

ADOBE® ILLUSTRATOR® CS3

FELHASZNÁLÓI ÚTMUTATÓ

Ai

© 2007 Adobe Systems Incorporated. Minden jog fenntartva.

Adobe® Illustrator® CS3 felhasználói kézikönyv Windows® és Mac OS operációs rendszerekhez

Ha jelen kézikönyv végfelhasználói szerződést is tartalmazó szoftverrel együtt kerül forgalomba, a jelen kézikönyvet, valamint az általa ismertetett szoftvert, licenc védi, és használata vagy másolása csak a licenc feltételeinek megtartása mellett történhet. Amennyiben arra vonatkozó külön engedély nincs, az Adobe Systems Incorporated előzetes írásbeli engedélye nélkül tilos a kézikönyv bármely részét bármilyen formában és eszközökkel – elektronikus, mechanikus, mágneses vagy egyéb úton – sokszorosítani, visszakereső-rendszerben tárolni vagy terjeszteni. A szerzői jog abban az esetben is védi a kézikönyv tartalmát, ha az nem végfelhasználói szerződést is tartalmazó szoftverrel együtt kerül forgalomba.

A kézikönyv tartalma csak tájékoztatási célokra szolgál, előzetes értesítés nélkül is megváltozhat, és nem tekinthető az Adobe Systems Incorporated részéről semmiféle kötelezettségvállalásnak. Az Adobe Systems Incorporated nem vállal sem felelősséget, sem szavatosságot a kézikönyv tájékoztató részében esetlegesen előforduló hibákért vagy pontatlanságokért.

Ne felejtse el, hogy a projektjeiben használni kívánt létező illusztrációs anyagok és képek szerzői jog védelme alatt állhatnak. Az ilyen anyagok új munkához való engedély nélküli felhasználásával megsértheti a szerzői jog tulajdonosának jogait. Szerezze be a szükséges engedélyeket a szerzői jog tulajdonosától.

A mintasablonokban szereplő cégnevek csak demonstrációs célokat szolgálnak, és nem utalnak szándékosan semmilyen létező szervezetre.

Az Adobe, az Adobe embléma, az Acrobat, az After Effects, a Creative Suite, a Dreamweaver, a Flash, az Illustrator, az InDesign, az Open Type embléma és a Photoshop bejegyzett védjegyek vagy védjegyek az Adobe Systems Incorporated tulajdonában az Egyesült Államokban és/vagy más országokban.

A Microsoft, az OpenType és a Windows a Microsoft Corporation bejegyzett védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. Az Apple, a Mac, a Mac OS és a Macintosh az Apple Inc. bejegyzett védjegyei az Egyesült Államokban és más országokban. Egyes védjegyek a The Proximity Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. tulajdonát képezik, és felhasználásuk engedéllyel történik. A Merriam-Webster a Merriam-Webster, Inc. védjegye. Minden más védjegy a megfelelő birtokosok tulajdona.

A termék tartalmazza a BSAFE és/vagy a TIPEM szoftvereket, amelyeket az RSA Data Security, Inc. készített. Copyright © 1995-2002 Metrowerks Corporation. Minden jog fenntartva. Copyright © 1994 Hewlett-Packard Company Copyright © 1996, 1997 Silicon Graphics Computer Systems, Inc. Copyright © 1998 Gilles Volland Ez a termék tartalmaz az Apache Software Foundation (<http://www.apache.org>) által készített szoftvert. Az alkalmazás a MacApp® szoftverrel készült. ©1985-1988 Apple Computer, Inc. A MacApp szoftver az Apple Computer, Inc. tulajdona, és az Adobe számára kizárólag az Adobe Illustrator termékkel való együttes terjesztésre licencelt. Előfordulhat, hogy a szoftveralkalmazásban vagy a felhasználói dokumentációban megjelenő PANTONE® színek nem felelnek meg a PANTONE által meghatározott szabványoknak. A pontos színekről az aktuális PANTONE Color Publications dokumentumok adhatnak tájékoztatást. A PANTONE® és a Pantone, Inc. más védjegyei a Pantone, Inc. tulajdonát képezik. © Pantone, Inc. 2006. A Pantone, Inc. szerzői jogi tulajdonosa bizonyos színadatoknak és/vagy szoftvereknek, amelyek esetében az Adobe Systems Incorporated kizárólag az Adobe Illustrator alkalmazással való együttes használatra vonatkozó licenccel rendelkezik. A PANTONE színadatok és/vagy szoftver nem másolható másik lemezre vagy a memóriába, kivéve ha ez az Adobe Illustrator szoftver elindításával jár együtt. A szoftver a DIC mintakönyvekből (Sample Books) származtatott színadatbázisokra vonatkozó szerzői jogai alatt készült. A Flash 9 videók az On2 TrueMotion videotechnológiát használják. © 1992-2005 On2 Technologies, Inc. Minden jog fenntartva. <http://www.on2.com> A termék tartalmaz az OpenSymphony Group (<http://www.opensymphony.com/>) által fejlesztett szoftvert. A kód egyes részeit a Nellymoser (www.nellymoser.com) licenceli. A Sorenson Spark™ videótömörítési és -kibontási technológia licencét a Sorenson Media, Inc. biztosítja.

A termék egyes nyelvhelyesség-ellenőrző részei a Proximity Linguistic Technology technológián alapulnak. ©Copyright 1990 Merriam-Webster Inc. ©Copyright 1990 Minden jog fenntartva. Proximity Technology – a Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA leányvállalata. ©Copyright 2003 Franklin Electronic Publishers Inc. ©Copyright 2003 Minden jog fenntartva. Proximity Technology – a Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA leányvállalata. Jogi kiegészítés ©Copyright 1990/1994 Merriam-Webster Inc./ Franklin Electronic Publishers Inc. ©Copyright 1994 Minden jog fenntartva. Proximity Technology – a Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA leányvállalata. ©Copyright 1990/1994 Merriam-Webster Inc./Franklin Electronic Publishers Inc. ©Copyright 1997 Minden jog fenntartva. Proximity Technology – a Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA leányvállalata. ©Copyright 1990 Merriam-Webster Inc. ©Copyright 1990 Merriam-Webster Inc. ©Copyright 1993 Minden jog fenntartva. Proximity Technology – a Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA leányvállalata. ©Copyright 2004 Franklin Electronic Publishers Inc. ©Copyright 2004 Minden jog fenntartva. Proximity Technology – a Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA leányvállalata. ©Copyright 1991 Dr. Lluís de Yzaguirre I Maura ©Copyright 1991 Minden jog fenntartva. Proximity Technology – a Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA leányvállalata. ©Copyright 1990 Munksgaard International Publishers Ltd. ©Copyright 1990 Minden jog fenntartva. Proximity Technology – a Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA leányvállalata. ©Copyright 1990 Van Dale Lexicografie bv ©Copyright 1990 Minden jog fenntartva. Proximity Technology – a Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA leányvállalata. ©Copyright 1995 Van Dale Lexicografie bv ©Copyright 1996 Minden jog fenntartva. Proximity Technology – a Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA leányvállalata. ©Copyright 1990 Minden jog fenntartva. Proximity Technology – a Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA leányvállalata. ©Copyright 1990 Minden jog fenntartva. Proximity Technology – a Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA leányvállalata. ©Copyright 1992 Hachette/Franklin Electronic Publishers Inc. ©Copyright 2004 Minden jog fenntartva. Proximity Technology – a Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA leányvállalata. ©Copyright 1991 Text & Satz Datentechnik ©Copyright 1991 Minden jog fenntartva. Proximity Technology – a Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA leányvállalata. ©Copyright 2004 Bertelsmann Lexikon Verlag ©Copyright 2004 Minden jog fenntartva. Proximity Technology – a Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA leányvállalata. ©Copyright 2004 MorphoLogic Inc. ©Copyright 2004 Minden jog fenntartva. Proximity Technology – a Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA leányvállalata. ©Copyright 1990 William Collins Sons & Co. Ltd. ©Copyright 1990 Minden jog fenntartva. Proximity Technology – a Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA leányvállalata. ©Copyright 1993-95 Russicon Company Ltd. ©Copyright 1995 Minden jog fenntartva. Proximity Technology – a Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA leányvállalata. ©Copyright 2004 IDE a.s. ©Copyright 2004 Minden jog fenntartva. Proximity Technology – a Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA leányvállalata. A termék elválasztási részei a Proximity Linguistic Technology technológián alapulnak. ©Copyright 2003 Franklin Electronic Publishers Inc. ©Copyright 2003 Minden jog fenntartva. Proximity Technology – a Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA leányvállalata. ©Copyright 1984 William Collins Sons & Co. Ltd. ©Copyright 1988 Minden jog fenntartva. Proximity Technology – a Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA leányvállalata. ©Copyright 1990 Munksgaard International Publishers Ltd. ©Copyright 1990 Minden jog fenntartva. Proximity Technology – a Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA leányvállalata. ©Copyright 1997 Van Dale Lexicografie bv ©Copyright 1997 Minden jog fenntartva. Proximity Technology – a Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA leányvállalata. ©Copyright 1984 Editions Fernand Nathan ©Copyright 1989 Minden jog fenntartva. Proximity Technology – a Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA leányvállalata. ©Copyright 1983 S Fischer Verlag ©Copyright 1997 Minden jog fenntartva. Proximity Technology – a Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA leányvállalata. ©Copyright 1989 Zanichelli ©Copyright 1989 Minden jog fenntartva. Proximity Technology – a Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA leányvállalata. ©Copyright 1989 IDE a.s. ©Copyright 1989 Minden jog fenntartva. Proximity Technology – a Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA leányvállalata. ©Copyright 1990 Espasa-Calpe ©Copyright 1990 Minden jog fenntartva. Proximity Technology – a Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA leányvállalata. ©Copyright 1989 C.A. Stromberg AB. ©Copyright 1989 Minden jog fenntartva. Proximity Technology – a Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA leányvállalata.

Megjegyzés az Egyesült Államok kormányánál dolgozó végfelhasználók számára: A Szoftver és a Dokumentáció a 48 C.F.R. §2.101 értelmében „Commercial Item” (Kereskedelmi termék), amely „Commercial Computer Software” (Kereskedelmi számítógépes szoftver) és „Commercial Computer Software Documentation” (Kereskedelmi számítógépes szoftver dokumentációja) összetevőkből áll, a 48 C.F.R. §12.212 és a 48 C.F.R. §227.7202 terminusainak megfelelően. A 48 C.F.R. §12.212 vagy a 48 C.F.R. §227.7202-1-től 227.7202-4-ig terjedő rendelkezéseinek megfelelően, értelemszerűen, a jelen Szerződés rendelkezéseinek értelmében a kereskedelmi számítógépes szoftver és a kereskedelmi számítógépes szoftverdokumentáció az USA kormányzati végfelhasználóinak (A) kizárólag kereskedelmi célként és (B) kizárólag azokkal a jogokkal kerül engedélyezésre, mint minden egyéb végfelhasználónak. A nem publikált jogokra az Egyesült Államok szerzői jogi törvényei vonatkoznak. Az Adobe kötelezi magát arra, hogy betart minden, az esélyegyenlőség biztosítását célzó törvényt, köztük – amennyiben alkalmazható – a módosított 11246 sz. Végrehajtási Utasítás, az 1974-es Vietnami veteránok visszaileszkedési törvénye (38 USC 4212) 402. paragrafusának és a módosított 1973-as Rehabilitációs törvény 503. paragrafusának rendelkezéseit, valamint a 41 CFR 60-1-től 60-60-ig terjedő, valamint 60-250 és 60-741 előírásait. Az előző mondatban szereplő pozitív diszkriminációs intézkedést előírásokat hivatkozás szinten tartalmazni kell.

Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, USA.

Tartalom

1. fejezet: Kezdőlépések

Telepítés.....	1
Adobe súgó.....	2
Erőforrások.....	5
Újdonságok.....	11

2. fejezet: Munkaterület

A munkaterület alapjai.....	14
Munkaterület testreszabása.....	18
Eszközök.....	23
Fájlok és sablonok.....	34
Rajzelemek vágása.....	38
Rajzelem megjelenítése.....	41
Vonalzók, rácsok és segédvonalak.....	46
Beállítások megadása.....	50
Helyreállítás, visszavonás és automatizálás.....	50

3. fejezet: Rajzolás

A rajzolás alapjai.....	52
Egyszerű vonalak és alakzatok rajzolása.....	56
Fényfoltok rajzolása.....	60
Rajzolás a Ceruza eszközzel.....	62
Rajzolás a Toll eszközzel.....	64
Görbék szerkesztése.....	69
Grafika kontúrozása.....	79
Jelek.....	83
Szimbólumeszközök és szimbólumkészletek.....	89

4. fejezet: Szín

A színek – ismertető.....	94
Színek kijelölése.....	99
Színtárak használata és létrehozása.....	102
Színtárak kezelése.....	108
Színcsoportok kezelése.....	109
Színek módosítása.....	125

5. fejezet: Színkezelés

A színkezelés működése.....	129
Egységes színek előállítása.....	131
Importált képek színkezelése.....	134
Online megtekintésre szánt dokumentumok színkezelése.....	136
A színek ellenőrzése.....	137

Színkezelés a dokumentumok nyomtatása esetére.....	139
A színprofilok használata.....	140
Színbeállítások.....	145

6. fejezet: Festés

Festés kitöltésekkel és ecsetvonásokkal.....	150
Élő festési csoport.....	157
Ecsetek.....	164
Átlátszóság és keverési módok.....	172
Színátmenetek, rácsok és színkeverések.....	181
Mintázatok.....	186

7. fejezet: Objektumok kijelölése és elrendezése

Objektumok kijelölése.....	193
Objektumok csoportosítása és kibővítése.....	202
Objektumok mozgatása, igazítása és elosztása.....	203
Objektumok elforgatása és tükrözése.....	207
Rétegek használata.....	211
Objektumok zárolása, elrejtése és törlése.....	215
Objektumok halmozása.....	216
Objektumok másolása.....	217

8. fejezet: Objektumok átalakítása

Objektumok átalakítása.....	220
Objektumok méretezése, nyírása, és torzítása.....	222
Átformálás burkológörbék használatával.....	227
Objektumok egyesítése.....	229
Objektumok kivágása és felosztása.....	236
Vágómaszkok.....	237
Objektumok keverése.....	240
Objektumok átalakítása hatásokkal.....	243
3D objektumok létrehozása.....	245

9. fejezet: Importálás, exportálás és mentés

Fájlok importálása.....	254
Bittérképek importálása.....	258
Adobe PDF-fájlok importálása.....	259
EPS-, DCS- és AutoCAD-fájlok importálása.....	260
Grafikák importálása a Photoshop szoftverből.....	262
Grafika mentése.....	263
Grafikák exportálása.....	269
Adobe PDF-fájlok létrehozása.....	275
Adobe PDF beállítások.....	279
Fájlinformáció és metaadatok.....	286

10. fejezet: Szöveg

Szöveg létrehozása és importálása.....	288
Területalapú szövegek használata.....	291
Görbére illesztett szövegek használata.....	297
Szöveg méretezése és forgatása.....	300
Helyesírási és nyelvi szótárak.....	301
Betűtípusok.....	303
Szöveg formázása.....	306

Sortávolság és betűköz.....	314
Különleges karakterek.....	317
Bekezdések formázása.....	320
Kötőjelek és sortörések.....	325
Tabulátorok.....	326
Karakter- és bekezdésszélusok.....	329
Szöveg exportálása.....	331
Ázsiai karakterek formázása.....	333
Összetett betűtípusok létrehozása.....	343
Az Illustrator 10 verzióból származó szövegek frissítése.....	346
11. fejezet: Speciális hatások létrehozása	
Megjelenési jellemzők.....	348
Hatások és szűrők használata.....	352
A hatások és szűrők összegzése.....	355
Vetett árnyékok, ragyogások és lágy perem.....	361
Vázlatok és mozaikok létrehozása.....	363
Vektorgrafika átalakítása bittérképpé.....	365
Grafikus stílusok.....	365
12. fejezet: Webgrafikák	
Gyakorlati tanácsok webgrafikák készítéséhez.....	370
Szeletek és képzónák.....	371
SVG.....	375
Animáció létrehozása.....	378
Képek optimalizálása.....	381
Webes grafikák optimalizálási beállításai.....	386
Webgrafikák kimeneti beállításai.....	398
13. fejezet: Nyomtatás	
Alapvető nyomtatási feladatok.....	401
Színreosztások nyomtatása.....	403
Oldalak beállítása nyomtatáshoz.....	406
Nyomtatási jelek és kifutó.....	408
PostScript nyomtatás.....	409
Nyomtatás színkezeléssel.....	412
Színátmenetek, rácsvonalak és színkeverések nyomtatása.....	414
Áttetsző grafikák nyomtatása és mentése.....	416
Felülnyomás.....	423
Alátöltés.....	425
Nyomtatási készletek.....	429
14. fejezet: Feladatok automatizálása	
Műveletek.....	432
Parancsfájlok.....	439
Adataalapú grafikák.....	440
15. fejezet: Diagramok	
Diagramok létrehozása.....	445
Diagramok formázása.....	449
Képek és szimbólumok hozzáadása a diagramhoz.....	453

16. fejezet: Billentyűparancsok

Billentyűparancsok testreszabása.....458

Alapértelmezett billentyűparancsok.....458

Tárgymutató.....470

1. fejezet: Kezdőlépések

Ha még nem telepítette az új szoftvert, először olvassa el a telepítéssel és egyéb előzetes teendőkkel kapcsolatos tudnivalókat. A szoftver használata előtt olvassa el a felhasználók rendelkezésére álló forrásokat és az Adobe súgóját ismertető áttekintést. Többek között oktatófilmekhez, beépülő modulokhoz, sablonokhoz, felhasználói közösségekhez, szemináriumokhoz, oktatóanyagokhoz és RSS-csatornákhoz férhet hozzá.

Telepítés

Követelmények

- ❖ Az Adobe® szoftverrel kapcsolatos összes rendszerkövetelmény és ajánlás áttekintéséhez olvassa el a telepítőlemezén található „Fontos tudnivalók” fájlt.

A szoftver telepítése

- 1 Zárja be az összes megnyitott Adobe alkalmazást.
- 2 Helyezze a telepítőlemez a meghajtóba, és kövesse a képernyőn megjelenő utasításokat.

***Megjegyzés:** További tájékoztatást a telepítőlemezén található „Fontos tudnivalók” fájlban olvashat.*

A szoftver aktiválása

Ha az Adobe-szoftverhez egyfelhasználós kiskereskedelmi licenccel rendelkezik, aktiválnia kell a szoftvert; ez egyszerű, anonim folyamat, melyet a szoftver használatának megkezdésétől számított 30 napon belül kell végrehajtania.

A termékaktiválásról további tájékoztatást a telepítőlemezén található „Fontos tudnivalók” fájlban olvashat, vagy ha ellátogat az Adobe webhelyére: www.adobe.com/go/activation_hu.

- 1 Ha az Aktiválás párbeszédpanel még nincs nyitva, válassza a Súgó > Aktiválás parancsot.
- 2 Kövesse a képernyőn megjelenő utasításokat.

***Megjegyzés:** Ha másik számítógépre szeretné telepíteni a szoftvert, először deaktiválnia kell azt a jelenlegi a számítógépen. Kattintson a Súgó > Deaktiválás parancsra.*

Regisztráció

A termék regisztrálása esetén további telepítési tanácsadást, a frissítésekről szóló értesítést és egyéb szolgáltatásokat nyújtunk.

- ❖ A regisztrációhoz kövesse a képernyőn megjelenő utasításokat a Regisztráció párbeszédpanelen, amely a szoftver telepítése és aktiválása után jelenik meg.

 *Ha később szeretne regisztrálni, bármikor megteheti a Súgó > Regisztráció paranccsal.*

Read Me

A telepítőlemezén található a szoftverhez tartozó „Fontos tudnivalók” fájl. (Ez a fájl a termék telepítésekor az alkalmazás mappájába is bekerül.) A fájlban az alábbi témakörökkel kapcsolatos fontos tudnivalók olvashatók:

- Rendszerekövetelmények
- Telepítés (és a szoftver eltávolítása)
- Aktiválás és regisztráció
- Betűtípusok telepítése
- Hibaelhárítás

- Ügyfélszolgálat
- Jogi közlemények

Adobe súgó

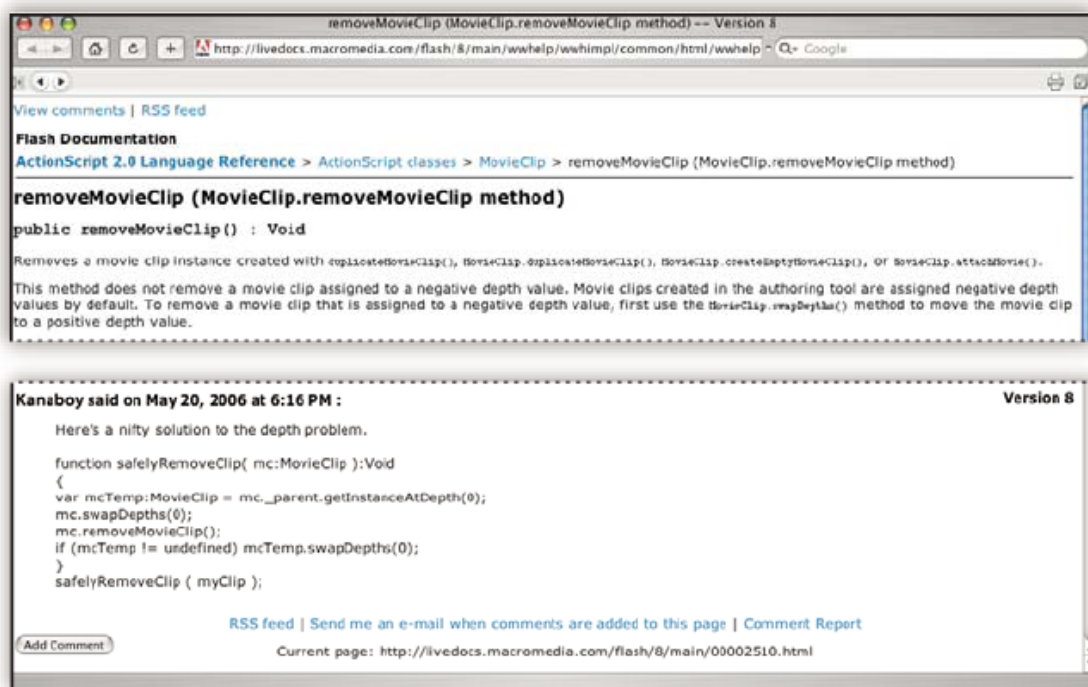
Adobe súgóforrások

Az Adobe szoftver dokumentációja többféle formátumban is elérhető.

A termék belső súgója és a LiveDocs súgó

A termék belső súgója rendelkezésre bocsátja a szoftver kiadásának időpontjában elérhető teljes dokumentációt és valamennyi oktatási segédanyagot. A súgó az Adobe szoftver Súgó menüjéből érhető el.

A LiveDocs súgóban megtalálható a termék saját súgójának teljes tartalma, valamint frissítések és hivatkozások a weben található további oktatási segédanyagokhoz. Egyes termékek esetében megjegyzéseket is hozzáfűzhet a LiveDocs súgó témaköreihez. A termékhez tartozó LiveDocs súgó az Adobe Help Resource Center webhelyen, a www.adobe.com/go/documentation_hu címen található.



A terméken belüli és a LiveDocs súgó legtöbb verziójában több termék súgórendszerében való keresésre is van lehetőség. A témakörök hivatkozásokat is tartalmazhatnak a weben található kapcsolódó tartalomra vagy más termék súgótémaköreire.

A termék saját súgója és a webes súgó egyfajta csomópont, melyen keresztül további tartalmat és felhasználói közösségeket érhet el. A súgó teljes és legfrissebb verziója mindig a weben található.

Adobe PDF-dokumentáció

A terméken belüli súgó nyomtatásra optimalizált PDF-formátumban is rendelkezésre áll. Más dokumentumok is elérhetők lehetnek PDF-formátumban, például telepítési útmutatók és termékspecifikációk.

Valamennyi PDF-dokumentáció az Adobe Help Resource Center webhelyen, a www.adobe.com/go/documentation_hu címen található. A szoftverhez mellékelt PDF-dokumentáció megtekintéséhez nyissa meg a Documents mappát a telepítő vagy a kiegészítő anyagokat tartalmazó DVD-n.

Nyomtatott dokumentáció

A terméken belüli súdo nyomtatott kiadása az Adobe Store webhelyen, a www.adobe.com/go/store_hu címen vásárolható meg. Az Adobe Store webhelyen az Adobe könyvkiadási partnerei által kiadott könyveket is talál.

Az Adobe Creative Suite® 3 termékcsalád minden tagjához tartozik nyomtatott munkafolyamat-útmutató, és az önálló Adobe termékekhez is lehet mellékelve a kezdő lépésekben segítséget nyújtó nyomtatott útmutató.

A termék súdojának használata

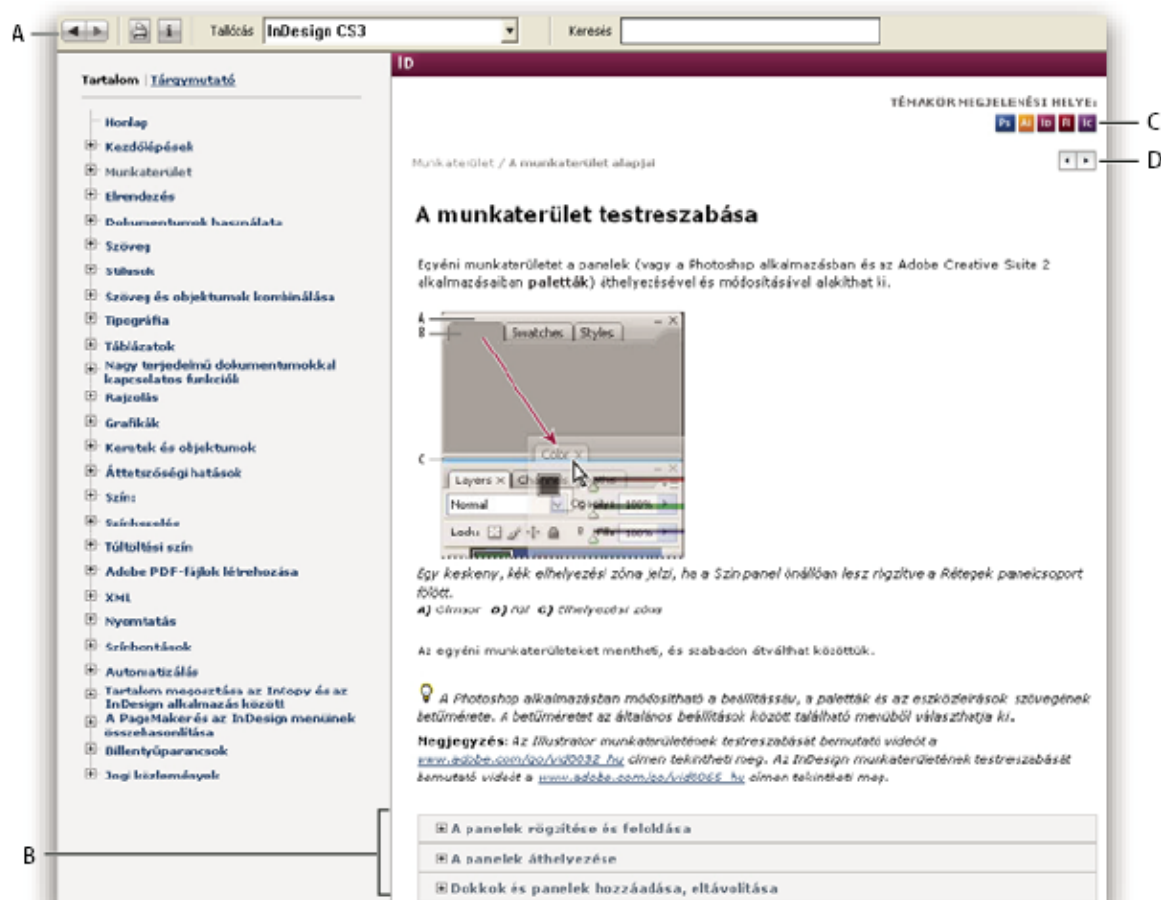
A terméken belüli súdo a Súdo menüből érhető el. Az Adobe súdo elindítása után a Tallózás gombra kattintva megtekintheti a számítógépre telepített további Adobe termékek súdoját.

A súdo e szolgáltatása elősegíti a termékeket átfogó tanulást:

- A témakörök más Adobe termékek súdorendszerére vagy további webes tartalomra mutató hivatkozásokat tartalmazhatnak.
- Egyes témakörök két vagy több termékben is megtalálhatók. Ha például Adobe Photoshop® ikonnal és Adobe After Effects® ikonnal is ellátott súdo témakört lát, tudhatja, hogy a témakör olyan funkciót ismertet, ami hasonlóan működik a két termékben, vagy több terméket magában foglaló munkafolyamatokról szól.
- Egyidejűleg több termék súdorendszerében is kereshet.



Ha egy kifejezést keres (például "alakzat eszköz"), tegye idézőjelbe. Így csak azok a témakörök jelennek meg, amelyek a kifejezés mindegyik szavát tartalmazzák.



Adobe súgó

A) Vissza/Tovább gomb (előzőleg látogatott hivatkozások) B) Kibontható altémakörök C) Közös témakört jelölő ikonok D) Előző/Következő gomb (témakörök sorrendben)

A hozzáférhetőséggel kapcsolatos szolgáltatások

Az Adobe súgó tartalma fogyatékkal élők, például mozgáskorlátozott, illetve vak és gyengénlátó személyek számára is hozzáférhető. A terméken belüli súgó az alábbi kiegészítő lehetőségeket biztosítja:

- A felhasználó a normál helyi menü parancsaival módosíthatja a szöveg méretét.
- A hivatkozások a könnyebb felismerhetőség érdekében alá vannak húzva.
- Ha a hivatkozás szövege nem egyezik a célhely elnevezésével, az Anchor címke Title jellemzője tartalmazza az adott címet. A Vissza és a Tovább hivatkozásokban például szerepel az előző és a következő témakör címe.
- A tartalom támogatja a nagy kontrasztú üzemmódot.
- A feliratok nélküli grafikák alternatív szöveget tartalmaznak.
- Minden keret rendelkezik a rendeltetésére utaló címmel.
- Szabványos HTML-jelölők határozzák meg a tartalom struktúráját a képernyőolvasó és a szöveget beszédre konvertáló eszközök számára.
- Stíluslapok vezérlik a formázást, vagyis nincsenek beágyazott betűtípusok.

Billentyűparancsok a Súgó eszköztár vezérlőelemeihez (Windows)

Vissza gomb Alt+balra nyíl

Tovább gomb Alt+jobbra nyíl

Nyomtatás Ctrl+P

Névjegyző gomb Ctrl+I

Tallózás menü Alt+lefelé nyíl vagy Alt+felfelé nyíl más alkalmazás súgójának megtekintéséhez

Keresőmező A Ctrl+S billentyűkombinációval a kurzor a keresőmezőbe helyezhető

Billentyűparancsok a súgóban való navigáláshoz (Windows)

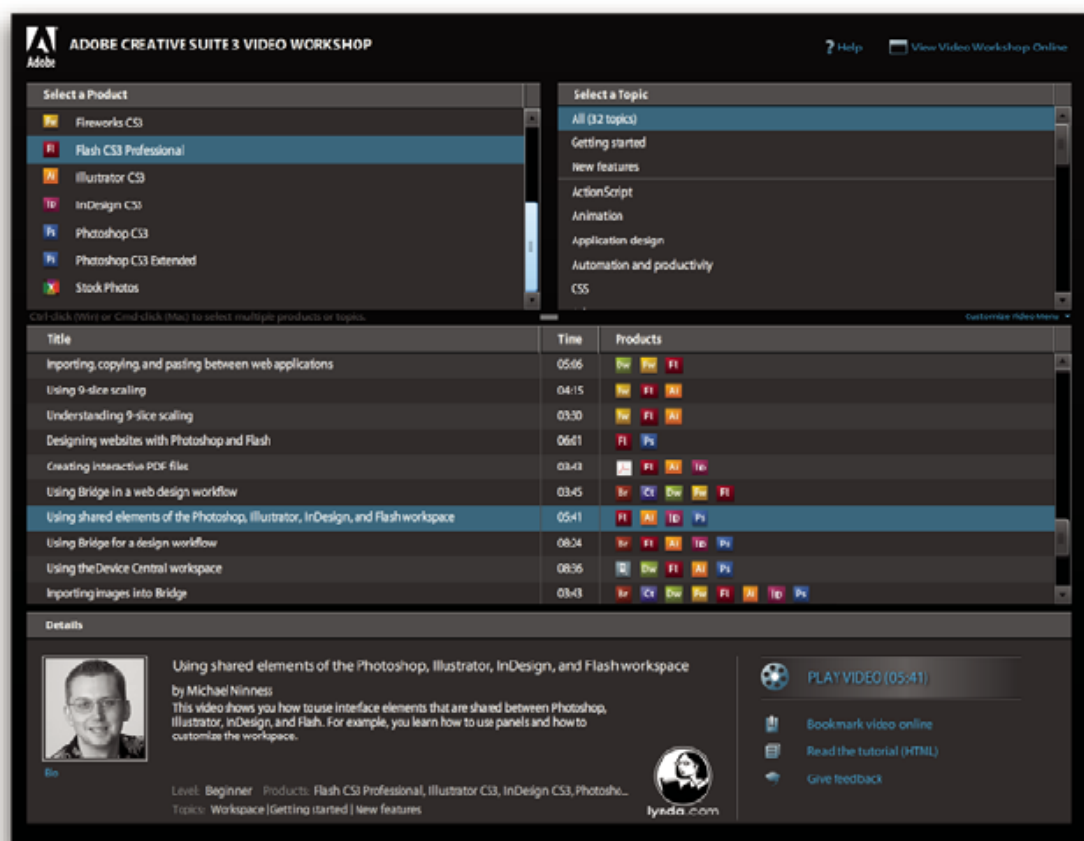
- Az ablaktáblák közötti váltáshoz nyomja meg a Ctrl+Tab (előre) vagy a Shift+Ctrl+Tab (vissza) billentyűkombinációt.
- Az ablaktábla elemei közötti váltáshoz és a hivatkozások kijelöléséhez nyomja meg a Tab (előre) vagy a Shift+Tab (vissza) billentyűkombinációt.
- A kijelölt hivatkozás aktiválásához nyomja meg az Enter billentyűt.
- A szöveg nagyításához nyomja meg a Ctrl+egyenlőségjel billentyűkombinációt.
- A szöveg kicsinyítéséhez nyomja meg a Ctrl+kötőjel billentyűkombinációt.

