

Wholesale and Manufacturer real estate and homes for sale in Vermont. Super agent, vacation rentals. The Stratton Buyer Brokerage Team. REALTOR®
 MEMBER: REALTOR®

COME TO VERMONT & LIVE YOUR DREAM

WELCOME | FIND HOMES | FOR BUYERS | VACATION RENTALS | LOCAL INFO | RESOURCES | ABOUT US

ANDREA LINKIN-BUTLER

All Realtors are NOT able to find out why we are top real estate agents. Call us: 800-828-5917.

OUR SPECIAL OFFERS
 Buyers Want Your Homes for as Little as Possible.
 Are you thinking of selling your home? You should know exactly what it's worth before making such an important decision. Find Out More >
 View All Offers >

Representing Buyers in Vermont



Stratton Buyer Brokerage

FEATURE PROPERTY



Intervale
 Townhouse #1
 Two level, end unit townhouse in a gorgeous country setting.
 Location: Private shuttle to the slopes!!
 Price: \$22,000
 Season

[VIEW THIS PROPERTY](#)
[VIEW ALL PROPERTIES](#)

| put otkrića |



plan puta

Ako ste avanturističkog duha, uvek spremni da odlučno zakoračite u nova iskustva, ovo poglavlje je za vas. Ukoliko ste pak oprezni i više volite da „stojite na suvom i prvo umočite samo nožni palac“, ovo poglavlje je i za vas. Krenućemo od praktičnog istraživanja Adobe Illustratora ali – zavisno od vašeg stila učenja – možete odabrati da tokom puta „radite“ ili samo čitate. Možda ste slični meni, pa ćete odabrati obe opcije. U ovom poglavlju otkrićete i namenu programa, a pozabavićemo se i pitanjima kao što su „Šta je to toliko dobro u Illustratoru? Šta taj program radi? Kako će mi on koristiti?“



ciljevi

U ovom poglavlju:

- **zainteresovaćete se za rad u Illustratoru;**
- **napravićete logotip;**
- **istražićete upotrebu nekih Illustratorovih alatki i opcija;**
- **saznaćete koja je namena programa, ko ga koristi i zašto.**

USKAČITE

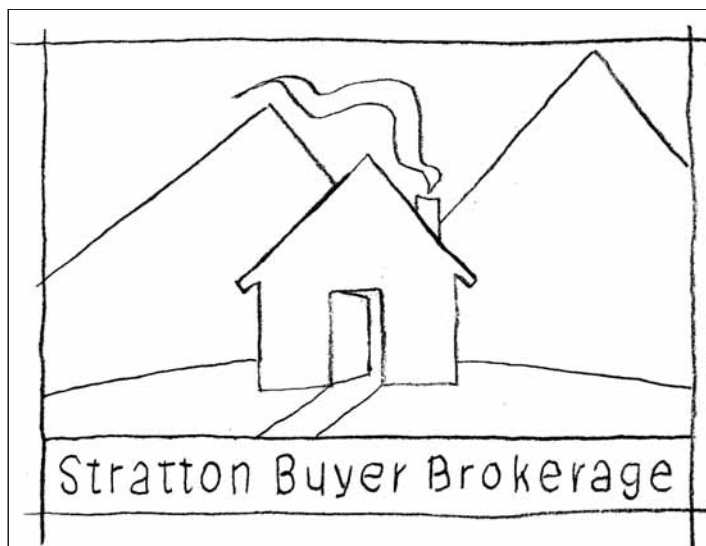
Imate problem. Tek ste se zaposlili, a direktorka umetničkog odeljenja prilazi vašem stolu i pruža vam dizajn logotipa, grubo skiciran na korišćenoj salveti (slika 1-1). Hitno joj treba ista skica napravljena na računaru tako da se do kraja sedmice može odštampati na vizitkartama. Šta ćete da uradite?

- a. Spakovaćete svoje stvari i pobeći u planine.
- b. Ljubazno ćete objasniti da je to „jednostavno nemoguće“.
- c. Naučićete da radite u Adobe Illustratoru.

Naravno, najbolji je odgovor pod „c“! Bez sumnje, ovladavanje Illustratorom rešiće problem, a vaš uspeh u grafičkom dizajnu biće znatno ubrzan. Ne gubimo više vreme – napravimo taj logotip.

slika | 1-1 |

Logotip skiciran
na papiru.



Vežba: Spajanje tačkica logotipa

Ova vežba je samo izlet u ono što Illustrator može da uradi. Njen cilj nije da zalazite u detalje (na to ćete preći u narednim poglavljima). Umesto toga, ona je prilika da odmah iskusite kako se u Illustratoru rešava sasvim uobičajen problem: prenošenje klasičnog crteža (dizajna logotipa) u digitalan oblik.

Pogledajte sliku 1-2. Pretpostavimo da ste već smislili kako da skenirate skicu sa salвете i prenesete je u računar. Zatim pratite sledeće korake radeći u Illustratoru.



slika | 1-2 |

Završen zadatak iz
vežbe. Logotip je
nacrtan ponovo
– ovog puta u
Illustratoru.

Uvoženje skice

1. Otvorite Illustrator.
2. Iz glavnog menija na vrhu prozora programa odaberite File, pa iz padajućeg menija odaberite Open (File>Open). Otvoriće se okvir za dijalog u kom treba da pronađete svoj disk i direktorijum **chap1_lessons** kopiran s pratećeg CD-a. Otvorite datoteku **chap1L1.ai**. Napomena: U odeljku „Uređenje datoteka“, u predgovoru, pomenuli smo da ćete uštedeti vreme ako na svoj disk kopirate datoteke za vežbe u poglavljima i potom ih s njega birate.

