



VAASAN AMMATTIKORKEAKOULU
VASA YRKESHÖGSKOLA
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Jari Tapani Markkola

LEHTI-ILMOITUKSEN
JULKAISUPROSESSIN HALLINTA

Liiketalous ja matkailu 2010

VAASAN AMMATTIKORKEAKOULU

Liiketalous ja matkailu

TIIVISTELMÄ

Tekijä	Jari Markkola
Opinnäytetyön nimi	Lehti-ilmoituksen julkaisuprosessin hallinta
Vuosi	2010
Kieli	suomi
Sivumäärä	40 + 4 liitettä
Ohjaaja	Thomas Sabel

Tämän opinnäytetyön tarkoitus oli selostaa lehti-ilmoituksen julkaisuprosessi. Julkaisuprosessi etenee suunnittelutyöhön hankitun tietokoneen ja ohjelmistojen esittelyn kautta työn käytännön toteutukseen, noudattaen alan ohjeita ja standardeja. Tämä valmistettu lehtimainos julkaistiin Vaasan alueen City-lehdessä. Työssä on käytetty lähteinä julkaisualan ammattikirjoja sekä suunnitteluohjelmien käyttöoppaita.

Asiasanat (YSA)

desktop publishing, julkaisutoiminta, markkinointiviestintä, visuaalinen viestintä

VAASA UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Business Economy and Tourism

ABSTRACT

Author	Jari Markkola
Title	Managing Publishing Process of a Newspaper Advertisement.
Year	2010
Language	finnish
Pages	40 + 4 Appendices
Name of Supervisor	Thomas Sabel

The purpose of this thesis is explain the publishing process of the newspaper advertisement. The thesis starts with a description of computer and software's needed for a design work. Actual design work is made using industry standards and instructions. This advertisement was published in Vaasa area newspaper City-Lehti. Source material for this thesis is found from professional books and software user guides

Keywords (YSA)	desktop publishing, publication action, marketing communications, visual communications
----------------	--

SISÄLTÖ

TIIVISTELMÄ	2
ABSTRACT	3
SISÄLTÖ	4
1 JOHDANTO	6
2 OHJELMAT JA LAITTEISTOT	7
2.1 Tietokone ja käyttöjärjestelmä	7
2.2 Työssä käytettävät ohjelmat	8
2.3 Miksi hankkia Adoben ohjelmat?.....	9
3 OHJELMIEN ASENTAMINEN KONEESEEN.....	11
4 NÄYTÖN KALIBROINTI	12
5 OHJELMIEN KÄYTTÖTARKOITUKSET	15
5.1 Bridge CS3	15
5.2 Photoshop CS3	15
5.3 Illustrator CS3	16
5.4 Acrobat Distiller 8	17
5.5 Adobe Acrobat 8 Professional.....	17
5.6 Kuvaus työnkulusta ohjelmien välillä	17
6 MAINOKSEN TOIMEKSIANTAJA, AIHE JA OHJEET	19
6.1 Toimeksiantajan graafinenohje	19
6.2 Julkaisumedian aineisto-ohje.....	20
6.2.1 Ilmoituksen koko.....	20
6.2.2 Väriasetukset.....	20
6.2.3 ICC-väriprofiili tarkemmin	21
6.2.4 Rasterin linjatiheys.....	21
6.2.5 Resoluutio	22
6.2.6 Tekstin pienin sallittu koko.....	22
6.2.7 Fonttien ja kuvien sisällyttäminen	22
6.2.8 Aineiston toimitus	22
7 LEHTI-ILMOITUKSEN JULKAISEMISEN TAVOITTEET.....	24

8	MAINOKSEN LAADINTAAN VAIKUTTAVAT LAIT	25
8.1	Alkoholilaki.....	25
8.2	Kuluttajansuojalla ja kilpailulla perusteltu sääntely.....	25
8.3	Tekijänoikeuslaki	25
9	VALMISTELUT TYÖN ALOITTAMISEKSI	27
9.1	Kansioidenluominen.....	27
9.2	Väriprofiilin asettaminen.....	27
9.3	Yleiset asetukset	29
9.4	Fontit	29
10	TYÖN TOTEUTUS	31
10.1	Työn aloitustoimenpiteet Illustrator CS3	31
10.2	Työn aloitus toimenpiteet Photoshop CS3	32
10.3	Jatkotoimet Illustrator CS3.....	38
10.4	Toimenpiteet Acrobat Distiller 8.....	41
10.5	Valmiin mainoksen tarkastelu Acrobat-ohjelmalla.....	42

LIITTEET

Liite 1 Illustrator CS3 paneelit

Liite 2 Illustrator CS3 työkalut

Liite 3 Photoshop CS3 paneelit

Liite 4 Photoshop CS3 työkalut

1 JOHDANTO

Tämän opinnäytetyöni tarkoituksena on selostaa lehti-ilmoituksen suunnittelu ja valmistusprosessi. Mainos, jonka tässä työssä suunnittelen, julkaistiin Vaasan alueen City lehdessä elokuun numerossa 2009. Työn laatimisessa käytin Adoben ohjelmia Bridge CS3, Photoshop CS3, Illustrator CS3, Acrobat 8 Professional ja Acrobat Distiller 8. Käytössäni ovat ohjelmien englanninkieliset versiot. Käytännön toteutusta selostaessani ohjelmien työkalujen ja valikkojen nimet ovat siitä syystä englanniksi. Tässä työssä kerrotaan näiden ohjelmien käytöstä vain siltä osin kuin tämän lehti-ilmoituksen valmistamisprosessi alusta julkaisuvalmiiksi vaati.

Tämän opinnäytetyön aiheen idean sain siitä, ettei valmista opasta lehti-ilmoituksen julkaisemisesta tuntunut löytyvän mistään, kun sitä olisin tarvinnut työtehtävissä. Tiedot mainoksen valmistukseen täytyi siis hakea useasta alan ammatti- tai oppikirjasta. Tämä tietojen etsintä puolestaan vaati paljon aikaa ja vaivaa. Nyt kun olen kerännyt tietoa niin paljon, että julkaisujen tekeminen on itseleni mahdollista, tuntuu hyvältä ajatukselta kirjoittaa tuo tieto opasmuotoon. Tähän työhön olenkin kerännyt asiat, jotka vähintään tulisi tietää, jotta mainoksen voisi valmistaa julkaisukelpoiseksi.

Hyödynnän luonnollisesti opinnäytetyön laadinnassa myös opintoja, joita on tullut suoritettua ammattikorkeakouluopiskeluni aikana. Näillä opinnoilla on suuri merkitys siihen, että tämä opinnäytetyö on mahdollista laatia. Esimerkkeinä hyödyllisistä opinnoista voisi tässä mainita ainakin markkinointiin, viestintään ja julkaisuohjelmien käyttöön liittyvät kurssit.

Tavoitteenani on, että valmistuessaan opinnäytetyöni toimisi pikaoppaana lehti-ilmoituksen julkaisuprosessin hallinnasta.

2 OHJELMAT JA LAITTEISTOT

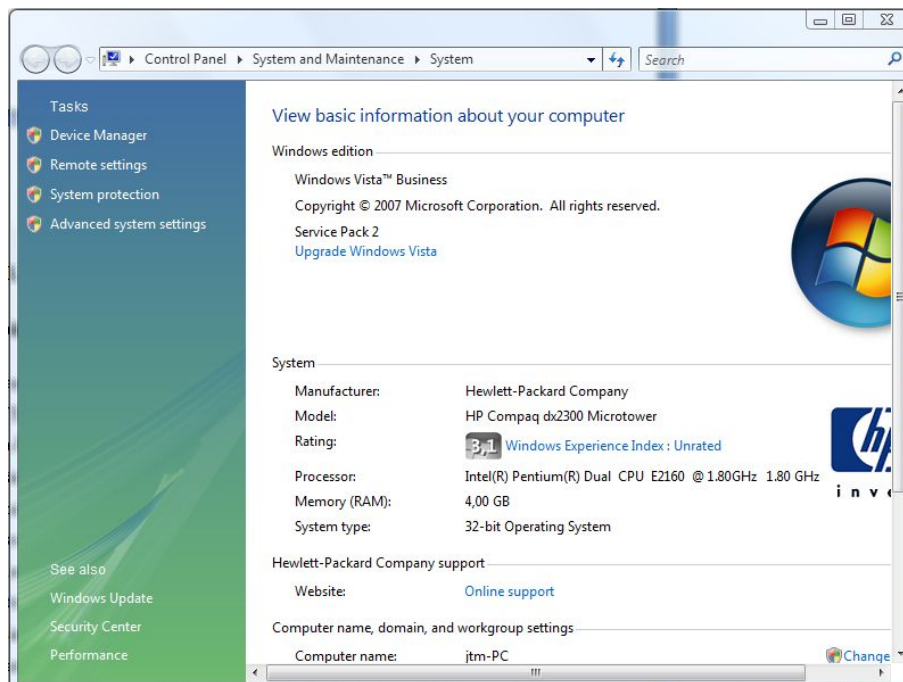
2.1 Tietokone ja käyttöjärjestelmä

Aluksi kuvaan laitteiston kokoonpanon, jonka olen mainostöitä varten jo hankkinut. Tietokonetta suunnittelutyöhön valitessani oli käytännössä kaksi vaihtoehtoa PC-tietokone Windows-käyttöjärjestelmällä tai sitten Mac-tietokone OS X-käyttöjärjestelmällä. Valitsin PC-tietokoneen, koska siinä on käyttöjärjestelmänä Windows. Se on tutumpi itselleni kuin Mac-koneen käyttöjärjestelmä OS X. PC-tietokoneen hinta oli myös huomattavasti edullisempi kuin Mac-tietokoneen. Konetta hankkiessani tarkistin ensin laitteistovaatimukset, jotka käytettäville ohjelmille on ilmoitettu, jotta tietokone olisi riittävän tehokas käsittelemään suuriakin tiedostoja.

Adoben ohjelmille asettamat minimilaitteistovaatimukset löysin Adoben verkkosivuilta (www.adobe.fi). Siellä on Windowskäyttöjärjestelmille tarkoitettulle Creative Suite 3 Design Standardpaketin versiolle ilmoitettu seuraavanlaiset laitteistovaatimukset (Ohjelmapaketti sisältää kaikki tässä työssä käyttämäni suunniteluohjelmat): PC-tietokoneen prosessorin tulee olla Pentium 4, Intel Centrino, Intel Xeon, tai Intel Core Duo tai vastaava prosessori. Keskusmuistia tietokoneessa tulee olla vähintään 1 GB ja vapaata tallennustilaa kiintolevyllä 4 GB. Käyttöjärjestelmänä tietokoneessa voi olla joka Windows XP tai Windows Vista.

Windows Vistakäyttöjärjestelmästä on olemassa erilaisia versioita, jotka ovat Home Basic, Home Premium, Business, Enterprise ja Ultimate. Windows Vistan versiot ovat julkaistu sekä 32- että 64-bittisenä. Creative Suite 3 Design Standardohjelmapaketin Windowsversio on tarkoitettu toimimaan näissä kaikissa, käyttöjärjestelmän versiosta riippumatta. Ohjelmapaketti on tehty 32-bittiselle Windowskäyttöjärjestelmälle mutta sen siis voi myös asentaa 64-bittisellä käyttöjärjestelmällä varustettuun koneeseen. Käytettäessä käyttöjärjestelmän ja ohjelmien 64-bittisiä versioita tietokoneessa tulee olla sitä tukeva prosessori.

Huomioitava on myös se, että kun käytän konetta yritystoiminnassa, en voi käyttää Windows Vistan Home ja Home Premiumversioita. Vain käyttöjärjestelmän Business, Enterprise ja Ultimateversiot on tarkoitettu käytettäväksi yritystoiminnassa. Jos tietokone on hankittu jo ennen ohjelmien ostoa, voi tietokoneen ominaisuudet tarkistaa Ohjauspaneelin (Control Panel) kautta (Kuva 1.)



Kuva 1. Tietokoneen ominaisuudet.

Ohjauspaneelistä nähdään, oman Hewlett-Packardtietokoneeni ominaisuudet jotka ovat seuraavanlaiset, tietokoneessa on prosessorina Intel Pentium Dual CPU, jonka kellotaajuutena on 1,80 GHz. Keskusmuistinmäärä on 4 GB. Käyttöjärjestelmänä on 32-bittinen Windows Vista Business. Vapaata levytilaa koneessa on 200 GB. Hankkimani kone siis täyttää ja osin ylittääkin ohjelmapaketille asetetut minimilaitteistovaatimukset.

