensnitt på textmenyn. Det är bekvämt att använda teckensnittsменyn eftersom den ger en förhandsvisning av de tillgängliga teckensnitten.
 - Ange alternativ för Teckensnittsfamilj och Teckensnittsformat på panelen Tecken. Du kan välja namn på popup-menyer men du kan också klicka på de första tecknen i det aktuella namnet och den text som du vill ha.

 Om du vill ändra antalet teckensnitt på undermenyn Senaste teckensnitt väljer du Redigera > Inställningar > Text (Windows) eller Illustrator > Inställningar > Text (Mac OS) och anger alternativet Antal senaste teckensnitt.

Ange en teckenstorlek

Som standard mäts teckenstorleken i *punkter* (en punkt motsvarar 1/72 tum). Du kan ange valfri storlek från 0,1 till 1 296 punkter i steg om 0,001 punkter.

Obs! I Fireworks mäts teckenstorleken som standard i pixlar.

- 1 Markera de tecken eller textobjekt som du vill ändra. Om du inte markerar någon text används teckenstorleken på ny text som du skapar.
- 2 Gör något av följande:
 - Ange alternativet Teckenstorlek på panelen Tecken eller i kontrollfältet.
 - Välj en teckenstorlek på menyn Text > Storlek. Om du väljer Annan kan du ange en ny storlek på panelen Tecken.

 Du kan ändra måttenhet för texten i dialogrutan Inställningar. Det här alternativet är inte tillgängligt i Fireworks.

Söka och ersätta teckensnitt

- 1 Välj Text > Sök efter teckensnitt.

 Flytta dialogrutan Sök teckensnitt så att du ser hela texten i dokumentet.

- 2 Markera namnet på det teckensnitt som du vill söka efter i dialogrutans övre del. Den första förekomsten av teckensnittet markeras i dokumentfönstret.
 - 3 Markera ett ersättningsteckensnitt i dialogrutans nedre del. Du kan anpassa listan över ersättningsteckensnitt genom att göra följande:
 - Välj ett alternativ på popup-menyn Ersätt med teckensnitt från: Dokument om du bara vill ta med de teckensnitt som används i dokumentet eller System om du vill ta med alla teckensnitt på datorn.
 - Markera de teckensnittstyper som du vill ta med i listan och avmarkera dem som inte ska tas med.
 - 4 Gör något av följande:
 - Klicka på Ändra om du vill ersätta endast en förekomst av det markerade teckensnittet.
 - Klicka på Ändra alla om du vill ersätta alla förekomster av det markerade teckensnittet.
- När det inte finns några fler förekomster av teckensnittet i dokumentet tas dess namn bort från listan Teckensnitt i dokumentet.
- 5 Upprepa steg 2 till och med 4 om du vill söka och ersätta ett annat teckensnitt.
 - 6 Du stänger dialogrutan genom att klicka på Klart.

Obs! När du ersätter ett teckensnitt med hjälp av kommandot Sök teckensnitt är övriga textattribut fortfarande desamma.

Arbeta med saknade teckensnitt

Om ett teckensnitt som inte är installerat på din dator används i ett dokument, visas ett varningsmeddelande när du öppnar dokumentet. I programmet visas vilka teckensnitt som saknas, och saknade teckensnitt ersätts av tillgängliga, matchande teckensnitt.

- Om du vill byta ut saknade teckensnitt mot ett annat, markerar du texten som använder det teckensnitt som saknas och tillämpar ett annat tillgängligt teckensnitt.
- Om du vill göra saknade teckensnitt tillgängliga i programmet kan du antingen installera teckensnitten på datorn, eller aktivera de saknade teckensnitten med hjälp av ett program för teckensnittshantering.
- Om du vill färga teckensnitt som ersatts i rosa väljer du Arkiv > Dokumentformat och väljer Markera ersatta teckensnitt (och även Markera ersatta specialtecken om du så önskar), och klickar sedan på OK.

Formatera text

Markera text

Om du markerar tecken kan du redigera dem, formatera dem med hjälp av panelen Tecken, använda fyllnings- och linjeattribut på dem och ändra deras genomskinlighet. Du kan använda de här ändringarna på ett enda tecken, ett teckenintervall eller på alla tecken i ett textobjekt. När du markerar tecken visas markeringen i dokumentfönstret, och ordet "Tecken" visas på panelen Utseende.

Om du markerar ett textobjekt kan du använda övergripande formateringsalternativ för alla tecken i objektet, inklusive alternativ från panelerna Tecken och Stycke, fyllnings- och linjeattribut och genomskinlighetsinställningar. Du kan dessutom använda effekter, flera fyllningar och linjer samt opacitetsmasker på ett markerat textobjekt. (Detta kan du inte göra för enstaka markerade tecken.) När ett textobjekt är markerat visas en markeringsram runt det i dokumentfönstret, och ordet "Text" visas på panelen Utseende.

Om du markerar en textbana kan du justera dess form och använda fyllnings- och linjeattribut på den. Den här markeringsnivån är inte tillgänglig för punkttext. När en textbana är markerad visas ordet "Bana" på panelen Utseende.

Fler hjälpsnitt

"[Tangenter för arbete med text](#)" på sidan 490

"[Markeringsverktygsgalleri](#)" på sidan 18

Markera tecken

❖ Välj ett textverktyg och gör något av följande:

- Dra om du vill välja ett eller flera tecken. Utöka eller minska markeringen genom att Skift-dra.
- Placera pekaren i ett ord och markera ordet genom att dubbelklicka.
- Placera pekaren i ett stycke och markera hela stycket genom att trippelklicka.
- Markera ett eller flera tecken och välj Markera > Allt om du vill markera alla tecken i textobjektet.

Markera textobjekt

Om du markerar ett textobjekt kan du använda övergripande formateringsalternativ för alla tecken i objektet, inklusive alternativ från panelerna Tecken och Stycke, fyllnings- och linjeattribut och genomskinlighetsinställningar. Du kan dessutom använda effekter, flera fyllningar och linjer samt opacitetsmasker på ett markerat textobjekt. (Detta kan du inte göra för enstaka markerade tecken.) När ett textobjekt är markerat visas en markeringsram runt det i dokumentfönstret, och ordet "Text" visas på panelen Utseende.

❖ Gör något av följande:

- Klicka på texten i dokumentfönstret med markeringsverktyget  eller direktmarkeringsverktyget . Om du vill markera ytterligare textobjekt Skift-klickar du.
- Leta reda på det textobjekt som du vill markera på panelen Lager. Klicka sedan på objektets högra kant, mellan målnappen och rullningslisten. Skift-klicka på objektets högra kant på panelen Lager om du vill lägga till eller ta bort objekt i den befintliga markeringen.
- Om du vill markera alla textobjekt i ett dokument väljer du Markera > Objekt > Textobjekt.

Markera en textbana

Om du markerar en textbana kan du justera dess form och använda fyllnings- och linjeattribut på den. Den här markeringsnivån är inte tillgänglig för punkttext. När en textbana är markerad visas ordet "Bana" på panelen Utseende.



Det är enklast att markera en textbana i konturläge.

- 1 Välj direktmarkeringsverktyget  eller gruppmarkeringsverktyget .
- 2 Om textbanan är markerad klickar du utanför objektets markeringsram när du vill avmarkera den.
- 3 Klicka på textbanan. Se till att du inte klickar på tecknen. (Om du klickar på ett tecken markerar du textobjektet i stället för textbanan.)

***Obs!** Inställningen Textobjektmarkering endast för bana bestämmer markeringsverktygens känslighet när du markerar textobjekt i dokumentfönstret. Om den här inställningen är vald måste du klicka direkt på textbanan för att kunna markera texten. Om den här inställningen är avmarkerad kan du klicka på texten eller banan för att markera texten. Du kan ange den här inställningen genom att välja Redigera > Inställningar > Text (Windows) eller Illustrator > Inställningar > Text (Mac OS).*

Söka och ersätta text

1 Välj Redigera > Sök och ersätt.

2 Ange den textsträng som du vill söka efter och eventuellt den textsträng som du vill ersätta den med.

Du kan välja bland flera olika specialtecken på popup-menyerna till höger om alternativen för Sök och ersätt.

3 Om du vill ange hur sökningen efter den angivna textsträngen ska gå till markerar du något av följande alternativ:

Matcha gem./vers. Söker bara efter textsträngar med exakt samma kombination av gemener och versaler som texten i rutan Sök.

Hitta hela ord Söker bara efter hela ord som motsvarar texten i rutan Sök.

Sök bakåt Söker igenom filen nerifrån och upp i skiktordningen.

Kontrollera dolda lager Söker efter text i dolda lager. Om det här alternativet är avmarkerat ignoreras text i dolda lager.

Kontrollera låsta lager Söker efter text i låsta lager. Om det här alternativet är avmarkerat ignoreras text i låsta lager.

4 Börja sökningen genom att klicka på Sök.

5 Om en förekomst av textsträngen påträffas gör du något av följande:

- Ersätt textsträngen genom att klicka på Ersätt, och gå sedan vidare genom att klicka på Sök nästa.
- Klicka på Ersätt & sök om du vill ersätta textsträngen och söka efter nästa förekomst.
- Klicka på Ersätt alla om du vill ersätta alla förekomster av textsträngen i dokumentet.

6 Du stänger dialogrutan genom att klicka på Klart.



Om dialogrutan Sök och ersätt är stängd, och du vill söka efter nästa förekomst av en textsträng, väljer du Redigera > Sök nästa.

Ändra färg och utseende på tecken

Du kan ändra färg och utseende på textobjekt genom att använda fyllningar, linjer, inställningar för genomskinlighet, effekter och grafikformat. Texten går att redigera så länge som du inte rasterar den.

1 Gör något av följande:

- Markera de tecken du vill ändra utseende på i ett textobjekt.
- Om du vill ändra utseendet på alla tecken i ett textobjekt eller använda flera fyllningar och linjer markerar du textobjektet.
- Om du vill använda fyllning eller linjer i en textbana markerar du banan.

2 Använd sedan fyllningar, linjer, inställningar för genomskinlighet, effekter och grafikformat på önskat sätt.

När du ändrar färg på ett textobjekt skrivs attributen för textobjektets enskilda tecken över.



Använd kontrollpanelen om du snabbt vill ändra färg på markerad text.

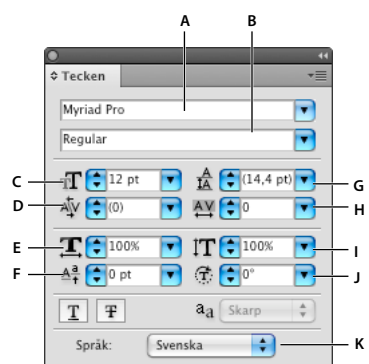
Fler hjälpavsnitt

”[Om utseendattribut](#)” på sidan 369

Panelen Tecken - översikt

Använd panelen Tecken (Fönster > Text > Tecken) om du vill använda alternativ för att formatera enskilda tecken i dokumentet. När texten är markerad eller när textverktyget är valt, kan du även använda alternativen på kontrollpanelen när du formaterar tecken.

En videofilm om hur du arbetar med tecken- och styckeformat finns på www.adobe.com/go/vid0047_se.



Panelen Tecken

A. Teckensnitt B. Teckensnittsformat C. Teckenstorlek D. Kerning E. Teckenbredd F. Baslinjeförskjutning G. Radavstånd H. Spärria/knip I. Teckenhöjd J. Teckenrotation K. Språk



A. Teckensnitt B. Teckensnittsformat C. Teckenstorlek D. Vänsterjustera E. Centrera F. Högerjustera

Som standard visas bara de mest använda alternativen på panelen Tecken. Om du vill visa alla alternativ, väljer du Visa alternativ på panelmenyn. Du kan också klicka på den dubbla triangeln på panelens flik om du vill gå igenom de olika visningsstorlekarna.

Fler hjälpavsnitt

”[Tangenter för arbete med text](#)” på sidan 490

”[Arbetsyta - översikt](#)” på sidan 5

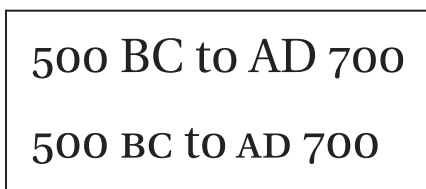
Stryka under eller genomstryka text

- 1 Markera den text som du vill stryka under eller genomstryka. Om du inte markerar någon text används inställningen på ny text som du skapar.
- 2 Gör något av följande:
 - Stryk under en text genom att klicka på knappen Understruken **T** på panelen Tecken.
 - Genomstryk en text genom att klicka på knappen Genomstruken **F** på panelen Tecken.

Standardbredden för en understrykning och genomstrykning beror på textstorleken.

Använda versaler och kapitäl

Om du formaterar text som kapitäl kommer de kapitäl som finns i det teckensnittet automatiskt att användas, om det finns några. I annat fall visas *artificiellt* skapade kapitäl. De är förminskade versioner av versalerna i teckensnittet.



Vanliga versala bokstäver (överst) jämförda med kapitäl (nederst)

- 1 Markera de tecken eller textobjekt som du vill ändra. Om du inte markerar någon text används inställningen på ny text som du skapar.
- 2 Välj Versaler eller Kapitäl på menyn på panelen Tecken.

Om du vill ange storleken för artificiellt skapade kapitäl väljer du Arkiv > Dokumentformat. För Kapitäl anger du det procentvärde av den ursprungliga teckensnittsstorleken som du vill att kapitälerna ska ha. (Standardvärdet är 70 %.)



Om du vill ändra formatet i texten till versaler, gemener, inledande versal eller inledande versal i mening, använder du kommandot Text > Ändra skiftläge.

Fler hjälpavsnitt

”Panelen Tecken - översikt” på sidan 330

Ändra format för gemener/versaler

- 1 Markera de tecken eller textobjekt som du vill ändra.
- 2 Välj något av följande alternativ på undermenyn Text > Ändra skiftläge:

VERSALER om du vill ändra alla tecken till versaler.

Obs! Kommandot VERSALER gör så att godtyckliga ligaturer återgår till vanlig text. Det här sker också med kommandona Inledande versal och Inledande versal i mening om en godtycklig ligatur visas i början av ett ord.

gemener om du vill ändra alla tecken till gemener.

Inledande versal om du vill att den första bokstaven i varje ord ska vara versal.

Inledande versal i mening om du vill att den första bokstaven i varje mening ska vara versal.

Obs! Kommandot Inledande versal i mening utgår ifrån att punkt (.), utropstecken (!) och frågetecken (?) markerar meningens slut. Kommandot kan orsaka oväntade ändringar om något av dessa tecken används på annat sätt, t.ex. i förkortningar, filnamn eller URL-adresser. Dessutom kan egennamn skrivas med gemener.



Om du använder ett OpenType-teckensnitt kan du utnyttja formateringen Versaler och skapa mer elegant text.

Fler hjälpavsnitt

”Använda versaler och kapitäl” på sidan 331

Ange om du vill använda typografiska eller raka citattecken

Typografiska citattecken övergår i teckensnittets kurvor. Typografiska citattecken används vanligtvis för citattecken och apostrofer. *Raka citattecken* används vanligtvis som förkortningar för måtten fot och tum.

- ❖ Välj Arkiv > Dokumentformat och gör något av följande, och klicka på OK.
- Om du vill använda raka citattecken avmarkerar du Använd typografiska citattecken.
- Om du vill använda typografiska citattecken markerar du Använd typografiska citattecken, anger vilket språk tecknen ska anges för och väljer alternativ för Dubbla citattecken och Enkla citattecken.

Obs! Du kan ange alternativ för citattecken för flera olika språk. De här citattecknen används i text som baseras på det språk som du har tilldelat på panelen Tecken eller i standardspråksinställningarna.



Du kan använda kommandot *Smart interpunktion* om du vill ersätta raka citattecken med typografiska citattecken.

Fler hjälpsnitt

[”Tilldela språk till text”](#) på sidan 324

[”Använda smart interpunktion”](#) på sidan 335

Ange alternativ för kantutjämning av text

När du sparar en teckning i ett bitmapsformat, t.ex. JPEG, GIF eller PNG, rastreras alla objekt med 72 pixlar per tum och kantutjämning används. Om teckningen innehåller text så ger inte standardinställningarna för kantutjämning önskat resultat. I Illustrator finns flera alternativ för att rastrera text. Om du vill utnyttja de här alternativen måste du rastrera textobjekten innan du sparar teckningen.

1 Markera textobjektet och gör något av följande:

- Om du vill rastrera texten permanent, väljer du Objekt > Rastrera.
- Om du vill skapa ett rastrerat utseende utan att ändra objektets underliggande struktur, väljer du Effekt > Rastrera.

2 Välj ett alternativ för kantutjämning:

Ingen Ingen kantutjämning används och de hårda kanterna i texten bevaras när den rastreras.

Teckning optimerad (supersampling) Standardalternativ som rastrerar alla objekt, inklusive textobjekt, med den angivna upplösningen och som tillämpar kantutjämning på objekten. Standardupplösningen är 300 pixlar per tum.

Text optimerad (hinted) Använder den kantutjämning som är lämpligast för text. Kantutjämningen tar bort ojämna kanter i rastrerade bilder och ger texten ett jämnare utseende på skärmen. Det kan dock göra liten text svårläst.

Skapa upphöjd eller nedsänkt text

Upphöjd och *nedsänkt* text (kallas också för *täljare* och *nämnare*) är text vars storlek har minskats. Den är upphöjd eller nedsänkt i förhållande till teckensnittets baslinje.

När du skapar upphöjd och nedsänkt text används ett fördefinierat värde för baslinjeförskjutning och en fördefinierad teckensnittstorlek. De värden som används är procentvärden av den aktuella teckenstorleken och radavståndet, och är baserade på inställningarna under Text i dialogrutan Dokumentformat.

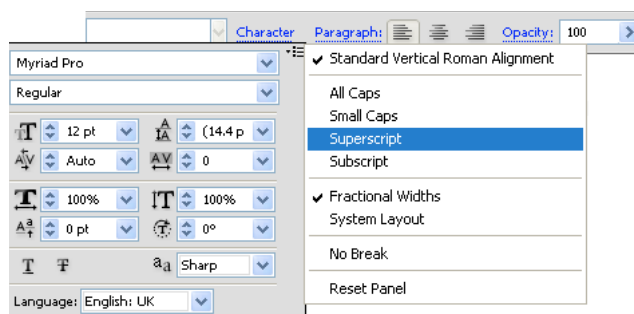
Fler hjälpsnitt

”OpenType-teckensnitt” på sidan 325

”Panelen OpenType - översikt” på sidan 340

Skapa upphöjd eller nedsänkt text i vanliga teckensnitt

- 1 Markera texten som du vill ändra. Om du inte markerar någon text kommer all ny text som du skapar att återges som upphöjd och nedsänkt.
- 2 Välj Upphöjd eller Nedsänkt på menyn på panelen Tecken. Du kommer åt panelen Tecken från kontrollpanelen.



Alternativen Upphöjd och Nedsänkt på menyn på panelen Tecken

Skapa upphöjd eller nedsänkt text i OpenType-teckensnitt

- 1 Markera de tecken som du vill ändra till upphöjda eller nedsänkta. Om du inte markerar någon text används inställningen på ny text som du skapar.
- 2 Se till att ett OpenType-teckensnitt är valt. Ett sätt att ta reda på om ett teckensnitt är ett OpenType-teckensnitt är att titta på menyn Text > Teckensnitt. OpenType-teckensnitt visas med ikonen .
- 3 Välj ett kommando på popup-menyn Position på panelen OpenType:

Standardposition Använder standardpositionen för det aktuella teckensnittet.

Upphöjd/täljare Använder upphöjda tecken (om sådana finns i det aktuella teckensnittet).

Nedsänkt/nämnare Använder nedsänkta tecken (om sådana finns i det aktuella teckensnittet).

Täljare Använder tecken som är utformade som täljare i bråktal (om sådana finns i det aktuella teckensnittet).

Nämnare Använder tecken som är utformade som nämnare i bråktal (om sådana finns i det aktuella teckensnittet).

Ändra storlek på, och position för, upphöjd och nedsänkt text

- ❖ Välj Arkiv > Dokumentformat och ange följande värden för Upphöjd och Nedsänkt och klicka sedan på OK.
 - För Storlek anger du en procentandel av teckenstorleken för upphöjd och nedsänkt text.
 - För Position anger du en procentandel av det normala radavståndet för att ange hur mycket upphöjd och nedsänkt text ska flyttas.

Konvertera text till konturer

Du kan omvandla text till en uppsättning sammansatta banor, eller konturer, som du kan redigera och ändra på samma sätt som andra grafiska objekt. Text som konturer är användbara när du vill ändra utseende på en stor visningstext, men de är sällan användbara för brödtext eller annan text i mindre storlek.

Typ

Teckensnittsinformationen för textkonturer hämtas från de faktiska teckensnittsfilerna som är installerade i systemet. När du skapar textkonturer från text, konverteras alla tecken på de aktuella placeringarna, vilket innebär att all bildformatering behålls, som linjer och fyllningar.



Ändra form på bokstäver

A. Ursprungligt textobjekt B. Text som konverterats till textkonturer, uppdelade och ändrade

Obs! Det går inte att omvandla punktuppbyggda och konturskyddade teckensnitt till konturer.

När du konverterar text till textkonturer förloras all *teckeninformation* – den information som finns i teckensnitt om hur formerna ska ändras så att små teckenstorlekar visas och skrivs ut på bästa sätt på/från datorn. Om du tänker skala texten justerar du punktstorleken före konverteringen.

Du måste konvertera all text i en markering, det går inte att konvertera en enskild bokstav i en textsträng. Om du vill konvertera en enskild bokstav till en textkontur, skapar du ett separat textobjekt som bara innehåller den bokstaven.

- 1 Markera textobjektet.
- 2 Välj Text > Skapa textkonturer.

Välja sifferformat i OpenType-teckensnitt

- 1 Om du vill ändra formatet på befintliga siffror markerar du de tecken eller textobjekt som du vill ändra. Om du inte markerar någon text används inställningen på ny text som du skapar.
- 2 Se till att ett OpenType-teckensnitt är valt.
- 3 Välj ett kommando på menyn Siffror på panelen OpenType:

Standardsiffror Använder standardformatet för det aktuella teckensnittet.

Fasta versalsiffror Använder siffror med full höjd och samma bredd (om sådana finns i det aktuella teckensnittet). Alternativet är praktiskt om du vill att siffror på en rad ska linjera med dem på nästa rad, som i tabeller.

Proportionella versalsiffror Använder siffror med full höjd och varierande bredd (om sådana finns i det aktuella teckensnittet). Alternativet är praktiskt i texter som innehåller endast versaler.

Proportionella gemensiffror Använder siffror med olika höjd och varierande bredd (om sådana finns i det aktuella teckensnittet). Alternativet används för att ge ett klassiskt och sofistikerat utseende åt texter som inte innehåller endast versaler.

Fasta gemensiffror Använder siffror med olika höjd och fast, jämn bredd (om sådana finns i det aktuella teckensnittet). Alternativet är bra att använda om du vill ha det klassiska utseendet hos gemensiffror, men måste få dem att linjera i kolumner, som i en årsrapport.

Fler hjälpavsnitt

”[OpenType-teckensnitt](#)” på sidan 325

”[Panelen OpenType - översikt](#)” på sidan 340

Formatera bråktal och ordningstal med OpenType-teckensnitt

Om du använder ett OpenType-teckensnitt kan du automatiskt formatera ordningstal med upphöjda tecken (t.ex. 2nd). Tecken som upphöjda ”a” och ”o” i de spanska orden *segunda* (2^a) och *segundo* (2^o) formateras också korrekt. Du kan också konvertera tal som är delade av ett snedstreck (t.ex. 1/2) till ett bråktal (som ½).

- 1 Markera de tecken eller textobjekt som du vill använda inställningen på. Om du inte markerar någon text används inställningen på ny text som du skapar.
- 2 Se till att ett OpenType-teckensnitt är valt.
- 3 Gå till panelen OpenType. Klicka på knappen Ordningstal om du vill aktivera eller inaktivera ordningstal, och på knappen Bråktal om du vill aktivera eller inaktivera bråktal. De här knapparna fungerar bara om ordningstal och bråktal finns i teckensnittet.

Fler hjälpavsnitt

”[OpenType-teckensnitt](#)” på sidan 325

”[Panelen OpenType - översikt](#)” på sidan 340

Använda smart interpunktion

Kommandot Smart interpunktion söker efter tangentbordsskiljetecken och ersätter dem med deras typografiska motsvarigheter. Du kan också använda kommandot Smart interpunktion om du vill infoga ligaturer och bråktal överallt och teckensnittet omfattar de här tecknen.



Om du använder ett OpenType-teckensnitt ska du använda panelen OpenType i stället för dialogrutan Smart interpunktion för ligaturer och bråktal.

- 1 Om du vill ersätta tecken i viss text, i stället för all text i dokumentet, markerar du textobjekten eller tecknen.
- 2 Välj Text > Smart interpunktion.
- 3 Markera ett eller flera av följande alternativ:

ff, fi, ffi-ligaturer Återger bokstavskombinationerna ff, fi och ffi som ligaturer.

ff, fl, ffl-ligaturer Återger bokstavskombinationerna ff, fl och ffl som ligaturer.

Typografiska citationstecken Ändrar raka citationstecken till typografiska citationstecken.

Obs! Alternativet Typografiska citationstecken ersätter alltid raka citattecken med typografiska citattecken, oavsett vilka inställningar som har gjorts för dubbla och raka citattecken i dialogrutan Dokumentformat.

Smarta mellanslag Tar bort flera mellanslag efter en punkt.

Bindestreck, tankstreck Ersätter ett dubbelt tangentbordsstreck med ett kort tankstreck och ett trippeltangentbordsstreck med ett långt tankstreck.

Tre punkter Ersätter tre tangentbordspunkter med tecknet för tre punkter.

Expert-bråktal Ersätter ett bråk uppbyggt av enskilda tecken till motsvarande bråktecken.

- 4 Markera hela dokumentet om du vill ersätta textsymboler i hela filen och Endast text om du bara vill ersätta symboler i markerad text.

5 (Valfritt) Markera Skapa rapport om du vill visa en lista över det antal symboler som ersatts.

6 Klicka på OK om du vill söka efter och ersätta de markerade tecknen.

Fler hjälpavsnitt

”Använda ligaturer och sammanhangsberoende alternativa tecken” på sidan 340

Rad- och teckenavstånd

Ange radavstånd

Det lodräta utrymmet mellan textrader kallas *radavstånd*. Radavstånd mäts från en textrads baslinje till baslinjen på textraden ovanför. *Baslinjen* är den osynliga linje på vilken de flesta bokstäver är placerade.

Standardvärdet för automatiskt radavstånd är 120 % av teckensnittsstorleken (t.ex. 12 punkter för tecken med 10 punkter). När automatiskt radavstånd används visas värdet för radavstånd inom parentes på panelen Tecken. Du kan ändra det här standardradavståndet genom att välja Justering på menyn på panelen Stycke och ange ett procenttal mellan 0 och 500.

Som standard är värdet för radavstånd ett teckenattribut. Du kan alltså ange olika värden för radavståndet inom ett stycke. Det största värdet inom en textrad avgör den radens radavstånd.

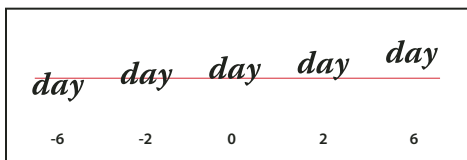
Obs! När du arbetar med vågrät asiatisk text kan du ange hur radavståndet ska mätas, antingen från baslinje till baslinje eller från överkanten på en rad till överkanten på nästa rad.

- 1 Markera de tecken eller textobjekt som du vill ändra. Om du inte markerar någon text används radavståndet på ny text som du skapar.
- 2 Ange alternativet Radavstånd  (AAA för lodrät text) på panelen Stycke.

Flytta baslinjen

Använd Flytta baslinje om du vill flytta ett markerat tecken uppåt eller nedåt i förhållande till den omgivande textens baslinje. Det kan vara bra att förskjuta baslinjen om du ställer in bråktal manuellt eller justerar placeringen av ett bildteckensnitt.

- 1 Markera de tecken eller textobjekt som du vill ändra. Om du inte markerar någon text används förskjutningen på ny text som du skapar.
- 2 Ange alternativet för baslinjeförskjutning på panelen Tecken. Med positiva värden flyttas tecknets baslinje uppåt. Med negativa värden flyttas den nedåt.



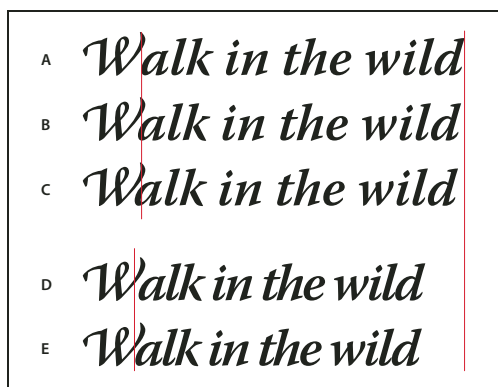
Text med olika värden på baslinjeförskjutning

Kerning och spärta/knip

Kerning är en process där mellanrum läggs till eller dras ifrån mellan specifika teckenpar. *Spärta/knip* innebär att utrymmet mellan tecknen i markerad text eller ett helt textblock görs mindre eller större.

Du kan kerna text automatiskt med metrisk kerning eller optisk kerning. *Metrisk kerning* (kallas även *automatisk kerning*) använder kerningspar som ingår i de flesta teckensnitten. Kerningspar innehåller information om mellanrummet mellan specifika bokstavspar. Bland dessa kan följande nämnas: LA, P., To, Try, Ta, Tu, Te, Ty, Wa, WA, We, Wo, Ya och Yo. Metrisk kerning används som standard, så att specifika par kernas automatiskt när du importerar eller skriver in text.

Vissa tecken har avancerade specifikationer för kerningspar. Om du arbetar med ett teckensnitt som endast innehåller minimal kerning eller ingen alls, eller om du använder två olika teckensnitt eller teckenstorlekar i ett och samma ord eller för flera ord i en samma rad, kan du använda alternativet för *optisk kerning*. Med optisk kerning ställs mellanrummet mellan två tecken in beroende på deras form.



Alternativ för kerning och spärria/knip

A. Originaltexten B. Text med optisk kerning C. Text med manuell kerning mellan W och a D. Text med spärria/knip E. Kumulativ kerning och spärria/knip

Du kan också använda *manuell kerning*, som passar bra för att ange mellanrum mellan två bokstäver. Spärria/knip och manuell kerning är kumulativa, så att du först kan ställa in mellanrummet mellan vissa teckenpar, och sedan göra textblock tätare eller glesare utan att påverka den relativa kerningen för teckenparen.

När du klickar för att placera insättningspunkten mellan två bokstäver visas kerningsvärdena i panelen Tecken. Värden för metrisk och optisk kerning (eller definierade kerningspar) visas inom parenteser. På samma sätt visas spärria/knip-värden för ord eller textavsnitt i paletten Tecken.

Spärria/knip och kerning mäts båda i 1/1 000 fyrkantsblanksteg, en måttenhet som är relativ i förhållande till den aktuella teckenstorleken. Med en teckenstorlek på 6 punkter är 1 fyrkantsblanksteg lika med 6 punkter. Med en teckenstorlek på 10 punkter är 1 fyrkantsblanksteg lika med 10 punkter. Kerning och spärria/knip är strikt proportionella till den aktuella teckenstorleken.

Obs! Värden för kerning och spärria/knip påverkar japansk text men vanligtvis används de här alternativen för att justera mellanrum mellan latinska tecken.

Justera kerning

❖ Gör något av följande:

- Om du vill använda ett teckensnitts inbyggda kerningsinformation för valda tecken, väljer du Auto eller Metrisk för kerningsalternativet i panelen Tecken.
- Om du automatiskt vill justera mellanrummet mellan valda tecken utifrån deras former så väljer du Optisk för kerningsalternativet i paletten Tecken.

- Om du vill justera kerningen manuellt placerar du en insättningspunkt mellan två tecken och anger önskat värde för kerningsalternativet i paletten Tecken. (Tänk på att du inte kan kerna text manuellt om ett textintervall är valt. Använd Spärra/knip i stället.)



Om du vill öka eller minska kerningen mellan två tecken trycker du på **Alt+Vänsterpil** respektive **Alt+Högerpil**.

- Om du vill inaktivera kerningen för valda tecken anger du 0 (noll) för kerningsalternativet i paletten Tecken.

Justera spärra/knip

- 1 Markera det teckenintervall eller textobjekt som du vill justera.
- 2 I paletten Tecken anger du alternativet för spärra/knip.

Aktivera och inaktivera proportionella teckenbredder

Programmen använder som standard *proportionell teckenbredd* mellan tecken. Det innebär att mellanrummet mellan tecken varierar och ibland används bara delar av hela pixlar.

För det mesta ger proportionell teckenbredd det bästa mellanrummet vad gäller textutseende och läsbarhet. För text med liten storlek (mindre än 20 punkter) som visas online kan dock proportionell teckenbredd göra så att text flyter ihop eller innehåller för stora mellanrum vilket gör det svårt att läsa.

Inaktivera proportionell teckenbredd när du vill ha fasta mellanrum med hela pixlar och förhindra att små tecken flyter ihop. Proportionell teckenbredd används på alla tecken på ett textlager. Det går inte att ange alternativet bara för vissa tecken.

❖ Gör något av följande:

- Om du vill ange textmellanrum för ett helt dokument i steg om hela pixlar väljer du Systemlayout på panelen Tecken.
- Om du vill återaktivera proportionell teckenbredd väljer du Bredd i bråkdelen på panelen Tecken.

Specialtecken

Om teckenuppsättningar och alternativa specialtecken

Teckensnitt innehåller många tecken förutom de som visas på tangentbordet. Beroende på teckensnitt kan dessa tecken omfatta ligaturer, bråktal, dekortecken, ornament, ordningstal, olika versaltecken och stilistiska alternativ, tecken för täljare och nämnare (upphöjda/nedsänkta), gamla tecken och versalsiffror. Ett *specialtecken* är en specifik teckenform. Vissa teckensnitt innehåller flera former av versalt A, t.ex. dekortecken och kapitäl.

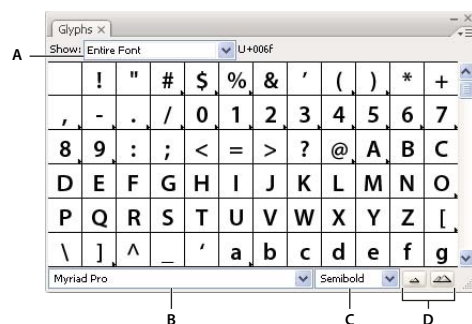
Det finns två sätt att infoga alternativa specialtecken:

- På *panelen Specialtecken* kan du visa och infoga specialtecken från valfritt teckensnitt.
- På *panelen OpenType* kan du ange regler för hur specialtecken ska användas. Du kan ange att du t.ex. vill använda ligaturer, alternativa versaltecken och bråktal i ett särskilt textblock. Det är enklare att använda panelen OpenType än att infoga ett specialtecken i taget, och du får ett mer enhetligt resultat. Panelen fungerar dock bara med OpenType-teckensnitt.

Panelen Specialtecken - översikt

Du kan använda panelen Specialtecken (Fönster > Text > Specialtecken) om du vill visa de specialtecken som finns i ett teckensnitt, och infoga särskilda specialtecken i ett dokument.

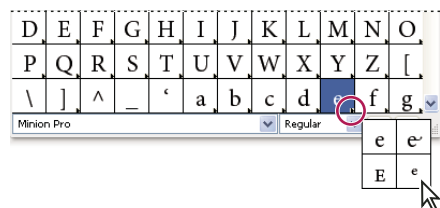
Som standard visar panelen Specialtecken alla specialtecken för det teckensnitt som är markerat. Du kan ändra teckensnitt genom att markera en annan teckensnittsfamilj eller ett annat teckensnittsformat längst ned på panelen. Om några tecken är markerade i dokumentet kan du visa alternativa tecken genom att välja Alternativ för aktuell markering på menyn Visa, längst upp på panelen.



Panelen Specialtecken

A. Visa-menyn B. Teckensnittsfamilj C. Teckensnittsformat D. Zoomknappar

Om du markerar ett OpenType-teckensnitt på panelen Specialtecken kan du göra så att panelen bara visar vissa specialtecken. Det gör du genom att välja en kategori på Visa-menyn. Du kan även visa en popup-meny med alternativa specialtecken genom att klicka på triangeln i det nedre högra hörnet på specialteckenrutan.



Popup-meny för alternativa specialtecken

En video om hur du arbetar med panelen Specialtecken och panelen OpenType finns på www.adobe.com/go/vid0048.

Fler hjälpsnitt

”Arbetsyta - översikt” på sidan 5

Infoga och byta ut ett tecken med panelen Specialtecken

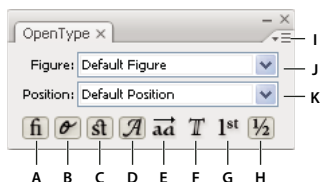
- 1 Infoga ett tecken genom att klicka på ett textverktyg för att placera insättningspunkten där du vill skriva tecknet, och dubbelklicka sedan på tecknet som du vill infoga på panelen Specialtecken.
- 2 Byt ut ett tecken genom att välja Alternativ för aktuell markering på popup-menyn Visa och markera ett tecken i dokumentet med hjälp av ett textverktyg. Dubbelklicka på ett specialtecken på panelen Specialtecken, om det finns något.

Obs! Det finns ytterligare alternativ för asiatiska tecken.

Panelen OpenType - översikt

Du kan använda panelen OpenType (Fönster > Text > OpenType) om du vill ange hur alternativa tecken ska användas i OpenType-teckensnitt. Du kan ange att du t.ex. vill använda standardligaturer i ny eller befintlig text.

Kom ihåg att OpenType-teckensnitt kan variera väldigt mycket när det gäller funktioner. Alla alternativ på panelen OpenType är inte tillgängliga för alla teckensnitt. Du kan visa de tecken som finns i ett teckensnitt med hjälp av panelen Specialtecken.



Panelen OpenType

A. Standardligaturer B. Sammanhangsberoende alternativ C. Mjuka ligaturer D. Dekortecken E. Stilistiska alternativ F. Alternativa versaltecken G. Ordningstal H. Bråktal I. panelmeny J. Sifffertyp K. Teckenposition

Obs! Fler funktioner kan finnas för asiatiska OpenType-teckensnitt.

Det finns fler kommandon och alternativ på menyn uppe till höger på panelen OpenType. En videofilm om hur du arbetar med panelen Specialtecken och panelen OpenType finns på www.adobe.com/go/vid0048_se.

Fler hjälpsnitt

”[Ange asiatiska OpenType-teckensnittsattribut](#)” på sidan 355

”[Arbetsyta - översikt](#)” på sidan 5

Framhäva alternativa tecken i texten

- 1 Välj Arkiv > Dokumentinställningar.
- 2 Välj Markera ersatta specialtecken och klicka på OK. Ersatta specialtecken markeras i texten.

Använda ligaturer och sammanhangsberoende alternativa tecken

Ligaturer är typografiska ersättningstecken för vissa bokstavspar. De flesta teckensnitt innehåller ligaturer för standardpar, t.ex. fi, fl, ff, ffi och ffl. Visa teckensnitt innehåller dessutom mjuka ligaturer för bokstavspar som ct, st och ft. Även om tecknen i ligaturer tycks förbundna med varandra kan de redigeras separat och orsakar inga fel vid stavningskontroll.

Sammanhangsberoende alternativ är alternativa tecken i vissa skriptteckensnitt som ger bättre föreningsfunktioner. När du till exempel använder Caflisch Script Pro med sammanhangsberoende alternativ aktiverat förenas bokstäverna ”bl” i ordet ”bloom” så att det liknar handskrift.

- 1 Markera de tecken eller textobjekt som du vill använda inställningen på. Om du inte markerar någon text används inställningen på ny text som du skapar.
- 2 Se till att ett OpenType-teckensnitt är valt.
- 3 Gör något av följande på panelen OpenType:
 - Klicka på knappen Standardligaturer om du vill aktivera eller inaktivera ligaturer för standardbokstavspar (t.ex. fi, fl, ff, ffi och ffl).

- Klicka på knappen Mjuka ligaturer om du vill aktivera eller inaktivera valfria ligaturer (om sådana finns i det aktuella teckensnittet).
- Klicka på knappen Sammanhangsberoende alternativ om du vill aktivera eller inaktivera sammanhangsberoende alternativa tecken (om sådana finns i det aktuella teckensnittet).

Fler hjälpavsnitt

[”OpenType-teckensnitt”](#) på sidan 325

[”Panelen OpenType - översikt”](#) på sidan 340

Använda dekortecken, alternativa versaltecken och stilistiska alternativ

Många OpenType-teckensnitt innehåller stilerade tecken som du kan använda för att göra text mer dekorativ. Dekortecken är tecken med extravaganta utsmyckningar. Alternativa versaltecken är tecken som har utformats för användning i stora format, t.ex. rubriker. Stilistiska alternativ är stilerade tecken som skapar en ren, estetisk effekt.

- 1 Markera de tecken eller textobjekt som du vill använda inställningen på. Om du inte markerar någon text används inställningen på ny text som du skapar.
- 2 Se till att ett OpenType-teckensnitt är valt.
- 3 Gör något av följande på panelen OpenType:
 - Klicka på knappen Dekortecken om du vill aktivera eller inaktivera dekortecken (om sådana finns i det aktuella teckensnittet).
 - Klicka på knappen Stilistiska alternativ om du vill aktivera eller inaktivera stilistiska alternativ (om sådana finns i det aktuella teckensnittet).
 - Klicka på knappen Alternativa versaltecken om du vill aktivera eller inaktivera alternativa versaltecken (om sådana finns i det aktuella teckensnittet).

Fler hjälpavsnitt

[”OpenType-teckensnitt”](#) på sidan 325

[”Panelen OpenType - översikt”](#) på sidan 340

Visa eller dölja ej utskrivbara tecken

Ej utskrivbara tecken omfattar manuella radbrytningar, mjuka radbrytningar, tabbar, blanksteg, hårda blanksteg, dubbelbyte-tecken (inklusive blanksteg), mjuka bindestreck och sluttexttecken.

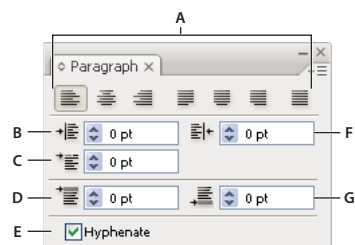
Om du vill göra tecknen synliga när du formaterar och redigerar tecken väljer du Text > Visa dolda tecken. En bock anger att ej utskrivbara tecken visas.

Formatera stycken

Panelen Stycke - översikt

Du kan använda panelen Stycke (Fönster > Text > Stycke) om du vill ändra formateringen för kolumner och stycken. När texten är markerad eller när textverktyget är valt, kan du använda även alternativen på kontrollpanelen när du formaterar stycken.

En videofilm om hur du arbetar med tecken- och styckeformat finns på www.adobe.com/go/vid0047_se.



Panelen Stycke (alla alternativ visas)

A. Justering B. Vänster indrag C. Första raden vänster indrag D. Avstånd före stycke E. Avstavning F. Höger indrag G. Avstånd efter stycke



A. Teckensnitt B. Teckensnittsformat C. Teckenstorlek D. Vänsterjustera E. Centrera F. Högerjustera

Som standard visas bara de mest använda alternativen på panelen Stycke. Om du vill visa alla alternativ väljer du Visa alternativ på panelmenyn. Du kan också klicka på den dubbla triangeln på panelens flik om du vill gå igenom de olika visningsstorlekarna.

Fler hjälpavsnitt

”Arbetsyta - översikt” på sidan 5

”Tangenter för arbete med text” på sidan 490

Justera text

Text i figur och text på en bana kan justeras mot ena eller båda kanterna på en textbana.

- 1 Markera textobjektet eller sätt markören i stycket som du vill ändra.

Om du inte markerar ett textobjekt eller placerar markören i ett stycke, används justeringen på ny text som du skapar.

- 2 Klicka på en justeringsknapp på kontrollpanelen eller panelen Stycke.

Marginaljustera text

Texten marginaljusteras när den justeras utmed båda kanterna. Du kan marginaljustera all text i ett stycke antingen inklusive eller exklusive den sista raden.

- 1 Markera textobjektet eller sätt markören i stycket som du vill marginaljustera.

Om du inte markerar ett textobjekt eller placerar markören i ett stycke används marginaljusteringen på ny text som du skapar.

- 2 Klicka på en marginaljusteringsknapp på panelen Stycke.

Justera mellanrum mellan ord och bokstäver i marginaljusterad text

Du kan styra avståndet mellan bokstäver och ord och hur tecken ska skalförändras i Adobe-programmen. Det kan vara bra att justera mellanrummet för marginaljusterad text, men du kan också göra det på text som inte är marginaljusterad.

- 1 Placera markören i det stycke som du vill ändra eller markera ett textobjekt eller en ram om du vill ändra alla stycken i det.
- 2 Välj Justering på panelmenyn på panelen Stycke.
- 3 Ange värden för Ord mellanrum, Bokstavsmellanrum och Specialteckenavstånd. Värdena för Minimal och Maximal anger ett intervall med accepterade mellanrum för marginaljusterade stycken. Värdet för Önskat anger önskat mellanrum för både marginaljusterade stycken och stycken som inte marginaljusterats:

Ord mellanrum Det mellanrum mellan ord som man får genom att trycka på mellanslagstangenten. Värdena för Ord mellanrum kan ligga mellan 0 % och 1 000 %. Vid 100 % ökas inte avståndet mellan orden.

Bokstavsavstånd Avståndet mellan bokstäver, inklusive värden för kerning och spärta/knip. Värdena för bokstavsavstånd kan variera från -100 % till 500 %. Vid 0 % infogas inget mellanrum mellan bokstäverna. Vid 100 % infogas en hel mellanrumsbredd mellan bokstäverna.

Teckenskalförändring Tecknens bredd (ett *specialtecken* är ett teckensnittstecken). Värdena för teckenskalförändring sträcker sig mellan 50 % och 200 %.



Alternativ för teckenavstånd används alltid i ett helt stycke. Om du vill ändra avståndet mellan ett fåtal tecken, men inte i ett helt stycke, använder du alternativet Spärta/knip.

- 4 Ange alternativet Justering för enstaka ord om du vill ange hur stycken med enstaka ord ska marginaljusteras.

I smala spalter kan det hända att bara ett ord placeras på en rad. Om marginaljustering är inställd kan ett enstaka ord se utsträckt ut. I stället för att låta sådana ord vara marginaljusterade kan du centrera dem eller justera dem mot vänster- eller högerkanten.

Dra in text

Indrag är mängden mellanrum mellan text och ett textobjekts gräns. Indrag påverkar bara ett markerat stycke så det är lätt att ange olika indrag för olika stycken.

Du kan ange indrag på panelen Tabbar, kontrollpanelen eller panelen Stycke. När du arbetar med text i figur kan du även styra indraget med hjälp av tabbar, eller genom att ändra avstånd för indrag för textobjektet.



När du arbetar med japanska tecken kan du använda inställningen Mojikumi i stället för panelen Stycke när du vill ange den första radens indrag. Om du anger indrag för den första raden på panelen Stycke, och anger mojikumi-inställningar för första radens indrag, placeras texten inuti de båda indragen.

Fler hjälpavsnitt

”Panelen Stycke - översikt” på sidan 341

”Ändra marginalen runt ett textområde” på sidan 314

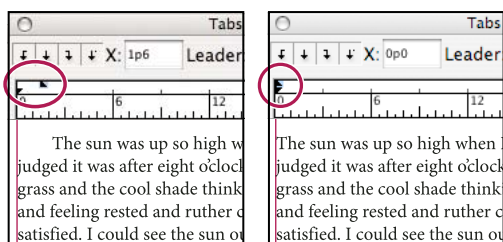
Ange indrag på panelen Stycke

- 1 Använd textverktyget **T** och klicka i det stycke som du vill skapa indrag för.
- 2 Ange värden för indrag på panelen Stycke. Gör till exempel på följande sätt:
 - Om du vill dra in hela stycket en pica anger du ett värde (till exempel **1p**) i rutan Vänster indrag .

- Om du vill dra in endast den första raden i ett stycke t.ex. en pica skriver du **1p** i rutan Vänster indrag för första raden ¶¶.
- Om du vill skapa ett hängande indrag med storleken 1 pica anger du ett positivt värde (**1p**) i rutan Vänster indrag, och ett negativt värde (**-1p**) i rutan Vänster indrag för första raden.

Ange indrag på panelen Tabbar

- 1 Använd textverktyget **T** och klicka i det stycke som du vill skapa indrag för.
- 2 Gör något av följande med indragsmarkörerna ► på panelen Tabbar:
 - Dra i den övre markören om du vill skapa ett indrag på den första textraden. Dra in alla rader utom den första genom att dra i den undre markören. Ctrl-dra (Windows) eller Kommando-dra (Mac OS) i den undre markören om du vill flytta båda markörerna och dra in hela stycket.

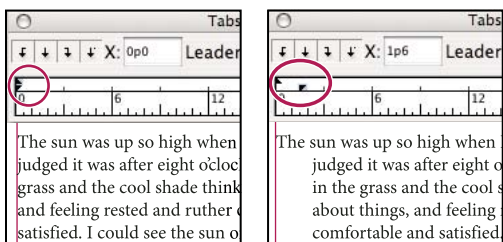


Indrag av första raden (vänster) och inget indrag (höger)

- Om du vill skapa ett indrag för den första raden markerar du den övre markören och anger ett värde för X. Markera den undre markören och skriv ett värde för X om du vill flytta alla meningar utom den första.

Skapa ett hängande indrag

I ett hängande indrag dras alla rader i ett stycke in utom den första raden. Hängande indrag är särskilt användbara när du vill lägga till textbundna bilder i början av stycket eller när du vill skapa en punktlista.



Inget indrag (vänster) och hängande indrag (höger)

- 1 Använd textverktyget **T** och klicka i det stycke som du vill skapa indrag för.
- 2 Ange ett värde för vänster indrag, större än noll, på kontrollpanelen eller panelen Tabbar.
- 3 Om du vill ange ett negativt värde för vänster indrag på första raden gör du på något av följande sätt:
 - På panelen Stycke anger du ett negativt värde för vänster indrag på första raden ¶¶.
 - På panelen Tabbar drar du den övre markören åt vänster, eller den undre markören åt höger.

Justera mellanrum mellan stycken

- 1 Placera markören i det stycke som du vill ändra eller markera ett textobjekt om du vill ändra alla stycken i det. Om du inte placerar markören i ett stycke eller markerar ett textobjekt så används inställningen på ny text som du skapar.
- 2 På panelen Stycke justerar du värdena för Avstånd före ( eller ) och Avstånd efter ( eller ).

Obs! Om ett stycke börjar överst i en kolumn så läggs inte extra mellanrum till före stycket. I så fall kan du öka radavståndet för den första raden i stycket eller ändra avståndet för indrag för textobjektet.

Fler hjälpsnitt

”Panelen Stycke - översikt” på sidan 341

”Ange radavstånd” på sidan 336

Hängande interpunktion

Med *hängande interpunktion* flyttas skiljetecknen utanför styckemarginalerna och textkanterna ser därför jämnare ut.



Stycke utan hängande interpunktion (vänster) jämfört med stycke med hängande interpunktion (höger)

I Illustrator finns följande alternativ för hängande interpunktion:

Hängande interpunktion Kontrollerar justeringen av skiljetecken för ett särskilt stycke. Om Hängande interpunktion är aktiverat så visas följande tecken till 100 % utanför marginalerna: enkla citattecken, dubbla citattecken, bindestreck, punkter och kommatecken. Följande tecken visas till 50 % utanför marginalerna: asterisker, tildetecken, tre punkter, korta tankstreck, långa tankstreck, kolon, semikolon. Om du vill använda den här inställningen placerar du markören i stycket och väljer Hängande interpunktion på menyn på panelen Stycke.

Optisk marginaljustering Kontrollerar justeringen av skiljetecken för alla stycken i ett textobjekt. Om Optisk marginaljustering är aktiverat hänger de hängande interpunktionerna och bokstavskanterna (t.ex. W och A) utanför textmarginalerna så att texten ser justerad ut. Om du vill använda den här inställningen markerar du textobjektet och väljer Text > Optisk marginaljustering.

Burasagari Kontrollerar justeringen av dubbelbyteskiljetecken (finns i kinesiska, japanska och koreanska teckensnitt). De här skiljetecknen påverkas inte av alternativen Hängande interpunktion och Optisk marginaljustering.

Kom ihåg att styckjusteringen avgör den marginal som interpunktionen sticker ut från. För vänsterjusterade och högerjusterade stycken sticker skiljetecknen ut utanför vänster respektive höger marginal. För överkantsjusterade och nederkantsjusterade stycken sticker skiljetecknen ut utanför den övre respektive den nedre marginalen. I centrerade och justerade stycken hänger interpunktionerna från båda marginalerna.

Obs! Om ett skiljetecken följs av ett citattecken sticker båda tecknen ut.

Fler hjälpsnitt

”[Panelen Stycke - översikt](#)” på sidan 341

”[Ange ett burasagari-alternativ](#)” på sidan 363

Avstavning och radbrytningar

Du kan ange hur ord och rader bryts genom att justera avstavningsinställningarna automatiskt, eller genom att använda avstavningsordlistan.

I Illustrator används samma dispositionsmetoder för rad- och ordbrytningar som i Adobe InDesign. Mer information om hur du använder dessa funktioner finns i webbhjälpen.

Justera avstavning automatiskt

De inställningar som du väljer för avstavning påverkar de vågräta mellanrummen mellan raderna och textens utseende på sidan. Alternativen för avstavning bestämmer om ord får och, i så fall, hur de avstavas.

1 Om du vill använda automatisk avstavning gör du något av följande:

- Aktivera och inaktivera automatisk avstavning genom att markera och avmarkera alternativet Avstava på panelen Stycke.
- Använd avstavning i särskilda stycken genom att först markera bara styckena som du vill ska påverkas.
- Välj en avstavningsordlista genom att välja ett språk på menyn Språk längst ned på panelen Tecken.

2 Om du vill ange alternativ väljer du Avstavning från menyn i panelen Stycke och anger följande alternativ:

Ord längre än _ Bokstäver Anger minsta antalet tecken i avstavade ord.

Efter första _ Bokstäver och Före sista _ Bokstäver Anger minsta antalet tecken i början eller slutet av ett ord som kan avstavas. Du kan till exempel ange tre för de här värdena. Ordet **estetik** får då avstavas som **este- tik** men inte som **es-tetik** eller **estet- ik**.

Bindestrecksbegränsning Anger det högsta antalet rader i sträck som avstavning får ske på. Noll innebär att hur många bindestreck som helst tillåts i radslut.

Avstavningsområde Anger ett avstånd från ett styckes högra kant och som avgränsar en del av raden där avstavning inte tillåts. En inställning på 0 tillåter all avstavning. Det här alternativet används bara när du använder Adobe Enkelradsdisposition.

Avstava ord med versaler Markera om du vill förhindra att ord med versaler blir avstavade.

Obs! Inställningar för avstavning fungerar endast för romerska tecken. Dubbelbyte-tecken som finns i kinesiska, japanska och koreanska teckensnitt påverkas inte av inställningarna.

Använda avstavningsordlistan

I Illustrator används språkordlistor från Proximity för att avgöra när ord ska avstavas. Med de här ordlistorna kan du ange ett annat språk för ett enda tecken. Du kan välja en standardordlista och anpassa ordlistan i dialogrutan Inställningar.

1 Välj Redigera > Inställningar > Avstavning (Windows) eller Illustrator > Inställningar > Avstavning (Mac OS).

2 Gör något av följande:

- Om du vill välja en standardordlista för avstavning markerar du ett alternativ för Standardspråk och klickar på OK.

- Om du vill lägga till ett ord i undantagslistan skriver du ordet i rutan Nytt undantag och klickar på Lägg till.
- Om du vill ta bort ett ord från undantagslistan markerar du ordet och klickar på Ta bort.

Förhindra att ord bryts

Du kan förhindra att ord delas upp i slutet av en rad. Egennamn och ord kan t.ex. bli lästa fel om de avstavas. Du kan också hålla flera ord eller grupper med ord tillsammans. Det kan t.ex. gälla flera initialer och ett efternamn.

- 1 Markera de tecken som inte får brytas.
- 2 Välj Ingen brytning på menyn på panelen Tecken.

Obs! Om du använder Ingen brytning på för många intilliggande tecken kan texten figursättas mitt i ett ord. Om du använder Ingen brytning på fler än en enda textrad visas dock inget av texten.

Dispositionsmetoder

Textens utseende på sidan är beroende av ett avancerat samspel mellan processer som kallas *disposition*. När du har valt och tillämpat alternativ för ordavstånd, bokstavsavstånd, specialteckenavstånd och avstavning utvärderas möjliga radbrytningar automatiskt och den som bäst stöder de angivna parametrarna väljs ut.

Du kan välja mellan två dispositionsmetoder: Styckedisposition och enkelradsdisposition. Båda dispositionsmetoderna utvärderar möjliga radbrytningar och väljer den som bäst överensstämmer med de alternativ för avstavning och justering som du anger för ett visst stycke. Dispositionsmetoden påverkar bara ett markerat stycke, så det är lätt att ange olika dispositioner för olika stycken.

Styckedisposition

Styckedisposition utgår ifrån ett nätverk av brytpunkter för ett antal rader och därmed kan tidigare rader i stycket optimeras så att inte fula brytningar uppstår längre fram i stycket.