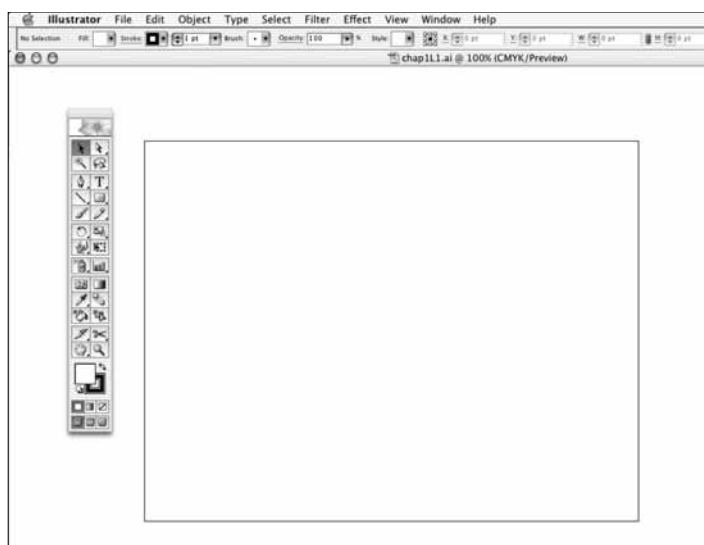
U sredini dokumenta videćete prazan prostor za rad, sa crnim okvirom. To je prostor za crtanje (engl. *drawing space*). Na levoj strani okruženja nalazi se paleta alatki (engl. *toolbox*, slika 1-3). Nju ćete koristiti više nego ijedan drugi deo Illustratora.

3. Na tastaturi pritisnite Shift-Tab da biste zasad sakrili nepotrebne palete.
4. Odaberite View>Actual Size. Prostor za prikaz (engl. *viewing area*) trebalo bi da liči na onaj sa slike 1-3.
5. Odaberite Window>Layers da biste otvorili paletu Layers. Slojevi (engl. *layers*) način su organizovanja delova slike. Slojeve možete dodavati, uklanjati, preraspoređivati, sakrivati/prikazivati, zaključavati/otključavati i kopirati. U ovoj vežbi slojevi su već napravljeni.

Napomena: Palete se pojavljuju na desnoj strani okruženja i omogućavaju praćenje rada i menjanje crteža. Illustratorove palete su podrazumevano grupisane. Na primer, paleta Layers je grupisana s paletom Appearance. Ukoliko hoćete da odvojite paletu koju koristite i premestite je na drugi deo ekrana, pritisnite i povucite jezičak s njenim imenom (u našem primeru to je jezičak Layers). Palete su detaljno objašnjene u vežbi 1 drugog poglavlja.

slika | 1-3 |

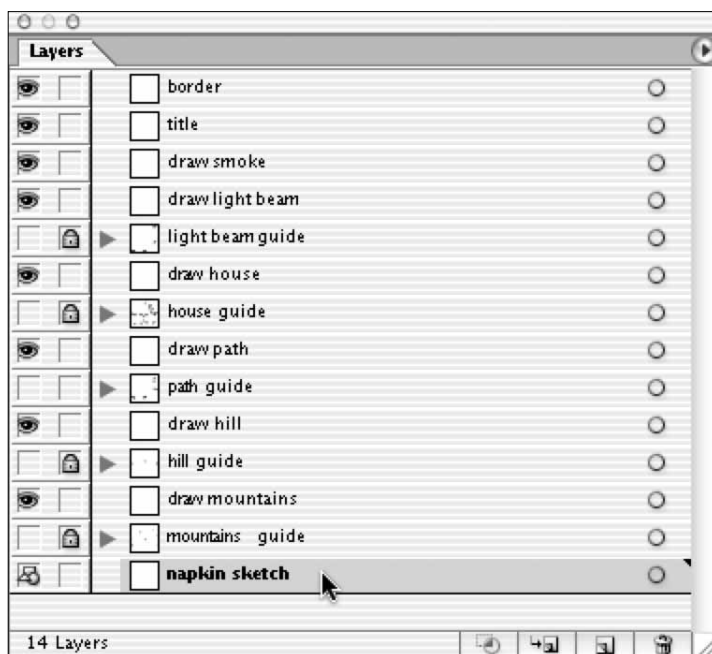
Illustratorov
prostor za prikaz.



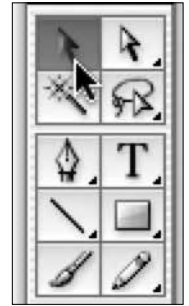
6. Jednom pritisnete sloj **napkin sketch** da biste ga izabrali. Pogledajte sliku 1-4. Ukoliko ne vidite sve slojeve, pritisnite donji desni ugao paleta Layers i povucite ga nadole da biste proširili paletu.

slika | 1-4 |

Paleta Layers sa
izabranim slojem
napkin sketch.