2.2 Työssä käytettävät ohjelmat

Tässä on kuvaus ohjelmista, jotka mainoksien laadintaa varten olen hankkinut. Nämä graafiseen suunnittelutyöhön soveltuvat ohjelmistot olen ostanut Adobe Systems Incorporatelta, joka on alan markkinajohtaja. Esimerkiksi luovan työn

suunnittelijoista noin 90 % käyttää Adoben Photoshop ohjelmaa (www.adobe.fi). Hankkimani ohjelmistopaketti on nimeltään Adobe Creative Suite 3 Design Standard ja kyseinen versio on tarkoitettu siis Windows XP tai Windows Vistakäyttöjärjestelmillä varustettuihin tietokoneisiin. Ohjelmistopaketti sisältää seuraavat ohjelmat. Bridge CS3, Indesign CS3, Photoshop CS3, Illustrator CS3, Adobe Acrobat 8, Acrobat Distiller 8. Design Standardpaketti on tarkoitettu erityisesti graafisen alan suunnittelutyötä varten. Adobelta löytyy myös muita ohjelmapaketteja sisältäen työkaluja esimerkiksi web- suunnitteluun ja videoeditointiin.

Design Standardpaketin ohjelmilla voin laatia ilmoituksia esimerkiksi kaikkiin Suomessa julkaistaviin sanoma- ja aikakauslehtiin. Esimerkiksi Helsingin Sanomat, Iltasanomat ja Pohjalainen ottavat vastaan kyseisillä ohjelmilla valmistettua aineistoa. Lehdet yleensä ilmoittavat verkkosivuillaan tai muissa aineisto-ohjeissaan millaisilla ohjelmilla ilmoitukset tulee valmistaa, minkä kokoisia ilmoitukset voivat olla ja missä muodossa aineisto lehdelle tulee toimittaa. Mainoksien valmistaminen muilla ohjelmilla, kuten esimerkiksi Corel Draw'lla on myös mahdollista mutta tässä työssä käsittelen kuitenkin vain Adoben ohjelmia.

2.3 Miksi hankkia Adoben ohjelmat?

Miksi sitten hankin mainostöitä varten juuri Adoben ohjelmat? Edellä mainittujen asioiden lisäksi yksi tärkeä peruste löytyy yhtiön historiasta. Adobe on yhtiö, joka kehitti järjestelmän, jolla on mahdollista tulostaa tietokoneelta paperille ja muille alustoille tarkasti.

Adobe Systems Incorporated perustettiin vuonna 1982 Chuck Geschken ja John Warnockin toimesta. Heillä oli tavoitteenaan kehittää järjestelmä, jolla tietokoneen näytöllä näkyvä teksti ja kuvat voitaisiin tulostaa tarkasti paperille. He onnistuivat kehittämään Adobe PostScript -teknologian, joka tarjosi radikaalin uuden lähestymistavan tekstin ja kuvan tulostamiseen paperille. Tietokonetiedosto kyettiin tulostamaan ensimmäistä kertaa täsmälleen sellaisena kuin se näkyi näytöllä siten, että muotoilu, kuvat ja kirjasimet säilyivät sellaisinaan. Adobe PostScript lisensoitiin tulostinvalmistajille kaikkialla maailmassa. Se on nykyisinkin yksi

tulostimien ydinteknologioista. Adobe hyödynsi menestystään PostScript-tekniikan suhteen ja laajentui työpöytä-sovelluksiin Adobe Illustrator- ja Photoshopohjelmillaan ja suunnitteluala muuttui lopullisesti. Nämä mullistavat sovellukset määrittivät uudelleen sen, miten laadukkaita ja monimutkaisia kuvia painotuotteisiin voitiin tuottaa, ja myöhemmin nämä edut laajennettiin video-, elokuva- ja web-sisällön tuottamiseen sekä vaihtoehtoisiin tietokonelaitteisiin. Näitä seurasi Adobe InDesignohjelmisto, joka järjestytti taittomarkkinoita. Sen avulla tunnetut aikakaus- ja sanomalehdet sekä yritysten tuotemerkit saattoivat ottaa käyttöön nykyaikaiset, integroidut julkaisutoiminnan työkalut. (<http://www.adobe.com/fi/aboutadobe/pressroom/pdfs/profile.pdf>)

3 OHJELMIEN ASENTAMINEN KONEESEEN

Tilaamani ohjelmapaketin toimitustavaksi sai valita joko omalle tietokoneelle ladattavan asennustiedoston tai DVD-levyt, jotka toimitetaan UPS-lähetyksenä. Valitsin toimitustavaksi DVD:n koska mahdollisissa vikatilanteissa ohjelmat voi nopeasti asentaa toiseen tietokoneeseen. Tämän ohjelmapaketin saa asentaa kahden tietokoneeseen samanaikaisesti. Ohjelmien asennus levyiltä tapahtuu lähes automaattisesti laittamalla vain levy DVD-asemaan ja syöttämällä tuotekoodi. Tuotekoodi tulee lähetettyjen DVD-levyjen pakkauksen mukana. Ohjelma on jaettu kahdelle DVD-levylle, joten asennettaessa pitää vain vaihtaa levy asennusohjelman sitä pyytäessä. Asennuksen jälkeen vielä rekisteröin ohjelman Adoben verkkosivuilla (www.adobe.fi) vastaanottaakseni päivitykset ja muut ilmaiset ladattavat tiedostot. Ladattuani ja asennettuani päivitykset ohjelmapaketti on valmis käytettäväksi.

4 NÄYTÖN KALIBROINTI

Ohjelmien asentamisen jälkeen pitää ennen työskentelyn aloittamista vielä säätää tietokoneen näyttöjärjestelmää. Suunnittelutyössä käytettävä tietokoneen näyttö pitää kalibroida. Näytön kalibrointiin tarvitaan erillinen laite ja sen hallintaohjelma. Kalibroidulla näytöllä näen väriprofiileja oikein käyttäessäni värit lähes samanlaisina kuin ne tulevat olemaan lopullisessa painotuotteessa. Esimerkiksi käyttäessäni suunnitteluohjelmassa lehtipainoon tarkoitettua väriprofiilia muuntaa kalibroitu näyttöjärjestelmä värin näkymään näytölle oikeanlaisena. Näyttöjärjestelmä käyttää muunnoksessa omaa väriprofiiliaan aina ja suunnitteluohjelmien väriprofiilia taas vaihdetaan sen mukaisesti, missä mediassa mainos julkaistaan.

Kalibrointilaitteisto toimii niin, että ohjelma lähettää näytölle tiedettyjä RGB-arvoja, jotka siis koostuvat osaväreistä Red, Green ja Blue. Näyttöön kiinnitetyllä mittauslaitteella mitataan, pystyykö näyttö toistamaan nämä arvot oikeanlaisina väreinä. Kalibrointi tarkoittaa siis sitä, että näyttölaitteiston käyttäytymistä muutetaan, kunnes näyttö toistaa nuo lähetetyt arvot oikein. Sen jälkeen kalibrointiohjelma luo näyttöä varten väriprofiilin, joka tallennetaan koneelle. Kalibroinnin onnistumiseen vaikuttavat näyttölaitteiston ominaisuudet kuten näytön tyyppi, laatu ja ikä. Näyttöä kalibroidessani siihen käyttämälläni laitteistolla vaikutetaan myös samalla näytönohjaimeen ja ajuriohjelmaan. Tässä tapauksessa käytettävä näyttö on tyypiltään LCD ja siinä voi säätää vain kirkkautta ja kontrastia, muut muutokset tapahtuvat näytönohjaimessa ja ajuriohjelmassa. Eli kalibroinnissa säädetään koko tietokoneen näyttöjärjestelmää, ei pelkästään näyttöä.

Näytön kalibrointiin olen hankkinut erillisen laitteiston (Spyder3Pro) ja sen hallintaohjelman. Asennan ensin hallintaohjelman koneeseeni ja sen jälkeen käynnistän sen. Ennen kuin voin aloittaa kalibroinnin, pitää ohjelmaan syöttää tarvittavat asetukset. Ohjelma kysyy ensimmäiseksi kalibroitavan monitorin valitsemista. Koneessani ei ole kuin yksi monitori kytkettynä, joten jätän valinnan oletuksen mukaiseksi. Seuraavaksi ohjelma kysyy näyttöni tyyppiä, joka tässä tapauksessa on LCD-näyttö. Muita näyttötyyppivaihtoehtoja ovat CRT-näyttö, kannettava tie-

tokone tai projektori. Sitten ohjelma kysyy mitä säätöjä näyttöön voi tehdä. Oman näyttöni mahdolliset säädöt ovat kirkkaus ja kontrasti, joten valitsen ne listalta. Sen jälkeen ohjelma suosittelee palauttamaan näyttöni tehdasasetuksiin, jotta kalibrointi onnistuisi parhaalla mahdollisella tavalla. Sitten ohjelmassa on mahdollisuus asettaa kontrastia säätämällä mustan ja valkoisen luminanssin tasot kalibrointia varten. Kontrastia pitäisi säätää mahdollisimman suureksi valkoisen testikuvan osalta ja mustan päinvastaisesti. Monitorin valkoinen ja musta luminanssi tarkoittavat monitorin luovuttamaa valoenergian määrää ja sitä mitataan kandeloina/neliometri cd/m^2 . Vaikka luminanssin tasot on mahdollista säätää manuaalisesti, ohjelman käyttöohje kuitenkin suosittelee ensisijaisesti jättämään ne tehdasasetuksiin. Seuraavaksi ohjelmassa valitaan löytyykö seuraavia asetuksia näyttöstäni, Kelvin valinta-asetukset, Kelvin-liukusäätö ja RGB-säätöliut. Näitä asetuksia näyttöstäni ei löydy, joten en valitse mitään ja siirryn eteenpäin. Sitten ohjelma kysyy kiinnitetäänkö kalibrointilaite näyttöön imukupilla vai jätetäänkö se vapaasti roikkumaan johdon varassa näytön eteen. Valitsen laitteen kiinnitys tavaksi imukupin ja siirryn eteenpäin. Seuraavaksi ohjelma näyttää yhteenvedon kalibrointiasetuksista ja tässä vaiheessa voin tehdä niihin muutoksia. Voin muuttaa seuraavia asetuksia: valkoinenpiste joka on oletuksena 6500 Kelviniä (päivänvalostandardi), gamma arvo joka on oletuksena asetettu arvoon 2.2 se tuottaa näytölle pehmeimmät liukuvärit pienimmällä raidoituksella ja porrastuksella, Harmaatasapainoitettukalibrointi joka on oletuksena päällä ja ympäröivän valaistuksen mittausta joka on oletuksena pois päältä. Hyväksytyäni oletusasetukset olen valmis aloittamaan kalibroinnin. Nyt vain kiinnitan kalibrointilaitteen näyttöön ja sen johdon vapaaseen USB-väylään tietokoneessa ja laite on valmis käytettäväksi (Kuva 2.).



Kuva 2. Kalibrointilaitteen kiinnittäminen näyttöön.

Käynnistän kalibroinnin hiirellä klikkaamalla, jonka jälkeen laitteisto suorittaa kalibroinnin alusta loppuun automaattisesti. Kalibroinnin valmistuessa laitteisto luo väriprofiilin, joka pitää nimetä ja tallentaa omalle koneelle. Nimeän tiedoston (Oma kalibrointi1) ja tallennan sen ohjelman tarjoamaan oletuskansioon (C:\Windows\System32\spool\drivers\color). Tämä tiedosto tulee samalla automaattisesti näytön oletusprofiiliksi. Oletusprofiilin voi käydä tarkistamassa Windows Vista koneessa avaamalla ohjauspaneeli (Control Panel) ja valitsemalla värinhalinta (Color management). Kalibroinnilla luotua näyttöprofiilia käytetään siihen saakka kunnes kalibrointi suoritetaan uudelleen. LCD-näytön uudelleen kalibrointi on hyvä suorittaa noin kerran kuukaudessa. (Fracer, Murphy, Bunting, 2004)

5 OHJELMIEN KÄYTTÖTARKOITUKSET

Tässä on lyhyt kuvaus siitä mihin tehtäviin näitä Adoben ohjelmia tässä työssä tarvitsen. Tämän esittelyn tarkoituksena on selventää työnkulkua näiden kyseisten ohjelmien välillä. Tarkemmin ohjelmien käytöstä mainoksen laadinnassa kerron kappaleessa 10. Esittelen tässä Adobe Creative Suite 3 Design Standardpaketista vain ne ohjelmat, joita tarvitsen tämän lehti-ilmoituksen valmistuksessa.