Med Styckedisposition identifieras möjliga brytpunkter vilka utvärderas och viktas enligt följande principer:

- För vänster- och högerjusterad text samt för centrerad text ges rader som faller längre till höger ett lägre straffvärde.
- För justerad text läggs den största vikten vid jämna mellanrum för bokstäver och ord.
- Avstavning undviks så långt det är möjligt.

Enkelradsdisposition

Enkelradsdisposition ger ett mer traditionellt sätt att disponera text med en rad i taget. Det här alternativet är bra om du manuellt vill styra hur raderna bryts. I Enkelradsdisposition används följande sätt för att bestämma brytpunkter:

- Längre rader prioriteras framför kortare.
- I marginaljusterad text prioriteras komprimerat eller utökat ordmellanrum före avstavning.
- I text som inte marginaljusterats är avstavning att föredra framför komprimerat eller utökat bokstavsavstånd.
- Om mellanrummet måste justeras är komprimering bättre än utökning.

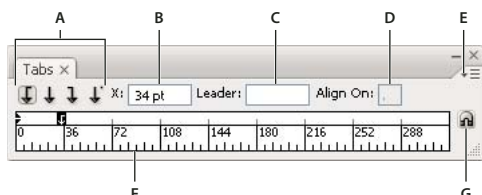
Om du vill välja någon av de här metoderna markerar du den på menyn på panelen Stycke. Om du vill använda metoden på alla stycken ska du först markera textobjektet. Om du vill använda metoden bara på det aktuella stycket ska du först placera markören i det stycket.

Tabbar

Du använder panelen Tabbar (Fönster > Text > Tabbar) om du vill ange tabbstopp för ett stycke eller ett textobjekt. Mer information om hur du använder och ställer in tabbar finns i webbhjälpen.

Panelen Tabbar - översikt

Du använder panelen Tabbar (Fönster > Text > Tabbar) om du vill ange tabbstopp för ett stycke eller ett textobjekt.



Panelen Tabbar

A. Knappar för tabbjustering B. Tabbplacering C. Rutan Utfyllnad D. Rutan Justera mot E. Panelmeny F. Tabblinjal G. Fäst panelen ovanför ram

Fler kommandon och alternativ finns på menyn på panelen Tabbar. Om du vill använda den här menyn klickar du på triangeln i panelens övre, högra hörn.

Fler hjälpavsnitt

”Arbetsyta - översikt” på sidan 5

”Ändra måttenheter” på sidan 43

Justera panelen Tabbar med ett valt textobjekt

Du kan placera panelen Tabbar på valfri plats på arbetsytan, men det kan vara bra att justera panelen Tabbar med ett textobjekt.

- ❖ Klicka på magnetikonen . Panelen Tabbar flyttas och placeras direkt ovanför det markerade textobjektet, med nollpunkten justerad mot vänstermarginalen. Du kan dra i storleksändringsknappen i panelens nedre högra hörn om du behöver utöka eller minska linjalen.

Fästa tabbstopp vid linjalenheterna

Som standard kan du placera tabbstopp var som helst längs tabblinjalen.

- ❖ Välj Fäst mot enhet på panelmenyn eller håll ned Skift medan du drar en tabb.

Ändra måttenheterna för tabblinjalen

Måttenheterna för tabblinjalen definieras av de allmänna enhetsinställningarna som anges i inställningarna Enheter (för alla filer), eller av de enheter som anges i dialogrutan Dokumentformat (för den aktuella filen).

- Om du vill ändra måttenheterna för alla filer anger du ett nytt värde för de allmänna enhetsinställningarna i Enheter.
- Om du vill ändra måttenheterna för den aktuella filen anger du ett nytt värde för måttenheten i dialogrutan Dokumentformat.

Ange tabbar

Tabbstopp används i hela stycken. När du har angett den första tabben tas alla standardtabbstopp som finns till vänster om det här stoppet bort. När du anger fler tabbstopp tas de standardtabbar bort som finns mellan de tabbar du anger.

- 1 Placera markören i ett stycke eller markera ett textobjekt om du vill ange tabbstopp för alla stycken i objektet.
- 2 På panelen Tabbar klickar du på tabbjusteringsknappen och anger hur text ska justeras i förhållande till tabbens placering:

Vänsterjusterad tabb om du vill justera vågrät text åt vänster och behålla högermarginalen ojämn.

Centrerad tabb om du vill centrera text vid tabbmärket.

Högerjusterad tabb om du vill justera vågrät text åt höger och behålla vänstermarginalen ojämn.

Bottenjusterad tabb om du vill justera lodrät text mot den nedre marginalen och behålla den övre marginalen ojämn.

Toppjusterad tabb om du vill justera lodrät text mot den övre marginalen och behålla den nedre marginalen ojämn.

Decimaljusterad tabb om du vill placera text i rak linje med ett angivet tecken, t.ex. en punkt eller ett dollartecken. Det här alternativet är bra om du ska skapa sifferkolumner.

Du kan ändra justeringen för valfri tabb genom att markera den och klicka på någon av de här knapparna.

- 3 Gör något av följande:

- Placera det nya tabbstoppet genom att klicka på tabblinjen.
- Text en position för tabben i rutan X (för vågrät text) eller Y (för lodrät text) och tryck på Retur. Om värdet X är markerat ökar eller minskar du tabbvärdet med en 1 punkt genom att trycka på upp- eller nedpil.

Obs! Om du använder tabblinjen kan du inte ange tabbstopp som är mindre än 1. Om du anger en position i X- eller Y-rutan kan du ange stopp som är så små som 0,01 punkt.

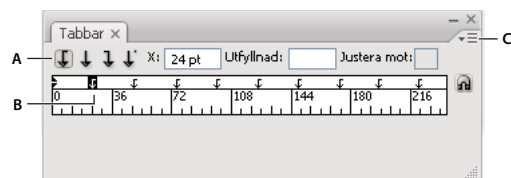
- 4 Upprepa steg 2 och 3 om du vill lägga till fler tabbar.

Obs! Information om hur du anger indrag på panelen Tabbar finns i "[Dra in text](#)" på sidan 343.

Upprepade tabbar

Med kommandot Upprepa tabb skapas flera tabbar baserat på avståndet mellan tabben och vänster indrag eller föregående tabb.

- 1 Klicka i stycket.
- 2 Markera en tabb på linjalen på panelen Tabbar.
- 3 Välj Upprepa tabb på panelmenyn.



Upprepade tabbar

A. Tabbjusteringsknappar B. Tabbstopp på linjalen C. Panelmeny

Flytta tabbar

- 1 Markera en tabb på linjalen på panelen Tabbar.

2 Gör något av följande:

- Ange en ny position för tabben i rutan X (för vågrät text) eller Y (för lodrät text) och tryck på Enter.
- Dra tabben till en ny plats.
- Om du vill flytta alla tabbar samtidigt håller du ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) och drar en tabb.

När du flyttar en tabb visas en stömlinje i den markerade texten.

Ta bort tabbar

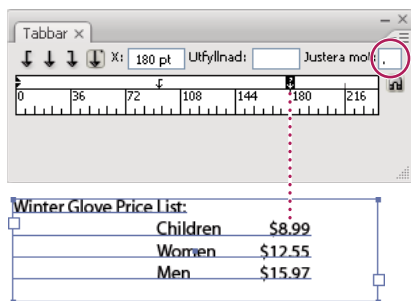
❖ Gör något av följande:

- Dra bort tabben från tabblinjal.
- Markera tabben och välj Ta bort tabb på panelmenyn.
- Om du vill återgå till standardtabbarna väljer du Radera alla på panelmenyn.

Ange tecken för decimaltabbar

Du använder decimaltabbar om du vill justera text med ett tecken som du angett, t.ex. en punkt eller ett dollartecken.

- 1 Skapa eller markera en decimaltabb ↓ på tabblinjal. Du kan skriva eller klistra in vilket tecken som helst.
- 2 Ange det tecken som du vill justera mot i rutan Justera mot. Du kan skriva eller klistra in vilket tecken som helst. Se till att de stycken som du justerar innehåller det här tecknet.



Text justerad med hjälp av en decimaltabb

Lägga till tabbutfyllnad

En *tabbutfyllnad* är ett upprepat teckenmönster, till exempel en rad punkter eller tankstreck, mellan en tabb och efterföljande text.

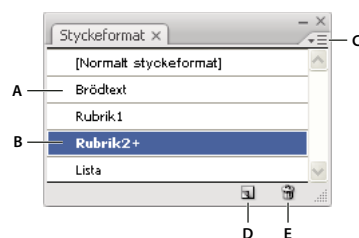
- 1 Markera en tabb på linjal. Du kan markera en tabb på panelen Tabbar.
- 2 Ange ett mönster med högst åtta tecken i rutan Utfyllnad och tryck på Retur. De tecken som du har skrivit upprepas i hela tabbens bredd.
- 3 Om du vill ändra teckensnitt eller annan formatering för tabbutfyllnaden markerar du tabbtecknet i textramen och formaterar det med hjälp av panelen Tecken eller menyn Text.

Tecken- och styckeformat

Om tecken- och styckeformat

Ett *teckenformat* är en uppsättning med teckenformateringsattribut som du kan använda för ett markerat område med text. I *styckeformat* inkluderas attribut både för tecken- och styckeformatering. De kan tillämpas antingen på ett markerat stycke eller en serie med stycken. Det är tidsbesparande att använda tecken- och styckeformat och det ger dessutom konsekvent formatering.

Du använder panelerna Teckenformat och Styckeformat om du vill skapa, använda och hantera tecken- och styckeformat. Om du vill använda ett format markerar du bara texten och klickar på ett formatnamn på en av panelerna. Om du inte markerar någon text används formatet på ny text som du skapar.



Panelen Styckeformat

A. Formatnamn B. Format med ändrade värden (åsidösättningar) C. Panelmeny D. Nytt format, knapp E. Ta bort, ikon

Om du markerar text eller placerar markören i text, markeras de aktiva formaten på panelerna Teckenformat och Styckeformat. Som standard tilldelas varje tecken i ett dokument normalt teckenformat och varje stycke tilldelas normalt styckeformat. De här standardformaten är byggstenarna för alla andra format som du skapar.

Ett plustecken bredvid ett formatnamn anger att det finns *åsidösättningar* till formatet. En åsidösättning är en formatering som inte överensstämmer med de attribut som har angetts i formatet. Varje gång som du ändrar inställningarna på panelen Tecken och OpenType, skapas en åsidösättning av det aktuella teckenformatet. När du ändrar inställningarna på panelen Stycke skapas också en åsidösättning av det aktuella styckeformatet.

En videofilm om hur du använder tecken- och styckeformat i Illustrator finns på www.adobe.com/go/vid0047_se.

Fler hjälpsnitt

[Videofilm om att använda format i Illustrator](#)

Skapa tecken- eller styckeformat

- 1 Markera texten om du vill basera det nya formatet på den befintliga textens formatering.
- 2 Gör något av följande på panelen Teckenformat eller Styckeformat:
 - Om du vill skapa ett format med standardnamn klickar du på knappen Skapa nytt format.
 - Om du vill skapa ett format med ett anpassat namn väljer du Nytt format på panelmenyn. Ange ett namn och klicka sedan på OK.



Om du vill skapa en kopia av ett tecken- eller styckeformat drar du formatet till knappen Nytt format.

Redigera tecken- eller styckeformat

Du kan ändra definitionen av standardformat för tecken och stycken och av de nya format som du skapar. När du ändrar definitionen för ett stycke ändras all text som är formaterad med det formatet så att den nya definitionen matchas.

1 Gör något av följande på panelen Teckenformat eller Styckeformat:

- Markera formatet på panelen och välj Alternativ för teckenformat på menyn på panelen Teckenformat, eller Alternativ för styckeformat på menyn på panelen Styckeformat.
- Dubbelklicka på formatets namn.

Obs! Om du gör det används formatet för den markerade texten. Om det inte finns någon markerad text anges formatet för ny text som du skriver. Om du inte vill använda formatet håller du ned Skift+Ctrl (Windows) eller Skift+Kommando (Mac OS) när du dubbelklickar på formatnamnet.

2 Välj en kategori med formateringsalternativ till vänster i dialogrutan och ange de alternativ som du vill ha. Du kan växla till en annan grupp med formateringsalternativ genom att välja en annan kategori.

Vill du ha mer information om formateringsalternativen kan du söka på alternativnamnet i hjälpen.

3 Klicka på OK när du är klar med inställningarna.

Ta bort åsidosättningar av format

Ett plustecken bredvid formatnamnet på panelen Teckenformat eller Styckeformat visar att det finns åsidosättningar för formatet. En åsidosättning är en formatering som inte överensstämmer med de attribut som har angetts i formatet. Det finns flera sätt att ta bort formatåsidosättningar:

- Om du vill ta bort åsidosättningar och återställa texten till det utseende som definieras av formatet, använder du formatet igen eller väljer Radera åsidosättningar på panelmenyn.
- Om du vill radera åsidosättningar när du använder ett annat format Alt-klickar (Mac OS) du på formatnamnet.
- Om du vill definiera om formatet och behålla det aktuella utseendet på texten markerar du minst ett tecken i texten och väljer kommandot Definiera om format på panelmenyn.

Om du använder format för att behålla konsekvent formatering bör du förmodligen undvika åsidosättningar. Om du formaterar snabbt, tillfällig text utgör de här åsidosättningarna inga problem.

Ta bort tecken- eller styckeformat

När du tar bort format ändras inte utseendet på stycken där formatet ifråga används, men formateringen är inte längre kopplad till ett visst format.

1 Markera formatnamnet eller -namnen på panelen Teckenformat eller Styckeformat.

2 Gör något av följande:

- Välj Ta bort teckenformat eller Ta bort styckeformat på panelmenyn.
- Klicka på ikonen Ta bort  längst ned på panelen.
- Dra formatet till ikonen Ta bort längst ned på panelen.

 Om du vill ta bort alla format som inte används väljer du Markera alla oanvända på panelmenyn och klickar sedan på ikonen Ta bort.

Läsa in tecken- och styckeformat från andra Illustrator-dokument

- 1 Gör något av följande på panelen Teckenformat eller Styckeformat:
 - Välj Läsa in teckenformat eller Läsa in styckeformat på panelmenyn.
 - Välj Läsa in alla format på panelmenyn om du vill läsa in både tecken- och styckeformat.
- 2 Dubbelklicka på det Illustrator-dokument som innehåller de format som du vill importera.

Exportera text

Exportera text till en textfil

- 1 Markera den text som ska exporteras med ett textverktyg.
- 2 Välj Arkiv > Exportera.
- 3 I dialogrutan Exportera väljer du en plats för filen och anger ett filnamn.
- 4 Välj Textformat (TXT) som filformat.
- 5 Ange den nya textfilens namn i namnrutan och klicka på Spara (Windows) eller Exportera (Mac OS).
- 6 Välj plattform och kodmetod och klicka sedan på Exportera.

Tagga text för export till Flash

Du kan exportera text från Illustrator till Adobe Flash på en mängd sätt. Du kan exportera text som statisk eller dynamisk text eller som indatatext. Med dynamisk text kan du också ange en webbadress för webbplatsen som ska öppnas när en användare klickar på texten. Mer information om dynamisk text och indatatext finns i hjälpen för Flash.

Flash-text kan innehålla punkttext, text i figur eller text på en bana. All text konverteras till text i figur i SWF-format. Markeringsramar bevaras och all omformning som används på dem bevaras i SWF-format. Kopplade textobjekt exporteras för sig – om du vill tagga och exportera alla objekt i en koppling måste du markera och tagga vart och ett. Text som flödar över importeras till Flash Player intakt.

När du har taggat texten kan du importera den till Flash genom att exportera texten från Illustrator eller kopiera och klistra in den.

En videofilm om hur du använder text med effektiv samverkan mellan Illustrator och Flash finns på www.adobe.com/go/vid0199_se.

Obs! När du taggar eller tar bort taggar från text ändras inte den ursprungliga texten i Illustrator. Du kan när som helst ändra taggen utan att ändra originalet.

- 1 Markera textobjektet och klicka på Flash-text på kontrollpanelen.
- 2 Välj något av följande på Text-menyn på panelen Flash-text:

Statisk text Exporterar text till Flash Player som ett vanligt textobjekt som inte kan ändras dynamiskt eller genom programmering i Flash. Innehållet och utseendet på statisk text bestäms när du skapar texten.

Dynamisk text Exporterar text som dynamisk text, som kan uppdateras genom programmering under körning via ActionScript-kommandon och -koder. Du kan använda dynamisk text för sportresultat, börskurser, nyhetsrubriker och liknande där du vill att texten ska kunna uppdateras dynamiskt.

Typ

Inmatningstext Exporterar texten som indata-text, som är detsamma som dynamisk text men som även tillåter användarna att redigera texten i Flash Player. Du kan använda indata-text för formulär, enkäter och annat där du vill att användarna ska skriva eller redigera text.

- 3 (Valfritt) Ange ett förekomstnamn för textobjektet. Om du inte anger något förekomstnamn kommer standardnamnet för textobjektet på panelen Lager att användas i Flash för att ändra textobjektet.
- 4 Ange en återgivningstyp. Alternativet Använd enhetsteckensnitt konverterar specialtecken till enhetsteckensnitt (kantutjämning går inte att använda för enhetsteckensnitt).

Obs! Teckensnittsnamn är vanliga ord och skickas direkt till uppspelningsplattformens teckensnittssystem för sökning efter teckensnitt. Det finns emellertid flera speciella indirekta teckensnittsnamn som mappas till andra teckensnittsnamn beroende på uppspelningsplattformen. Dessa indirekta mappningar är hårdkodade för respektive plattformsspecifik port till Flash Player, och teckensnitten för respektive plattform väljs bland de systemstandardteckensnitt som troligen är tillgängliga. Ytterligare något att lägga på minnet är att indirekta mappningar anges för att maximera likheterna med indirekta teckensnitt som används på flera plattformar.

Animering Optimerar text för utdata till animering.

Läsbarhet Optimerar text för läsbarhet.

Egen Med detta kan du ange egna värden för textens tjocklek och skärpa.

Använda enhetsteckensnitt Konverterar specialtecken till enhetsteckensnitt. Kantutjämning går inte att använda för enhetsteckensnitt.

_sans, _serif och _typewriter Mappar västerländska indirekta teckensnitt mellan plattformar för att säkerställa ett likartat utseende.

Gothic, Tohaba (Gothic Mono) och Mincho Mappar japanska indirekta teckensnitt mellan plattformar för att säkerställa ett likartat utseende.

Obs! Mer information om indirekta teckensnitt finns i dokumentet med Flash-specifikationer, som finns på Adobe.com.

- 5 (Valfritt) Välj något av följande:

Valbar  Gör den exporterade texten valbar i Flash.

Visa kantlinje runt text  Gör textens kantlinjer synliga i Flash.

Redigera teckenalternativ  Öppnar dialogrutan Teckeninbäddning så att du kan bädda in särskilda tecken i textobjektet. Du kan välja de tecken som du vill bädda in från listan som visas, skriva tecknen i rutan Inkludera dessa tecken, klicka på Autofyll om du vill välja tecknen som ska bäddas in automatiskt eller kombinera dessa.

- 6 (Valfritt) Om du taggar text som dynamisk text kan du ange webbadressen till sidan som ska öppnas när någon klickar på texten, och sedan välja ett målfönster för att ange var du vill läsa in sidan:

_self Anger den aktuella ramen i aktuellt fönster.

_blank Anger ett nytt fönster.

_parent Anger den överordnade till aktuell ram.

_top Anger ramen på den högsta nivån i aktuellt fönster.

- 7 Om du taggar texten som indata-text ska du ange maximalt antal tecken som kan skrivas i textobjektet.

 När du har taggat texten som Flash-text kan du markera all sådan text på en gång genom att välja Markera > Objekt > Dynamisk flashtext eller Flashindata-text.

Fler hjälpsnitt

[Videofilm om Flash-text](#)

[”Exportalternativ för Flash”](#) på sidan 291

Formatera asiatiska tecken

I Illustrator finns en mängd olika alternativ för att formatera asiatiska tecken. Du kan till exempel ställa in asiatiska Open Type-teckensnittsattribut samt använda tate-chu-yoko, aki, warichu, mojisoro, mojikumi, kinsoku, burasagari och kurikaeshi moji shori. Dessutom kan du kombinera asiatiska och latinska teckensnitt och skapa sammansatta teckensnitt.

Obs! Om du vill aktivera stöd för GB18030-teckensnitt för förenklad kinesiska i Windows XP läser du filen *Viktigt i mappen Illustrator CS5\Simplified Chinese\Goodies\Optional Extensions\GB18030*.

Visa alternativ för asiatisk text

Som standard döljs alternativ för asiatisk text på panelen Tecken, Stycke och OpenType samt menyn Text.

- 1 Redigera > Inställningar > Text (Windows) respektive Illustrator > Inställningar > Text (Mac OS).
- 2 Välj Visa asiatiska alternativ och klicka på OK.

Du kan styra hur teckensnittsnamn visas (på engelska eller på modersmålet) genom att markera eller avmarkera Visa teckensnittsnamn på engelska.

Obs! Operativsystemet måste ha stöd för de språk som du vill arbeta med. Kontakta tillverkaren av systemprogramvaran om du vill ha mer information.

Fler hjälpsnitt

[”Om Unicode”](#) på sidan 324

Ange asiatiska OpenType-teckensnittsattribut

Asiatiska OpenType-teckensnitt kan omfatta flera funktioner som inte är tillgängliga i aktuella PostScript- och TrueType-teckensnitt. Dessutom kan asiatiska OpenType-teckensnitt erbjuda alternativa specialtecken för många tecken.

- 1 Markera de tecken eller textobjekt som du vill använda inställningen på. Om du inte markerar någon text används inställningen på ny text som du skapar.
- 2 Se till att ett OpenType-teckensnitt är valt.

Leta på menyn Text > Teckensnitt. OpenType-teckensnitt visas med ikonen .

- 3 Ange något av följande alternativ på panelen OpenType:

Proportionella mått Kerning sker i enlighet med teckensnittets proportionella mått.

H- eller V-format Växlar hiragana-teckensnitt vilka har skilda tecken för vågrät och lodrät text, t.ex. ihopdragna ljud, dubbla konsonanter och fonetiska index.

Latinsk kursiv Ändrar alfanumeriska tecken med halv bredd till kursiv.

Fler hjälpsnitt

[”Om teckenuppsättningar och alternativa specialtecken”](#) på sidan 338

[”OpenType-teckensnitt”](#) på sidan 325

[”Panelen OpenType - översikt”](#) på sidan 340

Ersätta tecken med en annan specialteckenform

- 1 Markera de tecken som du vill ersätta.
- 2 Välj ett alternativ på menyn på panelen Specialtecken. Om inte följande alternativ visas väljer du Visa asiatiska alternativ i textinställningarna. Om ett alternativ är nedtonat är inte specialteckenformuläret tillgängligt för det aktuella teckensnittet:

Traditionella former Ersätter de markerade tecknen med traditionella former.

Expertformer Ersätter de markerade tecknen med deras expertformer.

JIS 04-former Ersätter de markerade tecknen med JIS 04-former.

JIS 90-former Ersätter de markerade tecknen med JIS 90-former.

JIS 78-former Ersätter de markerade tecknen med JIS 78-former.

JIS 83-former Ersätter de markerade tecknen med JIS 83-former.

Former med halv bredd med fast teckenbredd Ändrar specialtecknen för de markerade latinska tecknen till hankaku med fast teckenindelning (halv bredd).

Former med tredjedelsbredd med fast teckenbredd Ändrar specialtecknen för de markerade latinska tecken till fast teckenindelning med tredjedelsbredd.

Former med fjärdedelsbredd med fast teckenbredd Ändrar specialtecknen för de markerade latinska tecknen till fast teckenindelning med fjärdedelsbredd.

 Om du vill återställa ett alternativt specialtecken till sitt standardformat, markerar du det och väljer Återgå till standardformat på menyn på panelen Specialtecken. Du kan inte använda den här metoden för att återställa alternativa specialtecken som använts med hjälp av ett teckenformat.

Fler hjälpsnitt

[”Om teckenuppsättningar och alternativa specialtecken”](#) på sidan 338

[”Panelen Specialtecken - översikt”](#) på sidan 339

[”Visa alternativ för asiatisk text”](#) på sidan 355

Ange hur radavstånd mäts i asiatisk text

- 1 Markera de stycken som du vill justera.
- 2 Välj ett radavståndsalternativ på panelen Stycke.

Radavstånd mellan överkanter Mäter avståndet mellan textraderna från överkanten på en rad till överkanten på nästa rad. Om du använder radavstånd mellan överkanter justeras första textraden i ett stycke i jämnhöjd med markeringsramens överkant.

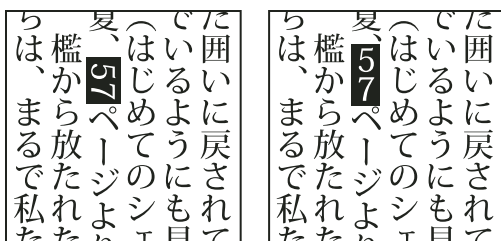
Radavstånd mellan nederkanter Mäter för vågrät text avståndet mellan textrader från textens baslinje. Om du använder radavstånd mellan nederkanter så visas avstånd mellan den första textraden och markeringsramen. En bock markerar vilket alternativ som har valts.

Obs! Det alternativ för radavstånd som du väljer påverkar inte avståndet mellan raderna, utan endast hur radavståndet ska mätas.

Rotera halvbreddstecken i lodrät text

Riktningen på halvbreddstecken, t.ex. latinsk text och siffror, ändras i lodrät text. Halvbreddstecken roteras som standard ett och ett.

Om du inte vill att halvbreddstecken ska roteras avmarkerar du Vertikal standardjustering för latinska tecken på menyn på panelen Tecken.



Latinsk text före och efter rotation

Fler hjälpavsnitt

”[Visa alternativ för asiatisk text](#)” på sidan 355

”[Rotera text](#)” på sidan 323

Använda tate-chu-yoko

Tate-chu-yoko (kallas också *kumimoji* och *renmoji*) är ett vågrätt typblock som läggs ut med lodräta typer. Med hjälp av tate-chu-yoko är det enklare att läsa halvbreda tecken som siffror, datum och korta utländska ord i lodrät text.



Siffror utan tate-chu-yoko (vänster) jämfört med siffror roterade med tate-chu-yoko (höger)

- 1 Markera tecknen och välj Tate-chu-yoko på menyn på panelen Tecken. (Välj detta en gång till om du vill stänga av Tate-chu-yoko.)
- 2 Välj någon av följande inställningar för tate-chu-yoko på menyn på panelen Tecken:

Upp/ned Anger ett positivt värde för att flytta texten uppåt och ett negativt värde för att flytta den nedåt.

Vänster/höger Anger ett positivt värde för att flytta texten till höger och ett negativt värde för att flytta den till vänster.



Använd tsume eller spärra/knip på panelen Tecken om du vill justera teckenmellanrum för tate-chu-yoko.

Obs! Om alternativet Tate-chu-yoko inte visas måste du välja Visa asiatiska alternativ i textinställningarna.

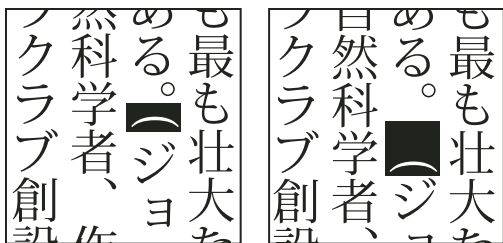
Fler hjälpavsnitt

”[Kerning och spärta/knip](#)” på sidan 336

”[Visa alternativ för asiatisk text](#)” på sidan 355

Använda aki

Aki är det vita utrymmet före och efter ett tecken. Vanligtvis är det fasta mellanrum som används mellan tecken baserat på mojikumi-inställningen för ett stycke. Du kan ändra mojikumi-inställningen för specialtecken med hjälp av alternativen för Infoga Aki på panelen Tecken. Om du t.ex. vill lägga till ett mellanrum före en inledande parentes använder du alternativet Infoga Aki (vänster).



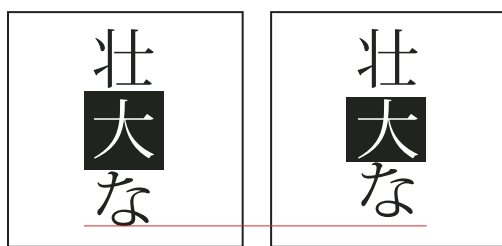
Parentes utan aki (vänster) jämförd med parentes med aki (höger)

❖ Markera de tecken som du vill justera med textverktyget och gör något av följande på panelen Tecken:

- Om du vill lägga till aki före eller efter ett tecken väljer du hur många aki som du vill lägga till på menyn Infoga Aki (vänster) eller Infoga Aki (höger) på panelen Tecken. Om du anger t.ex. 2bu läggs ett halvt helbreddsmellanrum till, och om du anger 4bu läggs en fjärdedel av ett helbreddsmellanrum till.
- Om du vill komprimera aki mellan tecken anger du ett procenttal för Tsume . Ju högre procenttal desto mindre aki mellan tecknen.



Om inte alternativen Infoga Aki eller Tsume visas väljer du Visa asiatiska alternativ i textinställningarna.



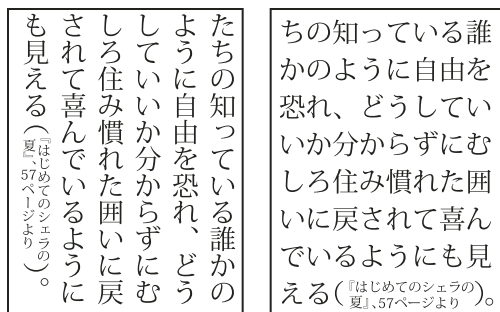
Tecken utan tsume (vänster) jämförd med tecken med tsume (höger)

Fler hjälpavsnitt

”[Visa alternativ för asiatisk text](#)” på sidan 355

Använda warichu

Med alternativet Wari-Chu på panelen Tecken minskas den markerade textens teckensnittsstorlek procentuellt och texten delas i flera rader, vågrätt eller lodrätt beroende på textriktningen.



Lodrat och vågrät text med warichu

1 Markera text och välj Wari-Chu på menyn på panelen Tecken. (Välj detta igen om du vill stänga av det.)

2 Välj någon av följande inställningar för warichu på menyn på panelen Tecken:

Rader Anger hur många textrader som ska visas som warichutecken.

Radmellanrum Bestämmer avståndet mellan raderna med warichutecken.

Skala Anger storleken för warichutecknen som en procentandel av huvudtexten.

Justering Anger justeringen av warichutecken. Om du t.ex. väljer Överkant i ett lodrätt ramstödramer så justeras början av warichutecknen överst i ramen. Justeringen visar hur warichu-texten visas i relation till huvudtexten.

Radbrytningsalternativ Anger det minsta antalet tecken som krävs före och efter radbrytningen för att en ny rad ska påbörjas.

Fler hjälpavsnitt

”[Visa alternativ för asiatisk text](#)” på sidan 355

Justera asiatiska tecken med mojisoroe

Mojisoroe är justeringen av tecken i asiatisk text. När en rad med text innehåller tecken med olika storlek, kan du ange hur texten ska justeras efter de största tecknen på raden: mot överkanten, mitten eller underkanten på EM Box (höger, mitten och vänster för lodräta ramar), mot den latinska baslinjen eller mot överkanten eller underkanten på ICF Box (höger eller vänster för lodräta ramar). *ICF* (Ideographic Character Space) är den medelhöjd och medelbredd som använts av teckensnittsdesignern för de ideografiska tecken som utgör ett teckensnitt.



Alternativ för teckenjustering

A. Små tecken justerade efter nedre kanten B. Små tecken justerade mot mitten C. Små tecken justerade efter den övre kanten

❖ Välj ett alternativ på undermenyn Teckenjustering på panelen Tecken:

Latinsk baslinje Justerar små tecken på raden efter de stora tecknen.

Typ

EM Box överkant/höger, EM Box mitten eller EM Box nederkant/vänster Justerar de minsta tecknen på en rad mot angiven position för det största tecknets EM Box. I lodräta textramar justerar EM Box överkant/höger texten till höger om EM Box och EM Box nederkant/vänster justerar texten till vänster om EM Box.

ICF Box överkant/höger och ICF Box nederkant/vänster Justerar små tecken på raden efter ICF som anges av de stora tecknen. I lodräta textramar justeras text med ICF Box överkant/höger efter ICF och med ICF Box nederkant/vänster efter rutans vänstra kant.

Använda mojikumi

Med Mojikumi anger du specifikationer för japansk textdisposition: mellanrum för japanska tecken, latinska tecken, interpunktion, specialtecken, radbörjan och radslut samt siffror. Du kan också ange styckeindrag.

De befintliga reglerna för teckenmellanrum i Illustrator följer JIS-specifikationen (Japanese Industrial Standards) JISx4051–1995. Du kan välja från en fördefinierad mojikumi-uppsättning som finns i Illustrator.

Du kan också skapa särskilda mojikumi-uppsättningar. I en ny mojikumi-uppsättning kan du redigera inställningarna för mellanrum som du använder ofta, t.ex. mellanrum mellan punkt och efterföljande inledande parentes. Du kan t.ex. skapa ett intervjuformat där du vill ha ett långt tankstreck före en fråga och svaren inom parenteser.

Fler hjälpsnitt

”[Visa alternativ för asiatisk text](#)” på sidan 355

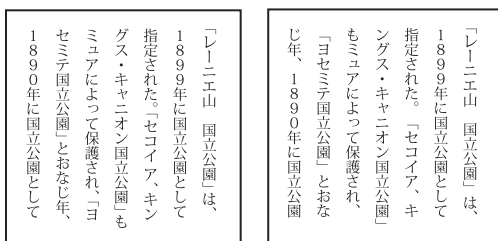
Välja en mojikumi-uppsättning för ett stycke

- 1 Ange Kerning till noll på panelen Tecken.
- 2 Välj ett kommando på menyn Mojikumi-uppsättning på panelen Stycke:

Ingen Inaktivera användning av mojikumi

YakumonoHankaku Använder halvbrett avstånd för interpunktion.

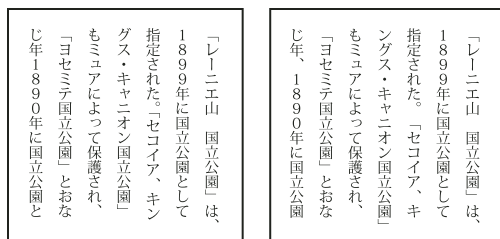
GyomatsuYakumonoHankaku Använder mellanrum med helbredd för de flesta tecken utom för det sista tecknet i en rad.



YakumonoHankaku (vänster) and GyomatsuYakumonoHankaku (höger)

GyomatsuYakumonoZenkaku Använder mellanrum med helbredd för de flesta tecken och för det sista tecknet på raden.

YakumonoZenkaku Använder halvbrett avstånd för interpunktion.



Gyomatsuyakumonozenkaku (vänster) och Yakumonozenkaku (höger)

Skapa en mojikumi-uppsättning

1 Gör något av följande:

- Välj Text > Mojikumi-inställningar.
- Välj Mojikumi-inställningar på popup-menyn Mojikumi-uppsättning på panelen Stycke.

2 Klicka på Ny i dialogrutan Mojikumi-inställningar.

3 Ange ett namn för den nya uppsättningen, ange den befintliga uppsättning som den nya ska baseras på och klicka på OK.

4 Välj Procent (%) eller Bu på popup-menyn Enheter.

5 Ange värden för Önskat, Minimal och Maximal för varje alternativ. Värdet Minimal används för att komprimera rader för kinsoku (ange ett värde som är mindre än värdet Önskat). Värdet Maximal används för att sträcka ut rader för marginaljusterad text (ange ett värde som är större än värdet Önskat).



Beroende på teckentyp kan du ange samma värden för Önskat, Minimal och Maximal om du inte vill ändra mellanrummen.

6 Klicka på Spara eller OK om du vill spara inställningarna. Klicka på Avbryt om du inte vill spara inställningarna.



Om du skapar japansk text med många halvbreddsmellanrum eller latinska parenteser ökar problemen med textdisposition. Vi rekommenderar att du undviker latinska parenteser och i stället använder helbreddsparenteser vid disposition av japansk text. Använd bara latinska parenteser om du använder förhållandevis långa engelska meningar i japansk text, eller om problemen skulle bli ännu större av att inte använda latinska parenteser.

Arbeta med mojikumi-uppsättningar

❖ Gör något av följande i dialogrutan Mojikumi-inställningar:

- Om du vill exportera en uppsättning klickar du på Exportera, väljer en plats för filen, anger ett filnamn och klickar på Spara. Filen sparas i MJK-format.
- Om du vill importera en uppsättning klickar du på Importera, väljer en MJK-fil och klickar på Öppna.
- Om du vill ta bort en uppsättning markerar du den på popup-menyn Mojikumi och klickar sedan på Ta bort. All text som mojikumi-uppsättningen användes på återgår till standardinställningarna.

Obs! Du kan inte ta bort fördefinierade mojikumi-uppsättningar.

Använda kinsoku

Med *kinsoku* anges radbrytningar för japansk text. Tecken som inte kan placeras i början eller slutet av en rad kallas för kinsoku-tecken. I Illustrator finns fasta kinsoku-uppsättningar och mjuka kinsoku-uppsättningar, och i Photoshop finns svaga och maximala uppsättningar. Mjuka eller svaga kinsoku-uppsättningar utelämnar symboler för långa vokalljud och små hiragana-tecken. Du kan använda de här befintliga uppsättningarna eller skapa egna uppsättningar genom att lägga till eller ta bort kinsoku-tecken.

Du kan också ange hängande tecken för hängande japansk interpunktion och ange tecken som inte kan delas upp när en rad överskrids.

Du kan ange om text ska skjutas ihop eller skjutas ut så att inte kinsoku-tecknen hamnar på fel ställe.

Fler hjälpsnitt

”[Visa alternativ för asiatisk text](#)” på sidan 355

Välja kinsoku-inställningar för ett stycke

❖ Välj ett kommando på menyn Kinsoku-uppsättning på panelen Stycke:

Ingen Inaktiverar användningen av kinsoku shori.

Mjukt eller Hårt Förhindrar att markerade tecken börjar eller avslutar en rad.

Skapa en kinsoku-uppsättning

1 Gör något av följande:

- Välj Text > Kinsoku Shori-inställningar.
- Välj Kinsoku-inställningar på menyn Kinsoku-uppsättning på panelen Stycke.

2 Klicka på Ny uppsättning i dialogrutan Kinsoku Shori-inställningar.

3 Ange ett namn för den nya uppsättningen, ange den befintliga uppsättning som den nya ska baseras på och klicka på OK.

4 Om du vill lägga till ett tecken i ett fält markerar du fältet och gör något av följande:

- Ange ett tecken i rutan Indata och klicka på Lägg till.
- Ange kodsysteem (Shift JIS, JIS, Kuten eller Unicode), ange koden och klicka på Lägg till.

5 Om du vill ta bort ett tecken i ett fält markerar du tecknet och klickar på Ta bort. Du kan också trycka på backstegstangenten (Windows) eller Delete (MacOS).

6 Om du vill kontrollera den aktuella teckenkoden markerar du Shift JIS, JIS, Kuten eller Unicode och visar kodsysteem.

7 Klicka på Spara eller OK om du vill spara inställningarna. Klicka på Avbryt om du inte vill spara inställningarna.

Använda kinsoku-uppsättningar

❖ Gör något av följande i dialogrutan Kinsoku Shori-inställningar:

- Om du vill exportera en kinsoku-uppsättning klickar du på Exportera. Välj en plats för filen, ange ett filnamn och klicka på Spara.

Filen sparas i KSK-format.

- Om du vill importera en kinsoku-uppsättning klickar du på Importera. Markera en KSK-fil och klicka på Öppna.
- Om du vill ta bort en kinsoku-uppsättning väljer du den uppsättning du vill ta bort på popup-menyn. Klicka sedan på Ta bort uppsättning.

Obs! Du kan inte ta bort fördefinierade kinsoku-inställningar.

Ange radbrytningsalternativ för kinsoku

Kinsoku Shori eller Mojikumi måste vara markerat om du vill använda följande radbrytningsalternativ:

❖ Välj Kinsoku Shori-typ på menyn på panelen Stycke och sedan en av följande metoder:

Skjut inåt först Flyttar tecken uppåt till föregående rad för att hindra att förbjudna tecken avslutar eller inleder en rad.

Skjut utåt först Flyttar tecken nedåt till nästa rad för att hindra att förbjudna tecken avslutar eller inleder en rad.

Skjut bara utåt Flyttar alltid tecken nedåt till nästa rad för att hindra att förbjudna tecken avslutar eller inleder en rad. Det görs inget försök att skjuta inåt.

En bock markerar vilken metod som har valts.

Aktivera och inaktivera bunri-kinshi

När Bunri-kinshi är aktiverat delas inte de tecken som angetts i avsnittet Bunri-Kinshi i dialogrutan Kinsoku Shori-inställningar.

❖ Välj Bunri-kinshi på menyn på panelen Stycke.

Obs! Det här alternativet är tillgängligt endast när kinsoku shori är aktiverat.

Ange ett burasagari-alternativ

Med *Burasagari* placeras enkelbyte-punkter, dubbelbyte-punkter, enkelbyte-kommatecken och dubbelbyte-kommatecken utanför styckets markeringsram.

1 Välj Burasagari på menyn på panelen Stycke.

2 Välj ett alternativ på undermenyn:

Inget Inaktiverar hängande interpunktion.

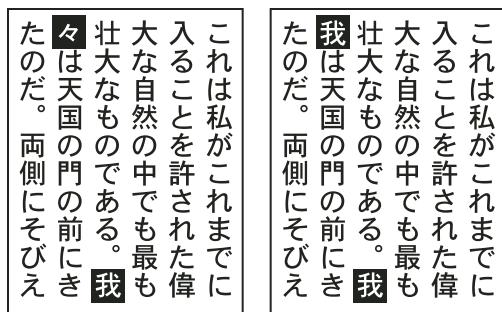
Vanlig Aktiverar hängande interpunktion utan att tvinga ojämna rader mot markeringsramens kant.

Tvinga Tvingar interpunktion utanför markeringsramen genom att sträcka ut rader som slutar inom ramen och avslutas med hängande tecken.

Obs! Burasagari-alternativen är inte tillgängliga om Kinsoku Shori har angetts till Ingen.

Använda kurikaeshi moji shori

Med hjälp av alternativet Kurikaeshi Moji Shori på panelen Stycke kan du styra hur upprepade tecken i japansk text hanteras. Som standard ersätter ett märke för upprepat tecken det andra tecknet när två identiska tecken följer efter varandra i en brödtext. Om det här alternativet är valt så visas båda tecknen om de är uppdelade av en radbrytning.



Text utan alternativet Kurikaeshi Moji Shori (vänster) jämfört med text med Kurikaeshi Moji Shori (höger)

- 1 Markera det textstycke där du vill använda upprepade tecken med valfritt textverktyg. Om du inte har någon text används inställningen på ny text som skrivs.
- 2 Välj Kurikaeshi Moji Shori på menyn på panelen Stycke.

Fler hjälpavsnitt

”[Visa alternativ för asiatisk text](#)” på sidan 355

Skapa sammansatta teckensnitt

Du kan blanda tecken från japanska och latinska teckensnitt och använda dem som ett sammansatt teckensnitt. Sammansatta teckensnitt visas först i teckensnittslistan.

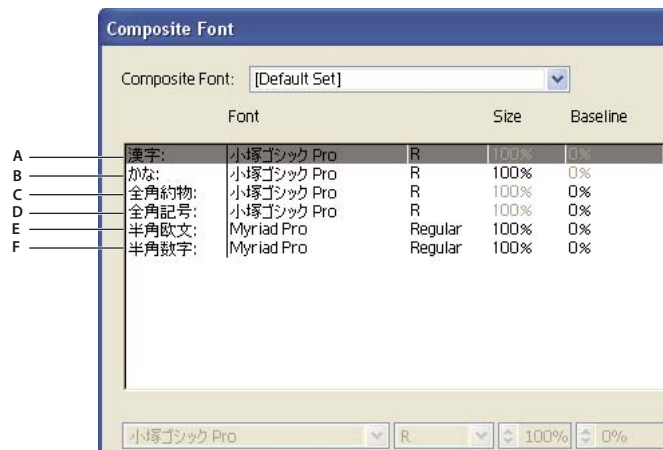
Sammansatta teckensnitt måste baseras på japanska teckensnitt. Du kan inte skapa t.ex. teckensnitt som omfattar kinesiska eller koreanska teckensnitt, eller använda kinesisk- eller koreanskbaserade sammansatta teckensnitt som har kopierats från andra program.

Skapa ett sammansatt teckensnitt

Du kan blanda tecken från japanska och latinska teckensnitt och använda dem som ett sammansatt teckensnitt. Sammansatta teckensnitt visas först i teckensnittslistan.

Viktigt! Sammansatta teckensnitt måste baseras på japanska teckensnitt. Du kan inte skapa t.ex. teckensnitt som omfattar kinesiska eller koreanska teckensnitt, eller använda kinesisk- eller koreanskbaserade sammansatta teckensnitt som har kopierats från andra program.

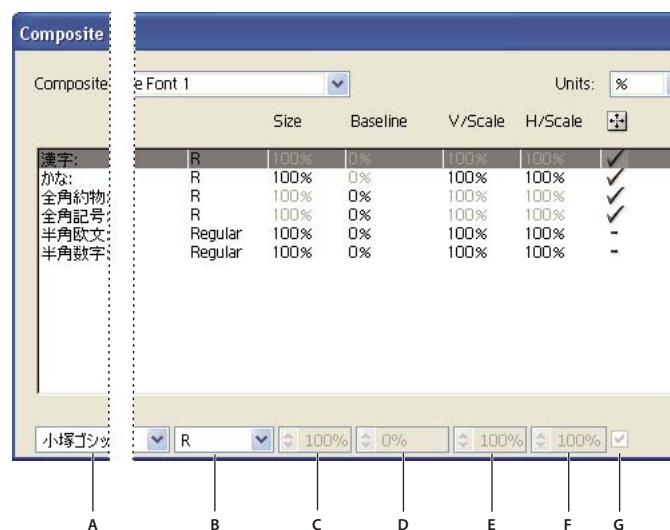
- 1 Välj Text > Sammansatta teckensnitt. Om inte kommandot visas väljer du Visa asiatiska alternativ i textinställningarna.
- 2 Klicka på Ny, ange ett namn på det sammansatta teckensnittet och klicka på OK.
- 3 Om du har sparat sammansatta teckensnitt tidigare kan du även välja ett av dem som bas för det nya sammansatta teckensnittet.
- 4 Markera en teckenkategori.



Teckenkategorier

A. Kanji B. Kana C. Interpunktion D. Symboler E. Latinskt F. Siffror

- Välj ett kommando på popup-menyn Enheter om du vill ange vilken enhet som ska användas för teckensnittsattribut: % eller Q.
- Ange teckensnittsattribut för de valda teckenkategorierna. Vissa attribut finns inte för vissa kategorier.



Teckensnittsattribut

A. Teckensnittsfamilj B. Teckensnittsformat C. Storlek D. Baslinje E. Teckenhöjd F. Teckenbredd G. Skala i mitten

- Klicka på Visa exempel om du vill visa ett exempel på det sammansatta teckensnittet.

Du kan ändra exemplet på följande sätt:

- Klicka på knapparna till höger om exemplet om du vill visa eller dölja linjer för ICF-ruta **字**, Fyrkant **字**, Baslinje **Ba**, Versalhöjd **CH**, Max uppstapel/nedstapel **Ap**, Max uppstapel **d** och x-höjd **X**.
- Välj en förstöringsnivå på popup-menyn Zoom.

- Klicka på Spara när du vill spara inställningarna för det sammansatta teckensnittet och klicka sedan på OK.

Fler hjälpsnitt

”[Visa alternativ för asiatisk text](#)” på sidan 355

Teckenkategorier i sammansatta teckensnitt

Kanji Basen i det sammansatta teckensnittet. Storleken och baslinjen för andra tecken ställs in enligt de storlekar och baslinjer som anges här.

Kana Teckensnittet som används för hiragana- och katakana-tecken.

Interpunktation Det teckensnitt som används för interpunktion.

Symboler Det teckensnitt som används för symboler.

Latinskt Det teckensnitt som används för latinska tecken med halv bredd.

Siffror Det teckensnitt som används för siffror med halv bredd. Det här är vanligtvis ett latinskt teckensnitt.

Teckensnittsattribut för sammansatta teckensnitt

Teckensnittsfamilj och Teckensnittsformat Teckensnittet som används för tecknen.

Storlek Tecknens storlek i förhållande till storleken på kanji-tecknen. Storleken kan variera mellan olika teckensnitt även om samma teckensnittsfamilj används.

Baslinje Baslinjens position i förhållande till baslinjen för kanji-tecknen.

Teckenhöjd och Teckenbredd Den grad som tecknen skalas efter. Du kan skala kana-tecken, katakana-tecken med halv bredd, Gaiji-tecken, latinska tecken med halv bredd och siffror.

Skala i mitten Skalning för kana-tecken. Om det här alternativet är markerat så skalas tecknen från mitten. Om det här alternativet är avmarkerat så skalas tecknen från den latinska baslinjen.

 Om du vill ange samma omformningsskala för alla tecken anger du ett värde för Storlek och sätter värdet för skala till 100 %. Om du vill ha olika omformningsskalor för vågräta och lodräta tecken sätter du värdet 100 % för Storlek och anger Skala.

Anpassa tecken i ett sammansatt teckensnitt

- 1 Välj Text > Sammansatta teckensnitt. Om inte kommandot visas väljer du Visa asiatiska alternativ i textinställningarna.
- 2 Klicka på Egen i dialogrutan Sammansatt teckensnitt.
- 3 Gör något av följande:
 - Markera den teckenuppsättning som ska redigeras om du tidigare har sparat egna teckenuppsättningar.
 - Om du vill skapa en anpassad uppsättning klickar du på Ny, anger ett namn för teckenuppsättningen och klickar på OK. Om det redan finns anpassade uppsättningar kan du även välja att basera den nya uppsättningen på en sådan.
- 4 Gör något av följande:
 - Om du vill lägga till ett tecken direkt väljer du Dirigera post på popup-menyn Tecken, anger tecknen i rutan och klickar på Lägg till.
 - Om du vill lägga till ett tecken med hjälp av en kod väljer du kodningstyp på popup-menyn Tecken, anger koden och klickar på Lägg till.

Obs! Du kan inte lägga till tecken med 32 bitar i en anpassad uppsättning.

- Om du vill ta bort ett tecken markerar du det i listrutan och klickar på Ta bort.

5 När du är klar med teckenuppsättningen klickar du på Spara och sedan på OK.

Obs! När ett sammansatt teckensnitt har flera anpassade teckenuppsättningar går uppsättningen längst ned i listan före de ovanstående uppsättningarna.

Ta bort ett sammansatt teckensnitt

- 1 Välj Text > Sammansatta teckensnitt. Om inte kommandot visas väljer du Visa asiatiska alternativ i textinställningarna.
- 2 Markera det sammansatta teckensnittet i dialogrutan Sammansatt teckensnitt.
- 3 Klicka på Ta bort teckensnitt och klicka sedan på Ja.

Exportera ett sammansatt teckensnitt

Sammansatta teckensnitt som exporteras från Illustrator kan importeras i den japanska versionen av Adobe InDesign 2 eller senare.

- 1 Välj Text > Sammansatta teckensnitt. Om inte kommandot visas väljer du Visa asiatiska alternativ i textinställningarna.
- 2 Klicka på Exportera i dialogrutan Sammansatt teckensnitt.
- 3 Välj en plats för filen, ange ett filnamn och klicka på Spara.

Uppdatera text från Illustrator 10

Textobjekt som har skapats i Illustrator 10 och äldre versioner kan inte redigeras förrän du uppdaterar dem för användning i senare versioner. När du har uppdaterat objekten får du tillgång till alla textfunktioner i Illustrator CS5, t.ex. stycke- och teckenformat, optisk kerning och stöd för OpenType®-teckensnitt.

Uppdatera text som skapats i Illustrator 10

Textobjekt som skapats i Illustrator 10 och äldre versioner kan inte redigeras förrän du uppdaterar dem för användning i senare versioner. När du har uppdaterat objekten får du tillgång till alla textfunktioner i Illustrator CS5, t.ex. stycke- och teckenformat, optisk kerning och stöd för OpenType®-teckensnitt.

Du måste inte uppdatera texten om du inte ska redigera den. Text som inte har uppdaterats kallas *äldre text*. Du kan visa, flytta och skriva ut äldre text men du kan inte redigera den. Äldre text har ett x i sin markeringsram när den är markerad.

Efter att du har uppdaterat äldre text så kan det förekomma vissa förändringar i textens omflöde. Det är lätt att återställa texten själv och du kan också använda en kopia av originaltexten som referens. Som standard läggs ordet "[Konverterad]" till i filnamnet oavsett om du uppdaterar texten i en fil eller inte, och i och med det görs en kopia av dokumentet så att originalfilen bevaras. Du kan sedan välja att uppdatera originalet senare, eller, om du redan har uppdaterat filen, gå tillbaka till den ursprungliga versionen.

Obs! Om du inte vill att filnamnet ska läggas till automatiskt väljer du Redigera > Inställningar > Allmänna (Windows) eller Illustrator > Inställningar > Allmänna (Mac OS) och avmarkerar Lägg till [Konverterad] vid öppning av äldre filer.

Uppdatera all äldre text i ett dokument

❖ Gör något av följande:

- Öppna dokumentet och klicka på Uppdatera när du uppmanas att göra detta.
- När du har öppnat dokumentet, väljer du Text > Äldre Text > Uppdatera all äldre text.

Uppdatera markerad äldre text

❖ Gör något av följande:

- Om du vill uppdatera texten utan att skapa en kopia markerar du textobjektet och väljer Text > Äldre text > Uppdatera markerad äldre text. Du kan också välja ett textverktyg och klicka på den text som du vill uppdatera eller dubbelklicka på den text du vill uppdatera med hjälp av markeringsverktyget. Klicka sedan på Uppdatera.
- Om du vill behålla den äldre texten i ett lager under den uppdaterade texten väljer du ett textverktyg och klickar på texten som du vill uppdatera. Du kan också dubbelklicka på texten som du vill uppdatera med hjälp av markeringsverktyget. Klicka sedan på Kopiera textlager. På så sätt kan du jämföra layouten på den äldre texten med den uppdaterade texten.

Du kan använda följande kommandon om du skapar en kopia av den äldre texten när du uppdaterar den:

- Text > Äldre text > Visa kopior eller Göm kopior för att visa eller dölja de kopierade textobjekten.
- Text > Äldre text > Välj kopior för att välja kopierade textobjekt.
- Text > Äldre text > Ta bort kopior för att ta bort kopierade textobjekt.

Kapitel 10: Skapa specialeffekter

Utseendeattribut

Du kan ändra utseende på alla objekt, grupper och lager i Adobe Illustrator genom att använda effekter och panelerna Utseende och Grafikformat. Du kan också dela upp ett objekt i dess viktigaste delar om du vill ändra objektets element var för sig.

Om utseendeattribut

Utseendeattribut är egenskaper som påverkar ett objekts utseende, utan att den underliggande strukturen ändras. Utseendeattribut består av fyllningar, linjer, genomskinlighet och effekter. Om du tillämpar ett utseendeattribut på ett objekt och senare redigerar eller tar bort attributet, ändras varken det underliggande objektet eller de andra attribut som har tillämpats på objektet.

Du kan ange inställningar för utseendeattributen på vilken nivå som helst i lagerhierarkin. Om du till exempel lägger på en skugga i ett lager, skuggas alla objekt i lagret. Om du flyttar ett objekt från lagret, skuggas däremot inte objektet längre, eftersom skuggan tillhör lagret och inte själva objektet i lagret.

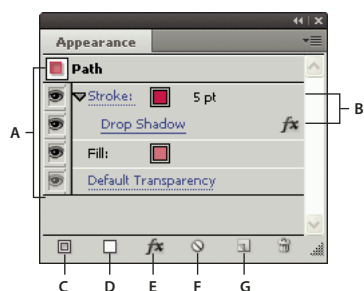
Panelen Utseende är själva nyckeln till att arbeta med utseendeattribut. Eftersom du kan tillämpa utseendeattributen på både lager, grupper och objekt – och ofta även fyllningar och linjer – kan attributhierarkin i en teckning bli väldigt komplex. Om du till exempel tillämpar en effekt på ett helt lager och en annan effekt på ett objekt i lagret, kan det bli svårt att avgöra vilken effekt som förändrar teckningen. På panelen Utseende visas de fyllningar, linjer, grafikformat och effekter som du har tillämpat för ett objekt, en grupp eller ett lager.

En videofilm om hur du använder panelerna Utseende och Grafikformat finns på www.adobe.com/go/lrvid4022_ai_se.

Översikt över panelen Utseende

Använd panelen Utseende (Fönster > Utseende) när du vill visa och justera utseendeattributen för ett objekt, en grupp eller ett lager. Fyllningar och linjer står uppställda i skiktordning. Det som listas överst på panelen motsvarar längst fram i teckningen. Effekter står uppställda uppifrån och ned i den ordning de tillämpas i teckningen.

En videofilm om hur du använder panelerna Utseende och Grafikformat finns på www.adobe.com/go/lrvid4022_ai_se.