Erőforrások

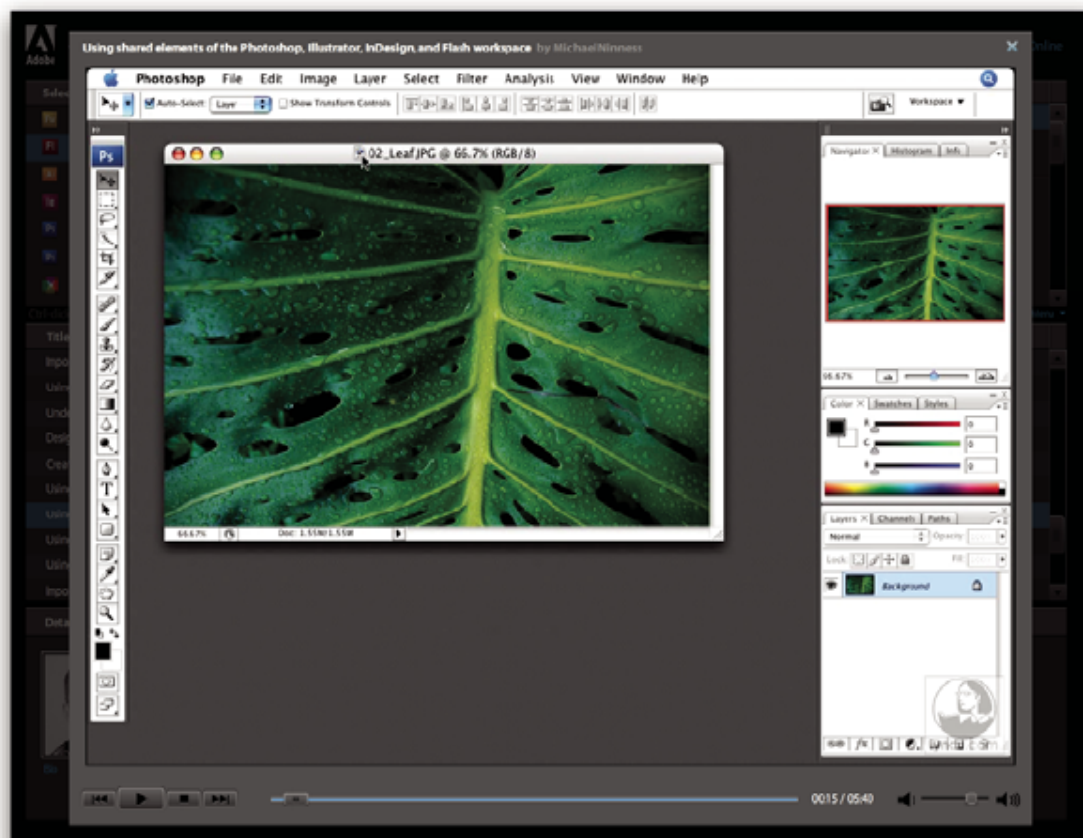
Adobe Video Workshop

Az Adobe Creative Suite 3 Video Workshop több mint 200 oktatóvideót kínál számos témakörben a nyomtatás, a web és a videók szakértői számára.

Az Adobe Video Workshop segítségével a Creative Suite 3 bármelyik termékéről tájékozódhat. Sok videó mutatja be, hogyan használhatja együtt az Adobe alkalmazásokat.



Az Adobe Video Workshop elindításakor kiválaszthatja, hogy melyik termékről szeretne többet megtudni, és mely témaköröket szeretné megtekinteni. Az egyes videókhoz tartozó részletes adatok segítségével meghatározhatja tanulása irányát.



Tartalomfejlesztők közössége

Ebben a kiadásban az Adobe Systems felkérte felhasználóinak közösségét, hogy osszák meg szaktudásukat és éleslátásukat. Az Adobe és a lynda.com oktatóanyagai, tippjei és trükkjei olyan vezető tervezőktől és fejlesztőktől származnak, mint például Joseph Lowery, Katrin Eismann és Chris Georgenes. Adobe szakértőket láthat és hallhat, például Lynn Grillot, Greg Rewist és Russell Brownt. Összességében több mint 30 termékszakértő osztja meg ismereteit.

Oktatóanyagok és forrásfájlok

Az Adobe Video Workshop kezdők és tapasztalt felhasználók oktatására egyaránt alkalmas. Az új szolgáltatásokról és fő technikákról szóló videókat is találhat. Minden videó egyetlen témakörrel foglalkozik, és jellemzően körülbelül 3-5 perces. A videók többségéhez szemléltető oktatóanyagok és forrásfájlok tartoznak, így kinyomtathatja a részletes lépéseket, és önállóan kipróbálhatja az oktatóprogramot.

Az Adobe Video Workshop használata

Az Adobe Video Workshop a Creative Suite 3 termékhez tartozó DVD-n található. Online is elérheti a www.adobe.com/go/learn_videotutorials_hu címen. Az Adobe rendszeresen új videókkal bővíti az online Video Workshopot, tehát az újdonságok megtekintéséhez keresse fel a webhelyet.

Illustrator CS3 videók

Az Adobe Video Workshop számos témakört ölel fel az Adobe Illustrator® CS3 terén, mint például:

- Új dokumentum létrehozása és beállítása
- Tartalom importálása az Illustrator programba
- Objektumok kijelölése, kezelése és igazítása
- Intelligens objektumok és Élő szín használata

- Fájlok mentése webes felhasználáshoz

A videók azt is bemutatják, hogyan használható az Illustrator CS3 más Adobe-termékekkel:

- Szövegek és szimbólumok hatékony használata az Illustrator és Flash® programban
- Mobil tartalom létrehozása az Illustrator programban
- Megosztott elemek használata a Photoshop, Illustrator, InDesign® és Flash programban
- Animált SWF-fájlok exportálása az Illustrator programból

Az Adobe Creative Suite 3 oktatóvideói az Adobe Video Workshopban találhatók a www.adobe.com/go/learn_videotutorials_hu címen.

Extrák

Számos különböző forráshoz férhet hozzá, melyek segítenek kiaknázni az Adobe programban rejlő lehetőségeket. Egyes források a telepítési folyamat során a számítógépre kerülnek; további hasznos minták és dokumentumok találhatók a telepítő és a segédanyagokat tartalmazó lemezen. Az Adobe Exchange közösség néhány egyedi extrával szolgál online, a www.adobe.com/go/exchange_hu címen.

Telepített források

A szoftver telepítése során számos forrás kerül az alkalmazás mappájába. A fájlok megtekintéséhez lépjen be az alkalmazás mappájába a számítógépen.

- Windows®: *[rendszerindító meghajtó]\Program Files\Adobe\[Adobe-alkalmazás]*
- Mac OS®: *[rendszerindító meghajtó]/Applications/[Adobe-alkalmazás]*

Az alkalmazásmappa az alábbi forrásokat tartalmazhatja:

Bővítmények A bővítménymodulok kis programok, melyek továbbfejlesztik vagy szolgáltatásokkal bővítik a programot. Telepítés után a bővítménymodulok a következő formában jelenhetnek meg: beállításaként az Importálás vagy Exportálás menüben; fájlformátumként a Megnyitás, Mentés másként és Eredeti exportálása párbeszédpanelen; vagy szűrőként a Szűrő almenükben. Például számos különleges effektus automatikusan telepítve van a Photoshop CS3 mappában található Plug-ins mappába.

Minták A minták között rengeteg különféle hasznos eszközt, beállítást, effektust és képet talál. A termék mintái között többek között ecsetek, színminták, színcsoportok, szimbólumok, egyedi alakzatok, grafikus és rétegstílusok, mintázatok, textúrák, műveletsorok és munkaterületek szerepelnek. A minták a teljes felhasználói felületen megtalálhatók. Egyes minták (például a Photoshop ecsetkönyvtárai) csak a megfelelő eszköz kiválasztásakor érhetők el. Ha nem szeretne teljesen új effektust vagy képet létrehozni, merítsen ihletet a mintakönyvtárakból.

Sablonok A sablonfájlok megnyithatók és megtekinthetők az Adobe Bridge CS3 programból, illetve megnyithatók az üdvözlőképernyőről vagy közvetlenül a Fájl menüből is. A sablonfájlok a terméktől függően lehetnek levélfejlécek, hírlevelek, webhelyek, vagy akár DVD-menük és videógombok is. Minden sablonfájl szakszerűen van kialakítva, és a termék szolgáltatásainak lehető legjobb kihasználását mutatja be. A sablonok értékes forrást jelentenek, ha gyorsan kell nekikezdenie egy projektnek.



Minták A mintafájlok összetettebben vannak tervezve, és kiválóan szemléltetik az új szolgáltatások működését. Ezek a fájlok a rendelkezésre álló kreatív lehetőségek választékát mutatják be.

Betűtípusok A Creative Suite termék több OpenType® betűtípust és betűcsaládot tartalmaz. A betűtípusok telepítéskor az alábbi mappába kerülnek:

- Windows: [rendszerindító meghajtó]\Windows\Fonts
- Mac OS X: [rendszerindító meghajtó]/Library/Fonts

A betűtípusok telepítésével kapcsolatos tudnivalók a telepítő DVD Read Me fájljában találhatók.

A DVD tartalma

A termékhez kapott telepítő vagy segédanyagokat tartalmazó DVD további forrásokkal szolgál a program használatához. A Goodies mappa termékspecifikus fájlokat tartalmaz, például sablonokat, képeket, mintákat, műveletssorokat, bővítményeket és effektusokat, valamint a Fonts és a Stock Photography almappát. A Documentation mappában a súgó PDF-verziója, technikai információk és egyéb dokumentumok találhatók, például mintalapok, referenciaútmutatók és speciális szolgáltatásinformációk.

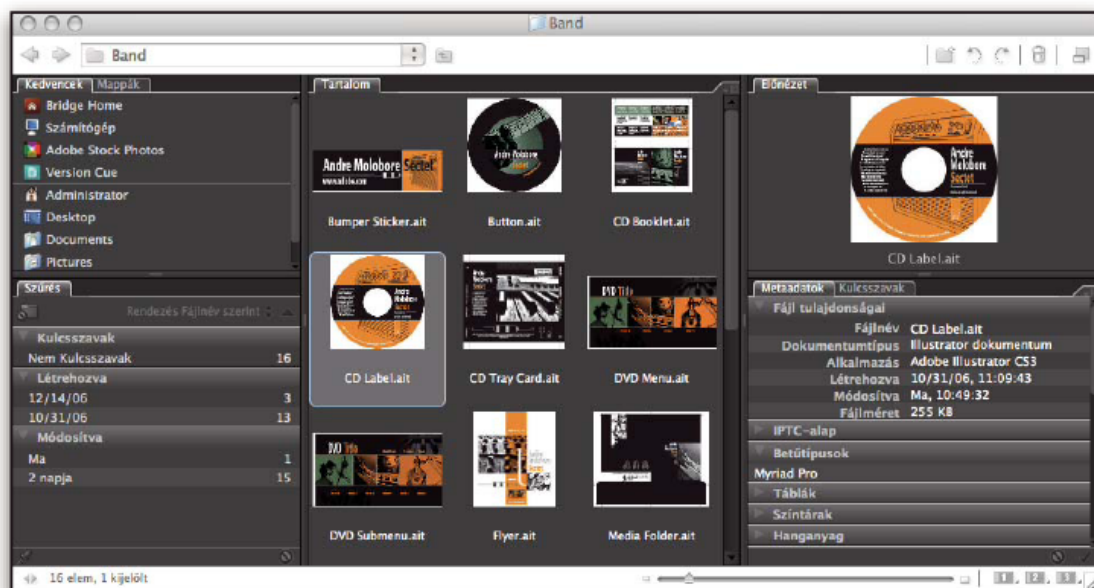
Adobe Exchange

További ingyenes tartalomért keresse fel a www.adobe.com/go/exchange_hu címen elérhető online közösséget, ahol a felhasználók ezernyi ingyenes műveletssort, bővítményt, beépülő modult és az Adobe termékekhez használható más tartalmat tölthetnek le és oszthatnak meg.

Bridge Home

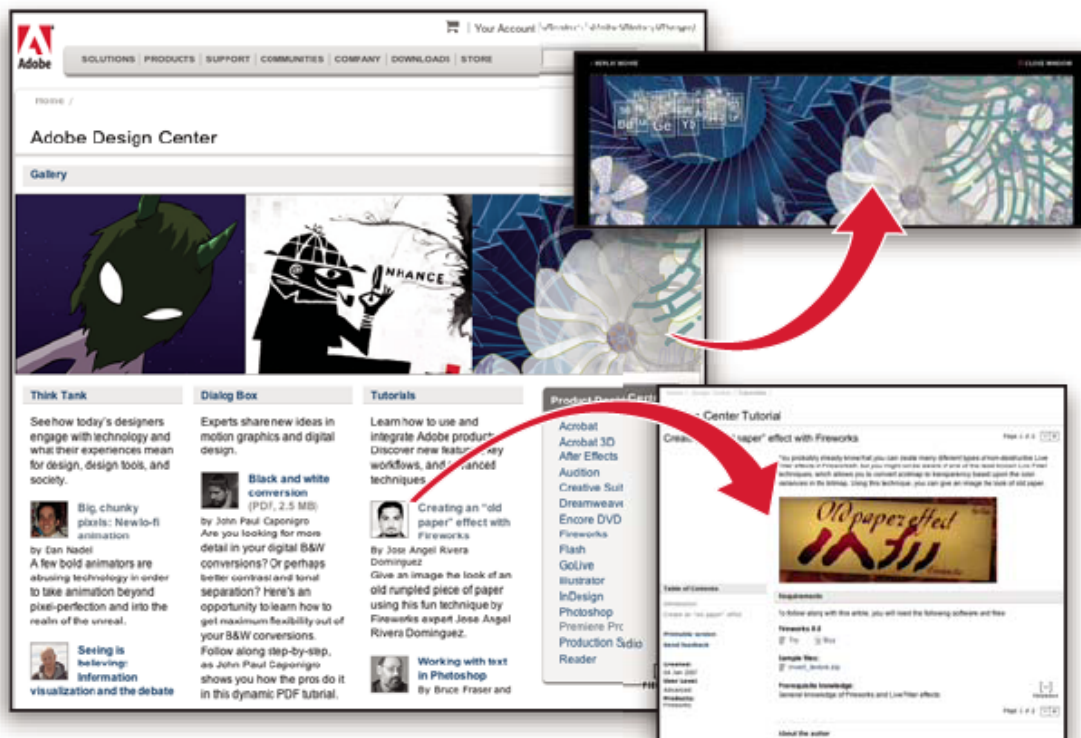
A Bridge Home, az Adobe Bridge CS3 új célhelye egyetlen kényelmesen elérhető helyen szolgál naprakész információkkal az Adobe Creative Suite 3 csomag összes programjáról. Indítsa el az Adobe Bridge programot, majd kattintson a Bridge Home ikonra a Kedvencek panel tetején a Creative Suite eszközökkel kapcsolatos legújabb tippekhez, hírekhez és forrásokhoz.

Megjegyzés: A Bridge Home webhely nem feltétlenül áll rendelkezésre minden nyelven.



Adobe Design Center (Adobe tervezőközpont)

Az Adobe Design Center webhelyen cikkeket olvashat, ötleteket és útmutatást kaphat az ágazat szakértőitől, elsőszámú tervezőktől és az Adobe könyvkiadó partnereitől. A tartalom havonta bővül.



A tervezőprogramokkal kapcsolatos több száz oktatóanyag, tanulási tipp és technika érhető el videók, HTML-oktatóanyagok és mintafejezetek formájában.

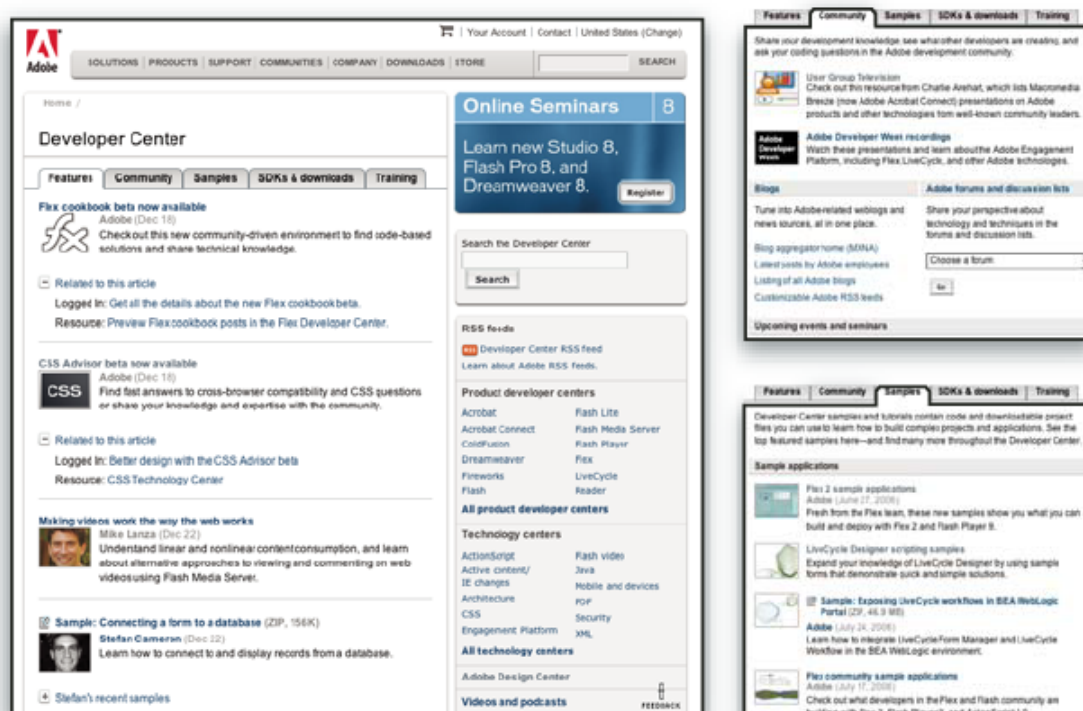
Az új ötletek képezik a Think Tank, a Dialog Box és a Gallery magvát:

- A Think Tank cikkei arról szólnak, hogyan alkalmazzák a tervezők napjainkban a technológiát, és milyen tapasztalatokkal bírnak a tervezés, tervezőeszközök és a társadalom terén.
- A Dialog Box szakaszban a szakértők az animációkkal és a digitális tervezéssel kapcsolatos új gondolataikat osztják meg.
- A Gallery szakaszban művészek által készített animációk tekinthetők meg.

Az Adobe Design Center a következő címen található: www.adobe.com/designcenter.

Adobe Developer Center (Adobe fejlesztői központ)

Az Adobe Developer Center webhelyen minták, oktatóanyagok, cikkek és közösségi források találhatók olyan fejlesztők számára, akik sok funkcióval rendelkező internetes alkalmazásokat, webhelyeket, mobil tartalmat és más projekteket készítenek az Adobe termékeivel. A Developer Center olyan fejlesztők számára is hasznos forrás, akik bővítményeket fejlesztenek Adobe-termékekhez.



A mintakódok és oktatóanyagok mellett RSS-csatornákat, online szemináriumokat, SDK-kat, parancsfájl-készítési útmutatókat és más technikai forrásokat is találhat.

Az Adobe Developer Center címe: www.adobe.com/go/developer_hu.

Ügyfélszolgálat

Az Adobe Support webhelyen, a www.adobe.com/support címen hibaelhárítási információkat találhat a termékhez, és tájékozódhat az ingyenes és a díjköteles technikai támogatási lehetőségekről. A Training hivatkozásra kattintva hozzáférhet az Adobe Press által kiadott könyvekhez, különböző oktatási segédanyagokhoz, Adobe szoftverhitelesítési programokhoz stb.

Letöltések

Ingyenes frissítésekért, próbaverziókért és más hasznos programokért keresse fel a www.adobe.com/go/downloads_hu webhelyet. Ezenkívül az Adobe Store (www.adobe.com/go/store_hu) segítségével több ezer, külső fejlesztő által készített

bővítményhez férhet hozzá, melyek segítségével automatizálhatja a feladatokat, testreszabhatja a munkafolyamatokat, profi szintű speciális effektusokat hozhat létre stb.

Adobe Labs

Az Adobe Labs lehetőséget nyújt az Adobe új és fejlesztésben lévő technológiáinak és termékeinek megismerésére és értékelésére.

Az Adobe Labs révén többek között az alábbiakhoz férhet hozzá:

- Kiadás előtti programok és technológiák
- Kódminták és gyakorlati tanácsok a tanulás felgyorsítására
- A termék- és műszaki dokumentáció korai verziói
- A fórumok, a wiki platformon alapuló tartalom, és az együttműködésen alapuló más források segítségével kapcsolatba léphet a hasonló gondolkodású fejlesztőkkel.

Az Adobe Labs elősegíti az együttműködéses szoftverfejlesztési folyamatot. Ebben a környezetben az ügyfelek gyorsan termékennyé tehetik az új termékeket és technológiákat. Az Adobe Labs az első visszajelzések fóruma is, melyek segítségével az Adobe fejlesztőcsapata a közösség igényei és elvárásai szerint készítheti el a programokat.

Az Adobe Labs címe: www.adobe.com/go/labs_hu.

Felhasználói közösségek

A felhasználói közösségekben fórumok, blogok és más lehetőségek állnak a felhasználók rendelkezésére a technológiák, eszközök és információk megosztásához. A felhasználók kérdéseket tehetnek fel, és megtudhatják, mások hogyan használják ki a program lehetőségeit. A felhasználók közötti fórumok angol, francia, német és japán nyelven állnak rendelkezésre; a blogokat sokféle nyelven írják.

A fórumokba vagy blogokba való íráshoz keresse fel a www.adobe.com/communities webhelyet.

Újdonságok

Kiemelkedő tervezői szolgáltatások

Élő szín

Fedezze fel a színharmóniák adta lehetőségeket, és alkalmazza a színeket dinamikusán egyszerre több vektoros grafikára is. Az Élő szín szolgáltatással új színekombinációkat találhat, ezeket gyorsan kipróbálhatja, majd mentheti és újra felhasználhatja. Megtekintheti a grafika változásainak előnézetét, a grafika egész tónusát eltolhatja a színskörrel, és az egyes színeket is maximális pontossággal állíthatja be. (További információ: “Élő szín – áttekintés”, 112. oldal.)

Színtárak panel

Egy színcsoport a Színtárak panelre való mentésével később gyorsan hivatkozhat kedvenc színekészletére. (További információ: “A Színsegéd színeinek mentése a Színtárak panelre”, 112. oldal.)

Elkülönítés mód

Az elkülönítési módban kizárhatja a grafika egyes területeit a szerkesztésből. Biztonsággal csoportosíthatja és lezárhatja a rétegeket, vagy megváltoztathatja azok halmozási sorrendjét: a grafika elkülönített részei nem fognak véletlenül megváltozni. (További információ: “Csoportok és alrétegek elkülönítése”, 194. oldal.)

Jobb integráció

Integráció az Adobe Flash szoftverrel

Létrehozhat összetett vektoros grafikákat vagy történeteket, és tesztelheti a sorozatokat anélkül, hogy újra kellene rajzolni azokat az Adobe Flash szoftverben. Időt takaríthat meg a szöveggel, rétegekkel és szimbólumokkal való munka során, mivel

ezek megtartják szerkezetüket és szerkeszthetőségüket, amikor másolja és beilleszti őket a Flash programba. Munkája során felváltva használhatja az Illustrator és a Flash szoftvereket, kihasználva a szoftverek erősségeit. (További információ: "Szöveg címkézése a Flash programba történő exportáláshoz", 332. oldal és "Flash grafikák – ismertető", 378. oldal.)

Jelek

Használja ki az Illustrator szimbólumainak hatékonyságát, amelyek egyszerűbben létrehozhatók és testreszabhatók, és biztonsággal használhatók a Flash szoftverben. (További információ: "Szimbólumok – ismertető", 83. oldal.)

Nyomtatás

A nyomtatás megőrzi az eredeti színtereket. A DeviceN-támogatásnak köszönhetően biztos lehet abban, hogy a grafika színre bontása megfelelően történik a nyomtatás során. (További információ: "Színbontások nyomtatása", 403. oldal.)

Hatékonyabban használható munkaterület

Új dokumentumprofilok

Meggyorsíthatja az új dokumentumok megnyitását egy beépített Új dokumentumprofil kijelölésével. Ezek a profilok különböző (például mobil platformra, nyomtatásra, webre és videokimenetre szánt) projektek igényeit elégítik ki. Menthet egyéni profilokat is, amelyek indítási paramétereket, például a rajztábla méretét, szintárakat, ecseteket, stílusokat és színtereket tartalmazhatnak. (További információ: "Új dokumentumprofilok – ismertető", 34. oldal.)

Egyéni munkaterületek

A munkaterületet testreszabását összezárható panelek és új ikonképzetek által végezheti el. Mentheti a munkaterületet készletként, így optimalizálhatja azt különböző feladatokhoz. (További információ: "Munkaterület testreszabása", 18. oldal.)

Működési teljesítmény

Zökkenőmentesebben és hatékonyabban dolgozhat, és nem kell arra várnia, hogy az Illustrator lépést tartson kezeivel és gondolataival. Az Illustrator alapját biztosító architektúra fejlesztésén esett át. Észre fogja venni, hogy csökkent a görgetés és a kicsinyítés/nagyítás ideje, valamint rövidebb lett a frissítési és a válaszdő.

Könyvtárak elérése panelekről

Könnyedén elérheti az előre definiált ecseteket, tematikus szintárakat és grafikus stílusokat tartalmazó könyvtárakat. Gyorsan alkalmazhatja a kívánt hatást, ha az eszközpanel alsó sávján található ikonnal legördíti a könyvtárak listáját. (További információ: "Ecsetek panel – áttekintés", 165. oldal.)

Speciális rajzeszközök és vezérlők

Vezérlő panel

Az aktuális kijelöléshez legmegfelelőbb lehetőségeket megjelenítő Vezérlő panelen mindig kézre esik az adott feladathoz használható eszköz. A képernyő felső részén elérheti a szerkesztőpontokat, a kijelölő eszközöket, a vágómaszkokat és a burkológörbe-torzítást. Ezáltal csökken a munkaterület zsúfoltsága, mivel nem kell olyan sok panelt nyitva tartania. (További információ: "Vezérlő panel – áttekintés", 17. oldal.)

Görbeszerkesztés

Ahogy pontokat jelöl ki, a Vezérlő panelen megjelennek a görbeszerkesztő eszközök, amelyekkel gyorsabban finomíthatja munkáját, és egy kattintással elrejtheti vagy megjelenítheti a fogantyúkat. (További információ: "Írányvonalak és iránypontok megjelenésének beállítása", 55. oldal.)

Pontkijelölés

Mozgassa a mutatót bármelyik szerkesztőpont fölé annak kinagyításához a pont jobb megjelenítése és egyszerű kijelölhetősége érdekében. Ha a mutató egy pontot érzékel, egy nagyobb négyzetet jelenít meg. (További információ: "Szerkesztőpont méretbeállításainak megadása", 56. oldal.)

Pontok igazítása

A pontokat ugyanúgy igazíthatja és oszthatja el, mint az objektumokat. Ha több pontot jelöl ki, minden igazítási gomb megjelenik a Vezérlő panelen. A pontokat igazíthatja a rajztáblához és egy vágási területhez is. (További információ: “Objektumok igazítása és elosztása”, 206. oldal.)

Radír eszköz

Ugyanolyan egyszerűen távolíthatja el a grafika egyes területeit, mint ahogy a Photoshop programban töröl képpontokat. Ehhez csak annyit kell tennie, hogy az egeret vagy a tollat áthúzza egy alakzat vagy alakzatszoport felett. Az Illustrator új görbéket hoz létre a törölt körvonal szélénél, így a törlés simasága megmarad. (További információ: “Grafika törlése”, 76. oldal.)

Vágási terület eszköz

Több vágási területet is rajzolhat egyedi vagy előre definiált jellemzőkkel. Gyorsan létrehozhat egyoldalas PDF-fájlokat, amelyek vágása tökéletesen a kijelölt elemhez igazodik, így mentheti a különböző grafikaváltozatokat, amelyeket megmutathat kollégáinak vagy ügyfeleinek. (További információ: “Vágási területek létrehozása, szerkesztése és törlése”, 38. oldal.)

2. fejezet: Munkaterület

Üdvözlí az Adobe Illustrator CS3. Az Illustrator program hatékony munkaterületet és felhasználói felületet biztosít nyomtatási, webes és mobileszközök rajzelemeinek készítéséhez és szerkesztéséhez.

A munkaterület alapjai

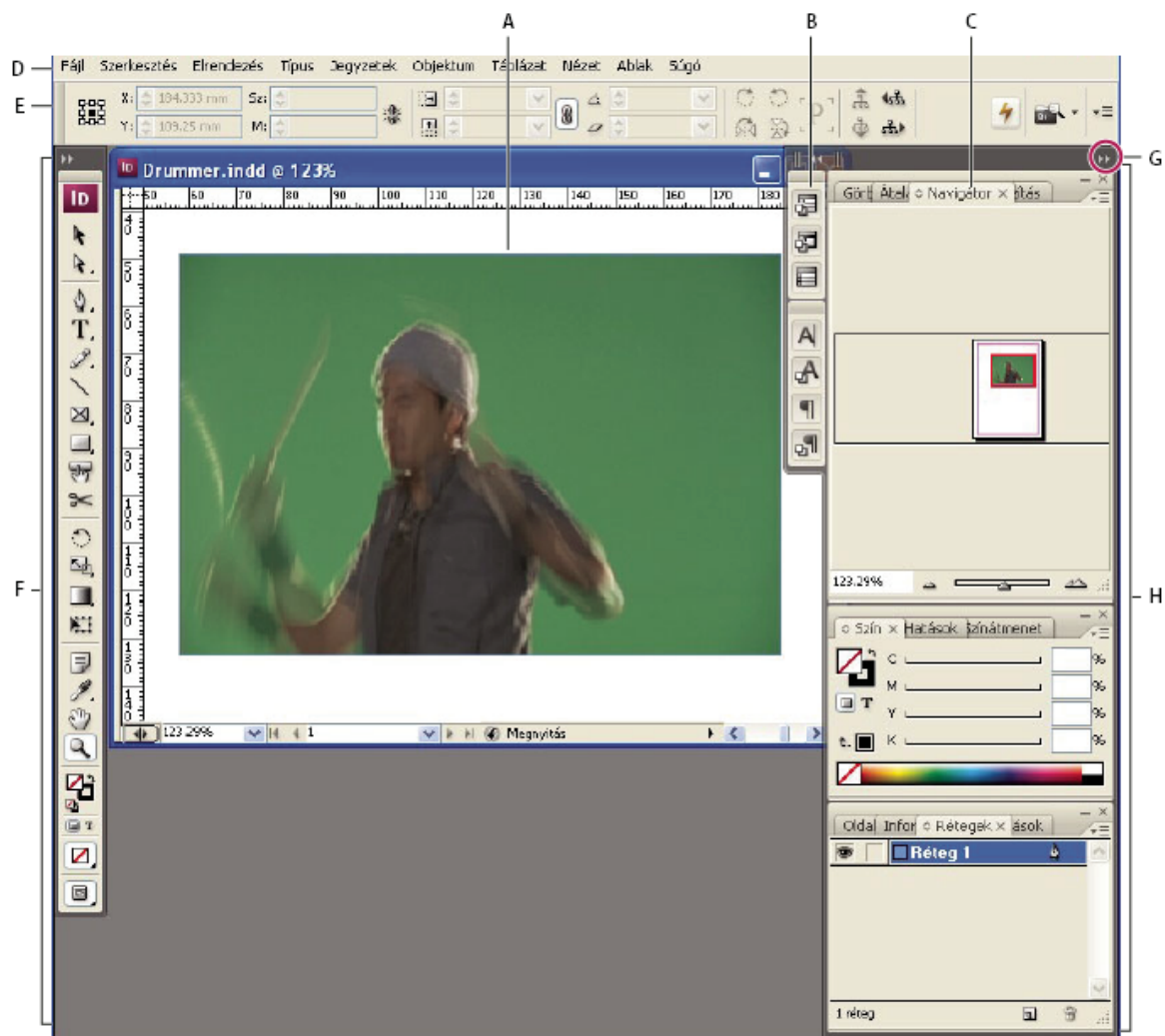
Munkaterület – áttekintés

A dokumentumokat és a fájlokat különféle elemekkel, például panelekkel, eszközsávokkal és ablakokkal hozhatja létre és kezelheti. Ezen elemek elrendezéseit nevezzük *munkaterületnek*. Amikor először elindítja az Adobe Creative Suite valamelyik összetevőjét, az alapértelmezett munkaterületet láthatja, amelyet szabadon testreszabhat az itt végrehajtandó műveleteknek megfelelően. Létrehozhat például egy munkaterületet a szerkesztéshez, míg egy másikat a megtekintéshez, mentheti e munkaterületeket, és munka közben átválthat közöttük.

 Az alapértelmezett munkaterületet bármikor visszaállíthatja úgy, hogy az *Ablak > Munkaterület* menüből kiválasztja az *Alapértelmezett beállítást*.