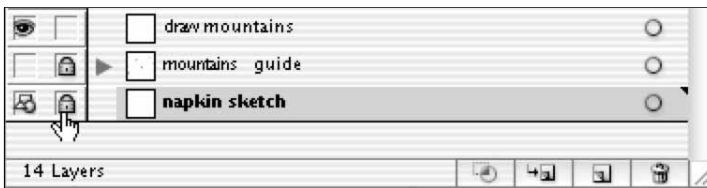


7. Odaberite File>Place i pronađite datoteku **chap1_lessons/assets/logo.jpg**. Pritisnite dugme Place da biste sliku uvezli u Illustrator. To je originalna skenirana slika koju ćete koristiti kao šablon za precrtavanje dizajna logotipa. Sa palete alatki izaberite alatku Selection (crnu strelicu, slika 1-5).
8. Pritisnite i povucite uvezenu sliku, pa je centrirajte u prostoru za crtanje (ukoliko nije već tako postavljena).
9. Zaključajte sloj **napkin sketch** tako što ćete pritisnuti prazno polje levo od imena sloja. Pojaviće se sličica katanca (slika 1-6).
10. Snimite datoteku komandom menija File>Save As. Dajte joj ime **chap1L1_vašeime.ai**, i sačuvajte je u direktorijumu s vežbama.



slika | 1-5 |

Alatka Selection bira objekte u dokumentu.



slika | 1-6 |

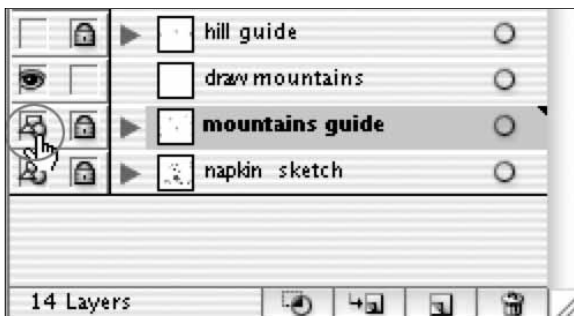
Zaključajte sloj **napkin sketch** i tako onemogućite njegovo menjanje.

Crtnje planina u pozadini

1. Prikažite sloj **mountains guide** tako što ćete pritisnuti njegovo prvo polje sleva – treba da se pojavi sličica nekoliko geometrijskih oblika (slika 1-7).

Napomena: Ovakva ikonica vidljivosti pojavljuje se za slojeve šablona (engl. *template layers*). Objekti na slojevima šablona obično se koriste kao vodilje za precrtavanje. Za ostale vidljive slojeve, u koloni vidljivosti na paleti Layers prikazana je sličica oka.

U dokumentu će se pojaviti niz numerisanih tačaka. One su strateški postavljene preko planina nacrtanih na skici. Nacrtaćete logotip kao da spajate tačke skrivenog crteža iz dečjih crtanki.



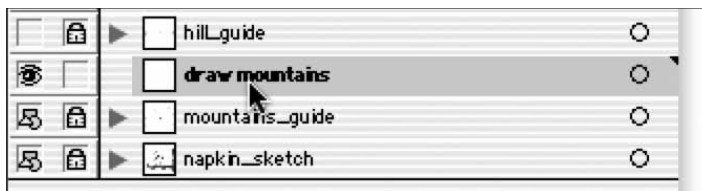
slika | 1-7 |

Prikažite tačke na sloju **mountains guide**.

2. Pritisnite sloj **draw mountains** da biste ga izabrali (slika 1-8). Na tom sloju će se nalaziti gotov crtež planina.

slika | 1-8 |

Izaberite sloj draw mountains.



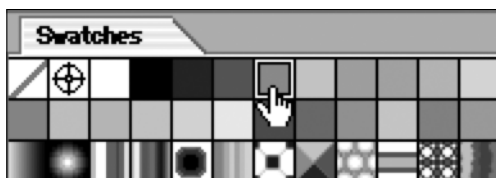
slika | 1-9 |

Izaberite polje s bojom popune.

3. Pripremite boju koju ćete koristiti za planine. Na paleti alatki pritisnite polje s bojom popune (Fill) tako da bude postavljeno u prednji plan (slika 1-9).
4. Odaberite Window>Swatches da biste otvorili istoimenu paletu.
Napomena: Illustratorove palete su grupisane. Paleta Swatches (uzorci boje) grupisana je sa ostalim paletama vezanim za boje – Color (boja), Graphic Styles (grafički stilovi) i Transparency (providnost). Ukoliko će vam biti lakše da radite, povucite jezičak sa imenom palete da biste je odvojili.
5. Na paleti Swatches, za boju popune (Fill) odaberite uzorak pepeljastosiive boje, Ash Gray (slika 1-10).

slika | 1-10 |

Odaberite pepeljastosivosivi uzorak za boju popune.



slika | 1-11 |

Na paleti alatki izaberite alatku Pen.

6. S palete alatki izaberite alatku Pen (slika 1-11).
7. Postavite alatku Pen na tačku 1 prikazanu u dokumentu, i pritisnite mišem. Zatim alatkom pritisnite tačku 2 da biste napravili pravolinijsku putanju. Nastavite redom da pritisnete tačke 3, 4, 5, 6 i 7.

Napomena: Ukoliko pogrešite, odaberite Edit>Undo (prečica Ctrl-Z u Windowsu, odnosno Command-Z na Macu), ili na tastaturi pritisnite Detele.

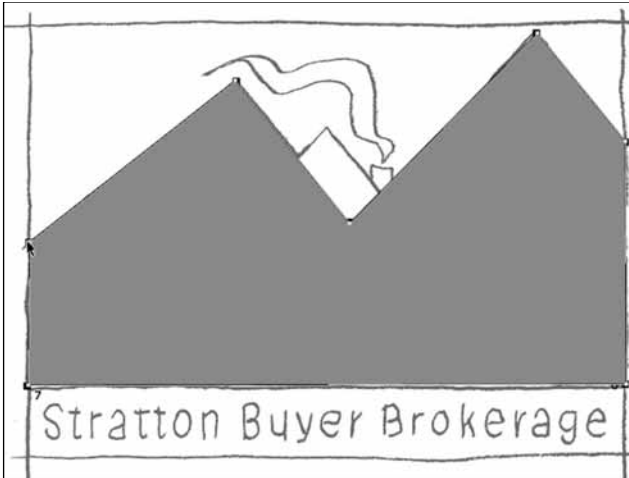
OPASNOST NA PUTU!