Panelen Utseende som visar attributen för ett grupperat objekt

A. Bana med linje, fyllning och skuggeffekt B. Bana med effekt C. Knappen Lägg till nytt penseldrag D. Knappen Lägg till ny fyllning E. Knappen Lägg till effekt F. Knappen Radera utseende G. Knappen Duplicera valt objekt

Visa fler objekt på panelen Utseende

När du markerar objekt som innehåller andra objekt, till exempel ett lager eller en grupp, visas ett innehållsobjekt på panelen Utseende.

- ❖ Dubbelklicka på innehållsobjektet.

Visa teckenattribut för ett textobjekt på panelen Utseende

När du markerar ett textobjekt visas ett teckenobjekt på panelen.

- 1 Dubbelklicka på objektet Tecken på panelen Utseende.

Obs! Om du vill visa attribut för enskilda tecken i text med varierande format markerar du det enskilda tecknet.

- 2 Gå tillbaka till huvudvyn genom att klicka på Text överst på panelen.

Aktivera eller inaktivera ett attribut för ett markerat objekt

- Om du vill aktivera eller inaktivera ett enskilt attribut klickar du på ögongloben bredvid attributet.
- Om du vill aktivera alla dolda attribut väljer du Visa alla dolda attribut på menyn på panelen Utseende.

Redigera ett attribut

- Klicka på raden för attributet för att visa och ange värden.
- Klicka på den understrukna texten och ange nya värden i dialogrutan som visas.

Visa och dölja miniatyrbilder på panelen Utseende

- ❖ Välj Visa miniatyrbild eller Göm miniatyrbild på menyn på panelen Utseende.

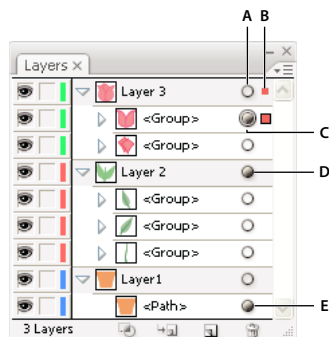
Ange hur utseendeattribut ska tillämpas på nya objekt

Du kan ange om nya objekt ska ha utseendeattribut eller endast allmänna attribut.

- Om du bara vill använda en enda fyllning och linje på nya objekt väljer du Ny bild har allmänt utseende på panelmenyn.
- Om du vill använda alla aktuella utseendeattribut på nya objekt avmarkerar du Ny bild har allmänt utseende på panelmenyn.

Målobjekt för utseendeattribut

Innan du kan ange ett utseendeattribut eller tillämpa ett format eller en effekt på ett lager eller objekt, måste du ange objektet som *mål* på panelen Lager. När du markerar ett objekt eller en grupp med en markeringsmetod, anger du även objektet eller gruppen på panelen Lager som mål. Lager kan dock bara anges som mål med hjälp av panelen.



De skuggade målikonerna på panelen Lager visar vilka objekt som innehåller utseendeattribut.

A. Mål- och utseendekolumn B. Markeringskolumn C. Grupp med utseendeattribut D. Lager med utseendeattribut E. Objekt med utseendeattribut

Målikonen visar om ett objekt i lagerhierarkin har några utseendeattribut och om det har angetts som mål:

-  Visar att objektet inte har angetts som mål och att det inte har några utseendeattribut utöver en enda fyllning och en enda linje.
-  Visar att objektet inte har angetts som mål men att det har utseendeattribut.
-  Visar att objektet har angetts som mål men att det inte har några utseendeattribut utöver en enda fyllning och en enda linje.
-  Visar att objektet har angetts som mål och att det har utseendeattribut.

Om du vill ange ett objekt på panelen Lager som mål, klickar du på objektets målikon. En dubbel ring  eller  visar att objektet har angetts som mål. Håll ned Skift och klicka, om du vill ange ytterligare objekt som mål.

Obs! När du markerar ett objekt eller en grupp med en markeringsmetod, anges objektet som mål även på panelen Lager. Ett lager kan du däremot bara ange som mål genom att klicka på målikonen på panelen Lager.

Redigera eller lägga till ett utseendeattribut

Du kan öppna ett utseendeattribut, t.ex. en effekt, och ändra inställningarna när du vill.

❖ Gör något av följande på panelen Utseende:

- Om du vill redigera ett attribut klickar du på det blå understrukna namnet och anger ändringarna i dialogrutan som visas.
- Om du vill redigera en fyllningsfärg klickar du på raden för fyllningsfärgen och väljer en annan färg i färgrutan.
- Om du vill lägga till en ny effekt klickar du på Lägg till ny effekt .
- Om du vill ta bort ett attribut klickar du på raden för attributet och sedan på Ta bort .

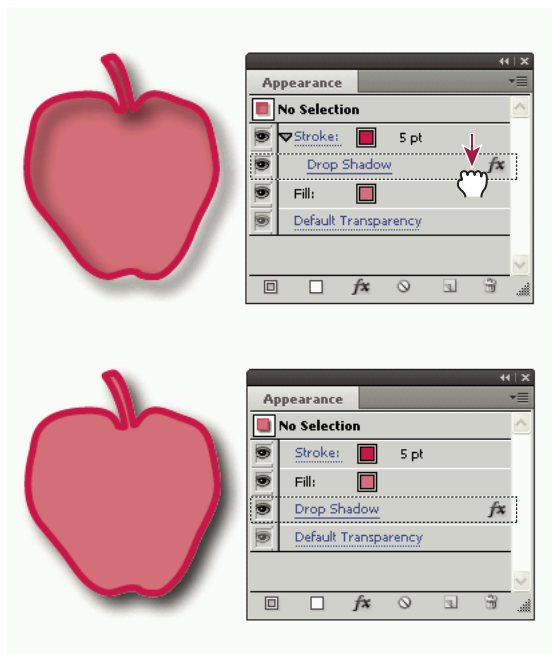
Duplicera ett utseendeattribut

❖ Markera ett attribut på panelen Utseende, och gör något av följande:

- Klicka på knappen Duplicera valt objekt  på panelen, eller välj Duplicera objekt på panelmenyn.
- Dra utseendeattributet till knappen Duplicera valt objekt på panelen.

Ändra utseendeattributens skiktordning

- ❖ Dra ett utseendeattribut uppåt eller nedåt på panelen Utseende. (Om du vill se innehållet i ett objekt, klickar du på triangeln bredvid.) När konturen av utseendeattributet som du drar visas på önskad plats, släpper du musknappen.



Skuggeffekt som tillämpas på en linje (överst) jämfört med samma effekt för en fyllning (nederst)

Ta bort eller dölja utseendeattribut

- 1 Markera ett objekt eller en grupp (eller ange ett lager som mål på panelen Lager).
- 2 Gör något av följande:
 - Om du tillfälligt vill dölja ett attribut som används i en teckning klickar du på synlighetsikonen  på panelen Utseende. Om du vill visa attributet igen klickar du en gång till på ikonen.
 - Om du vill ta bort ett visst attribut, markerar du attributet på panelen Utseende och klickar på ikonen Ta bort . Du kan även välja Ta bort objekt på panelmenyn eller dra attributet till ikonen Ta bort.
 - Om du vill ta bort alla utseendeattribut utom en enstaka fyllning eller linje väljer du Minska till allmänt utseende på panelmenyn. Du kan även dra målikonen för ett objekt på panelen Lager till ikonen Ta bort på panelen Lager.
 - Om du vill ta bort alla utseendeattribut, inklusive alla fyllningar och linjer, klickar du på knappen Radera utseende  på panelen Utseende, eller också väljer du Radera utseende på panelmenyn.

Kopiera utseendeattribut mellan objekt

Du kan kopiera eller flytta utseendeattribut genom att dra eller med hjälp av pipettverktyget.

Fler hjälpavsnitt

[”Målobjekt för utseendeattribut”](#) på sidan 370

[”Panelen Lager - översikt”](#) på sidan 225

[”Översikt över panelen Utseende”](#) på sidan 369

Kopiera utseendattribut genom att dra

- 1 Markera objektet eller gruppen (eller ange lagret som mål på panelen Lager) vars utseende du vill kopiera.
- 2 Gör något av följande:
 - Dra miniatyrbilden överst på panelen Utseende till ett objekt i dokumentfönstret. Om det inte visas någon miniatyrbild, väljer du Visa miniatyrbild på panelmenyn.
 - Håll ned Alt och dra målikonen på panelen Lager till objektet som du vill kopiera utseendattributen till.
 - Om du vill flytta utseendattribut i stället för att kopiera dem, drar du målikonen på panelen Lager från ett objekt som har de önskade attributen till det objekt där du vill tillämpa dem.

Kopiera attribut med pipettverktyget

Använd pipettverktyget när du vill kopiera utseendattribut mellan objekt, till exempel tecken-, stycke-, fyllnings- och linjeattribut mellan textobjekt. Som standard påverkar pipettverktyget alla attribut i en markering. Du anpassar attributen som påverkas av verktyget i dialogrutan Pipett.

- 1 Markera objektet, textobjektet eller tecknen vars attribut du vill ändra.
- 2 Välj verktyget Pipett .
- 3 Flytta pipettverktyget till det objekt vars attribut du vill prova. (När du är rätt placerad över texten, visas ett litet T vid pekaren.)
- 4 Gör något av följande:
 - Klicka på pipettverktyget om du vill prova alla utseendattribut och tillämpa dem på det markerade objektet.
 - Håll ned Skift och klicka om du endast vill prova färgen från en del av en övertoning, ett mönster, ett nätobjekt eller en monterad bild på den markerade fyllningen eller linjen.
 - Håll ned Skift och sedan Alt medan du klickar, om du vill lägga till ett objekts utseendattribut i det markerade objektets utseendattribut. Du kan också klicka först och sedan hålla ned Skift+Alt (Windows) eller Skift+Alternativ (Mac OS).

Obs! Du kan även klicka på ett omarkerat objekt och prova dess attribut. Sedan håller du ned Alt och klickar på det omarkerade objekt där du vill tillämpa attributen.

Kopiera attribut från skrivbordet med pipettverktyget

- 1 Markera det objekt vars attribut du vill ändra.
- 2 Välj verktyget Pipett.
- 3 Klicka någonstans i dokumentet och fortsätt att hålla musknappen nedtryckt.
- 4 Håll ned musknappen och för pekaren över det objekt på skrivbordet vars attribut du vill kopiera. När du är precis ovanför objektet, släpper du musknappen.

Viktigt! Pipettverktyget provar bara RGB-färgen från skärmen när detta sker utanför det aktuella dokumentet. En svartfärgad kvadrat till höger om pipettverktyget visar att ett prov på RGB-färgen tas från skärmen.

Ange vilka attribut som du kan kopiera med pipettverktyget

- 1 Dubbelklicka på verktyget Pipett.
- 2 Markera de attribut du vill kopiera med pipettverktyget. Du kan prova både utseendattribut, till exempel genomskinlighet, olika egenskaper för fyllningar och linjer och egenskaper för tecken och stycken.
- 3 Välj exempelområdet på menyn Rasterexempelstorlek.
- 4 Klicka på OK.

Arbeta med effekter

Om effekter

Illustrator innehåller en rad effekter som du kan tillämpa på ett objekt, en grupp eller på ett lager för att ändra dess egenskaper.

Illustrator CS3 och tidigare versioner innehöll effekter och *filter*, men nu innehåller Illustrator bara effekter (förutom SVG-filer). Den främsta skillnaden mellan ett filter och en effekt är att ett filter ändrar ett objekt eller ett lager permanent, medan en effekt och dess egenskaper kan ändras eller tas bort när som helst.

När du har tillämpat en effekt på ett objekt visas effekten på panelen Utseende. På panelen Utseende kan du redigera effekten, flytta den, duplicera den, ta bort den eller spara den som en del av ett grafikformat. När du använder en effekt måste du *expandera* objektet innan du får tillgång till de nya punkterna.

Obs! Tidigare versioner av Illustrator innehöll filter och effekter.

Effekterna i den övre delen av menyn Effekter är *vektoreffekter*. Du kan bara använda dessa effekter för vektorobjekt eller för fyllningen eller linjerna i ett bitmappsobjekt på panelen Utseende. Följande effekter och effektkategorier på den övre delen av menyn utgör undantag till nämnd regel och kan tillämpas både på vektor- och bitmappsobjekt: 3D-effekter, SVG-filer, tänjeffekter, omformningseffekter, Skugga, Ludd, Innerglöd och Ytterglöd.

Effekterna i den nedre delen av menyn Effekter är *rastereffekter*. Dessa effekter kan användas med både vektor- och bitmappsobjekt.

En videofilm om hur du använder panelerna Utseende och Grafikformat finns på www.adobe.com/go/lrvid4022_ai_se.

Fler hjälpavsnitt

”Lathund till effekter” på sidan 377

”Färdigställa objekt” på sidan 215

Tillämpa en effekt

- 1 Markera ett objekt eller en grupp (eller ange ett lager som mål på panelen Lager).

Om du vill tillämpa en effekt på ett visst attribut för ett objekt, till exempel fyllningen eller linjen, markerar du först objektet och sedan attributet på panelen Utseende.

- 2 Gör något av följande:

- Välj ett kommando på menyn Effekt.
- Klicka på Lägg till ny effekt  på panelen Utseende och välj en effekt.

- 3 Om en dialogruta öppnas, anger du dina alternativ och klickar på OK.



Om du vill tillämpa den senast använda effekten och de senast använda inställningarna väljer du Effekt > Tillämpa [effektens namn]. Om du vill tillämpa den senast använda effekten och ange alternativ väljer du Effekt > [effektens namn].

Fler hjälpavsnitt

”Målobjekt för utseendeattribut” på sidan 370

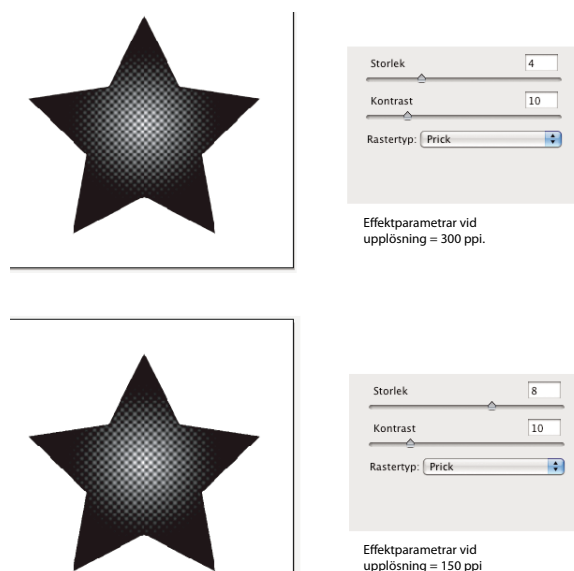
Om rastereffekter

Rastereffekter är effekter som byggs upp av pixlar i stället för av vektordata. Rastereffekter innefattar SVG-filter, alla effekter i sektionen längst ned på menyn Effekt samt kommandona Skugga, Inre glöd, Yttre glöd och Ludd på undermenyn Effekt > Stilisera.

Med funktionerna för upplösningsoberoende effekter (Resolution Independent Effects, RIE) i Illustrator CS5 kan du göra följande:

- När upplösningen i Inställningar för dokumentrastereffekter ändras tolkas parametrarna i effekten med ett annat värde så att förändringen av effektens utseende är minimal eller obefintlig. De nya ändrade parametervärdena visas i dialogrutan Effekt.
- För effekter med mer än en parameter tolkar Illustrator bara de parametrar som är relaterade till upplösningsinställningen för dokumentrastereffekter.

Det finns till exempel olika parametrar i dialogrutan Raster. Endast storleksvärdet ändras emellertid när inställningarna för dokumentrastereffekter ändras.



Rastermönstereffekten före och efter en ändring av upplösningsvärdet från 300 ppi till 150 ppi

Du anger rastereringsalternativ för ett dokument genom att välja Effekt > Inställningar för dokumentrastereffekter. (Se ”[Rastereringsalternativ](#)” på sidan 375.)



Om en effekt ser bra ut på skärmen men förlorar skärpa eller ser ojämn ut i utskriften ökar du upplösningen för dokumentrastereffekterna.

Rastereringsalternativ

Du kan ange följande alternativ för alla rastereffekter i ett dokument eller när du rasterar ett vektorobjekt.

Färgmodell Anger vilken färgmodell som används vid rastereringen. Du kan skapa en bild med RGB- eller CMYK-färger (beroende på det aktuella dokumentets färgläge), en gråskalebild eller en 1-bitars bild (som kan vara svartvit eller genomskinlig beroende på inställningarna för bakgrunden).

Upplösning Ange antalet pixlar per tum (ppi) i den rasterade bilden. När du rasterar ett vektorobjekt och vill använda globala inställningar för upplösning, väljer du Använd Upplösning för dokumentrastering.

Bakgrund Anger hur genomskinliga områden i vektorgrafiken konverteras till pixlar. Välj Vit om du vill fylla genomskinliga områden med vita pixlar, eller välj Genomskinlig om du vill göra bakgrunden genomskinlig. Om du väljer Genomskinlig, skapar du en alfakanal (för alla bilder utom 1-bitars bilder). Alfakanalen bibehålls om du exporterar teckningen till Photoshop. (Det här alternativet är bättre för kantutjämning än alternativet Skapa urklippsmask.)

Kantutjämning Tillämpas för kantutjämning, så att ojämna kanter i den rasterade bilden jämnas till. När du anger rasteringsalternativen för ett dokument, avmarkerar du alternativet. Annars kan fina linjer och små texter bli oskarpa.

När du rasterar ett vektorobjekt, tillämpar du inte kantutjämning och markerar därför Ingen. Då bevaras de skarpa kanterna i den rasterade teckningen. Om du vill tillämpa kantutjämning som lämpar sig för teckningar utan text, markerar du Teckning optimerad. Om du vill tillämpa kantutjämning som lämpar sig för teckningar med text, markerar du Text optimerad.

Skapa urklippsmask Skapar en mask som gör att bakgrunden till den rasterade bilden ser genomskinlig ut. Du behöver inte skapa någon urklippsmask, om du markerade Genomskinlig för bakgrunden.

Lägg till runt om objekt Lägger till en utfyllnad eller kantlinje runt den rasterade bilden, med angivet antal pixlar. Den färdiga bildens dimensioner visas som originaldimensionerna plus värdet på inställningen Lägg till runt om objekt. Du kan använda den här inställningen när du till exempel skapar en ögonblickseffekt: Ange ett värde för inställningen Lägg till runt om objekt, välj Vit bakgrund och markera inte Skapa urklippsmask. Den vita gränsen som läggs till för originalobjektet blir en synlig kantlinje i bilden. Du kan sedan använda effekten Skugga eller Ytterglöd om du vill att originalteckningen ska se ut som ett foto.

Fler hjälpavsnitt

[”Om rastereffekter”](#) på sidan 375

[”Rastera ett vektorobjekt”](#) på sidan 288

[”Bildupplösningsriktlinjer för optimalt resultat”](#) på sidan 277

Tillämpa effekter på bitmappsbilder

Du kan använda effekter för att ge bitmappsbilder och vektorobjekt ett särskilt utseende. Du kan till exempel få dem att se ut som impressionistiska tavlor, tillämpa ljusförändringar, förvränga bilder och skapa många andra intressanta visuella effekter.

Tänk på följande när du tillämpar effekter på bitmappsobjekt:

- Effekter fungerar inte med länkade bitmappsobjekt. Om du tillämpar en effekt på ett länkat bitmappsobjekt tillämpas den på en inbäddad kopia av bitmappsobjektet och inte på originalet. Om du vill tillämpa effekten på originalet måste du bädda in originalbitmappen i dokumentet.
- Adobe Illustrator stöder plug-in-effekter från Adobe-produkter, t.ex. Adobe Photoshop, och från andra programvaruutvecklare. De flesta plug-in-effekter som du installerar visas på Effekt-menyn och fungerar på samma sätt som de inbyggda effekterna.
- Vissa effekter kan vara minneskrävande, särskilt om de tillämpas på en bitmappsbild med hög upplösning.

Fler hjälpavsnitt

[”Om länkade och inbäddade teckningar”](#) på sidan 272

[”Om plug-in-moduler”](#) på sidan 49

Förbättra prestanda för effekter

En del effekter är mycket minneskrävande. Följande tekniker kan förbättra prestanda när du använder den här typen av effekter:

- Markera alternativet Förhandsvisa i effektdialogrutorna för att spara tid och undvika oväntade resultat.
- Ändra inställningarna. Vissa kommandon, till exempel Glas, kräver extremt mycket minne. Försök med olika inställningar för att få upp hastigheten.
- Om du planerar att skriva ut på en gråskaleskrivare konverterar du en kopia av bitmappsbilden till gråskala innan du tillämpar effekter. Tänk dock på att effekten inte alltid blir densamma när du tillämpar ett filter på en färgbild och sedan konverterar den till gråskala som när du tillämpar samma effekt direkt på en gråskaleversion av bilden.

Ändra eller ta bort en effekt

Du kan ändra eller ta bort en effekt på panelen Utseende.

- 1 Markera objektet eller gruppen (eller ange lagret som mål på panelen Lager) där effekten tillämpas.
- 2 Gör något av följande:
 - Om du vill ändra effekten klickar du på det blå understrukna namnet panelen Utseende. Gör de ändringar du vill i effektdialogrutan, och klicka sedan på OK.
 - Om du vill ta bort effekten, markerar du den i listan på panelen Utseende och klickar på knappen Ta bort.

Sammanfattning av effekter

Lathund till effekter

Effekt	Åtgärd
Effekt > 3D	Konvertera öppna eller stängda banor eller bitmappsbanor till tredimensionella (3D) objekt, som du kan rotera, ljussätta och skugga. Se även: " Skapa 3D-objekt " på sidan 263
Effekt > Konstnärliga	Simulera ett målat utseende på traditionella media. Se även: " Artistiska effekter " på sidan 379
Effekt > Oskärpa	Retuschera bilder och jämna till övergångar med medelvärdet av pixlarna bredvid de hårda kanterna på definierade linjer och skuggade områden i bilden. Se även: " Oskärpeeffekter " på sidan 379
Effekt > Penseldrag	Skapa ett målat eller tecknat utseende med olika penseldrageffekter. Se även: " Penseldrageffekter " på sidan 380
Effekt > Konvertera till form	Ändra form på ett vektorobjekt eller ett bitmappsobjekt. Se även: " Ändra form på objekt med effekter " på sidan 258
Effekt > Skärmärken	Lägger till skärmärken för det markerade objektet. Se även: " Ange skärmärken för beskärning eller justering " på sidan 46

Effekt	Åtgärd
Effekt > Förvräng och omforma (övre delen av menyn)	Ändra formen på vektorobjekt, eller tillämpa effekterna på en fyllning eller linje som läggs till i ett bitmappsobjekt med panelen Utseende. Se även: " Ändra form på objekt med effekter " på sidan 258
Effekt > Förvräng (nedre delen av menyn)	Förvräng och ändra form på en bild geometriskt. Se även: " Förvrängningseffekter (längst ned på menyn) " på sidan 380
Effekt > Bana	Förskjut ett objekts bana i förhållande till den ursprungliga platsen, förvandla text till en uppsättning stansade banor som du kan redigera och hantera som alla andra grafiska objekt, och ändra linjen för ett markerat objekt till ett fyllt objekt med samma bredd som den ursprungliga linjen. Du kan även tillämpa kommandona för en fyllning eller linje som läggs till i ett bitmappsobjekt med panelen Utseende. Se även: " Förskjuta duplicerade objekt " på sidan 233, " Konvertera text till konturer " på sidan 333, " Konvertera linjer till stansade banor " på sidan 159
Effekt > Banhanteraren	Kombinera grupper, lager eller underlager till hela, redigerbara objekt. Se även: " Tillämpa banhanterareffekter " på sidan 245
Effekt > Förvandla pixlar	Definiera en markering snävt genom att klumpa ihop pixlar med liknande färgvärden. Se även: " Pixelförvandlingseffekter " på sidan 381
Effekt > Rastrera	Konvertera ett vektorobjekt till ett bitmappsobjekt. Se även: " Rastrera ett vektorobjekt " på sidan 288
Effekt > Skärpa	Fokusera oskarpa bilder genom att öka kontrasten mellan närliggande pixlar. Se även: " Skärpeeffekt " på sidan 381
Effekt > Skiss	Lägg till textur i bilder, ofta med en tredimensionell effekt. Du kan också använda effekter för att skapa konstnärliga teckningar och teckningar som ser ut som om de har ritats för hand. Se även: " Skisseffekter " på sidan 381
Effekt > Stilisera (övre delen av menyn)	Lägg till pilar, skuggor, runda hörn samt ludd-, glöd- och klottereffekter i objekt. Se även: " Skapa en skugga " på sidan 383, " Tillämpa inner- och ytterglöd " på sidan 384, " Lägga till pilar " på sidan 157, " Skapa ludd i kanterna av ett objekt " på sidan 385, " Skapa en skiss med effekten Klotter " på sidan 385, " Runda av hörnen på objekt " på sidan 259
Effekt > Stilisera (nedre delen av menyn)	Med kommandot Glödande kanter skapar du en målad eller impressionistisk effekt på en markering genom att förskjuta pixlarna och öka kontrasten i en bild. Se även: " Stiliseringseffekt (längst ned på menyn) " på sidan 382
Effekt > SVG-filer	Lägg till XML-baserade grafikegenskaper, till exempel skuggor, i teckningarna. Se även: " Tillämpa SVG-effekter " på sidan 400
Effekt > Textur	Ge bilden djup eller substans, eller lägg till ett organiskt utseende. Se även: " Textureffekter " på sidan 382
Effekt > Video	Optimera bilder från videoupptagningar som är tänkta för tv. Se även: " Videoeffekter " på sidan 383
Effekt > Tänk	Förvräng eller deformera objekt, inklusive banor, text, nätobjekt, blandningar och rasterbilder. Se även: " Ändra form på objekt med effekter " på sidan 258

Artistiska effekter

Konstnärliga effekter är rasterbaserade, och dokumentets rastereffektinställningar används när du tillämpar effekten på ett vektorobjekt.

Färgat ritstift Ritar en bild med färgade ritstift på en enfärgad bakgrund. Viktiga kanter bibehålls och ger ett grovt korsstreckslignande utseende. Den enfärgade bakgrunden syns igenom de jämnare partierna.

Stansa ut Återger en bild som om den bestod av grovt urklippta bitar av färgat papper. Bilder med hög kontrast visas som silhuetter. Färgade bilder ser ut att vara uppbyggda av olika lager färgat papper.

Torr pensel Målar kanterna på bilden med en torrpenselteknik (ett mellanting mellan olja och vattenfärger). Med den här effekten förenklas bilden genom att färgomfånget minskas.

Kornig film Läger på ett jämnt mönster på en bilds skuggtoner och mellantoner. Ett jämnare, mer mättat mönster läggs till i bildens ljusare partier. Den här effekten kan användas för att minska randiga störningar i blandningar och för att ge element från olika källor ett enhetligt utseende.

Al fresco Målar en enkel bild med korta, rundade linjer som ser ut att vara hastigt ditmålade.

Neonljus Läger till olika typer av glödeffekter för objekten i bilden. Med den här effekten kan du färglägga en bild samtidigt som du gör den mjukare. Välj en glödfärg genom att klicka på glödrutan och välja en färg med färgväljaren.

Färgklickar Du kan välja mellan olika penselbredder (från 1 till 50) och penseltyper och åstadkomma en målad effekt. Följande penseltyper finns: enkel, lätt ojämn, lätt mörk, bred skarp, bred oskarp och glitter.

Palettkniv Minskar skärpan i en bild och ger en effekt av en tunt målad målarduk med synlig undertextur.

Plastfilm Gör att bilden ser ut som om den bestrukits med glänsande plastfilm, med framhävda ytdetaljer.

Kantlinje Minskar antalet färger i en bild enligt det angivna färgreduktionsvärdet och söker sedan efter och lägger till svarta linjer till kanterna i bilden. Bredare områden i bilden har enkel skuggning medan fina, mörka detaljer sprids över hela bilden.

Pastellkrita Gör att bilden ser ut som om den målats med färgad pastellkrita mot en bakgrund med struktur. I områden med klara färger läggs kritan på tjockt utan särskilt mycket struktur, och i mörkare områden skrapas kritan av för att visa strukturen.

Smetig penna Mjukar upp en bild med korta diagonala linjer och smetar ut de mörkare partierna i bilden. Ljusa områden blir ännu ljusare och ser mindre detaljrika ut.

Svamp Skapar bilder med kontrasterande partier med mycket textur, som om de målats med en svamp.

Undermålning Målar bilden på en strukturbakgrund och målar sedan den färdiga bilden ovanpå.

Vattenfärg Gör att bilden ser ut som om den målats med vattenfärg med en medelstor pensel. Detaljerna i bilden förenklas. Om det finns markanta tonförändringar vid kanterna gör effekten färgen mer mättad.

Fler hjälpsnitt

”[Lathund till effekter](#)” på sidan 377

”[Använda ytkontroller för textur och glas](#)” på sidan 383

Oskärpeeffekter

Kommandona på undermenyn Oskärpa på Effekt-menyn är rasterbaserade. Dokumentets rastereffektinställningar används alltid när du tillämpar en effekt på ett vektorobjekt.

Gaussisk oskärpa Gör snabbt en markering oskarp med justerbar nivå. Med den här effekten tas högfrekventa detaljer bort, vilket kan skapa en dimmig effekt.

Radiell oskärpa Simulerar den mjuka oskärpa som skapas av en zoomande eller roterande kamera. Välj Snurra om du vill skapa oskärpa längs koncentriskt cirkel, och ange en rotationsgrad. Välj Zoom om du vill skapa oskärpa längs radiella linjer, som vid in- eller utzoomning i en bild, och ange ett värde mellan 1 och 100. Du kan välja mellan flera oskärpekvantiteter: Låg, som ger snabbt men kornigt resultat, samt Medium och Hög, som ger ett jämnare resultat som bara kan urskiljas på stora områden. Ange oskärpans ursprung genom att dra mönstret i rutan Oskärpecentrum.

Smart oskärpa Skapar oskärpa med precision. Du kan ange radie, tröskel och oskärpekvantitet. Radievärdet styr storleken på området som genomsöks efter avvikande pixlar. Tröskelvärdet avgör hur avvikande pixlarna måste vara för att påverkas. Du kan också ange ett läge för hela markeringen (Normal) eller för färgövergångarnas kanter (Endast kontur och Täck över). Om det finns tydliga kontraster använder Endast kontur svartvita kanter, och Täck över kontur använder vitt.

Fler hjälpavsnitt

[”Lathund till effekter”](#) på sidan 377

Penseldragseffekter

Penseldragseffekterna är rasterbaserade. Dokumentets rastereffektinställningar används när du tillämpar effekten på ett vektorobjekt.

Markerade kanter Accentuerar bildens kanter. Om kontrollen Konturklarhet har ett högt värde ser kanterna ut som vit krita. Om kontrollen Konturklarhet har ett lågt värde ser kanterna ut som svart tryckfärg.

Kantiga streck Målar om en bild med diagonala linjer. De ljusare partierna av bilden målas med linjer i en riktning, medan de mörkare partierna målas med linjer i motsatt riktning.

Korsstreck Bevarar originalbildens detaljrikedom och funktioner genom att lägga till textur och ruffa till kanterna på färglagda partier med simulerad pennskraffering. Värdet i alternativet Styrka styr antalet skrafferingssteg (från 1 till 3).

Mörka streck Målar mörka partier svartare med korta linjer. Ljusa partier målas med långa, vita linjer.

Bläckskiss Ritar över en bild med tunna, smala linjer över de ursprungliga detaljerna, i bläckpennestil.

Stänk Imiterar effekten av en retuschspruta (airbrush). Ju högre värden, desto enklare totaleffekt.

Sprejade streck Målar om en bild i bildens dominerande färger med vinklade, sprejade färgstreck.

Sumi-e Målar en bild i japansk stil, som en våt pensel med svart färg på rispapper. Effekten är mjuka, suddiga kanter i djupsvarta färger.

Fler hjälpavsnitt

[”Lathund till effekter”](#) på sidan 377

Förvrängningseffekter (längst ned på menyn)

Kommandona för förvrängning kan vara mycket minneskrävande. De är rasterbaserade, och dokumentets rastereffektinställningar används när du tillämpar effekten på ett vektorobjekt.

Diffus glöd Återger en bild som om den betraktades genom ett mjukt diffusionsfilter. Med den här effekten läggs genomskinligt, vitt brus till i bilden. Glöden tonar ut från markeringens mittpunkt.

Glas Återger en bild som om den betraktades genom olika typer av glas. Du kan välja en förinställd glaseffekt eller skapa en egen glasyta med en Photoshop-fil. Du kan justera skaländringen, förvrängningen och jämnheten samt alternativen för textur.

Vattenringar Läger till slumpmässiga vågor i teckningen, som om den ligger under vatten.

Fler hjälpavsnitt

”[Använda ytkontroller för textur och glas](#)” på sidan 383

”[Lathund till effekter](#)” på sidan 377

Pixelförvandlingseffekter

Pixelförvandlingseffekterna är rasterbaserade. Dokumentets rastereffektinställningar används när du tillämpar effekten på ett vektorobjekt.

Färgraster Simulerar effekten av att använda ett förstorat raster på alla kanaler i bilden. För varje kanal delas bilden upp i rektanglar, och varje rektangel ersätts med en cirkel. Cirkelns storlek beror på rektangelns ljusstyrka.

Om du vill använda effekten anger du ett värde i pixlar för en rasterpunkts maximala radie (från 4 till 127) och anger ett värde för rastervinkeln (punktens vinkel i förhållande till den verkliga horisontalen) för en eller flera kanaler. För gråskalebilder använder du bara kanal 1. För RGB-bilder använder du kanalerna 1, 2 och 3, vilket motsvarar de röda, gröna och blå kanalerna. För CMYK-bilder använder du alla fyra kanalerna, vilket motsvarar kanalerna för cyan, magenta, gult och svart.

Kristallisera För samman färger till polygona former.

Mezzotint Konverterar en bild till ett slumpmässigt mönster av svartvita partier eller helt mättade partier i färgbilder. Om du vill använda effekten väljer du ett punktmönster på snabbmenyn Typ i dialogrutan Mezzotint.

Skapa fläckar Bryter upp bildens färger i slumpmässigt utplacerade punkter, som i en pointillistisk målning, och använder bakgrundsfärgen som färg på målarduken mellan punkterna.

Fler hjälpavsnitt

”[Lathund till effekter](#)” på sidan 377

Skärpeeffekt

Med kommandot Oskarp mask på undermenyn Skärpa på Effekt-menyn kan du fokusera suddiga bilder genom att öka kontrasten mellan närliggande pixlar. Effekten är rasterbaserad, och dokumentets rastereffektinställningar används när du tillämpar effekten på ett vektorobjekt.

Oskarp mask Söker efter partier i bilden där färgerna ändras och gör dem skarpare. Med effekten Oskarp mask kan du justera kontrasten och detaljrikedomen i kanterna och skapa en ljusare och mörkare linje på var sida om kanten. Den här effekten framhäver kanten och skapar en illusion av en skarpare bild.

Fler hjälpavsnitt

”[Lathund till effekter](#)” på sidan 377

Skisseffekter

Många av skisseffekterna används för att rita om en bild med svartvita färger. Effekterna är rasterbaserade. Dokumentets rastereffektinställningar används när du tillämpar effekten på ett vektorobjekt.

Basrelief Får bilden att se ut som om den har skurits i låg relief och därefter belysts för att framhäva variationerna på ytan. Bildens mörka partier färgas svart, medan vitt används till de ljusa partierna.

Krita och träkol Ritar om bildens markeringar och mellantoner i jämnrått. Bakgrunden ritas med grov krita. Skuggor ersätts med diagonala kolkritelinjer. Kolkritan ritas i svart, kritan i vitt.

Träkol Ritar om bilden med en färgreducerad, utsmetad effekt. Större kanter ritas kraftigt, medan mellantonerna skissas med en diagonal linje. Träkolet är svart, och papperet är vitt.

Krom Gör om bilden till en yta av polerat krom. Markeringarna blir till höga punkter och skuggorna blir gropar i den speglade ytan.

Contékrita Imiterar texturen av rent svarta och rent vita jordkritor i en bild. Med effekten Contékrita används svart i mörka partier och vitt i ljusa partier.

Strukturpenna Fångar detaljerna i bilden med tunna, raka tuschstreck. Effekten byter ut originalbildens färger och använder svart som bläck och vitt som papper. Kommandot är särskilt slående på skannade bilder.

Raster Simulerar effekten av ett halvtonsraster och bevarar samtidigt det fullständiga tonomfånget.

Brevpapper Skapar en bild som ser ut som om den består av handgjort papper. Effekten förenklar bilden och kombinerar effekten av kommandot Kornighet (på undermenyn Textur) med ett reliefliknande utseende. Bildens mörka partier ser ut som hål i det översta papperslagret, omgärdade av vitt.

Fotokopia Simulerar effekten som uppstår när en bild fotokopieras. Större mörka partier återges endast i kanterna, och mellantonerna drar åt antingen helt svart eller vitt.

Gips Gjuter bilden som i gips och färgar den sedan med svart och vitt. Mörka partier höjs och ljusa partier sänks.

Nätform Simulerar den kontrollerade krympningen och förvrängningen hos filmemulsion och skapar en bild som verkar hopklumpad i skuggorna och lätt kornig i markeringarna.

Stämpel Förenklar bilden så att den ser ut att vara stämplad med en gummi- eller trästämpel. Kommandot fungerar bäst på svartvita bilder.

Naggade kanter Återskapar bilden som om den vore sammansatt av trasiga eller rivna pappersbitar och färgar den sedan med svart och vitt. Kommandot fungerar bra med bilder som innehåller text eller objekt med hög kontrast.

Blött papper Använder utflutna klickar som ser ut att ha målats på långfibrigt, fuktigt papper, så att färgerna flyter ut och blandas.

Fler hjälpsnitt

[”Lathund till effekter”](#) på sidan 377

Stiliseringseffekt (längst ned på menyn)

Effekten Glödande kanter är rasterbaserad. Dokumentets rastereffektinställningar används när du tillämpar effekten på ett vektorobjekt.

Glödande kanter Identifierar kanter med färg och ger dem en neonlik glöd.

Fler hjälpsnitt

[”Lathund till effekter”](#) på sidan 377

Textureffekter

Textureffekterna är rasterbaserade. Dokumentets rastereffektinställningar används när du tillämpar effekten på ett vektorobjekt.

Krackelering Målar upp bilden som på en gipsyta med mycket relief och med ett nätverk av tunna sprickor som följer konturerna i bilden. Med den här effekten kan du skapa en relieffekt i bilder som innehåller ett brett intervall av färg- eller gråskalevärden.

Kornighet Lägger till textur i bilden genom att simulera olika typer av kornighet – vanlig, mjuk, stänk, klungvis, kontrastrik, förstorad, stöplad, vågrät, lodrät eller fläckig. Mer information om hur du använder texturalternativen finns i avsnittet ”[Använda ytkontroller för textur och glas](#)” på sidan 383.

Mosaik Ritar bilden som om den var gjord av små skärvor eller plattor och lägger till fogar mellan plattorna. (Kommandot Förvandla pixlar > Mosaik delar däremot upp bilden i block med olikfärgade pixlar.)

Lapptäcke Delar upp en bild i fyrkanter som fylls med den dominerande färgen i det området i bilden. Rutornas djup ökas eller minskas slumpmässigt för att återge högdagrar och skuggor.

Målat glas Målar om en bild som enfärgade, närliggande celler med konturer i förgrundsfärgen.

Textur Lägger till textur som du väljer eller skapar.

Fler hjälpavsnitt

”[Lathund till effekter](#)” på sidan 377

Videoeffekter

Videoeffekterna är rasterbaserade. Dokumentets rastereffektinställningar används när du tillämpar effekten på ett vektorobjekt.

Ej sammanflätning Jämnar ut rörliga videobilder genom att ta bort antingen udda eller jämna sammanflätade linjer i videobilden. Du kan välja om de borttagna linjerna ska ersättas genom duplicering eller interpolation.

NTSC-färger Begränsar färgomfånget på de färger som kan reproduceras på en tv och förhindrar att övermättade färger faller ut över tv:ns skanningslinjer.

Fler hjälpavsnitt

”[Lathund till effekter](#)” på sidan 377

Använda ytkontroller för textur och glas

Vissa effekter i Illustrator innehåller alternativ för textur, till exempel effekterna Glas, Pastellkrita, Kornighet och Al fresco. Med texturalternativen kan du få ett objekt att se ut som om det är målat på olika typer av textur, till exempel en målarduk eller tegel, eller som om det betraktas genom glas.

- 1 I dialogrutan för effekten väljer du en texturtyp på snabbmenyn Textur (om den är tillgänglig), eller väljer Läs in textur (endast tillgängligt för kommandona Pastellkrita och Glas), för att ange en fil.
- 2 Ange andra alternativ om de är tillgängliga:
 - Dra skjutreglaget för skalförändring om du vill öka eller minska effekten på bitmappsbildens yta.
 - Dra skjutreglaget för relief om du vill justera djupet på ytan.
 - Välj från vilken riktning som ljuset ska komma på snabbmenyn Ljuskälla.
 - Markera Invertera om du vill invertera ytans ljusa och mörka färger.

Skuggor, glöd och ludd

Skapa en skugga

- 1 Markera ett objekt eller en grupp (eller ange ett lager som mål på panelen Lager).

2 Välj Effekt > Stilisera > Skugga.

3 Ange alternativ för skuggan och klicka på OK:

Läge Anger ett blandningsläge för skuggan.

Opacitet Anger andelen opacitet i procent.

X- och Y-förskjutning Anger hur mycket du vill att skuggan ska förskjutas från objektet.

Oskärpa Anger hur långt från skuggans kant du vill att oskärpa ska tillämpas. Ett genomskinligt rasterobjekt skapas för att simulera oskärpan.

Färg Anger skuggans färg.

Mörkhet Anger hur svart du vill att skuggan ska vara i procent. Om du i ett CMYK-dokument anger värdet 100 % för ett markerat objekt som innehåller en annan fyllnings- eller linjefärg än svart, skapas en flerfärgad svart skugga. Om du anger 100 % för ett markerat objekt som endast innehåller svart fyllning eller svarta linjer, skapas en 100-procentigt svart skugga. Om du anger värdet 0 %, skapas en skugga i samma färg som det markerade objektet.

Fler hjälpavsnitt

[”Målobjekt för utseendeattribut”](#) på sidan 370

[”Markera objekt”](#) på sidan 205

[”Om effekter”](#) på sidan 374

[”Om blandningslägen”](#) på sidan 189

Tillämpa inner- och ytterglöd

1 Markera ett objekt eller en grupp (eller ange ett lager som mål på panelen Lager).

2 Välj Effekt > Stilisera > Innerglöd eller Effekt > Stilisera > Ytterglöd.

3 Klicka på färgförhandsvisningen bredvid menyn för blandningslägen, och ange vilken färg glöden ska ha.

4 Ange ytterligare alternativ och klicka på OK:

Läge Anger ett blandningsläge för glöden.

Opacitet Ange hur mycket opacitet glöden ska ha i procent.

Oskärpa Anger hur långt från markeringens mittpunkt eller kant oskärpan ska framträda.

I mitten (gäller endast innerglöd) Tillämpar en glöd som utgår från markeringens mittpunkt.

Kant (gäller endast innerglöd) Tillämpar en glöd som utgår från markeringens inre kanter.



När du expanderar ett objekt med en innerglöd, visas den som en opacitetsmask. När du expanderar ett objekt med en ytterglöd, förvandlas den till ett genomskinligt rasterobjekt.

Fler hjälpavsnitt

[”Målobjekt för utseendeattribut”](#) på sidan 370

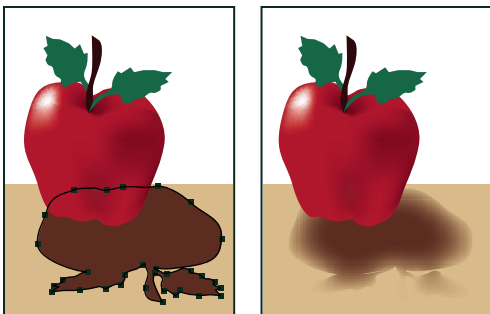
[”Markera objekt”](#) på sidan 205

[”Om effekter”](#) på sidan 374

[”Om blandningslägen”](#) på sidan 189

Skapa ludd i kanterna av ett objekt

- 1 Markera ett objekt eller en grupp (eller ange ett lager som mål på panelen Lager).
- 2 Välj Effekt > Stilisera > Ludd.
- 3 Ange avståndet för när objektet ska tona från ogenomskinligt till genomskinligt, och klicka på OK.



Ursprungligt objekt markerat (vänster) och effekten Ludd används (höger)

Fler hjälpavsnitt

[”Om effekter”](#) på sidan 374

[”Målobjekt för utseendattribut”](#) på sidan 370

[”Om rastereffekter”](#) på sidan 375

[”Markera objekt”](#) på sidan 205

Skapa skisser och mosaik

Skapa en skiss med effekten Klotter

- 1 Gör något av följande:
 - Markera ett objekt eller en grupp (eller ange ett lager som mål på panelen Lager).
 - Om du vill tillämpa effekten på ett visst objektattribut, t.ex. en linje eller en fyllning, markerar du objektet och väljer sedan attribut på panelen Utseende.
 - Om du vill använda effekten på ett grafikformat väljer du grafikformat på panelen Grafikformat.
- 2 Välj Effekt > Stilisera > Klottra.
- 3 Gör något av följande:
 - Om du vill använda en förinställd klottereffekt, väljer du någon på menyn Inställningar.
 - Om du vill skapa en anpassad klottereffekt, börjar du med någon av förinställningarna. Sedan justerar du klotteralternativen.
- 4 Om du skapar eget klotter justerar du något av följande klotteralternativ och klickar på OK:
Vinkel Styr klotterlinjernas riktning. Du kan klicka var som helst på vinkelikonen, dra vinkellinjen runt ikonen eller ange ett värde mellan -179 och 180 i rutan. (Om du anger ett värde utom intervallet, översätts värdet till motsvarande värde inom intervallet.)

Banöverlappning Styr hur mycket klotterlinjerna stannar innanför banans gränser eller sträcker sig utanför dem. Ett negativt värde gör att linjerna stannar innanför gränsen. Ett positivt värde sträcker ut klotterlinjerna utanför banans gränser.

Variation (för Banöverlappning) Styr hur långa klotterlinjerna är i förhållande till varandra.

Linjebredd Styr klotterlinjernas bredd.

Kurvighet Styr hur mycket linjerna böjs innan de byter riktning.

Variation (för Kurvighet) Styr hur olika klotterkurvorna är i förhållande till varandra.

Mellanrum Styr storleken på mellanrummet mellan linjekurvor.

Variation (för Mellanrum) Styr hur storleken på mellanrummet skiljer sig mellan olika linjekurvor.

Fler hjälpavsnitt

[”Målobjekt för utseendeattribut”](#) på sidan 370

[”Om effekter”](#) på sidan 374

[”Ändra eller ta bort en effekt”](#) på sidan 377

[”Markera objekt”](#) på sidan 205

Skapa mosaik

- 1 Importera en bitmappsbild som du vill bygga mosaiken på. Bilden måste vara inbäddad, inte länkad.
Du kan även rastera ett vektorobjekt och bygga mosaiken på det.
- 2 Markera bilden.
- 3 Välj Objekt > Skapa objektmosaik.
- 4 Om du vill ändra dimensionerna på mosaiken, anger du värden för Ny storlek.
- 5 Ange alternativ för mellanrummet mellan plattorna och antalet plattor, samt eventuellt andra alternativ, och klicka på OK:

Begränsa proportioner Låser bredd- eller höjddimensionerna enligt den ursprungliga bitmappsbildens dimensioner. Bredd anger hur många plattor som ska användas för mosaikens bredd, baserat på det ursprungliga antalet. Höjd anger hur många plattor som ska användas för mosaikens höjd, baserat på det ursprungliga antalet.

Resultat Anger om mosaiken ska vara i färg eller i gråskala.

Ändra storlek procentuellt Ändrar bildens bredd och höjd i procent.

Ta bort raster Tar bort den ursprungliga bitmapps bilden.

Använd Förhållande Gör plattorna fyrkantiga med hjälp av antalet som har angetts i Antal rutor. Alternativet ligger under knappen Avbryt.

Fler hjälpavsnitt

[”Rastera ett vektorobjekt”](#) på sidan 288

[”Om länkade och inbäddade teckningar”](#) på sidan 272

Grafikformat

Om grafikformat

Ett grafikformat är en uppsättning utseendeattribut som kan användas flera gånger. Med hjälp av grafikformaten kan du snabbt ändra utseende på ett objekt. Du kan till exempel ändra fyllningen, linjefärgen och genomskinligheten och tillämpa effekter i ett enda steg. Alla ändringar du gör med grafikformaten går att ångra.

Du kan tillämpa grafikformat på objekt, grupper och lager. När du tillämpar ett grafikformat på en grupp eller ett lager, får alla objekt i gruppen eller lagret samma attribut som grafikformatet. Anta till exempel att du har ett grafikformat som till 50 % består av opacitet. Om du tillämpar grafikformatet på ett lager, blir alla objekt i lagret 50 % ogenomskinliga. Om du flyttar ett objekt från lagret, återställs emellertid objektets tidigare opacitet.

En videofilm om hur du använder panelerna Utseende och Grafikformat finns på www.adobe.com/go/lrvid4022_ai_se.



Om du tillämpar ett grafikformat på en grupp eller ett lager, utan att formatets fyllningsfärg visas i bildobjektet, drar du fyllningsattributet så att det hamnar ovanför Innehåll på panelen Utseende.

Översikt över panelen Grafikformat

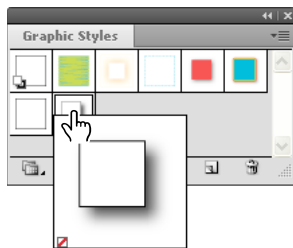
Använd panelen Grafikformat (Fönster > Grafikformat) när du vill skapa, döpa och tillämpa uppsättningar med utseendeattribut. När du skapar ett dokument visas en lista med standardgrafikformat på panelen. Grafikformat som sparas med det aktiva dokumentet visas på panelen när dokumentet är öppet och aktivt.

Om ett format saknar fyllning och linjer (t.ex. ett format som bara har en effekt) visas miniatyren i formen för objektet med en svart kontur och vit fyllning. Ett liten rött streck visas dessutom för att ange att det inte finns några fyllningar eller linjer.

Om du har skapat ett format som ska användas för text väljer du Använd text för förhandsgranskning på menyn på panelen Grafikformat om du vill visa en miniatyrbild där formatet tillämpas på en bokstav i stället för på en ruta.

Om du vill visa ett format tydligare, eller om du vill förhandsvisa formatet för ett markerat objekt, högerklickar du (Windows) eller Ctrl-klickar (Mac OS) på miniatyrbilden för formatet på panelen Grafikformat så visas en stor popupminiatyr.

En videofilm om hur du använder panelerna Utseende och Grafikformat finns på www.adobe.com/go/lrvid4022_ai_se.



Högerklicka på formatminiatyrbilden om du vill visa en större, tydlig miniatyrbild. Det valda formatet används bara som effekt.

Ändra hur grafikformat visas på panelen

❖ Gör något av följande:

- Välj ett alternativ för visningsstorlek på panelmenyn. Välj Miniaturbildsvisning om du vill visa miniatyrbilder. Välj Liten listvisning om du vill visa en lista över namngivna format med en liten miniatyrbild. Välj Stor listvisning om du vill visa en lista över namngivna format med en stor miniatyrbild.
- Välj Använd ruta för förhandsgranskning om du vill se hur formatet ser ut när det tillämpas på en ruta eller på formen för det objekt som det skapades på.
- Dra grafikformatet till en annan plats. Släpp musknappen när en svart linje visas i det önskade läget.
- Välj Sortera efter namn på panelmenyn om du vill visa grafikformaten i alfabetisk eller numerisk ordning (Unicode-ordning).
- Välj Använd text för förhandsgranskning om du vill se hur formatet ser ut när det tillämpas på bokstaven T. Den här vyn är praktisk om formatet ska användas på text.

Sample text



Grafikformat som använder text för förhandsvisningen

Skapa grafikformat

Du kan skapa ett grafikformat från början genom att lägga till utseendeattribut till ett objekt eller genom att basera ett grafikformat på andra grafikformat. Du kan också duplicera befintliga grafikformat.

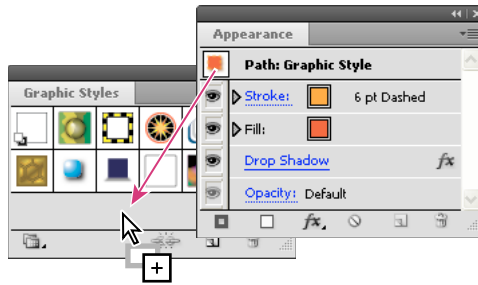
Skapa ett grafikformat

- 1 Markera ett objekt och tillämpa vilken kombination av utseendeattribut du vill, till exempel fyllningar och linjer, effekter och genomskinlighet.

Justera och sortera utseendeattributen med hjälp av panelen Utseende. Där kan du även skapa fler fyllningar och linjer. I ett grafikformat kan du till exempel ha tre fyllningar med olika opacitet och blandningslägen för hur olika färger interagerar.

- 2 Gör något av följande:

- Klicka på knappen Nytt grafikformat  på panelen Grafikformat.
- Välj Nytt grafikformat på panelmenyn, skriv ett namn i rutan Formatnamn och klicka på OK.
- Dra miniatyrbilden från panelen Utseende (eller objektet från bildfönstret) till panelen Grafikformat.
- Håll ned Alt och klicka på knappen Nytt grafikformat. Ange ett namn på grafikformatet och klicka på OK.



Dra miniatyrbilden från panelen Utseende till panelen Grafikformat om du vill spara attributen.

Skapa ett grafikformat baserat på två eller fler befintliga grafikformat

- ❖ Ctrl-klicka (Windows) eller Kommando-klicka (Mac OS) för att markera alla grafikformat som du vill sammanfoga och välj sedan Sammanfoga grafiska format på panelmenyn.

Det nya grafikformatet innehåller alla attribut från de markerade grafikformaten och läggs till sist i listan över grafikformat på panelen.

Duplicera ett grafikformat

- ❖ Välj Duplicera grafikformat på panelmenyn eller dra grafikformatet till knappen Nytt grafikformat.

Det nya grafikformatet visas längst ned i listan på panelen Grafikformat.

Tillämpa ett grafikformat

- 1 Markera ett objekt eller en grupp (eller ange ett lager som mål på panelen Lager).
- 2 Gör något av följande om du vill tillämpa ett enskilt format på ett objekt:
 - Välj ett format på Format-menyn på kontrollpanelen, på panelen Grafikformat eller i ett grafikformatbibliotek.
 - Dra grafikformatet till ett objekt i dokumentfönstret. (Du behöver inte markera objektet först.)
- 3 Gör något av följande om du vill sammanfoga ett format med ett objekts befintliga formatattribut, eller om du vill tillämpa flera format på ett objekt:
 - Alt-dra (Windows) eller Alternativ-dra (Mac OS) formatet från panelen Grafikformat till objektet.
 - Markera objektet, håll ned Alt och dra formatet på panelen Grafikformat.

Obs! Om du vill behålla färgen på texten när du tillämpar ett grafikformat, avmarkerar du alternativet Ignorera teckenfärg på menyn på panelen Grafikformat.

Använda bibliotek för grafikformat

Grafikformatbibliotek är samlingar av förinställda grafikformat. När du öppnar ett grafikformatbibliotek, visas det på en ny panel (inte på panelen Grafikformat). Du kan markera, sortera och visa objekt i ett grafikformatbibliotek på samma sätt som på panelen Grafikformat. I grafikformatbiblioteken kan du dock inte lägga till, ta bort eller redigera objekt.

Öppna ett grafikformatbibliotek

- ❖ Välj ett bibliotek på undermenyn Fönster > Bibliotek för grafikformat eller undermenyn Öppna bibliotek för grafikformat på menyn på panelen Grafikformat.



Om du vill att ett bibliotek ska öppnas automatiskt när du startar Illustrator, väljer du Upprepande på bibliotekets panelmeny.

Skapa ett grafikformatbibliotek

- 1 Lägg till de grafikformat du vill ha på panelen Grafikformat, och ta bort alla format du inte längre vill ha.



Om du vill markera alla grafikformat som inte används i något dokument, väljer du Markera alla oanvända på menyn på panelen Grafikformat.

- 2 Välj Spara bibliotek för grafikformat på panelmenyn Grafikformat.

Du kan spara biblioteket var du vill. Om du sparar biblioteksfilen på standardplatsen visas biblioteksnamnet på undermenyn Användardefinierad på menyn Bibliotek för grafikformat och Öppna bibliotek för grafikformat.

Flytta grafikformat från ett bibliotek till panelen Grafikformat

- Dra ett eller flera grafikformat från grafikformatbiblioteket till panelen Grafikformat.
- Markera de grafikformat du vill lägga till, och markera Lägg till grafikformat på bibliotekets panelmeny.
- Använd ett grafikformat på ett objekt i dokumentet. Grafikformatet läggs automatiskt till på panelen Grafikformat.

Arbeta med grafikformat

På panelen Grafikformat kan du byta namn på och ta bort grafikformat, bryta länken till ett grafikformat och byta ut grafikformatattribut.

Byta namn på ett grafikformat

- ❖ Välj Alternativ för grafikformat på panelmenyn, byt namn på filen och klicka på OK.

Ta bort ett grafikformat

- ❖ Välj Ta bort grafikformat på panelmenyn och klicka på Ja, eller dra formatet till ikonen Ta bort.