5.1 Bridge CS3

Adobe Bridge CS3-ohjelmaa käytän tiedostojen selailu- ja hallintaohjelmana. Ohjelmalla voin etsiä ja selata tiedostoja omalta tietokoneelta nopeasti. Se on parempi tiedostojen selaukseen kuin Windowsin oma resurssienhallinta, koska ohjelma näyttää esittelykuvakkeen eri muodoissa olevista tiedostoista ja osaa avata ne automaattisesti oikeaan oletusohjelmaan niitä klikatessa. Ohjelmasta käsin voin myös muuttaa käytettävän väriprofiilin kaikkiin CS3-paketin ohjelmiin samanaikaisesti. (Korkeila 2007, 112)

5.2 Photoshop CS3

Photoshop CS3-ohjelmalla voin muokata tai luoda pikseligrafiikkakuvia. Nämä kuvat on useimmiten otettu digitaalisella järjestelmäkameralla tai skannerilla. Tässä on lyhyt kuvaus pikseligrafiikasta niin kuin Sampo Korkeila kirjassaan *Illustrator CS3* kuvailee. Pikseligrafiikkaa ovat digitaaliset valokuvat, jotka muodostuvat kuvapinnasta, joka on jaettu suorakaiteen muotoisiin osiin eli pikseleihin. Kuvapinta muodostuu pikseleistä, joilla on jokaisella oma väriarvonsa. Pikseleiden tiheys suhteessa kuvan tulostettavaan kokoon eli kuvan resoluutio vaikuttaa esitetävän kuvan tarkkuuteen. (Korkeila 2007, 16)

Photoshopissa käsiteltäviin kuviin voin myös tarvittaessa piirtää, kirjoittaa tekstiä tai liittää vektorigrafiikkaa. Ohjelmalla voin myös muuttaa pikseligrafiikkakuvia tallennusmuodosta toiseen eri käyttötarkoituksia varten. Yleisemmin ohjelmassa käytetyt tallennusmuodot ovat JPG, GIF, TIFF, EPS ja PSD.

JPG (Joint Photographics Expert Group) on yleisin näytöltä katseltava kuvien tiedostomuoto. Tässä formaatissa olevat kuvatiedostot on mahdollista pakata hyvin pienikokoisiksi, joten ne sopivat erityisen hyvin käytettäväksi internetissä. Monissa digikameroissa JPG on oletustallennusmuoto. GIFF (Graphics Interchange Format) on internet-käyttöön tulevien piirrosmaisten kuvien tallennusformaatti. GIFF kuvien maksimivärimäärä on 256, joten se ei sovellu hyvin valokuvamaisen värien tallennusmuodoksi. TIFF (Tagged-Image File Format) on taas tarkoitettu erityisesti painoon ja tulostukseen menevien pikseligrafiikkakuvien tallennusmuodoksi. Lähes kaikki grafiikka- ja taitto-ohjelmat tukevat tätä formaattia. Tässä formaatissa olevia kuvatiedostoja voidaan myös pakata pienemmäksi kuvan laadun kärsimättä. EPS (Encapsulated PostScript) on tarkoitettu korkeatasoisia painotöitä varten. Kaikki grafiikka- ja taitto-ohjelmat tukevat tätä formaattia. PSD on Photoshopin oma natiivi tiedostomuoto. Tämä tiedostomuoto tukee tasojen todellista läpinäkyvyyttä ja säilyttää tasoihin tehdyt tekstit ja piirrokset vektorimuodossa. (Kaukoniemi Juha 2005, 29-30)

5.3 Illustrator CS3

Illustrator CS3-ohjelmalla piirrän ja muokkaan vektorigrafiikkaa. Ohjelmalla voin luoda yksisivuisia dokumentteja kuten julisteet, käyntikortit ja lehtimainokset. Ohjelmassa luotuihin dokumentteihin voin liittää myös pikseligrafiikkakuvia. Tässä on lyhyt kuvaus pikseligrafiikasta niin kuin Sampo Korkeila kirjassaan Illustrator CS3 kuvailee. Vektorigrafiikassa objektit luodaan sijoittamalla koordinaatisto pinnalle pisteitä, jotka yhdistetään vektori poluilla. Ankkuripisteillä ei ole ulkoasuominaisuuksia. Ankkuripisteillä ohjataan objektin muotoa. Objektin näkyvä ulkoasu muodostuu vektoripolusta sen väristä ja muista ominaisuuksista. Vektoripolun toinen keskeinen ominaisuus on täyttöväri, joka täyttää polkujenvälisen tilan. Vektoripoluista tehdyn kuvan kokoa voidaan pienentää tai suurentaa laadun kärsimättä. Koska vektorigrafiikka muodostuu viivoista ja pinnoista, se soveltuu hyvin graafisten kuvien esittämiseen esimerkkeinä vaikkapa logot, tekstit, kartat ja kaaviot. (Korkeila 2007, 16)

Illustratorin oletustallennusmuodot ovat AI, EPS, SVG ja PDF. Nämä tallennusmuodot sisältävät kaikki tiedostossa olevan muokattavan datan. AI on ohjelman natiivitalleennusmuoto, EPS (Encapsulated PostScript) on tarkoitettu korkeatasoisia painotöitä varten. SVG on tarkoitettu korkealaatuisen vektorigrafiikan tallentamiseen internet-käyttöön. PDF (Portable Dokument Format) on tarkoitettu sekä näytöllä katseltaville että painotuotantoon meneville töille, riippuen tallennettaessa käytettävistä asetuksista. (Korkeila 2006, 126-131)

5.4 Acrobat Distiller 8

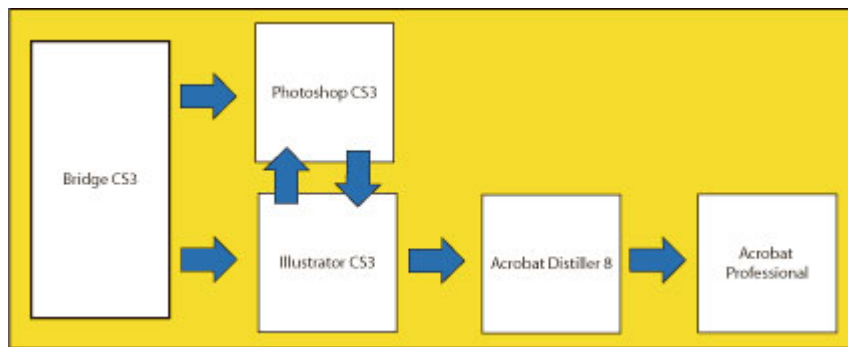
Acrobat Distiller 8-ohjelmalla valmistan Illustratorilla tallennetusta EPS-tiedostosta (Encapsulated PostScript) PDF-tiedoston tiettyjen asetusten mukaan. Tässä työssä suunniteltava mainos valmistuessaan tallennetaan siis Illustrator-ohjelmalla EPS-tiedostomuotoon ja tämän jälkeen EPS-tiedosto muunnetaan painokelpoiseksi PDF-tiedostoksi Distillerissä. Asetukset joita Distillerissä tulee käyttää PDF-tiedostoa luodessa määräytyvät lopullisen käyttötarkoituksen mukaisesti. Esimerkiksi lehtipainoon valmistettavalla PDF-tiedostolla asetukset ovat erilaiset kuin lasertulostukseen menevällä. (Acrobat Distiller 8 käyttöohje)

5.5 Adobe Acrobat 8 Professional

Acrobat Professional 8-ohjelmalla voin avata ja tarkastella valmiita PDF-tiedostoja. Esimerkiksi valmiin lehti-ilmoituksen avaan ja tarkistan tällä ohjelmalla, ennen kuin lähetän sen lehden taittajalle. Ohjelmasta löytyy esimerkiksi Outputpreview toiminto, jolla voin esikatsella miltä työ tulee näyttämään painettuna paperilla käytettävän väriprofiilin mukaisesti. (Adobe Acrobat Professional 8 käyttöohje)

5.6 Kuvaus työnkulusta ohjelmien välillä

Tässä Illustratorilla piirtämässäni kuvassa (Kuva 3.) on esimerkiksi työnkulku, joka toteutuu tässä työssä Adoben ohjelmien välillä. Kuvassa ovat mukana vain ne ohjelmat, joita tarvitaan tässä työssä.



Kuva 3. Kuvaus työnkulusta.

Bridge-ohjelmalla selataan käsiteltäviä tiedostoja koneelta ja avataan ne oikeisiin sovelluksiin. Mainoksen sisältö luodaan ja muokataan sitten Photoshop ja Illustrator-ohjelmissa ja sen jälkeen Acrobat Distiller-ohjelmassa siitä kirjoitetaan painokelpoinen PDF-tiedosto. Lopuksi painokelpoistiedostoa voidaan tarkastella Acrobat Professional-ohjelmalla.

6 MAINOKSEN TOIMEKSIANTAJA, AIHE JA OHJEET

Työn tilaajana on Vaasan Radisson Blu hotellin yökerho Royal Night. Mainoksen sisällöksi tulee yökerhon elokuun tapahtumat ja esiintyjät. Mainokseen saan ai-neistoksi yökerholta sen logon, kuvia tulevista esiintyjistä ja tekstisisällön. Muulta osin mainoksen laadinta jää täysin omalle vastuulleni. Valmiin mainoksen tosin lähetän ennen sen julkaisua hyväksyttäväksi ravintolapäällikölle.

6.1 Toimeksiantajan graafinenohje

Toimeksiantajan graafisenohjeen tarvitsen, jotta voin valmistaa mainoksen säilyt-täen asiakasyrityksen visuaalisen identiteetin. Visuaalinen identiteetti on yrityksen tai tuotteen näkyvin osa, eli kaikki mikä on silmin havaittavaa. Visuaalisen identi-teetin keskeisiä elementtejä ovat, yritystunnus eli logo tai liikemerkki, tuote- ja palvelutunnukset sekä tunnusvärit ja typografia. (Loiri, Juholin 2006, 129)

Aineisto-ohje sisältää yleensä vähintään perustiedot näistä elementeistä ja niiden käytöstä. Nämä elementit voivat näkyä yrityksessä niin toimitiloissa, henkilökun-nan työvaatteissa, tuotteissa kuin media- tai muussa mainonnassakin. Visuaalisen identiteetin säilyminen mediamainonnassa on erityisen tärkeää yrityksen viestin-nän kannalta, koska valtaosa ihmisen ympäristöstään tekemistä havainnoista tulee näköaistin kautta. Jopa 75 % kaikesta viestinnästä kulkee silmien kautta ihmisen tietoiseen ja tiedostomattomaan ajatusmaailmaan (Nieminen 2004, 8). Näin ollen mainos tulee myös suunnitella niin, että se on helposti tunnistettavissa kyseessä olevan yrityksen viestinnäksi myös silloin, kun asiakas vain selailee lehteä eikä lue sitä syventyneesti.

Huomattavaa on myös että visuaalinen ilme on myös täysin suunnittelelemattomalla viestinnällä. Silloin mainoksen lopputulos on enemmän sattumanvarainen. (Nie-minen 2004, 86) Kun suunnittelen mainoksen graafisenohjeen mukaisesti, mainos ainakin tunnistetaan helpommin kyseessä olevan yrityksen viestinnäksi. Tässä työssä käytettävä graafinenohje on aika suppea eikä rajoita mainoksen suunnitteli-jan toimintaa kovinkaan paljoa. Joissakin tapauksissa ohje voi olla hyvinkin tark-

ka ja periaatteessa kaikesta sisällöstä on millintarkat ohjeet, joita tulee noudattaa. Tähän työhön saamani ohjeet sisältävät vain käytettävän logon, värit ja fontin (Helvetica Ultra Light). Näitä annettuja elementtejä oikein käyttämällä mainos pitäisi laatia niin, että se tunnistetaan kyseessä olevan yrityksen viestinnäksi.

6.2 Julkaisumedian aineisto-ohje

Julkaisumedian aineisto-ohjeesta selviää mitä käytäntöjä suunnittelussa tulee noudattaa, jotta aineisto olisi painokelpoinen. Aineisto-ohje on yleensä löydettävissä julkaisumedian verkkosivuilta. Ohjeesta löytyy aineiston laatimista ja toimittamista varten tarvittavat ohjeet ja asetukset. Tähän työhön aineisto-ohjeet löysin City-lehden verkkosivujen kautta (www.city.fi/aineisto). Tästä ohjeesta etsin tarvitsemani tiedot, jotta voin aloittaa mainoksen laatimisen. Tässä on selitykset ohjeesta löytämistäni teknisistä asetuksista.

6.2.1 Ilmoituksen koko

Toimeksiantaja on ilmoittanut jo aiemmin, että työn koko tulee olemaan normaali $\frac{1}{4}$ osa sivu City-lehdestä. Aineisto ohjeesta tarkistin tulevan mainoksen tarkan koon, joka on 125 mm ja korkeus 185 mm.

6.2.2 Väriasetukset

Painoon menevää työtä varten pitää määrittää väritila ja väriprofiili. Väritilalla tarkoitetaan teknistä tapaa, jolla värit toteutetaan painotuotteessa. Aineisto-ohjeen mukaan käytettävä väritila tulee olla CMYK, joka muodostuu osaväreistä Cyan, Magenta, Yellow ja Key. Painossa mainos muodostuu paperille painettavista pisteistä, joista jokainen voi sisältää kaikkia osavärejä. Näytöllä nämä osavärit muodostavat kuvan yksittäiset pikselit. Jokaista osaväriä voidaan säätää asteikolla 0-100 %. Osavärien suurin sallittu yhteismäärä on yleensä rajoitettu, tämän lehden painopaikassa se on 240 %. Erikseen mainittuna on, että paino käsittelee 100 % mustan värin (Key) päälle painatusasetuksella. Tämä esimerkiksi tarkoittaa sitä että teksti, joka on laadittu 100 % mustalla värillä, painetaan pohjavärin päälle. Jos tekstin musta väri on asetettu 99 % tai vähemmän, painokone tekee mahdolli-

seen pohjaväriin tekstin muotoisen aukon ja tulostaa tekstin paperille. Siitä voi olla seurauksena kohdistusvirheitä tekstiä ympäröivän värin kanssa.