Jóllehet a Flash, az Illustrator, az InCopy, az InDesign és a Photoshop alapértelmezett munkaterületei eltérőek, az elemeik meglehetősen hasonlóan kezelhetők. Jellegzetes a Photoshop alapértelmezett munkaterülete:

- A felül húzódó *menüsor* a menüket, illetve azok parancsait tartalmazza.
- Az *Eszközök panel* (a Photoshop programban *Eszközök paletta*) a képek, grafikák, oldalelemek és hasonlóak létrehozását és szerkesztését lehetővé tevő eszközöket tartalmazza. Az egymáshoz kapcsolódó eszközök csoportokba vannak foglalva.
- A *Vezérlés panel* (a Photoshop alkalmazásban *beállítássáv*) az aktuálisan kijelölt eszközhöz tartozó lehetőségeket tartalmazza. (A Flash alkalmazásnak nincs Vezérlés panele.)
- A *Dokumentum ablak* (a Flash alkalmazásban *Stage*) az éppen használt fájlt mutatja.
- A *panelek* (vagy a Photoshop *palettáinak*) használatával jeleníthetők meg és módosíthatók a különféle fájlok. Ilyen például a Flash idővonal vagy a Photoshop Rétegek palettája. Bizonyos panelek alapértelmezés szerint látszanak, de bármelyiket megjelenítheti az Ablak menüből kiválasztva. Sok panelhez saját beállítási lehetőségek tartoznak. A panelek csoportosíthatók, egymás fölé halmozhatók vagy rögzíthetők.



Alapértelmezett munkaterület

A) A Dokumentum ablak B) Ikonná összecsuksott paneldokk C) Panel címsora D) Menüsor E) Beállítássáv F) Eszközök paletta G) Összecsuksás ikonra gomb H) Három paletta (panel) csoport függőlegesen rögzítve

A munkaterületet bemutató videót a www.adobe.com/go/vid0187_hu címen tekintheti meg.

A panelek megjelenítése és elrejtése

- (Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop) Az Eszközök panel, illetve a beállítássáv vagy a Vezérlés panel mindegyikének elrejtéséhez vagy megjelenítéséhez nyomja le a Tab billentyűt.
- (Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop) Az Eszközök panelen, illetve a beállítássávon vagy a Vezérlés panelen kívüli összes panel elrejtéséhez vagy megjelenítéséhez nyomja le a Shift+Tab billentyűkombinációt.

Az ilyen módon elrejtett paneleket ideiglenesen megjelenítheti a mutatót az alkalmazásablak (Windows), illetve a képernyő (Mac OS) szélére húzva, majd a megjelenő csík fölött tartva.

- (Flash) Az összes panel elrejtéséhez vagy megjelenítéséhez nyomja le az F4 billentyűt.

A panelmenük beállításainak megjelenítése

- ❖ Mutasson a panel jobb felső sarkában a panelmenü ikonjára és nyomja meg az egér gombját.

(Illustrator) A panel fényességének beállítása

- ❖ A felhasználói felület beállításai között húzza a Fényerő csúszkát. Ez a beállítás az összes panelre vonatkozik, beleértve a Vezérlés panelt is.

Az Eszközök panel beállítása

Az Eszközök panel megjeleníthető egyetlen oszlopként vagy két, egymás melletti oszlopként.

 Az InDesign alkalmazás esetén a Felhasználói felület beállításkategóriában is átválthat az egy- és kétoszlopos megjelenítés között.

❖ Kattintson az Eszközök panel tetején látható dupla nyílra.

Képernyőmódok – ismertető

Az illusztrációs ablak és a menüsáv láthatóságát az Eszközök panel alján található üzemmódbeállításokkal módosíthatja:

- A Teljes képernyő mód  a rajzelemet teljes méretű ablakban jeleníti meg, amely a tetején menüsávval és oldalt görgetősávval rendelkezik, és nincs címsora.
- A Normál képernyőmód  a rajzelemet teljes méretű ablakban jeleníti meg, amely a tetején menüsávval és oldalt menüsávval rendelkezik.
- A Teljes képernyő mód menüsorral  a rajzelemet teljes méretű ablakban jeleníti meg, amely rendelkezik menüsávval, de címsávval vagy görgetősávval nem.
- A Teljes képernyő mód  a rajzelemet teljes méretű ablakban jeleníti meg, de címsáv, menüsáv és görgetősáv nélkül.

Az állapotsor használata

Az állapotsor az illusztrációs ablak bal alsó szegélyén jelenik meg a Teljes méret képernyőmód alkalmazásakor. Megjeleníti az aktuális kicsinyítési/nagyítási szintet, valamint a következő témák egyikével kapcsolatos információkat: az aktuálisan alkalmazott eszköz, a dátum és idő, a megvalósítható visszavonások és ismétlések száma, a dokumentum színprofilja és a kezelt fájl állapota.

Kattintson az állapotsorra a következő műveletek elvégzéséhez:

- Az állapotsoron megjelenített információ típusát a Megjelenítés almenü egy beállítására kattintva módosíthatja.
- A Megjelenítés a Bridge-ben parancs megjeleníti az aktuális fájlt az Adobe Bridge programban.
- A Version Cue® parancsainak elérése.

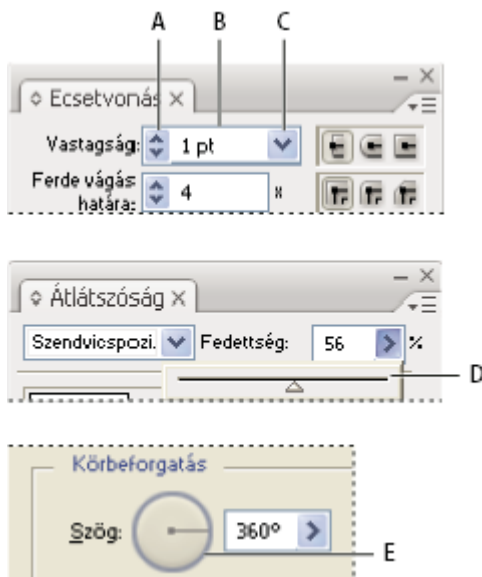
Értékek megadása paneleken és párbeszédpaneleken

Az értékek megadásához ugyanazokat a módszereket kell alkalmazni minden panelen és párbeszédpanelen. Egyszerű matematikai műveleteket hajthat végre minden olyan dobozban, amely elfogad numerikus értékeket. Amennyiben a kijelölt objektumok például 3 egységgel jobbra kívánja mozgatni az aktuális mértékegységekkel, nem kell kiszámolnia az új vízszintes pozíciót, csupán a +3 kifejezést kell az aktuális érték után írnia az Alakítás panelen.

Érték megadása panelen vagy a párbeszédpanelen

❖ Végezze el a következő műveletek valamelyikét:

- Írja be az értéket a mezőbe, majd nyomja le az Enter vagy a Return billentyűt.
- Húzza el a csúszkát.
- Húzza el a tárcsát.
- A panel nyílombbjaira kattintva növelheti vagy csökkentheti az értéket.
- Kattintson a párbeszédpanelre, majd használja a Fel vagy Le billentyűket a billentyűzetten az érték növeléséhez vagy csökkentéséhez. Tartsa lenyomva a Shift billentyűt, és kattintson a nyílombokra a növelési vagy csökkentési arány beállításához.
- A mezőhöz tartozó legördülő listából jelöljön ki egy értéket.



Értékek beírásának módjai

A. Nyílombok B. Szövegmező C. Menü nyílomb D. Csúszka E. Tárcsa

Értékek kiszámítása panelen vagy párbeszédpanelen

1 Számértékek beírására használható szövegmezőkben tegye az alábbiak egyikét:

- Amennyiben a jelenlegi értéket teljesen egy matematikai kifejezésre szeretné lecserélni, jelölje ki a teljes aktuális értéket.
- Ha az aktuális értéket fel szeretné használni a matematikai kifejezésben, kattintson az aktuális érték elé, vagy mögé.

2 Írjon be egy egyszerű matematikai kifejezést egyetlen matematikai operátorral, például a + (plusz), - (mínusz), × (szorzás), / (osztás) vagy % (százalék).

Példák: 0p0 + 3 vagy 5mm + 4. Hasonlóan: 3cm * 50% egyenlő 3 cm szorozva 50%-kal, azaz 1,50 cm-rel, és 50pt + 25% egyenlő 50 pont plusz az 50 pont 25 százalékával, azaz 62,5 ponttal.

3 A számítás végrehajtásához nyomja le az Enter, illetve Return billentyűt.

Vezérlő panel – áttekintés

A Vezérlő panel biztosítja az objektumokhoz kapcsolódó beállítások gyors elérését. A Vezérlő panel alapértelmezés szerint a munkaterület tetején helyezkedik el.

A Vezérlő panelen megjelenített beállítások a kijelölt objektum vagy eszköz típusa szerint változnak. Ha például egy szövegobjektumot jelöl ki, a Vezérlő panel az objektumok szín-, elhelyezkedés- és méretbeállításai mellett megjeleníti a szövegformázási beállításokat is.



Vezérlő panel

A. Rejtett beállítások B. Hivatkozás másik panelre C. Panelmenü

Ha a Vezérlő panelen egy szöveg kéken és aláhúzottan jelenik meg, a szövegre kattintva megjeleníthet egy kapcsolódó panelt vagy párbeszédpanel. Kattintson például a *Vonás* szóra az Ecsetvonás panel megjelenítéséhez.

A Vezérlő panelen megjelenő vezérlők típusának módosítása

- ❖ Jelölje be a beállításokat, vagy törölje azok jelölését a Vezérlő panel menüjében.

Panel vagy párbeszédpanel megnyitása vagy bezárása a Vezérlő panelen

- 1 A kapcsolódó panel vagy párbeszédpanel megnyitásához kattintson a kék színű aláhúzott szóra.
- 2 Kattintson bárhova a panelen vagy párbeszédpanelen kívül annak bezárásához.

A Vezérlő panel rögzítése a munkaterület alján

- ❖ Válassza ki a Dokkolás alulra parancsot a Vezérlő panel menüjéből.

A Vezérlő panel átalakítása lebegő panellé

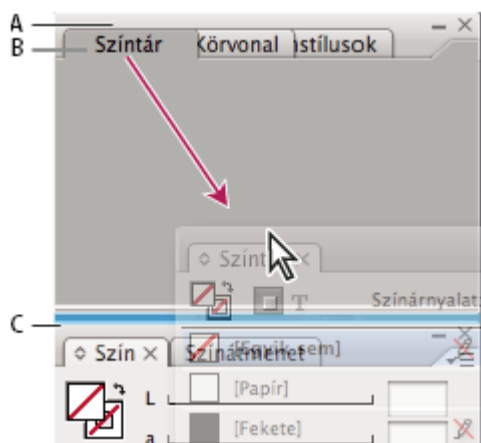
- ❖ Húzza a fogósávot (a panel baloldali szegélyén található) egy új helyre.

A Vezérlő panel újbóli dokkolásához húzza a fogósávot az alkalmazásablak (Windows) vagy a képernyő (Mac OS) tetejéhez vagy aljához.

Munkaterület testreszabása

A munkaterület testreszabása

Egyéni munkaterületet a panelek (vagy a Photoshop alkalmazásban és az Adobe Creative Suite 2 alkalmazásaiban *paletták*) áthelyezésével és módosításával alakíthat ki.



Egy keskeny, kék elhelyezési zóna jelzi, ha a Szín panel önállóan lesz rögzítve a Rétegek panelcsoport fölött.

A) Címsor B) Fül C) Elhelyezési zóna

Az egyéni munkaterületeket mentheti, és szabadon átválthat közöttük.

💡 A Photoshop alkalmazásban módosítható a beállításáv, a paletták és az eszközeírások szövegének betűmérete. A betűméretet az általános beállítások között található menüből választhatja ki.

Megjegyzés: Az Illustrator munkaterületének testreszabását bemutató videót a www.adobe.com/go/vid0032_hu címen tekintheti meg. Az InDesign munkaterületének testreszabását bemutató videót a www.adobe.com/go/vid0065_hu címen tekintheti meg.

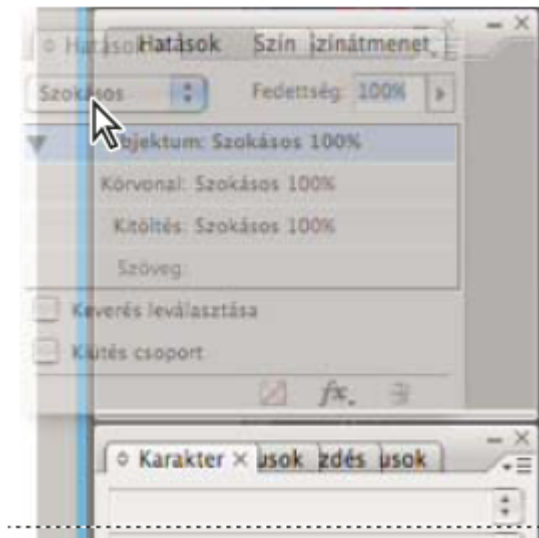
A panelek rögzítése és feloldása

A dokk több panel vagy panelcsoport együttesen, általában függőlegesen elrendezve megjelenített gyűjteménye. A paneleket úgy rögzítheti vagy oldhatja fel, hogy eltávolítja őket a dokkból, illetve hozzáadja ahhoz.

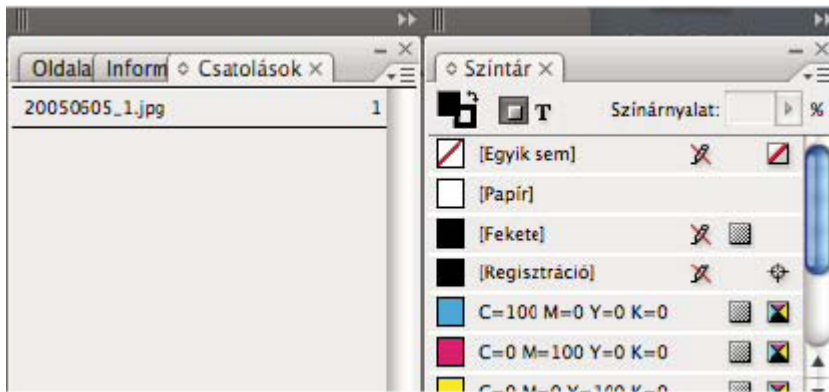
Megjegyzés: A dokkolás nem ugyanaz, mint a halmazás. A halmaz lebegő panelekből vagy panelcsoportokból áll, amelyek függőlegesen kapcsolódnak össze.

- A panelek úgy dokkolhatók, hogy a fülekkel fogva a dokkba, más panelek tetejére, aljára vagy közé húzza azokat.
- A panelcsoportokat a címsoruknál (a fülek fölött látható egyszínű, üres sávnál) fogva húzhatja bele egy dokkba.

- A panelt vagy panelcsoportot úgy veheti ki a dokkból, hogy a fülénél vagy címsoránál fogva kihúzza. Ha kívánja, áthúzhatja egy másik csoportba, vagy lebegővé is teheti.



A Navigátor panel áthúzása egy másik dokkba, amelyet a kék, függőleges kiemelés jelez



A Navigátor panel immár önálló dokkban

 Ha meg szeretné akadályozni, hogy a panelek az összes helyet kitöltsék egy dokkban, húzza a dokk alsó részét felfelé, hogy az ne érintkezzen a munkaterület szélével.

A panelek áthelyezése

A panelek mozgatása közben kéken kiemelt *elhelyezési zónák* jelennek meg, amelyek azokat a területeket jelzik, ahol a panel elhelyezhető. A paneleket például úgy helyezheti feljebb vagy lejjebb egy dokkban, hogy egy másik panel alatt vagy fölött megjelenő, kék elhelyezési zónába húzza azokat. Ha a panelt az elhelyezési zónákon kívüli területre húzza, azzal szabadon lebegővé teszi a munkaterületen.

- A panelek a fülükénél fogva mozgathatók.
- A lebegő panelekből álló halmok és a panelcsoportok a címsoránál fogva húzhatók.

 A dokkolás megakadályozásához tartsa nyomva a **Ctrl** (Windows) vagy **Control** (Mac OS) billentyűt, miközben mozgatja a panelt.

Dokkok és panelek hozzáadása, eltávolítása

Ha egy dokkból minden panelt eltávolít, a dokk eltűnik. Új dokkokat úgy hozhat létre, hogy a paneleket a meglévő dokkok, illetve a munkaterület szélénél megjelenő elhelyezési zónákba húzza.

- Ha el szeretné távolítani valamelyik panelt, kattintson a Bezárás ikonjára (a fülének jobb felső sarkában látható X), vagy törölje a jelölését az Ablak menüben.
- A paneleket az Ablak menüből kiválasztva jelenítheti meg, amelyet követően azok tetszőleges helyen rögzíthetők.

Panelcsoportok kezelése

- Ha a panelt egy csoportba szeretné foglalni, húzza a fülénél fogva a csoport tetejénél kiemelten megjelenő elhelyezési zónára.

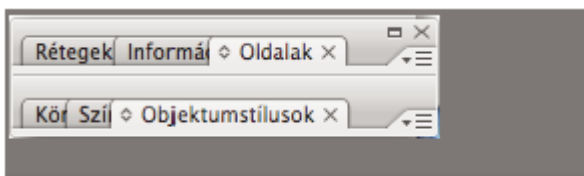


Panel hozzáadása panelcsoporthoz

- Ha más sorrendbe szeretné rendezni a paneleket egy csoportban, a panelfüleket húzva mozgathatja azokat.
- Húzza a panelt a fülénél fogva a csoporton kívülre, ha a csoportból eltávolítva szabadon lebegővé kívánja azt tenni.
- Ha egy panelt a csoportja tetején kíván megjeleníteni, kattintson a fülére.
- A csoportba foglalt paneleket a címsoruknál (a fülek fölött) fogva mozgathatja együtt.

Lebegő panelek halmozása

Ha egy panel rögzítését feloldja, de nem egy elhelyezési zónára húzza a panelt, azzal lebegővé teszi: ez azt jelenti, hogy az bárhol elhelyezhető a munkaterületen belül. Bizonyos panelek az Ablak menüből történő kiválasztásukat követően lebegő állapotban jelennek meg. A lebegő panelek vagy panelcsoportok halmokba foglalhatók annak érdekében, hogy a felső címsornál fogva együtt lehessen húzni azokat. (A dokkolt panelek nem rendezhetők halmokba és mozgathatók együtt ilyen módon.)



Lebegő panelhalom

- A lebegő panelek úgy foglalhatók halomba, hogy egy másik panel alján megjelenő elhelyezési zónára húzza azokat a fülükénél fogva.
- A halmokon belüli sorrend módosításához a panelek a fülükénél fogva mozgathatók felfelé és lefelé.

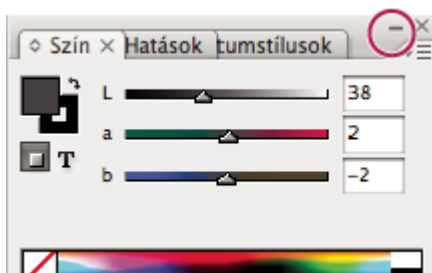
Megjegyzés: Figyeljen, hogy a fület a panelek között feltűnő, keskeny elhelyezési zónában engedje el, ne pedig a címsorokra mutató megjelenő, tágabb zónában.

- A panelt vagy panelcsoportot úgy veheti ki a halomból, és teheti ezzel szabadon lebegővé, hogy a fülénél vagy címsoránál fogva kihúzza abból.

Panelek átméretezése és kis méretűre állítása

- A panelek méretezéséhez húzza azoknak bármelyik oldalát, vagy pedig a jobb alsó sarkukban látható méretezőmezőt. A panelek egy része – például a Photoshop Szín panel – nem méretezhető át húzással.
- Ha egy dokk összes panelének szélességét módosítani szeretné, húzza a dokk tetején látható fogantyút .
- A panelek, panelcsoportok vagy panelhalmok kis méretűre állításához kattintson a címsorukon látható Kis méret ikonra.

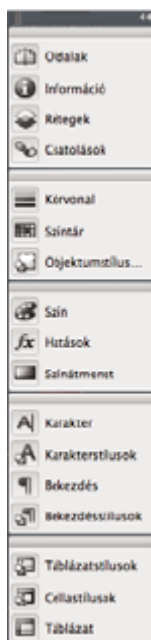
💡 A panelmenük akkor is megnyithatók, ha az adott panel kis méretű.



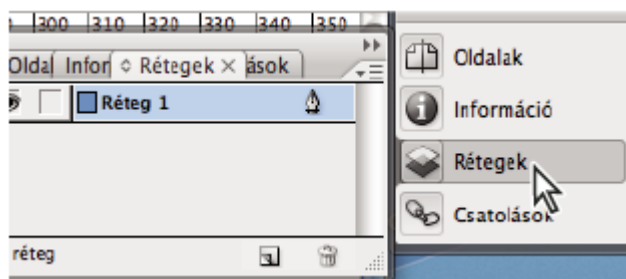
Kis méret gomb

Ikonként megjelenített panelek használata

Csukja össze a paneleket ikonokká, ha nem szeretné, hogy a munkaterület túlságosan áttekinthetetlené váljon. (Az alapértelmezett munkaterület egyes paneljei is ikonként összezsukva jelenhetnek meg.) A panelek az ikonjukra kattintva bonthatók ki. Egyszerre csak egy panel vagy panelcsoport bontható ki.



Ikonként összezsukott panelek



Ikonból kibontott panelek

- Ha ki szeretné bontani egy dokk összes panelét, kattintson a tetején látható dupla nyílra.
- A panelikonokat lekicsinyítheti egészen annyira, hogy csak az ikonok legyenek láthatók (a felirat nélkül), ha a dokk tetején lévő fogantyút az ikon felé húzza, amíg a szöveg el nem tűnik. (Az ikonfelirat megjelenítéséhez húzza a fogantyút az ellentétes irányba.)

- Ha csak egyetlen panel ikonját szeretné kibontani, kattintson rá.
- A kibontott panelek ikonná való visszacsukásához kattintson a fülükre, az ikonjukra, illetve a panel címsorában látható dupla nyílra.

 *Ha a felhasználói felület beállításai között engedélyezve van az Ikonpanelek automatikus összecsukása beállítás, akkor a kibontott panelikonok automatikusan összecsukódnak, ha a felhasználó máshová kattint.*

- Egy panelt vagy panelcsoportot úgy adhat hozzá egy ikondokkhöz, hogy a fülénél vagy címsoránál fogva behúzza. (A panelek automatikusan összecsukódnak az ikondokkhöz való hozzáadásukkor.)
- A panelikonok (és azok csoportjai) a fölöttük megjelenő sávnál fogva húzhatók más helyre. A panelikonok felfelé és lefelé mozgathatók a dokkon belül, illetve a dokkon kívülre vagy más dokkokba húzhatók (ahol az ottani panelstílusnak megfelelően jelennek meg).

Munkaterület átnevezése vagy másolat létrehozása

- 1 Válassza az Ablak > Munkaterület > Munkaterületek kezelése parancsot.
- 2 Hajtsa végre a megfelelő műveletet, majd kattintson az OK gombra:
 - Munkaterület átnevezéséhez jelölje ki azt, és szerkessze a megfelelő szöveget.
 - Egy munkaterület másolatának létrehozásához jelölje ki azt, majd kattintson az Új munkaterület gombra.

Megtekinthet egy, a munkaterület különböző munkafolyamatokhoz való testreszabását ismertető videoklipet a www.adobe.com/go/vid0032_hu weblapon.

A munkaterületek mentése és törlése, váltás a munkaterületek között

Ha a panelek aktuális méretét és pozícióját nevesített munkaterületként menti, bármikor visszaállíthatja a munkaterületet a panelek áthelyezése vagy bezárása esetén is. A mentett munkaterületek neve megjelenik az Ablak > Munkaterület almenüben.

A Photoshop alkalmazásban a mentett munkaterületekbe befoglalható egy megadott billentyűparancs- és menükészlet is.

Egyéni munkaterület mentése

- 1 Ha a munkaterület a menteni kívánt konfigurációban van, hajtsa végre az alábbi műveletek valamelyikét:
 - (Photoshop, Illustrator, InDesign) Válassza az Ablak > Munkaterület > Munkaterület mentése parancsot.
 - (Flash) Válassza a Window > Workspace > Save Current parancsot, vagy válassza ugyanezt a parancsot a szerkesztősáv munkaterület-menüjéből.
 - (Photoshop) Válassza a beállítássáv Munkaterület menüjének Munkaterület mentése parancsát.
- 2 Írjon be egy nevet a munkaterületnek.
- 3 (Photoshop) A Rögzítés területen jelölje be a szükséges beállításokat az alábbiak közül:

Palettahelyek	Az aktuális palettahelyek mentése.
Billentyűparancsok	Az aktuális gyorsbillentyűkészlet mentése.
Menük	Az aktuális menükészlet mentése

- 4 Kattintson az OK gombra.

Munkaterületek megjelenítése és váltás a munkaterületek között

A Flash, az Illustrator, az InDesign és a Photoshop beépített munkaterületeket kínál bizonyos feladatok megkönnyítésére.

- A munkaterületeket az Ablak > Munkaterület almenüben választhatja ki.
- (Photoshop) Válasszon egy munkaterületet a beállítássáv Munkaterület menüjében.
- (Flash) Válasszon egy munkaterületet a szerkesztősáv Workspace menüjében.



(InDesign és Photoshop) A navigálás megkönnyítése érdekében gyorsbillentyűket rendelhet az egyes munkaterületekhez.

Egyéni munkaterület törlése

- (Illustrator) Válassza az Ablak > Munkaterület > Munkaterületek kezelése parancsot, jelölje ki a munkaterületet, majd kattintson a Törlés ikonra.
- (InDesign) Válassza az Ablak > Munkaterület > Munkaterület törlése parancsot, jelölje ki a munkaterületet, majd kattintson a Törlés gombra.
- (Flash) Válassza a szerkesztősor munkaterület-menüjéből a Manage parancsot, jelölje ki a munkaterületet, majd kattintson a Delete gombra. Másik módszerként válassza a Window > Workspace > Manage parancsot, jelölje ki a munkaterületet, majd kattintson a Delete gombra.
- (Photoshop) Válassza a beállítássáv Munkaterület menüjének Munkaterület törlése parancsát. Másik lehetőségként válassza az Ablak > Munkaterület > Munkaterület törlése parancsot, jelölje ki a munkaterületet, majd kattintson a Törlés gombra.

(Photoshop) Indítás a legutóbbi vagy az alapértelmezett palettahelyekkel

A Photoshop indításakor a paletták vagy az eredeti alapértelmezett helyükön, vagy a legutóbbi használatuknak megfelelően jelennek meg.

❖ A Felhasználói felület kategória beállításai között:

- Ha a palettákat a legutóbbi helyükön szeretné megjeleníteni indításkor, jelölje be a Palettahelyek megjegyzése jelölőnégyzetet.
- Ha a palettákat az alapértelmezett helyükön szeretné megjeleníteni indításkor, törölje a jelet a Palettahelyek megjegyzése négyzetből.

Eszközök

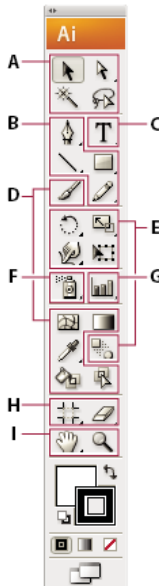
Eszközök panel – áttekintés

Az alkalmazás első indításakor az Eszközök panel a képernyő bal szélén jelenik meg. Az Eszközök panel mozgatásához húzza annak címsávját vagy az Illustrator ikont. Az Ablak > Eszközök parancsra kattintva is megjelenítheti vagy elrejtheti az Eszközök panelt.

Az Eszközök panelen található eszközökkel létrehozhat, kijelölhet és módosíthat objektumokat az Illustrator alkalmazásban. Néhány eszköz esetében az eszközre duplán kattintva megjeleníthetők annak beállításai. Az itt elérhető eszközök többek között szövegek létrehozását, valamint képek kijelölését, festését, rajzolását, mintavételezését, szerkesztését és mozgatását teszik lehetővé.

Egyes eszközöket kibonthat az alattuk található rejtett eszközök megjelenítéséhez. Az eszköz ikon jobb alsó sarkában található kis háromszög jelzi, hogy rejtett eszközök érhetők el. Az eszköz nevének megtekintéséhez mozgassa az egérmutatót az eszköz fölé.

Eszközök panel – ismertető



A Kijelölési eszközök

- Kijelölés (V)
- Közvetlen kijelölés (A)
- Csoport kijelölése
- Várazspálca (Y)
- Lasszó (Q)

B Rajzeszközök

- Toll (P)
- Szerkesztőpont hozzáadása (+)
- Szerkesztőpont törlése (-)
- Szerkesztőpont konvertálása
- Vonalszegmens eszköz (\\)
- Ív
- Spirál
- Téglalapprács eszköz
- Poláris rács eszköz
- Téglalap (M)
- Lekerekített téglalap
- Ellipszis (L)
- Sokszög
- Csillag
- Fényfolt
- Ceruza (N)
- Sima
- Görberadír

C Szöveggel kapcsolatos eszközök

- Szöveg (T)
- Szövegterület eszköz
- Görbén lévő szöveg
- Függőleges szöveg
- Függőleges szövegterület eszköz
- Függőleges szöveg a görbén

D Festőeszközök

- Ecset (B)
- Háló (U)
- Színátmenet (G)
- Pipetta (I)
- Mércse
- Elő festékesvödör ismétlése (K)
- Elő festési kijelölés (Shift+L)

E Újraformáló eszközök

- Elforgatás (R)
- Tükrözés (O)
- Méretezés (S)
- Nyírás
- Átformálás
- Hajlítás (Shift-R)
- Örvény
- Összehúzó eszköz
- Felfújás eszköz
- Csipkés eszköz
- Kristályosítás eszköz
- Ráncok eszköz
- Szabad átalakítás (E)
- Keverés (W)

F Szimbólumokkal kapcsolatos eszközök

- Szimbólumszóró (Shift+S)
- Szimbólumeltoló
- Szimbólumaprító
- Szimbólumméretező
- Szimbólumpörgető
- Szimbólumfestő
- Szimbólum-rácsrabontó
- Szimbólumstílus-beállító

G Grafikai eszközök

- Oszlopdiagram (J)
- Halmozott oszlopdiagram
- Sávdiaagram
- Halmozott sávdiaagram
- Vonaldiagram
- Területdiagram
- Szórásdiagram
- Kördiagram
- Radardiagram

H Szeletelő- és vágóeszközök

- Vágási terület (Shift+O)
- Szelet (Shift+K)
- Szelet kijelölése
- Radír (Shift+E)
- Olló (C)
- Kés

I Mozgató- és nagyítóeszközök

- Kéz (H)
- Oldal
- Nagyítás (Z)

■ Az alapértelmezett eszközt jelzi
* A billentyűparancsok zárójelben szerepelnek

Rejtett eszközök megjelenítése

- ❖ Tartsa lenyomva az egérgombot a látható eszközön.

Eszközbeállítások megtekintése

- ❖ Kattintson duplán az eszközre.

Az Eszközök panel mozgatása

- ❖ Húzza a panel címsávját vagy az Illustrator ikont.

Az Eszközök panel elrejtése

- ❖ Kattintson az Ablak menü Eszközök parancsára.

Rejtett eszközök szétbontása egy külön panelre

- ❖ Húzza az egérmutatót az Eszközök panel végén található nyíl fölé, majd engedje fel az egér gombját.

Egy különálló eszközpanel bezárása

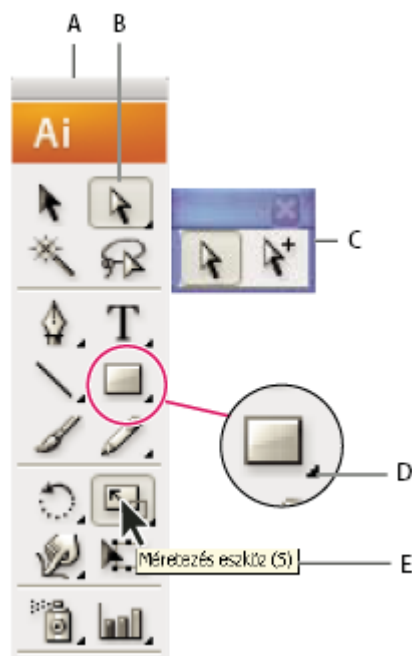
❖ Kattintson a panel címsávján található bezáró gombra. Az eszközök visszatérnek az Eszközök panelre.

Eszköz kijelölése

❖ Tegye az alábbiak egyikét:

- Kattintson egy eszközre az Eszközök panelen. Ha az eszköz jobb alsó sarkában egy kis háromszög látható, tartsa lenyomva az egérgombot a rejtett eszközök megtekintéséhez, majd kattintson a kijelölni kívánt eszközre.
- Tartsa lenyomva az Alt billentyűt (Windows) vagy az Option billentyűt (Mac OS), és kattintson az eszközre a rejtett eszközök közötti váltáshoz és azok kijelöléséhez.
- Nyomja le az eszköz billentyűparancsát. A billentyűparancs az eszköztippben jelenik meg. A Mozgatás eszközt például a V billentyű lenyomásával jelölheti ki.

💡 Az eszköztípek elrejtéséhez válassza a Szerkesztés > Beállítások > Általános (Windows) parancsot vagy az Illustrator > Beállítások > Általános (Mac OS) parancsot, és törölje a Jelenítse meg az elemleírásokat jelölőnégyzet jelölését.