Alla objekt, grupper och lager där grafikformatet används behåller samma utseendeattribut. Attributen är dock inte längre kopplade till något grafikformat.

Bryta en länk till ett grafikformat

- 1 Markera det objekt, den grupp eller det lager där grafikformatet har tillämpats.

- 2 Gör något av följande:

- Välj Bryt länk till grafikformat på menyn på panelen Grafikformat eller klicka på knappen Bryt länk till grafikformat  på panelen.
- Ändra något av markeringens utseendeattribut (t.ex. en fyllning, linje, genomskinlighet eller effekt).

Objektet, gruppen eller lagret behåller samma utseendeattribut och kan nu redigeras oberoende av formatet. Attributen är alltså inte längre kopplade till något grafikformat.

Ersätta grafikformatattribut

- Håll ned Alt-tangenten och dra det grafikformat som du vill använda till det grafikformat som du vill ersätta.
- Markera ett objekt eller en grupp (eller ange ett lager som mål på panelen Lager) som har de attribut du vill kopiera. Håll sedan ned Alt och dra miniatyren överst på panelen Utseende till det grafikformat du vill ersätta på panelen Grafikformat.
- Markera det grafikformat som du vill ersätta. Markera sedan teckningen (eller ange ett objekt på panelen Lager som mål) som har de attribut du vill använda. Välj Definiera om grafikformat "Formatnamn" på panelen Utseende.

Det ersatta grafikformatet behåller sitt namn, men det får nya utseendattribut. Alla förekomster av grafikformatet i Illustrator-dokumentet uppdateras med de nya attributen.

Importera alla grafikformat från ett annat dokument

- 1 Välj Fönster > Bibliotek för grafikformat > Annat bibliotek eller välj Öppna bibliotek för grafikformat > Annat bibliotek på menyn på panelen Grafikformat.
- 2 Markera från vilken fil du vill importera grafikformat, och klicka på Öppna.
Grafikformatet visas på panelen i ett grafikformatbibliotek (inte på panelen Grafikformat).

Kapitel 11: Webbgrafik

Bästa sätten att skapa webbgrafik

Illustrator har flera verktyg för att skapa webbsideslayouter och för att skapa och anpassa webbgrafik. Använd till exempel webbsäkra färger, balansera bildkvalitet mot filstorlek och välj det bästa filformatet för bilden. Webbgrafik kan utnyttja fördelarna med segment och bildscheman, och du kan använda en mängd olika optimeringsalternativ och arbeta med Device Central för att se till att filerna visas korrekt på webben.

Om webbgrafik

När du formger grafik för webben måste du tänka på andra saker än när du formger grafik för tryck. En videofilm om hur du sparar grafik för webben finns på www.adobe.com/go/vid0063_se. En videofilm om hur du importerar och kopierar och klistrar in mellan webbprogram finns på www.adobe.com/go/vid0193_se.

Du kan ta hjälp av de här tre riktlinjerna när du ska fatta beslut om webbgrafik:

1. Använd webbsäkra färger.

Färg är ofta det viktigaste i en teckning. Färgerna du ser på ritytan behöver dock inte alltid vara de färger som visas i en webbläsare på någon annans dator. Du kan förhindra gitter (sättet att simulera färger som inte är tillgängliga) och andra färgproblem om du vidtar två försiktighetsåtgärder när du skapar webbgrafik. För det första måste du alltid arbeta i RGB-färgläge. För det andra ska du använda en webbsäker färg.

2. Balansera bildkvalitet med filstorlek.

Det är nödvändigt att skapa små grafiska filstorlekar om du vill distribuera bilder på webben. Mindre filstorlekar gör så att webbservrar kan lagra och överföra bilder mer effektivt och användare kan hämta bilder snabbare. Du kan visa storleken och den beräknade hämtningstiden för en webbild i dialogrutan Spara för webben & enheter.

3. Välj det bästa filformatet för grafiken.

Olika typer av grafik måste sparas i olika filformat så att de kan visas på bästa sätt och skapa en filstorlek som passar för webben. Mer information om särskilda format finns i Optimeringsalternativ för webbgrafik.



Det finns många Illustrator-mallar som har gjorts särskilt för webben, och det finns också webbsidor och banderoller. Välj Arkiv > Ny från mall om du vill välja en mall.

Fler hjälpavsnitt

”Byta till en webbsäker färg” på sidan 147

Om läget Förhandsvisa med pixlar

För att webbdesigners ska kunna skapa en design med exakta pixlar, har egenskapen pixeljusterad lagts till i Illustrator CS5. När egenskapen pixeljustering har aktiverats för ett objekt, justeras alla vågräta och lodräta segment i objektet mot pixelstödrastret vilket ger linjerna ett tydligt utseende. Vid en omformning justeras objektet om mot pixelstödrastret enligt de nya koordinaterna, om den här egenskapen har ställts in för objektet. Du kan aktivera den här egenskapen genom att välja Justera till pixelstödraster på panelen Omforma. I Illustrator CS5 finns också alternativet Justera nya objekt mot pixelstödrastret på dokumentnivå, som aktiveras som standard för webbdokument. Med den här egenskapen aktiverad anges egenskapen pixeljustering som standard för alla nya objekt som du ritar.

Mer information finns i [”Rita pixeljusterade banor för webbarbetsflöden”](#) på sidan 60.

När du sparar en teckning i bitmappsformat, till exempel JPEG, GIF eller PNG, rastreras teckningen med 72 pixlar per tum i Illustrator. Du kan förhandsvisa hur objekt kommer att se ut när de är rastrerade genom att välja Visa > Förhandsvisa med pixlar. Det här är bra om du vill kontrollera exakt placering, storlek och kantutjämning för objekten i en rastrerad bild.

Om du vill förstå hur objekt delas upp i pixlar kan du öppna en fil som innehåller vektorobjekt, välja Visa > Förhandsvisa med pixlar och förstora teckningen så att du kan se de enskilda pixlarna. Placeringen av pixlarna bestäms av pixelstödrastret som delar in ritytan i steg om 1 punkt (1/72 tum). Du kan visa pixelstödrastret om du zoomar in till 600 %. Om du flyttar, lägger till eller omformar ett objekt fästes objektet mot pixelstödrastret. Det innebär att eventuell kantutjämning längs ”fästkanterna” på objektet (vanligtvis de vänstra och övre kanterna) försvinner. Avmarkera nu kommandot Visa > Fäst mot punkt och flytta objektet. Nu kan du placera objektet mellan rasterlinjerna. Lägg märke till hur det här påverkar objektets kantutjämning. Veldig små justeringar kan alltså påverka hur objektet rastreras.



Förhandsvisa med pixlar avmarkerat (överst) och markerat (nederst)

Viktigt! Punktrastret känner av linjalens nollpunkt (0,0). Om du flyttar linjalens nollpunkt ändras teckningens rastrering.

Fler hjälpavsnitt

[”Rita pixeljusterade banor för webbarbetsflöden”](#) på sidan 60

[”Om bitmappsbilder”](#) på sidan 276

Använda Adobe Device Central med Illustrator

Med Device Central kan Illustrator-användare förhandsgranska hur Illustrator-filer kommer att se ut på olika mobila enheter.

En grafiker kan till exempel använda Illustrator till att designa skrivbordsunderlägg för mobila enheter. När filen är skapad kan grafikern enkelt testa filen på en mängd telefoner. Sedan kan grafikern göra ändringar, till exempel ändra filen så att den ser bra ut på många telefoner eller skapa två separata filer som täcker en rad populära telefonskärmstorlekar.

Fler hjälpavsnitt

[Skapa mobilt innehåll i Illustrator](#)

Öppna Illustrator från Adobe Device Central

- 1 Starta Device Central.
- 2 Välj Arkiv > Nytt dokument i > Illustrator.

I Device Central visas panelen Nytt dokument med rätt alternativ för att skapa ett nytt mobilt dokument i det valda programmet.

- 3 Gör nödvändiga ändringar, t.ex. som att välja en ny spelarversion, visningsstorlek, Flash-version eller innehållstyp.
- 4 Gör något av följande:
 - Markera alternativet Egen storlek för alla valda enheter och lägg till bredd och höjd (i pixlar).
 - Välj en enhet eller flera enheter från listan Enhetsuppsättningar eller Tillgängliga enheter.
- 5 Om du markerar flera enheter väljs en storlek automatiskt. Om du vill välja en annan storlek klickar du på en annan enhet eller uppsättning med enheter.
- 6 Klicka på Skapa.

Det valda programmet öppnas med ett nytt mobilt dokument som är färdigt att redigera.

Skapa mobilt innehåll med Adobe Device Central och Illustrator

- 1 Välj Arkiv > Nytt i Illustrator.
- 2 Välj Mobil och enheter i Ny dokumentprofil.
- 3 Klicka på Device Central när du vill stänga dialogrutan i Illustrator och öppna Device Central.
- 4 Välj en innehållstyp.

Listan Tillgängliga enheter till vänster uppdateras och visar de enheter som stödjer den valda innehållstypen.

- 5 Välj en enhet, flera enheter eller en enhetsuppsättning i Device Central.

Utifrån valda enheter och innehållstyp föreslår Device Central en eller flera storlekar på ritytor som ska skapas. Om du vill skapa ett dokument åt gången väljer du en föreslagen dokumentstorlek (eller väljer alternativet Egen storlek för alla valda enheter och anger egna värden för bredd och höjd).

- 6 Klicka på Skapa.

En tom AI-fil i den angivna storleken öppnas i Illustrator. Den nya filen har följande parametrar som standard:

- Färgläge: RGB
- Rasterupplösning: 72 ppi

- 7 Fyll den tomma AI-filen med innehåll i Illustrator.
- 8 Välj Arkiv > Spara för webben och enheter när du är färdig.
- 9 Markera önskat format och ändra andra exportinställningar så som du vill ha dem i dialogrutan Spara för webben och enheter.
- 10 Klicka på Device Central.

En tillfällig fil med angivna exportinställningar visas på fliken Device Central-emulator. Om du vill fortsätta att testa dubbelklickar du på namnet på en annan enhet i listan Enhetsuppsättningar eller Tillgängliga enheter.

- 11 Om du behöver göra ändringar i filen när du har förhandsgranskat filen i Device Central går du tillbaka till Illustrator.
- 12 I dialogrutan Spara för webben och enheter i Illustrator kan du göra ändringar, till exempel välja ett annat format eller exportkvalitet.
- 13 Om du vill testa filen igen med de nya exportinställningarna klickar du på Device Central.
- 14 Klicka på Spara i dialogrutan Spara för webben och enheter i Illustrator när du är nöjd med resultatet.

Obs! Välj Arkiv > Device Central om du bara vill öppna Device Central från Illustrator (i stället för att skapa och testa en fil).

Självstudier om hur du skapar innehåll med Illustrator och Device Central finns på http://www.adobe.com/go/vid0207_se.

Tips för att skapa Illustrator-bilder för mobila enheter

Om du vill optimera grafiskt innehåll för mobila enheter ska du spara grafik skapad i Illustrator i ett SVG-format, till exempel SVG-t som är speciellt utformat för mobila enheter.

Använd de här tipsen när du vill försäkra dig om att bilder skapade i Illustrator visas på rätt sätt på mobila enheter:

- Använd SVG-standarden när du skapar innehåll. Om du använder SVG när du publicerar vektorgrafik på mobila enheter resulterar det i liten filstorleken, oberoende visning, överlägsen färgkontroll, zoommöjlighet och redigerbar text (inom källkoden). Eftersom SVG är XML-baserat kan du dessutom lägga till interaktivitet i bilderna, till exempel markeringar, verktygstips, specialeffekter, ljud och animeringar.
- Arbeta inom de slutliga måtten för din mobila målenhet/målenheter ända från början. Även om SVG är skalbart kommer den slutliga grafiken definitivt att ha optimerad kvalitet och storlek för målenheten/målenheterna om du arbetar med rätt storlek.
- Ange färgläget för Illustrator till RGB. SVG visas på visningsenheter med RGB-raster, till exempel skärmar.
- Om du vill minska filstorleken kan du försöka minska antalet objekt (inklusive grupper) eller göra den mindre komplicerad (använda färre punkter). Om du använder färre punkter minskas mängden textinformation som behövs för att beskriva grafiken i SVG-filen betydligt. Du kan minska antalet punkter genom att välja Objekt > Sökväg > Förenkla och prova olika kombination för att hitta en balans mellan kvalitet och antalet punkter.
- Använd symboler när det går. Symboler betecknar de vektorer som beskriver ett objekt en enda gång i stället för flera gånger. Det är användbart om grafiken innehåller objekt, till exempel bakgrunder till knappar som återanvänds.
- När du animerar grafik bör du begränsa antalet använda objekt och försöka återanvända objekt där det går så att filstorleken inte blir för stor. Använd animeringar på grupper av objekt i stället för på enskilda objekt så undviker du kodrepeteringar.
- Du bör använda SVGZ, den komprimerade gzipade versionen av SVG. Att komprimera filen kan minska dess storlek betydligt, beroende på innehåll. Text kan vanligtvis komprimeras kraftigt medan binärkodad innehåll, till exempel inbäddade raster (JPEG-, PNG- och GIF-filer), inte kan komprimeras lika mycket. SVGZ-filer kan dekomprimeras av alla program som expanderar filer komprimerade med gzip. För att kunna använda SVGZ bör du kontrollera att din mobila målenhet kan dekomprimera gzip-filer.

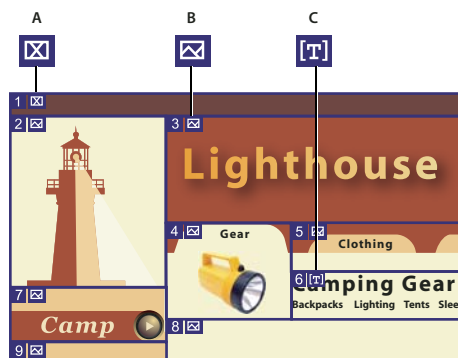
Mer information om hur du skapar innehåll för mobila enheter finns på www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_se.

Segment och bildscheman

Om segment

Webbsidor kan innehålla många olika element, t.ex. HTML-text, bitmappsbilder och vektorgrafik. I Illustrator kan du använda *segment* för att ange gränser för olika webbelement i teckningar. Om en teckning innehåller t.ex. en bitmappsbild som måste optimeras i JPEG-format, medan resten av bilden är bättre som en GIF-fil, kan du isolera den bitmappsbildens med hjälp av ett segment. Om du sparar teckningen som en webbsida med hjälp av kommandot Spara för webben & enheter, kan du välja att spara varje segment som en fristående fil med eget format, egna inställningar och egen färgtabell.

Segment i ett Illustrator-dokument motsvarar tabellceller i den slutliga webbsidan. Segmentområdet exporteras som standard som en bildfil som omsluts av en tabellcell. Om du vill att tabellcellen ska innehålla HTML-text och en bakgrundsfärg i stället för en bildfil, kan du ändra segmenttypen till Ingen bild. Om du vill konvertera Illustrator-text till HTML-text kan du ändra segmenttypen till HTML-text.



Teckningssegment av olika segmenttyper
A. Ingen bild B. Bild C. HTML-text

Du kan visa segment på ritytan och i dialogrutan Spara för webben & enheter. Segmenten numreras från vänster till höger och uppifrån och ned, med början i teckningens övre vänstra hörn. Om du ändrar ordningen på segmenten eller det sammanlagda antalet segment, uppdateras segmentnumren enligt den nya ordningen.

När du skapar ett segment delas den omgivande teckningen upp i automatiska segment för att behålla layouten med hjälp av en webbaserad tabell. Det finns två typer av automatiska segment: autosegment och delsegment. *Autosegment* omfattar de områden i teckningen som du inte angav som ett segment. Autosegment återskapas varje gång som du lägger till eller redigerar segment. *Delsegment* visar hur överlappande, användardefinierade segment delas upp. Även om delsegment är numrerade och visar en segmentsymbol kan du inte markera dem separat från det underliggande segmentet. Delsegment och autosegment återskapas efter hand som du arbetar.

Skapa segment

❖ Gör något av följande:

- Markera ett eller flera objekt på ritytan och välj Objekt > Segment > Skapa.
- Markera segmentverktyget  och dra över det område där du vill skapa ett segment. Skift-dra om du vill begränsa segmentet till en kvadrat. Håll ned Alt och dra om du vill rita segmentet från mitten.
- Markera ett eller flera objekt på ritytan och välj Objekt > Segment > Skapa från markering.
- Placera stöddlinjer där du vill att teckningen ska segmenteras och välj Objekt > Segment > Skapa från stöddlinjer.
- Markera ett befintligt segment och välj Objekt > Segment > Duplicera segment.

 Använd kommandot Objekt > Segment > Skapa om du vill att segmentets dimensioner ska överensstämma med gränsen för ett element i teckningen. Om du flyttar eller ändrar elementet justeras segmentområdet automatiskt, så att det omfattar den nya teckningen. Du kan också använda det här kommandot om du vill skapa ett segment med text och grundläggande formategenskaper från ett textobjekt.

 Använd verktyget Segment, kommandot Skapa från markering eller kommandot Skapa från stöddlinjer om du vill att segmentdimensionerna ska vara oberoende av den underliggande teckningen. Segment som du skapar på något av de här sätten visas som objekt på panelen Lager, och du kan flytta dem, ändra storlek på dem och ta bort dem på samma sätt som andra vektorobjekt.

Markera segment

Använd verktyget Segmentmarkering  om du vill markera ett segment i bildfönstret eller i dialogrutan Spara för webben & Enheter.

- Markera ett segment genom att klicka på det.
- Markera flera segment genom att Skift-klicka. (I dialogrutan Spara för webben & enheter kan du även Skift-dra.)
- Om du vill markera ett underliggande segment när du arbetar med överlappande segment, klickar du på segmentets synliga del.

Du kan också markera segment i bildfönstret på något av följande sätt:

- Om du vill markera ett segment som skapades med kommandot Objekt > Segment > Skapa, markerar du motsvarande teckning på ritytan. Om segmentet hör till en grupp eller ett lager markerar du målsymbolen bredvid gruppen eller lagret på panelen Lager.
- Om du vill markera ett segment som skapades med segmentverktyget, eller med antingen kommandot Skapa från markering eller kommandot Skapa från stömlinjer, anger du segmentet som mål på panelen Lager.
- Klicka på segmentbanan med markeringsverktyget .
- Du kan markera ett bansegment eller en fästpunkt i ett segment genom att klicka på dem med direktmarkeringsverktyget.

Obs! Du kan inte markera autosegment. De här segmenten är gråtonade.

Ange segmentalternativ

Segmentets alternativ bestämmer hur segmentets innehåll ser ut och fungerar på den slutliga webbsidan.

1 Gör något av följande med verktyget Segmentmarkering:

- Markera ett segment i bildfönstret och välj Objekt > Segment > Alternativ för segment.
- Dubbelklicka med segmentmarkeringsverktyget på ett segment i dialogrutan Spara för webben & enheter.

2 Välj en segmenttyp och ange följande alternativ:

Bild Välj den här typen om du vill att segmentområdet ska vara en bildfil på den slutliga webbsidan. Om du vill att bilden ska vara en HTML-länk anger du en webbadress och målramgrupp. Du kan också ange ett meddelande som ska visas i webbläsarens statusfält när musen hålls över bilden, alternativ text som visas när bilden inte visas och en bakgrundsfärg för tabellcellen.

Ingen bild Välj den här typen om du vill att segmentområdet ska innehålla HTML-text och en bakgrundsfärg på den slutliga webbsidan. Ange önskad text i textrutan Text visad i cell, och formatera sedan texten med hjälp av vanliga HTML-taggar. Se till så att du inte anger mer text än vad som kan visas i segmentområdet. (Om du anger för mycket text kommer den att nå över till närliggande segment och påverka webbsidans layout.) Du kan dock inte se texten på ritytan och den visas inte förrän du visar webbsidan i en webbläsare.) Ange alternativen Vågrät och Lodrät om du vill ändra textens justering i tabellcellen.

HTML-text Den här typen är tillgänglig endast när du skapar segment genom att markera ett textobjekt och välja Objekt > Segment > Skapa. Illustrator-texten konverteras till HTML-text med grundläggande formateringsattribut på den slutliga webbsidan. Om du vill redigera texten uppdaterar du texten i teckningen. Ange alternativen Vågrät och Lodrät om du vill ändra textens justering i tabellcellen. Du kan också välja en bakgrundsfärg för tabellcellen.

 Om du vill redigera texten för HTML-textsegment i dialogrutan Alternativ för segment, ändrar du segmenttypen till Ingen bild. Då bryts länkarna med textobjektet på ritytan. Om du vill åsidosätta textformatering anger du <oformaterad> som det första ordet i textobjektet.

Låsa segment

Du kan förhindra att ofrivilliga ändringar, t.ex. ändring av storlek och flyttning, görs genom att låsa segment.

- Om du vill låsa alla segment väljer du Visa > Lås segment.
- Om du vill låsa enstaka segment klickar du på segmentets redigeringskolumn på panelen Lager.

Fler hjälpaavsnitt

”Panelen Lager - översikt” på sidan 225

Justera segmentgränser

Om du har skapat ett segment med kommandot Objekt > Segment > Skapa, är segmentets placering och storlek knutet till den teckning som segmentet finns i. Därför justeras segmentgränserna automatiskt om du flyttar teckningen eller ändrar storlek på den.

Om du har skapat ett segment med segmentverktyget eller kommandot Skapa från markering eller Skapa från stödlinjer, kan du justera segment manuellt på följande sätt:

- Om du vill flytta ett segment drar du segmentet till en ny placering med hjälp av segmentmarkeringsverktyget . Tryck på Skift om du vill begränsa flytten till en lodrät, vågrät eller diagonal linje om 45°.
- Om du vill ändra storlek på ett segment markerar du segmentet med segmentmarkeringsverktyget och drar i ett hörn eller en sida på segmentet. Du kan också ändra storlek på segment genom att använda markeringsverktyget och panelen Omforma.
- Om du vill justera eller fördela segment använder du panelen Justera objekt. Justering av segment kan ta bort onödiga autosegment. HTML-filerna som skapas blir mindre och på så sätt mer effektiva.
- Om du vill ändra segmentens skiktordning drar du segmentet till en ny plats på panelen Lager eller väljer kommandot Objekt > Ordna.
- Om du vill dela ett segment markerar du segmentet och väljer Objekt > Segment > Dela segment.

Du kan kombinera segment oavsett vilken metod de skapades med. Markera segmenten och välj Objekt > Segment > Kombinera segment. Segmentet som bildas får sina dimensioner och sin placering från den rektangel som skapas när de yttre kanterna på de kombinerade segmenten förenas. Om de kombinerade segmenten inte ligger intill varandra, eller om de har olika proportioner eller justeringar, kan det nya segmentet överlappa andra segment.

Om du vill ändra storlek på alla segment utifrån ritytans gränser väljer du Objekt > Segment > Beskär till rityta. Segment som sträcker sig utanför ritytan beskärs till ritytans gränser, och autosegment som ligger inom ritytans gränser utsträcks ända till gränserna. Inget ändras i teckningen.

Ta bort segment

Du kan ta bort segment genom att radera dem eller frigöra dem från motsvarande objekt i teckningen.

- Du tar bort ett segment genom att markera det och trycka på Ta bort. Om segmentet skapades med kommandot Objekt > Segment > Skapa, tas motsvarande teckning bort samtidigt. Om du vill behålla motsvarande teckning frigör du segmentet i stället för att ta bort det.
- Om du vill ta bort alla segment väljer du Objekt > Segment > Ta bort alla. Segment som har skapats med kommandot Objekt > Segment > Skapa tas inte bort, utan frigörs i stället.
- Om du vill frigöra ett segment markerar du det och väljer Objekt > Segment > Frigör.

Visa och dölja segment

- Välj Visa > Dölj segment om du vill dölja segment i bildfönstret.
- Klicka på knappen Växla segments synlighet  om du vill dölja segment i dialogrutan Spara för webben & enheter.
- Om du vill dölja segmentnummer och ändra färgen på segmentlinjer väljer du Redigera > Inställningar > Smarta stödlinjer och segment (Windows) eller Illustrator > Inställningar > Smarta stödlinjer och segment (Mac OS).

Skapa bildscheman

Med hjälp av bildscheman kan du länka ett eller flera områden i en bild, så kallade aktiva punkter, till en webbadress. När en användare klickar på den aktiva punkten hämtas den länkade filen till webbläsaren.

Den största skillnaden mellan att använda bildscheman jämfört med att använda segment för att skapa länkar, är hur teckningen exporteras som webbsida. Bildscheman bevarar teckningen som en enda bildfil medan segment delar upp teckningen i separata filer. En annan skillnad är att du kan länka flersidiga och fyrkantiga områden i en teckning med bildscheman, medan du kan länka endast fyrkantiga områden med segment. Om du ska länka endast fyrkantiga områden rekommenderar vi att du använder segment i stället för ett bildschema.

Obs! Om du vill undvika oväntade resultat ska du inte skapa aktiva punkter för bildscheman i segment som innehåller webbadresslänkar – vissa webbläsare klarar inte att hantera både länkar för bildscheman och länkar för segment.

- 1 Markera det objekt som du vill länka till en webbadress.
- 2 Markera en form för bildschemat på menyn Bildschema på panelen Attribut.
- 3 Ange en relativ eller fullständig webbadress i adresstextrutan eller välj en i listan över tillgängliga webbadresser. Du kan kontrollera webbadressens plats genom att klicka på webbläsarknappen.

 Om du vill öka antalet synliga poster på webbadressmenyn, väljer du Panelalternativ på menyn på panelen Attribut. Ange ett värde mellan 1 och 30 för att definiera hur många webbadresser som ska visas i webbadresslistan.

SVG

Om SVG

Bitmappsbildformat för webben, GIF, JPEG, WBMP och PNG beskriver bilderna med hjälp av ett raster med pixlar. De slutliga filerna kan bli skrymmande, begränsade till en enda upplösning (ofta låg) och använder stora mängder bandbredd på webben. SVG är ett vektorformat som beskriver bilder som former, banor, text och filtereffekter. De färdiga filerna är komprimerade och ger högkvalitativ grafik på webben, i tryck och till och med på resursbegränsade, handhållna enheter. Användare kan förstora visningen av en SVG-bild på skärmen utan att skärpa, detaljer eller klarhet förloras. Dessutom ger SVG bra stöd för text och färger vilket garanterar att användarna ser bilderna som de visas på din Illustrator-rityta.

SVG-formatet är helt XML-baserat och är fördelaktigt för utvecklare och användare. Med SVG kan du använda XML och JavaScript och skapa webbgrafik som svarar på användaråtgärder med avancerade effekter, t.ex. markeringar, verktygstips, ljud och animeringar.

Du kan spara teckningar i SVG-format genom att använda kommandona Spara, Spara som, Spara kopia och Spara för webben & enheter. Använd kommandona Spara, Spara som och Spara kopia om du vill få tillgång till alla exportalternativ för SVG. Med kommandot Spara för webben & enheter får du en deluppsättning SVG-exportalternativ som kan användas för webborienterat arbete.

En videofilm om hur du skapar mobilt innehåll i Illustrator finns på www.adobe.com/go/vid0207_se.

Dina inställningar för teckningen i Illustrator påverkar den resulterande SVG-filen. Tänk på följande:

- Använd lager om du vill lägga till struktur i en SVG-fil. Om du sparar teckningen i SVG-format konverteras varje lager till ett gruppelament (<g>). (Ett lager med namnet Knapp1 blir t.ex. <g id="Knapp1_ver3.0"> i SVG-filen.) Kapslade lager blir SVG-kapslade grupper och dolda lager bevaras med SVG-formategenskapen "display=none".
- Om du vill att objekt i olika lager ska synas genomskinliga justerar du opaciteten för varje objekt, inte för varje lager. Om du ändrar opaciteten på lagernivå visas inte genomskinlighet i den resulterande SVG-filen på samma sätt som i Illustrator.
- Rasterinformation kan inte skalas i SVG Viewer och kan inte redigeras som andra SVG-element. Du bör undvika att skapa teckningar som rasteras i SVG-filen. Nätövertoningar och objekt där effekterna Rastrea, Konstnärliga, Oskärpa, Penseldrag, Förvräng, Förvandla pixlar, Skärpa, Skiss, Stilisera, Textur och Video används, rasteras när de sparas i SVG-format. Grafikformat som innehåller de här effekterna blir också rasterade på samma sätt. Använd SVG-effekter om du vill lägga till grafiska effekter utan att orsaka rastering.
- Använd symboler och förenkla banorna i teckningen för förbättrad SVG-prestanda. Om du prioriterar prestanda bör du undvika att använda penslar som ger mycket baninformation, t.ex. Träkol, Aska och Blåddringspenna.
- Använd segment, bildscheman och skript om du vill lägga till webblänkar i en SVG-fil.
- Skriptspråk, t.ex. JavaScript, möjliggör obegränsade funktioner i en SVG-fil. Rörelser med pekare och tangenttryckningar kan starta skriptfunktioner som rollover-effekter. Skript kan också använda Document Object Model (DOM) för att få tillgång till och ändra SVG-filer, t.ex. infoga eller ta bort SVG-element.

Fler hjälpavsnitt

"Spara i SVG-format" på sidan 285

Tillämpa SVG-effekter

Du kan använda SVG-effekter om du vill lägga till grafiska egenskaper, t.ex. skuggor, i teckningar. SVG-effekter skiljer sig från motsvarande bitmappseffekter eftersom de är XML-baserade och oberoende av upplösning. En SVG-effekt är egentligen inget annat än en serie XML-egenskaper som beskriver olika matematiska operationer. Resultateffekten återges i målobjektet i stället för i källgrafiken.

I Illustrator finns en standarduppsättning med SVG-effekter. Du kan använda effekterna tillsammans med deras standardegenskaper, redigera XML-koden och skapa anpassade effekter och skriva nya SVG-effekter.

 Om du vill ändra SVG-standardfiltren i Illustrator använder du en textredigerare och redigerar filen *Adobe SVG-filter.svg* i mappen *Documents and Settings/<användarkatalog>/Application Data/Adobe/Adobe Illustrator CS5 Settings/<plats>*. Du kan ändra befintliga filterdefinitioner, ta bort filterdefinitioner och lägga till nya filterdefinitioner.

- 1 Markera ett objekt eller en grupp (eller ange ett lager som mål på panelen Lager).
- 2 Gör något av följande:
 - Om du vill tillämpa en effekt med standardinställningarna markerar du effekten från nedre delen av undermenyn Effekt > SVG-filer.
 - Om du vill tillämpa en effekt med anpassade inställningar väljer du Effekt > SVG-filer > Tillämpa SVG-filer. Markera effekten i dialogrutan och klicka på knappen Redigera SVG-filer . Redigera standardkoden och klicka på OK.
 - Om du vill skapa och tillämpa en ny effekt väljer du Effekt > SVG-filer > Tillämpa SVG-filer. Klicka på knappen Nytt SVG-filer  i dialogrutan, ange den nya koden och klicka på OK.

När du tillämpar en SVG-filtereffekt visas en rasterad version av effekten på ritytan. Du kan styra upplösningen i den här förhandsvisningsbilden genom att ändra dokumentets inställning för rasterupplösning.

Viktigt! En SVG-effekt måste vara den sista effekten när flera effekter används i ett objekt. Det innebär att den måste visas längst ned på panelen Utseende (alldeles ovanför Genomskinlighet). Om andra effekter används efter en SVG-effekt skapas ett rasterobjekt.

Fler hjälpavsnitt

[”Om rastereffekter”](#) på sidan 375

[”Ändra eller ta bort en effekt”](#) på sidan 377

Importera effekter från en SVG-fil

- 1 Välj Effekt > SVG-filer > Importera SVG-Filer.
- 2 Markera den SVG-fil som du vill importera effekter från och klicka på Öppna.

Panelen SVG-interaktivitet - översikt

Du använder panelen SVG-interaktivitet (Fönster > SVG-interaktivitet) om du vill lägga till interaktivitet i teckningar som ska exporteras till en webbläsare för visning. Genom att skapa en händelse som startar ett JavaScript-kommando kan du snabbt skapa rörelse på en webbsida när användaren utför en åtgärd, t.ex. flyttar muspekaren över ett objekt. Med panelen SVG-interaktivitet kan du visa alla händelser och JavaScript-filer som hör till den aktuella filen.

Fler hjälpavsnitt

[”Spara i SVG-format”](#) på sidan 285

Ta bort en händelse från panelen SVG-interaktivitet

- Du tar bort en händelse genom att markera den och klicka på Ta bort, eller välja Ta bort händelse på panelmenyn.
- Om du vill ta bort alla händelser väljer du Radera alla händelser på panelmenyn.

Visa, lägga till och ta bort händelser som är länkade till en fil

- 1 Klicka på Länka JavaScript-filer .
- 2 Markera en JavaScript-post i dialogrutan JavaScript-filer och gör något av följande:
 - Klicka på Lägg till om du vill söka efter fler JavaScript-filer.
 - Klicka på Ta bort om du vill ta bort den valda JavaScript-posten.

Lägga till SVG-interaktivitet i teckningar

- 1 Markera en händelse på panelen SVG-interaktivitet. (Se [”SVG-händelser”](#) på sidan 401.)
- 2 Ange motsvarande JavaScript och tryck på Enter.

SVG-händelser

onfocusin Startar åtgärden när elementet fokuseras, t.ex. när det markeras med pekaren.

onfocusout Startar åtgärden när elementet inte längre fokuseras, t.ex. när ett annat element fokuseras istället).

onactivate Startar åtgärden med ett musklick eller en tangenttryckning, beroende på SVG-elementet.

onmousedown Startar åtgärden när musknappen trycks ned över ett element.

onmouseup Startar åtgärden när musknappen släpps upp över ett element.

onclick Startar åtgärden när användaren klickar på ett element med musen.

onmouseover Startar åtgärden när pekaren flyttas till ett element.

onmousemove Starta åtgärden när pekaren är över ett element.

onmouseout Startar åtgärden när pekaren flyttas bort från ett element.

onkeydown Startar åtgärden när en tangent trycks ned.

onkeypress Startar åtgärden medan en tangent trycks ned.

onkeyup Startar åtgärden när en tangent släpps upp.

onload Startar åtgärden efter att SVG-dokumentet har tolkats av webbläsaren. Använd den här händelsen om du vill anropa engångsfunktioner för initiering.

onerror Startar åtgärden när ett element inte läses in på rätt sätt eller om andra fel uppstår.

onabort Startar åtgärden när sidan som läses in avbryts innan elementet hämtats.

onunload Startar åtgärden när SVG-dokumentet tas bort från ett fönster eller en bildruta.

onzoom Startar åtgärden när zoomnivån ändras i dokumentet.

onresize Startar åtgärden när storleken på dokumentvisningen ändras.

onscroll Startar åtgärden när dokumentläget rullas eller panoreras.

Skapa animeringar

Om Flash-grafik

Filformatet Flash (SWF) är ett format för vektorbaserad grafik som används för skalbar, kompakt grafik för webben. Eftersom filformatet är vektorbaserat behåller teckningarna sin bildkvalitet oavsett upplösning, och passar mycket bra till att skapa animeringsbildrutor. I Illustrator kan du skapa enskilda animeringsbildrutor på lager och sedan exportera bildlagren till enskilda bildrutor för användning på en webbplats. Du kan också definiera *symboler* i en Illustrator-fil om du vill minska storleken på en animering. När de exporteras definieras respektive symbol bara en gång i SWF-filen.

Du kan spara teckningar som SWF-filer med kommandot Exportera eller kommandot Spara för webben & enheter. Fördelar med de olika kommandona är:

Kommandot Exportera (SWF) Ger den bästa kontrollen över komprimering av animeringar och bitmappar.

Kommandot Spara för webben & enheter Ger större kontroll över blandningen av SWF- och bitmappsformat i en segmenterad layout. Det här kommandot har färre bildalternativ än kommandot Exportera (SWF), men använder de senast använda inställningarna för kommandot Exportera. (Se SWF-optimeringsalternativ (Illustrator).)

Ha följande information i åtanke när du förbereder att spara teckningar som SWF:

- Du kan hålla nere filstorleken när du använder symboler genom att tillämpa effekter på symbolerna på panelen Symboler, inte på symbolvarianterna i teckningen.
- Om du använder verktygen Tona symbol och Styla symbol blir SWF-filerna större, eftersom Illustrator måste skapa en kopia av varje symbolvariant för att bibehålla deras utseende.

- Nätobjekt och övertoningar med fler än åtta steg rastreras och visas som bitmappsfyllda former. Övertoningar med färre steg än åtta exporteras som övertoningar
- Mönster rastreras och omformas till små bilder med samma storlek som mönsterrutorna, och sidindelas för att fylla bilden.
- Om ett bitmappsobjekt sträcker sig utanför gränserna för ett segment tas hela objektet med i den exporterade filen.
- SWF har stöd endast för rundade ändpunkter och hörn. Avfasade och kantiga ändpunkter och hörn rundas av när de exporteras till SWF.
- Mönsterfylld text och mönsterfyllda linjer konverteras till banor och fylls med mönstret.
- Även om texten behåller många funktioner när den exporteras till SWF-format förloras viss information. När en SWF-fil importeras till Flash bevaras inte radavstånd, kerning och spärrning/knipning. Texten bryts i stället upp i separata poster för att simulera radavstånd. När SWF-filen sedan spelas upp i Flash Player behålls därför utseendet på radavstånd, kerning och spärrning/knipning som i filen. Om du vill exportera text som banor väljer du Text som konturer i dialogrutan SWF-alternativ, eller konverterar texten till konturer innan du exporterar till SWF genom att välja kommandot Skapa textkonturer.

En video om hur du använder Illustrator och Flash tillsammans finns i www.adobe.com/go/lrvid4099_xp. En videofilm om hur du använder symboler effektivt mellan Illustrator och Flash finns på www.adobe.com/go/vid0198_se. En videofilm om hur du använder text med effektiv samverkan mellan Illustrator och Flash finns på www.adobe.com/go/vid0199_se.

Fler hjälpavsnitt

”Exportalternativ för Flash” på sidan 291

”Om symboler” på sidan 101

Skapa Flash-animeringar

Det finns många sätt att skapa Flash-animeringar i Illustrator. Ett av de enklaste sätten är att placera varje animeringsbildruta på ett separat lager och välja alternativet AI-lager till SWF-ramar när du exporterar.



En videofilm om hur du exporterar SWF-filer från Illustrator finns på www.adobe.com/go/vid0214_se. En videofilm om hur du skapar mobilt innehåll i Illustrator finns på www.adobe.com/go/vid0207_se. Tips och självstudier om hur du skapar Flash-animeringar finns också i Adobe Studio (<http://studio.adobe.com>).

- 1 Skapa en teckning som du vill animera. Använd symboler för att minska animeringens filstorlek och förenkla arbetet.
- 2 Skapa ett separat lager för varje bildruta i animeringen.

Det gör du genom att klistra in ursprungsteckningen i ett nytt lager och sedan redigera teckningen. Du kan också använda kommandot Frigör till lager om du automatiskt vill generera lager som består av objekt som är kumulativt uppbyggda.

- 3 Se till att lagren är i den ordning som du vill visa dem som animeringsrutor.

- 4 Gör något av följande:

- Välj Arkiv > Exportera, välj Flash (SWF) som format och klicka på Exportera. Markera AI-lager till SWF-ramar för Exportera som i dialogrutan SWF-alternativ. Ange ytterligare animeringsalternativ och klicka på OK.
- Välj Arkiv > Spara för webben & enheter. Välj SWF på menyn Optimerat filformat. Välj AI-lager till SWF-ramar på menyn Typ av export. Ange ytterligare alternativ och klicka på Spara.

Fler hjälpsnitt

”Om symboler” på sidan 101

”Frigöra objekt till separata lager” på sidan 227

”Exportalternativ för Flash” på sidan 291

Arbeta med Illustrator och Flash

Du kan flytta Illustrator-grafik till redigeringsmiljön i Flash eller direkt till Flash Player. Du kan kopiera och klistra in grafik, spara filer i SWF-format eller exportera grafik direkt till Flash. Dessutom har Illustrator stöd för dynamisk text och filmklippssymboler från Flash. Om du vill se en video om hur du använder Flash och Illustrator tillsammans går du till www.adobe.com/go/lrvid4099_xp_se.

Du kan också använda Device Central om du vill visa hur Illustrator-grafik visas i Flash Player på olika handhållna enheter.

Klistra in Illustrator-grafik

Du kan skapa utförlig grafik i Illustrator och kopiera och klistra in den i Flash på ett snabbt, enkelt och smidigt sätt.

När du klistrar in Illustrator-grafik i Flash bevaras följande attribut:

- Banor och former
- Skalbarhet
- Linjebredd
- Övertöningsdefinitioner
- Text (inklusive OpenType-teckensnitt)
- Länkade bilder
- Symboler
- Blandningslägen

Illustrator och Flash har dessutom stöd för inklistrad grafik på följande sätt:

- När du markerar alla lager på den översta nivån i Illustrator-grafik och klistrar in dem i Flash, bevaras lagren tillsammans med sina egenskaper (synlighet och låsning).
- Andra Illustrator-färger än RGB-färger (CMYK, gråskala och egna färger) konverteras till RGB i Flash. RGB-färger klistras in som de brukar.
- När du importerar eller klistrar in Illustrator-grafik kan du använda olika alternativ för att bevara effekter (till exempel skugga på text) som Flash-filter.
- Illustrator-masker bevaras i Flash.

Exportera SWF-filer från Illustrator

Från Illustrator kan du exportera SWF-filer som matchar kvaliteten och komprimeringen i de SWF-filer som exporteras från Flash.

När du exporterar kan du välja från en mängd förinställningar för att skapa optimala utdata, och du kan ange hur flera ritytor, symboler, lager, text och masker ska hanteras. Du kan till exempel ange om Illustrator-symboler ska exporteras som filmklipp eller grafik, eller välja om du vill skapa SWF-symboler från Illustrator-lager.

Importera Illustrator-filer till Flash

När du vill skapa kompletta layouter i Illustrator och sedan importera dem till Flash i ett enda steg, kan du spara grafiken i det ursprungliga Illustrator-formatet (AI) och importera den, med hög följsamhet, till Flash med hjälp av kommandot Arkiv > Importera till scen eller Arkiv > Importera till bibliotek i Flash.

Om Illustrator-filen innehåller flera ritytor markerar du den rityta som du vill importera i dialogrutan Importera i Flash och anger inställningar för varje lager i ritytan. Alla objekt i den markerade ritytan importeras som ett enda lager i Flash. Om du importerar en annan rityta från samma AI-fil importeras objekten från den ritytan som ett nytt lager i Flash.

När du importerar Illustrator-grafik som en AI-, EPS- eller PDF-fil bevarar Flash samma attribut som för inklistrad Illustrator-grafik. När en importerad Illustrator-fil innehåller lager kan du dessutom importera den på något av följande sätt:

- Konvertera Illustrator-lager till Flash-lager
- Konvertera Illustrator-lager till Flash-bilder
- Konvertera alla Illustrator-lager till ett enda Flash-lager

Arbetsgång för symboler

Arbetsgången för symboler i Illustrator påminner om den i Flash.

Skapa symbolen När du skapar en symbol i Illustrator kan du ange namnet på symbolen i dialogrutan Symbolalternativ och ange alternativ som bara gäller för Flash: filmklippssymbol (som är standardvärdet för Flash-symboler), placering i registreringsrastret i Flash och skalningsstödlinjer för nio segment. Dessutom kan du använda många symbolkortkommandon som är samma i både Illustrator och Flash (till exempel F8 för att skapa en symbol).

Isoleringsläge för redigering av symboler Dubbelklicka i Illustrator på symbolen om du vill öppna den i isoleringsläge där det är enklare att redigera. I isoleringsläge kan bara symbolvarianten redigeras – alla andra objekt på ritytan är nedtonade och kan inte användas. När du har avslutat isoleringsläget uppdateras symbolen på panelen Symboler, och även alla varianter av den. I Flash fungerar symbolredigeringsläget och panelen Bibliotek på ungefär samma sätt.

Symbolegenskaper och länkar På panelen Symboler eller kontrollpanelen är det lätt att tilldela namn till symbolvarianter, bryta länkar mellan varianter och symboler, byta ut en symbolvariant mot en annan symbol och skapa en kopia av symbolen. I Flash fungerar redigeringsfunktionerna på panelen Bibliotek på ungefär samma sätt.

Statiska, dynamiska och indata-textobjekt

När du hämtar statisk text från Illustrator till Flash konverteras texten till konturer. Dessutom kan du konfigurera texten i Illustrator som dynamisk text. Med dynamisk text kan du redigera textinnehåll via programmering i Flash, och på ett enkelt sätt hantera projekt som behöver lokaliseras till olika språk.

I Illustrator kan du ange enskilda textobjekt som statisk, dynamisk eller indata-text. Dynamiska textobjekt har liknande egenskaper i Illustrator och Flash. I båda programmen används till exempel kerning som påverkar alla tecken i ett textblock i stället för enskilda tecken, i båda kantutjämnas texten på samma sätt och båda kan länkas till en extern XML-fil som innehåller text.

Kapitel 12: Arbeta med FXG

Om FXG

När du skapar strukturerad grafik i Illustrator som ska användas i Adobe Flex® kan du spara den i FXG-format. FXG är ett grafikfilformat som baseras på en delmängd av MXML, det XML-baserade programmeringsspråket som används i Flex-ramverket. Du kan använda FXG-filer i program som Adobe Flash Builder/Adobe Flash Catalyst om du vill utveckla omfattande Internetprogram och -miljöer. När du sparar som FXG måste bilderna ha färre än totalt 16 777 216 pixlar och vara färre än 8 192 pixlar breda eller höga.

Mer information om hur du använder dessa format finns på Adobe Flex-webbplatsen på www.adobe.com/products/flex.

Du kan importera både Illustrator- (.ai) och FXG-dokument (.fxg) direkt till Flash Catalyst. Om du vill importera specifikt Flash Catalyst-innehåll i Illustrator ska du använda alternativet Redigera i Illustrator som finns i Flash Catalyst. Vissa objekt eller attribut behandlas emellertid olika i Illustrator och Flash Catalyst. Med hjälp av FXG-alternativen kan du styra omvandlingen av dessa objekt och attribut. Förutom den här möjligheten kan du också klistra in Illustrator-innehåll direkt i Flash Catalyst.

När du sparar innehåll i FXG-format i Illustrator kommer alla objekt eller attribut som inte är kompatibla med FXG-specifikationerna att expanderas, rastreras, kontureras eller tas bort baserat på hur komplext innehållet och FXG-mappningen är. Om du till exempel vill bevara teckningen med 3D-effekt, som inte stöds i FXG, rastreras innehållet när du sparar i FXG-format.

En lista över mappning av objekt och attribut mellan Illustrator och FXG finns i ”FXG-mappning av Illustrator-objekt och -attribut” på sidan 410.

Mer information om filformatet FXG finns på www.adobe.com/go/learn_ai_fyg_spec_se.

Metodtips för att använda FXG

Följ nedanstående riktlinjer när du sparar Illustrator-filer i FXG-format och redigerar dem i Flash Catalyst:

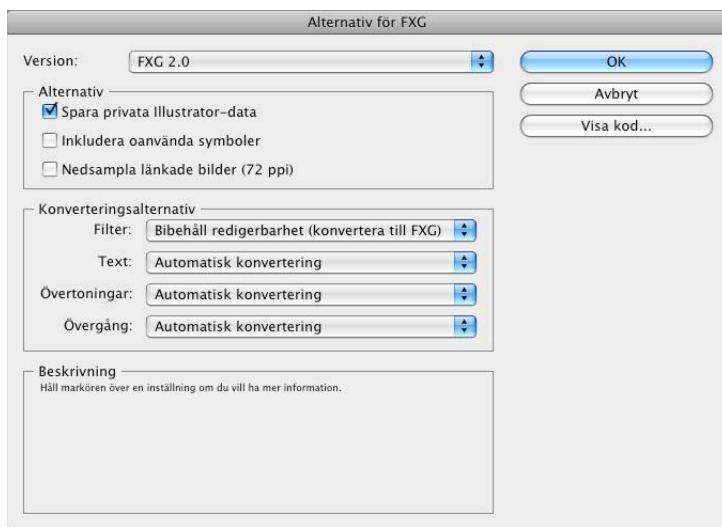
- Använd Flash Catalyst eller en allmän RGB-profil när du skapar innehåll för FXG.
- Undvik att använda penslar eftersom det kan medföra prestandaproblem på grund av expanderade banor.
- FXG har bara mappning för skugga, inre/ytte glöd och oskärpa, så välj helst dessa effekter.
- Undvik lodrät eller vågrät skalförändring av text så att du undviker konturering när du sparar i FXG.
- FXG har inte stöd för övergångar i filter. Om du behöver spara FXG med möjlighet att redigera filter eller spara automatiskt, ska du ange övergången till Normal när du använder filter (skugga, inre/ytte glöd) för alla objekt, så att utseendet blir korrekt.
- I de flesta fall återges objekt som har skapats i Illustrator som pixelfästa i Flash Catalyst så att de lodräta och vågräta linjekanterna ser skarpa ut. Om du vill undvika att innehåll skiftas mellan Illustrator och Flash Catalyst ska du välja alternativet Justera till pixelstödraster när du arbetar i Illustrator. Mer information om hur du justerar objekt mot pixelstödrastret finns i ”Rita pixeljusterade banor för webbarbetsflöden” på sidan 60.
- Objekt med ett annat blandningsläge än normalt och som blandas mot standarddokumentbakgrunden kanske visas på ett annat sätt i Flash Catalyst. Objekt med andra lägen än normalt ska alltid ha ett annat objekt bakom.

- Skevade objekt stöds inte, och kan placeras på ett annat sätt när de importeras till Flash Catalyst.
- Nio segment i stödraster för skalning går inte att använda i Flash Catalyst.
- Reflekterade bitmappar och symboler går inte att använda i Flash Catalyst.
- Dekor- och processfärger går inte att använda i Flash Catalyst.
- Lodrät text går inte att använda i Flash Catalyst.
- Varningsmeddelanden visas som hjälp när du ändrar data för markerade objekt eller attribut. I vissa fall är emellertid varningsmeddelandet inte relevant. Ett varningsmeddelande som "Vissa Open Type-egenskaper tas bort" kan visas när du med flit anger språket till ett annat värde än USA. Dessa varningsmeddelanden om innehållets redigerbarhet visas bara om alternativet Spara privata Illustrator-data är markerat.

Spara en Illustrator-fil i FXG-format

Om du vill mappa Illustrator-innehåll i FXG och samtidigt bevara det mesta av utseendet och redigerbarheten, ska du spara dokumentet i FXG-format. Det här dokumentet kan öppnas i både Illustrator och Flash Catalyst.

- 1 Klicka på Arkiv > Spara som eller klicka på Arkiv > Spara kopia.
- 2 Skriv ett filnamn och välj en plats för filen.
- 3 Välj Adobe FXG (*.FXG) som filformat och klicka på Spara. Dialogrutan Alternativ för FXG visas.



Dialogrutan Alternativ för FXG

- 4 Ange alternativ i dialogrutan Alternativ för FXG. Följande alternativ finns i dialogrutan:

Spara privata Illustrator-data Alternativet är som standard markerat. Det ger bättre redigerbarhet när du importerar FXG-filer till Illustrator:

FXG-filerna blir maximalt redigerbara om du importerar dessa filer till Illustrator.

Obs! Det här alternativet garanterar inte att allt innehåll kan användas i det ursprungliga Illustrator-formatet. Penseldrag bevaras till exempel inte eftersom privata Illustrator-data för penseldrag inte bevaras. Effekterna bevaras emellertid vid FXG-importen via privata Illustrator-data.

Inkludera oanvända symboler Använd det här alternativet om du vill behålla eller ta bort oanvända symboler i FXG-filen. Om du sparar symboler som inte används i FXG kan filstorleken öka.

Nedsamlä länkade bilder (72 ppi) Använd det här alternativet om du vill nedsampla länkade bilder till 72 ppi, som är standardkravet på Internet.

Filter Skugga, Inre glöd, Yttre glöd och Gaussisk oskärpa stöds som filter i FXG. I Illustrator görs en avvägning mellan utseende och redigerbarhet för dessa filter när de exporteras. Om du vill bevara redigerbarheten för dessa filter på bekostnad av en del utseende, ska du välja Bibehåll redigerbarhet (konvertera till FXG). Om du föredrar utseende framför redigerbarhet ska du välja andra alternativ: Bevara utseende (utöka), Bevara utseende (rastrera).

Text Om du vill bevara utseende och möjligheten att redigera ska du välja alternativet Automatisk konvertering. Om du inte kan upprätthålla redigerbarheten för den markerade teckningen expanderas den eller rastreras så att utseendet bevaras. Om du vill bevara textens visuella utseende ska du välja Bevara utseende (rastrera) eller Bevara utseende (skapa kontur) för att konvertera till vektorkontur så att filen blir mindre. Om texten ska bli så redigerbar som möjligt ska du välja Bibehåll redigerbarhet (konvertera till FXG). En del utseende kan emellertid försvinna med det här alternativet.

Övertoningar Övertoningar är inte helt kompatibla med FXG när övertoningarna har fler än 16 stopp. Mittpunkter i övertoningen som inte är lika med 50 % mappas dessutom direkt till FXG. Illustrator försöker först att extrapolera dessa mittpunkter till faktiska stopp och om de inte kan extrapoleras rastreras övertoningarna.

I Illustrator går det att fastställa prioriteten när övertoningar exporteras till FXG. Om innehållets redigerbarhet har hög prioritet ska du välja Bibehåll redigerbarhet (konvertera till FXG). Välj alternativet Automatisk konvertering om du vill bevara det visuella utseendet och upprätthålla redigerbarheten. Automatisk konvertering analyserar och fastställer om innehållet kan fortsätta att vara redigerbart och ändå motsvara utseendet. Om redigerbarheten gör så att utseendet inte upprätthålls rastreras teckningen.

Övergång Du kan rastrera om du vill bevara utseendet, genom att välja Bevara utseende (rastrera) eller Automatisk konvertering så att Illustrator automatiskt expanderar eller rastrerar övertoningsalternativen baserat på övertoningens komplexitet.

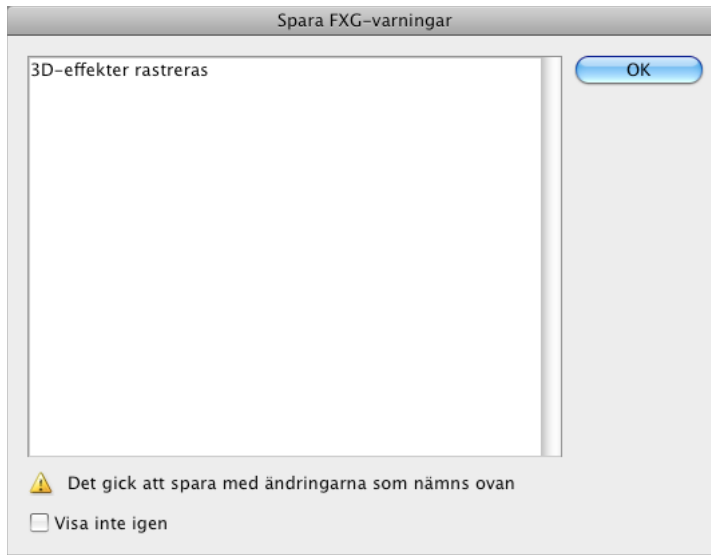
Visa kod Klicka på den här knappen om du vill visa FXG-koden innan FXG-filen skapas.

FXG sparas alltid med alternativet Använd ritytor aktiverat. Ritytor importeras som lägen i Flash Catalyst.

Obs! Ritytans intervall som anges när FXG-innehållet sparas bestämmer om sidor eller lägen skapas för Flash Catalyst. Om du sparar ett dokument med flera ritytor i FXG-format sparas inte det innehåll som finns helt utanför ritytan.

För överlappande ritytor sparas allt innehåll som delas över ritytorna på varje sida när du sparar i FXG-format. Därför sparas flera sidor med samma innehåll.

- 5 Klicka på OK. Om Illustrator gör några ändringar när innehållet sparas i FXG, visas innehållsändringarna i dialogrutan Spara FXG-varningar.



Dialogrutan FXG-varning

Arbetsflöde i Illustrator och Flash Catalyst

Om du vill importera eller öppna en FXG-fil i Illustrator klickar du på Arkiv > Öppna och markerar FXG-filen.

Du kan också öppna en FXG-fil i Illustrator genom att välja alternativet Redigera i Illustrator i Flash Catalyst. Mer information finns i Växlingsredigering av teckningar i dokumentationen för Adobe Flash Catalyst.

Obs! Du kan inte länka FXG-innehåll i Illustrator, du kan bara bädda in det.

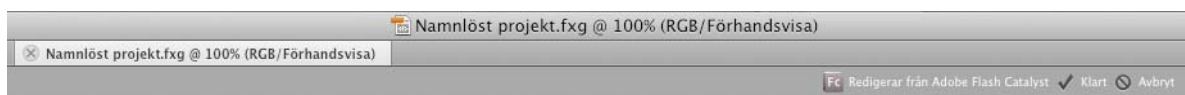
Lägga till eller redigera Flash Catalyst-objekt i Illustrator

Om du vill redigera objekt och attribut i en FXG-fil i Flash Catalyst, ska du använda alternativet Redigera i Illustrator i Flash Catalyst. De markerade objekten öppnas i Illustrator. När du har redigerat klart i Illustrator konverteras objekten till FXG-formatet och skickas tillbaka till Flash Catalyst.