Tässä työssä tarvitsemani painopaikan icc-väriprofiili löytyy aineisto-ohjeen kautta ja tiedosto on nimeltään ISOnewspaper26v4.icc. Tätä väriprofiilia tarvitsen värinhallintaan sekä Photoshopissa että Illustratorissa. Oikeanlaista icc-väriprofiilia käyttämällä voin olla varma, että mainoksen värit tulostuvat painossa paperille samanlaisina kuin ne kalibroidulla tietokoneeni näytöllä näen. Eli väriprofiilia käytetään säilyttämään alkuperäiset värit samanlaisena tiedoston siirtyessä tietokoneestani lehtipainon laitteisiin. Joudun asentamaan tämän väriprofiilitiedoston tietokoneeseeni, ennen kuin voin ottaa sen käyttöön Adoben ohjelmissa.

6.2.3 ICC-väriprofiili tarkemmin

Apple Computer on 90-luvulla perustanut useiden muiden yhtiöiden kanssa ICC:n eli International Color Consortium (kansainvälinen värinhallinnan standardoimisjärjestö) Järjestössä toimii mukana useita alan yrityksiä, jotka kehittävät ja käyttävät väriprofiileita. Järjestön yksi tavoite oli luoda värinhallintajärjestelmä, joka toimii tietokoneissa käyttöjärjestelmästä riippumatta. Järjestö loi avoimen profiiliformaatin, jota kaikki valmistajat voivat käyttää. Määrittämällä formaatin, jonka avulla kuluttajat voivat yhdistää ja sovittaa eri valmistajien luomia profiileja, ICC standardoi profiilipohjaisen värinhallinnan. (Frase, Murphy, Bunting, 2004, 85)

6.2.4 Rasterin linjatiheys

Rasteroinnin linjatiheys, joka aineisto-ohjeessa on 40 linjaa/cm (100 linjaa tuumalla) tarkoittaa, että painokone tekee sävykuvia tehtäessä 1 cm matkalla 40 linjaa erikokoisia pisteitä. Linjatiheys määräytyy painon käyttämän paperin mukaisesti eli mitä enemmän paperi imee painomustetta sitä harvempi linjatiheys. Pisteet muodostavat sävykuvan niin, että tummemmassa päässä on pisteitä tiheämmin ja vaaleassa pisteitä harvemmassa. Pisteet voivat myös olla suurempia tummemmassa päässä ja pienempiä vaaleassa riippuen käytettävästä rasterointitekniik-

kasta. Linjatiheydestä voidaan määrittää mainoksessa käytettävän kuvan resoluutio. Kuva tulostuu painossa parhaiten linjatiheys x 2 resoluutiolla. Eli tässä tapauksessa kuvan resoluutioksi muodostuu 200 pikseliä / tuuma. (Adobe Illustrator CS3 käyttöohje)

6.2.5 Resoluutio

Graafisessa ohjeessa mainittu resoluutio 200 (dpi) tarkoittaa kuinka monta pistettä tuumaa kohti painokone pystyy tekemään. Tässä kohtaa on hyvä mainita, että esimerkiksi Photoshopin (ppi) tarkoittaa pikseleitä tuumaa kohti ja se on eri asia kuin (dpi). Lehtipainossa rasteroinnilla muutetaan pikselit suhteellisesti pisteiksi, kun mainos painetaan paperille. (Frase, Murphy, Bunting, 2004, 56-57)

6.2.6 Tekstin pienin sallittu koko

Pienin suositeltu tekstin koko aineisto-ohjeen mukaan on 8 pistettä. Adoben julkaisuohjelmien yhden pisteen koko on tarkalleen 0,3528 mm, joten pienin kirjainkoko voi olla siis 8 x 0,3528 mm eli tekstin korkeus on silloin 2,8224 mm. Kirjainkoko mitataan ylimmä ja alimmas yltävien kirjaimien huippukohtien väliltä esimerkiksi k ja y. Tätä pienempää fonttia ei siis kannata käyttää, koska painettuna sitä voi olla vaikea tai mahdoton lukea. (Itkonen 2007, 79)

6.2.7 Fonttien ja kuvien sisällyttäminen

Ohjeen mukaan mainoksessa käytettävät kuvat ja fontit on sisällytettävä painoon lähetettävään tiedostoon. Käytännössä tämä tapahtuu, kun tallennan mainoksen Illustratorilla EPS-formaattiin ja samalla valitsen, että fontit ja linkitetyt kuvat liitetään tiedostoon. Tästä tallennetusta EPS-tiedostosta luon sitten painokelpoisen PDF-tiedoston Distiller-ohjelmalla käyttäen siinä tiettyjä asetuksia.

6.2.8 Aineiston toimitus

Aineiston toimitusohjeet sisältävät yleensä tiedon siitä, missä muodossa ja miten mainos tulee toimittaa lehden taittajalle tai suoraan painoon. Tässä tapauksessa mainos tulee toimittaa PDF-tiedostona, joka on valmistettu Acrobat Distiller-

ohjelmalla. Distiller-ohjelmalle löytyy aineisto-ohjeesta oma asetustiedosto (JobOptions), jota tulee käyttää PDF-tiedostoa luodessa. Tallennettavan PDF-tiedoston nimestä tulee ilmetä ilmoittaja, kaupunki jossa ilmoitus julkaistaan, sekä ilmestymisnumero tai kuukausi. Tässä tapauksessa tallennan tiedoston nimellä (royal_night_vaasa_nro8.pdf). Valmis mainos sitten toimitetaan City-lehden Vaasan alueen taittajalle sähköpostilla osoitteeseen city@lehti.com

7 LEHTI-ILMOITUKSEN JULKAISEMISEN TAVOITTEET

Tarkastelen tässä lyhyesti syitä miksi ja missä mediassa tämä lehti-ilmoitus julkaistaan. Tämän mainostyön tavoitteena on välittää informaatiota tulevista tapahtumista oikealle kohderyhmälle ja yrittää aktivoida se. Koska tämä kyseinen mainos tehdään yökerholle, jossa asiakkaina käy enimmäkseen nuoria aikuisia on myös, julkaisumedia valittu sillä perusteella. Tässä työssä keskityn mediakanavista vain City-lehden osuuteen mutta kyseessä olevan yökerhon mainoksia julkaistaan tietenkin myös muissa mediakanavissa, kuten City-lehden ravintolaoppaan nettiversiossa, Metropoli-lehdessä, yökerhon omilla verkkosivuilla, Facebookissa sekä radiossa.

Mistä sitten tiedetään että juuri City-lehti on sopiva mediakanava mainoksen julkaisuun? Tähän kysymykseen vastauksen löydän tutkimustiedosta, jota on löydettävissä City-lehden verkkosivuilta (www.city.fi). Sieltä löytyy lukijatutkimustietoja ja niistä olen tähän poiminut joitakin asioita. Tämän City-lehdestä tehdyn lukijatutkimuksen omistaa Levikintarkastus Oy ja sen on toteuttanut KMT-lukija yhdessä TNS-callupin kanssa. Tutkimuksen mukaan yli 30 000 asukkaan kaupungeissa City-lehti tavoittaa koko väestöstä keskimäärin 38 %. Koko väestöstä 15 – 34-vuotiaat ovat lehden suurin lukijaryhmä noin 63 % osuudella. Akateemisesti koulutettuja kaikista lukijoista on noin 60 %. Tuloksista voi päätellä, että lehti tavoittaa ainakin kohtuullisen määrän oikean ikäisestä kohderyhmästä. Lisäksi melkein kaikki Vaasan alueen yökerhot mainostavat City-lehdessä, joten sekin on yksi syy olla mukana julkaisussa.

8 MAINOKSEN LAADINTAAN VAIKUTTAVAT LAIT

8.1 Alkoholilaki

Tässä kyseisessä mainostyössä mainostetaan myös alkoholia, joten siihen vaikuttaa kansanterveydellä perusteltu sääntely. Alkoholilain 33 §:n mukaan väkevän yli 22 % alkoholin kaikenlainen mainonta on kielletty. Mietojen alkoholijuomien mainonta sen sijaan on sallittu, jos mainonta ei kohdistu alaikäisiin. Alkoholin mainontaan ei saa myöskään liittää mitään myönteisiä elementtejä. (L1143/1994. www.finlex.fi)

8.2 Kuluttajansuojalla ja kilpailulla perusteltu sääntely

Kuluttajansuojalain 38 §:n mukaan markkinoinnissa ei saa antaa totuuden vastaisia tai harhaan johtavia tietoja siinä tulee noudattaa hyvää tapaa ja mainoksessa ilmoitetun hinnan tulee vastata todellisuutta. (L38/1978. www.finlex.fi)

Kilpailun osalta mainontaa säätelee Laki sopimattomasta menettelystä elinkeinotoiminnassa, joka kieltää mainoksissa hyvän liiketavan vastaiset, totuudenvastaiset ja harhaan johtavat tiedot. Mainos on myös aina tunnistettava mainokseksi ja siitä on käytävä ilmi kuka on mainostaja. (L1061/1978. www.finlex.fi)

8.3 Tekijänoikeuslaki

Tekijänoikeuslaki vaikuttaa myös mainoksen sisältöön. Käyttäessäni mainoksessa materiaalia jota laki koskee, esimerkiksi valokuvia tai vektorigrafiikkaa, pitää olla lupa niiden oikeuksien omistajilta. Tekijänoikeuslaki tietenkin myös suojaa itse valmistamaani mainosmateriaalia ja ottamiani valokuvia, joita eivät muut mainostoimistot voi käyttää ilman lupaani. (L404/1961. www.finlex.fi)

Mainostoimisto käyttöön valokuvia tai vektorigrafiikkaa hankkiessani joudun siis selvittämään aineiston käyttöoikeudet. Käyttöoikeutta voi olla rajoitettu esimerkiksi julkaisumedioiden ja levikin suuruuden mukaan. Joissakin tapauksissa saan

käyttää materiaalia vain, jos se liitetään muuhun mainosmateriaaliin, ei siis originaalina.

Jos mainoksessa tarvittavia kuvia tai vektorigrafiikkaa ei saada mainoksen tilaajalta, on ne helpointa hankkia kuvapankkipalveluista, joita löytyy useita sekä kotimaisia että kansainvälisiä esimerkiksi www.matton.fi tai www.istockphoto.com. Mainostoimisto voi tehdä näiden kuvapankkien kanssa sopimuksen ja suorittamalla jäsenmaksun voi ladata tietyn määrän kuvia ja vektorigrafiikkaa käytettäväksi mainoksissa. Sopimusehdot kannattaa lukea läpi tarkasti, koska eri kuvapankeilla on erilaiset rajoitukset kuvien ja vektorigrafiikan käytössä!

9 VALMISTELUT TYÖN ALOITTAMISEKSI

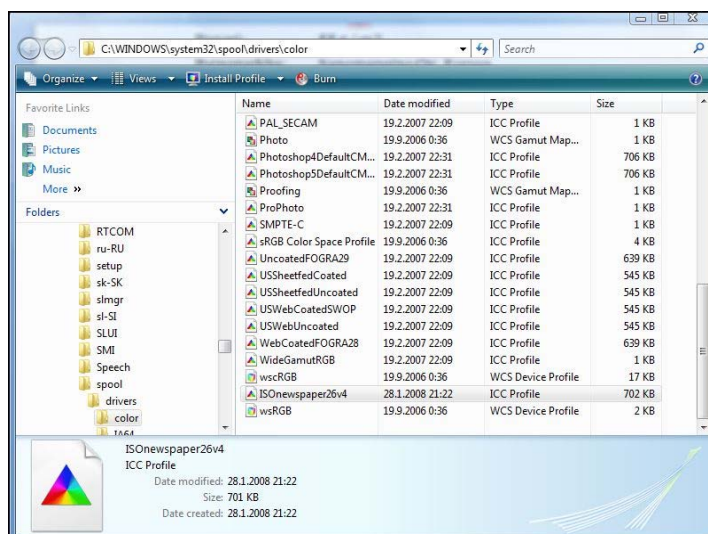
9.1 Kansiodenluominen

Ennen varsinaisen työn aloittamista teen vielä joitakin valmistelevia toimenpiteitä. Hyödynnän työn tallentamisessa Windowsin resurssienhallintaa luomalla pääkansion ja sen sisälle alikansiot. Näitä kansioita sitten selaan käyttäen Bridge ohjelmaa ja avaan sieltä käsin tiedostot oikeaan ohjelmaansa. Ensin perustan työpöydälle kansion (Mainos City lehti) työn tallentamista varten. Mainos City lehti kansion sisälle luon lisäksi kansiot kuva originaalit, kuva muokatut ja ladatut tiedostot. Kuva originaalit kansioon lataan mainoksessa tarvittavat pikseligrafiikkakuvat kuvapankista ja sähköpostista. Kuva muokatut kansioon tallennan kuvat sen jälkeen kun teen niihin muutoksia Photoshopilla. Tämän teen sen takia, että alkupe- räiset kuvat säilyvät muuttumattomina ja ovat siten nopeasti saatavilla jos niitä tarvitaan vielä muissa mainoksissa kuten julisteissa ja nettisivuilla. Ladatut tiedostot kansioon lataan tarvittavat painopaikan väriprofiilit ja PDF-asetukset.