Može se desiti da, iako ste izabrali alatku Pen, ne možete da crtate u Illustratorovom dokumentu. Pojavljuje se ikonica s precrtanom olovkom.



Ukoliko se to desilo, verovatno je sloj koji ste izabrali za crtanje zaključan ili sakriven, ili pokušavate da crtate po pogrešnom sloju.

8. Zatvorite putanju tako što ćete ponovo pritisnuti tačku 1. Nacrtali ste oblik planine (slika 1-12).



slika | 1-12 |

Završen oblik planine.

9. Privremeno sakrijte slojeve **mountains guide** i **draw mountains** tako što ćete – za svaki – pritisnuti prvu ikonice sleva – jedna prikazuje geometrijske oblike, a druga oko (slika 1-13).
10. Snimite datoteku.



slika | 1-13 |

Sakrijte sadržaj slojeva mountains guide i draw mountains.

Crtanje brda

1. Prikažite sloj **hill guide** da biste videli tačke koje će vas voditi pri crtanju (slika 1-14).
2. Pritisnite sloj **draw hill** da biste ga izabrali. Na tom sloju ćete crtati.
3. Pripremite boju za brdo. Na paleti alatki pritisnite polje s bojom popune da biste ga aktivirali.
4. Na paleti Swatches izaberite crnu boju (Black).
5. S palete alatki odaberite alatku Pen.
6. Postavite alatku Pen na tačku 1 u dokumentu i pritisnite.

slika | 1–14 |

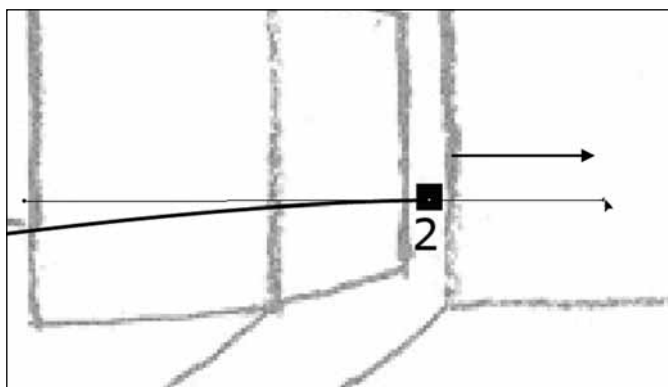
Prikažite sloj hill guide.



7. Ovaj korak je nešto teži. U tački 2, pritisnite alatkom Pen, držite pritisnut taster miša i povucite udesno da biste napravili zakrivljenu putanju. Dok pokazivač vučete udesno od tačke, nastaje kriva koja će definisati zaobljeni oblik brda (slika 1-15). Ne zaboravite, uvek možete odabrati Edit>Undo (Ctrl-Z u Windowsu, Command-Z na Macu) ako pogrešite.

slika | 1–15 |

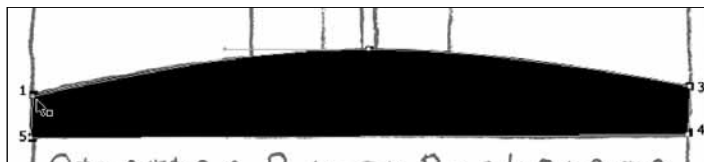
Pritisnite, držite pritisnut taster miša i povucite da biste nacrtali zakrivljenu putanju.



8. Nastavite redom da pritiskate tačke 3, 4 i 5, postavljajući između njih pravolinijske putanje.
9. Zatvorite putanju tako što ćete ponovo pritisnuti tačku 1. Nacrtali ste oblik brda (slika 1-16).

slika | 1–16 |

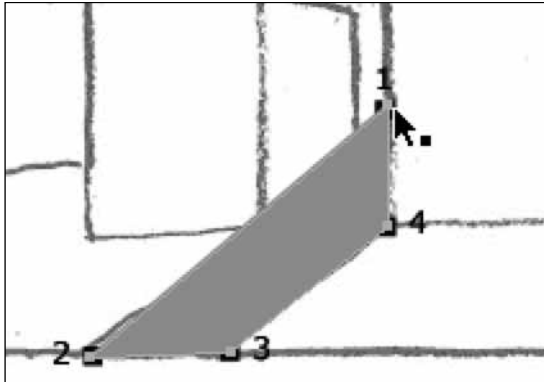
Gotov oblik brda.



10. Privremeno sakrijte slojeve **hill guide** i **draw hill** tako što ćete pritisnuti odgovarajuće ikonice u prvoj koloni sleva (jedna prikazuje geometrijske oblike, a druga oko).
11. Snimite datoteku.

Crtanje staze

1. Prikažite sloj **path guide** da biste videli tačke kojima ćete se rukovoditi dok crtate.
2. Izaberite sloj **draw path**. Na njemu ćete crtati.
3. Pripremite boju za stazu. Na paleti alatki pritisnite polje s bojom popune da biste ga aktivirali.
4. Na paleti Swatches izaberite uzorak pepeljastosive boje, Ash Gray (sedmi uzorak u gornjem redu).
5. Alatkom Pen povežite sve tačke tako što ćete početi i završiti u tački 1. Gotova staza treba da liči na onu sa slike 1-17.



slika | 1-17 |

Završen oblik staze.