Du kan redigera ett FXG-objekt i Illustrator medan du arbetar med filen i Flash Catalyst. Så här redigerar du ett objekt i Illustrator:

- 1 I Flash Catalyst markerar du det objekt som du vill redigera i Illustrator.
- 2 Gör något av följande:
 - Högerklicka på objektet och välj sedan alternativet Redigera i Adobe Illustrator CS5.
 - Välj Ändra > Redigera i Adobe Illustrator CS5.

Illustrator CS5 öppnas och motsvarande FXG-fil öppnas automatiskt för redigering. Alternativen Klar och Avbryt visas i det övre vänstra hörnet i Illustrator-fönstret.



Alternativen Klar och Avbryt för en FXG-fil som har öppnats i Illustrator

***Obs!** Bara de markerade objekten kan redigeras i Illustrator. Alla andra objekt visas men de kan inte redigeras.*

- 3 Ändra det markerade objektet eller skapa nya objekt.
- 4 Avsluta läget genom att klicka på Klar uppe till vänster i Illustrator.

När du klickar på Klar konverteras det redigerade objektet och andra nya objekt till FXG-format och skickas tillbaka till Flash Catalyst.

Om du klickar på Avbryt visas en dialogruta där du måste bekräfta att du inte vill spara ändringarna i filen.



Dialogruta där du bekräftar att du avbryter redigeringen i Illustrator

- 5 I Flash Catalyst anger du de alternativ som behövs i dialogrutan FXG-alternativ och klickar sedan på OK.

Importera Illustrator-innehåll till Flash Catalyst

I Flash Catalyst används FXG-formatet (.fxg) för att skapa omfattande Internetprogram och -miljöer. Du kan använda innehållet mellan Illustrator och Flash Catalyst på tre sätt:

- Importera en AI-fil direkt i Flash Catalyst.
- Importera en FXG-fil i Flash Catalyst, som har sparats som FXG i Illustrator.
- Kopiera ett objekt från Illustrator och klistra in det i ett Flash Catalyst-dokument.

Mer information finns i Växlingsredigering av teckningar i dokumentationen för Adobe Flash Catalyst.

När du kopierar och klistrar in innehåll i Flash Catalyst kanske en del objekt och deras attribut inte är kompatibla med FXG-specifikationen. Du kan ange inställningar om du manuellt vill styra och bevara det visuella utseendet, redigerbarheten eller båda.

Så här klistrar du in ett Illustrator-objekt i Flash Catalyst:

- 1 Markera och kopiera objektet från en öppen Adobe Illustrator CS5-fil.
- 2 Klistra in objektet i en öppen Flash Catalyst-fil.
- 3 I dialogrutan Importalternativ för Illustrator anger du rätt alternativ enligt steg 4 i [”Spara en Illustrator-fil i FXG-format”](#) på sidan 407.

FXG-mappning av Illustrator-objekt och -attribut

Följande är en lista över objekt och attribut som är direkt mappade till FXG:

Illustrator-objekt/-attribut	Underområde av objekt/attribut	FXG-tag	Exportera till FXG	Importera FXG	Stöd för privata Illustrator-data	Beteende
Banor/Öppna	Flytta segment	<Path>	Direktmapning	Direktmappning	Nej	
	Linjesegment	<Path>	Direktmapning	Direktmappning	Nej	
	Kubiskt Bezier-segment	<Path>	Direktmapning	Direktmappning	Nej	
	Linje	<Line>	Direktmapning	Direktmappning	Nej	
	Stansade banor	<Path>	Direktmapning	Direktmappning	Nej	
Former/Slutna banor	Oval	<Ellipse>	Direktmapning	Direktmappning	Nej	
	Rektangel/Rundad rektangel	<Rect>	Direktmapning	Direktmappning	Nej	
	Stjärna/Polygon	<Path>	Direktmapning	Direktmappning	Nej	
	Överstrålning	<Path>	Utvidgning	Utvidgning	Nej	
	Stansad form	<Group><Path>	Utvidgning	Utvidgning	Ja	
Fyllning	Heltäckande fyllning	<Fill><Solid Colors>	Direktmapning	Direktmappning	Nej	Färger bevaras inte för bibliotek för färgrutor.
	Process/Dekorfärg/Registrering/Global process	<Fill><Solid Colors>	Konvertera till heltäckande	Konvertera till heltäckande	Nej	Färger bevaras inte för bibliotek för färgrutor.
	Linjär övertoningsfyllning	<Fill><LinearGradient>	Direktmapning	Direktmappning	Ja	Du kan välja övertoningsexport i FXG med hjälp av alternativen för att spara FXG.
	Radiell övertoningsfyllning	<Fill><RadialGradient>	Direktmapning	Direktmappning	Ja	Du kan välja övertoningsexport i FXG med hjälp av alternativen för att spara FXG.
	Mönsterfyllning		Rastrerad	Rastrerad	Nej	
	Flera fyllningar (Utseendepanelen)		Utvidgning	Utvidgning	Ja	
Linje	Flera linjer (Utseendepanelen)		Utvidgning	Utvidgning	Ja	
	Mönsterpenseldrag		Rastrering	Rastrering	Nej	
	Heldragen färglinje	<Stroke><SolidColorStroke>	Direktmapning	Direktmappning	Nej	Färger bevaras inte för bibliotek för färgrutor.
	Linjedjup		Direktmapning	Direktmappning	Nej	

Illustrator-objekt/-attribut	Underområde av objekt/attribut	FXG-tag	Exportera till FXG	Importera FXG	Stöd för privata Illustrator-data	Beteende
	Hörn / Ändpunkter	<Stroke> <joints=""> <caps=" " ">	Direktmap pning	Direktmapp ning	Nej	
	Streckad linje/Prickad linje/Linjustering		Utvidgning	Utvidgning	Nej	
Genomskinlighet						
	Opacitet för Objekt/Lager/Grupper/Fyllningar/Linjer	<alpha>	Direktmap pning	Direktmapp ning	Nej	
Alternativ på panelen Genomskinlighet	Genomskinlighet					
	Blockera		Rastrering	Rastrering	Ja	
	Isolera blandning		Rastrering	Rastrering	Ja	
Alternativ på panelen Attribut	Panelen Attribut					
	Övertryck fyllning/Övertryck/Linje/Bildscheman/URL		Borttaget	Borttaget	Nej	
Lager och underlager		<Group>	Direktmap pning	Direktmapp ning	Nej	
	Dolda/Lås lager		Direktmap pning	Direktmapp ning	Nej	
Grupp		<Group>	Direktmap pning	Direktmapp ning	Nej	
	Blandningsgrupp		Utvidgning	Utvidgning	Nej	Blandning hanteras med alternativen för att spara i FXG: Auto: identifierar automatiskt hur komplex blandningen är baserat på steg och former, och rasterar den om utdata är för komplexa. Utvidgar i annat fall. Rastrera: rasterar alltid blandningsutdata.
	Direktfärgsgrupp		Utvidgning	Utvidgning	Nej	
Symboler	<Graphic/Movie>	<Library> <Definitions>	Direktmap pning	Direktmapp ning	Nej	
Monterade bilder (inbäddade/länkade)	Länkade/inbäddade bilder		Rastrering	Rastrering	Ja	Privata data skrivs för att bevara inbäddad grafik i Illustrator vid programbyte.
Rasterteckning			Rastrering	Rastrering	Nej	

Illustrator-objekt/-attribut	Underområde av objekt/attribut	FXG-tag	Exportera till FXG	Importera FXG	Stöd för privata Illustrator-data	Beteende
Opacitetsmask		<maskType=luminosity>	Direktmapning	Direktmappning	Ja	
Effekter	3D					
	Extrudering och avfasning		Rastrering	Rastrering	Ja	Tumregeln för mappning av vektoreffekter i FXG är att expandera objektet med effekten. 3D-effekten rasteras dock eftersom expanderingen av objekt med 3D-effekter genererar flera banor och orsakar prestandaproblem i Flash Catalyst.
	Kretslopp		Rastrering	Rastrering	Rastrering	Tumregeln för mappning av vektoreffekter i FXG är att expandera objektet med effekten. 3D-effekten rasteras dock eftersom expanderingen av objekt med 3D-effekter genererar flera banor och orsakar prestandaproblem i Flash Catalyst.
	Rotera		Rastrering	Rastrering	Ja	Tumregeln för mappning av vektoreffekter i FXG är att expandera objektet med effekten. 3D-effekten rasteras dock eftersom expanderingen av objekt med 3D-effekter genererar flera banor och orsakar prestandaproblem i Flash Catalyst.
	Effekter konverteras till form					
	Rektangel/Rundad rektangel/Oval		Utvidgning	Utvidgning	Ja	
	Förvräng och omforma					
	Förvräng fritt/Snörp ihop och bukta ut/Omforma/Vrid/Sicksack		Utvidgning	Utvidgning	Ja	
	Ruffa till/Specialjämka		Utvidgning	Utvidgning	Nej	
	Bana					
	Skapa ytterkontur/Konturobjekt/Konturlinje		Utvidgning	Utvidgning	Ja	
	Banhanteraren					

Illustrator-objekt/-attribut	Underområde av objekt/attribut	FXG-tag	Exportera till FXG	Importera FXG	Stöd för privata Illustrator-data	Beteende
	Lägg till/Överlappa/Exkludera/Subtrahera/Minus undre/Dela upp/reducera/Sätt samman/Beskär/Skapa kontur/Hård blandning/Mjuk blandning/Svällning		Utvidgning	Utvidgning	Ja	
	Rastrera		Rastrera	Rastrera	Ja	
	Stilisera					
	Lägg till Pilar/Runda hörn/Klottra		Utvidgning	Utvidgning	Ja	
	Skugga	<filters> <DropShadowfilter>	Direktmapping	Direktmapping	Ja	När du sparar innehåll som FXG är "Läge" alltid angett till "Flera" och "Mörkhet" ersätts med den senast använda färgen i effekten Skugga.
	Inre glöd	<filters> <GlowFilter inner="true">	Direktmapping	Direktmapping	Ja	När du sparar innehåll som FXG är "Läge" alltid angett till "Normal" och "Centrera" konverteras till Kant.
	Yttre glöd	<filters> <GlowFilter> eller <filters> <GlowFilter inner="false">	Direktmapping	Direktmapping	Ja	När du sparar som FXG är "Läge" angett till "Normal".
	Tänj					
	Båge/Båge nedåt/Båge uppåt/Krök/Utbuktning/Snäcka nedåt/Snäcka uppåt/Flagga/Våg/Fisk köga/Stegring/Fisk/Blås upp/Kläm ihop/Vrid		Utvidgning	Utvidgning	Ja	
	Oskärpa					
	Gaussisk oskärpa	<filters> <BlurFilter>	Direktmapping	Direktmapping	Ja	
	Smart/radiell oskärpa		Rastrering	Rastrering	Ja	
Diagram						

Illustrator-objekt/-attribut	Underområde av objekt/attribut	FXG-tag	Exportera till FXG	Importera FXG	Stöd för privata Illustrator-data	Beteende
	Kolumn/Skiktat stapeldiagram/Stolpdiagram/Skiktat/Linje diagram/Ytdiagram/Punktdiagram/Cirkeldiagram/Radardiagram		Rastrering	Rastrering	Nej	
Grafikformat			Utvidgning	Utvidgning	Nej	
Kalkeringsobjekt			Utvidgning	Utvidgning	Nej	
Bildscheman			Borttaget	Borttaget	Nej	
Förvräng omslag			Utvidgning	Utvidgning	Nej	
Okända teckningar			Rastrering	Rastrering	Nej	
Nätteckning			Rastrering	Rastrering	Nej	
Mönster			Rastrering	Rastrering	Nej	
Urklippsbana och Urklippsgroup		<Mask maskType="clip">	Direktmappning	Direktmappning	Nej	Maskerat objekt med fylld urklippsbana rastreras när FXG sparas.
Övertoning	Linjär/radiell övertoning/Övertoningsstopp/Plats/Vinkel		Direktmappning	Direktmappning	Ja	Övertoning hanteras med alternativen för att spara i FXG: Auto: identifierar automatiskt om en övertoning kan mappas i FXG. Om övertoningen kan mappas sparas övertoningsmappningen i FXG-innehållet. I annat fall rastreras övertoningsobjektet. Bevara redigerbarhet [Konvertera till FXG]: Med det här alternativet bevaras redigerbarheten för övertoningar i FXG framför utseende, oavsett vilken mappning som är tillgänglig.
Omformningar i Bild/Symboler/Övertoningar	Flytta/Skala		Direktmappning	Direktmappning	Nej	
<Through Transform Effect>	Rotera/Spegla/Skala		Utvidgning	Utvidgning	Ja	
Variabler			Borttaget	Borttaget		
Flashtext			Borttaget	Borttaget		
SVG-interaktivitet			Borttaget	Borttaget		
Plug-in-grafik, Adobe			Utvidgning	Utvidgning	Nej	
Plug-in-grafik, annan leverantör			Utvidgning	Utvidgning	Nej	

Illustrator-objekt/-attribut	Underområde av objekt/attribut	FXG-tag	Exportera till FXG	Importera FXG	Stöd för privata Illustrator-data	Beteende
Blandningsläge	Mörkare/Multiplicera/Efterbelys färg/Ljusare/Bildskärm/Färgskugga/Täcka över/Mjukt ljus/Skarpt ljus/Differens/Uteslutning/Nyans/Måttnad/Färg/Luminiscens		Direktmapning	Direktmappning	Nej	
Penslar						
	Kalligrafisk/Spridning/Konstnärlig/Mönster/Borst		Utvidgning	Utvidgning	Nej	
Enheter	Punkter/Pica/Tum/Millimeter/Centimeter		Konvertera till pixlar	Konvertera till Illustrator-enheter enligt inställningarna	Nej	
	Pixlar		Direktmapning	Konvertera till Illustrator-enheter enligt inställningarna	Nej	
Dokumentprofil			Konvertera till RGB-profil	Konvertera till RGB-profil	Nej	
Dokumentorientering	Stående (lodrätt)/Liggande (vågrätt)		Borttaget	Borttaget	Ja	
Perspektivstöd			Borttaget	Borttaget	Nej	
Bädda in färgprofil			Borttaget	Borttaget	Nej	
Photoshop-effekter	Konstnärlig					
	Färgat ritstift/Stansat/Torr pensel/Kornig film/Fresk/Neonljus/Färgklickar/Palettkniv/Plastfilm/Kantlinje/Pastellkrita/Smetig penna/Svamp/Undermålning/Vattenfärg		Rastrering	Rastrering	Ja	
	Oskärpa					

Illustrator-objekt/-attribut	Underområde av objekt/attribut	FXG-tag	Exportera till FXG	Importera FXG	Stöd för privata Illustrator-data	Beteende
	Gaussisk oskärpa		Direktmapning	Direktmapning	Ja	
	Radiell/smart oskärpa		Rastrering	Rastrering	Ja	
	Penseldrag					
	Markerade kanter/ Kantiga streck/ Korsstreck/ Mörka streck/ Bläckskiss/ Stänk/ Sprejade streck/ Sumi-e		Rastrering	Rastrering	Ja	
	Förvränga					
	Diffus glöd/ Glas/ Vattenringar		Rastrering	Rastrering	Ja	
	Förvandla pixlar					
	Färgraster /Kristallisera/Mezzotint/ Skapa fläckar		Rastrering	Rastrering	Ja	
	Skärpa					
	Oskarp mask		Rastrering	Rastrering	Ja	
	Skiss					
	Basrelief /Krita tråkol/Tråkol/ Krom/ Innehållskrita/ Strukturpenna/Raster /Brevpapper/ Fotokopia/ Gips/Nätform/ Stämpel/ Naggade kanter/Blött papper		Rastrering	Rastrering	Ja	
	Stilisera					
	Glödande kanter		Rastrering	Rastrering	Ja	
	Textur					
	Krackelering/ korn / Mosaikplattor/ Lapptäcke/ Målat glas/ Texturerare		Rastrering	Rastrering	Ja	
	Video					
	Osammanfläta/ NTSC-färger		Rastrering	Rastrering	Ja	
Segment			Borttaget	Borttaget	Nej	
Stömlinjer			Borttaget	Borttaget	Nej	

Illustrator-objekt/-attribut	Underområde av objekt/attribut	FXG-tag	Exportera till FXG	Importera FXG	Stöd för privata Illustrator-data	Beteende
Symboluppsättning		<Group><Symbol>	Utvidgning	Utvidgning	Nej	
XMP			Borttaget	Borttaget	Nej	
Flera ritytor	Enstaka rityta	<d:layerType=Page>	Direktmappning	Direktmappning	Nej	Objekt utanför ritytor ignoreras alltid.

- Storleken på huvudgrafik är:
 - Bredd: Rityta med maximal bredd
 - Höjd: Rityta med maximal höjd
- Använd alternativ för ritytor för FXG, genererar en enda FXG-fil med enbart sidor som motsvarar respektive rityta:
 - Illustrator genererar inte en FXG-fil för varje rityta.
 - Om du markerar alla ritytor genereras en enda FXG-fil med alla ritytor.
 - Om du markerar ett urval, till exempel 1, 3 och 5 genereras endast en enda FXG-fil med sidor som motsvarar ritytan 1, 3 och 5.

Följande textattribut är kompatibla med FXG:

Typ av attribut	Illustrator-attribut	FXG-tag	Teckning/Kontur/Skugga/Konvertering/Partiellt
Teckenattribut			
	Teckensnittsnamn	fontFamily	Bevaras
	Teckenstorlek	fontSize	Bevaras
	inledande	lineHeight	Bevaras
	understruken	textDecoration	Bevaras
	genomstruken	lineThrough	Bevaras
	spärra/knip	trackingRight	Bevaras
	yllningsfärg	color	Bevaras
	genomskinlighet	textAlpha	Bevaras
	kerning		Borttaget
	baselinjeförskjutning	baselineShift	Bevaras
	Japanska egenskaper (Aki, Tsume, Warichu, Tate-Chu -Yoko)		Texten kontureras för CJK-språk (för icke-standardvärden) och tas bort för andra.
Egenskaper för stycke			
	Justering	textAlign	Bevaras
	Marginaljustera med sista raden justerad (vänster, mitten, höger eller alla)	textAlignLast	Bevaras

Typ av attribut	Illustrator-attribut	FXG-tag	Teckning/Kontur/Skugga/Konvertering/Partiellt
	Indrag till vänster för första raden	textIndent	Bevaras
	Vänster indrag	paragraphstartindent	Bevaras
	Höger indrag	paragraphendindent	Bevaras
	spaceBefore	paragraphspacebefore	Bevara
	spaceAfter	paragraphspaceafter	Bevara
	Horisontell/vertikal textram	blockProgression	Bevaras
RTF-attribut			
	bredd	width	
	height	height	
	x	x	
	y	y	
	Indragsavstånd	paddingLeft	
	Indragsavstånd	paddingRight	
	Indragsavstånd	paddingTop	
	Indragsavstånd	paddingBottom	
	Äldre text		Färdigställd
	Text på bana		Färdigställd
	Textobjekt med alternativ för text i figur som inte stöds		Alternativ för text i figur som inte stöds tas bort
	Textobjekt som är figursatta		Färdigställda i autoläge
	Textobjekt med ej rektangulär form		
Andra funktioner			
	Andra teckenattribut än de som nämns i tabellen ovan		Borttaget
	Andra attribut för stycken än de som nämns ovan		Borttaget
	Teckenformat		Borttaget (utseendet bevaras)
	Styckeformat		Borttaget (utseendet bevaras)
	Tabbinställningar	tabStops	Bevaras

Typ av attribut	Illustrator-attribut	FXG-tag	Teckning/Kontur/Skugga/Konvertering/Partiellt
	Open Type-funktioner		Bevaras (delvis)
	Sammansatta teckensnitt		Ersätts med standardteckensnittet för skriptet.
	Textramsfillning		Objektet färdigställs

Följande är en lista över attribut som inte stöds av Illustrator men stöds av FXG:

Namn på attribut	FXG-tag	Illustrator-import: nivå av stöd	Beteende
LinjärÖvertoning sfyllning	<Stroke><LinearGradientstroke>	Bevaras tills ej manipulerad	Illustrator bevarar FXG-data för det här attributet tills det manipuleras. Om redigering i Illustrator påverkar det här attributet direkt skriver Illustrator över data som gör att det här attributet tas bort.
RadialGradientstroke	<Stroke><RadialGradientstroke>	Bevaras tills ej manipulerad	Illustrator bevarar FXG-data för det här attributet tills det manipuleras. Om redigering i Illustrator påverkar det här attributet direkt skriver Illustrator över data som gör att det här attributet tas bort.
Färgomformning		Bevaras tills ej manipulerad	Illustrator bevarar FXG-data för det här attributet tills det manipuleras. Om redigering i Illustrator påverkar det här attributet direkt skriver Illustrator över data som gör att det här attributet tas bort.
Blandningslägen:			
Lägg till/alfa/radera/invertera/subtrahera		Bevaras tills ej manipulerad	Illustrator bevarar FXG-data för det här attributet tills det manipuleras. Om redigering i Illustrator påverkar det här attributet direkt skriver Illustrator över data som gör att det här attributet tas bort.
Attribut med nio segment i grupper		Bevaras tills ej manipulerad	Illustrator bevarar FXG-data för det här attributet tills det manipuleras. Om redigering i Illustrator påverkar det här attributet direkt skriver Illustrator över data som gör att det här attributet tas bort.
Effekter:			
Övertona avfasning/Avfasning/Övertona glöd/		Bevaras tills ej manipulerad	Illustrator bevarar FXG-data för det här attributet tills det manipuleras. Om redigering i Illustrator påverkar det här attributet direkt skriver Illustrator över data som gör att det här attributet tas bort.
Färgmatris/ Förskjutningskarta/ Konvoltering/ Filter för färgjustering		Bevaras tills ej manipulerad	Illustrator bevarar FXG-data för det här attributet tills det manipuleras. Om redigering i Illustrator påverkar det här attributet direkt skriver Illustrator över data som gör att det här attributet tas bort.

Kapitel 13: Skriva ut

Ange utskriftsinställningar för dokument

För att kunna fatta de bästa besluten i samband med utskrifter bör du förstå några grundläggande utskriftsprinciper. Bland annat bör du känna till hur skrivarens upplösning samt bildskärmens inställning och upplösning kan påverka hur teckningen ser ut i utskrift. Dialogrutan Skriv ut i Illustrator gör det enklare att skriva ut. Alla uppsättningar med alternativ i dialogrutan är strukturerade för att vägleda dig genom utskriftsprocessen.

Skriva ut en sammansatt bild av en teckning

En sammansatt bild är en sida med en teckning som motsvarar vad du ser i bildfönstret – helt enkelt en utskrift. Det är praktiskt att använda sammansatta utskrifter när du granskar en sidas utformning, kontrollerar bildupplösningen eller ska identifiera eventuella fotosättningsproblem (t.ex. PostScript-fel).

- 1 Välj Arkiv > Skriv ut.
- 2 Välj en skrivare på skrivarmenyn. Om du vill skriva ut till en fil i stället för till en skrivare, väljer du Adobe PostScript®-fil eller Adobe PDF.
- 3 Välj något av följande alternativ för ritytor:
 - Om du vill skriva ut allt på en sida markerar du Ignorera ritytor.
 - Om du vill skriva ut varje rityta separat avmarkerar du Ignorera ritytor och anger om du vill skriva ut alla ritytor (Alla) eller om du vill ange ett intervall, t.ex. 1–3.
- 4 Välj Utskrift till vänster i dialogrutan Skriv ut och se till att läget är inställt på Sammansatt.
- 5 Ange ytterligare utskriftsalternativ.
- 6 Klicka på Skriv ut.



Om dokumentet innehåller lager anger du vilka som ska skrivas ut. Välj Arkiv > Skriv ut och välj ett alternativ på menyn Skriv ut lager: Utskrivbara och synliga lager, Synliga lager eller Alla lager. En videofilm om hur du skapar beskärningsområden för utskrift finns på www.adobe.com/go/vid0213_se.

Fler hjälpavsnitt

- ”Alternativ i dialogrutan Skriv ut” på sidan 422
- ”Använda flera ritytor” på sidan 31
- ”Skriva ut övertoningar, nätövertoningar och färgövergångar” på sidan 436
- ”Skriva ut långa, avancerade banor” på sidan 432
- ”Skriva ut och spara genomskinliga teckningar” på sidan 438

Göra teckningar utskrivbara

Med hjälp av panelen Lager är det enkelt att skriva ut olika versioner av teckningen. Du kan till exempel välja att bara skriva ut textobjekten i ett dokument när du ska korrekturläsa texten. Du kan också lägga till element som inte går att skriva ut om du vill spara viktig information.

- Om du vill förhindra att teckningar visas i dokumentfönstret, skrivs ut eller exporteras kan du dölja motsvarande objekt på panelen Lager.
- Om du vill förhindra att teckningar skrivs ut, men ändå vill kunna exportera dem eller visa dem på ritytan, dubbelklickar du på ett lagernamn på panelen Lager. I dialogrutan Lageralternativ avmarkerar du alternativet Skriv ut. Klicka sedan på OK. Lagernamnet visas i kursiv stil på panelen Lager.
- Om du vill skapa teckningar som inte kan skrivas ut eller exporteras trots att de visas på ritytan, markerar du alternativet Mall i dialogrutan Lageralternativ.

Obs! Du kan också ange flera ritytor i dokumentet och sedan välja en rityta i taget som ska skrivas ut, i dialogrutan Skriv ut. Det är bara teckningar i ritytan som skrivs ut. Om du vill se en video om hur du definierar ritytor går du till www.adobe.com/go/lrvid4016_ai_se.

Fler hjälpavsnitt

”Panelen Lager - översikt” på sidan 225

”Använda flera ritytor” på sidan 31

Alternativ i dialogrutan Skriv ut

Alla alternativ i dialogrutan Skriv ut är uppdelade i kategorier, från Allmänt till Sammanfattning, för att underlätta utskriften av dokument. Om du vill visa en kategori med alternativ, markerar du kategorins namn till vänster i dialogrutan. Många av dessa alternativ är förinställda genom den startprofil som du väljer när du startar dokumentet.

Allmänna Ställ in sidstorlek och orientering, ange hur många sidor som ska skrivas ut, skalförändra teckningen, ange sidindelningalternativ och välj vilka lager som ska skrivas ut.

Märken och utfall Välj utskriftsmärken och skapa ett utfall.

Utdata Skapa färgseparationer.

Grafik Ange utskriftsalternativ för banor, teckensnitt, PostScript-filer, övertoningar, nätövertoningar och övergångar.

Färghantering Välj färgprofil och återgivningsmetod för utskriften.

Avancerat Övervaka förenklingen (eller eventuell rastrering) av vektorbilder under utskriften.

Sammanfattning Visa och spara en sammanfattning av utskriftsinställningarna.

Fler hjälpavsnitt

”Skapa nya dokument” på sidan 26

Flytta teckningen på sidan

I förhandsvisningsbilden i dialogrutan Skriv ut ser du hur teckningen kommer att skrivas ut på sidan.

1 Välj Arkiv > Skriv ut.

2 Gör något av följande:

- Dra teckningen till förhandsvisningsbilden längst ned till vänster i dialogrutan.

- Klicka på en fyrkant eller en pil på placeringsikonen och ange varifrån teckningen ska justeras i förhållande till sidan. Ange värden för ursprung x och ursprung y och finjustera teckningens position.



Om du vill flytta det utskrivbara området direkt på ritytan drar du i bildfönstret med verktyget Utskriftsindelning. När du drar fungerar verktyget Utskriftsindelning som om du drog det utskrivbara området från områdets nedre vänstra hörn. Du kan flytta den utskrivbara ytan till vilken plats som helst på ritytan. De delar av sidan som överskrider gränserna för den utskrivbara ytan skrivs inte ut.

Fler hjälpavsnitt

[”Panelen Lager - översikt”](#) på sidan 225

[”Använda flera ritytor”](#) på sidan 31

Skriva ut flera ritytor

När du skapar ett dokument med flera ritytor kan du skriva ut dokumentet på olika sätt. Du kan ignorera ritytorna och skriva ut allt på samma sida (bilden kan behöva delas upp om ritytorna sträcker sig över sidans gränser). Du kan också skriva ut varje rityta som en enskild sida. När du skriver ut ritytor som enskilda sidor kan du välja att skriva ut alla ritytor eller ett intervall med ritytor.

- 1 Välj Arkiv > Skriv ut.
- 2 Gör något av följande:
 - Om du vill skriva ut alla ritytor som separata sidor markerar du Alla. Du kan se alla sidorna i förhandsvisningsområdet längst ned till vänster i dialogrutan Skriv ut.
 - Om du vill skriva ut en delmängd av ritytorna som separata sidor markerar du Intervall och anger vilka ritytor som ska skrivas ut.
 - Om du vill skriva ut alla ritytor på samma sida markerar du Ignorera ritytor. Om ritytan sträcker sig över sidans gränser kan du ändra ritytans skala eller dela upp den.
- 3 Ange andra utskriftsalternativ efter behov och klicka på Skriv ut.

Rotera ritytor automatiskt för utskrift

I Illustrator CS5 kan alla ritytor i ett dokument roteras automatiskt för utskrift med vald materialstorlek. Markera kryssrutan Rotera automatiskt i dialogrutan Skriv ut om du vill använda automatisk rotation för Illustrator-dokument. Rotera automatiskt är aktiverat som standard för dokument som skapats i CS5.

Anta exempelvis att du har ett dokument med både liggande (bredden är större än höjden) och stående (höjden är större än bredden) orientering. Om du väljer alternativet för stående orientering i dialogrutan Skriv ut, roteras automatiskt alla ritytor med liggande orientering till stående orientering när de skrivs ut.

Obs! Om Rotera automatiskt väljs går det inte att ändra sidorienteringen.

Dela upp grafik på flera sidor

Om du skriver ut grafik från en enda rityta (eller om du har valt att ignorera ritytor) som inte får plats på samma sida kan du *dela upp* teckningen på flera sidor. Om dokumentet innehåller flera teckningar

- 1 Välj Arkiv > Skriv ut.
- 2 Välj alternativet Sida vid sida:

Obs! Om dokumentet innehåller flera ritytor väljer du Ignorera ritytor eller anger 1 sida för intervallalternativet och väljer Anpassa till sidan.

Helsidor Delar in ritytan i sidor med helstorlek för utskrift.

Skrivbara ytor Delar in ritytan i sidor utifrån vad som kan visas på den valda enheten. Det här alternativet är användbart för att skriva ut teckningar som är större än vad enheten kan hantera, eftersom du kan bygga ihop delarna som finns sida vid sida till den ursprungliga teckningen.

3 (Valfritt) Om du har valt helsidesalternativet använder du överlappningsalternativet för att ange med hur mycket sidorna kan överlappa varandra.

Fler hjälpsnitt

”Om sidindelad utskrift” på sidan 38

Ändra sidstorlek och orientering

I Adobe Illustrator används vanligtvis den standardsidstorlek som bestäms av den valda skrivarens PPD-fil. Men du kan ändra storlek till någon av dem i listan i PPD-filen, eller ange stående (vertikal) eller liggande (horisontell) orientering. Den största pappersstorlek du kan ange beror på hur stor bildytan är som kan projiceras i fotosättaren.

Viktigt! Om du ändrar sidstorleken och orienteringen i dialogrutan Skriv ut gäller inställningarna bara för utskrifter. Om du vill ändra sidstorleken eller orienteringen för en rityta använder du dialogrutan Alternativ för rityta eller ritytealternativen på kontrollpanelen. (Se ”Redigera ritytor” på sidan 35.)

Tänk på följande när du anger sidstorlek och orientering:

- Om du väljer en annan storlek (om du till exempel ändrar från US Letter till US Legal) ändras teckningens position i förhandsvisningsfönstret. Det beror på att hela den skrivbara ytan för det valda materialet visas i förhandsvisningen. Ändrar du materialstorleken skalförändras förhandsvisningen automatiskt för att få med hela den skrivbara ytan.

Obs! Den skrivbara ytan kan variera mellan olika PPD-filer, även för samma materialstorlekar (t.ex. US Letter), eftersom olika skrivare och fotosättare definierar de skrivbara ytorna olika.

- Sidans standardplacering på filmen eller papperet beror på den fotosättare som används för att skriva ut.
- Se till att materialstorleken är tillräcklig för att rymma hela teckningen samt ytmärken, passmärken och annan nödvändig utskriftsinformation. Du sparar på film eller papper i en fotosättare om du väljer den minsta pappersstorlek där teckningen och den nödvändiga utskriftsinformationen får plats.
- Om den längsta sidan av din skrivbara yta får plats i fotosättaren, kan du spara mycket film eller papper genom att använda Omvänd eller ändra orienteringen för utskriften. Mer information finns i dokumentationen för din skrivare.

1 Välj Arkiv > Skriv ut.

2 Välj en sidstorlek på storleksmenyn. De sidor som du kan välja mellan bestäms av den aktuella skrivaren och PPD-filen. Du kan välja Egen och ange en egen sidstorlek i textrutorna för bredd och höjd, förutsatt att detta fungerar med skrivarens PPD-fil.

3 Klicka på en orienteringsknapp och ange sidans riktning:

Stående uppåt  Skriver ut i stående orientering, översidan upp.

Liggande vänster  Skriver ut i liggande orientering, roterat till vänster.

Stående nedåt  Skriver ut i stående orientering, upp och ned.

Liggande höger  Skriver ut i liggande orientering, roterat till höger.

- 4 (Valfritt) Välj Omvänd om du vill rotera teckningen i 90 grader. Om du vill använda det här alternativet måste du använda en PPD som kan hantera omvänd utskrift och egna sidstorlekar.

Fler hjälpaavsnitt

[”Om PPD-filer”](#) på sidan 431

[”Redigera ritytor”](#) på sidan 35

Skala ett dokument för utskrift

Om du vill anpassa ett överdimensionerat dokument till ett papper som är mindre än bildens verkliga mått, kan du använda dialogrutan Skriv ut och skalförändra dokumentets bredd och höjd, antingen symmetriskt eller asymmetriskt. Asymmetrisk skalförändring är användbar om du skriver ut t.ex. film för användning vid flexografisk tryckning: om du vet i vilken riktning som tryckplåten monteras på tryckvalsens, kan skalförändring kompensera den två- till treprocentiga täjning av plåten som normalt sker. Skalförändring påverkar inte storleken på sidorna i dokumentet, utan ändrar bara den skala som dokumentet skrivs ut i.

- 1 Välj Arkiv > Skriv ut.
- 2 Gör något av följande:
 - Om du vill förhindra skalförändring väljer du Skala inte.
 - Om du vill att dokumentet ska skalförändras automatiskt efter sidan väljer du Anpassa till sidan. Den procentuella skalförändringen bestäms av den skrivbara ytan som definieras av den valda PPD-filen.
 - Om du vill aktivera textrutorna för bredd och höjd väljer du Anpassat. Ange procentvärden mellan 1 och 1 000 för bredd och höjd. Avmarkera knappen Bevara proportioner  om du vill ändra dokumentets höjd/bredd-förhållande.

Ändra utskriftsupplösningen och rastertätheten

De snabbaste och bästa utskrifterna får du om du använder standardinställningen för utskriftsupplösning och rastertäthet i Adobe Illustrator. Men i vissa fall kan du behöva ändra utskriftsupplösning och rastertäthet. Du kanske till exempel har ritat en lång kurvformad bana som inte går att skriva ut på grund av ett limitcheck-fel, utskriften kanske tar lång tid eller nätövertoningar kanske skrivs ut med ränder.

- 1 Välj Arkiv > Skriv ut.
- 2 För Skrivare väljer du en PostScript-skrivare, Adobe PostScript®-fil eller Adobe PDF.
- 3 Välj Utskrift till vänster i dialogrutan Skriv ut.
- 4 För Utskriftsupplösning väljer du en kombination av rastertäthet (lpi) och utskriftsupplösning (dpi).

Utskriftsupplösningen mäts i antalet punkter per tum (dpi). De flesta laserskrivare har en utskriftsupplösning på 600 dpi, och fotosättare har en upplösning på 1 200 dpi eller högre. Bläckstråleskrivare sprutar ut bläcket på papperet och resultatet blir inga egentliga punkter. De flesta bläckstråleskrivare har ändå en ungefärlig upplösning på mellan 300 och 720 dpi.

När du skriver ut på en laserskrivare, och särskilt på fotosättare, måste du tänka på rastertätheten. Rastertätheten är antalet rasterceller per tum som används för att skriva ut gråskalebilder eller färgseparationer. Rastertäthet, som också kallas skärmtäthet eller linjeraster, mäts i linjer per tum (lpi), eller cellinjer per tum på ett raster.

Med hög rastertäthet (t.ex. 150 lpi) placeras punkterna som utgör bilden nära ihop, och ger en högkvalitativ bild när bilden trycks. Med låg rastertäthet (60 lpi till 85 lpi) placeras punkterna glesare och ger en grövre bild. Punkternas storlek bestäms också av linjerastret. För ett tätt linjeraster används små punkter och för ett glesare linjeraster används större punkter. Den viktigaste faktorn vid val av rastertäthet är vilken tryckpress som ska användas. Fråga tryckeriet vilket linjeraster deras tryckpressar klarar, och ställ in rastertätheten därefter.

De PPD-filer som används för fotosättare med hög upplösning innehåller större möjligheter för val av rastertäthet i kombination med olika upplösningar för fotosättaren. PPD-filer för skrivare med låg upplösning har i allmänhet endast ett fåtal val för linjeraster, och det är grövre raster mellan 53 lpi och 85 lpi. Grövre raster ger dock bättre resultat på skrivare med lägre upplösning. Om du använder ett finare raster på till exempel 100 lpi, minskar faktiskt bildens kvalitet när du använder en skrivare med låg upplösning för den slutliga utskriften. Det beror på att antalet färger som kan återges minskar när antalet linjer per tum för en given upplösning ökar.

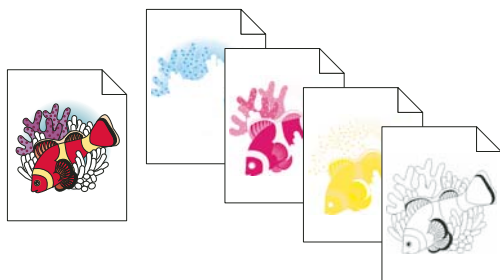
Obs! I vissa fotosättare och laserskrivare används andra tekniker än vanlig rastrering. Om du skriver ut en bild på en annan skrivare än en rasterskrivare bör du kontakta leverantören, eller läsa dokumentationen till skrivaren för att få veta vilken upplösning som rekommenderas.

Skriva ut färgseparationer

Om färgseparationer

Teckningar delas vanligtvis upp på fyra plåtar i skrivaren (s.k. *processfärger*) för att återge färg- och halvtönsbilder. Det finns en plåt för cyan, en för magenta, en för gult och en för svart. Du kan också använda egna tryckfärger (kallas för *dekorfärger*). I så fall skapas en särskild plåt för varje dekorfärg. Vid tryck med rätt färg och med rätt passning till varandra kombineras färgerna så att den ursprungliga bilden återges.

Processen att dela upp en bild i två eller fler färger kallas för *färgseparering*, och filmerna som plåtarna skapas från kallas för *separationer*.



Sammansatt bild utskriven på en färglaserskrivare, och fyrfärgsseparationer utskrivna på en fotosättare.

💡 Om du vill få högkvalitativa separationer bör du ha ett nära samarbete med tryckeriet som ska producera dina separationer. Fråga experterna där om råd inför varje nytt jobb och under arbetets gång. Om du vill se en video om hur du använder panelen Förhandsvisa separationer går du till www.adobe.com/go/lrvid4021_ai_se.

Fler hjälpavsnitt

”Om processfärger” på sidan 119

”Om dekorfärger” på sidan 119

Förbereda teckningar för färgseparering

Innan du skriver ut färgseparationer från Illustrator kan det vara bra att göra vissa förberedelser för prepress:

- Ställ in färghanteringen, vilket bland annat innebär att kalibrera bildskärmen och välja Illustrator-färginställning.
- Granska på skärmen hur färgerna kommer att visas på utdataenheten. Välj Fönster > Förhandsvisa separationer om du vill förhandsgranska färgseparationerna.
- Om dokumentet är i RGB-läge väljer du Arkiv > Dokumentfärgläge > CMYK-färger, om du vill konvertera det till CMYK-läge.
- Om teckningen innehåller färgövergångar optimerar du dem så att de skrivs ut jämnt (utan färgränder).
- Om teckningen behöver svällning anger du lämplig övertryckning och svällning.
- Om teckningen innehåller områden med genomskinliga, överlappande färger, förhandsvisar du vilka områden som kommer att påverkas av förenklingsprocessen och noterar vilka förenklingsalternativ du vill använda.

 Använd dialogrutan *Direktomfärgning* om du vill konvertera och minska färger globalt. Om du till exempel vill konvertera ett processfärgsdokument till ett dokument med två dekorfärger, ska du använda avsnittet *Tilldela* i dialogrutan *Direktomfärgning*, och ange vilka färger som du vill ha och hur de tilldelas till de befintliga färgerna.

Fler hjälpavsnitt

”Skriva ut och spara genomskinliga teckningar” på sidan 438

”Minska antalet färger i bilder” på sidan 144

”Skapa en svällning” på sidan 448

”Konfigurera övertryckning” på sidan 446

Förhandsgranska färgseparationer

Du kan förhandsvisa färgseparationer och täckningsgränser för tryckfärger med hjälp av panelen Förhandsvisa separationer. Om du vill se en video om hur du använder panelen Förhandsvisa separationer går du till www.adobe.com/go/lrvid4021_ai_se.

Genom att förhandsvisa separationer på skärmen kan du förhandsvisa objekt med dekorfärger i dokumentet och kontrollera följande:

Fulltonssvart Genom att förhandsvisa separationer kan du identifiera områden som skrivs ut som fulltonssvart eller processvart (K) tryckfärg blandat med andra tryckfärger för ökad opacitet och klarare färg.

Övertryck Du kan förhandsvisa hur blandning, genomskinlighet och övertryck visas vid färgseparerad utskrift. Du kan också visa övertryckseffekter när du skriver ut till en enhet för sammansatt utskrift.

Obs! Panelen *Förhandsvisa separationer* i *Illustrator* skiljer sig något från motsvarande paneler i *InDesign* och *Acrobat*. Exempelvis är förhandsvisningspanelen i *Illustrator* endast tillgänglig för CMYK-dokumentläge.

1 Välj Fönster > Förhandsvisa separationer.

2 Markera alternativet Förhandsvisa övertryck.

3 Gör något av följande:

- Om du vill dölja en separation på skärmen klickar du på ögonikonen  till vänster om separationens namn. Klicka igen för att visa separationen.
- Om du vill dölja alla separationer på skärmen utom en Alt-klickar du (Windows) eller Alternativ-klickar (Mac OS) på ögonikonen för den separationen. Alt-klicka på ögonikonen igen om du vill visa alla separationer.

- Om du vill visa alla processplåtar samtidigt klickar du på CMYK-ikonen .

4 Avmarkera Förhandsvisa övertryck när du vill gå tillbaka till normaläge.

Förhandsvisning av separationer på bildskärmen är till hjälp när du vill identifiera problem och slippa kostnaden för utskrift av separationer, men du kan inte förhandsvisa svällning, emulsionsalternativ, skrivarmärken och halvtonsraster och upplösning. Samarbeta med det kommersiella tryckeriet och verifiera de här inställningarna med hjälp av integrerade eller övertäckande korrektur. Själva separationsprocessen påverkas inte när du väljer att visa eller dölja tryckfärger på skärmen på panelen Förhandsvisa separationer, utan bara hur de visas på skärmen under förhandsvisningen.

Obs! Objekt i dolda lager tas inte med vid förhandsvisning på skärmen.

Skriva ut färgseparationer

1 Välj Arkiv > Skriv ut.

2 Välj en skrivare och PPD-fil. Om du vill skriva ut till en fil i stället för till en skrivare, väljer du Adobe PostScript®-fil eller Adobe PDF.

3 Välj Utskrift till vänster i dialogrutan Skriv ut.

4 För Läge väljer du antingen Separationer (värdbaserade) eller In-RIP-separationer.

5 Ange emulsion, bildexponering och utskriftsupplösning för separationerna.

6 Ange alternativ för de färgplåtar som du vill separera:

- Om du vill inaktivera utskrift av en färgplåt klickar du på skrivarikonen  bredvid färgen i listan med alternativ för dokumenttryckfärg. Klicka en gång till om du vill återställa utskriften av färgen.
- Om du vill konvertera dekorfärger till processfärger så att de kan skrivas ut som en del av processfärgplåtarna i stället för på en separat plåt, väljer du Konvertera alla dekorfärger till processfärger.
- Om du vill konvertera en enskild dekorfärg till processfärger, klickar du på dekorfärgsikonen  bredvid färgen i listan med alternativ för dokumenttryckfärg. Då visas en fyrfärgsprocessikon . Klicka en gång till om du vill återställa färgen till en dekorfärg.
- Om du vill att all svart tryckfärg ska övertryckas, väljer du Övertryck svart.
- Om du vill ändra rastertätheten, rastervinkeln och formen på rasterpunkter för en plåt, dubbelklickar du på tryckfärgsnamnet. Du kan också klicka på den befintliga inställningen i listan med alternativ för dokumenttryckfärg, och göra önskade ändringar. Men kom ihåg att de förinställda värdena för vinkel och täthet bestäms av den valda PPD-filen. Rådfråga tryckeriet om bästa täthet och vinkel innan du skapar egna raster.



Om teckningen innehåller fler än en dekorfärg, speciellt interaktioner mellan två eller flera dekorfärger, ska du tilldela olika rastervinklar till respektive dekorfärg.

7 Ange ytterligare alternativ i dialogrutan Skriv ut.

Du kan till exempel ange hur teckningen ska placeras, skalförändras och beskäras. Du kan ställa in utskriftsmärken och utfall, och välja förenklingsinställningar för genomskinliga teckningar.

8 Klicka på Skriv ut.

Obs! Om du vill se en video om hur du använder panelen Förhandsvisa separationer går du till www.adobe.com/go/lrvid4021_ai_se.

Fler hjälpsnitt

”[Ändra utskriftsupplösningen och rastertätheten](#)” på sidan 425

”[Skriva ut ett objekt på alla plåtar](#)” på sidan 429

”[Alternativ i dialogrutan Skriv ut](#)” på sidan 422

Färgseparationslägen

Illustrator har funktioner för två vanliga PostScript-arbetsflöden, eller lägen, för att skapa färgseparationer. Den största skillnaden mellan dem är var separationer skapas: på *värddatorn* (den dator där Illustrator och skrivardrivrutinen används), eller i rippen för utdataenheten (raster image processor).

I det traditionella värdbaseade, förseparerade arbetsflödet i Illustrator skapas PostScript-data för varje separation som fordras för dokumentet. Informationen skickas sedan till utdataenheten.

I det nyare RIP-baserade arbetsflödet och den nya generationens PostScript-RIP utförs färgseparationer, svällning och t.o.m. färghantering vid rippningen, så att värddatorn frigörs för andra uppgifter. Med det här arbetssättet tar det mindre tid att generera filen och en mindre mängd data behöver överföras för samma utskrift. I stället för att skicka PostScript-information för fyra eller fler sidor för att skriva ut värdbaseade färgseparationer, skickas PostScript-information för en enda sammansatt PostScript-fil för bearbetning i rippen.

Emulsion och bildexponering

Emulsionen är det ljuskänsliga skiktet på filmen eller papperet. *Upp (rättvänd text)* betyder att text i bilden är läsbar (dvs. "rättvänd") när den ljuskänsliga ytan är vänd mot dig. *Ned (rättvänd text)* betyder att text i bilden blir läsbar när den ljuskänsliga ytan är vänd bort från dig. Vanligtvis används Upp (rättvänd text) för papper och Ned (rättvänd text) för film. Fråga tryckeriet vilken emulsionsriktning du ska använda.

För att avgöra vilken sida emulsionen sitter på (sidan utan emulsion kallas också *bas*), kan du betrakta filmen under starkt ljus. Den ena sidan är blankare än den andra. Den matta sidan är emulsionssidan och den blanka sidan är bassidan.

Bildexponering handlar om huruvida en teckning ska skrivas ut som positiv eller negativ bild. Negativ film används oftast i USA och positiv film i Europa och Japan. Om du är osäker på vilken typ du ska använda frågar du tryckeriet.

Skriva ut ett objekt på alla plåtar

Om du vill skriva ut ett objekt på alla plåtar, inklusive dekorfärgsplåtar, kan du konvertera det till en *färg på passmärke*. Passmärken, ytmärken och sidinformation tilldelas automatiskt till passmärkesfärger.

1 Markera objektet.

2 Gå till panelen Färgruta och klicka på passmärkesrutan  på den första färgruteraden.

 Om du vill ändra hur färgen på passmärket visas på skärmen, dvs. från standardfärgen svart, använder du panelen *Färg*. Den färg du anger kommer att användas som färg på alla objekt på skärmen som har passmärkesfärg. Objekten skrivs alltid ut i grått i sammansatta utskrifter och i samma ton som i separationerna.

Utskriftsmärken och utfall

Om utskriftsmärken

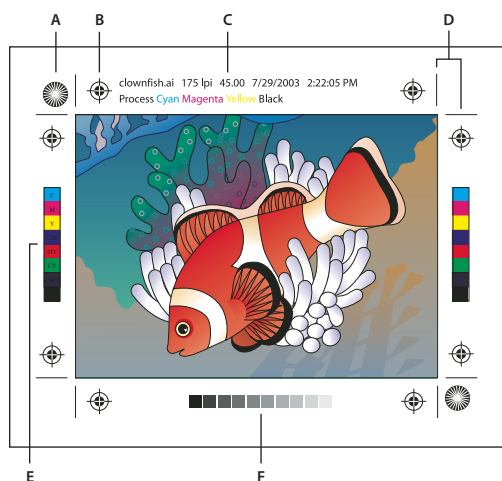
När du förbereder teckningar för utskrift behövs ett antal märken för att skrivarenheten ska justera teckningselementen rätt och kontrollera rätt färg. Du kan lägga till följande typer av utskriftsmärken i teckningen:

Skärmärken Fina vågräta och lodräta linjer som anger var sidan ska beskäras. Ytmärken underlättar också justeringen av en färgseparation i förhållande till en annan.

Registreringsmärken Små ”mål” utanför sidområdet som justerar de olika separationerna i ett färgdokument.

Färgremsor Små färgfyrkanter som motsvarar CMYK-tryckfärger och gråtoner (i steg om 10 %). Din serviceleverantör använder de här märkena för att justera tryckfärgens densitet i tryckpressen.

Sidinformation Skapar en etikett för filmen med ritytans nummer, tid och datum för utskrift, det linjeraster som används, rastervinkel för separationen och färgen för varje plåt. De här etiketterna visas högst upp på bilderna.



Utskriftsmärken

A. Stjärnmärke (inte valfritt) B. Passmärke C. Sidinformation D. Ytmärken E. Färgremsa F. Tonremsa

Lägga till utskriftsmärken

- 1 Välj Arkiv > Skriv ut.
- 2 Markera Märken och utfall till vänster i dialogrutan Skriv ut.
- 3 Välj den typ av utskriftsmärken du vill lägga till. Du kan också välja mellan latinska och japanska märken.
- 4 (Valfritt) Om du väljer Ytmärken anger du bredden på ytmärkeslinjerna och förskjutningens avstånd mellan ytmärkena och teckningen.



Du kan undvika att utskriftsmärken ritas ut på utfallet genom att ange ett förskjutningsvärde som är större än värdet för utfall.

Fler hjälpavsnitt

”Ange skärmärken för beskärning eller justering” på sidan 46

Om utfall

Utfall är den del av teckningen som ligger utanför markeringsramen eller utanför beskärningsområdet och ytmärkena. Du kan använda utfall i teckningar som en felmarginal för att försäkra dig om att tryckfärgen skrivs ut till sidans kant när sidan har beskurits, eller för att förvissa dig om att en bild får plats inom stödlinjerna i ett dokument. När du har skapat en teckning som sträcker sig in i utfallsområdet kan du använda Illustrator och ange hur stort området ska vara. När utfallet ökar skrivs en större del av teckningen utanför ytmärkena ut. Ytmärkena definierar dock fortfarande markeringsramen i samma storlek.

Storleken på utfallet beror på vad du ska använda det till. Ett *utfall för tryckpressar* (bilden ska tryckas ända ut till kanterna på papperet) bör vara minst 18 punkter. Om utfallet ska användas för att säkerställa att bilden får plats inom stödlinjer, räcker oftast 2 eller 3 punkter. Tryckeriet kan hjälpa dig med nödvändig storlek på utfallet för ditt jobb.

Lägga till ett utfall

- 1 Välj Arkiv > Skriv ut.
- 2 Markera Märken och utfall till vänster i dialogrutan Skriv ut.
- 3 Gör något av följande:
 - Ange värden för överkant, underkant, vänster, höger och precisera var utfallsmärkena ska placeras. Klicka på länkikonen  om du vill att alla värdena ska vara samma.
 - Välj Använd dokumentets utfall om du vill använda utfallsinställningarna som angetts i dialogrutan Nytt dokument.

Det högsta utfallet du kan ange är 72 punkter, det minsta är 0 punkter.

PostScript-utskrift

PostScript-skrivare använder en PPD-fil (PostScript Printer Description) för att anpassa drivrutinens funktionssätt efter den specifika PostScript-skrivaren. En PPD-fil innehåller information om utdataenheten, t.ex. om teckensnitt som är installerade på skrivaren, tillgängliga storlekar och utskriftsorienteringar för utdatamedier, optimerade skärmfrekvenser, rastervinklar, upplösning och kapacitet för färgutdata. Det är viktigt att ange rätt PPD-fil innan du skriver ut. När du väljer den PPD-fil som hör till PostScript-skrivaren eller fotosättaren fylls dialogrutan Skriv ut i med de tillgängliga inställningarna för utdataenheten.

Om PPD-filer

Med en *PPD-fil* (PostScript Printer Description) anpassar du drivrutinens funktionssätt efter den specifika PostScript-skrivaren. En PPD-fil innehåller information om utdataenheten, t.ex. om teckensnitt som är installerade på skrivaren, tillgängliga storlekar och utskriftsorienteringar för utdatamedier, optimerad rastertäthet, rastervinklar, upplösning och kapacitet för färgutdata. Det är viktigt att ange rätt PPD-fil innan du skriver ut. När du väljer den PPD-fil som hör till den använda PostScript-skrivaren eller fotosättaren kommer dialogrutan Skriv ut att fyllas i med de tillgängliga inställningarna för utdataenheten. Du kan ändra den inställningen till någon som passar dina behov. Program använder informationen från PPD-filen för att avgöra vilken PostScript-information som ska skickas till skrivaren när ett dokument skrivs ut.

Vi på Adobe rekommenderar att du hämtar den senaste versionen av PPD-filen för din utdataenhet från tillverkaren. Då får du det bästa utskriftsresultatet. Många tryckleverantörer och professionella tryckerier har PPD-filer för de fotosättare som de använder. Var noga med att spara PPD-filer på den plats som operativsystemet kräver. Mer information finns i dokumentationen för det operativsystem som du använder.

Ändra PPD-filen

När du skriver ut till en PostScript-skrivare, PostScript-fil eller PDF-fil används automatiskt enhetens standard-PPD-fil (PostScript Printer Description). Du kan ändra den inställningen till någon som passar dina behov.

- 1 Välj Arkiv > Skriv ut.
- 2 Välj något av följande på PPD-menyn:
 - En PPD som motsvarar den aktuella utdataenheten.
 - Annan. Du kan välja en egen PPD, till exempel en som du har fått av tryckeriet som ska användas med den speciella skrivaren. PPD-filens namn är detsamma som skrivarens eller fotosättarens namn och modell och kan innehålla filnamnstillägget .ppd (beroende på hur datorn är konfigurerad). Gå till den PPD som du vill ha, markera den och klicka på Öppna.

Obs! Vissa PPD-funktioner som ofta finns i fotosättares PPD-filer är inte tillgängliga i dialogrutan Skriv ut i Illustrator. Om du vill ange den typen av skrivarspecifika funktioner klickar du på Inställningar (Windows) eller på Skrivare (Mac OS) i dialogrutan Skriv ut.

Lägga till en PPD-fil:

Vi på Adobe rekommenderar att du hämtar den senaste versionen av PPD-filen för din utdataenhet från tillverkaren. Då får du det bästa utskriftsresultatet. Många tryckleverantörer och professionella tryckerier har PPD-filer för de fotosättare som de använder. Var noga med att spara PPD-filer på den plats som operativsystemet kräver. Mer information finns i dokumentationen för det operativsystem som du använder.

- ❖ I Windows och Mac OS väljer du en PPD-fil på samma sätt som du lägger till en skrivare. Instruktionerna för hur du väljer en PPD-fil skiljer sig åt för plattformarna. Mer information finns i dokumentationen för operativsystemet.

Skriva ut långa, avancerade banor

Om du skriver ut Adobe Illustrator-filer som innehåller överdrivet långa eller komplicerade banor kanske inte filen skrivs ut, och du kan få limitcheck-felmeddelanden från skrivaren. Om du vill förenkla långa, avancerade banor kan du dela upp dem i två eller fler olika banor. Du kan också ändra antalet linjesegment som används för att approximera kurvor och justera utskriftsupplösningen.

Fler hjälpavsnitt

”Dela en bana” på sidan 79

Ändra antalet linjesegment som används när vektorobjekt skrivs ut

Kurvor i teckningen definieras av PostScript-tolken som små rätlinjiga segment. Ju smalare linjesegment, desto tydligare kurva. När antalet linjesegment ökas, ökar också kurvans komplexitet. Beroende på skrivaren och den mängd minne den har, kan en kurva vara för komplicerad för att en PostScript-tolk ska kunna rastrera den. Det kan leda till ett PostScript-fel och att kurvan inte kan skrivas ut.