Rejtett eszköz kijelölése

A. Eszközök panel B. Aktív eszköz C. Rejtett eszközöket tartalmazó panel szétbontása D. Rejtett eszközöket jelző háromszög E. Eszköz neve és gyorsbillentyűje

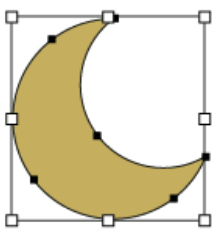
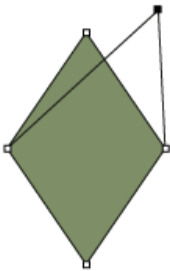
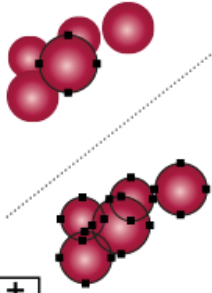
Eszköz mutatójának módosítása

Az egérmutató a legtöbb eszköz esetében megegyezik az eszköz ikonjával. Minden mutató egyéni aktív területtel rendelkezik (amely valamilyen hatást gyakorol vagy műveletet indít el). A legtöbb eszköznél át lehet váltani precíz kurzorra, amely az aktív terület körül hajszálkeresztként jelenik meg, és nagyobb pontosságot biztosít részletes rajzelemekkel való munka során.

❖ Válassza a Szerkesztés > Beállítások > Általános (Windows) vagy az Illustrator > Beállítások > Általános (Mac OS) parancsot, és jelölje be a Pontos kurzor használata beállítását. Ehelyett a Caps Lock billentyűt is lenyomhatja.

Kijelölés – eszközalgaléria

Az Illustrator a következő kijelölési eszközöket biztosítja:

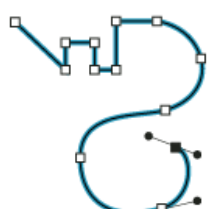
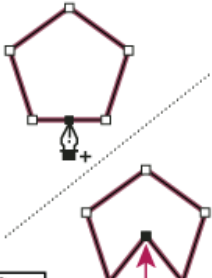
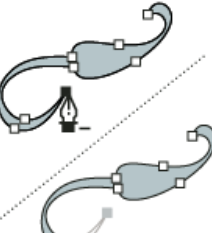
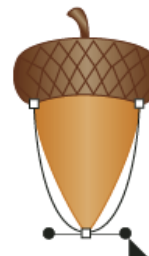
  A Kijelölés eszköz (V) teljes objektumokat jelöl ki.	  A Közvetlen kijelölés eszköz (A) pontokat vagy görbeszegmenseket jelöl ki objektumokon belül.	  A Csoportos kijelölés eszköz csoportokon belül jelöl ki objektumokat és csoportokat.	  A Varázspálca eszköz (Y) hasonló jellemzőkkel rendelkező objektumokat jelöl ki.
  A Lasszó eszköz (Q) pontokat vagy görbeszegmenseket jelöl ki objektumokon belül.			

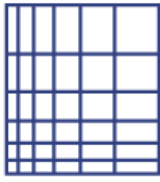
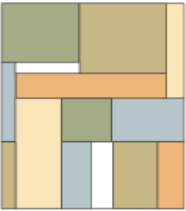
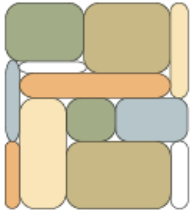
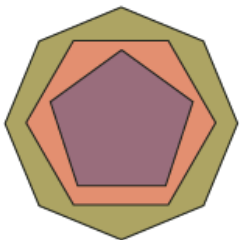
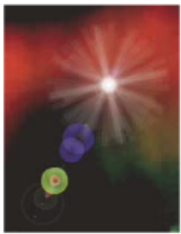
Lásd még

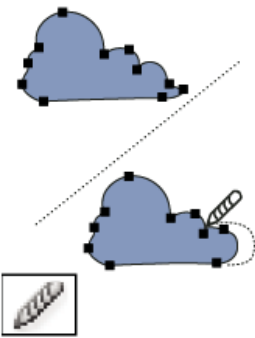
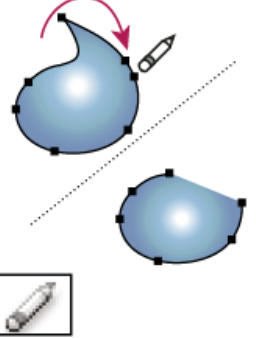
“Kijelölési billentyűparancsok”, 461. oldal

Rajz – eszközhalmaz

Az Illustrator a következő rajzolóeszközöket biztosítja:

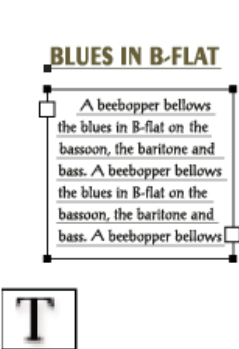
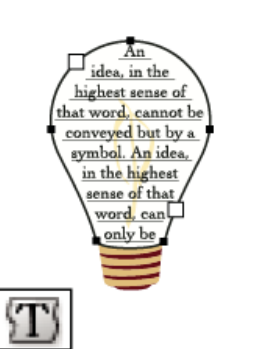
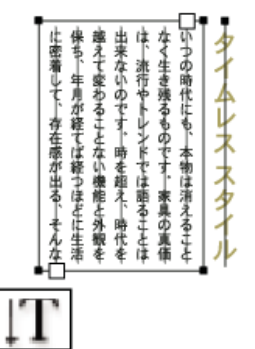
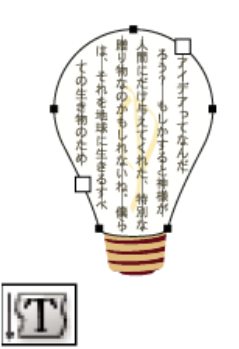
  A Toll eszköz (P) egyenes és görbe vonalakat rajzol objektumok létrehozásához.	  A Szerkesztőpont hozzáadása eszköz (+) szerkesztőpontokat ad hozzá görbékhez.	  A Szerkesztőpont törlése eszköz (-) szerkesztőpontokat töröl görbékről.	  A Szerkesztőpont konvertálása eszköz (Shift + C) az egyengetett sarokpontokat alakítja sarokpontokká (és vissza).

  A Vonalszegmens eszköz (\) különálló vonalszegmenseket rajzol.	  Az Ív eszköz különálló konkáv és konvex görbeszegmenseket rajzol.	  A Spirál eszköz az óramutató járásával megegyező, illetve ellentétes irányú spirálokat rajzol.	  A Téglalaprács eszköz téglalaprácsokat rajzol.
  A Poláris rács eszköz kördiagramrácsokat rajzol.	  A Téglalap eszköz (M) négyzeteket és téglalapokat rajzol.	  A Lekerekített téglalap eszköz lekerekített sarkú négyzeteket és téglalapokat rajzol.	  Az Ellipszis eszköz (L) köröket és oválisokat rajzol.
  A Sokszög eszköz szabályos többoldalú alakzatokat rajzol.	  A Csillag eszköz csillagokat rajzol.	  A Fényfolt eszköz lencsefény- és napfényszerű hatásokat hoz létre.	  A Ceruza eszköz (N) szabadkézi vonalakat rajzol és szerkeszt.

 A Finomítás eszköz kisimítja a Bezier görbéket.	 A Görberadír eszköz görbevonalakat és szerkesztőpontokat töröl az objektumokból.		

Szöveg – eszközgaléria

Az Illustrator a következő szöveg eszközöket biztosítja:

 A Szöveg eszköz (T) különálló szövegeket és szövegtárolókat hoz létre, és lehetőséget biztosít szöveg beírására és szerkesztésére.	 A Szövegterület eszköz a zárt görbevonalakat szövegtárolóvá alakítja, és lehetőséget biztosít szöveg beírására és szerkesztésére.	 A Szöveg a görbén eszköz a görbevonalakat szöveggörbéké alakítja, és lehetőséget biztosít szöveg beírására és szerkesztésére.	 A Függőleges szöveg eszköz (T) különálló függőleges szövegeket és függőleges szövegtárolókat hoz létre, és lehetőséget biztosít szöveg beírására és szerkesztésére.
 A Függőleges szövegterület eszköz a lezárt görbéket függőleges szövegtárolóvá alakítja át, és lehetőséget biztosít szöveg beírására és szerkesztésére.	 A Függőleges szöveg a görbén eszköz a görbevonalakat függőleges szöveggörbéké alakítja, és lehetőséget biztosít szöveg beírására és szerkesztésére.		

Festés eszközaléria

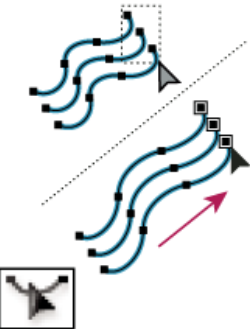
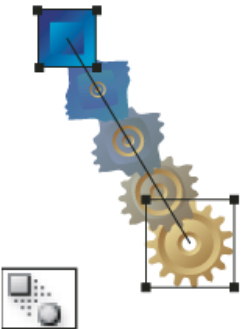
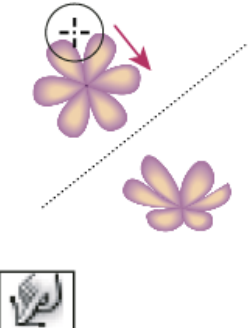
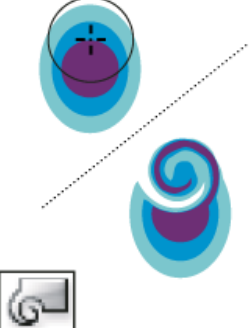
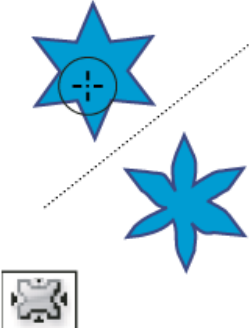
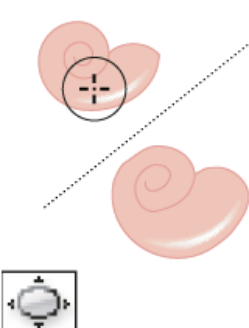
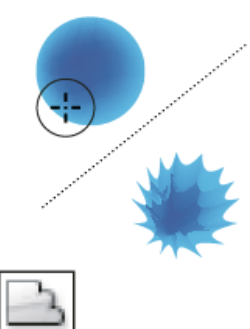
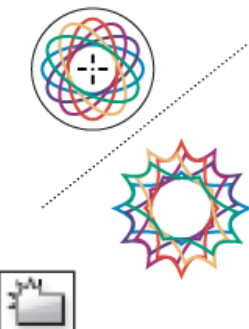
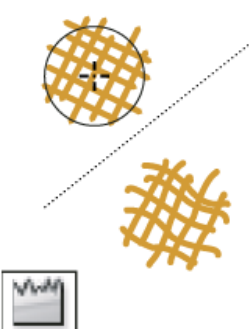
Az Illustrator a következő festőeszközöket biztosítja:

 Az Ecset eszköz (B) szabadkézi és kalligrafikus vonalak mellett görbéken elhelyezkedő grafikák és minták megrajzolását teszi lehetővé.	 A Háló eszköz (U) rácsvonalakat és rácsvonal-burkológörbékét rajzol.	 A Színátmenet eszköz (G) lehetővé teszi az objektumokon belül található színátmenetek kezdő- és végpontjának, valamint szögének módosítását.	 A Pipetta eszköz (I) mintát vesz az objektumok szín-, szöveg- és megjelenési jellemzőiből (hatásokból is), valamint alkalmazza azokat.
 Az Élő festékesvödör eszköz (K) élő festési csoportok lapjait és szegélyeit festi meg az aktuális festési jellemzőkkel.	 Az Élő festési kijelölés eszköz (É) élő festési csoportok lapjainak és szegélyeinek kijelölését teszi lehetővé.	 A Mércze eszközzel megmérheti két pont távolságát.	

Újraformáló eszközök galériája

Az Illustrator alkalmazás az alábbi eszközöket biztosítja az objektumok átformálásához:

 Az Elforgatás eszköz (R) elforgatja az objektumot egy rögzített pont körül.	 A Tükrözés eszköz (O) egy rögzített tengelyre tükrözi az objektumot.	 A Méretezés eszköz (S) átméretezi az objektumot egy rögzített ponthoz viszonyítva.	 A Nyírás eszköz megdönti az objektumot egy rögzített pont körül.

 Az Újraformáló eszköz módosítja a kijelölt szerkesztőpontokat, miközben megtartja a görbevonalteljes részletességét.	 A Szabad alakítás eszköz (E) méretezi, elforgatja vagy megdönti a kijelölést.	 A Keverés eszköz (W) több objektum színének és formájának keverékéből hozza létre objektumok sorozatát.	
 A Hajlítás eszköz (Shift+R) a kurzor mozgásának megfelelően formázza az objektumokat (hasonlóan például az agyag formázásához).	 Az Örvény eszköz az objektumban örvény alakú torzításokat hoz létre.	 Az Összehúzó eszköz a vezérlőpontok a kurzor felé történő mozgásával csökkenti az objektum méretét.	 A Felfújás eszköz a vezérlőpontok a kurzortól való távolításával növeli az objektum méretét.
 A Csipkés eszköz véletlenszerű görberészeket ad hozzá az objektum körvonalához.	 A Kristályosítás eszköz véletlenszerű hegyes görberészeket ad hozzá az objektum körvonalához.	 A Ráncolás eszköz ráncszerű görberészeket ad hozzá az objektum körvonalához.	

Szimbólum – eszközgáléria

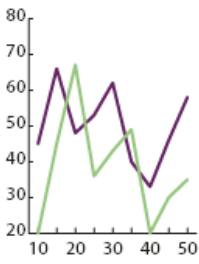
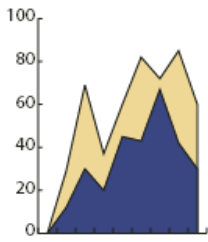
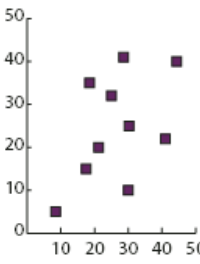
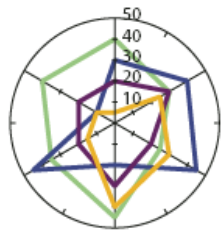
A Szimbólum-eszközökkel szimbólumpéldányok hozhatók létre és módosíthatók. Szimbólumkészlet a Szimbólumszóró eszközzel hozható létre. A többi szimbólum-eszközt használhatja a készlet elemeinek mélység-, szín-, helyzet-, méret-, elforgatás-, áttetszőség- és stílusjellemzőinek módosítására.

 A Szimbólumszóró eszköz (Shift +S) több szimbólumpéldányt készletként helyez el a rajztáblán.	 A Szimbólumeltoló eszköz eltolja a szimbólumpéldányokat.	 A Szimbólumaprító eszköz egymáshoz képest közelíti vagy távolítja a szimbólumpéldányokat.	 A Szimbólumméretező eszköz átméretezi a szimbólumpéldányokat.
 A Szimbólumpörgető eszköz elforgatja a szimbólumpéldányokat.	 A Szimbólumfestő eszköz kiszínezi a szimbólumpéldányokat.	 A Szimbólum-rácsrabontó eszköz fedettséget alkalmaz a szimbólumpéldányokra.	 A Szimbólumstílus-beállító eszköz szimbólumpéldányokra alkalmazza a kijelölt stílust.

Diagram – eszközaléár

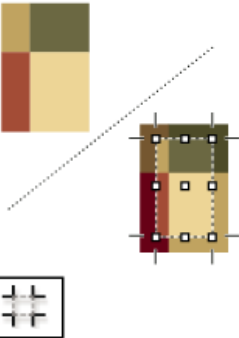
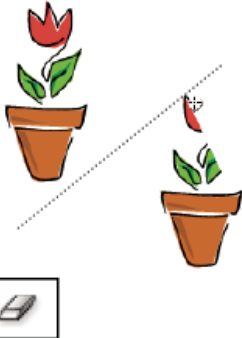
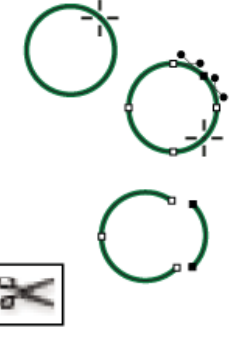
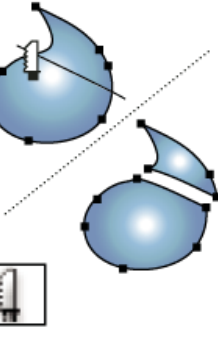
Az Illustrator alkalmazás kilenc diagrameszközt biztosít, ezek mindegyike más-más típusú diagramokat hoz létre. A választott diagramtípus a kommunikálni kívánt információtól függ.

 Az Oszlopdigram eszköz (J) olyan diagramokat hoz létre, amelyek az értékeket függőleges oszlopokon hasonlítják össze.	 A Halmazott oszlopdigram eszköz az oszlopdigramhoz hasonló diagramokat hoz létre, de az oszlopok egymás tetejére halmazódnak, nem egymás mellett helyezkednek el. Ez a diagramtípus hasznos lehet az egyes részek az egészhez való viszonyának megjelenítéséhez.	 A Sávdiagram eszköz az oszlopdigramhoz hasonló diagramokat hoz létre, de a sávok helyzete vízszintes, nem függőleges.	 A Halmazott sávdiagram eszköz a halmazott oszlopdigramhoz hasonló diagramokat hoz létre, de a sávok helyzete vízszintes, nem függőleges.

  A Vonaldiagram eszköz olyan diagramokat hoz létre, amely pontokat használ az értékek megjelenítésére, és az egyes készletek pontjait különböző vonalakkal köti össze. Ezt a diagramtípust gyakran használják egy vizsgált elem egy adott időszak alatt mutatott trendjeinek bemutatására.	  A Területdiagram eszköz a vonaldiagramhoz hasonló diagramokat hoz létre, de az összegeket és az értékek változását emeli ki.	  A Szórásdiagram eszköz olyan diagramokat hoz létre, amelyek az adatpontokat koordinátapárokként értelmezve a pontokat az x és y tengely mentén jelenítik meg. A Szórásdiagram hasznos eszköz az adatokban található minták és trendek azonosítására. Azt is megmutatják, hogy az egyes változók hatnak-e egymásra.	  A Kördiagram eszköz kör alakú diagramokat hoz létre, amelynek a nyílásszögei az összehasonlított értékek relatív százalékos értékeit fejezik ki.
  A Radardiagram eszköz olyan diagramokat hoz létre, amelyek az értékeket megadott időpontok között vagy meghatározott kategóriák között hasonlítják össze, és kör alakú ábrán jelenítik meg. Ezt a diagramfajtát hálódiaگرامnak is hívják.			

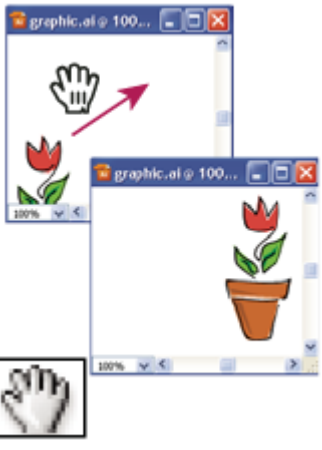
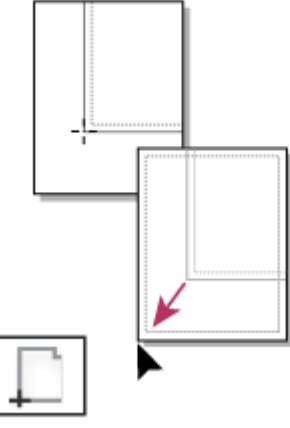
Szeletelés és vágás – eszközgáléria

Az Illustrator alkalmazás a következő eszközöket biztosítja objektumok szeleteléséhez és vágásához:

 A Vágási terület eszköz meghatározott területeket jelöl ki nyomtatásra vagy exportálásra.	 A Szelet eszköz a rajzelemet különálló webes képekre osztja.	 A Szeletkijelölő eszköz webes szeleteket jelöl ki.	 A Radír eszköz törli az objektumok azon területét, amely felett húzza azt.
 Az Olló eszköz (C) a megadott pontokon elvágja a görbéket.	 A Kés eszköz objektumokat és görbéket vág el.		

Mozgatás és nagyítás – eszközgalleria

Az Illustrator alkalmazás a rajztáblán való mozgáshoz és a rajztábla megjelenésének vezérléséhez a következő eszközöket biztosítja:

 A Kéz eszköz (H) az Illustrator rajztáblájának az illusztrációs ablakban való mozgására szolgál.	 Az Oldal eszköz módosítja az oldalrácsot, amely meghatározza, hogy a rajzelem hol jelenik meg a nyomtatott oldalon.	 A Nagyító eszköz növeli, illetve csökkenti a dokumentumablak nagyítási szintjét az illusztrációs ablakban.

Fájlok és sablonok

Új dokumentumprofilok – ismertető

A *dokumentum* az a terület, amelyben létrehozza a rajzelemet. Az Illustrator alkalmazásban számos különböző kimenetre szánt dokumentumot hozhat létre. (További információt a videokészítéssel kapcsolatos Illustrator-dokumentumok létrehozásáról az Enhancing Video Production című PDF-fájlban, a www.adobe.com/go/learn_ai_video_hu címen talál.

Amikor egy új dokumentummal kezd dolgozni, választania kell egy, a kívánt kimenetnek megfelelő új dokumentumprofil. Mindegyik profil előre megadott, a méretre, a színmódra, a mértékegységekre, a tájolásra, az áttetszősége és a felbontásra vonatkozó beállításokat tartalmaz. A Videó és film dokumentumprofil képpontokat használ például pontok helyett, és lehetőséget ad eszközspecifikus vágási területek (például a Széles NTSC DV) kiválasztására, hogy pontosan a megfelelő méretű dokumentumot hozhassa létre, és segédvonalakat helyezhessen el, amelyekhez a videó optimális megtekintése érdekében igazíthatja a terveket.

 *Ha a fájl jó minőségű nyomtatásra szánja (például egy nyomdába kívánja küldeni), a Nyomtatás profilt válassza, ezzel biztosíthatja, hogy a rajzelem és az arra alkalmazott hatások megfelelő felbontásúak lesznek.*

A következő profilok közül választhat:

Nyomtatás dokumentum Alapértelmezett, letter méretű rajztáblát használ, és számos előre beállított nyomtatási méretet kínál. Akkor használja ezt a profilt, ha a fájl egy nyomdába kívánja küldeni egy jó minőségű nyomtatón való nyomtatásra.

Webes dokumentum Előre megadott, webes kimenetre optimalizált beállításokkal rendelkezik.

Mobil és eszközök dokumentum Kisméretű, egy adott mobileszközön való használatra beállított fájl hoz létre. Az eszközt a Méret menüből választhatja ki. Az Adobe Device Central megnyitásához kattintson a Device Central gombra, és tekintse meg a dokumentum elrendezését egy adott eszközfelületen.

Videó és film dokumentum Számos előre meghatározott videó- és filmspecifikus vágási terület-méretet (a Rajztábla beállítás helyét ezen profil esetében a Vágási méret beállítás veszi át). Az Illustrator alkalmazás kizárólag négyzet alakú képpontokat használó fájlokat hoz létre, így annak biztosításához, hogy a videoalkalmazások megfelelően értelmezzék a méreteket, a szoftver módosítja a Szélesség és Magasság értékeket. Ha például a Szabványos NTSC DV beállítást használja, az Illustrator a 648 x 480 képpontméretet fogja használni, amely 740 x 480 képpontra módosul a videoalapú alkalmazásoknál.

Alap CMYK dokumentum Alapértelmezett, letter méretű rajztáblát használ, de számos más előre beállított méretet is kínál. Akkor használja ezt a profilt, ha többféle kimenetben is meg kívánja jeleníteni a dokumentumot. Ha az egyik cél a nyomdai kivitel, ajánlott manuálisan Magas értékre állítania a Rasztereffektusok beállítását.

Alap RGB dokumentum Alapértelmezett 800 x 600 méretű rajztáblát használ, de számos már nyomtatási, video- és webspecifikus méretet is kínál. Ne használja ezt a lehetőséget, ha a dokumentumot nyomdába tervezi elküldeni, vagy egy jó minőségű nyomtatón kívánja nyomtatni. Ezt a profilt a közép kategóriás nyomtatókra, a webre vagy több különböző kimenetre szánt dokumentumok esetében ajánlott alkalmazni.

Megtekinthet egy, az új dokumentumok beállítását bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0031_hu weblapon.

Új dokumentumok létrehozása

Új Illustrator-dokumentumokat egy új dokumentumprofilból vagy egy sablonból készíthet. A dokumentumok új dokumentumprofilból való létrehozása egy üres dokumentumot biztosít, és beállítja a kijelölt profil alapértelmezett kitöltési és ecsetvonásszínét, grafikus stílusait, ecseteit, szimbólumait, művelet sorait, nézetbeállításait és egyéb beállításokat. Új dokumentum sablonból történő létrehozása egy előre megadott tervi elemeket és tervezési beállításokat tartalmazó dokumentumot biztosít, amely adott dokumentumtípusokra (például brosúrákra vagy CD-borítókra) vonatkozó tartalommal (például vágási jelekkel és segédvonalakkal) is rendelkezik.

Új dokumentumot létrehozhat az Üdvözlőképernyőn, vagy a Fájl > Új, illetve (mobileszközökre szánt tartalom esetében) a Fájl > Device Central parancsokkal. Az Üdvözlőképernyő minden olyan esetben megjelenik, amikor nincs megnyitott dokumentum.

Megtekinthet egy, az új dokumentumok beállítását bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0031_hu weblapon.

Lásd még

“Új dokumentumprofilok – ismertető”, 34. oldal

“Sablonok – ismertető”, 36. oldal

“Tudnivalók az átlátszóságról”, 172. oldal

Új dokumentum létrehozása az Üdvözlőképernyő használatával

1 Nyissa meg az Illustrator programot, vagy ha már meg van nyitva, válassza a Sűgő > Üdvözlőképernyő parancsot.

2 Végezze el a következő műveletek valamelyikét:

- Jelöljön ki egy új dokumentumprofil az Új létrehozása listában. Megnyílik az Új dokumentum párbeszédpanel, amelyen minden beállítás értéke a kijelölt új dokumentumprofil optimalizált értéke lesz. Ha szükséges, bármelyik előre megadott értéket módosíthatja, majd kattintson az OK gombra az új dokumentum megnyitásához.

***Megjegyzés:** Kattintson az Alt billentyű (Windows) vagy az Option billentyű (Mac OS) lenyomva tartása mellett az új dokumentum közvetlen megnyitásához, és az Új dokumentum párbeszédpanel kihagyásához.*

- Jelölje ki a Sablonból elemet az Új létrehozása listában. Jelöljön ki egy sablont, és kattintson az OK gombra.

Egyéni dokumentum létrehozása

Bármelyik dokumentumot testreszabhatja az Új dokumentum párbeszédpanelen megjelenő beállítások módosításával. Azonban mindig ajánlott azzal a dokumentumprofillal kezdeni, amely a használni kívánt kimenetet reprezentálja.

Ha más Illustrator-fájlból vagy -sablonból kíván előre megadott beállításokat felhasználni, válassza a Tallózás parancsot az Új dokumentumprofil menüből, és nyissa meg a használni kívánt fájlt.

1 Tegye az alábbiak egyikét:

- Kattintson a Fájl menü Új parancsára. Az Új dokumentum párbeszédpanelen írja be a dokumentum nevét, és válasszon egy új dokumentumprofil.
- Az Üdvözlőképernyőn válasszon egy új dokumentumprofil az Új létrehozása listából. Az Új dokumentum párbeszédpanelen írja be a dokumentum kívánt nevét.

2 Adja meg a kívánt beállításokat a dokumentum testreszabásához. Kattintson a Speciális gombra a következő beállítások megadásához:

Színmód	Az új dokumentum színmódját határozza meg. A színmód módosítása új színmódúra konvertálja a kijelölt új dokumentumprofil alapértelmezett tartalmait (a színtárakat, az ecseteket, a szimbólumokat és a grafikai stílusokat), ezzel a színek megváltozását okozza. Módosításkor figyeljen a figyelmeztető ikonra.
Rasztereffektusok	Meghatározza a dokumentum raszterhatásainak felbontását. Különösen fontos, hogy Magas értékre állítsa a beállítást, ha a dokumentumot jó minőségű nyomtatón, nagy felbontásban kívánja nyomtatni. A Nyomtatás profil alapértelmezés szerint Magas értéket határoz meg ehhez a beállításhoz.
Átlátszósági rács	A Videó és film profilt használó dokumentumok esetében meghatározza az átlátszósági rács beállításait.

Előnézeti mód	Beállítja az alapértelmezett előkép módot (ezt a beállítást a Nézet menü parancsaival bármikor módosíthatja): • Az <i>Alapértelmezett</i> beállítás a rajzelemet vektornézetben, teljes színmélységben jeleníti meg. A Nagyítás/Kicsinyítés parancs megőrzi a görbék simaságát. • A <i>Képpont</i> beállítás a rajzelemet raszterizáltan (képpontosított módon) jeleníti meg. Ténylegesen nem raszterizálja a tartalmat, de egy szimulált előképen úgy jeleníti meg azt, mint ha raszterizált lenne. • A <i>Felülnyomás</i> beállítás „tintaelőnézetet” biztosít, amely megjeleníti, hogy hogyan fog a keverés, az áttetszőség és a felülnyomás megjelenni a színekre bontott kimenetben. (Lásd „Felülnyomás – ismertető”, 423. oldal.)

- 3 (Választható) Ha a Mobil profilt választja, a Device Central gombra kattintva megtekintheti, hogy hogyan fog a dokumentum megjelenni a mobil eszköz felületén.

Megjegyzés: A dokumentum létrehozása után módosíthatja ezeket a beállításokat a Fájl > Dokumentum beállításai parancs kiválasztásával, és az új beállítások megadásával.

Új dokumentum készítése sablonból

❖ Tegye az alábbiak egyikét:

- Válassza a Fájl > Új létrehozása sablonból parancsot, jelöljön ki egy sablont, majd kattintson az Új gombra.
- Kattintson a Fájl menü Új parancsára. Az Új dokumentum párbeszédpanelen kattintson a Sablonok gombra, jelöljön ki egy sablont, majd kattintson az Új gombra.

Sablonok – ismertető

A *sablonok* segítségével közös beállításokkal és tervi elemekkel rendelkező új dokumentumokat hozhat létre. Ha például hasonló megjelenésű névjegykártyákat kell készítenie, akkor meghatározott rajztáblaméretű, nézetbeállítású (például segédvonalakat megjelenítő) és nyomtatási beállításokat tartalmazó sablont készíthet. A sablon emellett tartalmazhatja a közös tervi elemek szimbólumait (például emblémákat), valamint színtárak, ecsetek és grafikus stílusok meghatározott csoportjait is.

Az Illustrator alkalmazás számos sablont tartalmaz, többek között fejlécek, névjegykártyák, borítékok, címkék, ajándékkísérők, levelezőlapok, üdvözlőlapok és webhelyek létrehozásához használható sablonokat.

Ha a sablont az Új létrehozása sablonból parancssal jelöli ki, az Illustrator a sablonnal megegyező tartalmú és beállítású dokumentumot hoz létre, de az eredeti sablonfájlt változatlanul hagyja.

Lásd még

“Új dokumentumok létrehozása”, 34. oldal

Új sablon létrehozása

1 Nyisson meg egy új vagy létező dokumentumot.

2 A dokumentum testreszabásához végezze el következő műveletek valamelyikét:

- Állítsa be a dokumentumablakot annak megfelelően, ahogy azt meg kívánja jeleníteni új dokumentum a sablonból történő létrehozásakor. Határozza meg a nagyítás szintjét, a görgetés helyzetét, a vonalzó kezdőpontját, a segédvonalakat, a rácsokat, a vágási területeket és a Nézet menü beállításait.
- Rajzolja meg vagy importálja azokat a rajzelemeket, amelyeket új dokumentumok a sablonból való létrehozásakor meg kíván jeleníteni.
- Törölje azokat a színtárakat, stílusokat, ecseteket vagy szimbólumokat, amelyeket nem kíván megtartani.

- Hozza létre a megfelelő paneleken használni kívánt színtárakat, stílusokat, ecseteket és szimbólumokat. Előre megadott színtárakat, stílusokat, ecseteket, szimbólumokat és műveletsorokat is importálhat az Illustrator alkalmazás könyvtáraiból.
- Készítse el a kívánt diagramterveket, és adja hozzá azokat a Diagram terve párbeszédpanelhez. Előre beállított diagramterveket is importálhat.
- Adja meg a megfelelő beállításokat a Dokumentum beállítása és a Nyomtatási beállítások párbeszédpanelen.

3 Válassza a Fájl > Mentés sablonként parancsot.

4 A Mentés másként párbeszédpanelen jelölje ki a fájl helyét, írjon be egy fájlnevet, majd kattintson a Mentés gombra.

Az Illustrator AIT (Adobe Illustrator Template) formátumban menti a fájlt.

Fájl megnyitása

Megnyithat az Illustrator alkalmazással vagy más alkalmazásokkal létrehozott fájlokat is.

- Létező fájl megnyitásához válassza Fájl > Megnyitás parancsot. Keresse meg a fájlt, majd kattintson a Megnyitás gombra.
- Egy nemrég mentett fájl megnyitásához válasszon egy fájlt az Üdvözlőképernyő Legutóbbi elemek megnyitása listájából, vagy kattintson a Fájl > Legutóbbi fájlok megnyitása parancsra, és válasszon egy fájlt a listából.
- Egy fájl az Adobe Bridge alkalmazással való megnyitásához, és a fájl előnézetének megtekintéséhez válassza a Fájl > Tallózás parancsot az Adobe Bridge megnyitásához. Keresse meg a fájlt, majd válassza a Fájl > Megnyitás másik programmal > Adobe Illustrator CS3 parancsot.