9.2 Väriprofiilin asettaminen

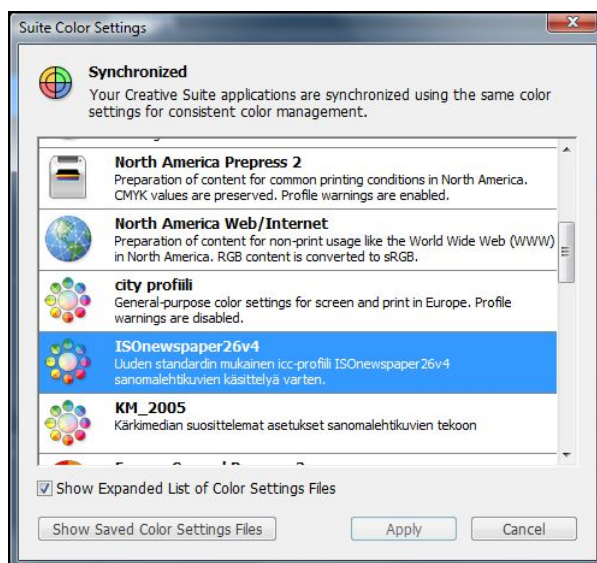
Lehtipainon vaatiman väriprofiilin voin asettaa tässä tapauksessa jo ennen työn aloittamista, koska tiedän missä lehdessä mainos julkaistaan. Eli voin tehdä mainoksen alusta asti kyseessä olevan lehtipainon väriprofiilin mukaisesti. Tätä toimintatapaa kutsutaan aikaiseksi muunnokseksi. Käytännössä se tarkoittaa työssä käytettävien pikseligrafiikkakuvien ja vektorigrafiikan muuntamista omasta väriprofiilistaan painon väriprofiiliin. Etuna tässä on se että työnkulku pysyy yksinkertaisena. Näytöltä nähdään värit samanlaisina kuin ne tulevat olemaan painettuna lehdessä. Ohjelma ei anna käyttää toisto kelvottomia värejä, koska se rajoittaa väriavaruuden painon väriprofiilimukaiseksi. Huonoja puolia aikaisessa muunnoksessa on se, että osaa Photoshopin efekteistä ei voi käyttää CMYK-tilassa ja tiedostojen koko on suurempi kuin RGB-tilassa. (Fraser, Murphy, Bunting, 2004, 263-264) Avaan ladatut tiedostot kansion ja kopioin (Copy) sieltä lehtipainon väriprofiilitiedoston ISOnewspaper26v4.icc ja liitän sen (Paste) oman tietokoneeni kansioon C:\Windows\System32\spool\drivers\color (Kuva 4). Uusi väriprofiili

tarvitsee kopioida tähän kansioon vain kerran, sen jälkeen voin ottaa sen käyttöön aina tarvittaessa Adobe'n ohjelmissa.



Kuva 4. Käyttöjärjestelmän väriprofiilikansio.

Profiilin asentamisen jälkeen käynnistän avoimena olevat Adobe'n ohjelmat uudelleen, jotta voin ottaa profiilin käyttöön. Vaihdan väriprofiilin Bridge CS3 ohjelman avulla. Käynnistän Bridge CS3 ohjelman käynnistä valikon kautta, jossa olevasta Adobe Design Standard kansioista löytyvät kaikki ohjelmapakettiin kuuluvat ohjelmat ja valitsen (Edit/Creative Suite Color Settings) (Kuva 5).



Kuva 5. Väriprofiiliasetus Bridge CS3.

Avautuvasta valikosta valitsen nyt väriprofiilin, jonka aiemmin kopioin tietokoneelle ja vahvistan valinnan painamalla (Apply). Näin väriprofiili vaihtuu kaikissa CS3 paketin ohjelmissa samanaikaisesti valinnan mukaiseksi. Kun olen ottanut väriprofiilin käyttöön, voin muuttaa Photoshop ohjelmassa avatut ja muokatut JPG- kuvat, jotka ovat RGB-väritilassa muokkaamisen jälkeen CMYK väritilaan ja samalla oikeaan väriprofiiliin painoa varten. Väriprofiili tarvitaan siis säilyttämään värit todenmukaisina tiedoston siirtyessä laitteesta ja väritilasta toiseen. Illustrator ja Photoshop ohjelmissa voin luoda uusia värejä mainokseen ja nähdä heti kalibroidulta näyttöltäni, miltä värit tulevat näyttämään painettuna City-lehdessä.

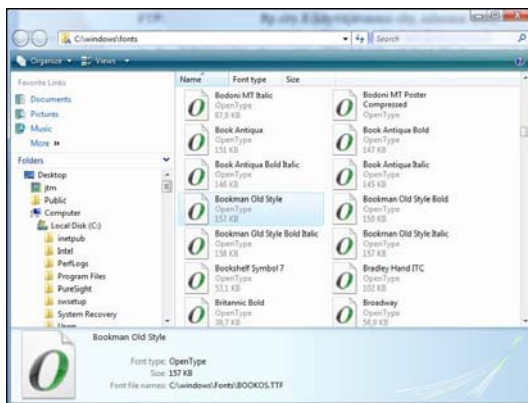
9.3 Yleiset asetukset

Ohjelmien yleiset asetukset löytyvät ohjelmakohtaisesti valikosta (Edit/Preferences). Yleiset asetukset käyn läpi Photoshopissa ja Illustratorissa ennen työn aloittamista. Photoshopin oletusasetukset ovat sinänsä ihan hyvät, joten näitä asetuksia ei ole pakollista muuttaa. Illustrator ohjelmasta muutan käytettävät mittayksiköt ja tekstin tavutuksen suomenkieliseksi.


9.4 Fontit

Tässä mainostyössä käytän kahta fonttia, jotka ovat Myriad Pro ja Helvetica Ultra Light. Tavallisimmat kirjaintyypit jaetaan muotonsa perusteella karkeasti kahteen ryhmään, joko Groteskeihin tai Antiikvoihin. Näistä ryhmistä taas on olemassa monia eri versioita. Tämän työn fontit kuuluvat uusgroteskeihin. Groteskilla tarkoitetaan kirjaintyyppiä, joka on tasavahva tai lähes tasavahva ja jossa ei ole päätteitä. Antiikvassa taas on vaakasuorat päätteet ja kirjainten viivat ovat eripaksuisia (esimerkiksi Times New Roman). Antiikvoja käytetään useimmiten leipätekstissä. Groteskit ovat tulleet käyttöön jo 1800-luvun alkupuolella ja ne on alun perin suunniteltu lähinnä otsikko- ja mainoskäyttöön. Groteskin ja uusgroteskin erona on lähinnä, että vanhoissa Groteskeissa esiintyy jonkin verran paksuusvaihtelua. (Itkonen 2007, 50) Nämä mainoksessa käytettävät fontit määräytyvät asiakkaan

antaman ohjeen mukaan. Nämä molemmat fonttiedostot on jo aiemmin asennettu tietokoneeseen. Jos käytettäviä fontteja ei olisi löytynyt tietokoneeltani, olisi ne pitänyt ladata tiedostoina ja asentaa siihen. Niitä on mahdollista ostaa ja ladata esimerkiksi verkko-osoitteesta (www.adobe.fi). Ladatut fonttiedostot voi asentaa, joko käyttöjärjestelmän kansioon C:\Windows\Fonts (Kuva 6.) tai vaihtoehtoisesti Adoben ohjelmien käyttämään fonttikansioon C:\Program Files\Common Files\Adobe\Fonts.



Kuva 6. Käyttöjärjestelmän fonttikansio.

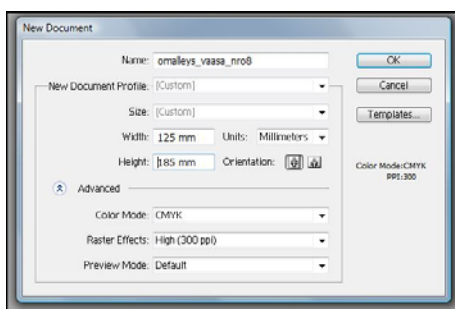
Fontteja tallennetaan muutamaa erilaiseen formaattiin. Open Type-fonttiedosto toimii sekä Windows että Mac-tietokoneissa, tulostus ja näyttöfontti ovat yksi ja sama tiedosto sekä tiedosto on koodattu pienempää kokoon. Open Type-muoto on yleisin tallennusformaatti tällä hetkellä. Open Type-fonttiedoston tunnistaa nimen lopussa olevasta O-muotoisesta ikonista. Adoben myymistä Open Type-fonteista on kaksi versiota, jotka ovat Std (Standard) ja Pro (Professional). Standardifontti ei sisällä välttämättä kaikkia Euroopassa käytettäviä erikoismerkkejä, kuten Pro, johon ne yleensä kuuluvat. Esimerkiksi yksi tässä työssä käytettävä fonttiedosto on nimetty näin (Helvetica™ Neue Std Ultra Light ). Nimestä on siis suoraan nähtävissä että fontti on standardi Open Type. Muita tallennusmuotoja ovat True Type, Type 1 ja Post Script, jotka ovat vanhempia standardeita. (www.adobe.fi)

10 TYÖN TOTEUTUS

10.1 Työn aloitustoimenpiteet Illustrator CS3

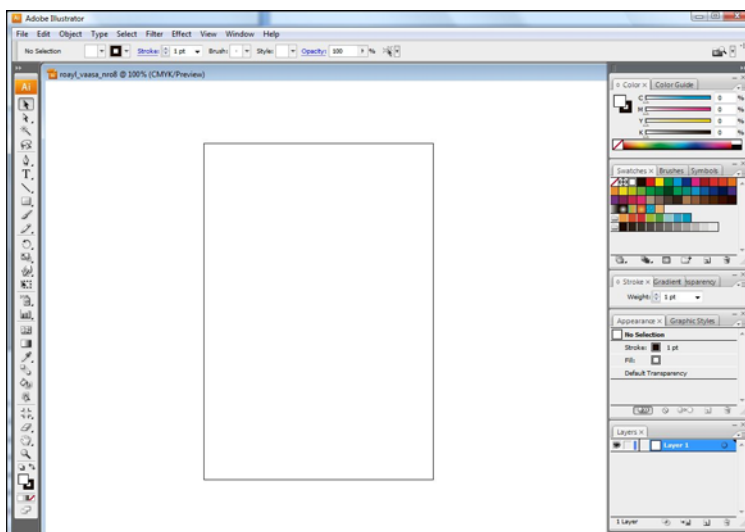
Edellä mainittujen alkutoimien jälkeen, olen valmis aloittamaan mainoksen laadinnan. Mainoksen pohjan voi tehdä tämän ohjelmapaketin ohjelmista, aineistohjeen vaatimuksen mukaiseksi, joko grafiikkaohjelmalla (Illustrator CS3) tai taitto-ohjelmalla (Indesign CS3). Valitsen tässä tapauksessa Illustrator ohjelman, koska kyseessä on yksi sivuinen työ. Liitteessä 2 on nähtävissä Illustrator ohjelman käyttämisen kannalta tärkeimmät valikot. Liitteessä 3 on kuvaus ohjelman työkaluista. Työkalupaneelistä (Tools Panel) valitaan tarvittava työkalu. Ohjauspaneelistä (Control Panel) säädetään valitun työkalun toimintoja, kun sitä käytetään johonkin objektiin. Oikealla puolella olevassa paneeliryhmässä (Panel Groups) on oletuksena näkyvissä ohjelman keskeisiä toimintoja. Tätä valikkoa voi muokata käyttötarpeen mukaiseksi valitsemalla (Window) ja valitsemalla avautuneessa ikkunassa tarvittavat paneelit.

Käynnistän Illustrator ohjelman ja luon uuden dokumentin valitsemalla (File/New). Avautuvaan ikkunaan syötän dokumentin nimen (kuva 7.) aineistohjeen mukaisesti (royal_night_vaasa_nro8).