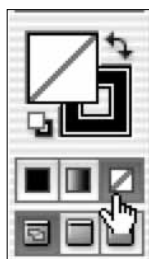
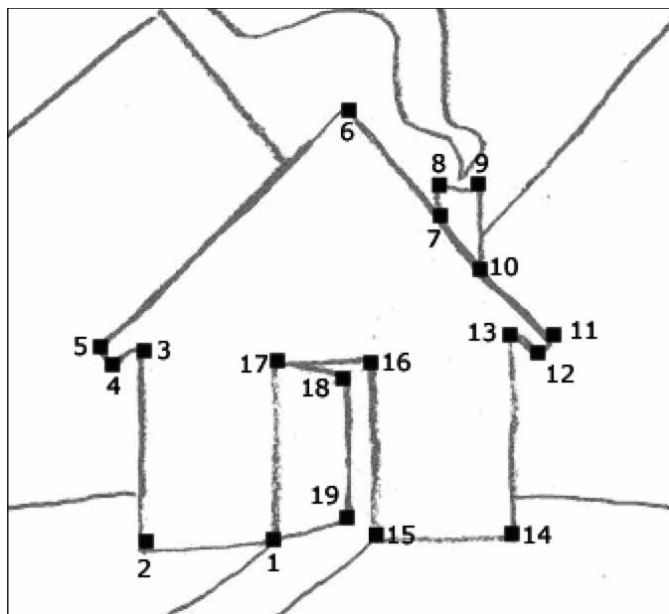
6. Sakrijte slojeve **path guide** i **draw path** tako što ćete pritisnuti odgovarajuće ikonice u prvoj koloni sleva.
7. Ponovo snimite datoteku.

Crtanje kuće

1. Prikažite sloj **house guide** da biste videli tačke koje će vas voditi tokom crtanja. Hmm, ovo je nešto složenije, ali možete vi to! Pogledajte sliku 1-18.
2. Izaberite sloj **draw house**. To je sloj na kom ćete crtati.
3. Boju za kuću odabraćete drugačije. Na paleti alatki pritisnite polje s bojom popune i odaberite opciju „none“ – bez popune (beli kvadratić precrtan crvenom linijom, slika 1-19).
Napomena: Zasad ćete raditi bez popune da biste lakše nacrtali kuću.
4. Na paleti alatki pritisnite polje s bojom konturne linije (Stroke) da biste ga postavili u prednji plan (slika 1-20).
5. Na paleti Swatches, za konturnu liniju izaberite uzorak crne boje (ako već nije izabrana).
6. Izaberite alatku Pen (ukoliko nije izabrana).

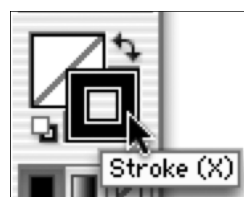
slika | 1–18 |

Prikažite tačke
vodilje za crtanje
oblika kuće.



slika | 1–19 |

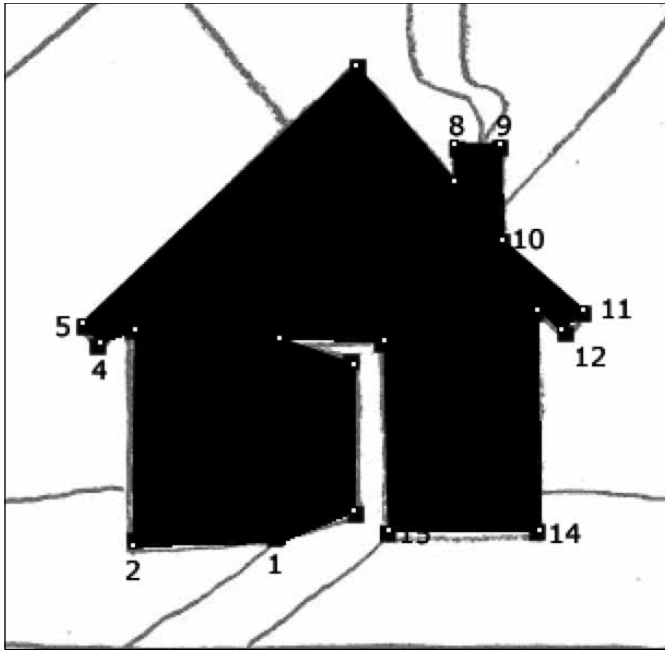
Odaberite opciju „none“
da biste isključili popunu.



slika | 1–20 |

Zadajte boju konture.

7. Alatku Pen postavite na tačku 1 u dokumentu i pritisnite. Nastavite pritiskajući tačke 2, 3, 4, 5, 6 itd. Zatvorite putanju tako što ćete na kraju ponovo pritisnuti tačku 1.
8. Na paleti alatki izaberite polje s bojom popune i odaberite crnu boju (slika 1-21).
9. Privremeno sakrijte slojeve **house guide** i **draw house** tako što ćete pritisnuti odgovarajuće ikonice u prvoj koloni sleva.
10. Snimite datoteku.

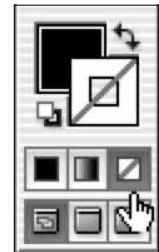


slika | 1-21 |

Završen crtež kuće.

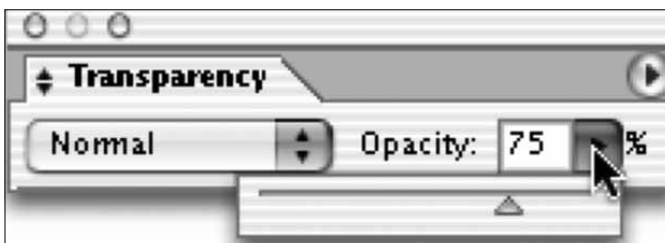
Crtaње zraka svetlosti

1. Prikažite sloj **light beam guide** da biste videli tačke vodilje.
2. Izaberite sloj po kom ćete crtati, **draw light beam**.
3. Na paleti alatki, za polje s bojom konturne linije odaberite opciju „none“ (slika 1-22).
4. Na paleti alatki pritisnite polje s bojom popune da biste ga postavili preko polja s bojom konturne linije.
5. Za boju popune, na paleti Swatches odaberite uzorak Ash Gray.
6. Odaberite Window>Transparency i vrednost Opacity (neprovodnost) podesite na 75%. Tako će siva boja biti delimično providna (slika 1-23).



slika | 1-22 |

Polje za boju konturne linije podesite na opciju „none“.