Lásd még

“Adobe PDF-fájlok importálása”, 259. oldal

“EPS-fájlok importálása”, 260. oldal

“Grafikák importálása a Photoshop szoftverből”, 262. oldal

Fájlok tallózása az Adobe Bridge alkalmazással

Az Adobe® Bridge az Adobe® Creative Suite® 3 összetevőit kiegészítő platformok közötti alkalmazás, amellyel megkeresheti, rendszerezheti és tallózhatja a nyomtatott vagy webes tartalmak, illetve a video- és hanganyagok létrehozásához szükséges forrásokat. A Bridge a Creative Suite csomag bármelyik alkalmazásából elindítható (az Adobe® Acrobat® 8 kivételével), és segítségével elérhetők mind az Adobe típusú, mind a nem Adobe típusú források.

❖ Az Adobe Bridge alkalmazás megnyitásához végezze el az alábbi műveletek bármelyikét az Illustrator alkalmazásban:

- Kattintson a Fájl > Tallózás parancsra.
- Kattintson az Adobe Bridge ikonra  a Vezérlő panelen.
- Válassza a Megjelenítés a Bridge-ben parancsot az állapotsoron.

Az Adobe Bridge alkalmazásban elvégezheti a következő műveletek bármelyikét:

- Képek, képanyag és hangfájlok kezelése: A Bridge alkalmazásban megtekintheti, megkeresheti, rendezheti és feldolgozhatja a fájlokat anélkül, hogy az egyes alkalmazásokat meg kellene nyitnia. A fájlok metaadatait is szerkesztheti, valamint a dokumentumokban, projektekben vagy kompozíciókban fájlokat helyezhet el a Bridge alkalmazással.
- Fotók kezelése: Fotókat importálhat egy digitális kamera memóriakártyájáról, és szerkesztheti azokat, csoportosíthatja a fotókat, Photoshop® Camera Raw-fájlokat nyithat meg és importálhat, valamint módosíthatja azok beállításait a Photoshop megnyitása nélkül. Az Adobe Stock Photos segítségével vezető képtárakban kereshet, és jogdíjmentes képeket tölthet le.
- Dolgozhat az Adobe Version Cue® által kezelt forrásokkal.
- Automatikus feladatokat hajthat végre, például parancsfájlokat.
- Szinkronizálhatja a színeket kezelő Creative Suite-összetevők színbeállításait.
- Valós idejű webkonferenciát indítva megoszthatja az asztalt vagy dokumentumokat véleményezhet.

Az Adobe Version Cue

Az Adobe® Version Cue® az Adobe Creative Suite 3 Design, Web és Master Collection változataihoz mellékelt fájlverzió-kezelő program, mely két részből áll: a Version Cue-kiszolgálóból és a Version Cue csatlakozóból. A Version Cue-kiszolgáló tárolja a Version Cue-projektet és a PDF-ellenőrzéseket, és helyileg vagy központi számítógépre is telepíthető. A Version Cue csatlakozó, melynek segítségével csatlakozhat a Version Cue-kiszolgálókhoz, a Version Cue használatára képes valamennyi összetevőben (Adobe Acrobat®, Adobe Flash®, Adobe Illustrator®, Adobe InDesign®, Adobe InCopy®, Adobe Photoshop® és Adobe Bridge) megtalálható.

A Version Cue használatával munka közben nyomon követheti a fájlok módosításait és munkacsoportos együttműködést valósíthat meg, például a fájlok megosztását, a verziókövetést és az online ellenőrzéseket. A Version Cue-t használhatja egyetlen Version Cue használatára képes Creative Suite-összetevőben, például a Photoshopban, vagy több komponensre kiterjedően, például a Photoshopban, Flashben és az Illustratorban.

A Version Cue szolgáltatásainak elérése mind az Adobe párbeszédpanelen, mind az Adobe Bridge programon keresztül attól függ, hogy használ-e Version Cue-kompatibilis programokat, illetve telepítette-e a Creative Suite szoftverkészletet (például az Adobe Creative Suite 3 Design Premium csomagot).

A Version Cue a következő feladatokat végzi el:

- Fájlverziók létrehozása
- Munkacsoportos együttműködés megvalósítása (fájlmegosztás, verziókövetés, a fájlok lefoglalása és a lefoglalás feloldása)
- Fájlok saját vagy megosztott projektekbe rendezése
- Bélyegképek megjelenítése a fájlok közötti tallózáshoz és a fájlok megtekintéséhez
- Adatok rendezése a fájlinformációk, verziómegjegyzések és fájlállapot megtekintéséhez és az ezen adatok szerinti kereséshez
- Felhasználói hozzáférés, projektek és PDF-ellenőrzések létrehozása és kezelése a Version Cue-kiszolgáló - felügyelet segítségével

Rajzelemek vágása

Vágási területek létrehozása, szerkesztése és törlése

A vágási terület meghatározza a nyomtatási jelek helyét a dokumentumban, és definiálja a rajzelem exportálási határait. Alapértelmezés szerint az Illustrator a rajzelemet a rajztábla széléig vágja, amelyet a dokumentumprofil az Új dokumentum párbeszédpanelen való megadásakor lehet meghatározni. Ugyanakkor előre megadott, illetve egyénileg definiált *vágási terület* alkalmazásával is vághatja a rajzelemet.

Dokumentumában több vágási területet is létrehozhat, de egyszerre csak egy lehet aktív. Ha több vágási terület definiált, megtekintheti azokat a Vágás eszköz kijelölésével, és az Alt (Windows) billentyű vagy az Option (Mac OS) billentyű lenyomásával. A hivatkozás megkönnyítése érdekében minden vágási terület számozott. Bármikor szerkesztheti vagy törölheti a vágási területeket, és különböző vágási területeket határozhat meg minden egyes nyomtatáskor vagy exportáláskor.

A vágási terület határait szaggatott vonal jelöli, amely a rajztáblaterületen kívül halványan jelenik meg, ha a Vágási terület eszköz aktív. Megjeleníthet középponti jelet, hajszátkereszteket, videoterület- és képernyőszegély-jelölőket, valamint vonalzókat is a vágási terület körül.

Megtekinthet egy, a Vágási terület eszköz használatát bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0213_hu weblapon.

Egyetlen vágási terület meghatározása

1 Tegye az alábbiak egyikét:

- Testreszabott vágási terület a Vágási terület eszközzel való meghatározásához jelölje ki a Vágási terület eszközt, és húzza a mutatót a rajzterületen a vágási terület meghatározásához.
- Előre megadott vágási terület használatához kattintson duplán a Vágási terület eszközre, jelöljön ki egy előre beállított értéket a vágási terület méretéhez a Vágási terület beállításai párbeszédpanelen, majd kattintson az OK gombra. Húzza a vágási területet a kívánt helyre.

Ha szeretné, hogy a rajzelem kifutót tartalmazzon, győződjön meg arról, hogy a rajzelem a kifutónak megfelelő mértékben túlnyúlik a vágási terület téglalapján.

- 2 A vágási terület jóváhagyásához és a vágás szerkesztéséből való kilépéshez kattintson egy eltérő eszközre az Eszközök panelen.

További vágási területek definiálása és megtekintése

- ❖ Jelölje ki a Vágási terület eszközt, majd tegye a következők valamelyikét:
- Új vágási terület létrehozásához tartsa lenyomva az Alt (Windows) vagy az Option (Mac OS) billentyűt, és húzza a mutatót. Minden vágási területnek egyedi száma van, amely a bal felső sarokban látható.
- Az összes vágási terület megtekintéséhez nyomja le az Alt (Windows) vagy az Option (Mac OS) billentyűt.
- Vágási terület aktiválásához tartsa lenyomva az Alt (Windows) vagy az Option (Mac OS) billentyűt, és kattintson arra a vágási területre, amelyet aktívvá kíván tenni.
- A vágási területek közötti váltáshoz nyomja le az Alt (Windows) vagy az Option (Mac OS) billentyűt, és nyomjon meg egy nyílbillentyűt.

Vágási terület törlése

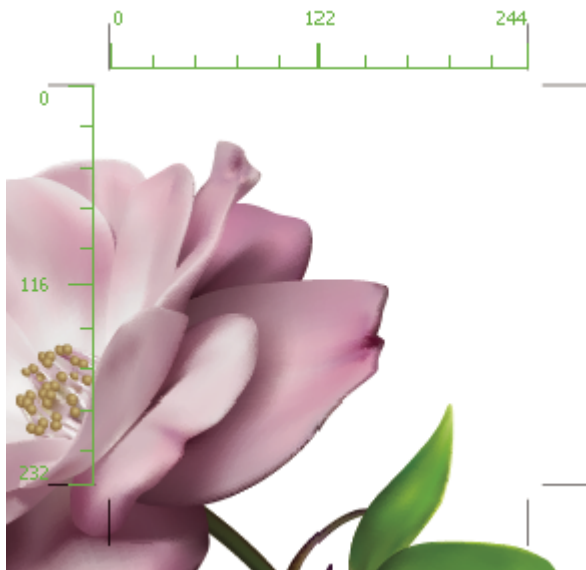
- ❖ Jelölje ki a Vágási terület eszközt, és tegye a következők valamelyikét:
- Aktív vágási terület törléséhez kattintson a Törlés gombra a Vezérlő panelen.
- Több vágási terület törléséhez tartsa lenyomva az Alt (Windows) vagy Option (Mac OS) billentyűt az összes létező vágási terület megtekintéséhez, és kattintson a Törlés ikonra  a törölni kívánt vágási terület jobb felső sarkában.
- Az összes vágási terület törléséhez kattintson az Összes törlése parancsra a Vezérlő panelen, vagy nyomja le az Alt + Delete (Windows) vagy az Option + Delete (Mac OS) billentyűkombinációt.

Vágási terület szerkesztése vagy mozgatása

- ❖ Jelölje ki a Vágási terület eszközt, és tegye a következők valamelyikét:
- Vágási terület szerkesztéséhez mozgassa a mutatót a vágási terület szélére vagy sarkára, és amikor a kurzor kétvégű nyíllá változik, húzza azt a vágási terület módosításához. Ehelyett új Szélesség és Magasság értékeket is megadhat a Vezérlő panelen.
- Vágási terület mozgatásához mozgassa a mutatót a vágási terület közepére, és amikor a mutató négyágú nyíllá változik, húzza azt. Ehelyett ki is jelölheti a vágási területet, és lenyomhat egy nyílbillentyűt (10 pontos növekménnyel való mozgatáshoz nyomja a Shift + nyílbillentyű kombinációt használja), vagy meghatározhat új X és Y értékeket a Vezérlő panelen.

Vágási terület vonalzóinak használata

A vonalzókat a Vágási terület vonalzóinak megjelenítése beállítás a Vágási terület beállításai párbeszédpanelen történő bejelölésével jelenítheti meg, amely a Vágási terület eszközön duplán kattintva nyitható meg. A vonalzók hasznosak, ha olyan rajzelemmel dolgozik, amelyet videóként kíván exportálni. A vonalzón található számok eszközsPECIFIKUS képpontokra mutatnak, és függetlenek a beállításoknál megadott mértékegységektől. Az alapértelmezett Képpontméretarány az Illustrator alkalmazásban 1.0 (négyzetes képpontokra) – ez az érték a korábban a Vágási terület beállításai párbeszédpanelen vagy az Új dokumentum párbeszédpanelen kiválasztott vágási terület-beállításától függ. Ha nem négyzetes képpontokat használ, a vonalzó lehetőséget biztosít egyszerűbb eszközsPECIFIKUS képpont-számítások elvégzésére. Ha például 100x100 Illustrator-pont nagyságú vágási területet határoz meg, és a Széles NTSC DV formátumba való exportálás előtt ismerni szeretné az eszközfüggő képpontok számát, beállíthatja az Illustrator vágási terület-vonalzóját 1.2 (széles képpontokhoz alkalmazható) képpontméretarány használatára. A vonalzó ekkor tükrözni fogja a módosítást, és a vágási területet 83x100 eszközképpont méretűre ($100/1.2 = 83.333$) alakítja.



Vágási terület vonalzókkal

- 1 Kattintson duplán a Vágási terület eszközre az Eszközök panelen.
- 2 Jelölje be a Vágóterület és vonalzó megjelenítése jelölőnégyzetet, és állítsa be a vonalzó képpontméretarányát.

Vágási terület beállításai

Kattintson duplán a Vágási terület eszközre a Vágási terület beállításai párbeszédpanel megnyitásához. Számos beállítást a Vezérlő panelen is megadhat, amikor a Vágási terület eszköz aktív.

Készlet Vágási területek méreteit adja meg. Ezek a beállítások meghatározott kimenethez állítják be a vonalzó képpontméretarányát.

Szélesség és magasság Meghatározza a vágási terület méretét.

Oldalarány megtartása Annak meghatározása, hogy a vágási terület kézi átméretezésekor ne módosuljon annak méretaránya.

X: és Y: Pozíció Meghatározza a vágási terület az Illustrator munkaterület-vonalzóihoz viszonyított helyzetét. A vonalzó megtekintéséhez válassza a Nézet > Vonalzók megjelenítése parancsot.

Középpjel megjelenítése Egy pontot jelenít meg a vágási terület közepén.

Fonalkereszt megjelenítése A vágási terület minden oldalának középpontjánál keresztben metsző vonalakat jelenít meg.

Videó- és biztonságos területek megjelenítése Segédvonalakat jelenít meg, amelyek jelzik a videó megtekinthető tartományába eső területeket. Ügyeljen arra, hogy minden, a felhasználók számára megjeleníteni kívánt szöveg és grafika a biztonságos területen legyen.

Rács szélének megjelenítése Megjeleníti a videoképernyő szélét jelző segédvonalakat.

Vágásterület és vonalzók megjelenítése Vonalzókat jelenít meg a vágási terület körül. Ezen vonalzók nulla pontja a videovonalzókhoz hasonlóan a bal felső sarokban található. A megjelenített méreteket a Vonalzó képpontjainak méretaránya mezőben megadott érték határozza meg.

Vonalzó képpontjainak méretaránya Meghatározza a vonalzóknál használt képpontméretarányt.

Vágási területen kívüli rész halványítása A vágási területen kívüli területet a belső területnél sötétebb színnel jeleníti meg, ha a Vágás eszköz aktív.

Frissítés húzás közben A vágási területen kívüli területet sötétebben jeleníti meg a vágási terület átméretezése során. Ha nincs bejelölve ez a beállítás, a külső és a belső terület ugyanolyan színnel jelenik meg az átméretezés során.

Vágási területek Megjeleníti a vágási területek számát.

A rajzelem nyomtatásra történő vágásának meghatározása

- 1 Kattintson a Fájl menü Nyomtatás parancsára.
- 2 A Nyomtatás párbeszédpanel bal oldalán kattintson a Beállítás elemre.
- 3 A Grafika levágása parancs meghatározza, hogy a rajzelemek a rajztáblához, a dokumentumban található rajzelemek határolókeretéhez vagy a definiált vágási területhez lesznek-e vágva.
Ha a rajzelemet a vágási területhez kívánja vágni, először definiálnia kell a vágási területet.

Vágójelek meghatározása körülvágáshoz és igazításhoz

Amellett, hogy meghatározhatja a rajzelem a kimenetre történő vágásának módját, létrehozhatja és használhatja *vágójelek* készleteit is. A vágójelek jelölik azokat a helyeket, ahol a nyomtatott papírt vágni kívánja. A vágójelek hasznosak lehetnek, ha az oldalakon található objektumok körül jeleket kíván létrehozni (például ha névjegykártyákat nyomtat). Ezek a jelek hasznosak lehetnek a más alkalmazásokba exportált Illustrator-rajzelemek igazításakor is.

A vágójelek a vágási területektől az alábbiakban különböznek:

- A vágási területek a rajzelem nyomtatható határait jelenítik meg, míg a vágójelek semmilyen hatással nincsenek a nyomtatható területre.
- Egy időben csak egy vágási területet aktiválhat, ugyanakkor egyszerre több vágójelet is létrehozhat és megjeleníthet.
- A vágási területet több látható, de a nyomtatásban meg nem jelenő jel jelöli, míg a vágójeleket a regisztrációs fekete színnel nyomtatják (így a nyomtatási jelekhez hasonlóan minden színre osztási lemezen megjelennek).

Megjegyzés: A vágójelek nem helyettesítik a Nyomtatás párbeszédpanel Jelek és kifutó beállítások területén vagy az Objektum > Levágási terület > Létrehozás paranccsal létrehozott levágási jeleket.

Vágójelek létrehozása objektum körül

- 1 Jelölje ki a kívánt objektumot vagy objektumokat.
- 2 Válassza a Szűrő > Létrehozás > Vágási jelek parancsot.

Vágójelek törlése

- ❖ Jelölje ki a vágójelet, és nyomja le a Delete billentyűt.

Japán vágójelek használata

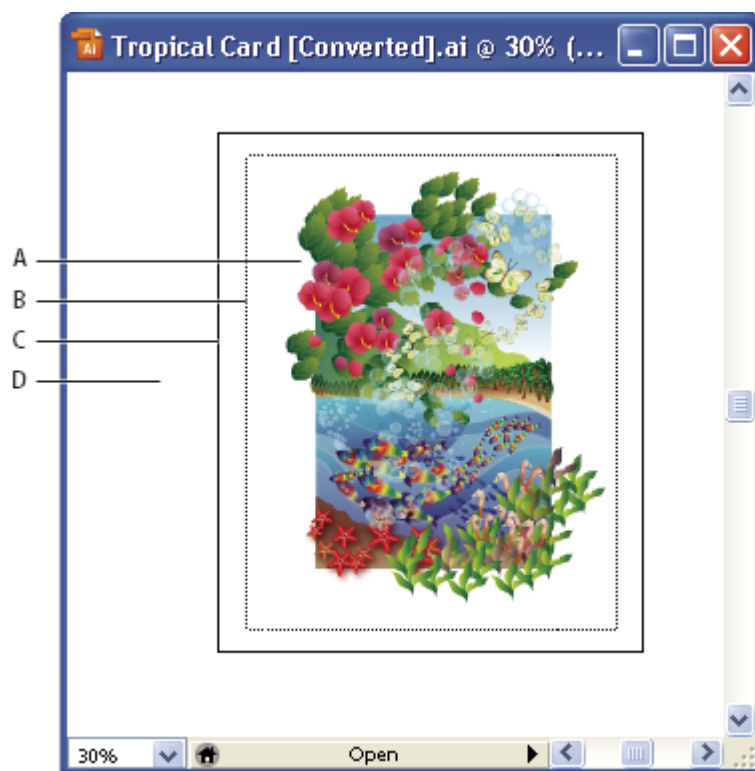
A japán vágójelek dupla vonalakból épülnek fel, amelyek vizuálisan alapértelmezés szerint 8,5 pont nagyságú (3 milliméteres) kifutóértéket határoznak meg.

- 1 Válassza a Szerkesztés > Beállítások > Általános (Windows) vagy az Illustrator > Beállítások > Általános parancsot (Mac OS).
- 2 Jelölje be a Japán vágójelek használata beállítást, majd kattintson az OK gombra.

Rajzelem megjelenítése

Rajztábla – áttekintés

A rajztábla megjelenít minden területet, amely nyomtatható rajzelemet tartalmazhat. Azonban a rajztábla mérete nem szükségszerűen esik egybe a jelenlegi oldalmérettel. Lehetséges például, hogy a rajztábla 10 x 20 hüvelyk méretű, a nyomtatási beállítások pedig 8-1/2 x 11 hüvelyk méretű papírméretet vagy 864 x 480 képpontot határoznak meg. Az oldalhatárokat a rajztáblához viszonyítva az oldalmozaikok megjelenítésével tekinthet meg (Nézet > Oldalmozaik megjelenítése). Ha az oldalmozaik megjelenítése be van kapcsolva, minden nyomtatási és nem nyomtatható területet folyamatos és pontozott vonalak jelölnek az ablak széle és az oldal nyomtatható területe között.



Illusztrációs ablak

A. Nyomtatható terület B. Nem nyomtatható területek C. Az oldal szegélye D. Rajztábla

A nyomtatható területet a legbelső pontozott vonalak határolják. Ez az oldal azon területe, amelyre a kijelölt nyomtató nyomtathat. Sok nyomtató nem képes a papír szélére nyomtatni.

A nem nyomtatható terület a nem nyomtatható margókat jelölő pontozott vonalak között található.

Az oldalszegélyt a legkülső pontozott vonalak jelölik.

A rajztáblát folyamatos vonalak határolják, amelyek a maximális nyomtatható területet jelölik. A rajztábla határainak elrejtéséhez válassza a **Nézet > Rajztábla elrejtése** parancsot.

A vázlatterület a rajztáblán kívül található, a 227 négyzet hüvelyk méretű ablak szegélyéig terjedő terület. A vázlatterület az a terület, amelyen létrehozhat, szerkeszthet és tárolhat rajzelemeket, mielőtt azokat a rajztáblára mozgatná. A vázlatterületen elhelyezett objektumok megjelennek a képernyőn, de nem lesznek nyomtatva.

Lásd még

“Az oldal méretének és tájolásának módosítása”, 406. oldal

“Grafika áthelyezése az oldalon”, 406. oldal

“Grafika nyomtatása több oldalra”, 406. oldal

A rajztábla méretének és színének módosítása

- 1 Kattintson a **Fájl** menü **Dokumentum beállítása** parancsára.
- 2 A **Dokumentum beállítása** ablak bal felső sarkában található menü használatával végezze el a következő műveletek bármelyikét:
 - A rajztábla méretének módosításához válassza a **Rajztábla** elemet, majd állítsa be a rajztábla méretét és tájolását.
 - A rajztábla színének módosításához válassza az **Átlátszóság** elemet. Jelölje be a **Színes papír szimulálása** jelölőnégyzetet, kattintson a felső színmintára, majd válasszon egy új színt a **Szín párbeszédpanel**en.

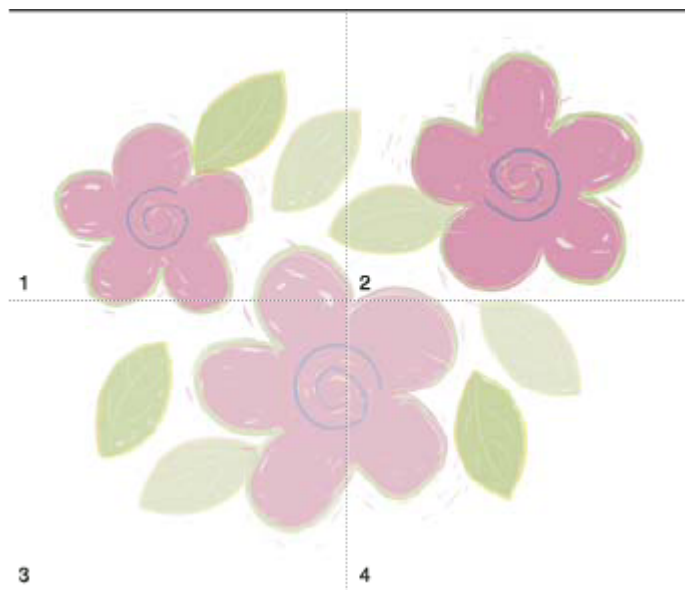


A rajztábla színének módosításával megtekintheti, hogy hogyan jelenne meg a dokumentum színes papírra nyomtatva. Ha például egy kék objektumot rajzol sárga háttéren, az objektum zöld színnel jelenik meg. A szimulációt a szoftver csak akkor hajtja végre, ha az átlátszósági rács nincs megjelenítve.

Oldalak mozaikszerű elrendezése – ismertető

Alapértelmezés szerint az Illustrator a rajzelemeket egyetlen oldalra nyomtatja. Azonban ha a rajztábla nagyobb a nyomtató esetében elérhető oldalméreteknél, több papírlapra is nyomtathat.

A rajztábla egy nyomtató elérhető lapméreteinek megfelelő felosztását *mozaikszerű elrendezésnek* nevezzük. A Nyomtatás párbeszédpanel Beállítás szakaszában kiválaszthat egy mozaikszerű elrendezési beállítást. A mozaikszerű elrendezés határainak a rajztáblán való megjelenítéséhez válassza a Nézet > Oldalmozaik megjelenítése parancsot.



Több oldalmozaikra osztott rajztábla

Amikor a rajztáblát több oldalmozaikra osztja, az oldalak számozása balról jobbra és felülről lefelé halad, és az 1. oldallal kezdődik. Ezek az oldalszámok csak a képernyőn jelennek meg, nyomtatásban nem. A számok lehetővé teszik, hogy egy fájl minden oldalát nyomtassa, vagy megadja a nyomtatni kívánt oldalakat.

Lásd még

“Az oldal méretének és tájolásának módosítása”, 406. oldal

“Grafika nyomtatása több oldalra”, 406. oldal

Nagyítás vagy kicsinyítés

Számos lehetőség áll rendelkezésére a rajzelemek nagyítására/kicsinyítésére.

- Jelölje ki a Nagyító eszközt . A mutató nagyítóüveggé alakul, amelynek pluszjel látható a közepén. Kattintson a nagyítani kívánt terület közepére, vagy tartsa lenyomva az Alt (Windows) vagy az Option (Mac OS) billentyűt, majd kattintson a kicsinyíteni kívánt terület közepére. Minden egyes kattintás az előre megadott százalékos értékkel nagyítja vagy kicsinyíti a nézetet.
- Jelölje ki a Nagyító eszközt, és húzzon egy pontozott téglalapot (*kijelölést*) a nagyítani kívánt terület köré. A kijelölés a rajzelem körüli mozgatásához tartsa lenyomva a szóköz billentyűt, és húzással mozgassa a kijelölést az új helyére.
- Válassza ki a Nézet > Nagyítás vagy a Nézet > Kicsinyítés parancsot. Minden egyes kattintás nagyítja vagy kicsinyíti a nézetet a sorban következő előre megadott százalékos értékre.
- Állítsa be a nagyítási szintet a főablak bal alsó sarkában vagy a Navigátor panelen.

- A fájl 100%-os (teljes) megjelenítéséhez válassza Nézet > Tényleges méret parancsot, vagy kattintson duplán a Nagyító eszközre.
- A nézet a dokumentumablakhoz való igazításához válassza a Nézet > Ablakhoz igazítás parancsot, vagy kattintson duplán a Kéz eszközre.

Lásd még

“Mozgatás és nagyítás – eszközkaléria”, 33. oldal

“Rajzelem megtekintéséhez használható billentyűparancsok”, 459. oldal

A nézetterület mozgatása

A rajztábla különböző területeit jelenítheti meg a nézetben a következő műveletek egyikének végrehajtásával:

- Jelölje ki a Kéz eszközt , és húzza abba az irányba, amerre mozgatni kívánja a rajzelemeket.
- A Navigátor panelen kattintson az illusztrációs ablakban megjeleníteni kívánt területre a bélyegképen. Ehelyett a képernyőterületet (a színes területet) is húzhatja a bélyegkép egy másik területére.

 A Kéz eszköz használatakor a megjelenítés minőségének meghatározásához válassza a Szerkesztés > Beállítások > Mértékegységek és megjelenítési sebesség (Windows) vagy az Illustrator > Beállítások > Mértékegységek és megjelenítési sebesség (Mac OS) parancsot. Húzza a Kéz eszköz csúszkát balra a nézet húzás közbeni minőségének javításához, vagy húzza a csúszkát jobbra a húzási sebesség növeléséhez.

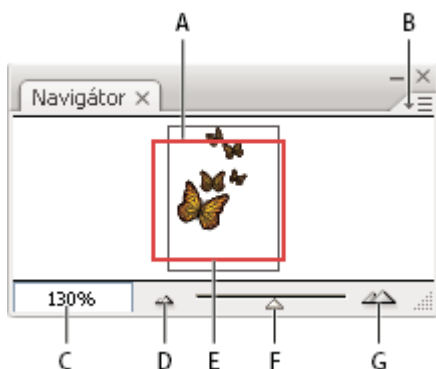
Lásd még

“Mozgatás és nagyítás – eszközkaléria”, 33. oldal

“Rajzelem megtekintéséhez használható billentyűparancsok”, 459. oldal

Navigátor panel – áttekintés

A Navigátor panelen (Ablak > Navigátor) gyorsan módosíthatja a rajzelem megjelenését egy bélyegképnézettel. A Navigátor panelen található színes téglalap (a képernyőterület) megfelel az illusztrációs ablakban jelenleg megtekinthető területnek.



Navigátor panel

A. Rajzelem bélyegképnézete B. panelmenü gombja C. Kicsinyítési/nagyítási téglalap D. Kicsinyítés gomb E. Előnézeti terület F. Nagyító csúszka G. Nagyítás gomb

A következő módszerekkel végezheti el a Navigátor panel testreszabását:

- A rajztábla határain kívül eső rajzelemek a Navigátor panelen történő megjelenítéséhez kattintson a panelmenü Csak rajztábla/levágási terület megjelenítése elemére az elem kijelölésének megszüntetéséhez.
- A képernyőterület színének módosításához válassza a Panel beállításai parancsot a panel menüből. Jelöljön ki egy előre beállított színt a Szín menüből, vagy kattintson duplán a színmezőre egyéni szín kiválasztásához.
- A dokumentum szaggatott vonalainak a Navigátor panelen egyenes vonalként való megjelenítéséhez válassza a Panel beállításai parancsot a panel menüből, és jelölje be a Szaggatott vonalak folyamatos vonalként jelölőnégyzetet.

- Azon méret megadásához, amelynél a szövegeket a Navigátor panelen már egy szürke vonal helyettesíti, válassza a Panel beállításai parancsot a panel menüjéből, és adja meg a betűméretet a Szövegméret mezőben.

Lásd még

“Munkaterület testreszabása”, 18. oldal

Grafika körvonalas megjelenítése

Alapértelmezés szerint az Adobe Illustrator a nézetet úgy állítja be, hogy minden rajzelem teljes színben jelenjen meg. Azonban megjelenítheti úgy is a rajzelemeket, hogy csak azok körvonalai (*görbéi*) jelenjenek meg. A rajzelemek festési jellemzők nélküli megjelenítése felgyorsítja a képernyő újrarajzolásának idejét az összetett rajzelemekkel történő munka során.

Körvonal módban a szoftver a csatolt fájlokat alapértelmezés szerint körvonalas téglalapként jeleníti meg, amelyekben egy X látható. A csatolt fájlok tartalmának megtekintéséhez válassza a Fájl > Dokumentum beállítása parancsot, majd válassza a Rajztábla elemet a párbeszédpanel felső részén, és jelölje be a Képek megjelenítése Körvonal módban beállítást.

- Minden rajzelem körvonalas megjelenítéséhez válassza a Nézet > Körvonal parancsot. Válassza a Nézet > Előkép parancsot a rajzelem színes előképének ismételt megjelenítéséhez.
- Egy réteg minden rajzelemének körvonalas megjelenítéséhez a Ctrl (Windows) vagy a Command (Mac OS) billentyű lenyomva tartása mellett kattintson a réteg szem ikonjára a Rétegek panelen. A Ctrl (Windows) vagy a Command (Mac OS) billentyűk lenyomva tartása mellett kattintson ismét a szem ikonra a rajzelemek ismételt színes megjelenítéséhez. A szem ikon közepe üres , ha a Körvonal nézet engedélyezett, és teli , ha az Előkép nézet engedélyezett.
- A ki nem jelölt rétegek minden objektumának körvonalas megjelenítéséhez az Alt és Ctrl (Windows) vagy az Option és Command (Mac OS) billentyűk lenyomva tartása mellett kattintson a kijelölt réteg szem ikonjára. Választhatja a Rétegek panel menüjének Egyebek körvonalazása parancsát is.



A Rétegek panel minden elemének Előkép módban való megjelenítéséhez válassza a Minden réteg előzetes megtekintése parancsot a Rétegek panel menüjéből.

Lásd még

“Rétegek panel – áttekintés”, 211. oldal

Több ablak és nézet használata

Egyetlen dokumentum több ablakát is megnyithatja egyszerre. Minden ablak különböző nézetbeállításokkal rendelkezhet. Egy ablakot nagy mértékű nagyítással jeleníthet meg például egyes objektumok közeli szerkesztéséhez, egy másik ablakban pedig kisebb mértékű nagyítást alkalmazhat az oldal objektumainak elrendezéséhez.



(Windows) Igényei szerint rendezheti a megnyitott ablakokat az Ablak menü beállításaiival. A Lépcsőzetes elrendezés parancs a bal felső saroktól a jobb alsó sarokig halomba rendezve jeleníti meg az ablakokat. A Mozaik parancs az ablakokat szegélytől szegélyig rendezi. Az Ikonok elrendezése parancs kis méretű ablakokat rendez el az alkalmazás ablakában.

Több ablakot több nézet létrehozásával is megnyithat. Egy dokumentumban 25 nézetet hozhat létre és tárolhat.

Az ablakok és a nézetek a következőkben különböznek:

- Az alkalmazás a nézeteket menti a dokumentummal, az ablakokat azonban nem.
- Egy időben több ablakot is megjeleníthet.
- Több nézet egyszerre csak akkor jeleníthető meg, ha több ablakot nyit meg azoknak. A nézet módosítása módosítja a jelenlegi ablakokat, és nem nyit meg új ablakot.

Új ablak létrehozása

- ❖ Válassza az Ablak > Új Ablak parancsot.

Új nézet létrehozása

- ❖ Állítsa be a használni kívánt nézetet, majd válassza a Nézet > Új nézet parancsot, írja be az új nézet kívánt nevét, és kattintson az OK gombra.

Nézet átnevezése vagy törlése

- ❖ Válassza a Nézet > Nézetek szerkesztése parancsot.

Váltás nézetek között

- ❖ Jelölje ki egy nézet nevét a Nézet menü alsó részén.

A rajzelemet a végső kimeneti hordozón megjelenítő előnézet megtekintése

Az Illustrator a következő lehetőségeket biztosítja a rajzelemek nyomtatásban, illetve a weben vagy egy mobil eszközön való megjelenésének előzetes megtekintéséhez:

Felülnyomás előképe mód (Nézet > Felülnyomási előkép) A beállítás „tintaelőnézetet” biztosít, amely megjeleníti, hogy hogyan fog a keverés, az áttetszőség és a felülnyomás megjelenni a színekre bontott kimenetben.