- 1 Välj Arkiv > Skriv ut.
- 2 För Skrivare väljer du en PostScript-skrivare, Adobe PostScript®-fil eller Adobe PDF.
- 3 Markera Grafik till vänster i dialogrutan Skriv ut.
- 4 Avmarkera Automatiskt och ställ in precisionen för kurvor med hjälp av skjutreglaget för avvikelse.

En lägre inställning (mot Kvalitet) ger fler, mindre rätlinjiga segment som ligger närmare kurvan. En högre inställning (mot Hastighet) ger längre och färre linjesegment, skapar en mindre exakt kurva men ger högre prestanda.

Dela banor för utskrift

I Illustrator behandlas delade banor i en teckning som separata objekt. Vill du göra ändringar i teckningen efter det att en bana har delats upp, måste du antingen arbeta med de separata formerna eller återförena banorna för att behandla bilden som en form igen.

Ett tips är att spara en kopia av den ursprungliga teckningen innan du delar banor. På så sätt kan du fortfarande arbeta med den odelade originalfilen om det skulle behövas.

❖ Gör något av följande:

- Om du vill dela en linjerad bana använder du saxverktöget .
- Om du vill dela en stansad bana väljer du Objekt > Stansade banor > Frigör, och tar bort den stansade banan. Klipp sedan banan i bitar med saxen och definiera om bitarna som stansade banor.
- Om du vill dela en mask väljer du Objekt > Urklippsmask > Frigör, och tar bort masken. Klipp sedan banan i bitar med saxen och definiera om bitarna som masker.

 Om du vill återförena en bana som du har delat, markerar du alla bitarna som utgjorde det ursprungliga objektet och klickar på knappen Lägg till i formområde, på panelen Banhanteraren. Banan återförenas med en fästpunkt placerad vid varje skärningspunkt där banan har skarvats ihop.

Styra hur teckensnitt laddas ned till en skrivare

Teckensnitt som är installerade i en skrivare lagras i en skrivares minne eller på en hårddisk som är kopplad till skrivaren. Type 1- och TrueType-teckensnitt kan sparas antingen i en skrivare eller i en dator. Punktuppbyggda teckensnitt sparas bara i en dator. Teckensnitt hämtas till Illustrator då de behövs, förutsatt att de är installerade på datorns hårddisk.

- 1 Välj Arkiv > Skriv ut.
- 2 För Skrivare väljer du en PostScript-skrivare, Adobe PostScript®-fil eller Adobe PDF.
- 3 Välj Grafik till vänster i dialogrutan Skriv ut, och markera ett nedladdningsalternativ:

Ingen En referens till teckensnittet i PostScript-filen tas med. Där finns den information om var teckensnittet ska användas som behövs för rippen eller efterbearbetningen. Alternativet används om teckensnittet finns installerat i skrivaren eller tryckpressen. TrueType-teckensnitt är namngivna enligt det PostScript-namn som ingår i teckensnittet, men tolkningen av de här namnen fungerar inte på alla enheter. Om du vill vara säker på att TrueType-teckensnitt tolkas på rätt sätt kan du använda något av de andra alternativen för att ladda ned teckensnitt.

Delmängd Bara de tecken (specialtecken) som används i dokumentet laddas ned. Specialtecknen laddas ned en gång för varje sida. Med det här alternativet får du normalt snabba och kompakta PostScript-filer för dokument med en sida, eller för korta dokument utan stora textmängder.

Fullständig Alla teckensnitt som behövs i dokumentet laddas ned när utskriften påbörjas. Det här alternativet ger snabbare och mindre PostScript-filer för flersidiga dokument.

Obs! Vissa tillverkare har vissa begränsningar för inbäddning av teckensnittsfiler. Begränsningarna gäller kopiering av teckensnittsprogram. Du måste följa gällande upphovsrättslag och villkoren i licensavtalet. För teckensnittsprogram som licensierats från Adobe, har du enligt licensavtalet rätt att ta en kopia av de teckensnitt du har använt för en viss fil till ett tryckeri eller annan serviceleverantör, och serviceleverantören får använda dessa teckensnitt för att behandla din fil, förutsatt att du har informerats av serviceleverantören om dennes rätt att använda denna programvara. För andra teckensnittsprogram måste du begära tillstånd från leverantören.

Fler hjälpavsnitt

”Om teckensnitt” på sidan 325

Ändra PostScript-nivån för utskrift

När du skriver ut till en PostScript- eller PDF-fil väljs PostScript-nivån för utdataenheten automatiskt. Om du vill ändra PostScript-nivån eller dataformatet för PostScript-filer gör du så här:

- 1 Välj Arkiv > Skriv ut.
- 2 För Skrivare väljer du Adobe PostScript®-fil eller Adobe PDF.
- 3 Markera Grafik till vänster i dialogrutan Skriv ut.
- 4 För PostScript väljer du kompatibilitetsnivå med tolkarna i PostScript-utdataenheter.

Nivå 2 förbättrar utskriftshastigheten och utdatakvaliteten för grafik som skrivs ut på en utdataenhet med PostScript Level 2 eller högre. Nivå 3 ger den bästa hastigheten och utdatakvaliteten för en PostScript 3-enhet.

- 5 (Valfritt) Om du väljer Adobe PostScript®-fil som skrivare väljer du ett dataformatalternativ som anger hur bilddata ska skickas från datorn till skrivaren.

Binära exporterar bilddata som binär kod vilket är mer kompakt än ASCII men kanske inte kompatibelt med alla system. ASCII exporterar bilddata som ASCII-text, vilket är kompatibelt med äldre nätverk och parallellkopplade skrivare. Detta är oftast det bästa valet för grafik som används på flera plattformar. Det är också det bästa alternativet för dokument som bara används i Mac OS.

Skriva ut med färghantering

När du skriver ut med färghantering kan du välja att färgerna ska hanteras i Illustrator eller av skrivaren.

Låta programmet hantera färger vid utskrift

- 1 Välj Arkiv > Skriv ut.
- 2 Välj Färghantering till vänster i dialogrutan Skriv ut.
- 3 För Färghantering väljer du Låt Illustrator avgöra färger.
- 4 För Skrivarprofil väljer du profil för utdataenheten.

Ju mer detaljerat utdataenhetens beteende och utskriftsvillkoren (t.ex. papperstyp) beskrivs i profilen, desto mer korrekt kan färghanteringssystemet översätta färgernas numeriska värden i dokumentet. (Se Om färgprofiler.)

- 5 (Valfritt) Ange alternativet Återgivningsmetod om du vill ange hur färger ska konverteras till målfärgrymden.

I de flesta fall är det bäst att använda standardinställningen. Mer information om återgivningsmetoder finns i hjälpen.

- 6 Klicka på Inställningar (Windows) eller Skrivare (Mac OS) längst ned i dialogrutan Skriv ut, om du vill få tillgång till operativsystemets utskriftsinställningar.
- 7 Öppna färghanteringsinställningarna för skrivardrivrutinen genom att göra något av följande:
 - Högerklicka på den skrivare som du använder och välj Egenskaper (Windows). Leta sedan reda på färghanteringsinställningarna för skrivardrivrutinen. För de flesta skrivardrivrutiner heter färghanteringsinställningarna *Färgmatchning* eller *ICM*.
 - Markera den skrivare som du använder och välj färghanteringsalternativet på snabbmenyn (Mac OS). För de flesta skrivardrivrutiner heter alternativet *ColorSync*.
- 8 Inaktivera färghanteringen för skrivardrivrutinen.

Varje skrivardrivrutin har olika färghanteringsalternativ. Om du är osäker på hur färghanteringen inaktiveras ser du efter i dokumentationen till skrivaren.

- 9 Gå tillbaka till dialogrutan Skriv ut i Illustrator och klicka på Skriv ut.

Låta skrivaren hantera färger vid utskrift

- 1 Välj Arkiv > Skriv ut.
- 2 Välj en PostScript-skrivare på skrivarmenyn. Om du vill skriva ut till en fil i stället för till en skrivare, väljer du Adobe PostScript®-fil eller Adobe PDF.
- 3 Välj Färghantering till vänster i dialogrutan Skriv ut.
- 4 För Färghantering väljer du Låt PostScript®-skrivaren avgöra färger.
- 5 (Valfritt) Ange något av följande alternativ. I de flesta fall är det bäst att använda standardinställningarna.

Återgivningsmetod Ange hur färger ska konverteras till målfärgrymden.

Bevara RGB-värden (för RGB-utdata) eller Bevara CMYK-värden (för CMYK-utdata) Avgör hur färger ska hanteras som inte har någon färgprofil (t.ex. importerade filer utan inbäddade profiler). När alternativet är markerat skickas färgvärdena direkt till utdataenheten. När alternativet är avmarkerat konverteras färgvärdena först till utdataenhetens färgrymd.

Du rekommenderas att bevara värden när du använder ett säkert CMYK-arbetsflöde. Du rekommenderas inte att bevara värden när du skriver ut RGB-dokument.

- 6 Klicka på Inställningar (Windows) eller Skrivare (Mac OS) längst ned i dialogrutan Skriv ut, om du vill få tillgång till operativsystemets utskriftsinställningar.
- 7 Öppna färghanteringsinställningarna för skrivardrivrutinen genom att göra något av följande:
 - Högerklicka på den skrivare som du använder och välj Egenskaper (Windows). Leta sedan reda på färghanteringsinställningarna för skrivardrivrutinen. För de flesta skrivardrivrutiner heter färghanteringsinställningarna *Färgmatchning* eller *ICM*.
 - Markera den skrivare som du använder och välj färghanteringsalternativet på snabbmenyn (Mac OS). För de flesta skrivardrivrutiner heter alternativet *ColorSync*.
- 8 Ställ in färghanteringen så att den hanteras av skrivardrivrutinen under utskriften.

Varje skrivardrivrutin har olika färghanteringsalternativ. Om du är osäker på hur färghanteringen ställs in, ser du efter i dokumentationen till skrivaren.

- 9 Gå tillbaka till dialogrutan Skriv ut i Illustrator och klicka på Skriv ut.

Skriva ut övertoningar, nätövertoningar och färgövergångar

Det kan vara svårt, eller till och med omöjligt, att skriva ut filer med övertoningar, nätövertoningar och färgövergångar på vissa skrivare (utan färgränder).

Skriva ut övertoningar, nätövertoningar och färgövergångar

Filer med övertoningar, nätövertoningar och färgövergångar kan vara svåra att skriva ut snyggt på vissa skrivare (utan ränder), och ibland är det svårt att göra en utskrift över huvud taget. Följ de allmänna riktlinjerna nedan om hur du får snyggare utskrifter:

- Använd en övergång som förändras minst 50 % mellan två eller fler processfärgskomponenter.
- Använd kortare övergångar. Den optimala längden beror på färgerna i övergången, men försök att göra dem kortare än 19 cm.
- Använd ljusa färger eller gör mörka övergångar korta. Ränder uppstår lättast mellan mycket mörka färger och vitt.
- Använd ett lämpligt linjeraster som bevarar 256 gråtoner.
- Om du skapar en övertoning mellan två eller fler dekorfärger bör du ange olika rastervinklar för dekorfärgerna när du skapar färgseparationer. Om du är osäker på rastervinklarna frågar du tryckeriet.
- Skriv ut på en skrivare som har funktioner för PostScript® Language Level 3 när det är möjligt.
- Om du måste skriva ut på en utdataenhet som har funktioner för Postscript Language Level 2, eller om du skriver ut nät som innehåller genomskinlighet, kan du välja att rastra övertoningar och nätövertoningar under utskriften. Då konverteras övertoningar och nätövertoningar från vektorobjekt till JPEG-bilder.

Rastra övertoningar och nätövertoningar under utskrift

1 Välj Arkiv > Skriv ut.

2 Välj Grafik till vänster i dialogrutan Skriv ut, och markera Kompatibel utskrift av övertoning och nätövertoning.

Viktigt! Med det här alternativet kan utskriften ta något längre tid på skrivare som inte har problem med övertoningar. Välj därför bara detta om du har utskriftsproblem.

Ställa in rätt rastertäthet för utskrift av övertoningar, nätövertoningar och övergångar

När du skriver ut filen kan det hända att skrivarens upplösning i kombination med den valda rastertätheten medger färre än 256 gråtoner. Med högre rastertäthet minskas antalet tillgängliga gråtoner för skrivaren. Om du till exempel skriver ut med en upplösning på 2 400 dpi kan högre rastertäthet än 150 leda till mindre än 256 gråtoner. I tabellen nedan visas den maximala rastertätheten du kan använda med skrivare för att bevara alla 256 gråtoner.

Slutlig upplösning i fotosättare	Maximalt linjeraster
300	19
400	25
600	38
900	56
1000	63
1270	79
1446	90
1524	95
1693	106
2000	125

Slutlig upplösning i fotosättare	Maximalt linjeraster
2400	150
2540	159
3000	188
3252	203
3600	225
4000	250

Fler hjälpavsnitt

”[Ändra utskriftsupplösningen och rastertätheten](#)” på sidan 425

Räkna ut maximal övergångslängd för övertoningar

Antalet steg i en övertoning beräknas utifrån den procentuella färgändringen i övertoningen. Antalet steg avgör i sin tur övergångens maximala längd innan det uppstår ränder.

- 1 Markera mätverktyget  och klicka på övertoningens start- och slutpunkt.
- 2 Skriv upp avståndet som visas på panelen Info. Avståndet motsvarar längden på övertoningen eller färgövergången.
- 3 Beräkna antalet steg i övergången med hjälp av följande formel:

Antal steg = 256 (antal gråtoner) x procentuell färgförändring

Om du ska räkna ut procentandelen färgändring drar du det lägre värdet från det högre. En övergång på till exempel mellan 20 % och 100 % svart innebär en färgändring på 80 %, eller 0,8.

När du har övertoningar med processfärger tar du värdet på den största förändringen. Låt oss säga att vi har en övergång från 20 % cyan, 30 % magenta, 80 % gult och 60 % svart till 20 % cyan, 90 % magenta, 70 % gult och 40 % svart. Det visar en förändring på 60 % eftersom den största förändringen inträffar i magenta, från 30 % till 90 %.

- 4 Genom att använda det antal steg som du beräknade i steg 3 kan du se om längden på övertoningen är större än den maximala längd som anges i nästa tabell. Om den är det, bör du antingen minska övertoningens längd eller ändra färgerna.

Antal steg Adobe Illustrator rekommenderar	Maximal övergångslängd		
	Punkter	Tum	Cm
10	21,6	0,3	0,762
20	43,2	0,6	1,524
30	64,8	0,9	2,286
40	86,4	1,2	3,048
50	108,0	1,5	3,810
60	129,6	1,8	4,572
70	151,2	2,1	5,334
80	172,8	2,4	6,096
90	194,4	2,7	6,858

Antal steg Adobe Illustrator rekommenderar	Maximal övergångslängd		
	Punkter	Tum	Cm
100	216,0	3,0	7,620
110	237,6	3,3	8,382
120	259,2	3,6	9,144
130	280,8	3,9	9,906
140	302,4	4,2	10,668
150	324,0	4,5	11,430
160	345,6	4,8	12,192
170	367,2	5,1	12,954
180	388,8	5,4	13,716
190	410,4	5,7	14,478
200	432,0	6,0	15,240
210	453,6	6,3	16,002
220	475,2	6,6	16,764
230	496,8	6,9	17,526
240	518,4	7,2	18,288
250	540,0	7,5	19,050
256	553,0	7,7	19,507

Fler hjälpsnitt

”[Panelen Dokumentinfo - översikt](#)” på sidan 309

Skriva ut och spara genomskinliga teckningar

När du sparar en Illustrator-fil i vissa format behålls den inbyggda genomskinlighetsinformationen. När du t.ex. sparar en fil i Illustrator CS EPS-format (eller senare) innehåller filen både inbyggda Illustrator-data och EPS-data. När du öppnar filen i Illustrator igen läses den inbyggda (oförenklade) informationen. När du placerar filen i ett annat program läses EPS-informationen (den förenklade).

Förenkling

Om ditt dokument eller bilder innehåller genomskinlighet måste de vanligtvis genomgå en process som kallas *förenkling*. Förenkling innebär att genomskinliga bilder delas in i vektorbaserade och rasterade områden. När bilderna blir mer komplexa (blandar bilder, vektorer, text, dekorfärger, övertryck osv.), blir också förenklingen och dess resultat det.

Förenkling kan vara nödvändig när du ska skriva ut, spara eller exportera till andra format som inte stöder genomskinlighet. Om du vill behålla genomskinlighet utan förenkling när du skapar PDF-filer måste du spara dem som Adobe PDF 1.4 (Acrobat 5.0) eller senare.

Du kan specificera förenklingsinställningar och sedan spara och tillämpa dem som förenklingsförinställningar. Genomskinliga objekt förenklas enligt inställningarna i den valda förenklingsförinställningen.

Obs! Det går inte att ångra genomskinlighetsförenkling när filen har sparats.



Överlappande teckningar delas upp när de förenklas.

💡 Mer information om utskrift av genomskinlighet finns på sidan "Print Service Provider Resources" på Adobe Solutions Network (ASN) (endast engelsk version), som är tillgänglig via [Adobes webbplats](#).

Filformat som behåller genomskinlighet

När du sparar en Illustrator-fil i vissa format behålls den inbyggda genomskinlighetsinformationen. När du t.ex. sparar en fil i Illustrator CS EPS-format (eller senare) innehåller filen både inbyggda Illustrator-data och EPS-data. När du öppnar filen i Illustrator igen läses den inbyggda (oförenklade) informationen. När du placerar filen i ett annat program läses EPS-informationen (den förenklade).

När det är möjligt kan du behålla filen i ett format där den inbyggda genomskinlighetsinformationen bevaras och där du kan göra nödvändiga ändringar.

Inbyggd genomskinlighetsinformation bevaras när du sparar i följande format:

- AI9 och senare
- AI9 EPS och senare
- PDF 1.4 och senare (när alternativet Bevara Illustrators redigeringsfunktioner är valt)

Teckningen förenklas när du utför någon av följande åtgärder:

- Skriver ut en fil som innehåller genomskinlighet.
- Sparar en fil som innehåller genomskinlighet i ett äldre format t.ex. Illustrator 8 eller tidigare, Illustrator 8 EPS och tidigare, eller PDF 1.3-format. (För Illustrator- och Illustrator EPS-format kan du välja att ta bort genomskinlighet snarare än att förenkla den.)
- Exporterar en fil som innehåller genomskinlighet till ett vektorformat som inte kan hantera genomskinlighet (t.ex. EMF och WMF).
- Kopierar och klistrar in genomskinliga bilder från Illustrator till ett annat program och har båda alternativen AICB och Bevara utseende markerade (i avsnittet Filhantering och urklipp i dialogrutan Inställningar).
- Exporterar i SWF (Flash) eller använder kommandot Förenkla genomskinlighet med alternativet Bevara alfagenomskinlighet markerat. Med det kommandot kan du förhandsvisa hur teckningen kommer att se ut när den exporteras i SWF.

💡 Mer information om att skapa och skriva ut genomskinlighet finns i avsnittet Genomskinlighet i mappen Adobe-teknisk info/White Papers på Illustrator-cd:n. Du hittar också mer information om hur du skriver ut och förenklar med genomskinlighet i Adobe Illustrators användarforum. Det är ett offentligt forum där du kan få tips och svar på vanliga frågor, och finns på www.adobe.com/se/support/forums.

Ange alternativ för förenkling av genomskinlighet

- 1 Välj Arkiv > Skriv ut.
- 2 Markera Avancerat till vänster i dialogrutan Skriv ut.
- 3 Välj en förenklingsförinställning på förinställningsmenyn eller klicka på Anpassa om du vill ange särskilda förenklingsalternativ.
- 4 Om teckningen innehåller övertryckta objekt som samverkar med genomskinliga objekt, väljer du ett alternativ på menyn Övertryck. Du kan bevara, simulera och ignorera övertryck.

Obs! Om teckningen inte innehåller genomskinlighet förenklas inte dokumentet och förenklingsinställningarna gäller inte. Använd panelen Förhandsvisning av förenkling när du ska se vilka partier i teckningen som innehåller genomskinlighet.

Fler hjälpavsnitt

”[Alternativ för förenkling](#)” på sidan 440

Alternativ för förenkling

Du kan ange förenklingsalternativ när du skapar, redigerar eller förhandsvisar förenklingsförinställningar i Illustrator, InDesign eller Acrobat.

Markeringsalternativ (förhandsvisning)

Ingen (Förhandsvisning av färg) Inaktiverar förhandsvisning.

Rastrerade komplexa områden De områden som ska rastreras av prestandaskäl (i enlighet med skjutreglaget för raster/vektorer) markeras. Tänk på att det är troligare att det uppstår färgojämnheter i gränserna för det framhävda området (beroende på inställningarna för skrivardrivrutinen och rastreringsupplösningen). Minimera problem med färgojämnheter genom att välja Beskär komplexa områden.

Genomskinliga objekt Alla objekt som är genomskinlighetskällor, t ex objekt som är delvis ogenomskinliga (inklusive bilder med alfakanaler), objekt med blandningslägen och objekt med opacitetsmasker, markeras. Observera dessutom att format och effekter kan innehålla genomskinlighet, och att övertryckta objekt kan behandlas som källor för genomskinlighet om de är inblandade i genomskinlighet eller om övertrycket behöver förenklas.

Alla påverkade objekt Alla objekt som berörs av genomskinlighet, inklusive genomskinliga objekt och objekt som överlappas av genomskinliga objekt, markeras. De markerade objekten påverkas av förenklingsprocessen, deras linjer eller mönster expanderar, delar av dem kan komma att rastreras osv.

Länkade EPS-filer som påverkas (endast Illustrator) Alla länkade EPS-filer som påverkas av genomskinlighet markeras.

Bilder som påverkas (enbart InDesign) Framhäv allt innehåll som påverkas av genomskinlighet eller genomskinlighetseffekter. Det här alternativet är användbart för leverantörer som behöver se vilka bilder som behöver åtgärdas för att skrivas ut på rätt sätt.

Färdigställda mönster (Illustrator och Acrobat) Alla mönster som kommer att färdigställas om de ingår i genomskinlighet markeras.

Konturerade linjer Alla linjer markeras som kontureras på grund av att de berörs av genomskinlighet eller att alternativet Konvertera alla linjer till konturer är markerat.

Text med kontur (Illustrator och InDesign) All text markeras som kontureras på grund av att de berörs av genomskinlighet eller att alternativet Konvertera all text till konturer är markerat.

Obs! På den slutliga utskriften kan konturerade linjer och text visas något annorlunda jämfört med ursprunget, i synnerhet mycket tunna linjer eller mycket liten text. Förhandsvisningen av förenklingen markerar dock inte detta förändrade utseende.

Rasterfylld text och linjer (enbart InDesign) Framhäver text och linjer som har rasterade fyllningar till följd av förenkling.

Alla rasterade områden (Illustrator och InDesign) Objekt och skärningar markeras hos objekt som rasteras på grund av att det inte finns något annat sätt att översätta dem till PostScript, eller på grund av att de är mer komplexa än det tröskelvärde som har angetts med skjutreglaget för raster/vektorer. Skärningen mellan två genomskinliga övertoningar rasteras t ex alltid, även om värdet för raster/vektorer är 100. Med alternativet Områden som rasteras visas även rasterbilder (t ex Photoshop-filer) som berörs av genomskinlighet och rastereffekter, till exempel skuggor och ludd. Tänk på att det här alternativet tar längre tid att bearbeta än övriga alternativ.

Alternativ för förenkling av genomskinlighet

Namn/förinställning Ange förinställningens namn. Beroende på dialogrutan kan du skriva ett namn i textrutan Namn eller acceptera det förvalda namnet. Du kan ange namnet på en befintlig förinställning om du vill redigera den förinställningen. Du kan inte redigera de installerade förenklingsförinställningarna.

Raster-/vektorbilans Specificerar den mängd vektorinformation som kommer att bevaras. Ju högre inställningen är desto mer vektorobjekt bevaras, och ju lägre inställningen är desto mer vektorobjekt rasteras. Medelinställningar bevarar enkla områden i vektorformat men rasterar de som är mer komplexa. Välj den lägsta inställningen om du vill rastera hela bilden.

Obs! Hur mycket rastering som görs beror på sidans komplexitet och vilka typer av överlappande objekt som förekommer.

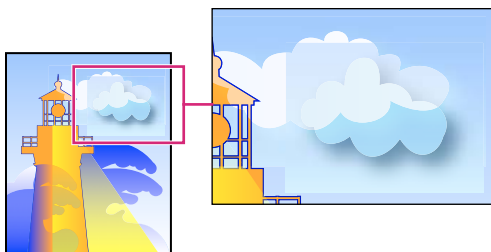
Tecknings- och textupplösning Rasterar alla objekt, inklusive bilder, vektorgrafik, text och toningar enligt den angivna upplösningen. Acrobat och InDesign tillåter högst 9600 ppi för streckbilder och 1200 ppi för övertoningar och rutnät. Illustrator tillåter högst 9600 ppi för såväl streckbilder som övertoningar och rutnät. Upplösningen påverkar noggrannheten för skärningar vid förenkling. Streckbilder och textupplösning bör normalt sättas till 600–1200 för att ge rastering av hög kvalitet, i synnerhet när det gäller serif-teckensnitt och små teckenstorlekar.

Nät- och övertoningsupplösning Ange upplösningen för övertoningar och Illustrator-nätobjekt som rasterats som ett resultat av förenkling, från 72 till 2400 ppi. Upplösningen påverkar noggrannheten för skärningar vid förenkling. Upplösning för övertoningar och rutnät bör i allmänhet anges till mellan 150 och 300 ppi eftersom kvaliteten hos övertoningarna, skuggorna och ludeffekterna inte förbättras med en högre upplösning, däremot ökar utskriftstiden och filstorleken.

Konvertera all text till konturer Omvandla alla typer av objekt (punkttyp, områdestyp och bantyp) till konturer och ignorera all typer av teckeninformation för sidor med genomskinlighet. Med det här alternativet ser du till att textens bredd hålls konstant vid förenkling. Tänk på att aktivering av det här alternativet medför att text med liten teckenstorlek visa något fetare i Acrobat och vid utskrift på skrivare med låg upplösning. Det påverkar inte typens kvalitet vid utskrift på skrivare med hög upplösning eller fotosättare.

Konvertera alla streck till konturer Omvandla alla linjer till enkla fyllda banor på sidor med genomskinlighet. Med det här alternativet ser du till att linjernas bredd hålls konstant vid förenkling. Observera att om du aktiverar det här alternativet så kan tunna streck framstå som något tjockare, vilket kan försämrat resultatet av förenklingen.

Beskär komplexa områden Se till att gränserna mellan vektorbild och rasterad bild faller längs objektbanor. Det här alternativet minskar de färgjämnheter som uppstår när delar av ett objekt rasteras medan andra delar av objektet förblir i vektorformat. Det kan resultera i att banor blir för komplexa för skrivaren att hantera.



Ojämna färggränser där raster och vektorer möts.

Obs! Vissa skrivardrivrutiner behandlar rasterade bilder och vektorbilder på olika sätt, vilket ibland leder till färgojämnheter. Du kan eventuellt minimera problem med ojämna färggränser genom att inaktivera vissa drivrutinsspecifika färghanteringsinställningar. De här inställningarna varierar mellan olika skrivare, så du bör läsa dokumentationen till skrivaren.

(Enbart Illustrator) Markera Bevara alfagenomskinlighet (endast dialogrutan Förenkla genomskinlighet) Bevarar de förenklade objekten övergripande opacitet. Med det här alternativet går blandningslägen och övertryck förlorade, men effekten bevaras i de bearbetade bilderna, jämte alfagenomskinlighetsnivån (på samma sätt som när du rasterar bilder med genomskinlig bakgrund). Att bevara alfagenomskinlighet kan vara användbart om du ska exportera till SWF eller SVG, eftersom båda dessa format stöder alfagenomskinlighet.

(Enbart Illustrator) Markera Bevara dekorfärger och övertryck (endast dialogrutan Förenkla genomskinlighet) Bevarar normalt dekorfärger. Den bevarar även övertryck för objekt som inte ingår i genomskinligheten. Markera det här alternativet när du skriver ut separationer om dokumentet innehåller dekorfärger och övertryckta objekt. Avmarkera det här alternativet när du sparar filer för användning av sidlayoutprogram. Om du markerar det här alternativet, förenklas de övertryckta områden som interagerar med genomskinlighet, medan övertryck i andra områden bevaras. Resultaten blir oförutsägbara när ni väljer att skriva ut från det här sidlayoutprogrammet.

Bevara övertryck (enbart Acrobat) Blandar färgen hos de genomskinliga bilderna med bakgrundsfärgen, vilket ger en övertryckningseffekt.

Förhandsvisa vilka partier i teckningen som ska förenklas

Du kan använda förhandsvisningsalternativen på paletten Förenklingsförhandsvisning för att framhäva de områden som påverkas av förenkling. Med hjälp av den här färgkodade informationen kan du justera förenklingsalternativen.

Obs! Paletten Förhandsvisning av förenkling är inte avsedd för exakt förhandsvisning av dekorfärger, övertryck eller blandningslägen. Använd läget Förhandsvisa övertryck för dessa syften.

- 1 Visa panelen (eller dialogrutan) Förhandsvisning av förenkling:
 - Starta Illustrator och välj Fönster > Förhandsvisa förenkling.
 - Starta Acrobat och välj Verktyg > Tryckproduktion > Förhandsvisa förenkling.
 - Starta InDesign och välj Fönster > Utdata > Förhandsvisa förenkling.
- 2 På menyn Markering väljer du vilka partier du vill markera. Vilka alternativ som visas beror på innehållet i bilden.
- 3 Välj förenklingsinställningar: Välj en förinställning eller ange, om möjligt, specifika alternativ.

Obs! (Illustrator) Om förenklingsalternativen inte visas väljer du Visa alternativ på panelmenyn.

- 4 Om teckningen innehåller övertryckta objekt som samverkar med genomskinliga objekt, väljer du ett alternativ på menyn Övertryck i Illustrator. Du kan bevara, simulera och ignorera övertryck. Välj Bevara övertryckning i Acrobat och blanda färgen hos de genomskinliga bilderna med bakgrundsfärgen, vilket ger en övertryckningseffekt.

- 5 Klicka på Uppdatera när du vill, så visas en ny förhandsvisningsversion som baseras på dina inställningar. Beroende på hur avancerad teckningen är kan det ta några sekunder innan förhandsvisningen öppnas. Du kan även välja automatisk uppdatering av markering i InDesign.

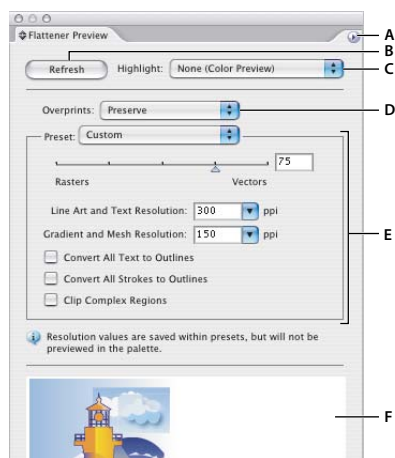
 *I Illustrator och Acrobat kan du förstora förhandsvisningen genom att klicka i visningsområdet. Du zoomar ut genom att Alt-klicka/Option-klicka i förhandsvisningsområdet. Om du vill visa en panoramabild håller du ned mellanslagstangenten och drar i förhandsvisningsområdet.*

Fler hjälpavsnitt

”[Förenkling](#)” på sidan 438

Panelen Förhandsvisning av förenkling - översikt

Med förhandsvisningsalternativen på panelen Förhandsvisning av förenkling kan du markera de partier som påverkas av förenkling av teckningen. Du kan justera förenklingsalternativen med hjälp av den här informationen, och dessutom använda panelen för att spara förenklingsförinställningar. Du visar panelen Förhandsvisning av förenkling genom att välja Fönster > Förhandsvisning av förenkling.



Panelen Förhandsvisning av förenkling

A. Panelmeny B. Uppdateringsknapp C. Menyn Högdagra D. Övertrycksmenyn E. Inställningar för förenkling av genomskinlighet F. Förhandsvisningsområde

Du kan styra hastigheten och kvaliteten på förhandsvisningen genom att markera ett alternativ på panelmenyn. Välj Snabbdemonstration om du vill använda den snabbaste visningen. Välj Detaljerad förhandsvisning om du vill lägga till alternativet Alla rasterade områden på snabbmenyn Högdagra (det här alternativet är mer prestandakrävande).

 *Kom ihåg att panelen Förhandsvisning av förenkling inte är avsedd för detaljerad förhandsvisning av dekorfärger, övertryck, blandningslägen och bildupplösning. Använd läget Förhandsvisa övertryck i Illustrator om du vill förhandsvisa dekorfärger, övertryck och blandningslägen som de ser ut vid utskrift.*

Fler hjälpavsnitt

”[Alternativ för förenkling](#)” på sidan 440

Om förenklingsförinställningar

Om du ofta exporterar eller skriver ut dokument som innehåller genomskinlighet kan du automatisera förenklingsförfarandet genom att spara förenklingsinställningarna som en *förenklingsförinställning*. Du kan sedan tillämpa dessa inställningar för utskrift och när du sparar och exporterar filer till PDF 1.3 (Acrobat 4.0), EPS och PostScript. I Illustrator kan du dessutom tillämpa dem när du sparar filer till tidigare versioner av Illustrator eller kopierar till Urklipp. I Acrobat kan du också tillämpa dem när du optimerar PDF-dokument.

Inställningarna styr också hur förenklingsprocessen ska gå till när du exporterar till format som inte kan hantera genomskinlighet.

Du kan välja en förenklingsinställning på panelen Avancerat i dialogrutan Skriv ut eller i den formatspecifika dialogruta som öppnas efter den första Export- eller Spara som-dialogrutan. Du kan skapa dina egna förenklingsinställningar eller välja bland standardalternativ. Dessa standardinställningar är var och en utformade för att matcha förenklings kvaliteten och hastighet med lämplig upplösning för rasterade genomskinliga ytor, anpassat till respektive dokumentets användningsområde:

[Hög upplösning] används för slutdokument som ska tryckas, och för korrektur med höga krav, t ex separerade färgkorrektur.

[Medelhög upplösning] används för korrektur av högre kvalitet och för print-on-demand-dokument som skrivs ut i färg på PostScript-skrivare.

[Låg upplösning] används för snabb utskrift av svartvita kopior för korrektur, och för dokument som ska publiceras på webben eller exporteras till SVG-format.

Skapa eller redigera förenklingsförinställningar

Du kan spara och läsa in förenklingsförinställningar i en separat fil och göra det enkelt att säkerhetskopiera dem samt göra dem tillgängliga för tryckerier, kunder och andra i en arbetsgrupp. I InDesign har förenklingsförinställningsfiler filnamnstillägget .flst.

1 Välj Redigera > Förenklingsförinställningar.

2 Gör något av följande:

- Om du vill skapa en ny förinställning klickar du på Ny.
- Om du vill basera en inställning på en fördefinierad förinställning väljer du en i listan och klickar på Nytt.
- Om du vill redigera en befintlig förinställning markerar du förinställningen och klickar på Redigera.

Obs! Du kan inte redigera de installerade förenklingsförinställningarna.

3 Ange förenklingsalternativ.

4 Klicka på OK om du vill återgå till dialogrutan Förenklingsförinställningar och klicka sedan på OK igen.

Exportera och importera en egen förenklingsförinställning

Du kan exportera och importera förenklingsförinställningar och dela dem med tryckerier, kunder eller andra i din arbetsgrupp.

1 Välj Redigera > Förenklingsförinställningar.

2 Markera en förinställning i listan.

3 Gör något av följande:

- Om du vill exportera en förinställning till en separat fil klickar du på Spara (InDesign) eller Exportera (Illustrator), anger namn och plats och klickar sedan på Spara.

Spara förinställningen utanför programmets mapp för inställningar. På så vis förlorar du den inte ifall du tar bort inställningarna.

- Om du ska importera förinställningar från en fil klickar du på Läs in (InDesign) eller Importera (Illustrator). Leta reda på och markera filen som innehåller den förinställning som du vill läsa in och klicka sedan på Öppna.

Döp om eller ta bort en egen förenklingsförinställning

1 Välj Redigera > Förenklingsförinställningar.

2 Markera en förinställning i listan.

3 Gör något av följande:

- Om du vill ändra namn på en befintlig förinställning klickar du på Redigera, skriver det nya namnet och klickar sedan på OK.
- Om du ska ta bort en förinställning klickar du på Ta bort port och bekräftar sedan genom att klicka på Ja.

Obs! Du kan inte ta bort standardförinställningarna.

Förenkla genomskinlighet för enskilda objekt

Med kommandot Förenkla genomskinlighet kan du se hur teckningen kommer att se ut när den har förenklats. Du kan till exempel använda kommandot innan du sparar filen i SWF-format (Flash), eller om du har problem med att skriva ut äldre bilder där genomskinligheten ställer till problem.

1 Markera objektet.

2 Välj Objekt > Förenkla genomskinlighet.

3 Markera önskade förenklingsinställningar, antingen genom att välja en förinställning eller ange särskilda alternativ.

4 Klicka på OK.

 *Du kan spara förenklingsinställningarna och använda dem med andra objekt och dokument i den aktuella sessionen, genom att klicka på Spara förinställning. Om du vill skapa en permanent förinställning väljer du i stället Redigera > Förinställningar för förenkling av genomskinlighet.*

Fler hjälpavsnitt

[”Alternativ för förenkling”](#) på sidan 440

Rastrera teckningen under utskrift

När du skriver ut på skrivare med låg upplösning eller icke-PostScript-skrivare, till exempel en bläckstråleskrivare, kan du välja att rastrera alla teckningar under utskriften. Det här alternativet är användbart när du skriver ut dokument som innehåller komplexa objekt (t ex objekt med mjuk skuggning eller övertoningar) eftersom det minskar riskerna för fel.

1 Välj Arkiv > Skriv ut.

2 Markera Avancerat till vänster i dialogrutan Skriv ut.

3 Markera Skriv ut som punktuppb.

Alternativet kan bara användas om skrivardrivrutinen för den valda skrivaren kan skriva ut bitmappsbilder.

Övertryck

När du skriver ut ogenomskinliga, överlappande färger blockerar den översta färgen området under, som standard. *Övertryck* förhindrar blockeringar och gör så att den översta överlappande tryckfärgen visas som genomskinlig i förhållande till den underliggande färgen.

När färger som trycks på separata plåtar överlappar eller ligger mot varandra, kan misspassning vid tryckningen orsaka mellanrum mellan färger i den färdiga utskriften. Tryckerier kompenserar eventuella mellanrum genom en teknik som kallas för att *svälla* som innebär att en liten överlappande yta (kallas för *svällning*) skapas mellan två intilliggande färger. Du kan använda separata, speciellt avsedda svällningsprogram som automatiskt skapar svällning, eller också kan du använda Illustrator och skapa svällningen manuellt.

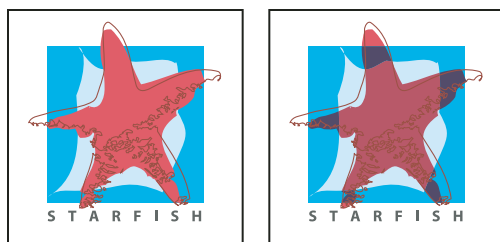
Om övertryck

När du skriver ut ogenomskinliga, överlappande färger blockerar den översta färgen området under, som standard. Detta kan du förhindra genom att med övertryck få den översta överlappande tryckfärgen att visas som genomskinlig i förhållande till den underliggande färgen. Graden av genomskinlighet beror på tryckfärg, papper och utskriftsmetod. Rådfråga tryckeriet om hur dessa faktorer kan påverka teckningen.

Du kan använda övertryck i följande situationer:

- Använd övertryckning för svart tryckfärg som passmärkesstöd. Eftersom svart tryckfärg är ogenomskinlig (och oftast den som trycks sist) ser den inte så annorlunda ut när den trycks över en färg i stället för mot en vit bakgrund. Detta är också ett sätt att förhindra att det uppstår mellanrum mellan svarta och färglagda partier i teckningen.
- Använd övertryckning när teckningen inte innehåller gemensamma tryckfärger och du vill skapa en svällning eller överlappningseffekter. När du övertrycker processfärgblandningar eller egna färger som inte innehåller gemensamma tryckfärger, läggs övertryckningsfärgen till i bakgrundsfärgen. Om du till exempel skriver ut en fyllning med 100 % magenta över en fyllning med 100 % cyan, visas de överlappande fyllningarna som violett, inte som magenta.

När du har angett övertryckningsalternativ bör du förhandsvisa bilden (Visa > Förhandsvisa övertryck) för att se hur bilden kommer att se ut med övertryckning. Var också noga med att kontrollera övertrycksfärger på separata teckningar med hjälp av provtrycken från tryckeriet.



Blockerade färger (enligt standardinställningen) och med övertryck

Konfigurera övertryckning

- 1 Markera det eller de objekt som ska tryckas över.
- 2 Markera Övertr. fylln., Övertr. pensel eller båda på panelen Attribut.

 Om du använder övertryckningsalternativet på en 100 % svart linje eller fyllning kan det hända att den svarta färgen inte är tillräckligt ogenomskinlig för att förhindra att underliggande tryckfärger lyser igenom. Du kan eliminera genomsynlighetsproblemet genom att använda fyrfärgssvart (fulltonssvart) i stället för 100 % svart. Fråga tryckeriet om de exakta procentandelarna färg som du ska lägga till i det svarta.

Svart övertryck

Om du vill använda övertryck för all svart färg i teckningen, väljer du Övertryck svart i dialogrutan Skriv ut när du skapar färgseparationer. Det här alternativet fungerar på alla objekt där svart har lagts på genom K-färgskanalen. Men det fungerar inte på objekt som visas som svarta på grund av genomskinlighetsinställningarna eller grafikformaten.

Du kan också använda kommandot Övertryck svart och ställa in övertryck för objekt som innehåller en viss procent svart. Så här använder du kommandot Övertryck svart:

- 1 Markera alla objekt som du vill trycka över.
- 2 Välj Redigera > Redigera färger > Övertryck svart.
- 3 Ange vilken procentandel svart som ska tryckas över. Övertryck används då på alla objekt med den procentandelen.
- 4 Markera Fyllning, Linje eller båda två.
- 5 Om du vill använda övertryck på processfärger som innehåller cyan, magenta eller gul, och den angivna procentandelen svart, väljer du Inkludera svart med CMY.
- 6 Om du vill använda övertryck på dekorfärger som innehåller den angivna procentandelen svart, markerar du Inkludera dekorsvart. Om du använder övertryck på en dekorfärg som innehåller processfärger och den angivna procentandelen svart, markerar du både Inkludera svart med CMY och Inkludera dekorsvart.

 Om du vill ta bort övertryck från objekt som innehåller en angiven procentandel svart, markerar du Ta bort svart i stället för Lägg till svart i dialogrutan Övertryck svart.

Simulera eller ignorera övertryck

I de flesta fall är det bara enheter för separationer som har funktioner för övertryckning. När du skriver ut en sammansatt bild eller om din teckning innehåller övertryckningsobjekt som samverkar med genomskinliga objekt, kan du välja att simulera eller ignorera övertryckning.

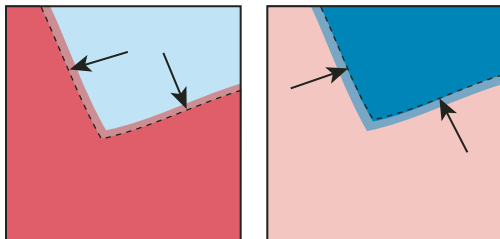
- 1 Välj Arkiv > Skriv ut.
- 2 Markera Avancerat till vänster i dialogrutan Skriv ut.
- 3 Markera Simulera eller Ignorera på menyn Övertryck.

Svällning

Om svällning

När färger som trycks på separata plåtar överlappar eller ligger mot varandra, kan misspassning vid tryckningen orsaka mellanrum mellan färger i den färdiga utskriften. Tryckerier kompenserar eventuella mellanrum genom en teknik som kallas för att *svälla* som innebär att en liten överlappande yta (kallas för *svällning*) skapas mellan två intilliggande färger. Du kan använda separata, speciellt avsedda svällningsprogram som automatiskt skapar svällning, eller också kan du använda Illustrator och skapa svällningen manuellt.

Det finns två typer av svällning: *svällning*, där ett ljusare objekt överlappar en mörk bakgrund och sväller ut i bakgrunden, och *krympning* där en ljusare bakgrund överlappar ett mörkare objekt som faller inom bakgrunden och krymper eller reducerar objektet.



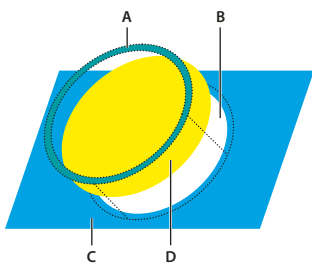
Svällning (objektet överlappar bakgrunden) och krympning (bakgrunden överlappar objektet)

När överlappande, fyllda objekt har någon färg gemensamt behövs ibland ingen svällning, om den gemensamma färgen automatiskt skapar en svällning. Om två överlappande objekt innehåller t.ex. cyan som en del av deras CMYK-värden, kommer mellanrum mellan objekten att täckas med cyan från objektet under.

Svällningar för text kan orsaka speciella problem. Undvik att använda blandade processfärger eller toner av processfärger för text med små punktstorlekar, eftersom minsta misspassning kan göra texten svår att läsa. På samma sätt kan svälld text i små punktstorlekar minska läsbarheten. Precis som för färgtonsreduktion bör du kontrollera med tryckeriet innan du sväller sådan text. Om du till exempel skriver ut svart text på en färgad bakgrund kan det räcka med att övertrycka texten på bakgrunden.

Skapa en svällning

Med kommandot Svällning skapar du svällningar för enkla objekt genom att identifiera det ljusare objektet, vare sig det är objektet eller bakgrunden, och övertrycka (svälla) det in i det mörkare objektet. Du kan lägga till svällning från panelen Banhanteraren eller som en effekt. Fördelen med svällningseffekten är att du kan ändra svällningsinställningarna när som helst.



Hur kommandot Svällning fungerar

A. Område för övertryck B. Blockeringsområde C. Bakgrundsfärg D. Förgrundsfärg

I vissa fall kan det översta och understa objektet ha liknande färgdensitet så att en färg inte är synligt mörkare än den andra. I så fall skapas svällningen utifrån de små färgskillnaderna. Om den svällning som definierats i dialogrutan Svällning inte är tillräcklig kan du använda alternativet Omvänd svällning och ändra hur svällningen tillämpas på de två objekten.

- 1 Om dokumentet är i RGB-läge väljer du Arkiv > Dokumentfärgläge > CMYK-färger, om du vill konvertera det till CMYK-läge.
- 2 Markera två eller fler objekt.

3 Gör något av följande:

- Om du vill använda kommandot direkt på objekten väljer du Fönster > Banhanteraren och väljer Svällning på panelmenyn.
- Om du vill lägga till kommandot som effekt väljer du Effekt > Banhanteraren > Svällning. Välj Förhandsvisning om du vill förhandsvisa effekten.

4 Ange svällningsalternativ och klicka på OK.

Fler hjälpavsnitt

["Om effekter"](#) på sidan 374

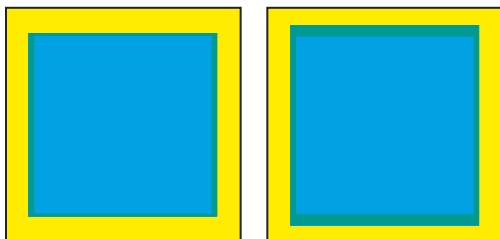
["Tillämpa banhanterareffekter"](#) på sidan 245

["Panelen Banhanteraren - översikt"](#) på sidan 244

Svällningsalternativ

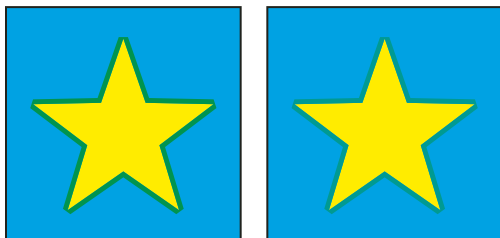
Tjocklek Ange en linjebredd på mellan 0,01 och 5 000 punkter. Fråga tryckeriet vilket värde som ska användas.

Höjd/bredd Ange svällning på vågräta linjer som en procentandel av svällningen på lodräta linjer. Med olika svällningsvärden för lodräta och vågräta linjer kan du kompensera för oregelbundenheter i tryckpressen, t.ex. papperstjockning. Be tryckeriet om hjälp med detta värde. Standardvärdet är 100 % och ger samma svällning vågrätt och lodrätt. Om du vill öka svällningen på vågräta linjer utan att ändra den lodräta svällningen anger du ett värde för höjd/bredd som är högre än 100 %. Om du vill minska svällningen på vågräta linjer utan att ändra den lodräta svällningen anger du ett värde för höjd/bredd som är lägre än 100 %.



Höjd/bredd angiven till 50 % (vänster) och till 200 % (höger)

Färgtonsreduktion Den ljusare tonen i svällningen minskas. Den mörka färgen förblir 100 %. Det här alternativet är praktiskt när du skapar svällningar på två ljusa objekt, där svällningslinjen kan lysa igenom den mörkare färgen och skapa en ful, mörk kant. Om du till exempel sväller ett ljusgult objekt i ett ljusblått objekt visas en ljusgrön kant där svällningen skapades. Fråga tryckeriet vilken procentandel av en ton som passar bäst för den tryckpress, den tryckfärg, det papper o.s.v. som ska användas.



Färgtonsreduktionsvärde på 100 % (svällningen innehåller 100 % av den ljusare färgen) och färgtonsreduktionsvärde på 50 % (svällningen innehåller 50 % av den ljusare färgen)

Svällning med processfärg Dekorfärgssvällningar konverteras till motsvarande processfärger. Med det här alternativet skapas ett objekt av den ljusare dekorfärgen, som trycks över.

Omvänd svällning Mörka färger svälls till ljusa. Det här alternativet fungerar inte med djup svart, dvs. svart som innehåller extra CMY-komponenter.

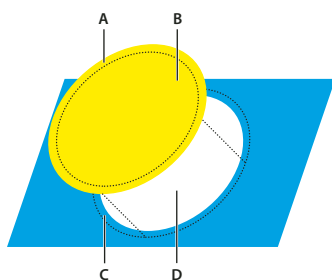
Precision (endast som effekt) Påverkar hur exakt ett objekts bana beräknas. Ju mer exakt beräkningen är, desto mer exakt blir teckningen och desto mer tid krävs för att generera den resulterande banan.

Ta bort överflödiga punkter (endast som effekt) Onödiga punkter tas bort.

Skapa en svällning eller krympning

Du kontrollerar svällning bättre och kan svälla komplexa objekt om du skapar en svällningseffekt genom att linjera ett objekt och låta linjen övertrycka.

- 1 Markera det översta av de två objekt som ska svälla in i varandra.
- 2 Gör något av följande i rutan Linje på panelen Verktyg eller Färg:
 - Skapa en svällning genom att ange samma färgvärden för linjen som du ser i rutan Fyllning. Du kan ändra linjens färgvärden genom att markera linjen och sedan justera färgvärdena på panelen Färg. Med den här metoden förstoras objektet genom att det linjeras med samma färg som objektets fyllning.

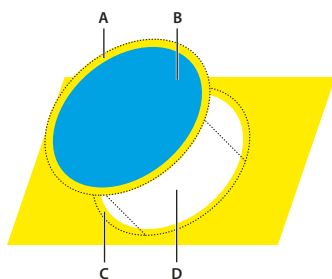


Objekt linjerat med fyllningsfärg

A. Övertryckt linje skapar svällning B. Fyllning skapar blockering C. Område med svällning D. Blockeringsområde

- Du skapar en krympning genom att ange samma färgvärden för linjen som du ser i den ljusare bakgrunden (fortfarande på panelen Färg). Värdena för linje och fyllning är inte desamma. Med den här metoden förminskas det mörka objektet genom att det linjeras med samma färg som den ljusa bakgrunden.

- 3 Välj Fönster > Linje.



Objekt linjerat med bakgrundsfärg

A. Övertryckt linje skapar krympning B. Fyllning skapar blockering C. Område med svällning D. Blockeringsområde

- 4 Ange en linjebredd på mellan 0,01 och 1 000 punkter i textrutan Bredd. Fråga tryckeriet vilket värde som ska användas.

En linjebredd på t.ex. 0,6 punkter skapar en svällning på 0,3 punkter. En linjebredd på 2,0 punkter skapar en svällning på 1,0 punkter.

5 Välj Fönster > Attribut.

6 Markera alternativet Övertr. pensel.

Ange svällning för en linje

1 Markera linjen som ska svällas.

2 Tilldela linjen vit färg i rutan Linje på panelen Verktyg eller Färg.

3 Markera önskad linjebredd på panelen Linje.

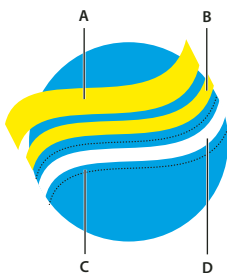
4 Kopiera linjen och välj Redigera > Klistra in framför. Kopian används för att skapa en svällning.

5 Färglägg kopian med önskad färg i rutan Linje på panelen Verktyg eller Färg.

6 Ange en linjebredd som är bredare än den underliggande linjen på panelen Linje.

7 Välj Fönster > Attribut.

8 Markera alternativet Övertr. penseldrag för den övre linjen.

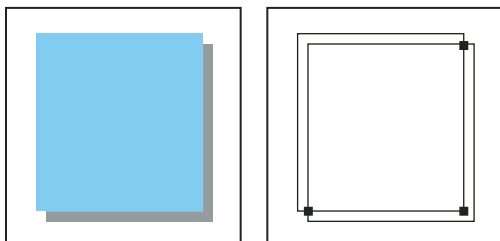


Kopia av linjen använd för svällning

A. Övertryckt övre linje skapar svällning B. Nedre linje skapar blockering C. Blockeringsområde D. Område med svällning

Ange svällning för en del av ett objekt

1 Rita en linje längs kanten eller kanterna som du vill svälla. Om objektet är avancerat använder du direktmarkeringsverktyget  och markerar de kanter som ska svällas. Sedan kopierar du dem och väljer Redigera > Klistra in framför, så klistras kopian in direkt ovanpå originalet.



Skugga med svällning (vänster) baseras på linjen som ritas där objektet och dess skugga möts (höger).

2 Ange ett färgvärde för linjen i rutan Linje på panelen Verktyg eller Färg så att en svällning eller en krympning skapas.

3 Välj Fönster > Attribut.

4 Markera alternativet Övertr. penseldrag.

Utskriftsförinställningar

Om du ofta skickar utdata till olika skrivare eller jobbtper kan du automatisera utskrifterna genom att spara utdatainställningarna som skrivarförinställningar. Utskriftsförinställningar erbjuder en snabb och pålitlig metod för att skriva ut jobb som kräver konsekventa och korrekta inställningar för många alternativ i dialogrutan Skriv ut.

Skapa utskriftsförinställningar

Om du ofta skickar utdata till olika skrivare eller jobbtper kan du automatisera utskrifterna genom att spara utdatainställningarna som skrivarförinställningar. Utskriftsförinställningar erbjuder en snabb och pålitlig metod för att skriva ut jobb som kräver konsekventa och korrekta inställningar för många alternativ i dialogrutan Skriv ut.

Du kan spara och ladda utskriftsförinställningar. Sedan kan du lätt göra säkerhetskopior eller dela dem med tryckerier, kunder eller andra i din arbetsgrupp.

Du kan skapa och granska utskriftsförinställningar i dialogrutan Utskriftsförinställningar.

❖ Gör något av följande:

- Välj Arkiv > Skriv ut, justera utskriftsinställningarna och klicka sedan på Spara förinställning . Skriv ett namn eller använd standardnamnet och klicka sedan på OK. Med den här metoden sparas förinställningen i inställningsfilen.
- Välj Redigera > Utskriftsförinställningar och klicka på Ny. Skriv ett nytt namn i dialogrutan Utskriftsförinställningar eller använd standardnamnet, justera utskriftsinställningar och klicka sedan på OK för att gå tillbaka till dialogrutan Utskriftsförinställningar. Klicka på OK igen.

Tillämpa utskriftsförinställningar

- 1 Välj Arkiv > Skriv ut.
- 2 Välj en utskriftsförinställning i listrutan Utskriftsförinställning. Bekräfta skrivarinställningarna i dialogrutan Skriv ut om du så vill.
- 3 Klicka på Skriv ut.

Redigera utskriftsförinställningar

❖ Gör något av följande:

- Välj Arkiv > Skriv ut, justera utskriftsinställningarna och klicka sedan på Spara förinställning . Skriv ett namn i textrutan i dialogrutan som visas eller använd det aktuella namnet. (Om det aktuella namnet är en befintlig förinställning skrivs den förinställningen över när du sparar.) Klicka på OK.
- Välj Redigera > Utskriftsförinställningar och markera en förinställning i listan. Klicka sedan på Redigera. Justera utskriftsinställningar och klicka sedan på OK för att komma tillbaka till dialogrutan Utskriftsförinställningar. Klicka på OK igen.



Du kan redigera standardförinställningen precis som andra förinställningar genom att följa ovanstående instruktioner.