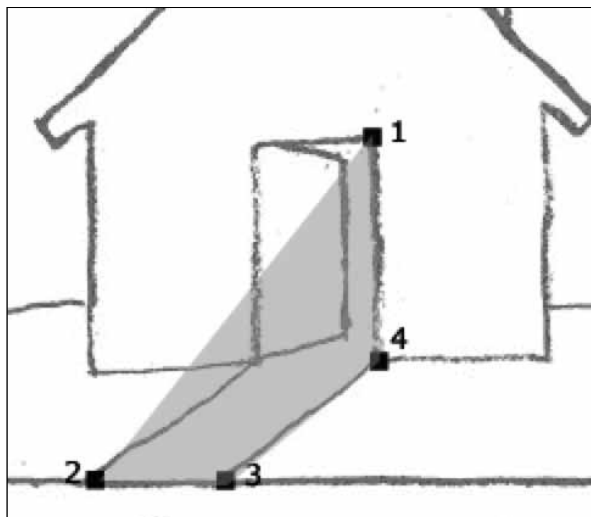
slika | 1-23 |

Zadajte neprovodnost boje.

7. Alatkom Pen povežite tačke da biste napravili oblik zraka (slika 1-24).
8. Sakrijte slojeve **light beam guide** i **draw light beam**.

slika | 1-24 |

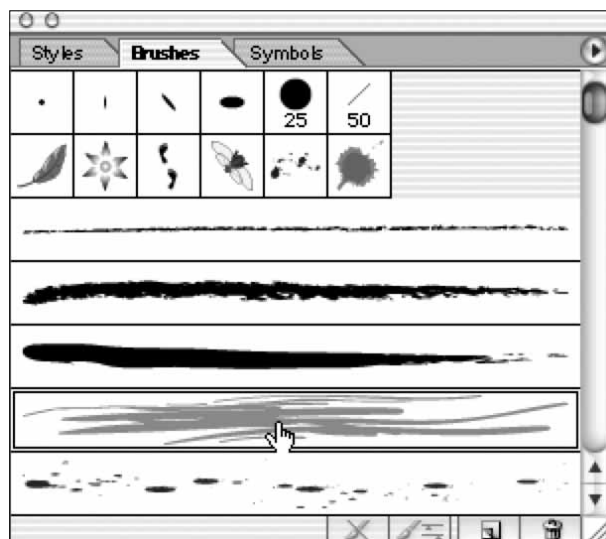
Završen oblik zraka.



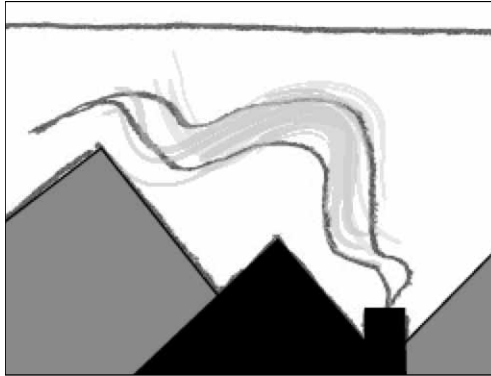
Crtanje dima

1. Izaberite sloj **draw smoke**.
2. Odaberite Window>Brushes.
3. Sa liste četkica, izaberite četkicu Dry Ink (slika 1-25).

slika | 1-25 |

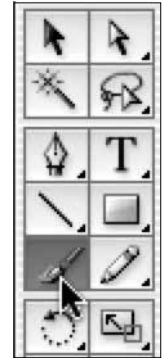
Odaberite četkicu
Dry Ink.

4. Na paleti alatki odaberite alatku Paintbrush (slika 1-26).
5. Za boju popune odaberite opciju „none“.
Napomena: Kada koristite četkicu, ona će slikati bojom konturne linije, a ne bojom popune.
6. Alatkom Paintbrush (slikarska četkica) nacrtajte dim koji se izvi-ja iz dimnjaka. Pritisnite i nacrtajte krivudavu liniju (slika 1-27).
7. Snimite datoteku – još malo pa ste završili!



slika | 1-27 |

Nacrtajte dim alatkom Paintbrush i četkicom Dry Ink.



slika | 1-26 |

Izaberite alatku Paintbrush.

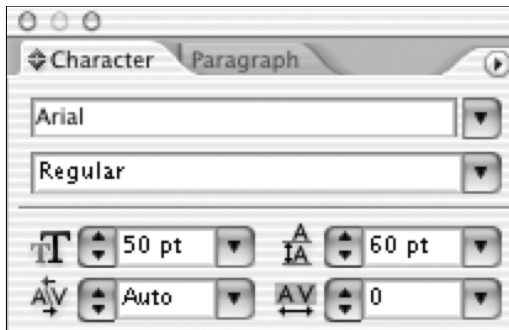
Pravljenje natpisa

1. Izaberiste sloj **title**.
2. S palete alatki odaberite alatku Type (slika 1-28).
3. Iz glavnog menija odaberite Type>Size>Other. Otvoriće se paleta Character. Odaberite font Arial i zadajte mu veličinu 50 tačaka (slika 1-29).



slika | 1-28 |

Alatka Type na paleti alatki.



slika | 1-29 |

Paleta Character za podešavanje znakova.

4. Alatku Type postavite na početak reči **Stratton** na šablonu.
5. Pritisnite mišem (pojaviće se trepćući kursor). Upišite tekst **Stratton Buyer Brokerage** (slika 1-30).