Pixeles előkép mód (Nézet > Pixeles előkép) Megmutatja, hogy a rajzelem hogyan fog megjelenni annak raszterizálása után egy webböngészőben.

Összeolvasztási előnézet panel (Ablak > Összeolvasztási előnézet) A mentés vagy nyomtatás során kiemeli a rajzelem bizonyos összeolvasztási feltételeknek megfelelő területeit.

Ellenőrzés Megmutatja, hogy a dokumentum színei hogyan fognak megjelenni egy adott típusú monitoron vagy kimeneti eszközön.

Élsimítás: Simább megjelenést biztosít a vektorobjektumoknak a képernyőn, és közelebbi képet ad arról, hogyan fog megjelenni a rajzelem egy PostScript® nyomtatón történő nyomtatásban. Az élsimítás hasznos, mert a képernyőfelbontás viszonylag korlátozott, de a vektoros rajzelemeket gyakran nagy felbontásban nyomtatják. Az élsimítás bekapcsolásához válassza a Szerkesztés > Beállítások > Általános (Windows) vagy az Illustrator > Beállítások > Általános (Mac OS) parancsot, jelölje be a Finomított rajzelem jelölőnégyzetet, majd kattintson az OK gombra.

Device Central (Fájl > Device Central) Lehetőséget ad a dokumentum egy adott mobiltelefonon vagy eszközön való megjelenésének előzetes megtekintésére.

Lásd még

“Felülnyomás – ismertető”, 423. oldal

“Pixeles előkép mód – ismertető”, 370. oldal

“A grafika összeolvasztani kívánt területeinek előképe”, 420. oldal

“Ellenőrzési színek”, 137. oldal

“Mentés webre és eszközökhöz – áttekintés”, 381. oldal

Vonalzók, rácsok és segédvonalak

Vonalzók használata

A vonalzók segítenek az objektumok pontos elhelyezésében és mérésében az illusztrációs ablakban. A vonalzók az illusztrációs ablak tetején és bal oldalán jelennek meg. Azt a pontot, amelynél a vonalzókon a 0 jelenik meg, a *vonalzó kezdőpontjának* nevezik. A vonalzók alapértelmezett kezdőpontja a rajztábla bal alsó sarkában található.

- A vonalzók megjelenítéséhez válassza a Nézet > Vonalzók megjelenítése parancsot.
- A vonalzók elrejtéséhez válassza a Nézet > Vonalzók elrejtése parancsot.

- A vonalzó kezdőpontjának módosításához mozgassa a mutatót az illusztrációs ablak bal felső sarkába (ahol a vonalzó metszik egymást), és húzza a mutatót a kívánt kezdőpontba.

Húzás közben az ablakban és a vonalzókon egy hajszálkereszt jelöli a módosuló kezdőpontot.

Megjegyzés: A vonalzó kezdőpontjának módosítása hatással van a mintázatok mozaikjaira.

- A vonalzó alapértelmezett kezdőpontjának visszaállításához kattintson duplán az illusztrációs ablak bal felső sarkára (ahol a vonalzó metszik egymást).

Megjegyzés: A vonalzó elkülönülő vágási területeken is elérhetők. A vonalzó vágási területek körül történő beállításához kattintson duplán a Vágási terület eszközre a Vágási terület beállításai párbeszédpanel megnyitásához, majd jelölje be a Vágóterület és vonalzó megjelenítése jelölőnégyzetet.

Mértékegység módosítása

Az Illustrator alkalmazás által használt alapértelmezett mértékegység a pont (egy pont 0,3528 milliméternek felel meg). Módosíthatja az Illustrator által az általános mérésekre, a körvonalakhoz és a szövegekhez használt mértékegységeket. Felülírhatja az alapértelmezett egységeket az értékek szövegmezőkbe való beírása során.

- Az alapértelmezett mértékegység módosításához válassza a Szerkesztés > Beállítások > Mértékegységek és megjelenítési sebesség (Windows) vagy az Illustrator > Beállítások > Mértékegységek és megjelenítési sebesség (Mac OS) parancsot, majd jelölje ki mértékegységeket az Általános, a Körvonalak és a Betűtípus beállításoknál. Ha az Ázsiai beállítások megjelenítése beállítás bejelölt a Betűtípus elemnél, akkor ázsiai szövegekre vonatkozó mértékegységet is kijelölhet.

Megjegyzés: Az „Általános” mértékegység-beállítás a vonalzókra, a pontok közötti távolság mérésére, az objektumok mozgására és átalakítására, a rácsok és segédvonalak térközeinek beállítására, valamint az alakzatok létrehozására van hatással.

- Ha csak az aktuális dokumentum általános mértékegységeit kívánja beállítani, válassza a Fájl > Dokumentum beállítása parancsot, válassza a Rajztábla elemet a Dokumentum beállítása párbeszédpanel bal felső részén, adja meg a használni kívánt mértékegységet, majd kattintson az OK gombra.
- A mértékegységek egy mezőbe való beírásakor történő módosításához írja az érték mögé a következő rövidítések egyikét: hüvelyk, milliméter, mm, Q (egy Q egyenlő 0,25 milliméterrel), centiméter, cm, pont, p, pt, pica, pc és pixel.

 Pica és pontok együttes használatakor az értékeket XpY módon is beírhatja, ahol az X a pica, míg az Y a pont értéket jelöli (például 12p6 jelentése 12 pica és 6 pont).

A rács használata

A rács a rajzelem mögött jelenik meg az illusztrációs ablakban, és nem kerül nyomtatásra.

- A rács használatához válassza a Nézet > Rács megjelenítése parancsot.
- A rács elrejtéséhez válassza a Nézet > Rács elrejtése parancsot.
- Az objektumok rácsvonalakhoz való igazításhoz válassza a Nézet > Rácshoz igazítás parancsot, jelölje ki a mozgatni kívánt objektumot, és húzza azt a kívánt helyre.

Amikor az objektum határvonalai 2 képpontnyira kerülnek egy rácsvonaltól, az objektum a rácsvonalhoz igazodik.

Megjegyzés: Ha a Nézet > Pixelés előkép beállítás kijelölt, a Rácshoz igazítás parancs helyett a Képponthoz igazítás parancs jelenik meg.

- A rácsvonalak közötti térköz, a rácsstílus (vonalak vagy pontok), a rácsszín, illetve a rács az előtérben vagy a háttérben való megjelenítésének beállításához válassza a Szerkesztés > Beállítások > Segédvonalak és rács (Windows) vagy a Szerkesztés > Beállítások > Segédvonalak és rács (Mac OS) parancsot.

Segédvonalak használata

A segédvonalak segítenek a szöveg és a grafikus objektumok igazításában. Létrehozhatja vonalzó segédvonalait (függőleges és vízszintes vonalakat) és létrehozhat segédvonal-objektumokat (vektorobjektumokat, amelyeket segédvonalakká alakít) is. A rácshoz hasonlóan a segédvonalak nem kerülnek nyomtatásra.

Választhat kétféle segédvonalstílus közül (pontok vagy vonalak), valamint módosíthatja a segédvonalak színét egy előre definiált segédvonalszín vagy egy színválasztóval kijelölt szín megadásával. Alapértelmezés szerint a segédvonalak nincsenek rögzítve, így mozgathatja, módosíthatja, törölheti vagy megfordíthatja, de akár rögzítheti is azokat a jelenlegi helyükön.

- A segédvonalak megjelenítéséhez vagy elrejtéséhez válassza a Nézet > Segédvonalak > Segédvonalak megjelenítése vagy a Nézet > Segédvonalak > Segédvonalak elrejtése parancsot.
- A segédvonalak beállításainak módosításához válassza a Szerkesztés > Beállítások > Segédvonalak és rács (Windows) vagy az Illustrator > Beállítások > Segédvonalak és rács (Mac OS) parancsot.
- A segédvonalak rögzítéséhez kattintson a Nézet > Segédvonalak > Segédvonalak rögzítése parancsra.

Segédvonalak létrehozása

- 1 Ha a vonalzó nem jelennek meg, válassza a Nézet > Vonalzók megjelenítése parancsot.
- 2 Helyezze a mutatót a bal oldali vonalzóra egy függőleges, vagy a felső vonalzóra egy vízszintes segédvonalhoz.
- 3 Húzza a segédvonalakat a kívánt helyre.
A vektorobjektumokat is segédvonalakká alakíthatja azok kijelölésével, és a Nézet > Segédvonal > Segédvonalak készítése parancsra kattintva.

 A több segédvonallal történő munka megkönnyítéséhez mozgassa a segédvonalakat különálló rétegekre.

Segédvonalak mozgatása, törlése és feloldása

- 1 Ha a segédvonalak rögzítettek, kattintson a Nézet > Segédvonalak > Segédvonalak rögzítése parancsra.
- 2 Végezze el a következő műveletek valamelyikét:
 - Húzással vagy másolással mozgassa a segédvonalat.
 - Segédvonalak törléséhez nyomja le a Backspace (Windows) vagy a Delete (Mac OS) billentyűt, illetve válassza a Szerkesztés > Kivágás vagy a Szerkesztés > Törlés parancsot.
 - Az összes segédvonal törléséhez válassza a Nézet > Segédvonalak > Segédvonalak törlése parancsot.
 - A segédvonal feloldásához, azaz hagyományos grafikus objektummá alakításához jelölje ki a segédvonalat, majd válassza a Nézet > Segédvonalak > Segédvonalak feloldása parancsot.

Objektumok igazítása szerkesztőpontokhoz és segédvonalakhoz

- 1 Válassza a Nézet > Ponthoz igazítás parancsot.
- 2 Jelölje ki a mozgatni kívánt objektumot, és helyezze a mutatót arra a pontra, amelyet szerkesztőpontokhoz vagy segédvonalakhoz kíván igazítani.
Fontos: Ponthoz igazításkor az igazítás a mutató pozíciójától, nem a húzott objektum szegélyeinek helyzetétől függ.
- 3 Húzza az objektumot a kívánt helyre.
Amikor a mutató egy szerkesztőponttól vagy segédvonalaltól 2 képpontnyi távolságra kerül, a ponthoz igazodik. Ha igazítás történik, a mutató a kitöltött nyílról egy üres nyílra változik.

Intelligens segédvonalak – ismertető

Az Intelligens segédvonalak olyan ideiglenes igazítási segédvonalak, amelyek megkönnyítik objektumok más objektumokhoz viszonyított létrehozását, igazítását, szerkesztését és átalakítását. Az Intelligens segédvonalak aktiválásához válassza a Nézet > Intelligens segédvonalak parancsot.

Intelligens segédvonalakat a következő eljárásokkal hozhat létre:

- Ha egy objektumot toll vagy alakzat típusú eszközzel hoz létre, használja az Intelligens segédvonalakat egy új objektum szerkesztőpontjainak egy létező objektumhoz viszonyított elhelyezéséhez.
- Amikor mozgat egy objektumot, az Intelligens objektumokkal a mutatót szerkesztési segédvonalakhoz és meglévő görbékhez igazíthatja. Az igazítás a mutató helyzetén, és nem az objektum szegélyein alapul, így győződjön meg arról, hogy az igazításhoz használni kívánt pontra kattint.
- Objektum átalakításakor az Intelligens segédvonalak automatikusan megjelennek az átalakítás megkönnyítéséhez.

Az Intelligens segédvonalak megjelenését az Intelligens segédvonalak beállításaival vezérelheti.

Megjegyzés: Ha az Igazítás rácshoz beállítás aktív, nem használhatja az Intelligens segédvonalakat (még akkor sem, ha a menüparancs kijelölt).

Intelligens segédvonalak beállításai

A következő beállítások megadásához válassza a Szerkesztés > Beállítások > Intelligens segédvonalak és szeletek (Windows) vagy az Illustrator > Beállítások > Intelligens segédvonalak és szeletek (Mac OS) parancsot:

Szöveg címkézőttelek A mutató mozgatása során információkat (például *középre*) jelenít meg arról a helyről, amelyhez a mutató jelenleg igazított.

Szerkesztési segédvonalak Az Intelligens segédvonalak használata során segédvonalakat jelenít meg a fájlban.

Alakítási eszközök Információkat jelenít meg objektumok méretezésekor, elforgatásakor és nyírásakor.

Objektumkijelölés A mutató húzása során kiemeli a mutató alatti objektumokat.

Szögek Meghatározza, hogy milyen szög alatt kíván segédvonalakat rajzolni a közeli objektumok szerkesztőpontjaiból. Hat szöget határozhat meg. Írjon egy szöveget a Szögek mezőbe, jelöljön ki szögeket a Szögek legördülő listából, vagy jelöljön ki szögeket a helyi menüből, és módosítsa a mezőben található értékek egyikét a szögek testreszabásához. Az előkép tükrözi a beállításokat.

Igazítás tűrése Meghatározza, hogy hány pont távolságra kell a mutatónak lennie egy objektumtól az Intelligens segédvonalak működésbe lépéséhez.

Objektumok közötti távolság mérése

A Mérce eszköz kiszámítja két pont távolságát, és az Információk panelen megjeleníti az eredményeket.

1 Jelölje ki a Mérce eszközt .

2 Tegye az alábbiak egyikét:

- Kattintson a két pontra a közöttük lévő távolság megméréséhez.
- Kattintson az első pontra, és húzza az egérmutatót a második pontra. Tartsa lenyomva a Shift billentyűt, és húzza a mutatót az eszköz 45° többszöröseire való kényszerítéséhez.

Az Információk panel megjeleníti az x és az y tengelyektől mért távolságokat, a vízszintes és függőleges abszolút távolságokat, a teljes távolságokat és a mért szöget.

Információk panel – áttekintés

Az Információk panelen (Ablak > Információk) információkhoz juthat a mutató alatti területről és a kijelölt objektumokról.

- Amikor egy objektum kijelölt, és egy kijelölési eszköz aktív, az Információk panel megjeleníti az objektum x és y koordinátáit, a szélességét (SZ), valamint a magasságát (M). A szélesség és magasság értékét az Általános beállítások Előképhatárok használata beállítása befolyásolja. Ha az Előképhatárok használata beállítás kijelölt, az Illustrator az objektum méreteibe a körvonalak vastagságát (valamint más jellemzőket, például a vetett árnyékot) is beleszámítja. Ha az Előképhatárok használata beállítás nincs kijelölve, az Illustrator csak az objektum vektorgörbéje által meghatározott méreteket méri.
- A Toll eszköz vagy a Színátmenet eszköz használatakor, illetve egy kijelölés mozgatásakor az Információk panel megjeleníti az x irányú változást (SZ), az y irányú változást (M), a távolságot (D) és a szöget .
- Amikor a Nagyító eszközt használja, az Információk panel az egérgomb felengedése után megjeleníti a nagyítási tényezőt, valamint az x és y koordinátákat.
- A Méretezés eszköz használatakor az Információk panel megjeleníti a szélesség százalékos változását (SZ), a magasság százalékos változását (M), valamint az új szélesség- (SZ) és magasságértéket (M). Amikor az elforgatási és tükrözési eszközöket használja, az Információk panel megjeleníti az objektum középpontjának koordinátáit, valamint az elforgatás szögét  vagy a tükrözés szögét .
- A Nyírás eszköz használatakor az Információk panel megjeleníti az objektum középpontjának koordinátáit, a nyírás tengelyének szögét  és a nyírás mértékét .
- Az Ecset eszköz használatakor az Információk panel megjeleníti az x és y koordinátákat, valamint a jelenleg használt ecset nevét.
- Jelölje ki a panel menüjében a Beállítások megjelenítése beállítást, vagy kattintson a panel címsorában található dupla nyílra a kijelölt objektum kitöltési és ecsetvonásszínének, valamint a kijelölt objektumra alkalmazott mintázatok, színátmenet vagy színárnyalat nevének megjelenítéséhez.

Megjegyzés: Ha több objektumot jelöl ki, az Információk panel csak minden kijelölt objektum esetében megegyező információkat jelenít meg.

Beállítások megadása

Beállítások – ismertető

A beállítások segítségével határozhatja meg, hogy hogyan működjön az Illustrator alkalmazás: megadhatja többek között a megjelenítési, eszköz-, vonalzómértékegység- és exportálási információkat. A beállításokat a szoftver az AIPref (Windows) vagy az Adobe Illustrator beállítások (Mac OS) nevű fájlban menti, amely az Illustrator minden indításakor betöltődik. Az Illustrator alapértelmezett beállításainak visszaállításához eltávolíthatja vagy átnevezheti a beállításfájlt, és újraindíthatja az Illustrator alkalmazást. Ez hasznos lehet, ha problémák merülnek fel az alkalmazás működésével kapcsolatban.

Megjegyzés: Az Adobe Illustrator CS3 alkalmazás Settings mappáját biztonsággal eltávolíthatja. Ez a mappa újragenerálható beállításokat tartalmaz.

A beállításokat a Beállítások párbeszédpanelen adhatja meg. A Beállítások párbeszédpanel megnyitásához válassza a Szerkesztés > Beállítások (Windows) vagy az Illustrator > Beállítások (Mac OS) parancsot. A beállítások a Beállítások párbeszédpanelen történő módosításához jelöljön ki egy lehetőséget a Beállítások párbeszédpanel bal felső részén található menüben. A Következő gombra is kattinthat a következő, illetve az Előző gombra az előző beállításcsoport megjelenítéséhez.

A bővítménymodulok – ismertető

A bővítménymodulok az Adobe Illustrator programhoz új szolgáltatásokat adó szoftverek. Számos speciális hatás bővítménye elérhető az alkalmazásban, és automatikusan telepítődik az Illustrator mappájának Plug-ins mappájában.

Bármilyen kereskedelmi bővítményt telepíthet, amelyet a Photoshop vagy az Illustrator alkalmazáshoz készítettek. Egy Adobe Systems bővítménymodul telepítéséhez használja a telepítőt (amennyiben elérhető). Ha nem érhető el telepítő, húzza a bővítmény egy másolatát az Illustrator mappa Plug-ins mappájába. A bővítmény aktiválásához újra kell indítania az Illustrator alkalmazást. Külső fejlesztők által létrehozott bővítménymodul telepítéséhez kövesse a modulhoz mellékelt telepítési utasításokat.

Megjegyzés: Az Adobe Illustrator alkalmazás nyitott architektúrája lehetőséget biztosít az Adobe vállalattól független fejlesztőknek, hogy az Adobe Illustrator szoftverből elérhető szolgáltatásokat hozzanak létre. Ha érdekli, hogyan hozhat létre az Adobe Illustrator alkalmazással kompatibilis bővítménymodulokat, látogassa meg az Adobe Systems egyesült államokbeli webhelyét a www.adobe.com címen.

Helyreállítás, visszavonás és automatizálás

Módosítások visszavonása és ismételése

A Visszavonás és az Ismét parancsok lehetővé teszik műveletek visszavonását és ismételt végrehajtását, így munkája során kijavíthatja a hibákat. A Mentés parancs használata után is visszavonhat vagy ismételt elvégezhet műveleteket (kivéve, ha már bezárta és újból megnyitotta a fájlt).

❖ Válassza a Szerkesztés > Visszavonás vagy a Szerkesztés > Ismét parancsot.

A Visszavonás parancs ismételt végrehajtásával tetszőleges (a rendelkezésre álló memóriától függő) számú műveletet visszavonhat. Ha egy művelet nem vonható vissza, a Visszavonás parancs halványan jelenik meg.

A legutolsó mentett verzió visszaállítása

Visszaállíthat egy fájlt annak legutóbb mentett verziójára (kivéve, ha már bezárta, és újból megnyitotta a fájlt). Ez a művelet nem vonható vissza.

❖ Válassza a Fájl > Visszatérés parancsot.

Feladatok automatizálása

A grafikai tervezést kreatív tevékenységként tartják számon, azonban bizonyos esetekben az illusztrációs feladatok ismétlődhetnek. Valószínűleg fel fog figyelni arra, hogy a képek elhelyezésével, áthelyezésével, a hibák kijavításával, valamint

a fájlok nyomtatásra vagy webes megjelenítésre való előkészítésével töltött idő gyakran csökkenti a kreatív munkára fordítható időt.

Az Illustrator alkalmazás számos lehetőséget biztosít az ismétlődő feladatok automatizálására, így több ideje jut a munka kreatív részeire.

A *művelet*sor műveletsorozat, amely az Illustrator alkalmazás használata során kerül rögzítésre (menüparancsok használatakor, eszközbeállítások megadásakor, objektumok kijelölésekor és így tovább). Művelet sor végrehajtásakor az Illustrator az összes felvett műveletet végrehajtja.

Az Illustrator előre rögzített művelet sorokat biztosít a gyakori feladatok végrehajtásának megkönnyítésére. Ezek a művelet sorok az Illustrator alkalmazás telepítésekor egy alapértelmezett készletként jelennek meg a Művelet sorok panelen.

A *parancsfájl* parancsok sorozat, amely a számítógépet műveletek sorozatának végrehajtására utasítja. Ezek a műveletek érinthetők csak az Illustrator szoftvert, vagy bevonhatnak más alkalmazásokat is, például szövegszerkesztő, táblázatkezelő vagy adatbázis-kezelő programokat. Az Illustrator program alapértelmezett parancsfájlokat biztosít a gyakori feladatok végrehajtásához. A parancsfájlokat a Fájl > Parancsfájlok parancsra kattintva érheti el.

Az *adatalapú grafikák* leegyszerűsítik a tervezők és fejlesztők együttműködését a nagy mennyiségű anyag feldolgozását igénylő közzétételi környezetekben.

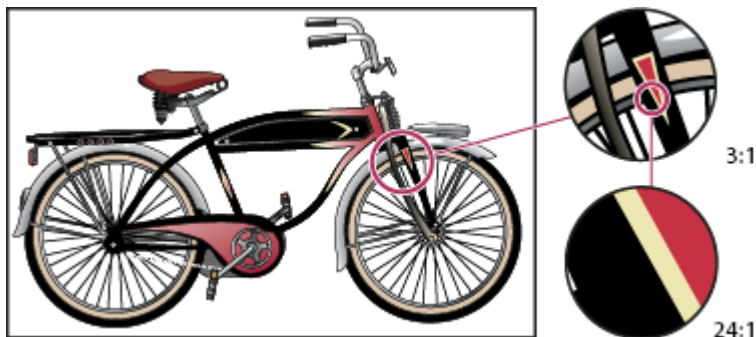
3. fejezet: Rajzolás

A görbék rajzolásához és módosításához számos rajzeszközt és technikát használhat, amelyek megtalálhatók az Adobe Illustrator, az InDesign és a Photoshop szoftverekben egyaránt. Ezekkel az alkalmazásokkal görbéket rajzolhat, és szabadon másolhatja és beillesztheti azokat az alkalmazások között. Létrehozhat szimbólumokat is, amelyeket mind az Adobe Illustrator, mind az Adobe Flash alkalmazásban használhat.

A rajzolás alapjai

Vektorképek – ismertető

A vektorképek (melyeket esetenként *vektoralakzatnak* vagy *vektorobjektumnak* is neveznek) olyan képek, amelyeknek minden alkotóelemét (vonalaikat és íveit) *vektornak* nevezett, képek geometriai jellemzőkkel történő leírására szolgáló matematikai objektumok definiálnak.



Példa egy vektorképre különböző nagyítási szinteken

A vektorképek a részletesség és élesség elvesztésének kockázata nélkül szabadon módosíthatók, mivel függetlenek a felbontástól – vonalaik átméretezéskor, PostScript-nyomtatón történő kinyomtatáskor, PDF-fájlba mentéskor vagy vektoralapú képfeldolgozó alkalmazásba importáláskor is megtartják eredeti élességüket. Ennek köszönhetően a vektorképek ideálisak olyan grafikák (például cégemblémák) készítéséhez, amelyeket különféle méretben és hordozómédián fognak használni.

Ilyen vektorképek például az Adobe Creative Suite rajzoló- és alakzateszközeivel készített vektorobjektumok is. A vektorképeket a Másolás és Beillesztés parancsokkal átmásolhatja a Creative Suite egyik összetevőjéből egy másikba.

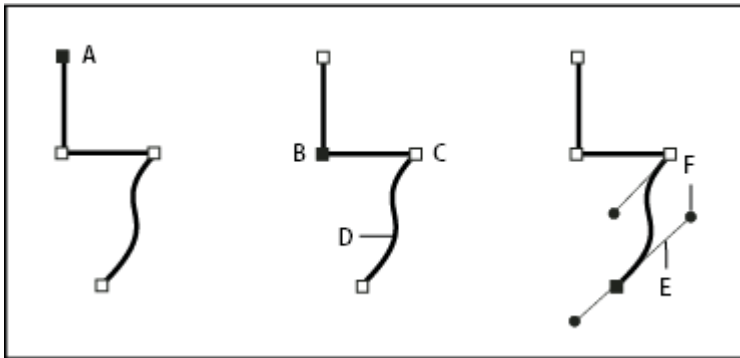
Lásd még

“Bittérképes képek – ismertető”, 258. oldal

Görbék – ismertető

Amikor rajzol, *görbének* nevezett vonalakat hoz létre. Egy görbe egy vagy több egyenes vagy ívelt *szegmensből* épül fel. Az egyes szegmensek kezdő- és végpontját *szerkesztőpontok* jelölik, melyek úgy kezelhetők, mintha egy drótot rögzítő szögek lennének. Egy görbe lehet *zárt* (ilyen például a kör), vagy *nyitott*, amelyen határozottan elkülönülő *végpontok* helyezkednek el (ilyen például egy hullámos vonal).

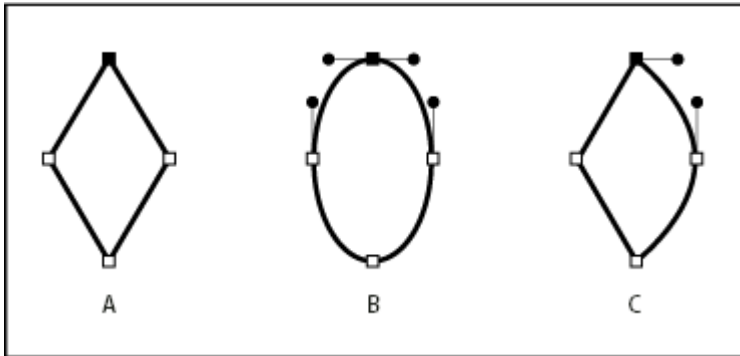
Egy görbe alakját szerkesztőpontjainak, *iránypontjainak* (ezek a szerkesztőpontoknál látható *irányszegmensek* végén helyezkednek el), vagy akár magának a görbének a húzásával változtathatja meg.



A görbe alkotóelemei

A) Kijelölt (tömör színű) végpont B) Kijelölt szerkesztőpont C) Ki nem jelölt szerkesztőpont D) Ívelt görbeszegmens E) Irányszegmens F) Iránypont

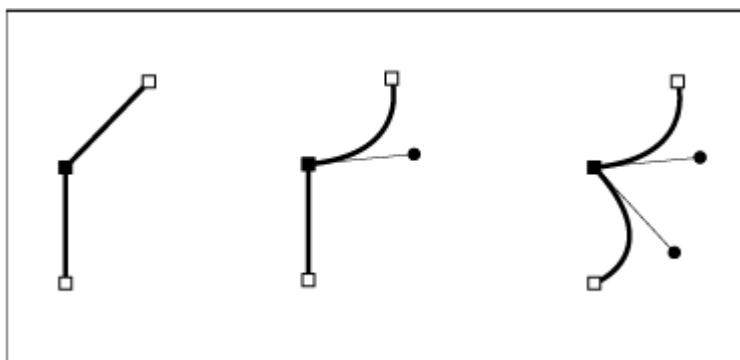
A görbéken kétféle szerkesztőpont fordulhat elő: sarokpontok és simított pontok. A *sarokpontoknál* a görbe hirtelen irányt vált (megtörik). A *simított pontoknál* a görbeszegmensnek folytonos ívként kapcsolódnak össze. A görbék megrajzolásához tetszés szerinti kombinációban használhat sarokpontokat és simított pontokat. Ha valahol nem a megfelelő típusú pontot helyezte el, bármikor megváltoztathatja.



Egy görbén elhelyezkedő pontok

A) Négy sarokpont B) Négy simított pont C) Sarokpontok és simított pontok egyazon görbén

Egy sarokpont bármilyen párosításban lévő egyenes vagy ívelt szegmenst összekapcsolhat, míg a simított pontok csak két ívelt szegmenst köthetnek össze.



A sarokpontok egyenes és ívelt szegmenseket is összekapcsolhatnak.

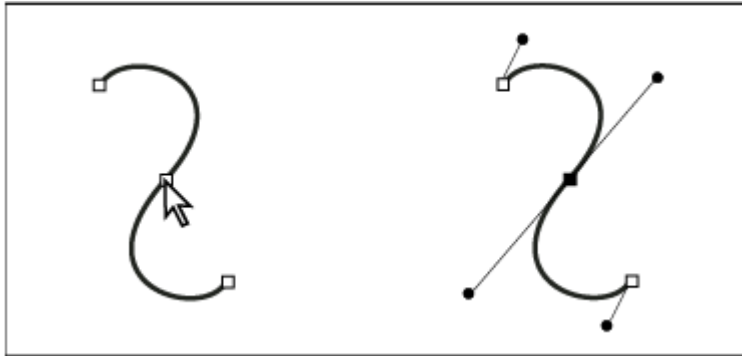
Megjegyzés: Fontos megjegyezni, hogy a sarokpontok és simított pontok fogalma nem azonos az egyenes és ívelt szegmensekével.

A görbét végigkövető vonalat *körvonalnak* nevezzük. A nyitott vagy zárt görbe által körülfogott területet betöltő tömör szín vagy színátmenet neve *kitöltés*. A körvonal különböző súlyú (azaz vastagságú), színű és mintájú lehet (Illustrator és InDesign), vagy akár adott stílusú vonalmintázattal is rendelkezhet (InDesign). Miután elkészített egy görbét vagy alakzatot, megváltoztathatja körvonalának és kitöltésének jellemzőit.

Az InDesign programban minden görbén látható egy *középpont* is, mely az alakzat középpontját jelöli, ám nem része magának a görbének. Ezzel a ponttal foghatja meg a görbét, ha más elemekhez szeretné igazítani, és ezzel a ponttal jelölheti ki egyszerre a görbe összes szerkesztőpontját. A középpont mindig látható marad, nem rejthető el és nem törölhető.

Írányszegmensek és iránypontok – ismertető

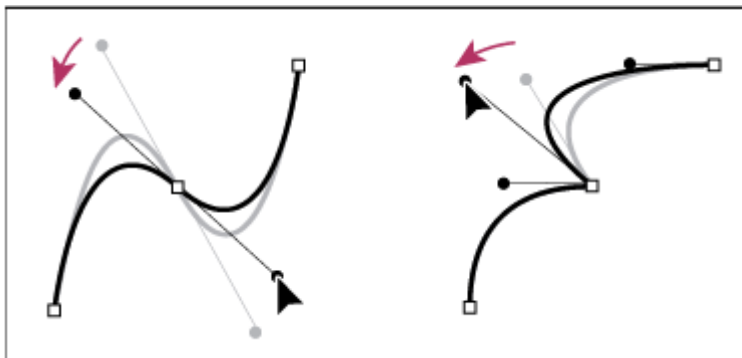
Amikor olyan szerkesztőpontot jelöl ki, amely ívelt szegmenseket köt össze (vagy közvetlenül egy ilyen szegmenst jelöl ki), az összekötött szegmenseken *irányfogantyúk* jelennek meg: ezek olyan *írányszegmensek*, amelyeknek végén *iránypont* helyezkedik el. Az írányszegmensek szöge és hossza határozza meg az ívelt szegmensek alakját és méretét. Az ívek alakja az írányszegmensek mozgatásával változtatható. Az írányszegmensek nem lesznek láthatók a kép végleges megjelenítési formájában.



A szerkesztőpont kijelölése (bal oldal) után az ezen a szerkesztőpontra kapcsolódó összes ívelt szegmensen írányszegmensek jelennek meg (jobb oldal).

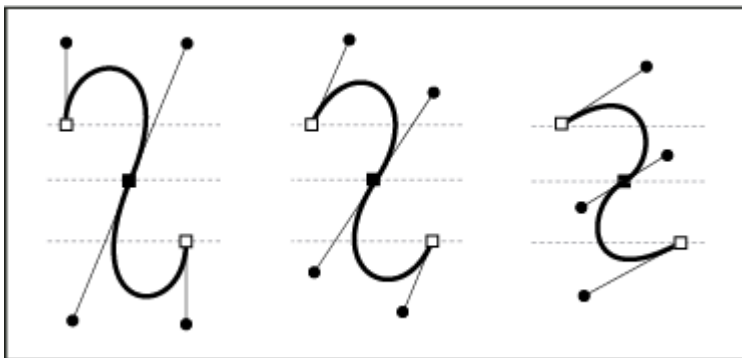
A simított pontoknak mindig két írányszegmensük van, melyek egyszerre, egyetlen összefüggő vonalként mozgathatók. Egy simított pont írányszegmenseinek mozgatása a ponton kapcsolódó két szegmens alakját egyszerre változtatja meg, mindvégig megtartva az ívek folytonosságát a szerkesztőponton.

Ezzel szemben a sarokpontokon lehet akár kettő, egy vagy nulla írányszegmens is, attól függően, hogy a ponton két vagy egy ívelt szegmens, illetve egyetlen ívelt szegmens sem kapcsolódik. A sarokpontokból kiinduló írányszegmensek az általuk bezárt szög változtatásával tartják meg a sarkot. Sarokponthoz tartozó írányszegmens elmozdításakor csak az az ívszegmens változik, amely a mozgatott írányszegmens felé esik.



Írányszegmensek elmozdítása simított ponton (bal oldal) és sarokponton (jobb oldal)

Az írányszegmens mindig az ívelt szegmensnek az adott szerkesztőpontra áthaladó érintője (vagyis az ottani sugarára merőleges). Az egyes írányszegmensek szöge határozza meg az ív lejtését, hossza pedig az ív magasságát, illetve mélységét.