Kuva 7. Uuden dokumentin luominen Illustrator CS3.

Sen jälkeen asetan mitat leveys 125 mm ja korkeus 185 mm, muut asetukset jätän oletuksen mukaiseksi. Sen jälkeen painan ok ja näin olen luonut mainoksen pohjan, johon tuon kaiken sisällön.



Kuva 8. Uusi dokumentti Illustrator CS3.

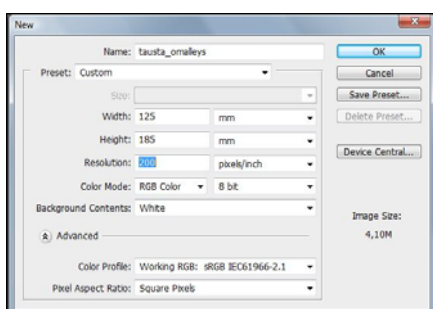
Tämä uusi dokumentti avautuu automaattisesti Illustratoriin (Kuva 8.), nyt vain tallennan dokumentin työpöydälle luomaani kansioon (Mainos City lehti). Tallentamisen teen valikosta (File/Save As). Avautuvassa ikkunassa muutan oletus tallennusmuodon muodosta (.AI) muotoon (.EPS) koska tiedän jo, että se on lopullinen tallennusformaatti ja painan (Save). Tämän tiedoston tallennusformaatin vaihdon voi tehdä missä vaiheessa tahansa, koska ne molemmat ovat ohjelman alkuperäistallennusformaatteja ja säilyttävät kaiken datan.

10.2 Työn aloitus toimenpiteet Photoshop CS3

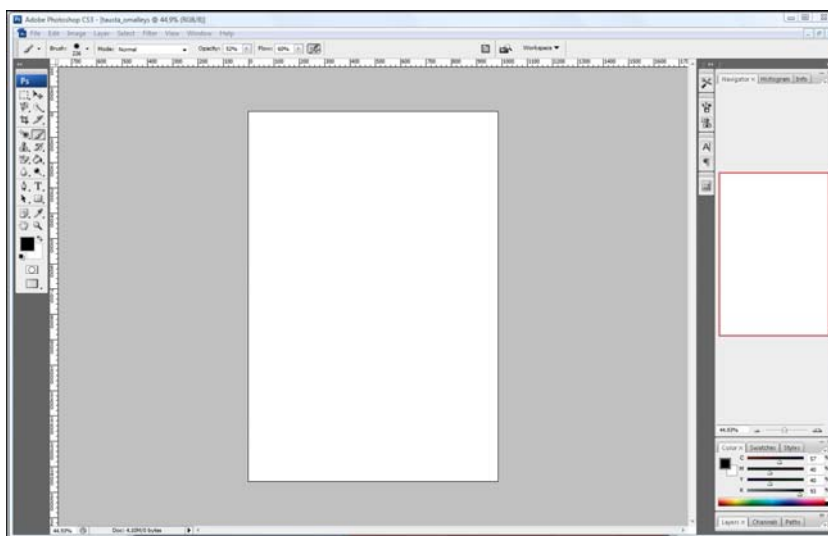
Liitteessä 3 on nähtävissä Photoshop ohjelman käyttämisen kannalta tärkeimmät valikot. Liitteessä 4 on kuvaus ohjelman työkaluista. Valikot on aseteltu ohjelmassa yhdenmukaisesti Illustratorin kanssa. Työkaluvalikosta (Tools Panel) valitaan tarvittavat työkalut. Ohjauspaneelistä (Control Panel) säädetään valitun työkalun toimintoja, kun sitä käytetään johonkin objektiin. Oikealla puolella olevassa paneeliryhmässä (Panel Groups) on oletuksena näkyvissä ohjelman keskeisiä toimintoja. Tätä valikkoa voi muokata käyttötarpeen mukaiseksi valitsemalla (Window) ja valitsemalla avautuneessa ikkunassa tarvittavat paneelit.

Myös Photoshopissa luon uuden dokumentin valitsemalla (File/New). Avautuvasta ikkunasta valitsen ensin toisen rivin valikosta (Preset) vaihtoehdon (Intern-

tional paper), josta tulevat sopivat oletusasetukset painoon menevää työtä varten. Avautuvaan ikkunaan syötän dokumentin nimen (tausta_city_syyskuu), koon mil-
limetreinä, muutan resoluutioksi 200 pikseliä/tuumaa (aineisto-ohjeessa määrätty resoluutio). Muut asetukset ovat oletuksenmukaisesti oikein, kuten väritila CMYK ja sen bittisyys. Lopuksi hyväksyn uuden dokumentin asetukset, kuten Illustrato-
rissakin painamalla ok painiketta (Kuva 9.) ja tallennan tiedoston kansioon (Mai-
nos City lehti).



Kuva 9. Uuden kuvan luominen Photoshop CS3.



Kuva 10. Uusi dokumentti Photoshop CS3.

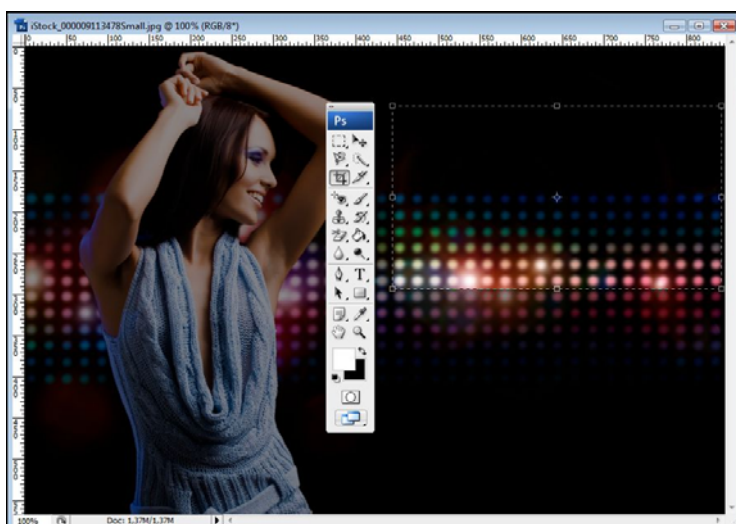
Tähän uuteen tyhjäan dokumenttiin (Kuva 10.) yhdistelen kaikki mainoksessa
käytettävät valokuvat ennen kuin siirrän tiedoston yhtenä valokuvana Illustrato-
rilla luotuun mainospohjaan. Aloitan vaihtamalla piirtoväriä mustaksi napsauttamal-
la työkalupalkista piirtovärikuvaketta. Sen jälkeen otan (Paint Bucket Tool) työka-

lun käyttöön, ja muutan taustan värin mustaksi. Sitten vaihdan piirtovärin valkoiseksi ja piirrän (Rectangle Tool) työkalulla kuvan alaosaan suorakaiteen muotoisen palkin logoa, osoitetta ja aukio-oloaikoja varten (Kuva 11.)



Kuva 11. Alapalkki piirrettynä mainospohjaan.

Sitten yhdistän mustaan taustaan kuvapankista (www.istockphoto.com) lataamani kuvan discovaloista. Lataamani kuvan tallennan kuva originaalit kansioon ja sen jälkeen avaan sen Photoshopissa . Tarkoitukseni on käyttää tästä kuvasta vain valoeftiosuutta. Rajauksen teen käyttäen (Crop) työkalua (Kuva 12.).



Kuva 12. Kuvan rajausta Crop työkalulla..

Crop on kätevä työkalu silloin, kun kuvasta tulee rajata vain osa käytettäväksi. Työkalua käyttäessä on mahdollista asettaa ohjauspaneelissa rajattavan alueen koko eri mittayksiköissä sekä sen resoluutio. Näin saadaan rajattaessa juuri oikean kokoinen valinta oikealla resoluutiolla. Ennen kuvan rajausta on hyvä tarkistaa valikosta Image/Image size alkuperäisen kuvan koko ja resoluutio. Koska kokoa ja resoluutiota muuttaessa kuvan pienentäminen onnistuu laadun kärsimättä mutta suurentaminen heikentää kuvan laatua. (Kaukoniemi 2005, 15-17)

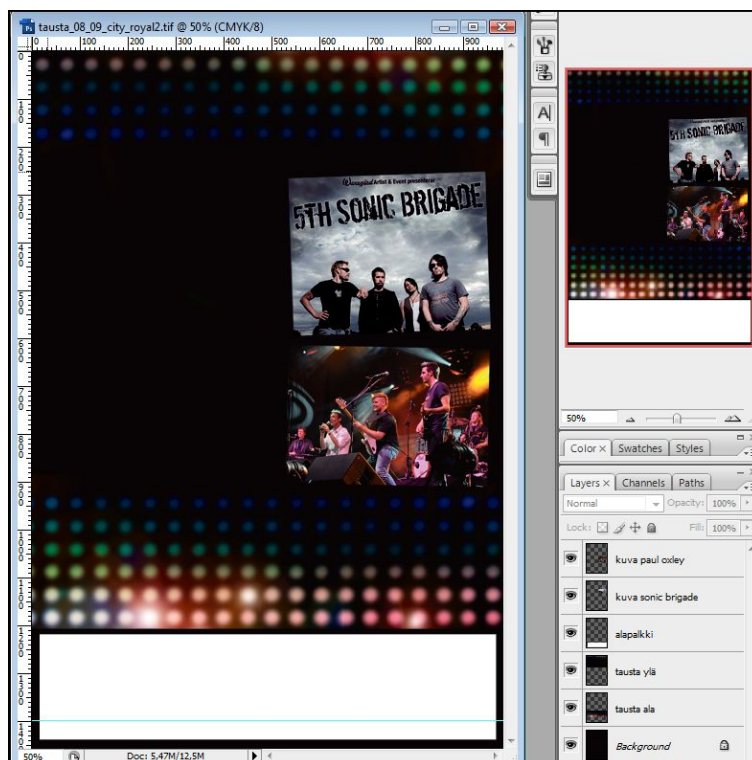
Tässä tapauksessa asetan rajauksen leveys 125 mm korkeus 40 mm resoluutio 200 pikseliä tuumalla. Sen jälkeen valitsen haluamani alueen Crop työkalulla ja painan enter. (ks.kuva.x). Näin sain rajattua kuvasta haluamani alueen. Koska kuvan värit ja valoisuus näyttävät olevan sopivat, en tee kuvaan muita muutoksia, kuin muunnan sen väritilan CMYK-väritilaan valikosta Image/Mode/CMYK Color.

Sitten kopioin rajatun kuvan (tausta_royal) tiedostoon raahaamalla sen hiirellä ikkunasta toiseen. Photoshop käsittelee kuvaan siirrettävät elementit omilla tasoiltaan (Layers) ja luo automaattisesti uuden tason elementille. Samalla vastaanottava kuva myös määrää siirrettävän kuvan resoluution ja väritilan. Koska kuvaa rajatessani asetin nämä jo oikein, kuva siirtyy juuri oikean kokoisena omalle tasolle. Sijoitan kuvan valkoisen palkin yläpuolelle ja nimeän tason (tausta ala) ja sen jälkeen kopioin tason valikosta (Layer/New/Layer via copy). Tämän kopiota-son nimeän (tausta ylä) ja siirrän sen sopivaan kohtaan mainoksen yläosaan. Sen jälkeen käänän sen ylösalaisin komennolla (Edit/Transform/Rotate) ja syöttämällä ohjauspaneelin 180°. Näin olen saanut kuvan taustan valmiiksi (Kuva 12.).



Kuva 12. Mainoksen taustakuva.

Seuraavaksi yhdistelen dokumenttiin muut valokuvat. Toimeksiantajalta olen saanut mainokseen kaksi kuvaa bändeistä, jotka ovat tulossa esiintymään ja ne pitäisi yhdistää mainokseen. Kuvat on nimetty bändien nimien mukaisesti Paul Oxley Band ja 5th Sonic Brigade. Avaan nämä molemmat kuvat Photoshopissa ja suoritan näille myös rajauksen käyttämällä Crop toimintoa ja muunnan ne CMYK-väritilaan. Sen jälkeen hiirellä raahaamalla siirrän kuvat mainoskuvadokumenttiin. Nyt kaikki tämän kuvan (Kuva 13) elementit ovat eri tasoillaan. (Kaukoniemi 2005, 38-47)

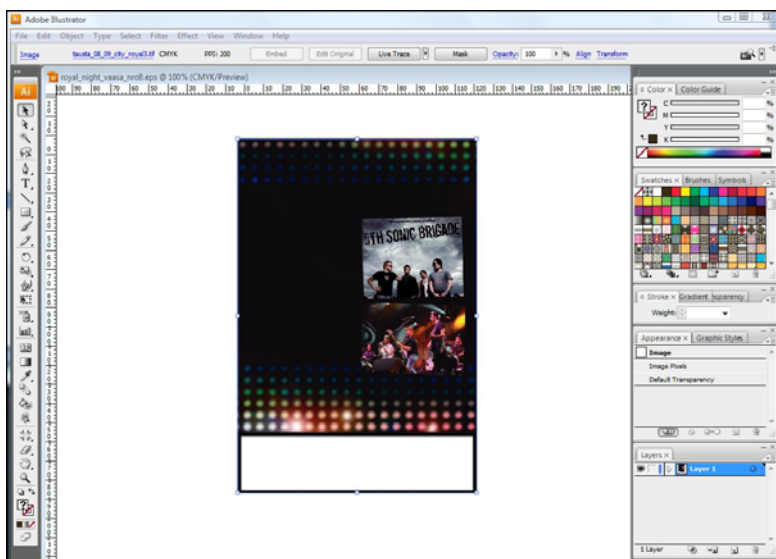


Kuva 13. Kuvan elementit omilla tasoillaan.