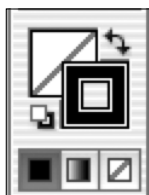
slika | 1-30 |

Gotov red teksta.



slika | 1-31 |

Izaberite polje s bojom popune.



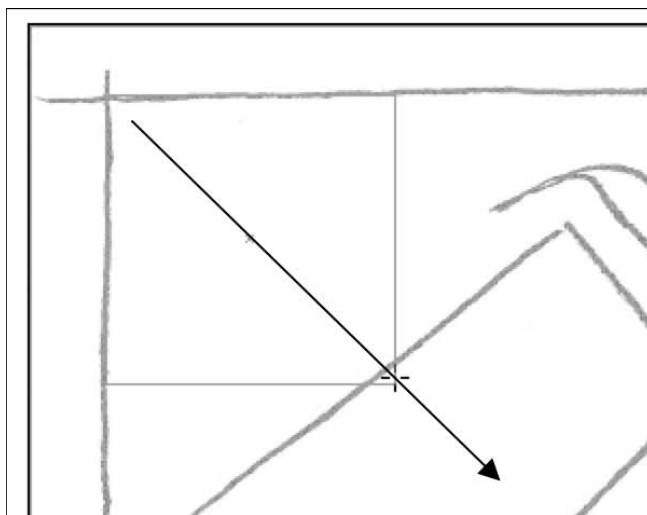
slika | 1-32 |

Izaberite polje s bojom popune.

6. Alatkom Selection (crnom strelicom) pritisnite i povucite blok teksta da biste ga postavili na odgovarajuće mesto. Pritisnite van teksta da biste poništili njegov izbor.

Crtanje završnog okvira

1. Preostalo je još doterivanje. Na paleti Layers izaberite sloj **border**.
2. S palete alatki izaberite alatku za crtanje pravougaonika – Rectangle (slika 1-31).
3. Za boju popune odaberite opciju „none“.
4. Za boju konturne linije, na paleti Swatches odaberite uzorak crne boje. Odabrane boje treba da izgledaju kao na slici 1-32.
5. Pritisnite gornji levi ugao okvira logotipa i povucite mišem do suprotnog ugla okvira. Tako ćete nacrtati pravougaoni okvir oko slike (slika 1-33).

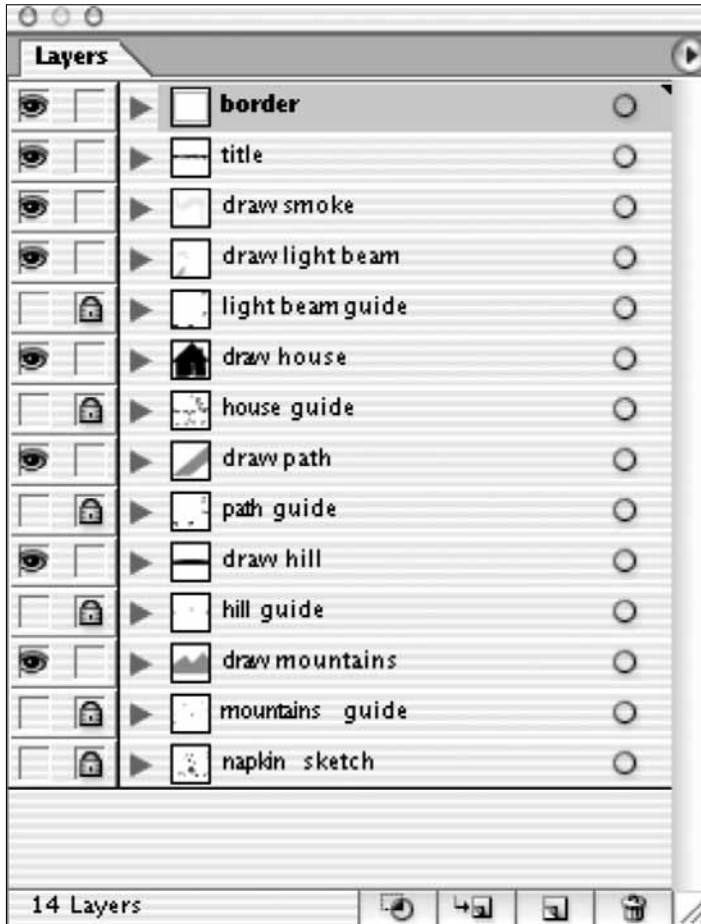


slika | 1-33 |

Nacrtajte pravougaonik od jednog do drugog ugla okvira skiciranog na salveti.

Otkrivanje gotovog logotipa

1. Prikažite slojeve na kojima ste crtali – za svaki sloj pritisnite prvo polje sleva tako da se pojavi sličica oka. To su slojevi **border**, **title**, **draw smoke**, **draw light beam**, **draw house**, **draw path**, **draw hill** i **draw mountains**.
2. Sakrijte sloj **napkin sketch**. Pojaviće se gotova slika (slike 1-34 i 1-35).
3. Snimite datoteku – završili ste!