Ta bort utskriftsförinställningar

- 1 Välj Redigera > Utskriftsförinställningar.

- 2 Markera en eller flera förinställningar i listan och klicka sedan på Ta bort. Skift-klicka om du vill markera förinställningar som angränsar varandra. Ctrl-klicka (Windows) eller Kommando-klicka (Mac OS) för att välja förinställningar som inte angränsar varandra.

Exportera eller importera utskriftsförinställningar

Du kan spara utskriftsförinställningar i separata filer, vilket gör det enkelt att säkerhetskopiera dem och att göra dem tillgängliga för tjänsteleverantörer, kunder och medlemmar i din arbetsgrupp.

- 1 Välj Redigera > Utskriftsförinställningar.
- 2 Gör något av följande:
 - Om du vill exportera förinställningar väljer du en eller flera förinställningar i listan och klickar på Exportera. Skift-klicka om du vill markera förinställningar som angränsar varandra. Ctrl-klicka (Windows) eller Kommando-klicka (Mac OS) för att välja förinställningar som inte angränsar varandra. Ange ett namn och en plats och klicka sedan på Spara.
 - Om du vill importera förinställningar klickar du på Importera. Leta reda på och klicka på filen som innehåller den förinställning som du vill ladda och klicka sedan på OK.



Fundera på om du inte ska spara förinställningar utanför inställningsmappen. På så sätt går de inte förlorade om du senare tar bort dina inställningar.

Visa en sammanfattning av utskriftsinställningar/-förinställningar

På panelen Sammanfattning i dialogrutan Skriv ut kan du visa utdatainställningarna före utskrift samt ändra dem om det behövs. Du kan t ex se om bilder i ett dokument kommer att utelämnas för OPI-ersättning av en tjänsteleverantör.

- 1 Välj Arkiv > Skriv ut.
- 2 Klicka på Sammanfattning i dialogrutan Skriv ut.
- 3 Klicka på Spara sammanfattning om du vill spara sammanfattningen som en textfil.
- 4 Använd standardfilnamnet eller ange ett annat namn för textfilen och klicka sedan på Spara.

Kapitel 14: Automatisera uppgifter

Funktionsmakron

Om funktionsmakron

Ett *funktionsmakro* är en rad åtgärder som du tillämpar på en enskild fil eller en grupp med filer, t.ex. menykommandon, panelalternativ, verktygsåtgärder o.s.v. Du kan till exempel skapa ett funktionsmakro som först ändrar storlek på en bild, sedan tillämpar en effekt på bilden och slutligen sparar filen i önskat format.

Funktionsmakron kan omfatta steg där du utför uppgifter som inte kan automatiseras (t.ex. använder ett målarverktyg). Funktionsmakron kan även omfatta modala kontroller för att ange värden i en dialogruta vid tillämpningen.

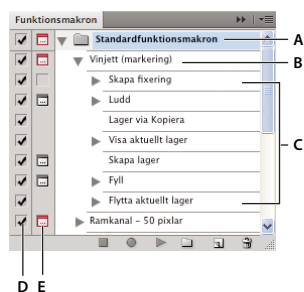
I Photoshop utgör funktionsmakron grunden för *droplet-filer*, som är små program som automatiskt bearbetar alla filer som dras till deras ikoner.

Photoshop och Illustrator inkluderar fördefinierade funktionsmakron som gör det lättare för dig att utföra vanliga åtgärder. Du kan använda dessa funktionsmakron som de är, anpassa dem efter dina egna behov eller skapa nya funktionsmakron. Funktionsmakrona sparas i uppsättningar så att det blir lättare för dig att ordna dem.

Du kan spela in, redigera, anpassa och gruppbearbeta funktionsmakron, och du kan hantera grupper med funktionsmakron genom att använda funktionsmakroupsättningar.

Översikt över panelen Funktionsmakron

Med hjälp av panelen Funktionsmakron (Fönster > Funktionsmakron) kan du spela in, spela upp, redigera och ta bort enskilda funktionsmakron. På den här panelen kan du spara och läsa in funktionsmakrofiler.



Panelen Funktionsmakron i Photoshop

A. Funktionsmakron B. Åtgärd C. Inspelade kommandon D. Inspelat kommando E. Modal kontroll (aktiverar och inaktiverar)

Visa och dölja uppsättningar, funktionsmakron och kommandon

- ❖ Klicka på triangeln till vänster om uppsättningen, funktionsmakrot eller kommandot på panelen Funktionsmakron. Håll ned Alt om du vill visa eller dölja alla funktionsmakron i en uppsättning eller alla kommandon i ett funktionsmakro.

Visa funktionsmakron efter namn

- ❖ Välj Knappläge på panelmenyn på panelen Funktionsmakron. Välj Knappläge på nytt om du vill återgå till att visa funktionsmakrona som en lista.

Obs! Du kan inte visa enskilda kommandon eller uppsättningar i knappläge.

Välja och markera funktionsmakron på panelen Funktionsmakron

- ❖ Klicka på namnet på ett funktionsmakro. Om du vill markera flera, angränsande funktionsmakron håller du ned Skift och klickar på funktionsmakronas namn. Om du vill markera flera funktionsmakron som inte är placerade intill varandra håller du ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) och klickar på namnen.

Spela upp ett funktionsmakro för en fil

När du spelar upp ett funktionsmakro utförs de kommandon som du har spelat in för funktionsmakrot i det aktiva dokumentet. (Vissa funktionsmakron kräver att något markeras före uppspelningen. Andra funktionsmakron kan köras på en hel fil.) Du kan utesluta vissa kommandon från ett funktionsmakro eller välja att bara spela upp ett enskilt kommando. Om funktionsmakrot omfattar en modal kontroll, kan du ange värden eller använda verktyg i en dialogruta under en paus i funktionsmakrot.

Obs! I knappläget utförs hela funktionsmakrot när du klickar på en knapp, med undantag för de kommandon som tidigare har uteslutits.

- 1 Om det behövs markerar du de objekt som funktionsmakrot ska tillämpas på, eller så öppnar du en fil.
- 2 Gör något av följande:
 - (Illustrator) Om du vill spela upp en uppsättning med funktionsmakron markerar du uppsättningens namn och klickar på knappen Spela upp ► på panelen Funktionsmakron eller på Spela upp på panelmenyn.
 - Om du vill spela upp ett enskilt funktionsmakro markerar du funktionsmakrots namn och klickar på knappen Spela upp på panelen Funktionsmakron eller på Spela upp på panelmenyn.
 - Om du har tilldelat funktionsmakrot en tangentkombination kan du spela upp det automatiskt genom att trycka på de tangenterna.
 - Om du bara vill spela upp en del av ett funktionsmakro markerar du det kommando från vilket du vill starta uppspelningen. Klicka sedan på knappen Spela upp på panelen Funktionsmakron eller på Spela upp på panelmenyn.
 - Om du vill spela upp ett enskilt kommando markerar du kommandot och håller ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) och klickar på knappen Spela upp på panelen Funktionsmakron. Du kan också hålla ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) och dubbelklicka på kommandot.

 *I Photoshop kan du ångra ett funktionsmakro genom att skapa en fixering på panelen Händelser innan du spelar upp ett funktionsmakro, och sedan välja fixeringen för att ångra funktionsmakrot.*

Spela in ett funktionsmakro

När du skapar ett nytt funktionsmakro läggs de kommandon och verktyg som du använder till i funktionsmakrot tills du avbryter inspelningen.

 *Gardera dig mot misstag genom att arbeta i en kopia: i början av funktionsmakrot, innan du använder andra kommandon, spelar du in kommandot Arkiv > Spara en kopia (Illustrator) eller kommandot Arkiv > Spara som och väljer Som en kopia (Photoshop). I Photoshop kan du också klicka på knappen Ny fixering på panelen Händelser för att skapa en fixering av bilden innan du spelar in funktionsmakrot.*

- 1 Öppna en fil.
- 2 Klicka på knappen Nytt funktionsmakro  på panelen Funktionsmakron eller välj Nytt funktionsmakro på panelmenyn på panelen Funktionsmakron.

3 Ange ett namn på funktionsmakrot, markera en funktionsmakrouppsättning och ange ytterligare alternativ:

Funktionstangent Tilldelar funktionsmakrot ett kortkommando. Du kan välja valfri kombination av en funktionstangent, Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) och Skift (t.ex. Ctrl + Skift + F3), med följande undantag: Du kan inte använda F1, eller F4 eller F6 med Ctrl-tangenten i Windows.

***Obs!** Om du tilldelar funktionsmakrot samma kortkommando som ett kommando, kommer kortkommandot att starta funktionsmakrot, inte kommandot.*

Färg Tilldelar den färg som visas i knappläget.

4 Klicka på Påbörja inspelning. Knappen Påbörja inspelning på panelen Funktionsmakron blir röd .

***Viktigt!** När du spelar in kommandot Spara som, ska du inte ändra filnamnet. Om du anger ett nytt filnamn registreras det nya namnet och används varje gång du kör funktionsmakrot. Innan du sparar, om du går till en annan mapp, kan du ange en annan plats utan att behöva ange något filnamn.*

5 Utför de åtgärder och kommandon som du vill spela in.

Vissa åtgärder kan inte spelas in direkt. Du kan emellertid infoga de flesta åtgärder som inte kan spelas in med hjälp av kommandona på panelmenyn på panelen Funktionsmakron.

6 När du vill avbryta inspelningen klickar du på knappen Stoppa uppspelning/inspelning eller väljer Avsluta inspelning på panelmenyn på panelen Funktionsmakron. (I Photoshop kan du också trycka på Esc.)



Om du vill återuppta inspelning vid samma åtgärd väljer du Påbörja inspelning på panelmenyn på panelen Funktionsmakron.

Infoga uppgifter som inte går att spela in i funktionsmakron

Det är inte alla uppgifter i funktionsmakron som kan spelas in direkt. Du kan till exempel inte spela in kommandon på menyerna Effekt och Visa, kommandon som visar eller döljer paneler eller användningen av verktygen Markering, Ritstift, Pensel, Penna, Övertoning, Nät, Pipett, Direktfärgpyts eller Sax.

På funktionsmakropanelen visas vilka uppgifter som inte kan spelas in. Om namnet på kommandot eller verktyget inte visas när du har utfört en uppgift, kan du eventuellt lägga till uppgiften med kommandona på menyn på funktionsmakropanelen.



Om du vill infoga en uppgift som det inte går att spela in efter att du har skapat ett funktionsmakro, markerar du ett objekt i det funktionsmakro som kommer före uppgiften. Välj sedan ett lämpligt kommando på menyn på funktionsmakropanelen.

Fler hjälpavsnitt

["Översikt över panelen Funktionsmakron"](#) på sidan 454

Infoga ett menykommando som inte kan spelas in

- 1 Välj Infoga menyobjekt på menyn på funktionsmakropanelen.
- 2 Välj kommandot på menyn eller skriv in början av kommandots namn i textrutan och klicka på Sök. Sedan klickar du på OK.

Infoga en bana

- ❖ Markera banan och välj Infoga markerad bana på menyn på funktionsmakropanelen.

Infoga en del av ett objekt

- 1 Ange ett namn på objektet i textrutan på attributpanelen innan du börjar spela in. (Visa textrutan genom att välja Visa anmärkning på attributpanelsmenyn.)
- 2 När du spelar in funktionsmakrot, väljer du Markera objekt på menyn på funktionsmakropanelen.
- 3 Ange namnet på objektet och klicka på OK.

Spela in optimeringsalternativ för flera segment i dialogrutan Spara för webben

- ❖ Ange alternativen för optimering av segment innan du börjar spela in funktionsmakrot. Tryck sedan på Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) och klicka på Kom ihåg i dialogrutan Spara för webben.

När du spelar in funktionsmakrot sparas inställningarna i Illustrator.

Infoga stopp

Du kan lägga till stopp i ett funktionsmakro så att du kan utföra en åtgärd som inte kan spelas in (t.ex. använda ett målarverktyg). När du har slutfört uppgiften klickar du på knappen Spela upp på panelen Funktionsmakron så slutförs funktionsmakrot.

Du kan också visa ett kort meddelande när funktionsmakrot når stoppet som en påminnelse om vad som måste göras innan funktionsmakrot kan fortsätta. Du kan lägga till knappen Fortsätt i meddelanderutan om ingen annan åtgärd krävs.

- 1 Välj var du vill lägga till stoppet genom att göra något av följande:
 - Välj ett funktionsmakronamn för att infoga ett stopp i slutet av funktionsmakrot.
 - Markera ett kommando för att infoga stoppet efter kommandot.
- 2 Välj Infoga stopp på panelmenyn på panelen Funktionsmakron.
- 3 Skriv det meddelande du vill ska visas.
- 4 Om du vill ha möjlighet att fortsätta funktionsmakrot utan att stoppa markerar du Tillåt Fortsätt.
- 5 Klicka på OK.



Du kan infoga ett stopp när du spelar in ett funktionsmakro eller efter att det har spelats in.

Ändra inställningar när du spelar upp ett funktionsmakro

Som standard körs funktionsmakron med de värden som definierades när de spelades in. Om du vill ändra inställningarna för ett kommando i ett funktionsmakro kan du infoga en *spärrkontroll*. En spärrkontroll, eller modal kontroll, pausar ett funktionsmakro så att du kan ange värden i en dialogruta eller använda ett modalt verktyg. (Du måste trycka på Retur för att tillämpa ett modalt verktyg. När du trycker på Retur fortsätter körningen av funktionsmakrot.)

En spärrkontroll representeras av en dialogruteikon  som visas till vänster om ett kommando, ett funktionsmakro eller en uppsättning på panelen Funktionsmakron. En röd dialogruteikon  representerar ett funktionsmakro eller en funktionsmakroupsättning där några, men inte alla, kommandon är modala. Du kan inte lägga till en spärrkontroll i knappläge.

- ❖ Gör något av följande:
 - Om du vill aktivera en spärrkontroll för ett kommando i ett funktionsmakro klickar du på rutan till vänster om kommandots namn. Klicka igen om du vill inaktivera spärrkontrollen.

- Om du vill aktivera eller inaktivera spärrkontroller för alla kommandon i ett funktionsmakro klickar du på rutan till vänster om funktionsmakrots namn.
- Om du vill aktivera eller inaktivera spärrkontroller för alla funktionsmakron i en uppsättning klickar du på rutan till vänster om uppsättningens namn.

Utesluta kommandon i ett funktionsmakro

Du kan utesluta kommandon som du inte vill spela upp i ett inspelat funktionsmakro. Du kan inte utesluta kommandon i knappläge.

- 1 Om det behövs visar du kommandona i funktionsmakrot genom att klicka på triangeln till vänster om funktionsmakrots namn på panelen Funktionsmakron.
- 2 Gör något av följande:
 - Om du vill utesluta ett enskilt kommando klickar du för att ta bort markeringen till vänster om kommandots namn. Klicka igen om du vill inkludera kommandot.
 - Om du vill utesluta eller inkludera alla kommandon eller funktionsmakron i ett funktionsmakro eller en funktionsmakroupsättning klickar du på markeringen till vänster om funktionsmakrots eller uppsättningens namn.
 - Om du vill utesluta eller inkludera alla kommandon *utom* det markerade kommandot håller du ned Alt och klickar på markeringen för kommandot.

Om några av kommandona i ett funktionsmakro har uteslutits är markeringen för det överordnade funktionsmakrot röd i Photoshop. I Illustrator är markeringen för det överordnade funktionsmakrot nedtonad.

Ange uppspelningshastighet

Om du vill göra en felsökning i ett funktionsmakro kan du justera funktionsmakrots uppspelningshastighet eller göra en paus i uppspelningen.

- 1 Välj Uppspelningalternativ på panelmenyn på panelen Funktionsmakron.
- 2 Ange en hastighet och klicka på OK:

Accelererat Spelar upp funktionsmakrot i normal hastighet (standard).

***Obs!** Om du ökar uppspelningshastigheten för ett funktionsmakro kan det hända att skärmen inte uppdateras när funktionsmakrot körs: filer kan öppnas, ändras, sparas och stängas utan att visas på skärmen, vilket gör att funktionsmakrot kan köras snabbare. Om du vill se filerna på skärmen när funktionsmakrot körs väljer du hastigheten Steg för steg i stället.*

Steg för steg Slutför varje kommando och ritar om bilden och går sedan vidare till nästa kommando i funktionsmakrot.

Gör en paus under _ sekunder Anger hur lång paus som ska göras mellan de olika kommandona i funktionsmakrot.

Redigera och spela in funktionsmakron igen

Det är lätt att redigera och anpassa funktionsmakron. Du kan modifiera inställningarna för ett särskilt kommando i ett funktionsmakro, lägga till kommandon till ett befintligt funktionsmakro eller gå igenom ett helt funktionsmakro steg för steg och ändra några eller alla inställningar.

Fler hjälpaavsnitt

[”Översikt över panelen Funktionsmakron”](#) på sidan 454

Lägga till kommandon i ett funktionsmakro

- 1 Gör något av följande:
 - Välj ett funktionsmakronamn för att infoga ett nytt kommando i slutet av funktionsmakrot.
 - Välj ett kommando i funktionsmakrot för att infoga ett kommando efter det.
- 2 Klicka på knappen Påbörja inspelning eller välj Påbörja inspelning på panelmenyn på panelen Funktionsmakron.
- 3 Spela in de nya kommandona.
- 4 När du vill avbryta inspelningen klickar du på knappen Stoppa uppspelning/inspelning på panelen Funktionsmakron eller väljer Avsluta inspelning på panelmenyn.

Ändra ordning på kommandon i ett funktionsmakro

- ❖ Dra ett kommando på panelen Funktionsmakron till en annan plats i samma eller i ett annat funktionsmakro. När den markerade linjen visas vid den önskade placeringen släpper du musknappen.

Spela in ett funktionsmakro igen

- 1 Markera ett funktionsmakro och välj Spela in igen på panelmenyn på panelen Funktionsmakron.
- 2 Om ett modalt verktyg visas använder du verktyget om du vill åstadkomma ett annat resultat och trycker på Retur, eller trycker bara på Retur om du vill behålla samma inställningar.
- 3 Om en dialogruta visas ändrar du inställningarna och spelar in dem genom att klicka på OK. Om du vill behålla samma värden klickar du på Avbryt.

Spela in en enskild uppgift igen

- 1 Markera ett objekt av samma typ som du vill spela in funktionsmakrot för igen. Om en uppgift till exempel endast kan användas för vektorobjekt, måste du markera ett vektorobjekt när du spelar in.
- 2 Dubbelklicka på kommandot på funktionsmakropanelen.
- 3 Ange de nya värdena och klicka på OK.

Hantera uppsättningar med funktionsmakron

Du kan skapa och organisera uppsättningar av uppgiftsrelaterade funktionsmakron som kan sparas på hårddisken och överföras till andra datorer.

Obs! Alla funktionsmakron som du skapar visas automatiskt på panelen Funktionsmakron. För att inte riskera att ett funktionsmakro raderas om du tar bort inställningsfilen (Illustrator) eller funktionsmakropaneln (Photoshop) måste du emellertid spara det som en del av en funktionsmakroupsättning.

Spara en uppsättning med funktionsmakron

- 1 Markera en uppsättning.
 -  Om du vill spara ett enskild funktionsmakro börjar du med att skapa en funktionsmakroupsättning och flyttar funktionsmakrot till den nya uppsättningen.
- 2 Välj Spara makron på panelmenyn på panelen Funktionsmakron.
- 3 Skriv ett namn för uppsättningen, välj en placering och klicka på Spara.

Du kan spara filen var du vill. Du kan bara spara hela innehållet i en uppsättning på panelen Funktionsmakron, inte enskilda funktionsmakron.

Obs! (Endast Photoshop) Om du sparar funktionsmakroupsättningsfilen i mappen med förinställningar och funktionsmakron, visas uppsättningen längst ned på panelmenyn på panelen Funktionsmakron när du startar om Photoshop.



(Endast Photoshop) Håll ned Ctrl + Alt (Windows) eller Kommando + Alternativ (Mac OS) när du väljer kommandot Spara makron om du vill spara funktionsmakrona i en textfil. Du kan använda den här filen om du vill granska eller skriva ut innehållet i ett funktionsmakro. Du kan dock inte läsa in den här filen i Photoshop.

Läsa in en uppsättning med funktionsmakron

Som standard visas de fördefinierade funktionsmakrona (de som levereras med programmet) på panelen Funktionsmakron tillsammans med de funktionsmakron du själv skapar. Du kan också läsa in ytterligare funktionsmakron till panelen Funktionsmakron.

❖ Gör något av följande:

- Välj Läs in makron på panelmenyn på panelen Funktionsmakron. Leta upp och klicka på funktionsmakroupsättningsfilen och klicka på Läs in (Photoshop) eller Öppna (Illustrator).
- (Endast Photoshop) Klicka på en uppsättning med funktionsmakron längst ned på panelmenyn på panelen Funktionsmakron.

Funktionsmakroupsättningsfiler i Photoshop har tillägget .atn och funktionsmakroupsättningsfiler i Illustrator har tillägget .aia.

Återställa standarduppsättningen med funktionsmakron

- 1 Välj Återställ funktionsmakron på panelmenyn på panelen Funktionsmakron.
- 2 Klicka på OK om du vill ersätta de aktuella funktionsmakrona på panelen Funktionsmakron med standarduppsättningen, eller klicka på Lägg till om du vill lägga till standarduppsättningen i den aktuella uppsättningen med funktionsmakron på panelen Funktionsmakron.

Ordna uppsättningar med funktionsmakron

För att du lättare ska kunna organisera dina funktionsmakron kan du skapa uppsättningar med funktionsmakron och spara dessa uppsättningar i datorn. Du kan sammanställa uppsättningar för olika arbetsuppgifter, till exempel för publicering i tryck och publicering online, och överföra uppsättningar till andra datorer.

- Om du vill skapa en ny uppsättning med funktionsmakron klickar du på knappen Skapa ny uppsättning  på panelen Funktionsmakron eller väljer Ny uppsättning på panelmenyn. Ange ett namn för uppsättningen och klicka på OK.

Obs! Om du tänker skapa ett nytt funktionsmakro och gruppera det i en ny uppsättning måste du skapa den nya uppsättningen först. Den nya uppsättningen visas på snabbmenyn för uppsättningar när du skapar det nya funktionsmakrot.

- Om du vill flytta ett funktionsmakro till en annan uppsättning drar du funktionsmakrot till den uppsättningen. När den markerade linjen visas vid den önskade placeringen släpper du musknappen.
- Om du vill byta namn på en uppsättning med funktionsmakron dubbelklickar du på uppsättningens namn på panelen Funktionsmakron eller väljer Alternativ för uppsättning på panelmenyn. Ange uppsättningens nya namn och klicka på OK.
- Om du vill ersätta alla funktionsmakron på panelen Funktionsmakron med en ny uppsättning väljer du Ersätt funktionsmakron på panelmenyn på panelen Funktionsmakron. Klicka på en funktionsmakrofil och sedan på Läs in (Photoshop) eller Öppna (Illustrator).

Viktigt! Kommandot Ersätt funktionsmakron byter ut alla funktionsmakrouppsättningar i det aktuella dokumentet. Innan du använder kommandot bör du kontrollera att du redan har sparat en kopia av den aktuella uppsättningen funktionsmakron med kommandot Spara funktionsmakron.

Spela upp ett funktionsmakro för en grupp av filer

Med kommandot Gruppera kan du spela upp ett funktionsmakro för en mapp med filer och undermappar. Du kan även använda kommandot Gruppera när du vill förse en mall med databaserade bilder med olika datauppsättningar.

- 1 Välj Gruppera på menyn på funktionsmakropanelen.
- 2 För Spela upp väljer du vilket funktionsmakro du vill spela upp.
- 3 För Källa väljer du för vilken mapp funktionsmakrot ska spelas upp. Du kan även välja Datauppsättningar och spela upp makrot för varje enskild datauppsättning i den aktuella filen.

Om du markerar en mapp kan du ange ytterligare alternativ för att spela upp funktionsmakrot.

- 4 För Mål anger du vad du vill göra med de bearbetade filerna. Du kan lämna filerna öppna utan att spara ändringarna (Ingen), spara och stänga filerna på deras aktuella plats (Spara och stänga) eller spara filerna på en annan plats (Mapp).

Beroende på vilket målalternativ du väljer kan du ange ytterligare alternativ för att spara filerna.

- 5 Ange hur du vill att fel som uppstår under gruppbearbetningen ska behandlas i Illustrator. Om du väljer Spara fel i loggen, klickar du på Spara som och ger felkoden ett namn.
- 6 Klicka på OK.

 När du sparar filerna med hjälp av kommandot Gruppera, sparas filerna alltid i samma format som de ursprungliga filerna. Om du vill skapa en gruppbearbetning som sparar filerna i ett nytt format, spelar du in kommandot Spara som eller Spara en kopia följt av kommandot Stäng som en del av det ursprungliga funktionsmakrot. Välj därefter Inget som mål, när du ställer upp gruppbearbetningen.

 Om du vill gruppbearbeta med hjälp av flera funktionsmakron, skapar du ett nytt makro och spelar in kommandot Gruppera för varje funktionsmakro du vill använda. På så sätt kan du även bearbeta flera mappar i en enda gruppbearbetning. Om du vill gruppbearbeta flera mappar skapar du en ny mapp med alias för de mappar som du vill bearbeta.

Fler hjälpsnitt

”[Översikt över panelen Funktionsmakron](#)” på sidan 454

”[Använda datauppsättningar](#)” på sidan 466

Alternativ för grupp

Om du väljer Mapp som källa kan du ange följande alternativ:

Ignorera ”Öppna”-kommandon Detta öppnar filerna i den angivna mappen och åsidosätter eventuella kommandon om att öppna dem som spelades in som en del av det ursprungliga funktionsmakrot.

Inkludera alla underkataloger Detta bearbetar alla filer och mappar i den angivna mappen.

Om funktionsmakrot innehåller kommandon om att spara eller exportera, kan du ange följande alternativ:

Ignorera ”Spara”-kommandon Detta sparar de bearbetade filerna i angiven målapp i stället för på den plats som spelades in i makrot. Klicka på Välj om du vill ange målappen.

Ignorera "Exportera"-kommandon Detta exporterar de bearbetade filerna till angiven målmapp i stället för till den plats som spelades in i makrot. Klicka på Välj om du vill ange målmappen.

Om du väljer Datauppsättningar som källa kan du ange ett alternativ för att skapa filnamn när du åsidosätter kommandon för att spara och exportera:

Fil + Nummer Det ursprungliga dokumentets filnamn används som utgångspunkt för att generera filnamnet. Från detta namn tas eventuella filnamnstillägg bort varefter ett tresiffrigt nummer som motsvarar datauppsättningen läggs till.

Fil + Datauppsättningsnamn Det ursprungliga dokumentets filnamn används som utgångspunkt för att generera filnamnet. Från detta namn tas eventuella filnamnstillägg bort varefter ett understreck och namnet på datauppsättningen läggs till.

Datauppsättningsnamn Filnamnet genereras baserat på datauppsättningens namn.

Skript

Använda ett skript

När du kör ett skript utför datorn en serie åtgärder. De här åtgärderna berör antingen endast Illustrator eller även andra program, t.ex. ordbehandlings-, kalkyl- och databashanteringsprogram.

Illustrator innehåller stöd för flera skriptmiljöer (däribland Microsoft Visual Basic, AppleScript, JavaScript och ExtendScript). Du kan använda standardskripten i Illustrator eller skapa egna skript och lägga till dem på undermenyn Skript.

Mer information om hur du använder skript i Illustrator finns i exempelskripten och skriptdokumentationen i mappen Adobe Illustrator CS5/Scripting.

Köra ett skript

- ❖ Välj Arkiv > Skript och markera ett skript. Du kan också välja Arkiv > Skript > Annat skript och bläddra till ett skript.

Obs! Om du redigerar ett skript medan Illustrator körs måste du spara ändringarna för att de ska gälla.

Installera ett skript

- ❖ Kopiera skriptet till datorns hårddisk.

Om du placerar skriptet i skriptmappen för Adobe Illustrator CS5 visas skriptet på undermenyn Arkiv > Skript.

Om du placerar skriptet någon annanstans på hårddisken kan du köra skriptet i Illustrator genom att välja Arkiv > Skript > Annat skript.

Obs! Om du placerar ett skript i skriptmappen för Adobe Illustrator CS5 när Illustrator körs måste du starta om Illustrator för att skriptet ska visas på undermenyn Skript.

Databaserade bilder

Om databaserade bilder

Med databaserade bilder kan du snabbt och felfritt producera flera versioner av en teckning. Du kanske vill skapa 500 olika webbbanderoller som baseras på samma mall. Istället för att fylla mallarna med bilder, text och liknande manuellt, kan du använda databaserade bilder för att låta ett skript som körs mot en databas generera webbbanderollerna automatiskt.

I Illustrator kan du förvandla vilken teckning som helst till en mall för databaserade bilder. Du behöver bara ange vilka objekt på ritytan som är dynamiska (går att ändra) med hjälp av *variabler*. Du använder variablerna för att ändra textsträngar, länkade bilder, diagramdata och inställningar för objektsynlighet i teckningen. Du kan dessutom skapa olika uppsättningar variabeldata och på så sätt enkelt se hur mallen kommer att se ut när den återges.

Databaserade bilder är utformade för att användas i arbetsmiljöer där man samarbetar mycket. Nedan följer några exempel på hur databaserade bilder kan användas i olika arbetssituationer:

- Om du är grafisk designer och skapar en mall har du kontroll över de dynamiska elementen. Du kan vara säker på att endast variabeldata ändras när mallen lämnas över för produktion.
- Om du är utvecklare kan du koda variabler och datauppsättningar direkt i en XML-fil. Designern kan sedan importera variablerna och datauppsättningarna till en Illustrator-fil och skapa en design som bygger på dina anvisningar.
- Om du är produktionsansvarig kan du använda skript i Illustrator eller kommandot Gruppkörning. Du kan också använda en dynamisk bildhanteringsserver, t.ex. Adobe® Graphics Server, om du vill automatisera återgivningsprocessen ytterligare.

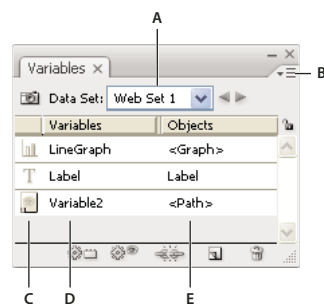
Fler hjälpavsnitt

”[Använda datauppsättningar](#)” på sidan 466

”[Om variabelbibliotek](#)” på sidan 467

Översikt över variabelpanelen

Variabelpanelen (Fönster > Variabler) använder du när du vill arbeta med variabler och datauppsättningar. Alla variabeltyper och variabelnamn i dokumentet finns i listan på panelen. Om variabeln är bunden till ett objekt anges namnet på det bundna objektet i kolumnen Objekt så som det visas på lagerpanelen.



Variabelpanelen

A. Datauppsättning B. Panelmeny C. Variabeltyp D. Variabelnamn E. Namn på det bundna objektet

På variabelpanelen används följande ikoner för att ange variabeltypen:

- Synlighetsvariabel .
- Textsträngsvariabel .
- Länkad filvariabel .
- Diagramdatavariabel .
- Variabel utan typ (obunden) .

Du kan sortera raderna genom att klicka på objekten i huvudet: efter variabelnamn, objektnamn eller variabeltyp.

Skapa variabler

Du kan skapa fyra typer av variabler i Illustrator: diagramdatavariabler, länkade filvariabler, textsträngsvariabler och synlighetsvariabler. En variabeltyp anger vilka objektattribut som går att ändra (som alltså är dynamiska).

Obs! På menyn för variabelpanelen finns dessutom kommandon för att skapa variabler.

Skapa en synlighetsvariabel

- ❖ Markera de objekt som du vill visa eller dölja och klicka på knappen Gör synlighet dynamisk  på variabelpanelen

Skapa en textsträngsvariabel

- ❖ Markera ett textobjekt och klicka på knappen Gör objekt dynamiskt  på variabelpanelen.

Skapa en länkad filvariabel

- ❖ Markera en länkad fil och klicka på knappen Gör objekt dynamiskt på variabelpanelen.

Skapa en diagramdatavariabel

- ❖ Markera ett diagramobjekt och klicka på knappen Gör objekt dynamiskt på variabelpanelen.

Skapa en variabel utan bindning till ett objekt

- ❖ Klicka på knappen Ny variabel  på variabelpanelen. Om du vill binda ett objekt till variabeln vid ett senare tillfälle markerar du objektet och variabeln och klickar på knappen Gör synlighet dynamisk eller Gör objektet dynamiskt.

Redigera variabler

Du kan redigera namn eller typ för en variabel, låsa upp en variabel och låsa en variabel med hjälp av variabelpanelen.

När du låser upp variabelns bindning bryts länken mellan variabeln och objektet. När du låser variablerna kan du varken skapa eller ta bort variabler eller redigera dem. Du kan dock binda och låsa upp objekt till låsta variabler.

Fler hjälpavsnitt

[”Översikt över variabelpanelen”](#) på sidan 463

Ändra namn och typ för en variabel

- ❖ Dubbelklicka på variabeln på variabelpanelen. Du kan också markera variabeln på variabelpanelen och välja Alternativ för variabel på menyn på variabelpanelen.

Låsa upp en variabels bindning

- ❖ Klicka på Lås upp variabelns bindning  på variabelpanelen. Du kan också välja Lås upp variabelns bindning på menyn på variabelpanelen.

Låsa eller låsa upp alla variabler i ett dokument

- ❖ Klicka på knappen Lås/Lås upp variabler  eller  på variabelpanelen.

Ta bort variabler

När du tar bort en variabel raderas den från variabelpanelen. Om du tar bort en variabel som är bunden till ett objekt blir objektet statiskt (om inte objektet också är bundet till en variabel av en annan typ).

- 1 Markera den variabel du vill ta bort.
- 2 Gör något av följande:
 - Klicka på ikonen Ta bort variabel  på variabelpanelen, eller välj Ta bort variabel på menyn på variabelpanelen.
 - Om du vill ta bort variabeln utan att bekräfta, drar du den till ikonen Ta bort variabel.

Fler hjälpavsnitt

[”Översikt över variabelpanelen”](#) på sidan 463

Redigera dynamiska objekt

Du ändrar de data som är kopplade till en variabel genom att redigera objektet som är bundet till variabeln. Om du till exempel arbetar med en synlighetsvariabel, ändrar du objektets synlighetsstatus på lagerpanelen. När du redigerar dynamiska objekt kan du skapa flera datauppsättningar som används i mallen.

- 1 Markera ett dynamiskt objekt på ritytan, eller gör något av följande om du vill markera ett dynamiskt objekt automatiskt:
 - Håll ned Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) och klicka på en variabel på variabelpanelen.
 - Markera en variabel på variabelpanelen och välj Markera bundet objekt på menyn på variabelpanelen.
 - Om du vill markera alla dynamiska objekt väljer du Markera alla bundna objekt på menyn på variabelpanelen.
- 2 Redigera data som tillhör objektet på följande sätt:
 - För text redigerar du textsträngen på ritytan.
 - För länkade filer ersätter du bilden med hjälp av länkpanelen eller genom att välja Arkiv > Montera.
 - För diagram redigerar du data på diagramdatapanelen.
 - För alla objekt med dynamisk synlighet ändrar du synlighetsstatus för objektet på lagerpanelen.

Fler hjälpavsnitt

[”Panelen Länkar - översikt”](#) på sidan 273

[”Ange diagramdata”](#) på sidan 469

[”Panelen Lager - översikt”](#) på sidan 225

[”Översikt över variabelpanelen”](#) på sidan 463

Identifiera dynamiska objekt med XML-ID:n

På variabelpanelen anges namnen på de dynamiska objekt som visas på lagerpanelen. Om du sparar mallen i SVG-format för användning med andra Adobe-produkter, måste objektnamnen följa konventionerna för hur XML-objekt ska namnges. XML-namn måste till exempel börja med en bokstav, ett understreck eller ett kolon, och de får inte innehålla några blanksteg.

I Illustrator tilldelas alla dynamiska objekt du skapar automatiskt ett giltigt XML-ID. Om du vill visa, redigera eller exportera objektnamn med hjälp av XML-ID:n, väljer du Redigera > Inställningar > Enheter (Windows) eller Illustrator > Inställningar > Enheter (Mac OS) och markerar XML-ID.

Fler hjälpavsnitt

["Översikt över variabelpanelen"](#) på sidan 463

Använda datauppsättningar

En *datauppsättning* är en samling av variabler och associerade data. När du skapar en datauppsättning, tar du en ögonblicksbild av de dynamiska data som för tillfället visas på ritytan. Du kan växla mellan datauppsättningar och på så sätt överföra olika data till mallen.

Namnet på den aktuella datauppsättningen visas längst upp på variabelpanelen. Om du ändrar variabelvärdet så att ritytan inte längre speglar de data som är lagrade i uppsättningen, visas datauppsättningens namn i kursiv. Du kan då skapa en ny datauppsättning. Du kan också uppdatera uppsättningen, så att sparade data skrivs över med nya data.

Fler hjälpavsnitt

["Om databaserade bilder"](#) på sidan 463

["Spela upp ett funktionsmakro för en grupp av filer"](#) på sidan 461

["Översikt över variabelpanelen"](#) på sidan 463

Skapa en ny datauppsättning

- ❖ Klicka på knappen Tilldela datauppsättning  på variabelpanelen. Du kan även välja Tilldela datauppsättning på menyn på variabelpanelen.

Växla mellan datauppsättningar

- ❖ Välj en datauppsättning i listan över datauppsättningar på variabelpanelen. Du kan också klicka på någon av knapparna Föregående datauppsättning  eller Nästa datauppsättning .

Använda ritytans data för den aktuella datauppsättningen

- ❖ Välj Uppdatera datauppsättning på menyn på variabelpanelen.

Byta namn på en datauppsättning

- ❖ Redigera texten direkt i textrutan Datauppsättning. Du kan även dubbelklicka på ordet *Datauppsättning*: (till vänster om textrutan), ange ett nytt namn och sedan klicka på OK.

Ta bort en datauppsättning

- ❖ Välj Ta bort datauppsättning på menyn på variabelpanelen.

Om variabelbibliotek

I en arbetsmiljö som kräver mycket samarbete är koordinationen mellan olika medlemmar i en grupp viktig för att ett projekt ska lyckas. I ett företag som skapar webbplatser ansvarar till exempel webbkonstruktören för hur webbplatsen ska se ut, medan webbutvecklaren ansvarar för underliggande kod och skript. Om konstruktören ändrar webbplatsens utseende måste utvecklaren få reda på ändringarna. Om utvecklaren lägger till nya funktioner på webbplatsen kan konstruktören behöva uppdatera utformningen.

Tack vare variabelbiblioteken kan konstruktörer och utvecklare koordinera sitt arbete med en XML-fil. En konstruktör kan till exempel skapa en mall för visitkort i Illustrator och exportera variabeldata som en XML-fil. Utvecklaren kan sedan använda XML-filen för att länka variablerna och datauppsättningarna till en databas och skriva ett skript som återger den färdiga teckningen. Arbetsflödet kan även vändas, så att utvecklaren kodar namnen på variablerna och datauppsättningarna i en XML-fil och konstruktören importerar variabelbiblioteken till ett Illustrator-dokument.

Om du vill importera variabler till Illustrator från en XML-fil, väljer du **Läs in variabelbibliotek** på menyn på variabelpanelen.

Om du vill exportera variabler från Illustrator till en XML-fil, väljer du **Spara variabelbibliotek** på menyn på variabelpanelen.

Fler hjälpsnitt

”[Om databaserade bilder](#)” på sidan 463

”[Använda datauppsättningar](#)” på sidan 466

”[Översikt över variabelpanelen](#)” på sidan 463

Spara en mall för databaserade bilder

När du anger variabler i ett Illustrator-dokument, skapar du en mall för databaserade bilder. Du kan spara mallen i SVG-format om du vill använda den med andra Adobe-produkter, som Adobe® Graphics Server. Till exempel kan en utvecklare som hanterar Adobe Graphics Server binda SVG-filens variabler direkt till en databas eller andra datakällor.

- 1 Välj **Arkiv > Spara som**, ange ett filnamn, markera SVG som filformat, och klicka på **Spara**.
- 2 Klicka på **Fler alternativ** och markera **Innefatta Adobe Graphics Server-data**. All information som behövs för variabelersättning i SVG-filen inkluderas.
- 3 Klicka på **OK**.

Kapitel 15: Diagram

Skapa diagram

Med diagram kan du kommunicera statistisk information på ett visuellt sätt. I Adobe Illustrator kan du skapa nio olika typer av diagram och anpassa dem efter behov. Klicka på och håll ned diagramverktyget på panelen Verktyg för att visa alla olika typer av diagram som du kan skapa.

Skapa ett diagram

- 1 Markera ett diagramverktyg.

Vilket verktyg du använder från början avgör vilken typ av diagram som skapas, men du kan utan problem ändra typen av diagram senare.

- 2 Ange diagrammets dimensioner på något av följande sätt:

- Dra diagonalt från hörnet där du vill att diagrammet ska börja till motsatt hörn. Håll ned Alt-tangenten och klicka, så ritas diagrammet från mittpunkten. Håll ned Skift, så att diagrammet blir fyrkantigt.
- Klicka där du vill skapa diagrammet. Ange diagrammets bredd och höjd, och klicka på OK.

Obs! De dimensioner som du anger gäller för diagrammets huvuddel, inte för rubrikerna och teckenförklaringen.

- 3 Ange data för diagrammet i fönstret Diagramdata.

Viktigt! Diagramdata måste sorteras i en viss ordning, beroende på diagramtyp. Innan du börjar ange data bör du studera hur du ska organisera rubriker och datauppsättningar i kalkylbladet.

- 4 Skapa diagrammet genom att klicka på knappen Tillämpa ✓ eller genom att trycka på tangenten Enter på det numeriska tangentbordet.

Fönstret Diagramdata är öppet tills du stänger det. På så sätt kan du lätt växla mellan redigering av diagramdata och arbete på ritytan.

Fler hjälpavsnitt

”Diagramverktygsgalleri” på sidan 23

”Ange diagramdata” på sidan 469

”Formatera och anpassa diagram” på sidan 472

Justera kolumnbredd och decimalprecision

Bredden på staplarna i diagrammet påverkas inte av att du justerar kolumnbredden; justeringen gör bara att du kan se fler eller färre siffror i kolumnen.

Med standardvärdet 2 decimaler visas talet 4 i en cell som 4,00 i fönstret Diagramdata. När du anger talet 1,55823 i en cell, visas 1,56.

Justera kolumnbredden

❖ Gör något av följande:

- Klicka på Cellstil  och skriv ett värde mellan 0 och 20 i textrutan Kolumnbredd.

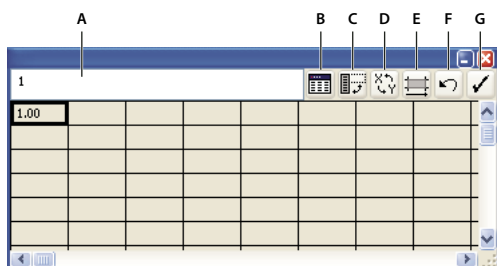
- Placera pekaren i kanten av den kolumn som du vill justera. Pekaren ändras till en dubbelriktad pil . Dra sedan handtaget till önskad plats.

Justera cellernas decimalprecision

- ❖ Klicka på Cellstil och skriv ett värde mellan 0 och 10 i textrutan Antal decimaler.

Ange diagramdata

Du anger data i diagrammet i fönstret Diagramdata. Fönstret öppnas automatiskt när du använder ett diagramverktyg, och det är öppet tills du stänger det.



Fönstret Diagramdata

A. Textruta B. Importera data C. Flytta om rad/kolumn D. Växla x/y E. Cellstil F. Återgå G. Tillämpa

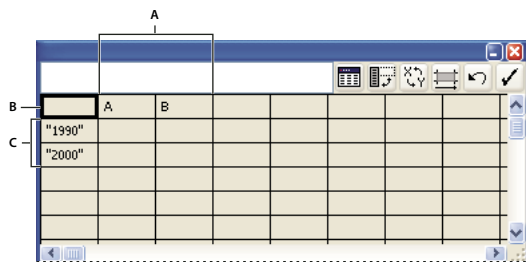
- 1 Visa fönstret Diagramdata för ett befintligt diagram: markera hela diagrammet med markeringsverktyget och välj Objekt > Diagram > Data.
- 2 Ange data på något av följande sätt:
 - Markera en cell i kalkylbladet och ange data i textrutan överst i fönstret. Registrera informationen och gå till nästa cell på samma rad genom att trycka på tabbtangenten. Tryck på Retur för att registrera data och gå till nästa cell i samma kolumn. Gå från cell till cell med piltangenterna, eller markera en cell genom att klicka på den.
 - Kopiera data från ett kalkylbladsprogram som Lotus® 1-2-3 eller Microsoft Excel. Klicka på cellen längst upp till vänster i fönstret Diagramdata och välj Redigera > Klistra in.
 - Skapa en textfil med ett ordbehandlingsprogram. Där separeras data för varje cell av ett tabbstopp, och data för varje rad separeras av ett radstopp. Informationen får inte innehålla några icke-numeriska tecken; då kan den inte visas. (Skriv till exempel 732000, inte 732,000.) Klicka på den cell i fönstret Diagramdata som ska visas längst upp till vänster i de data som du importerar, klicka på knappen Importera data  och välj textfilen.

Obs! Om du av misstag anger diagramdata på fel sätt (i rader i stället för i kolumner eller tvärtom), klickar du på knappen Flytta om  för att växla mellan kolumner och rader med data. Om du vill att x- och y-axeln ska byta plats i ett punktdiagram, klickar du på Växla x/y .

- 3 Skapa diagrammet genom att klicka på knappen Tillämpa  eller genom att trycka på tangenten Retur på det numeriska tangentbordet.

Använda diagrametiketter och datauppsättningar

Rubriker är ord eller tal som beskriver två saker: de datauppsättningar som du vill jämföra samt de kategorier enligt vilka du vill jämföra dem. För stapeldiagram, skiktade stapeldiagram, stolpdigram, skiktade stolpdigram, linjediagram, ytdiagram och radardiagram anger du rubriker i kalkylbladet på följande sätt:



Rubriker i fönstret Diagramdata

A. Datauppsättningsrubriker B. Tom cell C. Kategorirubriker

Ange etiketter

❖ För stapeldiagram, skiktade stapeldiagram, stolpdigram, skiktade stolpdigram, linjediagram, ytdiagram och radardiagram anger du rubriker i kalkylbladet på följande sätt:

- Om du vill att en teckenförklaring ska genereras för diagrammet tar du bort innehållet i cellen längst upp till vänster och lämnar cellen tom.
- Ange rubriker för de olika datauppsättningarna i den översta cellraden. Rubrikerna visas i teckenförklaringen. Om du inte vill skapa någon teckenförklaring ska du inte ange några datauppsättningsrubriker.
- Ange kategorirubriker i den vänstra cellkolumnen. Kategorierna är ofta tidsenheter av något slag, t.ex. dagar, månader eller år. Rubrikerna visas utmed diagrammets vågräta eller lodräta axel. Detta gäller dock inte för radardiagram, där varje rubrik avser en separat axel.
- Om du vill skapa rubriker som endast består av siffror, omger du siffrorna med raka citattecken. Ange t.ex. "1996" om 1996 ska användas som etikett.
- Om du vill skapa radbrytningar i rubriker, skiljer du raderna åt med hjälp av ett lodrätt streck. Skriv till exempel **Totala|prenumerationer|1996** för att få följande diagramrubrik:

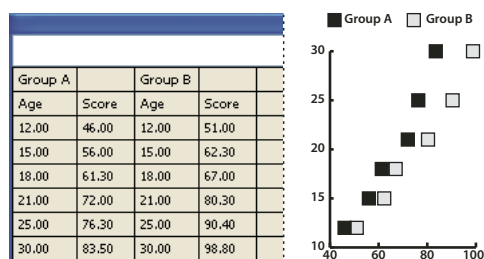
Totala

prenumerationer

1996

Ange datauppsättningar för punktdiagram

Ett punktdiagram skiljer sig från andra typer av diagram på så sätt att värden mäts efter båda axlarna; det finns inga kategorier.

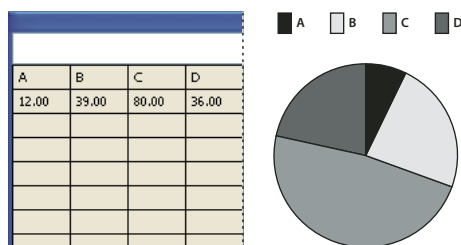


Punktdiagramdata

- Ange datauppsättningsrubriker i varannan cell på kalkylbladets översta rad, med början i den första cellen. Rubrikerna visas i teckenförklaringen.
- Ange y-axelns data i första kolumnen och x-axelns data i den andra kolumnen.

Ange datauppsättningar för cirkeldiagram

Datauppsättningar i cirkeldiagram organiseras ungefär som i andra diagram. Varje datarad i kalkylbladet ger dock ett separat diagram.

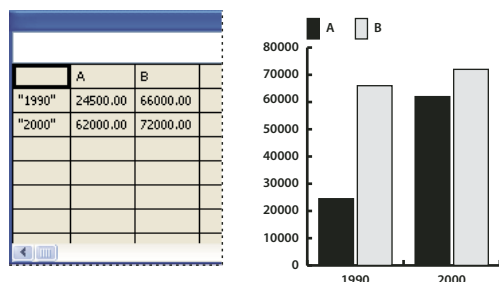


Cirkeldiagramdata

- Ange datauppsättningsrubriker på samma sätt som för stapeldiagram, skiktade stapeldiagram, stolpdigram, skiktade stolpdigram, linjediagram, ytdiagram och radardiagram. Ange kategorirubriker om du vill skapa diagramnamn.
- Om du vill skapa ett enskilt cirkeldiagram anger du bara en rad med data, antingen med enbart positiva värden eller enbart negativa värden.
- Om du vill skapa flera cirkeldiagram anger du ytterligare rader med data, antingen med enbart positiva värden eller enbart negativa värden. Storleken på de enskilda cirkeldiagrammen är som standard proportionella i förhållande till totalvärdet för respektive diagrams data.

Ange datauppsättningar för stapeldiagram, stolpdigram, linjediagram, ytdiagram och radardiagram

När du har skapat rubrikerna för diagrammet, är du redo att ange datauppsättningarna i rätt kolumn.



Stapeldiagramdata

Stapeldiagram, skiktat stapeldiagram, stolpdigram och skiktat stolpdigram Höjden på stapeln och längden på stolpen motsvarar den mängd som jämförs. I stapel- och stolpdigram kan du kombinera positiva och negativa värden. Negativa värden visas som staplar som sträcker sig under den vågräta axeln. I skiktade stapeldiagram måste alla tal vara antingen genomgående positiva eller genomgående negativa.

Linjediagram Varje datakolumn motsvaras av en linje i linjediagrammet. I linjediagram går det även att kombinera positiva och negativa värden.

Ytdiagram Värdena måste vara antingen positiva eller negativa. Varje rad med data motsvarar en fylld yta i ytdiagrammet. I ytdiagram läggs värdena i varje kolumn till i föregående kolumns totalvärden. Därför ser ytdiagram och linjediagram helt olika ut, även om de innehåller samma data.

Radardiagram Varje värde visas på en axel och ansluts till de andra på samma axel, varvid ett "nät" skapas. I radardiagram går det även att kombinera positiva och negativa värden.

Formatera diagram

Formatera och anpassa diagram

Diagram kan formateras på flera olika sätt. Du kan till exempel ändra utseende på och placeringen av diagrammets axlar, lägga till skuggor, flytta teckenförklaringen och kombinera olika diagramtyper. Om du vill visa formateringsalternativen för ett diagram, markerar du diagrammet med markeringsverktyget och väljer Objekt > Diagram > Typ.

Du kan även anpassa diagrammet manuellt på flera olika sätt. Du kan ändra färg på skuggan, ändra teckensnitt och textformat, flytta, spegla, skeva, rotera eller skaländra delar av eller hela diagrammet samt anpassa stapel- och markörsymboler. Du kan tillämpa genomskinlighet, övertoningar, blandningar, penseldrag, grafikformat och andra effekter på diagram. Den här typen av ändringar bör du alltid vänta med till sist, eftersom de tas bort när du återskapar diagrammet.



Tips om hur du kan anpassa dina diagram hittar du i mappen Fräcka komplement/Exempelfiler/Diagram & diagramsymboler i Illustrators programmap.

Tänk på att ett diagram är ett grupperat objekt som är relaterat till diagramdata. Dela aldrig upp ett diagram. Om du gör det, kan du inte ändra diagrammet. Om du vill redigera ett diagram, markerar du vilka delar du vill redigera, utan att dela upp diagrammet. Använd antingen direktmarkeringsverktyget eller gruppmarkeringsverktyget.

Det är även viktigt att förstå hur diamelementen är relaterade till varandra. Hela diagrammet med sina teckenförklaringar är en enda grupp. Alla datauppsättningar är en undergrupp till diagrammet, och varje datauppsättning med sin teckenförklaring är i sin tur en undergrupp till datauppsättningarna. Varje värde är en undergrupp till sin datauppsättning, och så vidare. Dela aldrig upp eller gruppera om objekt som finns i ett diagram.

Fler hjälpsnitt

”[Om diagramsymboler](#)” på sidan 477

Ändra diagramtyp

- 1 Markera ett diagram med markeringsverktyget.
- 2 Välj Objekt > Diagram > Typ, eller dubbelklicka på diagramverktyget på panelen Verktyg.
- 3 Klicka först på den knapp som motsvarar den önskade diagramtypen i dialogrutan Diagramtyp, och klicka sedan på OK.

Obs! När du har målat diagramobjekt med övertoningar, kan resultatet bli oväntat om du ändrar diagramtypen. Du kan undvika oönskade resultat genom att inte tillämpa övertoningar förrän diagrammet är färdigt. Du kan också markera de övertonade objekten med direktmarkeringsverktyget och måla dem med en processfärg. Sedan tillämpar du övertoningarna en gång till.

Formatera diagrammets axlar

Alla diagram (utom cirkeldiagram) har en *värdeaxel* som anger diagrammets måttenhet. Du kan välja att visa värdeaxeln på en sida eller på båda sidor om diagrammet. Stolpdiaqram, skiktade stolpdiaqram, stapeldiaqram, skiktade stapeldiaqram, linjediaqram och ytdiaqram har även en *kategori*axel som anger datakategorierna i diagrammet.

Du kan styra hur många skalmarkeringar som ska visas på varje axel, ändra längden på skalmarkeringarna och lägga till ett prefix eller suffix till talen på axeln.

- 1 Markera diagrammet med markeringsverktyget.
- 2 Välj Objekt > Diagram > Typ, eller dubbelklicka på diagramverktyget på panelen Verktyg.
- 3 Om du vill ändra värdeaxelns placering, väljer du ett alternativ på menyn Värdeaxel.
- 4 Om du vill formatera skalmarkeringar och rubriker, markerar du en axel på snabbmenyn överst i dialogrutan. Sedan anger du följande alternativ:

Skalvärden Anger var skalmarkeringarna är placerade på värdeaxlarna, på vänster eller höger axlar eller på de undre eller övre axlarna. Markera Ignorera beräknade värden, om du vill beräkna placeringen av skalmarkeringarna manuellt. Antingen godtar du de värden som angavs när diagrammet skapades, eller också anger du ett minimivärde, ett maximivärde och antalet indelningar mellan rubriker.

Skalmarkeringar Anger skalmarkeringarnas längd och antal per indelning. För kategoriaxlar markerar du alternativet Rita skalmarkeringar mellan rubriker, om du vill rita skalmarkeringar på valfri sida om rubrikerna eller kolumnerna. Avmarkera alternativet om du vill centrera skalmarkeringar över rubriker eller kolumner.

Lägg till rubriker Anger ett prefix och ett suffix för tal på värdeaxlarna, på vänster eller höger axlar eller på de undre eller övre axlarna. Du kan till exempel lägga till ett dollartecken eller ett procenttecken efter talen.

Tilldela värdeaxlarna olika skalor

Om diagrammet innehåller värdeaxlar på båda sidor, kan du tilldela de båda axlarna olika datauppsättningar. Då skapas olika skalor för respektive axel. Den här metoden är särskilt användbar när du kombinerar olika diagramtyper i samma diagram.

- 1 Välj verktyget Gruppmarkering .
- 2 Klicka på rubriken till den datauppsättning som du vill tilldela axeln.
- 3 Klicka en gång till, utan att flytta markören för gruppmarkeringsverktyget från teckenförklaringen. Alla kolumner som är grupperade med teckenförklaringen markeras.
- 4 Välj Objekt > Diagram > Typ, eller dubbelklicka på diagramverktyget på panelen Verktyg.
- 5 Markera vilken axel som ska tilldelas informationen på menyn Värdeaxel.
- 6 Klicka på OK.

Fler hjälpsnitt

["Markeringsverktygsgalleri"](#) på sidan 18

Formatera staplar, stolpar och linjer

I stapeldiagram, skiktade stapeldiagram, stolpdiagram och skiktade stolpdiagram kan du justera hur stort mellanrummet ska vara mellan varje stapel eller stolpe i diagrammet. Du kan dessutom anpassa mellanrummet mellan kategorierna, eller *grupperna*, med data i diagrammet. I linjediagram, punktdiagram och radardiagram kan du justera linjernas och datapunkternas utseende.

- 1 Markera diagrammet med markeringsverktyget.
- 2 Välj Objekt > Diagram > Typ, eller dubbelklicka på diagramverktyget på panelen Verktyg.