Nyt kun tämä taustakuva on kokonaan valmis, tallennan sen aineisto-ohjeen vaatimusten mukaiseksi CMYK-väritilassa TIFF-formaattiin. Tätä kuvaformaattia käytetään yleisesti tulostuksessa ja painotöissä koska se on yhteensopiva eri ohjelmien ja laitteiden välillä. Valitsen valikosta vain (File/Save), koska olin jo nimennyt tiedoston aiemmin (taustakuva_city_syyskuu), sekä valitsen tallennusformaatiksi TIFF. Sen jälkeen tallennan vielä kopion kuvasta suorittamalla saman uudelleen mutta tällä kertaa valitsemalla (File/Save As) ja kirjoittamalla tiedoston nimeen kopio sanan. Tätä kopiota tarvitsen, jos jostain syystä muokkaan mainoksen taustaa vielä uudelleen. Esimerkiksi sama mainos voi mennä johonkin toiseen lehteen erikokoisena ja silloin taustan kaikkia tasoja pitää pystyä muokkaamaan. Sitten kun olen kopion tallentanut, suljen tiedoston ja avaan (taustakuva_city_syyskuu.tiff) tiedoston uudelleen ja siirryn Illustrator ohjelmaan.

10.3 Jatkotoimet Illustrator CS3

Illustratoriin tuon (taustakuva_city_syyskuu.tiff) tiedoston käyttämällä komentoa (File/Place). Place-komento avaa resurssienhallintaikkunan, jossa selaan kuva muokatut kansioista kyseisen tiedoston ja painan Place-painiketta. Tämän jälkeen kuva ilmestyy Illustratoriin ja ohjauspaneelista voi nähdä kuvan tiedot (Kuva.14.).



Kuva 14. Kuvan tuominen Illustrator ohjelmaan.

Kuva tulee Illustratoriin oletusasetuksella linkitettyinä eli tämä tarkoittaa sitä, että kuvatiedoston ollessa avoinna samanaikaisesti Photoshopissa, siellä tehdyt muutokset linkittyvät myös Illustratoriin tuotuun kuvaan. Tämä mahdollistaa muutokset kuvaan, kun kuvan elementit ovat vielä siirreltävässä omilla tasoillaan Photoshopissa. (Korkeila 2006, 49)

Tämä on hyvä toiminto, koska kuvan elementtejä voin sommitella vielä mainoksen tekstejä asetellessani. Yleensä teenkin mainoksen lopullisen sommittelun vasta sen ollessa jo Illustrator ohjelmassa.

Sommittelulla yleensä tarkoitetaan kuvan tai muiden teoksen osien järjestelemistä pinnalle. Mainoksessa sommittelulla tavoitellaan tärkeiden asioiden esiin nostamista mahdollisimman tehokkaasti. Sommittelussa käytän apuna kultaista leikka-

usta, jolla määritellään kuvan tasapainolinja ja optinen keskipiste. Loiri ja Juholin kuvaavat kirjassaan näiden pisteiden merkitystä näin ”Optista keskipistettä ja tasapainolinjaa pidetään sommittelun ja painotuotteen suunnittelun perusasioina. Varma keino on rakentaa painotukset niiden ympärille.” Tasapainolinja määritetään piirtämällä ensin kuvapintaan lävistäjä. Seuraavaksi piirretään ympyrä, jonka säde on kuvapinnan leveys. Sen jälkeen piirretään lävistäjä ympyrän kaaren alun ja lopun välille. Lävistäjien leikkauspiste on optinen keskipiste ja sen läpi kulkee reunasta reunaan tasapainolinja (kuva 15). Kuvassa nähdään kultainen leikkaus sovellettuna tähän mainokseen. Tasapainolinja on kuvattu punaisella katkoviivalla ja optinen keskipiste on katkoviivan, sinisen- ja keltaisenviivan leikkauspiste. (Juholin, Loiri 2006, 62-63)



Kuva 15. Optinen keskipiste ja tasapainolinja.

Seuraavaksi lisää mainoksen tekstiä. Tekstit olisivat voineet aiemmin lisätä Photoshopissa, josta löytyy myös monipuoliset tekstityökalut. Omasta mielestäni Illustratorilla on kuitenkin helpompi ja nopeampi käsitellä tekstiä. Tekstin, jossa kerrotaan yökerhon elokuun tapahtumista kopioin komennolla (Copy) sähköpostista ja liitän sen (Paste) Illustratorissa dokumenttiin. Tekstin voi tuoda Illustratoriin myös käyttämällä komentoa (File/Place). Tätä komentoa käyttämällä ohjelmaan voi tuoda tekstin esimerkiksi Word-dokumentista muotoiluineen. Tapahtumat

tekstin asetan mainokseen pystysuorana listana kuvien vasemmalle puolelle. Valitsen liittämäni tekstin käyttäen valinta työkalua (Select tool) ja muutan ohjauspaneelissa käytettäväksi fontiksi Myriad Pron ja sen kooksi 11 pistettä. Tekstin tarkempaan aseteluun löytyvät työkalut ohjauspaneelista klikkaamalla sinistä tekstiä (Character). Valikossa on mahdollista säätää esimerkiksi riviväliä ja merkkivälitystä. Suurennan valikossa merkkivälityksen arvoon 25. Merkkivälitystä mitataan arvolla neliön tuhannesosa.

Mainoksen otsikkotekstiksi laitan ”Upcoming events” ja fonttina on Helvetica Ultra Light. Tämän fontin käytössä ongelmana on, että se hyvin kapea. Tämä aiheuttaa sen, että pienessä koossa sitä ei voi käyttää lehtimainoksessa kuin mustana vaalealla pohjalla. Koska tässä mainoksessa otsikko tulee valkoisena kuvan päälle, levennän sitä käyttämällä 3D-efektiä. Efektin asetan valitsemalla (Effect/3D/Extrude & Bevel) ja avautuvaan ikkunaan syötän kuvassa näkyvät arvot (Kuva 16.)



Kuva 16. Efektin asettaminen tekstiin.

Mainoksen alaosaan valkoisen palkin yläpuolelle piirrän työkalupalkista löytyvällä työkalulla (Ellipse tool) ympyrän, johon sijoitan tekstin, jossa mainitaan kesäklubista, joka jatkuu vielä elokuun loppuun. Sitten vielä lisään aukioloajat ja osoitetiedot valkoisen palkin vasempaan reunaan. Sen jälkeen avaan Illustratoriin vektoritiedoston valitsemalla (File/Open) ja avautuvassa ikkunassa selaan (Royal_logo.ai). Valitsen logon hiirellä klikkaamalla ja kopioin sen (copy) ja liitän sen (paste) mainospohjaan valkoisen palkin oikeaan reunaan. Logon ollessa edelleen valittuna skaalaan sen sopivan kokoiseksi. Koska logo on vektorimuodossa sitä voi pienentää ja suurentaa rajattomasti laadun kärsimättä. Skaalauksen teen tarttumalla hiirellä yhteen valintaalueen reunoilla näkyvistä pienistä neliöistä ja pitämällä vaihtonäppäin samanaikaisesti pohjassa. Näin saan logon skaalautumaan niin, että mittasuhteet säilyvät. Skaalaus on mahdollista tehdä myös valikosta (Object/Transform/Scale).

Nyt kun olen sijoittanut tekstit ja logon paikalleen, mainos alkaa olla valmis tallennusta varten. Koska kuvan elementtejä ei tarvitse enää siirrellä sommittelun takia, voin yhdistää kuvan eri tasot Photoshopissa. Tasot yhdistän valitsemalla valikosta (Layers/Flatten image). Tasojen yhdistäminen kannattaa tehdä, koska se pienentää kuvatiedoston kokoa. Tallentamisen jälkeen tosin en enää voi muokata kuvan eri elementtejä vaan tiedostoa käsitellään yhtenä kuvana. Mutta koska aiemmin tallensin kopion kuvasta sitä käyttämällä, voin vielä tehdä muutoksia tarvittaessa. Lopuksi tallennan tiedoston Illustratorissa vielä kerran valikosta (File/Save). Tässä vaiheessa mainos on valmiina PDF-tiedostoksi muuttamista varten.

10.4 Toimenpiteet Acrobat Distiller 8

Painokelpoisen PDF-tiedoston luon käyttämällä Acrobat Distiller 8 ohjelmaa. Käynnistän ohjelman ja sen jälkeen valitsen valikosta (Settings/Add Adobe PDF Settings). Sitten selaan resurssienhallinnassa ladatut tiedostot kansiota aiemmin sinne lataamani (joboptions) tiedoston. Valitsen tiedoston ja painan (Open), näin tarvittavat PDF- asetukset ovat käytettävissä (Default settings) listassa. Hakemani asetustiedosto näkyy nyt listalla nimellä (City_tabloid). Valitsen kyseisen asetuk-

sen ja nyt olen valmis muuntamaan EPS-tiedoston painokelpoiseksi PDF-tiedostoksi. Muunnoksen suorittamisen aloitan valitsemalla Distillerissä (File/Open) ja sitten valitsen valikosta etsittäväksi tiedostomuoksi EPS. Sen jälkeen selaan resurssienhallinnassa Mainos City lehti kansiota tallentamani tiedoston (royal_night_vaasa_nro8.EPS) ja painan (Open) painiketta. Tässä vaiheessa ohjelmassa voi valita kansion, mihin PDF-tiedosto tallennetaan ja tiedoston voi vielä tarvittaessa nimetä uudelleen. Oletuksena tässä näkyy yleensä se kansio, mihin ohjelmalla viimeksi on tallennettu. Tallennan PDF-tiedoston Mainos City lehti kansioon käyttämällä samaa nimeä kuin EPS-muodossa. Painettuani Save painiketta ohjelma automaattisesti kirjoittaa valitsemani asetuksen mukaisen PDF-tiedoston. Näin olen luonut aineisto-ohjeen mukaisen painokelpoisen mainoksen.

10.5 Valmiin mainoksen tarkastelu Acrobat-ohjelmalla

Distiller ohjelman asetuksissa on oletuksena määritetty, että valmis PDF-tiedosto aukeaa automaattisesti Adobe Acrobat ohjelmaan tarkasteltavaksi (Kuva 17.). Tiedoston avautuessa ohjelmaan voin tarkastella sen painokelpoisuutta valitsemalla valikosta Advancer / Print Production / Output preview. Ohjelma näyttää mahdolliset virhetilanteet täyttämällä virhealueen värillä. Avautuvassa ikkunassa voin tarkastella värierottelua (Separations), suurinta sallittua värien yhteismäärää (Total Area Coverage), joka tämän profiilin mukaan saa olla enintään 280 %. Ikkunassa voi myös simuloida, miltä mainos näyttää painettuna lehdessä valitsemalla (Simulate Black Ink ja Simulate Paper Color). Color Warnings välilehdellä voidaan nähdä varoitukset yliprinttauksesta (Show Overprinting) ja liian suuresta mustanvärin määrästä (Rich Black). Kun tiedosto on tarkastettu ja todettu virheettömäksi on se valmis lähetettäväksi julkaistavaksi. Ensin kuitenkin lähetän mainoksen hyväksyttäväksi ravintolapäällikölle. Mainoksen hyväksynnän jälkeen lähetän sen sitten City-lehden taittajalle sähköpostilla.



Kuva 17. Mainoksen tarkastelu Acrobat Professional ohjelmalla.

LÄHDELUETTELO

Fracer Bruce, Murphy Chris & Bunting Fred 2004, Värinhallinta, IT Press / Edita

Itkonen Markus 2004, Typografian käsikirja, 2p RPS MARKKINOINTI OY.

Juholin Elisa, Loiri Pekka 2006, Huom!: Visuaalisen viestinnän käsikirja, 2p INFORVIESTINTÄ OY.

Kaukoniemi Juha 2005, Photoshop CS2 kuvankäsittely, WSOY.

Korkeila Sampo 2007, Illustrator CS3 – vektorigrafiikka, WSOY.

Nieminen Tuula 2004, Visuaalinen Markkinointi, WSOY.