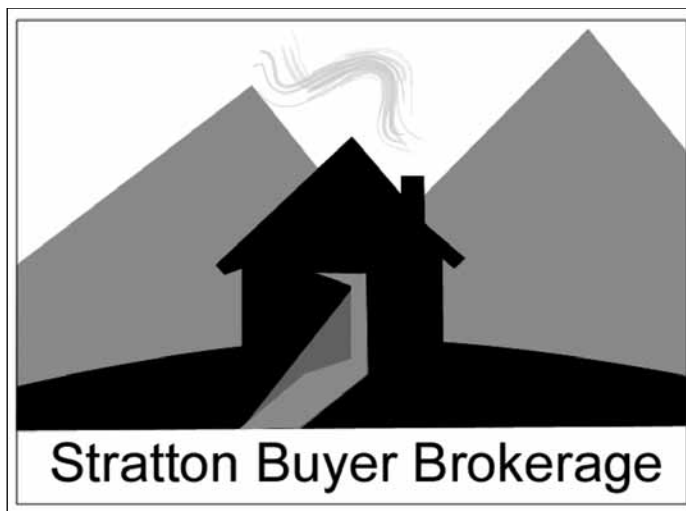


slika | 1-34 |

Prikažite slojeve na kojima ste crtali.

slika | 1–35 |

Gotov logotip
nacrtan u
Illustratoru.



O ILLUSTRATORU

Kao što ste mogli da primetite u vežbi izrade logotipa, Adobe Illustrator je odličan alat za precrtavanje, prepravljavanje, doradivanje i ponovno osmišljavanje klasičnih i digitalnih crteža i slika. Čak i ako ste tek počeli da se bavite digitalnim crtežima, Illustrator je (kao i ova knjiga) odličan pokretač kreativne energije. On će vas spasiti u neočekivanim, problematičnim situacijama koje gutaju vreme i vrebaju svakog grafičkog dizajnera, i pružiće vam prilagodljivo okruženje za crtanje, slikanje i obradu grafike.

Srećom po vas, svaka nova verzija Illustratora znatno je prefinjenija od prethodne. Kako raste potražnja za prilagodljivijim digitalnim sadržajem koji se može razmenjivati između različitih programa, tako se uvode nove alatke i efekti, dodaju i popravljaju tehnike rada, a program sve bolje funkcioniše u raznim grafičkim disciplinama (npr. interaktivni mediji, animacije i Web). Imajući u vidu sve njegove mogućnosti, nije čudo što je Illustrator, čim se pojavio, postao najpopularniji program za digitalno crtanje na tržištu – neophodan je u izdavaštvu, interaktivnom i Web dizajnu, arhitekturi, koriste ga animatori i tradicionalni umetnici.

Ipak, Illustrator se u osnovi nije mnogo promenio. Čarolija koja ga pokreće jeste korišćenje *vektora*. Oni su način da računarski generisani objekti budu nacrtani pomoću tačaka i linija. To ste iskusili u vežbi dizajniranja logotipa. Digitalne slike sačinjene od piksela, tj. kvadratnih elemenata postavljenih u mrežu, obično se obrađuju u Illustratorovom srodniku, Adobe Photoshopu. U poglavlju 3 detaljnije se bavimo važnim razlikama između navedena dva načina generisanja digitalnih slika, poznatih i pod imenima *vektorske slike* (engl. *vectors*) i *bit mape* ili *rasterske slike* (engl. *bitmaps*). Zasad je dovoljno da znate da u Illustratoru možete:

- praviti, bojiti i obrađivati originalne ili precrtane crteže i dodavati im specijane efekte;
- efikasno formatirati i rasterizovati tekst i poboljšavati raspored tipografskih elemenata i njihov dizajn;
- praviti objekte i elemente kojima možete menjati veličinu i format radi korišćenja u štampi, na Webu i u multimedijalnim publikacijama, bez gubitka kvaliteta (rezolucije);
- izvoziti slike u druge vektorske formate, kao što su format Macromedia Flasha (SWF) i novi, vektorski standard za Web, SVG (skalabilna vektorska grafika, engl. *scalable vector graphics*). Više o tome saznaćete u poslednjem poglavlju.

SAŽETAK

Kao što ste videli, Illustrator je moćan program za razrađivanje, menjanje namene i ponovnu izradu crteža, kao i za izradu potpuno novih digitalnih slika. Osnovni način pravljenja ilustracija zasniva se na upotrebi vektora – crtanju linija i oblika tačku po tačku. Bez sumnje, Illustrator je neophodna alatka svakog grafičkog dizajnera.

obnavljanje gradiva

1. Čemu služi šablonska slika u Illustratoru?
2. Šta su *slojevi*? Za šta su korisni?
3. Kako ćete znati da je sloj sakriven?
4. Šta je *neprovidnost*?
5. Navedite barem dve namene Illustratora.
6. Ko koristi Illustrator?

➤ SAMOSTALNO ISTRAŽIVANJE

1. Posetite deo Adobeove prezentacije posvećen Illustratoru – <http://www.adobe.com/products/illustrator/main.html>
2. Potražite na Webu umetnike koji rade u Illustratoru. Istražite u kojim se granama umetnosti koristi taj program. Primeri takvih prezentacija su:
 - <http://www.adobe.com/products/illustrator/customerstories.html>. Zvanična prezentacija kompanije Adobe sadrži mnoštvo dodatnih informacija o Illustratoru, uključujući informacije od programera, dodatne programe nezavisnih proizvođača, inspirativne priče korisnika i primere korišćenja programa.
 - <http://www.staudesign.com>. Suzanne Staud je nagrađivana digitalna umetnica sa inovativnim pristupom dizajnu ilustracija.
 - <http://www.lauriemcadam.com>. Laurie McAdam radi kao grafički umetnik u novinama *Modesto Bee* u Kaliforniji. Posetite njenu čudesnu Web prezentaciju da biste iskusili delić Illustratorove magije.
 - <http://www.picturedance.com>. Pronađite inspiraciju u radu umetnika i animatora Davea Jolya i Annie Gusman.
 - <http://www.janetmcleod.com/portfolio.html>. Još inspiracije dobićete od umetnice Janet McLeod.
 - <http://www.astype.de/>. Umetnik Andreas Seidel dizajnira tipografska pisma pomoću Illustratora.