Az ívek lejtése az irányszegmensek mozgásával és átméretezésével változtatható.

Megjegyzés: Az Illustrator programban a szerkesztőpontok, irányszegmens és iránypontok elrejtethők és megjeleníthetők a *Nézet > Szélek megjelenítése*, illetve *Szélek elrejtése* paranccsal.

Az irányvonalak és iránypontok megjelenésének meghatározása

Amikor szerkesztőpontokkal és görbevonalakkal dolgozik, időnként szükség lehet az irányvonalak (fogantyúk) megjelenítésére, míg máskor útban lehetnek. Lehetősége van több kijelölt szerkesztőpont irányvonalának megjelenítésére és elrejtésére. Egyetlen szerkesztőpont esetében a vonalak mindig láthatók.

Az irányvonalak megjelenítését és elrejtését beállíthatja kijelölések alapján, vagy megadhat egy, az irányvonalak megjelenítésére vonatkozó alapbeállítást.

Megtekinthet egy, az irányvonalak és iránypontok beállítását bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0037_hu weblapon.

Lásd még

“Kijelölési beállítások megadása”, 194. oldal

A kijelölt szerkesztőpontok irányvonalainak megjelenítése és elrejtése

- 1 A Közvetlen kijelölési eszközzel kijelölheti a kívánt szerkesztőpontokat.
- 2 A Vezérlő panelen kattintson A kijelölt szerkesztőpontok fogantyúinak megjelenítése ikonra  > vagy A kijelölt szerkesztőpontok fogantyúinak elrejtése ikonra .

Megjegyzés: Beállíthatja azt is, hogy a fogantyúk mindig megjelenjenek vagy soha ne jelenjenek meg, ha több szerkesztőpont van kijelölve.

Irányvonalak és iránypontok megjelenítési beállításainak megadása

- 1 Válassza a Szerkesztés > Beállítások > Kijelölés és szerkesztőpontok megjelenítése (Windows) menüpontot, vagy válassza az Illustrator > Beállítások > Kijelölés és szerkesztőpontok megjelenítése (Mac OS) menüpontot.
- 2 A Szerkesztőpontok és fogantyúk megjelenítése területen adja meg a következő beállítások bármelyikét:

Fogantyúk	Meghatározza a fogantyúk végpontjainak (iránypontoknak) a megjelenését:
	 Az iránypontokat kis egyszínű körként jeleníti meg.  Az iránypontokat nagy egyszínű körként jeleníti meg.  Az iránypontokat üres négyszöggént jeleníti meg.

Fogantyúk megjelenítése több szerkesztőpont kijelölésekor	Az összes kijelölt szerkesztőpont irányvonalát megjeleníti, ha a Közvetlen kijelölési eszközzel vagy a Csoport kijelölése eszközzel jelöl ki egy objektumot. Ha nem jelöli be ezt a beállítást, a szerkesztőpontok irányvonalai csak akkor jelennek meg, ha csak az adott szerkesztőpont van kijelölve egy görbén, vagy ha az irányvonal Bézier-szegmense ki van jelölve, de a szerkesztőpont, amelyből az irányvonal kiindul, nincs kijelölve.

Szerkesztőpont méretbeállításainak megadása

- Válassza a Szerkesztés > Beállítások > Kijelölés és szerkesztőpontok megjelenítése (Windows) menüpontot, vagy válassza az Illustrator > Beállítások > Kijelölés és szerkesztőpontok megjelenítése (Mac OS) menüpontot.
- A Szerkesztőpontok és fogantyúk megjelenítése területen adja meg a következő beállítások bármelyikét:

Szerkesztőpontok	Meghatározza a szerkesztőpontok megjelenését:  A kijelölt és nem kijelölt szerkesztőpontokat is kis pontokként jeleníti meg.  A kijelölt szerkesztőpontokat nagy pontként, a nem kijelölt szerkesztőpontokat pedig kis pontként jeleníti meg.  A kijelölt és nem kijelölt szerkesztőpontokat is nagy pontokként jeleníti meg.
Szerkesztőpontok kiemelése rámutatáskor	Kijelöli a közvetlenül az egérmutató alatt található szerkesztőpontot.

Egyszerű vonalak és alakzatok rajzolása

Egyenes vonalak rajzolása a Vonalszegmens eszközzel

Válassza a Vonalszegmens eszközt, ha egyszerre csak egy egyenes vonalat szeretne rajzolni. Megtekinthet egy, a Vonalszegmens eszköz használatát bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0036_hu weblapon.

- Válassza a Vonalszegmens eszközt .
- Tegye az alábbiak egyikét:
 - Helyezze a mutatót oda, ahol a vonalnak kezdődnie kell, és húzza a vonal kívánt végpontjáig.
 - Kattintson a vonal kívánt kezdőpontjára, és adja meg a vonal hosszát és szögét. Ha a vonalat az aktuális kitöltési színnel szeretné kitölteni, válassza a Sor kitöltése parancsot. Ezután kattintson az OK gombra.

Lásd még

“Rajz – eszközkaléria”, 26. oldal

“Rajzolás billentyűparancsai”, 460. oldal

Téglalapok és négyzetek rajzolása

- Válassza a Téglalap eszközt  vagy a Lekerekített téglalap eszközt .
- Tegye az alábbiak egyikét:
 - Téglalap rajzolásához húzza a mutatót átlós irányba, amíg a téglalap el nem éri a kívánt méretet.

- Négyzet rajzolásához tartsa lenyomva a Shift billentyűt, és húzza a mutatót átlós irányba, amíg a négyzet el nem éri a kívánt méretet.
- Ha értékek megadásával szeretne négyzetet vagy téglalapot létrehozni, kattintson oda, ahova a bal felső sarkot el szeretné helyezni. Adja meg a szélességet és a magasságot (lekerekített téglalap esetén a sarokkerekítés sugarát is), és kattintson az OK gombra.

Megtekinthet egy, az alakzatok rajzolására szolgáló eszközök használatát bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0036_hu weblapon.

Lásd még

“Rajz – eszközkaléria”, 26. oldal

“Rajzolás billentyűparancsai”, 460. oldal

Lekerekített téglalap sarokkerekítés-sugarának módosítása

A sarokkerekítés sugara határozza meg a téglalap sarkainak gömbölyűségét.

- A sarokkerekítési sugár alapértelmezett értékének módosításához válassza a Szerkesztés > Beállítások > Általános (Windows) vagy az Illustrator > Beállítások > Általános (Mac OS) menüpontot, és adja meg a sarokkerekítés sugarának új értékét. Ezt megteheti úgy is, hogy a Lekerekített téglalap eszközt választja, kattint a dokumentumablakban, és megadja a sarokkerekítés sugarának új értékét. Az alapértelmezett sugár csak a később létrehozott lekerekített téglalapokra érvényes, a már meglévőkre nem.
- Ha a sarokkerekítés sugarát akkor szeretné módosítani, amikor éppen az alakzat húzását végzi a Lekerekített téglalap eszközzel, nyomja le a Fel vagy Le nyílbillentyűket. Ha a sarkok elérték a kívánt kerekiséget, engedje fel a billentyűt.
- Ha szögletes sarkokat szeretne készíteni a Lekerekített téglalap eszközzel, a mutató húzása közben nyomja le a Balra nyíl billentyűt.
- Ha a lehető legkerekébb sarkokat szeretné megrajzolni a Lekerekített téglalap eszközzel, a mutató húzása közben nyomja le a Jobbra nyíl billentyűt.

Ellipszisek rajzolása

1 Válassza az Ellipszis eszközt .

2 Tegye az alábbiak egyikét:

- Húzza a mutatót átlós irányban, amíg az ellipszis el nem éri a kívánt méretet.
- Kattintson oda, ahova az ellipszis határolókeretének bal felső sarkát el szeretné helyezni. Adja meg az ellipszis szélességét és magasságát, és kattintson az OK gombra.

Megjegyzés: Kör rajzolásához tartsa lenyomva a Shift billentyűt a mutató húzása közben, vagy ha méreteket szeretne megadni, a Szélesség megadása után kattintson a Magasság szóra az érték másolásához a Magasság mezőbe.

Megtekinthet egy, az alakzatok rajzolására szolgáló eszközök használatát bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0036_hu weblapon.

Lásd még

“Rajz – eszközkaléria”, 26. oldal

“Rajzolás billentyűparancsai”, 460. oldal

Sokszögek rajzolása

1 Válassza a Sokszög eszközt .

2 Tegye az alábbiak egyikét:

- Húzza a mutatót, amíg a sokszög el nem éri a kívánt méretet. Húzza ívesen a mutatót a sokszög elforgatásához. A Fel és Le nyílbillentyűkkel növelheti vagy csökkentheti a sokszög oldalainak számát.

- Kattintson oda, ahova a sokszög középpontját el szeretné helyezni. Adjon meg egy sugarat, és adja meg a sokszög oldalainak számát, majd kattintson az OK gombra.

 A háromszögek is sokszögek. Ugyanúgy rajzolhatja meg azokat, ahogy a többi sokszöget.

Megtekinthet egy, az alakzatok rajzolására szolgáló eszközök használatát bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0036_hu weblapon.

Lásd még

“Rajz – eszközkészlet”, 26. oldal

“Rajzolás billentyűparancsai”, 460. oldal

Csillagok rajzolása

1 Válassza a Csillag eszközt .

2 Tegye az alábbiak egyikét:

- Húzza a mutatót, amíg a csillag el nem éri a kívánt méretet. Húzza ívesen a mutatót a csillag elforgatásához. A Fel és Le nyílbillentyűkkel növelheti vagy csökkentheti a csillag csúcsainak számát.
- Kattintson oda, ahova a csillag középpontját el szeretné helyezni. Az 1. sugár mezőbe adja meg a csillag középpontja és a belső csúcspontjai közötti távolságot. A 2. sugár mezőbe adja meg a csillag középpontja és a külső csúcspontjai közötti távolságot. A Pontok mezőben adja meg, hogy hány csúcsa legyen a csillagnak. Ezután kattintson az OK gombra.

Megtekinthet egy, az alakzatok rajzolására szolgáló eszközök használatát bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0036_hu weblapon.

Lásd még

“Rajz – eszközkészlet”, 26. oldal

“Rajzolás billentyűparancsai”, 460. oldal

Ívek rajzolása

1 Válassza az Ív eszközt .

2 Tegye az alábbiak egyikét:

- Helyezze a mutatót oda, ahol az ívnek kezdődnie kell, és húzza az ív kívánt végpontjáig.
- Kattintson oda, ahol az ív kezdőpontját el szeretné helyezni. A párbeszédpanelen kattintson a hivatkozási pont-határozón lévő egyik négyzetre  az ív kezdőpontjának megadásához. Adja meg a megfelelő beállításokat, majd kattintson az OK gombra.
 - **X-tengely hossza** Az ív szélességét határozza meg.
 - **Y-tengely hossza** Az ív magasságát határozza meg.
 - **Típus** Meghatározza, hogy az objektum nyitott vagy zárt görbe lesz-e.
 - **Alapja** Meghatározza az ív irányát. Válassza az X tengely vagy az Y tengely beállítást attól függően, hogy az ív alapját a vízszintes (x) vagy a függőleges (y) tengely mentén szeretné megrajzolni.
 - **Dőlés** Meghatározza az ív dőlését. Adjon meg egy negatív értéket konkáv (befelé) dőléshez. Adjon meg egy pozitív értéket konvex (kifelé) dőléshez. A 0 dőlés egyenes vonalat eredményez.
 - **Ív kitöltése** Az ívet az aktuális kitöltési színnel tölti ki.

Megjegyzés: Ha látni szeretné az ív dinamikus előnézetét a beállítások megadásá közben, kattintson duplán az Ív eszközre az Eszközök panelen.

Lásd még

“Rajz – eszközkaléria”, 26. oldal

“Rajzolás billentyűparancsai”, 460. oldal

Spirálok rajzolása

1 Válassza a Spirál eszközt .

2 Tegye az alábbiak egyikét:

- Húzza a mutatót, amíg a spirál el nem éri a kívánt méretet. Húzza ívesen a mutatót a spirál elforgatásához.
- Kattintson oda, ahol a spirál kezdőpontját el szeretné helyezni. A párbeszédpanelen adja meg a következő beállításokat, és kattintson az OK gombra.
 - **Sugár** Meghatározza a spirál középpontja és legtávolabbi pontja közötti távolságot.
 - **Csökkenés** Meghatározza azt a mértéket, amennyivel a spirál minden egyes menete csökken az előző menethez képest.
 - **Szegmensek** Meghatározza, hány szegmens található a spirálban. A spirál minden teljes menete négy szegmensből áll.
 - **Stílus** Meghatározza a spirál irányát.

Lásd még

“Rajz – eszközkaléria”, 26. oldal

“Rajzolás billentyűparancsai”, 460. oldal

Rácsok rajzolása

A rácsok rajzolására szolgáló eszközökkel gyorsan rajzolhat téglalaprácsokat és poláris rácsokat. A Téglalaprács eszköz adott méretű téglalaprácsot hoz létre adott számú elválasztóval. A Poláris rács eszköz adott méretű koncentrikus köröket hoz létre adott számú elválasztóval.

Lásd még

“Rajz – eszközkaléria”, 26. oldal

“Rajzolás billentyűparancsai”, 460. oldal

Téglalaprács rajzolása

1 Válassza a Téglalaprács eszközt .

2 Tegye az alábbiak egyikét:

- Húzza a mutatót, amíg a rács el nem éri a kívánt méretet.
- Kattintson a rács hivatkozási pontjának elhelyezéséhez. A párbeszédpanelen kattintson a hivatkozási pont-határozón lévő egyik négyzetre  a rács kezdőpontjának megadásához. Adja meg a megfelelő beállításokat, majd kattintson az OK gombra.
 - **Alapértelmezett méret** A teljes rács szélességét és magasságát határozza meg.
 - **Vízszintes osztók** Meghatározza a rács alja és teteje közötti vízszintes elválasztók számát. A Döntés érték meghatározza, hogy a program hogyan súlyozza a vízszintes elválasztókat a rács alja vagy teteje felé.
 - **Függőleges osztók** Meghatározza a rács bal és jobb oldala közötti elválasztók számát. A Döntés érték meghatározza, a program hogyan súlyozza a függőleges elválasztókat a rács bal vagy jobb oldala felé.
 - **Külső téglalap használata keretként** A felső, alsó, bal vagy jobb oldali szegmenst lecseréli egy különálló téglalap alakú objektummal.
 - **Rács kitöltése** A rácsot kitölti az aktuális kitöltési színnel (máskülönben a kitöltés értéke Nincs).

Körkörös (poláris) rács rajzolása

1 Válassza a Poláris rács eszközt .

2 Tegye az alábbiak egyikét:

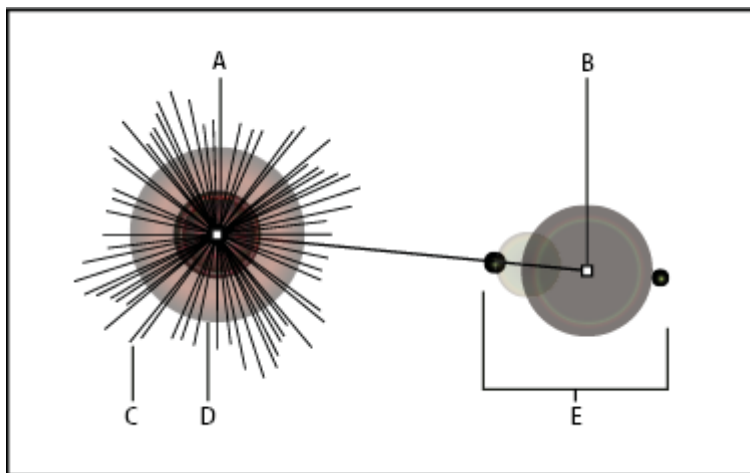
- Húzza a mutatót, amíg a rács el nem éri a kívánt méretet.
- Kattintson a rács hivatkozási pontjának elhelyezéséhez. A párbeszédpanelen kattintson a hivatkozási pont-határozón lévő egyik négyzetre  a rács kezdőpontjának megadásához. Adja meg a megfelelő beállításokat, majd kattintson az OK gombra.
 - **Alapértelmezett méret** A teljes rács szélességét és magasságát határozza meg.
 - **Koncentrikus osztók** Meghatározza a rácsban lévő kör alakú koncentrikus elválasztók számát. A Döntés érték meghatározza, hogy a program hogyan súlyozza a koncentrikus elválasztókat a rács belseje vagy külseje felé.
 - **Sugárirányú osztók** Meghatározza a rács központja és kerülete közötti sugárirányú osztók számát. A Döntés érték meghatározza, hogy a program hogyan súlyozza a sugárirányú osztókat az óramutató járásának megfelelő vagy azzal ellentétes irányban.
 - **Összetett görbe létrehozása ellipszisekből** A koncentrikus köröket különálló összetett görbéké konvertálja, és minden második kört kitölti.
 - **Rács kitöltése** A rácsot kitölti az aktuális kitöltési színnel (máskülönben a kitöltés értéke Nincs).

Fényfoltok rajzolása

Fényfolt létrehozása

A Fényfolt eszköz fényfolt objektumokat hoz létre fényes középponttal, fényudvarral, valamint sugarakkal és gyűrűkkel. Ezzel az eszközzel olyan hatást érhet el, mint amelyet egy lencse fényfoltja hoz létre egy fényképen.

A fényfoltok tartalmaznak középfogantyút és végfogantyút. A fogantyúkkal helyezheti el a fényfoltot és a gyűrűit. A középfogantyú a fényfolt fényes középpontjában van, innen kezdődik a fényfolt.



Fényfolt összetevői

A. Középfogantyú B. Végfogantyú C. Sugarak (a jó láthatóság érdekében fekete színben) D. Fényudvar E. Gyűrűk

Lásd még

“Rajz – eszközaléáría”, 26. oldal

Alapértelmezett fényfolt létrehozása

1 Válassza a Fényfolt eszközt .

2 Nyomja le az Alt (Windows) vagy az Option (Mac OS) billentyűt, és kattintson oda, ahova a fényfolt középfogantyúját el szeretné helyezni.

 A fényfoltok gyakran akkor néznek ki a legjobban, ha meglévő objektumokra rajzolja őket.

Fényfolt rajzolása

1 Válassza a Fényfolt eszközt.

2 Nyomja le az egér gombját a fényfolt középfogantyújának elhelyezéséhez, majd húzza a mutatót a középpont és a fényudvar méretének megadásához és a sugarak szögének elforgatásához.

Az egérgomb felengedése előtt a Shift billentyű lenyomásával egy adott szögre korlátozhatja a sugarakat. Sugarak hozzáadásához és elvételéhez nyomja le a Fel és a Le nyílbillentyűket. A Ctrl (Windows) vagy a Command (Mac OS) billentyű lenyomva tartásával rögzítheti a fényfolt középpontját.

3 Ha a középpont, fényudvar és sugarak megfelelőek, engedje fel az egér gombját.

4 Ismét kattintson és húzza a mutatót további gyűrűk hozzáadásához és a végfogantyú elhelyezéséhez.

Az egér gombjának felengedése előtt a Fel és Le nyílbillentyűkkel adhat hozzá és vehet el gyűrűket. A tilde (~) billentyű lenyomásával véletlenszerűen helyezhet el gyűrűket.

5 Engedje fel az egér gombját, ha a végfogantyú a kívánt helyen van.

A fényfolt minden elemének (középpont, fényudvar, gyűrűk és sugarak) kitöltése különböző fedettségi beállítású színekkel történik.

Fényfolt létrehozása a Fényfolt eszköz beállításai párbeszédpanellel

1 Válassza a Fényfolt eszközt, és kattintson oda, ahova a fényfolt középfogantyúját el szeretné helyezni.

2 A Fényfolt eszköz beállításai párbeszédpanelen adja meg a következő beállításokat, és kattintson az OK gombra:

- Adja meg a teljes átmérőt, a fedettséget és a fényfolt középpontjának fényességét.
- Adja meg a fényudvar növekedésének mértékét a teljes méret százalékában, és adja meg a fényudvar zavarosságát (a 0 éles, a 100 pedig elmosódott hatást eredményez).
- Ha azt szeretné, hogy a fényfolt tartalmazzon sugarakat, jelölje be a Sugarak beállítást, és adja meg a sugarak számát, a leghosszabb sugarat (az átlagos sugár százalékában) és a sugarak zavarosságát (a 0 éles, a 100 pedig elmosódott hatást eredményez).
- Ha azt szeretné, hogy a fényfolt tartalmazzon gyűrűket, jelölje be a Gyűrűk beállítást, és adja meg a fényudvar középpontja (középfogantyú) és a legtávolabbi gyűrű középpontja (végfogantyú) közötti távolságot, a gyűrűk számát, a legnagyobb gyűrűt (az átlagos gyűrű százalékában) és a gyűrűk irányát vagy szögét.

Fényfolt szerkesztése

Végezze el a következő műveletek valamelyikét:

- Jelöljön ki egy fényfoltot, és kattintson duplán a Fényfolt eszköz ikonra a Fényfolt eszköz beállításai párbeszédpanel megnyitásához. Adja meg a beállításokat a párbeszédpanelen.

 A fényfolt eredeti beállításainak visszaállításához tartsa lenyomva az Alt (Windows) vagy az Option (Mac OS) billentyűt, és kattintson a Visszaállítás gombra.

- Jelölje ki a fényfoltot, és válassza a Fényfolt eszközt. A végpont húzásával (a középfogantyútól vagy a végfogantyútól) módosíthatja a fényfolt hosszát vagy irányát.
- Jelölje ki a fényfoltot, és válassza az Objektum > Kibővítés parancsot. Ez a fényfolt elemeit szerkeszthetővé teszi, hasonlóan a keverések elemeihez.

Lásd még

“Objektumok kibővítése”, 202. oldal

Rajzolás a Ceruza eszközzel

Rajzolás a Ceruza eszközzel

A Ceruza eszköz elsődleges funkciója megegyezik az Adobe Illustrator és InDesign programokban. Segítségével nyitott és zárt görbéket rajzolhat úgy, ahogy ceruzával rajzolna egy papírra. Az eszköz gyors vázlatok rajzolására vagy kézírás hatás elérésére a legalkalmasabb. Miután megrajzolt egy görbét, szükség szerint akár azonnal meg is változtathatja.

Miközben húzza a görbét a Ceruzával, a program helyezi el rajta a szerkesztőpontokat; ekkor még nem helyezhetők el manuálisan. Miután azonban elkészült egy görbével, már módosíthatja a pontok elhelyezését. A görbén elhelyezett szerkesztőpontok számát a görbe hossza és összetettsége, valamint a Ceruza eszköz beállításpanelén megadott tűrésértékek határozzák meg. E beállítások szabályozzák, hogy mennyire legyen érzékeny a Ceruza az egér vagy a rajzolótáblatoll mozgására.

A www.adobe.com/go/vid0039_hu címen megtekinthet egy videót a Ceruza eszköz Illustrator programbeli működéséről.

Szabadkézi görbék rajzolása a Ceruza eszközzel

1 Váltson a Ceruza  eszközre.

2 Helyezze az eszközt arra a pontra, ahol a rajzolást kezdeni szeretné, és húzásával rajzolja meg a görbét. A Ceruza eszközön  egy kis x jelenik meg, mely szabadkézi görbe rajzolását jelzi.

Ahogy húzza az eszközt, nyomában pontozott vonal jön létre. A görbe mindkét végén, valamint különböző belső pontjain szerkesztőpontok jelennek meg. A görbe felveszi az aktuálisan beállított körvonal- és kitöltési jellemzőket, és alapértelmezés szerint kijelölt állapotban marad.

Zárt görbék rajzolása a Ceruza eszközzel

1 Váltson a Ceruza eszközre.

2 Helyezze az eszközt arra a pontra, ahol a rajzolást kezdeni szeretné, és húzásával rajzolja meg a görbét.

3 Miután megkezdte a húzást, nyomja le és tartsa nyomva az Alt (Windows), illetve az Option (Mac OS) billentyűt. A Ceruza eszközön ekkor egy kis kör lesz látható (az InDesign programban még egy tömör színű radír is), mely zárt görbe rajzolását jelzi.

4 Amint a görbét a kívánt alakúra és méretűre rajzolta, engedje fel az egérgombot (az Alt vagy Option billentyű felengedése nélkül). Miután a görbe bezáródott, engedje fel az Alt vagy Option billentyűt.

Ahhoz, hogy bezárja a görbét, nem szükséges visszavinnie a mutatót a kezdőpontra; ha máshol engedi fel az egérgombot, akkor a Ceruza eszköz a lehető legrövidebb vonallal fogja összekötni azt a pontot a kezdőponttal.

Görbék szerkesztése a Ceruza eszközzel

A Ceruza eszközzel bármely görbét módosíthatja, és bármely alakzatot kiegészítheti szabadkézi vonalakkal vagy további alakzatokkal.

Görbe folytatása a Ceruza eszközzel

1 Jelöljön ki egy létező görbét.

2 Váltson a Ceruza eszközre.

3 Helyezze a ceruzahegyet a görbe valamelyik végpontjára.

Abból állapíthatja meg, hogy elég közel került a végponthoz, hogy a ceruzahegy melletti kis x eltűnik.

4 Kattintson és húzza az eszközt a görbe folytatásához.

Két görbe összekötése a Ceruza eszközzel

1 Jelölje ki a két görbét (a Shift billentyűt lenyomva tartva egyenként, vagy a Kijelölés eszközzel téglalapot húzva köréjük).

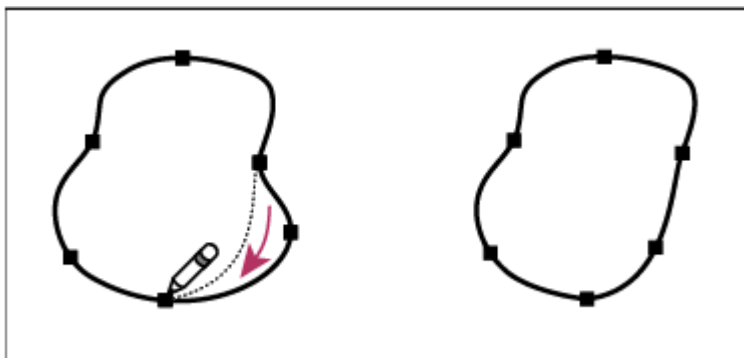
2 Váltson a Ceruza eszközre.

- 3 Helyezze a mutatót az egyik görbének arra a pontjára, amelytől a rajzolást kezdeni szeretné, és húzza az eszközt a másik görbéhez.
- 4 Miután megkezdte a húzást, nyomja le és tartsa nyomva a Ctrl (Windows), illetve a Command (Mac OS) billentyűt. Ekkor a Ceruza eszközön egy kis egyesítést jelképező szimbólum lesz látható, jelezve, hogy létező görbét hosszabbít meg.
- 5 Húzza az eszközt a másik görbe végpontjáig, és engedje fel az egérgombot, majd a Ctrl vagy Command billentyűt.

Megjegyzés: A legjobb eredmény érdekében próbálja úgy összekötni a görbéket, mintha csak eredeti irányukban folytatná őket.

Görbék átfarmálása a Ceruza eszközzel

- 1 Jelölje ki a módosítandó görbét.
- 2 Helyezze a Ceruza eszközt az átfarmálni kívánt görbére vagy ahhoz közel.
Amikor már elég közel van a görbéhez, az eszközön megjelenik a kis x.
- 3 Az eszköz húzásával módosítsa a görbét a kívánt formára.



Zárt görbe módosítása a Ceruza eszközzel

Megjegyzés: Attól függően, hogy mely ponton kezdte el átfarmálni a görbét és milyen irányban húzza, esetenként nem várt eredményt kaphat. Előfordulhat például, hogy véletlenül nyitottá alakít egy zárt görbét vagy fordítva, vagy akár el is tűnhet egy alakzat valamelyik része.

A Ceruza eszköz beállításai

A Ceruza eszközre duplán kattintva az alábbi beállításokat adhatja meg:

Hűség Ez a beállítás adja meg, hogy az egérrel vagy tollal mekkora távolságot kell megtenni ahhoz, hogy a görbén újabb szerkesztőpont jöjjön létre. Minél magasabb az érték, annál simább és annál kevésbé összetett lesz a görbe. Alacsonyabb értékek mellett pedig a rajzolt görbe szorosabban követi a mutató mozgását, így élesebb szögeket hozva létre. A hűség értéke 0,5-20 képpont lehet.

Simaság E beállítással szabályozható az eszköz használatakor alkalmazott simítás mértéke. A simaság mértéke 0 és 100% közötti lehet. Magas érték megadásakor a görbe simább lesz. Ha alacsonyabb értéket választ, a görbén több szerkesztőpont jön létre, és a vonal szabálytalanságai jobban megőrződnek.

Új ceruzavonások kitöltése (Csak az Illustrator programban) A beállítás kitöltést alkalmaz a bekapcsolása után rajzolt ceruzavonásokon, az ekkor már meglévőkhöz azonban nem. Mielőtt megrajzolja a ceruzavonásokat, ne felejtse el kiválasztani a kitöltést.

Kijelölés megtartása Bekapcsolásával megadhatja, hogy a megrajzolt görbék elkészültük után kijelölve maradjanak. A beállítás alapértelmezés szerint be van kapcsolva.

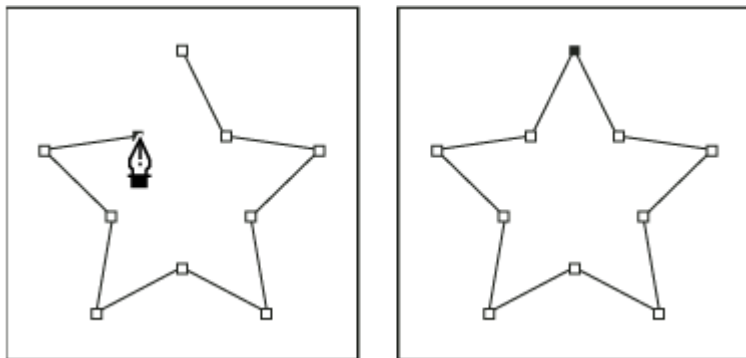
Kijelölt görbék szerkesztése Ez a beállítás határozza meg, hogy egy meglévő görbe módosítható vagy egyesíthető-e a mutatónak a görbéhez egy bizonyos távolságon belül helyezésével (ami a következő beállításban adható meg).

Ezen belül: _ képpont Itt adhatja meg, hogy milyen közelségbe kell vinni a mutatót a meglévő görbéhez, hogy a Ceruza eszközzel szerkeszthető legyen. Ez az érték csak akkor adható meg, ha a Kijelölt görbék szerkesztése beállítás be van kapcsolva.

Rajzolás a Toll eszközzel

Egyenes vonalszegmensek rajzolása a Toll eszközzel

A Toll eszközzel rajzolható legegyszerűbb görbe az egyenes vonal, mely a Toll eszközzel két szerkesztőpontot létrehozva húzható meg. A vonal létrehozása után minden további kattintással új sarokpont jön létre, melyek egyenes vonalszegmenseket kötnek össze.



A Toll eszközzel egyet-egyet kattintva egyenes szegmensek hozhatók létre.

- 1 Váltson a Toll eszközre.
- 2 Helyezze a Toll eszközt oda, ahol az egyenes szegmenst kezdeni szeretné, és kattintson egyet (húzás nélkül) az első szerkesztőpont elhelyezéséhez.

Megjegyzés: Az elsőként megrajzolt szegmens csak a második szerkesztőpont elhelyezése után válik láthatóvá. (A Photoshop programban a Gumisáv nevű beállítással előzetesen megjeleníthetők a rajzolt görbeszegmensek.) Továbbá ha azt látja, hogy irányszegmensek jelentek meg, akkor véletlenül elhúzta a Toll eszközt a kattintás után; válassza a Szerkesztés menü Visszavonás parancsát, és próbálkozzon újból.

- 3 Kattintson azon a ponton, ahová a szegmens végét szeretné helyezni (ha közben a Shift billentyűt lenyomva tartja, a szegmens szögét 45° többszörösére korlátozhatja).
- 4 Folytassa az egyenes szegmensek sorozatát újabb szerkesztőpontok elhelyezésével.
A legutoljára létrehozott szerkesztőpont mindig tömör négyzetként lesz látható, ami jelzi, hogy a pont ki van jelölve. A korábban létrehozott pontok üressé válnak és kijelölésük megszűnik, amikor újabb szerkesztőpontok jönnek létre.

- 5 Fejezze be a görbe rajzolását a következő műveletek egyikével:

- A görbe bezárásához helyezze a Toll eszközt az első (üres) szerkesztőpontra. A Toll eszköz mutatója mellett egy kis kör jelenik meg , amikor a mutató a megfelelő helyre került. Kattintson és az egérmutatót nyomva tartva húzza a mutatót a görbe bezárásához.

Megjegyzés: Az InDesign programban úgy is bezárhat egy görbét, hogy kijelöli az objektumot és az Objektum > Görbék > Görbe bezárása parancsra kattint.

- Ha nyitva szeretné hagyni a görbét, a Ctrl (Windows) vagy a Command (Mac OS) billentyűt nyomva tartva kattintson az összes objektumon kívül bárhová.

A görbét úgy is nyitva hagyhatja, hogy másik eszközre vált, vagy a Kijelölés > Kijelölés megszüntetése (Illustrator), illetve a Szerkesztés > Minden kijelölés megszüntetése (InDesign) parancsra kattint.

Ívek rajzolása a Toll eszközzel

Ívet úgy hozhat létre, hogy elhelyez egy új szerkesztőpontot ott, ahol az ívnek irányt kell váltania, és az irányszegmensek mozgásával beállítja az ív alakját. Az irányszegmensek hossza és lejtése határozza meg az ív alakját.