L1061/1978 Laki sopimattomasta menettelystä elinkeinotoiminnassa. 22.12.1978

L1143/1994. Alkoholilaki. 8.12.1994

L38/1978. Kuluttajansuojalaki. 20.1.1978

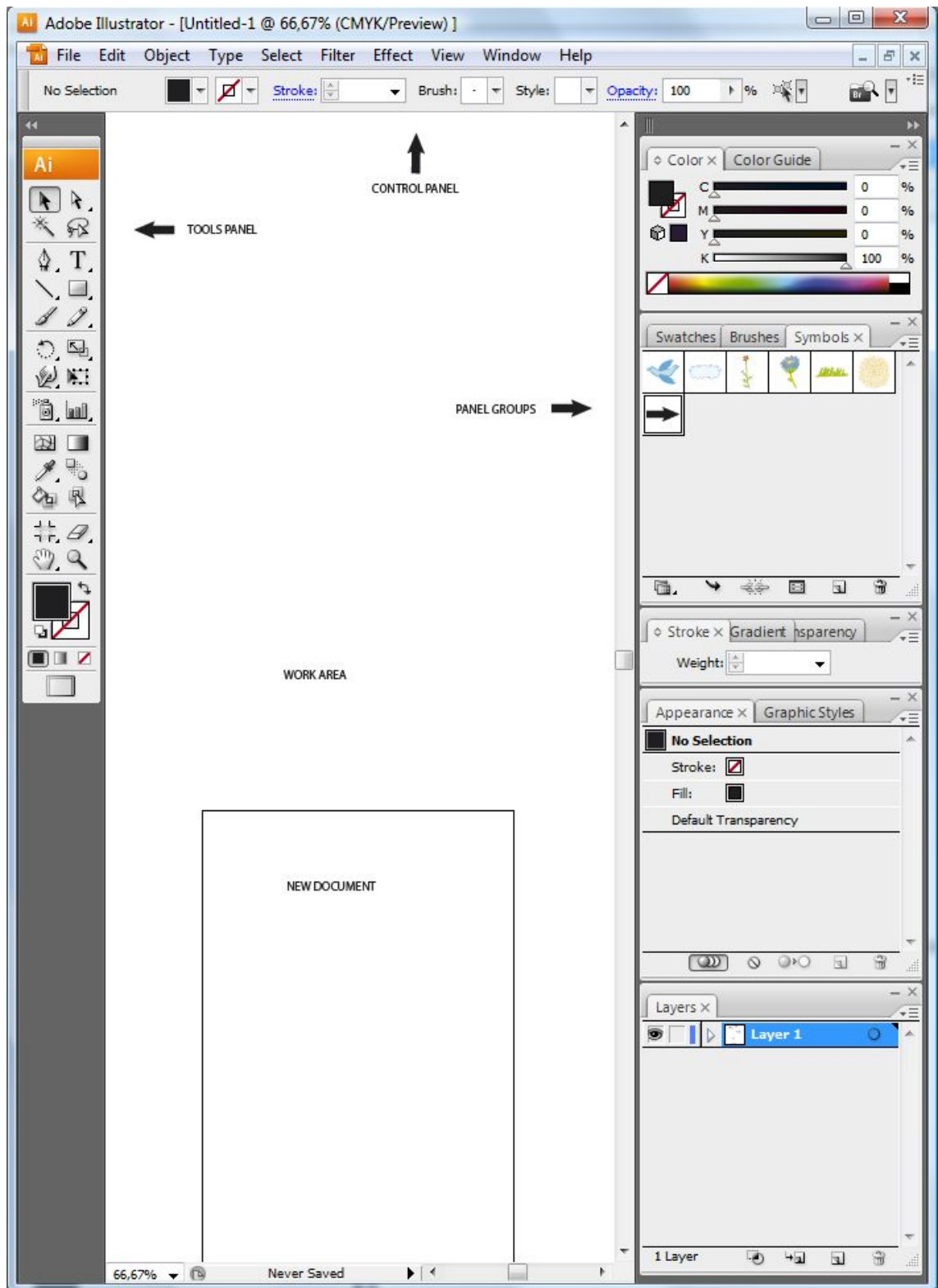
L404/1961. Tekijänoikeuslaki. 8.7.1961

<http://www.adobe.com/fi/aboutadobe/pressroom/pdfs/profile.pdf>

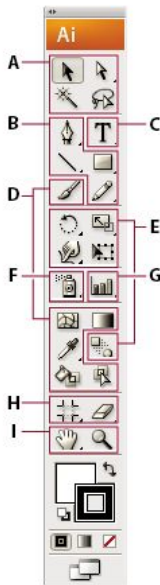
Acrobat Distiller 8 käyttöohje

Adobe Acrobat Professional 8 käyttöohje

Adobe Illustrator CS3 käyttöohje



Tools panel overview



A Selection tools

- Selection (V)
- Direct Selection (A)
- Group Selection
- Magic Wand (Y)
- Lasso (Q)

B Drawing tools

- Pen (P)
- Add Anchor Point (+)
- Delete Anchor (-) Point
- Convert Anchor Point
- Line Segment (N)
- Arc
- Spiral
- Rectangular Grid
- Polar Grid
- Rectangle (M)
- Rounded Rectangle
- Ellipse (L)
- Polygon
- Star
- Flare
- Pencil (N)
- Smooth
- Path Eraser

C Type tools

- T Type (T)
- Area Type
- Type On a Path
- Vertical Type
- Vertical Area Type
- Vertical Type On a Path

D Painting tools

- Paintbrush (B)
- Mesh (U)
- Gradient (G)
- Eyedropper (I)
- Measure
- Live Paint Bucket (K)
- Live Paint Selection (Shift+L)

E Reshaping tools

- Rotate (R)
- Reflect (O)
- Scale (S)
- Shear
- Reshape
- Warp (Shift-R)
- Twirl
- Pucker
- Bloat
- Scallop
- Crystallize
- Wrinkle
- Free Transform (E)
- Blend (W)

F Symbol tools

- Symbol Sprayer (Shift+S)
- Symbol Shifter
- Symbol Scruncher
- Symbol Sizer
- Symbol Spinner
- Symbol Stainer
- Symbol Screener
- Symbol Styler

G Graph tools

- Column Graph (J)
- Stacked Column Graph
- Bar Graph
- Stacked Bar Graph
- Line Graph
- Area Graph
- Scatter Graph
- Pie Graph
- Radar Graph

H Slicing and cutting tools

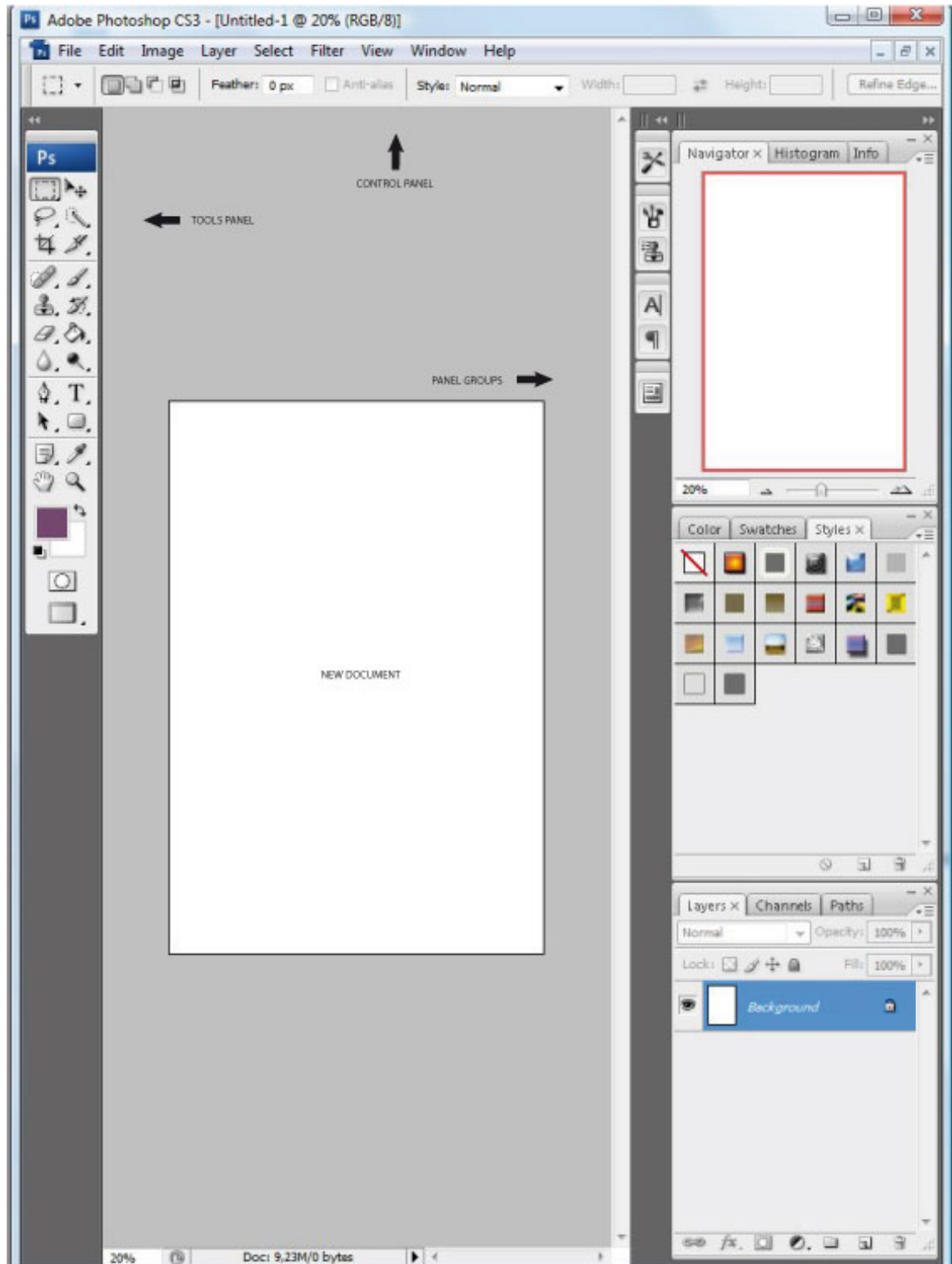
- Crop Area (Shift+O)
- Slice (Shift+K)
- Slice Select
- Eraser (Shift+E)
- Scissors (C)
- Knife

I Moving and zooming tools

- Hand (H)
- Page
- Zoom (Z)

■ Indicates default tool * Keyboard shortcuts appear in parenthesis

LIITE 3



Toolbox overview

A Selection tools

- **Move (V)***
- **Rectangular Marquee (M)**
 - Elliptical Marquee (M)
 - Single Column Marquee
 - Single Row Marquee
- **Lasso (L)**
 - ⬮ Polygonal Lasso (L)
 - ⬮ Magnetic Lasso (L)
- **Quick Selection (W)**
 - ⬮ Magic Wand (W)

B Crop and slice tools

- **Crop (C)**
- **Slice (K)**
 - ⬮ Slice Select

C Retouching tools

- **Spot Healing Brush (J)**
 - ⬮ Healing Brush (J)
 - ⬮ Patch (J)
 - ⬮ Red Eye (J)
- **Clone Stamp (S)**
 - ⬮ Pattern Stamp (S)
- **Eraser (E)**
 - ⬮ Background Eraser (E)
 - ⬮ Magic Eraser (E)

D Painting tools

- **Blur (R)**
 - ⬮ Sharpen (R)
 - ⬮ Smudge (R)
- **Dodge (O)**
 - ⬮ Burn (O)
 - ⬮ Sponge (O)
- **Brush (B)**
 - ⬮ Pencil (B)
 - ⬮ Color Replacement (B)
- **History Brush (Y)**
 - ⬮ Art History Brush (Y)
- **Gradient (G)**
 - ⬮ Paint Bucket (G)

E Drawing and type tools

- **Pen (P)**
 - ⬮ Freeform Pen (P)
 - ⬮ Add Anchor Point
 - ⬮ Delete Anchor Point
 - ⬮ Convert Anchor Point

F Annotation, measuring, and navigation tools

- **Horizontal Type (T)**
 - ⬮ Vertical Type (T)
 - ⬮ Horizontal Type Mask (T)
 - ⬮ Vertical Type Mask (T)
- **Path Selection (A)**
 - ⬮ Direct Selection (A)
- **Rectangle (U)**
 - ⬮ Rounded Rectangle (U)
 - ⬮ Ellipse (U)
 - ⬮ Polygon (U)
 - ⬮ Line (U)
 - ⬮ Custom Shape (U)
- **Notes (N)**
 - ⬮ Audio Annotation (N)
- **Eyedropper (I)**
 - ⬮ Color Sampler (I)
 - ⬮ Ruler (I)
 - ⬮ Count (I)†
- **Hand (H)**
- **Zoom (Z)**

■ Indicates default tool * Keyboard shortcuts appear in parenthesis † Extended only