- 3 Om du vill justera mellanrummet mellan staplarna och stolparna i ett stapeldiagram, skiktat stapeldiagram, stolpdigram eller skiktat stolpdigram, anger du ett värde mellan 1 % och 1 000 % i textrutorna Stapelbredd, Stolpbredd eller Gruppbredd.

Om värdet överskrider 100 % kommer staplarna, stolparna eller grupperna att överlappa varandra. Om värdet underskrider 100 % uppstår det mellanrum mellan staplarna, stolparna eller grupperna. Om värdet är exakt 100 % hamnar staplarna, stolparna eller grupperna alldeles bredvid varandra.

- 4 Om du vill justera linjer och datapunkter i linjediagram, punktdiagram och radardiagram, anger du värden för alternativen Markera datapunkter, Koppla samman datapunkter, Kant-mot-kant-linjer och Rita fyllda linjer.
- 5 Om du vill ändra hur staplar, stolpar och linjer överlappar varandra, anger du alternativen Rad 1 längst fram och Stapel 1 längst fram.

Obs! Markera alltid Stapel 1 längst fram för ytdiagram. Om du inte gör det, finns det risk för att vissa ytor inte visas.

Allmänna diagramalternativ

Du kommer åt de allmänna diagramalternativen genom att markera diagrammet med markeringsverktyget och dubbelklicka på diagramverktyget på panelen Verktyg.

Värdeaxel Anger var värdeaxeln (axeln som anger måttenheten) visas.

Lägg till skugga Tillämpar skuggor bakom staplarna, stolparna eller linjerna i ett diagram och i hela cirkeldiagram.

Lägg till förklaring överst Visar teckenförklaringen vågrätt högst upp i diagrammet i stället för till höger om diagrammet.

Rad 1 längst fram Styr hur datakategorierna, eller datagrupperna, i ett diagram överlappar varandra när gruppbredden överstiger 100 %. Alternativet kommer framför allt till användning när du arbetar med stapel- och stolpdigram.

Stapel 1 längst fram Placerar stapeln, stolpen eller linjen som motsvarar första datakolumnen i fönstret Diagramdata överst. Det här alternativet avgör också vilken kolumn som visas överst i stapeldiagram, skiktade stapeldiagram, stolpdigram och skiktade stolpdigram när stapel- eller stolpbredden överstiger 100 %.

Markera datapunkter Placerar fyrkantiga markörer vid varje datapunkt.

Koppla samman datapunkter Ritar linjer som gör det lättare att se hur olika data förhåller sig till varandra.

Kant-mot-kant-linjer Ritar linjer som sträcker sig över diagrammet, från vänster till höger längs den vågräta axeln (x-axeln). Det här alternativet är inte tillgängligt för punktdiagram.

Rita fyllda linjer Skapar en bredare linje enligt värdet i textrutan Linjebredd. Linjen fylls också med den färg som gäller för dataserien. Det alternativet aktiveras när du väljer Koppla samman datapunkter.

Lägga till skuggor

Du kan lägga till skuggor bakom staplar, stolpar och linjer i ett diagram och i hela cirkeldiagram.

- 1 Markera ett diagram med markeringsverktyget.
- 2 Välj Objekt > Diagram > Typ, eller dubbelklicka på diagramverktyget på panelen Verktyg.
- 3 Markera alternativet Lägg till skugga i dialogrutan Diagramtyp, och klicka på OK.

Ändra placeringen på en teckenförklaring

Teckenförklaringar visas som standard till höger om diagrammet. Du kan dock välja att visa dem vågrätt tvärs över diagrammets övre del.

- 1 Markera ett diagram med markeringsverktyget.
- 2 Välj Objekt > Diagram > Typ, eller dubbelklicka på diagramverktyget på panelen Verktyg.
- 3 Välj alternativet Lägg till förklaring överst i dialogrutan Diagramtyp, och klicka på OK.

Formatera cirkeldiagram

Du kan ändra placeringen av teckenförklaringen och hur sektorerna sorteras i cirkeldiagrammen. Du kan även ange hur du vill visa flera cirkeldiagram.

- 1 Markera diagrammet med markeringsverktyget.
- 2 Välj Objekt > Diagram > Typ, eller dubbelklicka på diagramverktyget på panelen Verktyg.
- 3 Gör något av följande:
 - Om du vill ändra teckenförklaringens placering, markerar du ett alternativ för Förklaring.
 - Om du vill ange hur flera cirkeldiagram ska visas, markerar du ett alternativ för Position.
 - Om du vill ange hur sektorerna ska sorteras, markerar du ett alternativ för Sortera.

 Procenttal och teckenförklaringar är som standard svarta. Om en sektor med en mörk bakgrund täcker en teckenförklaring, kan du måla om bakgrunden. Använd gruppmarkeringsverktyget för att markera de mörka sektorerna, och måla sektorn med hjälp av panelen Färg eller Färgruta.

Alternativ för cirkeldiagram

Förklaring Anger teckenförklaringens placering.

- **Normal förklaring** Placerar rubrikerna utanför diagrammet. Detta är standardinställningen. Använd det här alternativet när du kombinerar cirkeldiagram med andra diagramtyper.
- **Förklaring i sektor** Infogar etiketter i motsvarande sektorer.
- **Ingen förklaring** Utelämnar teckenförklaringen helt.

Position Anger hur flera cirkeldiagram visas.

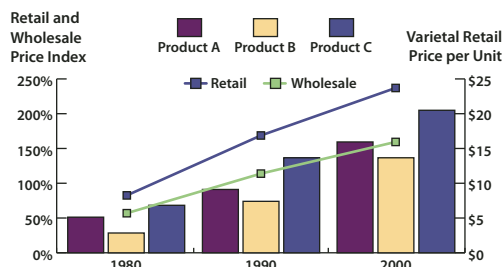
- **Förhållande** Ändrar diagrammens storlek proportionellt.
- **Jämnt** Gör att alla cirkeldiagram får samma diameter.
- **Skiktat** Läger till alla cirkeldiagram ovanpå varandra. De enskilda diagrammens storlek ändras proportionellt i förhållande till varandra.

Sortera Anger hur sektorerna sorteras.

- **Alla** Sorterar sektorerna i de markerade diagrammen från det största till det minsta värdet i medsols riktning och med början längst upp i diagrammet.
- **Första** Sorterar sektorerna i de markerade cirkeldiagrammen så att det största värdet i det första diagrammet placeras i den första sektorn. Resten sorteras i fallande ordning. Alla andra diagram följer samma ordning som i det första diagrammet.
- **Ingen** Sorterar sektorerna i de markerade cirkeldiagrammen i den ordning du angav värdena, i medsols riktning och med början längst upp i diagrammen.

Kombinera olika diagramtyper

Du kan kombinera olika diagramtyper i ett enda diagram. Du kanske vill visa en datauppsättning som ett stapeldiagram och en annan uppsättning som ett linjediagram. Du kan kombinera vilka diagramtyper som helst, med undantag av punktdiagram. Punktdiagram går inte att kombinera med andra diagramtyper.



Kombinera staplar och linjer i ett diagram

- 1 Välj verktyget Gruppmarkering .
- 2 Klicka på teckenförklaringen till de data som du vill ändra diagramtyp för.
- 3 Klicka en gång till, utan att flytta markören för gruppmarkeringsverktyget från teckenförklaringen. Alla kolumner som är grupperade med teckenförklaringen markeras.
- 4 Välj Objekt > Diagram > Typ, eller dubbelklicka på diagramverktyget på panelen Verktyg.
- 5 Välj en diagramtyp och tillhörande alternativ.

Om ett diagram innehåller mer än en diagramtyp, kanske du vill placera en datauppsättning längs den högra axeln och en annan uppsättning längs den vänstra axeln. På så sätt kommer varje axel att mäta olika data.

Obs! Om du använder skiktade stapeldiagram med andra diagramtyper, måste du använda samma axel för alla datauppsättningar som motsvaras av skiktade stapeldiagram. Om du använder den högra axeln för vissa datauppsättningar och den vänstra för andra uppsättningar, kan höjden på staplarna bli missvisande eller överlappa varandra.

Markera delar av ett diagram

- 1 Välj verktyget Gruppmarkering .
- 2 Klicka på teckenförklaringen till de kolumner som du vill markera.
- 3 Klicka en gång till, utan att flytta markören för gruppmarkeringsverktyget från teckenförklaringen. Alla kolumner som är grupperade med teckenförklaringen markeras.

Du kan också markera en grupp genom att klicka på en del av gruppen, klicka igen för att markera de kolumner som är grupperade med den och klicka en tredje gång för att markera teckenförklaringen. För varje gång som du klickar läggs ett nytt lager grupperade objekt till i markeringen, med nästa grupp i hierarkin på tur. Du kan klicka lika många gånger som det finns antal grupper att lägga till i markeringen.

- 4 Om du vill avmarkera en del av den markerade gruppen, väljer du direktmarkeringsverktyget , trycker ned Skift och klickar på objektet.

Formatera texten i ett diagram

I Illustrator används ett standardteckensnitt och en standardteckenstorlek när diagrammets rubriker och teckenförklaringar skapas. Om du vill göra diagrammet intressantare visuellt, kan du dock lätt ändra textformateringen.

- 1 Välj verktyget Gruppmarkering .
- 2 Klicka en gång om du vill markera baslinjen för den text du vill ändra. Klicka två gånger om du vill markera all text.
- 3 Ändra textattributen som du vill ha dem.

Lägga till bilder och symboler i diagram

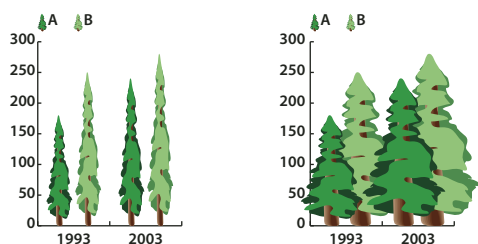
Om diagramsymboler

Använd *diagramsymboler* när du vill lägga till bilder i staplar och markörer. Diagramsymboler kan vara enkla teckningar, logotyper eller andra symboler som representerar värden i ett diagram. De kan även vara komplexa objekt som innehåller mönster och stödoobjekt. Illustrator innehåller en stor mängd färdiga diagramsymboler. Du kan dessutom skapa nya diagramsymboler och lagra dem i dialogrutan Diagramsymboler.

Du kan tillämpa diagramsymboler på staplar på flera olika sätt:

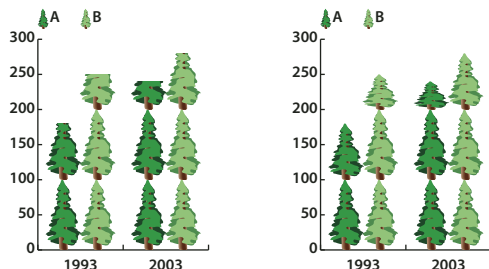
Lodrätt skalad symbol Sträcks ut eller komprimeras lodrätt. Bredden kan inte ändras.

Likformigt skalad symbol Skalas både lodrätt och vågrätt. Det vågräta mellanrummet mellan symbolerna justeras inte för de olika bredderna.



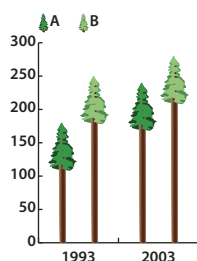
Lodrätt skalade diagramsymboler jämfört med likformigt skalade diagramsymboler

Upprepad symbol Symbolen placeras så att staplarna fylls. Du kan ange det värde som varje symbol ska motsvara, och också ange om du vill beskära eller skala symboler som motsvarar delar av hela symboler.



Upprepade diagram med beskurna symboler jämfört med upprepade diagram med skalade symboler

Töjbar symbol Påminner om en lodrätt skalad symbol, förutom att du kan ange var i symbolen sträckningen eller komprimeringen ska ske. Om du till exempel använder en person för att representera data, kan du sträcka ut eller komprimera kroppen men inte huvudet. Med alternativet Vertikal skala skalas hela personen.



Töjbar diagramsymbol

Importera en stapel- eller markörsymbol

Illustrator innehåller en stor mängd färdiga symboler som du kan använda i dina diagram. Du kan även flytta egenhändigt skapade diagramsymboler mellan dokument.

- 1 Välj Fönster > Bibliotek för färgrutor > Annat bibliotek.
- 2 Gör något av följande:
 - Om du vill importera färdiga diagramsymboler, går du till mappen Fräcka komplement/Exempelfiler/Diagram & diagramsymboler i Illustrators programmap. Markera en diagramsymbolfil, och klicka på Öppna.
 - Om du vill importera diagramsymboler från ett annat dokument, markerar du dokumentet och klickar på Öppna.

Först visas bara en ny panel med färger, övertoningar och mönster från den importerade filen. De importerade diagramsymbolerna visas dock när du öppnar dialogrutorna Stapelsymbol eller Markörsymbol.

Skapa en stapelsymbol

- 1 Skapa en rektangel som det understa objektet i symbolen. Rektangeln motsvarar diagramsymbolens gränser.



Kopiera och klistra in den minsta stapeln i diagrammet och använd den som markeringsrektangel för symbolen.

- 2 Måla eventuellt rektangeln, eller fyll och linjera den med Ingen, så att den blir osynlig.
- 3 Skapa symbolen med något av ritverktygen, eller placera en befintlig symbol framför rektangeln.
- 4 Använd verktyget Markera , och markera hela symbolen, även rektangeln.
- 5 Välj Objekt > Gruppera för att gruppera symbolen.
- 6 Välj Objekt > Diagram > Diagramsymboler.
- 7 Klicka på Ny symbol. En förhandsvisning av den markerade symbolen visas. Endast den del av symbolen som får plats i den understa rektangeln är synlig, men hela symbolen visas när du använder den i diagrammet.
- 8 Klicka på Döp om, om du vill namnge symbolen.



Att skapa en diagramsymbol påminner om att skapa ett mönster.

Fler hjälpavsnitt

”Om mönster” på sidan 199

Skapa en töjbar stapelsymbol

- 1 Skapa en rektangel som det understa objektet i symbolen. Rektangeln utgör diagramsymbolens gränser.
- 2 Skapa symbolen med något av ritverktygen, eller placera en befintlig symbol framför rektangeln.
- 3 Använd verktyget Ritstift  om du vill ange var symbolen ska sträckas ut eller komprimeras genom att rita en vågrät linje.
- 4 Markera alla delar i symbolen, även den vågräta linjen.
- 5 Välj Objekt > Gruppera för att gruppera symbolen.
- 6 Använd verktyget Direktmarkering  eller Gruppmarkering  och markera den vågräta linjen. Var noga med att bara markera den vågräta linjen.
- 7 Välj Visa > Stömlinjer > Skapa stömlinjer.
- 8 Välj Visa > Stömlinjer > Lås stömlinjer, om du vill ta bort markeringen bredvid Lås så att du kan låsa upp stömlinjerna. Flytta runt symbolen så att du är säker på att stömlinjerna flyttas med symbolen.
- 9 Använd verktyget Markering , om du vill markera hela symbolen.
- 10 Välj Objekt > Diagram > Diagramsymboler.
- 11 Klicka på Ny symbol. En förhandsvisning av den markerade symbolen visas.
- 12 Klicka på Döp om, om du vill namnge symbolen.

Lägga till totalvärden i en stapelsymbol

- 1 Skapa stapelsymbolen.
- 2 Välj verktyget Text  . Placera pekaren där du vill att värdet ska visas, i närheten av eller i rektangeln som definierar symbolen.

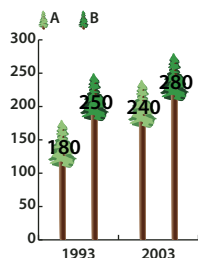
Du kan till exempel placera värdet i, ovanför, under, till vänster om eller till höger om symbolen.

- 3 Klicka och skriv ett procenttecken (%) följt av två siffror från 0 till 9. Siffrorna bestämmer hur data visas.

Den första siffran anger hur många siffror som ska visas före decimalkommat. Om värdet exempelvis var 122 skulle siffran 3 visa 122. Om du anger 0 för den första siffran lägger programmet till det antal siffror som krävs för värdet.

Den andra siffran anger hur många decimaler som ska visas efter decimalkommat. Nollor läggs till om det behövs, och värdena rundas av uppåt eller nedåt, efter behov. Du kan variera talen, beroende på hur många siffror du behöver.

- 4 Om du vill ändra textattributen väljer du Fönster > Text > Tecken, anger attribut och stänger panelen.
- 5 Om du vill justera decimalkomman, väljer du Fönster > Text > Stycke och klickar på knappen Högerjustera text.
- 6 Använd verktyget Markering , och markera hela symbolen, även rektangeln och eventuell text.
- 7 Välj Objekt > Gruppera för att gruppera symbolen.
- 8 Välj Objekt > Diagram > Diagramsymboler.
- 9 Klicka på Ny symbol. En förhandsvisning av den markerade symbolen visas.
- 10 Klicka på Döp om, om du vill namnge symbolen.



Töjbar diagramsymbol med totalvärden för staplar

Skapa en markörsymbol

- 1 Markera och kopiera en markörrektangel från diagrammet, och klistra in den där du vill skapa en symbol. Detta blir det understa objektet i diagramsymbolen och det som avgör markörens storlek.
- 2 Gör teckningen av markören i den storlek som du vill att den ska vara i diagrammet, även om den är större än rektangeln som du kopierade.
- 3 När du är nöjd med markörsymbolen markerar du den, väljer Objekt > Diagram > Diagramsymboler och klickar på Ny symbol.
- 4 Klicka på Döp om, om du vill namnge symbolen.

Tillämpa en stapelsymbol på ett diagram

- 1 Skapa eller importera stapelsymbolen.
- 2 Använd verktyget Gruppmarkering  för att markera de staplar eller stolpar du vill fylla med symbolen. Du kan även markera hela diagrammet.
- 3 Välj Objekt > Diagram > Stapel.
- 4 Välj typ av stapelsymbol.

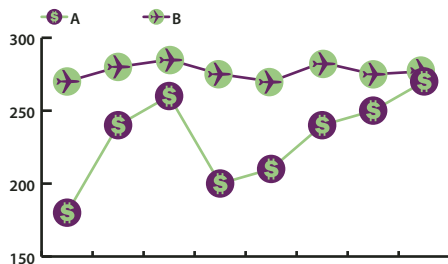
Om du väljer alternativet för att upprepa stapeltypen, anger du ett värde i textrutan Varje symbol motsvarar. Ange också om du vill beskära eller skala någon del av symbolen på menyn Anpassa utformning genom att. Med alternativet Beskär symboler beskär en del av den övre symbolen om så behövs. Med alternativet Skala symboler skalas den sista symbolen så att den får plats i stapeln.

- 5 Markera symbolen som du vill använda. En förhandsvisning av den markerade symbolen visas.
- 6 Klicka på OK.

Tillämpa en markörsymbol på ett linje- eller punktdiagram

- 1 Skapa eller importera stapelsymbolen.
- 2 Använd gruppmarkeringsverktyget  för att markera de markörer och teckenförklaringar i diagrammet som du vill ersätta med en symbol. Markera inga linjer.
- 3 Välj Objekt > Diagram > Markör. Markera en symbol och klicka på OK.

Symbolen skalas så att den understa rektangeln i symbolen har samma storlek som standardmarkören i linje- eller punktdiagrammet.

Diagram*Linjediagram med markörsymboler*

Återanvända diagramsymboler

Du kan återanvända en diagramsymbol som du har skapat och redigera den för att skapa en ny symbol. Om du har den ursprungliga teckningen kan du redigera den och döpa om symbolen i dialogrutan Diagramsymboler.

Om du inte längre har kvar den ursprungliga teckningen definierad som en diagramsymbol, kan du hämta den genom att klistra in diagramsymbolen i teckningen.

- 1 Välj Markera > Avmarkera så avmarkeras hela teckningen.
- 2 Välj Objekt > Diagram > Diagramsymboler.
- 3 Markera den diagramsymbol som du vill klistra in i teckningen, och klicka på Klistra in symbol.
- 4 Klicka på OK. Diagramsymbolen klistras in i teckningen. Nu kan du redigera och definiera den som en ny diagramsymbol.

Kapitel 16: Kortkommandon

Anpassa kortkommandon

Med kortkommandon blir du mer effektiv i Illustrator. Du kan använda standardkortkommandona som ingår i Illustrator, eller lägga till och anpassa kortkommandon efter behov.

Anpassa kortkommandon

I programmet kan du visa en lista över alla kortkommandon. Du kan också redigera och skapa kortkommandon. Dialogrutan Kortkommandon fungerar som en redigerare och här finns alla kommandon som stöder genvägar. En del av dem finns inte i standarduppsättningen över kortkommandon.

Du kan ange egna uppsättningar kortkommandon, ändra enskilda kommandon i en uppsättning och växla mellan olika uppsättningar. Du kan t.ex. skapa olika uppsättningar för olika arbetsytor som du väljer på menyn Fönster > Arbetsyta.

Om du tidigare har sparat en annan uppsättning kortkommandon än standarduppsättningen så lagras kortkommandona i en KYS-fil i mappen med Illustrator-inställningar. Du kan kopiera den här filen till samma plats (i Ai-inställningsmappen) på den nya datorn. Sedan kan du välja den här uppsättningen från dialogrutan Kortkommandon i Illustrator.

Du kan använda samma KYS-fil på olika plattformar förutsatt att de ändrade kortkommandona är giltiga på plattformarna.

Anpassade Illustrator-kortkommandon sparas som standard på följande platser:

Mac OS:

```
user/Library/Preferences/Illustrator CS5 Settings/[language]/mycustomshortcut.kys
```

Windows Vista och Windows 7

```
<rootdir>\Users\[user name]\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Illustrator CS5  
Settings\[language]\mycustomshortcut.kys
```

Win XP

```
<rootdir>\Document and Settings\<user name>\Application Data\Adobe\Adobe Illustrator CS5  
Settings\[language]\mycustomshortcut.kys
```



Förutom att du kan använda kortkommandon kan du även använda många kommandon via sammanhangskänsliga menyer. Sammanhangskänsliga menyer innehåller kommandon som är relevanta för det verktyg, den markering eller den panel som är aktiv. Om du vill visa en sammanhangskänslig meny högerklickar du (Windows), eller håller ned Ctrl-tangenten och klickar (Mac OS), i dokumentfönstret eller på panelen.

- 1 Välj Redigera > Kortkommandon.
- 2 Välj en uppsättning kortkommandon på menyn Uppsättning högst upp i dialogrutan Kortkommandon.
- 3 Välj typ av kortkommando (menykommando eller verktyg) på menyn ovanför området där kortkommandona visas.
- 4 Gör något av följande:
 - Klicka på OK om du vill aktivera kortkommandoupsättningen.

- Om du vill ändra ett kortkommando klickar du på kolumnen Kortkommando i listan och anger ett nytt kommando. Om du anger ett kortkommando som redan är tilldelat ett annat kommando eller verktyg, visas en varning längst ned i dialogrutan. Klicka på Ångra om du vill ångra ändringen eller klicka på Gå till om du vill gå till det andra kommandot eller verktyget och tilldela det ett nytt kortkommando. I kolumnen Symbol anger du den symbol som du vill ska visas på kommandots eller verktygets meny eller i verktygstipset. Du kan använda vilket som helst av de tecken som får användas i kolumnen Kortkommando.

Obs! I Mac OS kan du inte använda Kommando+Alternativ+8 som kortkommando på en meny.

- Klicka på OK om du vill spara ändringarna i den aktuella kortkommandouppsättningen. (Du kan inte spara ändringar i den uppsättning som heter Illustrator-standard.)
- Klicka på Spara om du vill spara en ny kortkommandouppsättning. Ange ett namn för den nya uppsättningen och klicka på OK. Den nya tangentuppsättningen visas på snabbmenyn under det nya namnet.
- Klicka på Ta bort om du vill ta bort kortkommandouppsättningen. (Du kan inte ta bort den uppsättning som heter Illustrator-standard.)
- Om du vill exportera den visade kortkommandouppsättningen till en textfil klickar du på Exportera text. I dialogrutan Spara tangentuppsättningsfil som anger du ett filnamn för den tangentuppsättning som du vill spara och klickar sedan på Spara. Du kan använda den här textfilen för att skriva ut en kopia av dina kortkommandon.

Standardkortkommandon

Tangenter för att välja verktyg

Resultat	Windows	Mac OS
Verktyget Rityta	Skift + G	Skift + G
Markering, verktyg	V	V
Direktmarkering, verktyg	A	A
Trollstav, verktyg	Y	Y
Lasso, verktyg	Q	Q
Ritstift, verktyg	P	P
Plumppensel	Skift+B	Skift+B
Lägg till fästpunkt, verktyg	+ (plus)	+ (plus)
Ta bort fästpunkt, verktyg	- (minus)	- (minus)
Konvertera fästpunkt, verktyg	Skift + C	Skift + C
Text, verktyg	T	T
Linjesegment, verktyg	Skift + F	Skift + F
Rektangel, verktyg	M	M
Ellips, verktyg	L	L
Pensel, verktyg	B	B
Penna, verktyg	N	N
Rotera, verktyg	R	R

Resultat	Windows	Mac OS
Spegla, verktyg	O	O
Skalförändra, verktyg	S	S
Tänj, verktyg	Skift + R	Skift + R
Verktyget Bredd	Skift+W	Skift+W
Omforma fritt, verktyg	E	E
Verktyget Skapa form	Skift+M	Skift+M
Verktyget Perspektivstödraster	Skift+P	Skift+P
Verktyget Perspektivmarkering	Skift+V	Skift+V
Spreja symbol, verktyg	Skift + S	Skift + S
Stapelldiagram, verktyg	J	J
Nät, verktyg	U	U
Övertoning, verktyg	G	G
Pipett, verktyg	I	I
Övergång, verktyg	W	W
Direktfärgpyts, verktyg	Skift + D	Skift + D
Direktfärgmarkering, verktyg	Skift + M	Skift + M
Segment, verktyg	Skift + K	Skift + K
Suddgummi, verktyg	Skift+E	Skift+E
Sax, verktyg	C	C
Handen, verktyg	H	H
Zoom, verktyg	Z	Z
Växla till Utjämna när du använder verktyget Plumppensel	Tryck på Alt	Tryck på Alternativ

Tangenter för att visa teckningar

Det här är inte en fullständig lista över kortkommandon. Tabellen innehåller endast de kortkommandon som inte visas i menykommandon eller verktygstips.

Resultat	Windows	Mac OS
Växla mellan skärmlägen: Standardskrämläge, Fullskärmsläge med menyrad, Fullskärmsläge	F	F
Anpassar det visningsbara området till fönstret	Dubbelklicka på verktyget Handen	Dubbelklicka på verktyget Handen
Förstora 100 %	Dubbelklicka på verktyget Zoom	Dubbelklicka på verktyget Zoom
Växla till verktyget Handen (när du inte är i textredigeringsläge)	Mellanslag	Mellanslag
Växla till verktyget Zoom i förstoringsläge	Ctrl + Mellanslag	Blanksteg + Kommando

Resultat	Windows	Mac OS
Växla till verktyget Zoom i förminskningsläge	Ctrl + Alt + Mellanslag	Blanksteg + Kommando + Alternativ
Flytta zoomningsmarkeringen medan du drar med verktyget Zoom	Mellanslag	Mellanslag
Dölj omarkerade teckningar	Ctrl + Alt + Skift +3	Kommando + Alternativ + Skift +3
Konverterar mellan vågräta och lodräta stödlinjer	Alt-dra i stödlinjen	Alternativ-dra i stödlinjen
Frigör stödlinjen	Ctrl + Skift-dubbelklicka på stödlinjen	Kommando + Skift-dubbelklicka på stödlinjen
Visa/dölja ritytor	Ctrl + Skift + H	Kommando + Skift + H
Visa/dölja linjaler för ritytan	Ctrl+Alt+R	Kommando + Alternativ + R
Visa alla ritytor i fönstret	Ctrl + Alt + 0 (noll)	Kommando + Alternativ + 0 (noll)
Klistra in på plats i den aktiva ritytan	Ctrl+Skift+V	Kommando+Skift+V
Avsluta verktyget Rityta	Esc	Esc
Skapa en rityta i en annan rityta	Skift-dra	Skift-dra
Markera flera ritytor i panelen Ritytor	Ctrl+klicka	Kommando+klicka
Navigera till nästa dokument	Ctrl+F6	Kommando+F6
Navigera till föregående dokument	Ctrl+Skift+F6	Kommando+Skift+F6
Navigera till nästa dokumentgrupp	Ctrl+Alt+F6	Kommando+Alternativ+F6
Navigera till föregående dokumentgrupp	Ctrl+Alt+Skift+F6	Kommando+Alternativ+Skift+F6
Avsluta helskrämsläget	Esc	Esc
Spara flera ritytor i Illustrator CS3 eller tidigare format	Alt + V	

Tangenter för att rita

Det här är inte en fullständig lista över kortkommandon. Tabellen innehåller endast de kortkommandon som inte visas i menykommandon eller verktygstips.

Resultat	Windows	Mac OS
Begränsa en forms proportioner eller orientering till: - lika höjd och bredd för rektanglar, rundade rektanglar, ovaler och raster - Steg om 45° för linje- och bågsegment - Ursprunglig orientering för polygoner, stjärnor och överstrålningar	Skift-dra	Skift-dra
Flytta en form när du ritar den	mellanslag-dra	mellanslag-dra
Rita utifrån formens mitt (utom för polygoner, stjärnor och överstrålningar)	Alt-dra	Alternativ-dra
Öka eller minska polygonsidor, stjärnpunkter, bågvingar, spiralvarv och överstrålningar	Börja dra och tryck sedan på upp- eller nedpilen	Börja dra och tryck sedan på upp- eller nedpilen

Resultat	Windows	Mac OS
Behåll en stjärnas inre radie	Börja dra och håll sedan ned Ctrl	Börja dra och håll sedan ned Kommando
Håll en stjärnas sidor raka	Alt-dra	Alternativ-dra
Växla mellan en öppen och en stängd båge	Börja dra och håll sedan ned C	Börja dra och håll sedan ned C
Vänd en båge och behåll referenspunkten	Börja dra och håll sedan ned F	Börja dra och håll sedan ned SF
Lägg till eller dra ifrån varv i en spiral samtidigt som du ökar spiralens längd	Börja dra och sedan Alt-dra	Börja dra och sedan Alternativ-dra
Ändra minskningsgraden i en spiral	Börja dra och sedan Ctrl-dra	Börja dra och sedan Kommando-dra
Lägg till eller ta bort horisontella linjer från ett rektangulärt stödraster eller koncentrisk linjer från ett polärt stödraster	Börja dra och tryck sedan på upp- eller nedpilen	Börja dra och tryck sedan på upp- eller nedpilen
Lägg till eller ta bort vertikala linjer från ett rektangulärt stödraster eller radiella linjer från ett polärt stödraster	Börja dra och tryck sedan på höger- eller vänsterpilen	Börja dra och tryck sedan på höger- eller vänsterpilen
Minska skevningsvärdet för horisontella delare i ett rektangulärt stödraster eller radiella delare i ett polärt stödraster med 10 %	Börja dra och tryck sedan på F	Börja dra och tryck sedan på F
Öka skevningsvärdet för horisontella delare i ett rektangulärt stödraster eller radiella delare i ett polärt stödraster med 10 %	Börja dra och tryck sedan på V	Börja dra och tryck sedan på V
Minska skevningsvärdet för vertikala delare i ett rektangulärt stödraster eller koncentrisk delare i ett polärt stödraster med 10 %	Börja dra och tryck sedan på X	Börja dra och tryck sedan på X
Öka skevningsvärdet för vertikala delare i ett rektangulärt stödraster eller koncentrisk delare i ett polärt stödraster med 10 %	Börja dra och tryck sedan på C	Börja dra och tryck sedan på C
Skapa och färdigställ ett direktkalkeringsobjekt i ett enda steg	Alt-klicka på Direktkalkering på kontrollpanelen eller håll ned Alt och markera en kalkeringsförinställning.	Alternativ-klicka på Direktkalkering på kontrollpanelen eller håll ned Alternativ och markera en kalkeringsförinställning.
Öka storleken på plumppenseln	] (höger hakparentes)	] (höger hakparentes)
Minska storleken på plumppenseln	[(vänster hakparentes)	[(vänster hakparentes)
Begränsa plumppenselns bana vågrätt eller lodrätt	Skift	Skift
Växla mellan ritlägen	Skift+D	Skift+D
Föreina två eller fler banor	Markera banorna och tryck sedan på Ctrl+J	Markera banorna och tryck sedan på Kommando+J
Skapa mjuka föreningar eller hörnföreningar	Markera banorna och tryck sedan på Skift+Ctrl+Alt+J	Markera fästpunkten och tryck sedan på Skift+Kommando+Alternativ+J

Tangenter för perspektivritning

Det här är inte en fullständig lista över kortkommandon. Tabellen innehåller endast de kortkommandon som inte visas i menykommandon eller verktygstips.

Resultat	Windows	Mac OS
Verktyget Perspektivstödraster	Skift+P	Skift+P
Verktyget Perspektivmarkering	Skift+V	Skift+V
Perspektivstödraster	Ctrl+Skift+I	Kommando+Skift+I
Flytta objekt vinkelrätt	Tryck på sifvertangent 5, klicka sedan och dra objektet	Tryck på sifvertangent 5, klicka sedan och dra objektet
Byta perspektivplan	Använd verktyget Perspektivmarkering och tryck på 1 för vänster stödraster, 2 för vågrätt stödraster, 3 för höger stödraster och 4 för inget stödraster.	Använd verktyget Perspektivmarkering och tryck på 1 för vänster stödraster, 2 för vågrätt stödraster, 3 för höger stödraster och 4 för inget stödraster.
Kopiera objekt i perspektiv	Ctrl+Alt+dra	Kommando+Ctrl+Alt+dra
Upprepa omformning av objekt i perspektiv	Ctrl+D	Kommando+D
Växla mellan ritlägen	Skift+D	Skift+D

Tangenter för markering

Det här är inte en fullständig lista över kortkommandon. Tabellen innehåller endast de kortkommandon som inte visas i menykommandon eller verktygstips.

Resultat	Windows	Mac OS
Växlar till det senast använda verktyget Markering (Markering, Direktmarkering eller Gruppmarkering)	Ctrl	Kommando
Växla mellan verktygen Direktmarkering och Gruppmarkering	Alt	Alternativ
Lägg till en markering med verktyget Markering, Direktmarkering, Gruppmarkering, Direktfärgsmarkering eller Trollstav	Skift-klicka	Skift-klicka
Tar bort en markering med verktyget Markering, Direktmarkering, Gruppmarkering eller Direktfärgsmarkering	Skift-klicka	Skift-klicka
Ta bort från markering med trollstavsverktyget	Alt-klicka	Alternativ-klicka
Lägg till i markering med verktyget Lasso	Skift-dra	Skift-dra
Ta bort från en markering med verktyget Lasso	Alt-dra	Alternativ-dra
Ändra pekaren till hårkors för verktyget Lasso	Caps Lock	Caps Lock
Välja rityta på den aktiva ritytan	Ctrl +Alt + A	Kommando + Alt + A
Skapa skärmärken runt det markerade objektet	Alt + C + O	
Markera bakom ett objekt	Tryck på Ctrl och klicka två gånger	Tryck på Kommando och klicka två gånger
Markera bakom i isoleringsläge	Ctrl-klicka två gånger	Kommando-klicka två gånger

Tangenter för att flytta markeringar

Det här är inte en fullständig lista över kortkommandon. Tabellen innehåller endast de kortkommandon som inte visas i menykommandon eller verktygstips.

Resultat	Windows	Mac OS
Flytta markering med användardefinierade steg	Högerpil, vänsterpil, uppil eller nedpil	Högerpil, vänsterpil, uppil eller nedpil
Flytta markeringen med 10 gånger de användardefinierade stegen	Skift + högerpil, vänsterpil, uppil eller nedpil	Skift + högerpil, vänsterpil, uppil eller nedpil
Lås allt i teckningen som inte är markerat	Ctrl + Alt + Skift +2	Kommando + Alternativ + Skift + 2
Begränsa rörelsen till en vinkel på 45° (förutom när verktyget Spegla används)	Håll Skift nedtryckt	Håll Skift nedtryckt

 Du anger värden för tangentsteg i Allmänna inställningar

Tangenter för att redigera former

Det här är inte en fullständig lista över kortkommandon. Tabellen innehåller endast de kortkommandon som inte visas i menykommandon eller verktygstips.

Resultat	Windows	Mac OS
Växla från verktyget Ritstift till verktyget Konvertera fästpunkt	Alt	Alternativ
Växla mellan verktygen Lägg till fästpunkt och Ta bort fästpunkt	Alt	Alternativ
Växla från verktyget Sax till verktyget Lägg till fästpunkt	Alt	Alternativ
Växla från verktyget Penna till verktyget Utjämna	Alt	Alternativ
Flytta aktuell fästpunkt medan du ritar med verktyget Ritstift	Mellanslag-dra	Mellanslag-dra
Skär en rak linje med verktyget Skalpell	Alt-dra	Alternativ-dra
Skär vid 45° eller 90° med verktyget Skalpell	Skift + Alt-dra	Skift + Alternativ-dra
Använda formlägesknappar på panelen Banhanteraren för att skapa stansade banor	Alt + Formläge	Alternativ + Formläge
Radera slutna områden som har skapats med verktyget Skapa form.	Alt+klicka på det slutna området	Alternativ+klicka på det slutna området
Markera verktyget Skapa form	Skift+M	Skift+M
Visa en rektangulär markeringsram som du kan använda för att sammanfoga flera banor (när du använder verktyget Skapa form)	Skift+klicka+dra	Skift+klicka+dra

Tangenter för att måla objekt

Det här är inte en fullständig lista över kortkommandon. Tabellen innehåller endast de kortkommandon som inte visas i menykommandon eller verktygstips.

Resultat	Windows	Mac OS
Växla mellan fyllning och linje	X	X
Ange standardinställningar för fyllning och linje	D	D
Växla fyllning och linje	.	.
Välj fyllningsläge för övertoning	,	,
Välj fyllningsfärgläge	Skift + I	Skift + I
Väljer läge utan linjer/fyllning	/ (snedstreck)	/ (snedstreck)
Ta prov på färg från en bild eller mellanliggande färg från övertoning	Skift + pipettverktyget	Skift + pipettverktyget
Ta prov på stil och lägg till utseende för det markerade objektet	Alt + Skift-klicka + verktyget Pipett	Alternativ + Skift-klicka + verktyget Pipett
Lägg till ny fyllning	Ctrl + / (snedstreck)	Kommando + / (snedstreck)
Lägg till ny linje	Ctrl + Alt + / (snedstreck)	Kommando + Alternativ + / (snedstreck)
Återställ övertoning till svart och vitt	Håll ned Ctrl och klicka på en övertoningsknapp på panelen Verktyg eller på panelen Övertoning	Håll ned Kommando och klicka på en övertoningsknapp på panelen Verktyg eller på panelen Övertoning
Öppna Mosaic-alternativ för markerat rasterobjekt	Alt + O + J	
Minska storleken på borstpenseln	<	<
Öka storleken på borstpenseln	,	,
Ange opacitetsvärde för borstpenselns färg	Siffertangenterna 1–0. Siffertangenten 1 ökar värdet med 10 % Siffertangenten 0 ökar värdet med 100 %	Siffertangenterna 1–0. Siffertangenten 1 ökar värdet med 10 % Siffertangenten 0 ökar värdet med 100 %

Tangenter för att arbeta med direktfärgsgrupper

Det här är inte en fullständig lista över kortkommandon. Tabellen innehåller endast de kortkommandon som inte visas i menykommandon eller verktygstips.

Resultat	Windows	Mac OS
Växla till verktyget Pipett och ta prov på fyllning och/eller linje	Alt-klicka + verktyget Direktfärgpyts	Alternativ-klicka + verktyget Direktfärgpyts
Växla till verktyget Pipett och ta prov på färg från en bild eller mellanliggande färg från en övertoning	Alt + Skift-klicka + verktyget Direktfärgpyts	Alternativ + Skift-klicka + verktyget Direktfärgpyts
Markera motsatta alternativ för verktyget Direktfärgpyts (om Färgfyllningar och Färgstreck är markerade växlar du till endast Färgfyllningar)	Skift + verktyget Direktfärgpyts	Skift + verktyget Direktfärgpyts
Fyll över kanter som inte är linjerade till ytor som ligger intill	Dubbelklicka + verktyget Direktfärgpyts	Dubbelklicka + verktyget Direktfärgpyts
Fyll alla ytor som har samma fyllning och linjera alla kanter som har samma linje	Trippelklicka + verktyget Direktfärgpyts	Trippelklicka + verktyget Direktfärgpyts

Resultat	Windows	Mac OS
Växla till verktyget Pipett och ta prov på fyllning och/eller linje	Alt-klicka + verktyget Direktfärgsmarkering	Alternativ-klicka + verktyget Direktfärgsmarkering
Växla till verktyget Pipett och ta prov på färg från en bild eller mellanliggande färg från en övertoning	Alt + Skift-klicka + verktyget Direktfärgsmarkering	Alternativ + Skift-klicka + verktyget Direktfärgsmarkering
Lägg till/ta bort från en markering	Skift-klicka + verktyget Direktfärgsmarkering	Skift-klicka + verktyget Direktfärgsmarkering
Markera alla anslutna ytor/kanter med samma fyllning/linje	Dubbelklicka + verktyget Direktfärgsmarkering	Dubbelklicka + verktyget Direktfärgsmarkering
Markera alla ytor/kanter med samma fyllning/linje	Trippelklicka + verktyget Direktfärgsmarkering	Trippelklicka + verktyget Direktfärgsmarkering

Tangenter för att omforma objekt

Det här är inte en fullständig lista över kortkommandon. Tabellen innehåller endast de kortkommandon som inte visas i menykommandon eller verktygstips.

Resultat	Windows	Mac OS
Ange utgångspunkt och öppna dialogruta när du använder verktygen Roter, Skalförändra, Spegla eller Skeva	Alt-klicka	Alternativ-klicka
Duplicera och omforma markering när du använder verktygen Roter, Skalförändra, Spegla eller Skeva	Alt-dra	Alternativ-dra
Omforma mönster (oberoende av objekt) när du använder verktygen Markera, Skalförändra, Spegla eller Skeva	Tilde(~)-dra	Tilde(~)-dra

Tangenter för att skapa punkter med variabel bredd

Det här är inte en fullständig lista över kortkommandon. Tabellen innehåller endast de kortkommandon som inte visas i menykommandon eller verktygstips.

Resultat	Windows	Mac OS
Markera flera breddpunkter	Skift+klicka	Skift+klicka
Skapa olikformiga bredder	Alt+dra	Alternativ+dra
Skapa en kopia av breddpunkten	Alt+dra breddpunkten	Alternativ+dra breddpunkten
Ändra plats på flera breddpunkter	Skift+dra	Skift+dra
Ta bort den markerade breddpunkten	Del	Del
Avmarkera en breddpunkt	Esc	Esc

Tangenter för arbete med text

Det här är inte en fullständig lista över kortkommandon. Tabellen innehåller endast de kortkommandon som inte visas i menykommandon eller verktygstips.

Resultat	Windows	Mac OS
Flytta ett tecken till höger eller vänster	Högerpil eller vänsterpil	Högerpil eller vänsterpil
Flytta en rad uppåt eller nedåt	Uppil eller nedpil	Uppil eller nedpil
Flytta ett ord till höger eller vänster	Ctrl + högerpil eller vänsterpil	Kommando + högerpil eller vänsterpil
Flytta ett stycke uppåt eller nedåt	Ctrl + uppil eller nedpil	Kommando + uppil eller nedpil
Markera ett ord till höger eller vänster	Skift + Ctrl + högerpil eller vänsterpil	Skift + Kommando + högerpil eller vänsterpil
Markera ett stycke före eller efter	Skift + Ctrl + uppil eller nedpil	Skift + Kommando + uppil eller nedpil
Utöka befintlig markering	Skift-klicka	Skift-klicka
Justera stycke till vänster, höger eller centrera	Ctrl + Skift + L, R eller C	Kommando + Skift + L, R eller C
Justera stycke	Ctrl + Skift + J	Kommando + Skift + J
Infoga mjuk radbrytning	Skift + Retur	Skift + Retur
Markera kerning	Ctrl + Alt + K	Kommando + Alternativ + K
Återställ vågrät skala till 100 %	Ctrl + Skift + X	Kommando + Skift + X
Öka eller minska textstorlek	Ctrl + Skift + > eller <	Kommando + Skift + > eller <
Öka eller minska radavstånd	Alt+upp- eller nedpil (vågrät text) eller höger- eller vänsterpil (lodrät text)	Alternativ+upp- eller nedpil (vågrät text) eller höger- eller vänsterpil (lodrät text)
Ange radavstånd till textstorleken	Dubbelklicka på ikonen för radavstånd på panelen Tecken	Dubbelklicka på ikonen för radavstånd på panelen Tecken
Återställ spärra/knip och kerning till 0	Ctrl + Alt + Q	Kommando + Alternativ + Q
Öka eller minska kerning och spärra/knip	Alt + höger- eller vänsterpil (vågrät text) eller upp- eller nedpil (lodrät text)	Alternativ+höger- eller vänsterpil (vågrät text) eller upp- eller nedpil (lodrät text)
Öka eller minska kerning och spärra/knip fem gånger	Ctrl + Alt + höger- eller vänsterpil (vågrät text) eller upp- eller nedpil (lodrät text)	Kommando+Alternativ+höger- eller vänsterpil (vågrät text) eller upp- eller nedpil (lodrät text)
Öka eller minska baslinjeförskjutning	Alt+Skift+upp- eller nedpil (vågrät text) eller höger- eller vänsterpil (lodrät text)	Alternativ + Skift + upp- eller nedpil (vågrät text) eller höger- eller vänsterpil (lodrät text)
Växla mellan verktygen Text och Lodrät text, Text i figur och Lodrät text i figur samt Text längs bana och Lodrät text längs bana	Skift	Skift
Växla mellan verktygen Text i figur och Text längs bana, Lodrät text i figur och Lodrät text längs bana	Alt	Alternativ

 Om du vill ändra stegvärdet för textkortkommandon väljer du Redigera > Inställningar > Text (Windows) eller Illustrator > Inställningar > Text (Mac OS). Ange de värden som du vill använda i textrutorna Storlek/Radavstånd, Baslinjeförskjutning och Spärra/knip och klicka på OK.

Tangenter för att använda paneler

Det här är inte en fullständig lista över kortkommandon. Tabellen innehåller endast de kortkommandon som inte visas i menykommandon eller verktygstips.

Resultat	Windows	Mac OS
Ange alternativ (utom för panelerna Funktioner, Penslar, Färgruta och Symboler)	Alt-klicka på knappen Nytt	Alternativ-klicka på knappen Nytt
Ta bort utan bekräftelse (förutom för panelen Lager)	Alt-klicka på knappen Ta bort	Alternativ-klicka på knappen Ta bort
Tillämpa värdet och se till att textrutan är markerad	Skift + Retur	Skift + Retur
Markera flera funktionsmakron, penslar, lager, länkar, format eller färgrutor.	Skift-klicka	Skift-klicka
Markera funktionsmakron, penslar, lager (endast på samma nivå), länkar, format eller färgrutor som inte ligger intill varandra	Ctrl-klicka	Kommando-klicka
Visa/dölj alla paneler	Tabb	Tabb
Visa/dölj alla paneler utom panelen Verktyg och kontrollpanelen	Skift + Tabb	Skift + Tabb

Tangenter för panelen Funktionsmakron

Det här är inte en fullständig lista över kortkommandon. Tabellen innehåller endast de kortkommandon som inte visas i menykommandon eller verktygstips.

Resultat	Windows	Mac OS
Förstora/Förminska hela hierarkin för funktionsmakrouppsättningen	Alt-klicka på expansionstriangeln	Alternativ-klicka på expansionstriangeln
Ange alternativ för funktionsmakrouppsättning	Dubbelklicka på mappikonen	Dubbelklicka på mappikonen
Spela upp ett enstaka kommando	Ctrl-klicka på knappen Spela upp aktuell markering	Kommando-klicka på knappen Spela upp aktuell markering
Börja spela in funktionsmakron utan bekräftelse	Alt-klicka på knappen Nytt funktionsmakro	Alternativ-klicka på knappen Nytt funktionsmakro

Tangenter för panelen Penslar

Det här är inte en fullständig lista över kortkommandon. Tabellen innehåller endast de kortkommandon som inte visas i menykommandon eller verktygstips.

Resultat	Windows	Mac OS
Öppna dialogrutan Penselalternativ	Dubbelklicka på pensel	Dubbelklicka på pensel
Duplicera pensel	Dra penseln till knappen Ny pensel	Dra penseln till knappen Ny pensel

Tangenter för panelerna Tecken och Stycke

Det här är inte en fullständig lista över kortkommandon. Tabellen innehåller endast de kortkommandon som inte visas i menykommandon eller verktygstips.

Resultat	Windows	Mac OS
Öka/minska det markerade värdet i små steg	Uppil eller nedpil	Uppil eller nedpil
Öka/minska det markerade värdet i stora steg	Skift + uppil eller nedpil	Skift + uppil eller nedpil
Markera fältet för teckensnittsnamnet på panelen Tecken	Ctrl + Alt + Skift + F	Kommando + Alternativ + Skift + F

Tangenter för panelen Färg

Det här är inte en fullständig lista över kortkommandon. Tabellen innehåller endast de kortkommandon som inte visas i menykommandon eller verktygstips.

Resultat	Windows	Mac OS
Markera komplementfärgen till den aktuella färgfyllningen/linjen	Ctrl-klicka på färgskalan	Kommando-klicka på färgskalan
Ändra den inaktiva fyllningen/linjen	Alt-klicka på färgskalan	Alternativ-klicka på färgskalan
Markera komplementfärgen för den inaktiva fyllningen/linjen	Alt-klicka på färgskalan	Kommando + Alternativ-klicka på färgskalan
Markera omvänd färg för den aktuella fyllningen/linjen	Ctrl + Skift-klicka på färgskalan	Kommando + Skift-klicka på färgskalan
Markera omvänd färg för den inaktiva fyllningen/linjen	Ctrl + Skift + Alt-klicka på färgskalan	Kommando + Skift + Alternativ-klicka på färgskalan
Ändra färgläget	Skift-klicka på färgskalan	Skift-klicka på färgskalan
Flytta skjutreglagen för färg i rad efter varandra	Skift-dra skjutreglagen för färg	Skift-dra skjutreglagen för färg
Växla mellan procent och 0-255 värden för RGB	Dubbeltklicka till höger om ett numeriskt fält	Dubbeltklicka till höger om ett numeriskt fält

Tangenter för panelen Övertoning

Det här är inte en fullständig lista över kortkommandon. Tabellen innehåller endast de kortkommandon som inte visas i menykommandon eller verktygstips.

Resultat	Windows	Mac OS
Duplicerar färgsteg	Alt-dra	Alternativ-dra
Växla färgsteg	Alt-dra färgstegen till ett annat steg	Alternativ-dra färgstegen till ett annat steg
Tillämpa färgrutans färg på det aktiva (eller markerade) färgsteget	Alt-klicka på färgrutan på panelen Färgruta	Alternativ-klicka på färgrutan på panelen Färgruta
Återställ övertoningen till en fördefinierad svartvit linjär övertoning	Håll ned Ctrl och klicka i rutan Fyllningsfärg för övertoning på panelen Övertoning	Kommando-klicka i rutan Övertoningsfyllning på panelen Övertoning
Visa/dölj övertoningspil	Ctrl + Alt + G	Kommando + Alternativ + G

Resultat	Windows	Mac OS
Ändra vinkel och slutpunkt samtidigt	Alt-dra slutpunkt för övertoningsbearbetare	Alternativ-dra slutpunkt för övertoningsbearbetare
Begränsa övertoningsverktyget eller övertoningsbearbetaren när du drar	Skift-dra	Skift-dra
Visa övertoningsbearbetaren i markerat objekt med övertoningsfyllning	G	G

Tangenter för panelen Lager

Det här är inte en fullständig lista över kortkommandon. Tabellen innehåller endast de kortkommandon som inte visas i menykommandon eller verktygstips.

Resultat	Windows	Mac OS
Markera alla objekt i lagret	Alt-klicka på lagernamnet	Alternativ-klicka på lagernamnet
Visa/Dölj alla lager utom det markerade	Alt-klicka på ikonen ögat	Alternativ-klicka på ikonen ögat
Välj Kontur-/Förhandsvisningsläge för det markerade lagret	Ctrl-klicka på ikonen ögat	Kommando-klicka på ikonen ögat
Välj Kontur-/Förhandsvisningsläge för alla andra lager	Ctrl + Alt-klicka på ikonen ögat	Kommando + Alternativ-klicka på ikonen ögat
Lås/lås upp alla andra lager	Alt-klicka på låsikonen	Alternativ-klicka på låsikonen
Expandera alla underlager så att hela hierarkin visas	Alt-klicka på expansionstriangeln	Alternativ-klicka på expansionstriangeln
Ange alternativ samtidigt som du skapar nytt lager	Alt-klicka på knappen Nytt lager	Alternativ-klicka på knappen Nytt lager
Ange alternativ samtidigt som du skapar nytt underlager	Alt-klicka på knappen Nytt underlager	Alternativ-klicka på knappen Nytt underlager
Placera ett nytt underlager nederst i lagerlistan	Ctrl + Alt-klicka på knappen Nytt underlager	Kommando + Alternativ-klicka på knappen Nytt underlager
Placera lagret högst upp i lagerlistan	Ctrl-klicka på knappen Nytt lager	Kommando-klicka på knappen Nytt lager
Placera lagret under det markerade lagret	Ctrl + Alt-klicka på knappen Nytt lager	Kommando + Alternativ-klicka på knappen Nytt lager
Kopiera markeringen till ett lager, underlager eller en grupp	Alt-dra markeringen	Alternativ-dra markeringen

Tangenter för panelen Färgruta

Det här är inte en fullständig lista över kortkommandon. Tabellen innehåller endast de kortkommandon som inte visas i menykommandon eller verktygstips.

Resultat	Windows	Mac OS
Skapa ny dekorfärg	Ctrl-klicka på knappen Ny färgruta	Kommando-klicka på knappen Ny färgruta
Skapa ny global processfärg	Ctrl + Skift-klicka på knappen Ny färgruta	Kommando + Skift-klicka på knappen Ny färgruta
Ersätt färgrutan med en annan färgruta	Alt-dra en färgruta över en annan ruta	Alternativ-dra en färgruta över en annan ruta

Tangenter för panelen Omforma

Det här är inte en fullständig lista över kortkommandon. Tabellen innehåller endast de kortkommandon som inte visas i menykommandon eller verktygstips.

Resultat	Windows	Mac OS
Tillämpa ett värde och stanna kvar i redigeringsfältet	Skift + Retur	Skift + Retur
Tillämpa värdet och kopiera objektet	Alt + Retur	Alternativ + Retur
Tillämpa värdet och skalförändra alternativet proportionerligt för bredd och höjd	Ctrl + Retur	Kommando + Retur

Tangenter för panelen Genomskinlighet

Det här är inte en fullständig lista över kortkommandon. Tabellen innehåller endast de kortkommandon som inte visas i menykommandon eller verktygstips.

Resultat	Windows	Mac OS
Ändra mask till gråskalebild för redigering	Alt-klicka på miniatyrbilden för mask	Alternativ-klicka på miniatyrbilden för mask
Avaktivera opacitetsmask	Skift-klicka på miniatyrbilden för mask	Skift-klicka på miniatyrbilden för mask
Återaktivera opacitetsmask	Skift-klicka på miniatyrbilden för den avaktiverade masken	Skift-klicka på miniatyrbilden för den avaktiverade masken
Öka/minska opaciteten i steg om 1 %	Klicka i opacitetsfältet + uppil eller nedpil	Klicka i opacitetsfältet + uppil eller nedpil
Öka/minska opaciteten i steg om 10 %	Skift-klicka i opacitetsfältet + uppil eller nedpil	Skift-klicka i opacitetsfältet + uppil eller nedpil

Funktionstangenter

Det här är inte en fullständig lista över kortkommandon. Tabellen innehåller endast de kortkommandon som inte visas i menykommandon eller verktygstips.

Resultat	Windows	Mac OS
Starta hjälpen	F1	F1
Klipp ut	F2	F2
Kopiera	F3	F3
Klistra in	F4	F4
Visa/dölj panelen Penslar	F5	F5
Visa/dölj panelen Färg	F6	F6
Visa/dölj panelen Lager	F7	F7
Skapa ny symbol	F8	F8
Visa/dölj panelen Info	Ctrl+F8	Kommando+F9
Visa/dölj panelen Övertoning	Ctrl+F9	Kommando+F9
Visa/dölj panelen Linje	Ctrl+F10	Kommando+F10
Visa/dölj panelen Attribut	Ctrl+F11	Kommando+F11

Resultat	Windows	Mac OS
Återgå	Skift + Kommando + F12	Skift + Kommando + F12
Visa/dölj panelen Grafikformat	Skift + F5	Skift + F5
Visa/dölj panelen Utseende	Skift + F6	Skift + F6
Visa/dölj panelen Justera objekt	Skift + F7	Skift + F7
Visa/dölj panelen Omforma	Skift + F8	Skift + F8
Visa/dölj panelen Banhanteraren	Skift + Ctrl + F9	Skift + Kommando + F9
Visa/dölj panelen Genomskinlighet	Skift + Ctrl + F10	Skift + Kommando + F10
Visa/dölj panelen Symboler	Skift + Ctrl + F11	Skift + Kommando + F11
Visa/dölja perspektivstödrestret	Ctrl+Skift+I	Kommando+Skift+I