Az ívek szerkesztése is könnyebbé válik és a rendszer is gyorsabban tudja megjeleníteni és nyomtatni azokat, ha a lehető legkevesebb szerkesztőpontot használja a megrajzolásukhoz. A túl sok szerkesztőponttal megrajzolt ívekben nem kívánt egyenetlenségek is jelentkezhetnek. Ehelyett használjon kevesebb, egymástól távolabb helyezett szerkesztőpontot, és gyakorolja az ívformálást az irányszegmensek nyújtásával és mozgásával.

1 Váltson a Toll eszközre.

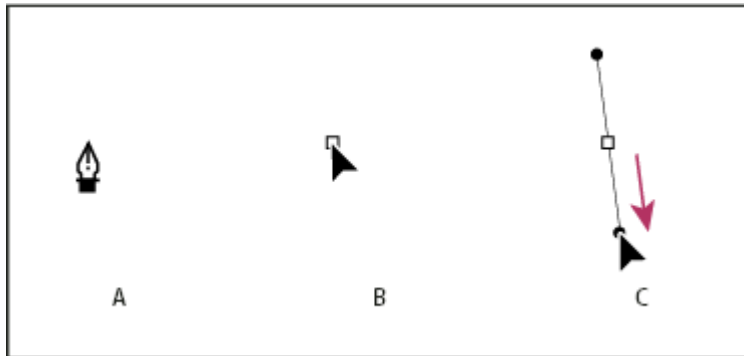
2 Helyezze a Toll eszközt arra a pontra, ahol az ívet kezdeni szeretné, és tartsa nyomva az egérgombot.

Megjelenik az első szerkesztőpont, és a Toll eszköz mutatója nyílhegygé változik. (A Photoshop programban a mutató alakja csak a húzás megkezdésekor változik meg.)

3 Húzza a mutatót az ív lejtésének megadásához, majd engedje fel az egérgombot.

Általános szabályként az íránszegmenst a következőként elhelyezendő szerkesztőpont helyétől mért távolság egyharmadánig érdemes hosszabbítani. (Később az íránszegmens mindkét felét módosíthatja.)

A Shift billentyű lenyomva tartásával az eszköz mozgását 45° többszöröseire korlátozhatja.

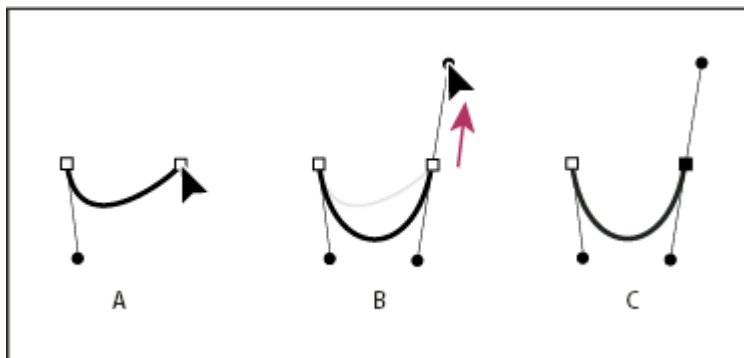


Az ív első pontjának megrajzolása

A) A Toll eszköz elhelyezése B) A húzás megkezdése (lenyomva tartott egérgommbal) C) Az íránszegmens hosszabbítása húzással

4 Helyezze a Toll eszközt arra a pontra, ameddig az ívszegmenst rajzolni szeretné, és tegye a következők egyikét:

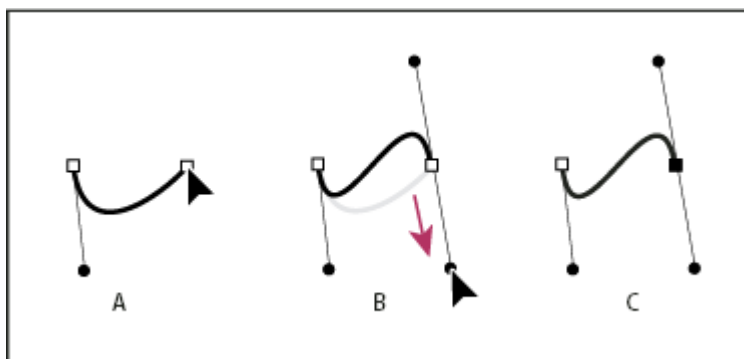
- C alakú ív rajzolásához húzza az eszközt az előző íránszegmessel ellenkező irányba. Ezután engedje fel az egérgombot.



Az ív második pontjának megrajzolása

A) Húzás megkezdése a második simított pontról B) C alakú ív létrehozása az előző íránszegmessel ellenkező irányba húzással C) Az egérgomb felengedése után megjelenő végeredmény

- S alakú ív létrehozásához húzza az eszközt az előző íránszegmessel megegyező irányba. Ezután engedje fel az egérgombot.



S alakú ív rajzolása

A) Húzás megkezdése az új simított pontról B) S alakú ív létrehozása az előző irányszegmessel megegyező irányba húzással C) Az egérgomb felengedése után megjelenő végeredmény

- (Csak a Photoshop programban) Az ív irányának nagy mértékű megváltoztatásához engedje fel az egérgombot, majd az Alt (Windows), illetve az Option (Mac OS) billentyű lenyomva tartása mellett húzza az eszközt az iránypontról az ív irányába. Engedje fel az Alt (Windows) vagy az Option (Mac OS) billentyűt és az egérgombot, mozgassa el a mutatót oda, ahová a szegmens végét szeretné helyezni, és abból a pontból az ellenkező irányba húzva az eszközt fejezze be az ív rajzolását.

5 Ezután a Toll eszközt különböző pontokból húzva simított ívek sorozatát hozhatja létre. Fontos megjegyezni, hogy a szerkesztőpontok az egyes ívek kezdő- és végpontjára kerülnek, nem pedig az ívek csúcsára.

- Az irányszegmenseket az Alt (Windows), illetve az Option (Mac OS) billentyű nyomva tartása mellett húzva megtörheti az adott szerkesztőpontra kapcsolódó irányszegmenseket.

6 Fejezze be a görbe rajzolását a következő műveletek egyikével:

- A görbe bezárásához helyezze a Toll eszközt az első (üres) szerkesztőpontra. A Toll eszköz mutatója mellett egy kis kör jelenik meg amikor a mutató a megfelelő helyre került. Kattintson és az egérmutatót nyomva tartva húzza a mutatót a görbe bezárásához.

Megjegyzés: Az InDesign programban úgy is bezárhat egy görbét, hogy kijelöli az objektumot és az Objektum > Görbék > Görbe bezárása parancsra kattint.

- Ha nyitva szeretné hagyni a görbét, a Ctrl (Windows) vagy a Command (Mac OS) billentyűt nyomva tartva kattintson az összes objektumon kívül bárhová.

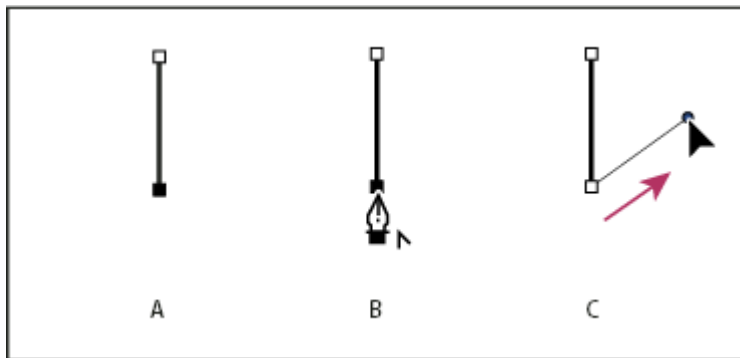
A görbét úgy is nyitva hagyhatja, hogy másik eszközre vált, vagy a Kijelölés > Kijelölés megszüntetése (Illustrator), illetve a Szerkesztés > Minden kijelölés megszüntetése (InDesign) parancsra kattint.

A www.adobe.com/go/vid0037_hu címen megtekinthet egy videót az Illustrator programbeli Toll eszköz használatáról.

Ívek rajzolása egyenes vonalak után

1 A Toll eszközzel kattintva helyezzen el két sarokpontot egy egyenes szegmens létrehozásához.

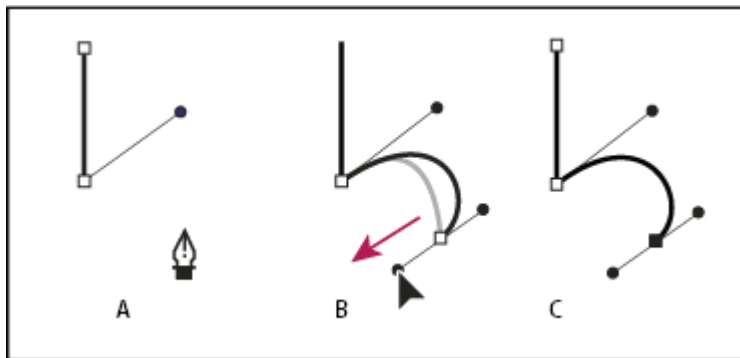
2 Helyezze a Toll eszközt a kijelölt végpontra. Az Illustrator és az InDesign programban ekkor, ha az eszköz a megfelelő helyen van, egy pontkonvertálás ikon jelenik meg a Toll eszköz mutatóján (a Photoshop programban a mutatón egy kis átlós vonal jelenik meg). Az ezután létrehozandó ív lejtésének megadásához kattintson a szerkesztőpontra, és húzza az ekkor megjelenő irányszegmenst.



Ívelt szegmens rajzolása egyenes szegmens után (1. rész)

A) Az egyenes szegmens kész B) A Toll eszköz végpontra helyezése (a pontkonvertálás ikon csak az Illustrator és az InDesign programokban jelenik meg) C) Az iránypont húzása

- 3 Helyezze a tollat arra a pontra, ahová a következő szerkesztőpontot szeretné helyezni; ezután kattintással (és szükség szerint az eszköz húzásával) az új szerkesztőpontot elhelyezve fejezze be az ív rajzolását.

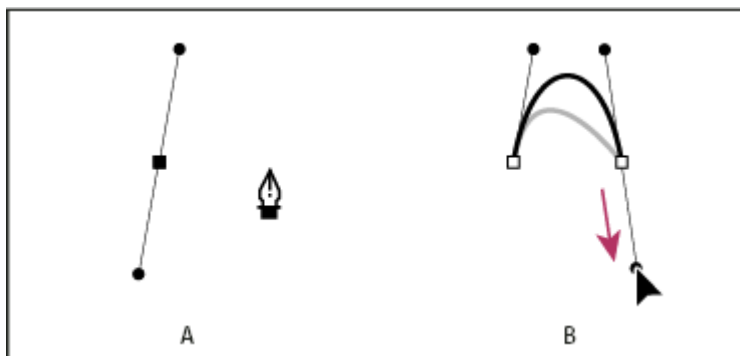


Ívelt szegmens rajzolása egyenes szegmens után (2. rész)

A) A Toll eszköz elhelyezése B) Az irányszegmens húzása C) Az új ívelt szegmens kész

Egyenes vonalak rajzolása görbék után

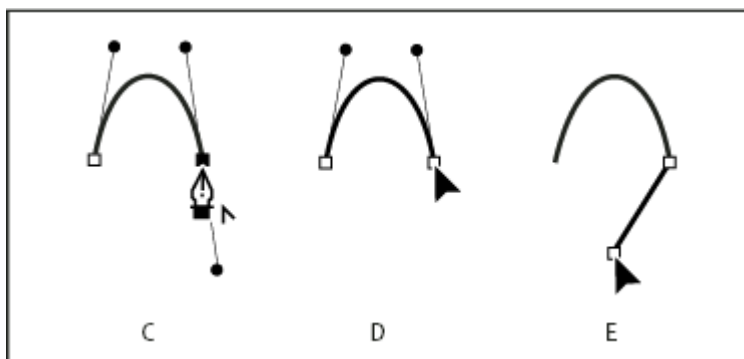
- 1 A Toll eszköz húzásával hozza létre a görbetörődék első egyengetett sarokpontját, és engedje fel az egérgombot.
- 2 Helyezze a Toll eszközt arra a pontra, ahol a görbetörődéket be szeretné fejezni, és engedje fel az egérgombot.



Egyenes szegmens rajzolása ívelt szegmens után (1. rész)

A) Az ívelt szegmens első simított pontjának létrehozása és a Toll eszköz végpontra helyezése B) Az ív befejezése húzással

- 3 Helyezze a Toll eszközt a kijelölt végpontra. Amint a Toll eszköz mutatója a megfelelő helyre kerül, a mutató mellett megjelenik egy pontkonvertálás ikon. Kattintson a szerkesztőpontra a simított pont sarokponttá konvertálásához.
- 4 Mozgassa a Toll eszközt oda, ahová az egyenes szegmens végét szeretné helyezni, és azon a ponton kattintva fejezze be az egyenes szegmens rajzolását.



Egyenes szegmens rajzolása ívelt szegmens után (2. rész)

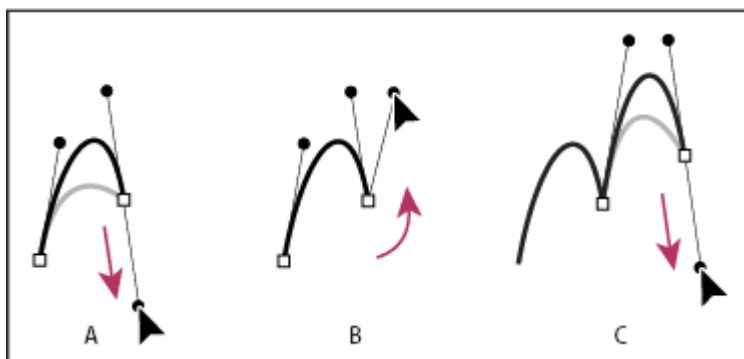
C) A Toll eszköz ráhelyezése a meglévő végpontra D) Kattintás a végpontra E) Kattintás a következő sarokpontra

Sarokpontra kapcsolódó két ívelt szegmens rajzolása

- 1 A Toll eszköz húzásával hozza létre az ívelt szegmens első simított pontját.
- 2 Mozgassa a Toll eszközt a második simított pont kívánt helyére, és húzással hozza létre a pontot; majd az Alt (Windows), illetve az Option (Mac OS) billentyűt nyomva tartva húzza az irányszegmenst annak átellenes vége felé a következő ív lejtésének megadásához. Engedje fel a billentyűt és az egérgombot.

Ez a művelet átalakítja a simított pontot sarokponttá azzal, hogy elválasztja egymástól az irányszegmenseket.

- 3 Vigye a Toll eszközt arra a pontra, ahová a második ívelt szegmens végét szeretné helyezni, és húzással hozzon létre egy új simított pontot a második ívelt szegmens befejezéséhez.



Két ív rajzolása

A) Új simított pont létrehozása húzással B) Az irányszegmensek szétválasztása az Alt/Option billentyű nyomva tartása melletti húzással, és az irányszegmens felfelé mozgatása C) A mutató harmadszori elmozgatása és húzása utáni végeredmény

Szerkesztőpontok áthelyezése rajzolás közben

- ❖ Miután lenyomta az egérgombot a szerkesztőpont létrehozásához, tartsa nyomva, majd a szóközbillentyűt is nyomja le és tartsa nyomva, és húzza át a szerkesztőpontot a kívánt helyre.

Görbe rajzolásának befejezése

- ❖ A görbék rajzolását az alábbi módokon fejezheti be:

- Görbe bezárásához helyezze a Toll eszközt az első (üres) szerkesztőpontra. A Toll eszköz mutatója mellett egy kis kör jelenik meg, amikor a mutató a megfelelő helyre került. Kattintson és az egérmutatót nyomva tartva húzza a mutatót a görbe bezárásához.

Megjegyzés: Az InDesign programban úgy is bezárhat egy görbét, hogy kijelöli az objektumot és az Objektum > Görbék > Görbe bezárása parancsra kattint.

- Ha nyitva szeretne hagyni egy görbét, a Ctrl (Windows) vagy a Command (Mac OS) billentyűt nyomva tartva kattintson az összes objektumon kívül bárhová.

A görbét úgy is nyitva hagyhatja, hogy másik eszközre vált, vagy a Kijelölés > Kijelölés megszüntetése (Illustrator), illetve a Szerkesztés > Minden kijelölés megszüntetése (InDesign) parancsra kattint.

Görbék szerkesztése

Görbék, szegmensek és szerkesztőpontok kijelölése

Ahhoz, hogy átformálhasson vagy szerkeszthessen egy görbét, először ki kell jelölnie a görbe szerkesztőpontjait, szegmenseit vagy ezek kombinációját.

Szerkesztőpontok kijelölése

- Ha a kijelölendő pontok láthatók, a Közvetlen kijelölés eszközzel  rájuk kattintva jelölheti ki azokat. Ha egyszerre több pontot szeretne kijelölni, tartsa közben lenyomva a Shift billentyűt.
- Váltson a Közvetlen kijelölés eszközre, és húzzon egy befoglaló téglalapot a szerkesztőpontok köré. A Shift billentyű lenyomva tartása melletti húzással további szerkesztőpontokat adhat a kijelöléshez.
- Ügyeljen arra, hogy a szerkesztőpontokat tartalmazó görbe ne kerüljön a kijelölésbe. Helyezze a Közvetlen kijelölés eszközt a szerkesztőpontra úgy, hogy a mutató mellett egy üres négyzet jelenjen meg, és kattintson a szerkesztőpontra. A Shift billentyű lenyomva tartása melletti kattintással további szerkesztőpontokat adhat a kijelöléshez.
- (Csak az Illustrator programban) Váltson a Lasszó eszközre, és húzzon befoglaló alakzatot a szerkesztőpontok köré. A Shift billentyű lenyomva tartása melletti húzással további szerkesztőpontokat adhat a kijelöléshez.

Görbeszegmensek kijelölése

Végezze el a következő műveletek valamelyikét:

- Váltson a Közvetlen kijelölés eszközre , és kattintson a szegmensre attól legfeljebb 2 képpont távolságban, vagy húzzon egy kijelölőkeretet a szegmens egy részén. A Shift billentyű lenyomva tartása melletti kattintással vagy húzással további görbeszegmenseket adhat a kijelöléshez.
- (Csak az Illustrator programban) Váltson a Lasszó eszközre , és húzzon kijelölőkeretet a görbeszegmens egy részén. A Shift billentyű lenyomva tartása melletti húzással további görbeszegmenseket adhat a kijelöléshez.

Görbe összes szerkesztőpontjának és szegmensének kijelölése

1 Váltson a Közvetlen kijelölés eszközre , illetve az Illustrator programban a Lasszó eszközre.

2 Húzzon kijelölőkeretet a teljes görbe köré.

Ha a görbe kitöltéssel rendelkezik, akkor úgy is kijelölheti annak összes szerkesztőpontját, hogy a Közvetlen kijelölés eszközzel a görbén belülrre kattint.

Görbe másolása

- ❖ Jelöljön ki egy görbét vagy szegmenst a Kijelölés vagy a Közvetlen kijelölés eszközzel, és tegye a következők egyikét:
- A görbék alkalmazáson belüli vagy alkalmazások közötti másolását és beillesztését az ehhez szokásosan használt menüparancsokkal végezheti el.
- Nyomja le és tartsa nyomva az Alt (Windows), illetve az Option (Mac OS) billentyűt, és húzza a görbét a kívánt helyre, majd engedje fel az egérgombot és az Alt/Option billentyűt.

Görbeszegmensek módosítása

A görbeszakaszok szerkesztése minden Adobe-alkalmazásban hasonlóan történik. A görbeszegmensek bármikor szerkeszthetők, de a meglévő szegmensek szerkesztésének módja kissé eltér azok megrajzolásától. Néhány hasznos tipp a szegmensek szerkesztéséhez:

- Ha egy szerkesztőpont köt össze két szegmenst, a szerkesztőpont áthelyezése mindkét szegmenst módosítja.

- Amikor a Toll eszközzel rajzol, a Ctrl billentyű (Windows) vagy a Command billentyű (Mac OS) lenyomásával ideiglenesen aktiválhatja a legutóbb használt Kijelölés eszközt (Illustrator) vagy Közvetlen kijelölési eszközt (InDesign és Photoshop), így szerkesztheti a már megrajzolt szegmenseket.
- Ha kezdetben egy egyengetett sarokpontot rajzolt a Toll eszközzel, az iránypont húzása megváltoztatja az irányvonal hosszát a pont mindkét oldalán. Viszont ha egy meglévő egyengetett sarokpontot szerkeszt a Közvetlen kijelölési eszközzel, az irányvonal hossza csak azon az oldalon változik meg, amelyet éppen húz.

Lásd még

“Görbék, szegmensek és szerkesztőpontok kijelölése”, 69. oldal

“Újraformáló eszközök galériája”, 29. oldal

Egyenes szegmensek áthelyezése

- 1 A Közvetlen kijelölési eszközzel  jelölje ki a módosítani kívánt szegmenst.
- 2 Húzza a szegmenst az új helyére.

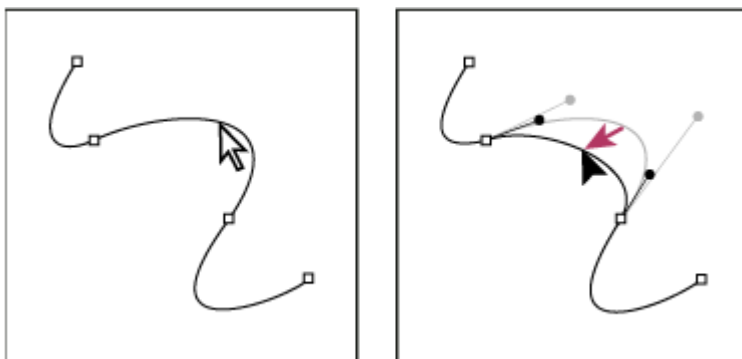
Szükség szerint módosítsa az egyenes szegmens hosszát és szögét.

- 1 A Közvetlen kijelölési eszközzel  jelölje ki a módosítani kívánt szegmens egyik szerkesztőpontját.
- 2 Húzza a szerkesztőpontot a kívánt helyre. Ha húzás közben lenyomva tartja a Shift billentyűt, az eszköz 45 fokosként lépeget.

 Ha az Illustrator és az InDesign programban egy téglalap magasságát vagy szélességét szeretné változtatni, akkor egyszerűbb kijelölni a téglalapot a Kijelölés eszközzel és a határolókeretén található fogantyúkkal elvégezni a méretezést.

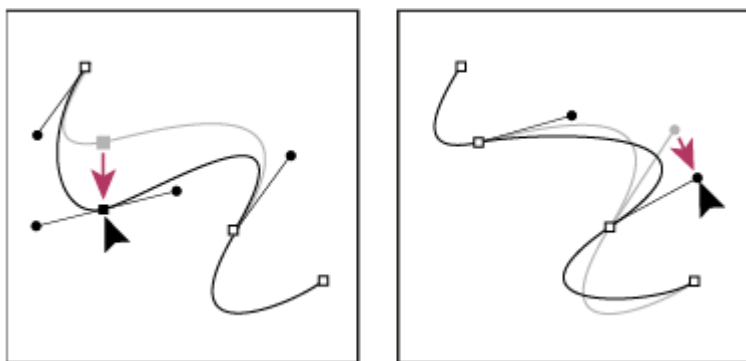
Ívelt szegmensek helyének vagy alakjának módosítása

- 1 A Közvetlen kijelölés eszközzel jelöljön ki egy ívelt szegmenst vagy a szegmens valamelyik végén elhelyezkedő szerkesztőpontot. Ekkor megjelennek az irányszegmensek, ha a szegmens rendelkezik ilyennel. (Egyes ívelt szegmenseknek csak egy irányszegmensük van.)
- 2 Végezze el a következő műveletek valamelyikét:
 - A szegmens helyének módosításához húzza a szegmenst az új helyre. Ha húzás közben lenyomva tartja a Shift billentyűt, az eszköz 45 fokosként lépeget.



Kattintással jelölje ki az ívelt szegmenst. Ezután húzza az új helyére.

- Egy kijelölt szerkesztőpont valamelyik oldalán lévő szegmens alakját a szerkesztőpont vagy az iránypont húzásával módosíthatja. Ha húzás közben lenyomva tartja a Shift billentyűt, a mozgás 45° többszöröseire korlátozódik.



Húzza a kívánt pozícióba a szerkesztőpontot vagy az iránypontot.

Megjegyzés: A szegmenseken és szerkesztőpontokon transzformációt, például méretezést vagy elforgatást is alkalmazhat.

Szegmens törlése

- 1 A Közvetlen kijelölési eszközzel  jelölje ki a törlendő szegmenst.
- 2 A kijelölt szegmens törléséhez nyomja le a Backspace (Windows) vagy a Delete (Mac OS) billentyűt. Ha ezután ismét megnyomja a Backspace vagy Delete billentyűt, a görbe fennmaradó része is törlődik.

Nyitott görbe meghosszabbítása

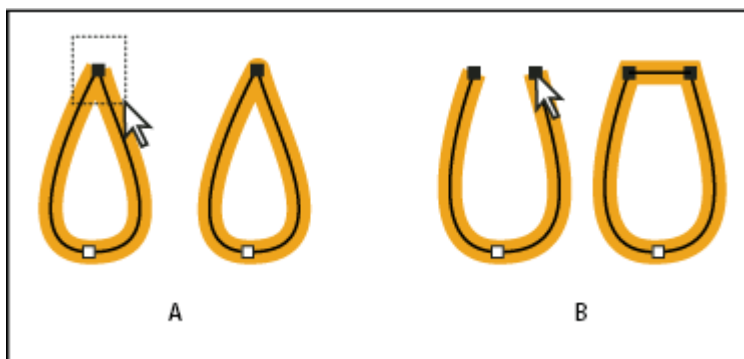
- 1 Helyezze a Toll eszköz mutatóját a meghosszabbítandó nyitott görbe végpontjára. Amint a mutató a megfelelő helyre kerül, alakja megváltozik.
 - 2 Kattintson a végpontra.
 - 3 Tegye a következők egyikét:
 - Sarokpont létrehozásához vigye a Toll eszközt az új szegmens végpontjának szánt pontra, és kattintson. Ha simított pontban végződő görbét hosszabbít meg, akkor az új szegmens a meglévő irányszegmensnek megfelelő görbületet kap.
 - **Megjegyzés:** Ha az Illustrator programban hosszabbít meg simított pontban végződő görbét, akkor az új szegmens egyenes lesz.
- Simított pont létrehozásához vigye a Toll eszközt az új ívelt szegmens végpontjának szánt pontra, és húzza az eszközt.

Két nyitott görbe összekötése

- 1 Helyezze a Toll eszköz mutatóját a másik görbével összekötni kívánt nyitott görbe végpontjára. Amint a mutató a megfelelő helyre kerül, alakja megváltozik.
- 2 Kattintson a végpontra.
- 3 Tegye a következők egyikét:
 - A görbe másik nyitott görbével való összekötéséhez kattintson a másik görbe végpontjára. Amikor a Toll eszköz mutatója pontosan a másik görbe végpontján áll, egy kis egyesítés szimbólum  jelenik meg a mutató mellett.
 - Ha a meglévő görbéhez egy új görbét szeretne kapcsolni, rajzolja meg az új görbét a meglévő közelében, és vigye a Toll eszközt a meglévő görbe (ki nem jelölt) végpontjára. Kattintson a végpontra, amikor látja a kis egyesítés szimbólumot a mutató mellett.

Két végpont egyesítése

- 1 Jelölje ki a végpontokat.
- Ha a végpontok egybeesnek (az egyik a másik felett van), húzzon egy kijelölést a végpontokon át vagy azok köré a kijelölésükhöz.
- 2 Kattintson A kijelölt végpontok összekapcsolása gombra  a Vezérlő panelen.
 - 3 Ha a végpontok egybeesnek, megjelenik egy párbeszédpanel, amelyben megadhatja a kívánt egyesítési típust. Válassza a Sarok beállítást (alapértelmezett) vagy az Egyengetés beállítást, és kattintson az OK gombra.



Végpontok egyesítése

A. Egybeeső végpontok kijelölése és egyesítése B. Nem egybeeső végpontok kijelölése és egyesítése

Szerkesztőpontok vagy szegmensek áthelyezése vagy elmozdítása a billentyűzettel

- 1 Jelölje ki a szerkesztőpontot vagy görbeszegmenst.

Megjegyzés: A Photoshop programban ezzel a módszerrel csak szerkesztőpontokat mozgathat.

- 2 Nyomja le egyszer vagy tartsa lenyomva a nyílbillentyűk egyikét a kijelölt elemnek az adott irányba történő képpontonkénti elmozdításához.

Ha eközben a Shift billentyűt is lenyomva tartja, 10 képpontos lépésekben mozgathatja az elemet.

Megjegyzés: Az Illustrator és az InDesign programban a billentyűzet-lépésközzre vonatkozó beállítással változtathatja meg az elmozdítás egy lépésnyi távolságát. Ha megváltoztatja az alapértelmezett lépésközt, akkor az elmozdítás távolsága a Shift billentyű nyomva tartásakor a beállított érték tízszerese lesz.

Görbe részeinek megnyújtása az alak torzulása nélkül

- 1 Jelölje ki a teljes görbét.
- 2 Válassza az Újraformáló eszközt (a Méretezés eszköz alatt található).
- 3 A megfelelő szerkesztőpontra vagy görbeszegmensre mutatva, majd azon kattintva azt fókuszponttá alakíthatja (vagyis egy olyan ponttá, amellyel a kijelölt görbeszegmensek húzhatók).

Ha egy görbeszegmensre kattint, a görbén megjelenik egy kiemelt szerkesztőpont, amely körül egy négyzet látható.

- 4 A Shift billentyű lenyomva tartása mellett kattintson több szerkesztőpontra vagy görbeszegmensre azok fókuszponttá alakításához. Tetszőleges számú szerkesztőpontot és görbeszegmenst kijelölhet.
- 5 A görbét a kijelölt szerkesztőpontok húzásával módosíthatja.

Szerkesztőpontok hozzáadása és törlése

A szerkesztőpontok hozzáadásával nagyobb mértékben vezérelheti a görbét, és ezzel a módszerrel egy nyitott görbét is meghosszabbíthat. Ugyanakkor nem célszerű több szerkesztőpontot hozzáadni, mint amennyi szükséges. A kevesebb ponttal rendelkező görbéket könnyebb szerkeszteni, megjeleníteni és nyomtatni. A felesleges pontok törlésével csökkentheti a görbe bonyolultságát. A szerkesztőpontok hozzáadása és törlése hasonlóan történik az összes Adobe-alkalmazásban.

Az Eszközök panelen három eszköz található a pontok hozzáadására és törlésére: a Toll eszköz , a Szerkesztőpont hozzáadása eszköz és a Szerkesztőpont törlése eszköz . Emellett a Vezérlő panelen található A kijelölt végpontok eltávolítása gomb is .

Alapértelmezés szerint a Toll eszköz átalakul a Szerkesztőpont hozzáadása eszközzé, ha a kijelölt görbe fölé helyezi a mutatót, és a Szerkesztőpont törlése eszközzé alakul akkor, ha egy szerkesztőpont fölé helyezi a mutatót.

Megjegyzés: A szerkesztőpontok törlésére ne használja a Delete, Backspace és Clear billentyűket, illetve vagy a Szerkesztés > Kivágás és Szerkesztés > Törlés parancsot, mivel ezek a billentyűk és parancsok a pont törlése mellett a ponthoz csatlakozó vonalszegmenseket is törlik.

Lásd még

“Rajz – eszközkaléria”, 26. oldal

“Görbék, szegmensék és szerkesztőpontok kijelölése”, 69. oldal

Szerkesztőpontok felvétele és törlése

- 1 Jelölje ki a módosítani kívánt görbét.
- 2 Szerkesztőpont hozzáadásához válassza a Toll eszközt vagy a Szerkesztőpont hozzáadása eszközt, mozgassa a mutatót a görbeszegmens fölé, és kattintson rá.
- 3 Szerkesztőpont törlése az alábbi módokon lehetséges:
 - Jelölje ki a pontot a Közvetlen kijelölési eszközzel, és kattintson A kijelölt végpontok eltávolítása gombra  a Vezérlő panelen.
 - Válassza a Toll eszközt vagy a Szerkesztőpont törlése eszközt, mozgassa a mutatót a szerkesztőpont fölé, és kattintson rá.

Szétszórt szerkesztőpontok megkeresése és törlése

A szétszórt szerkesztőpontok különálló pontok, amelyek nem kapcsolódnak más szerkesztőpontokhoz. A szétszórt szerkesztőpontokat ajánlatos megkeresni és törölni.

- 1 Szüntesse meg minden objektum kijelölését.
- 2 Válassza a Kijelölés > Objektum > Szétszórt pontok parancsot.
- 3 Válassza a Szerkesztés > Kivágás vagy a Szerkesztés > Törlés parancsot, vagy nyomja le a Delete vagy a Backspace billentyűt.

A Toll eszköz automatikus átalakulásának kikapcsolása vagy ideiglenes felülbírálása

Ideiglenesen felülbírálnak vagy kikapcsolhatják az eszköz a Szerkesztőpont hozzáadása vagy Szerkesztőpont törlése eszközzé való automatikus átalakulását.

- Az átalakulás ideiglenes felülbírálásához tartsa lenyomva a Shift billentyűt, miközben a Toll eszközt a kijelölt görbe vagy szerkesztőpont fölé helyezi. Ez akkor hasznos, ha egy új görbét szeretne elkezdni egy meglévő görbe felett. Ahhoz, hogy a Shift billentyű ne korlátozza a Toll eszközt, a billentyűt még az egérgomb felengedése előtt engedje fel.
- Az átalakulás kikapcsolásához válassza a Szerkesztés > Beállítások > Általános (Windows) vagy az Illustrator > Beállítások > Általános (Mac OS) menüpontot, és jelölje be az Automatikus hozzáadás/törlés kikapcsolása jelölőnégyzetet.

Görbék simítása és egyszerűsítése

A felesleges szerkesztőpontok eltávolításával simíthatja a görbék megjelenését, és egyszerűsíthatja azokat.

Lásd még

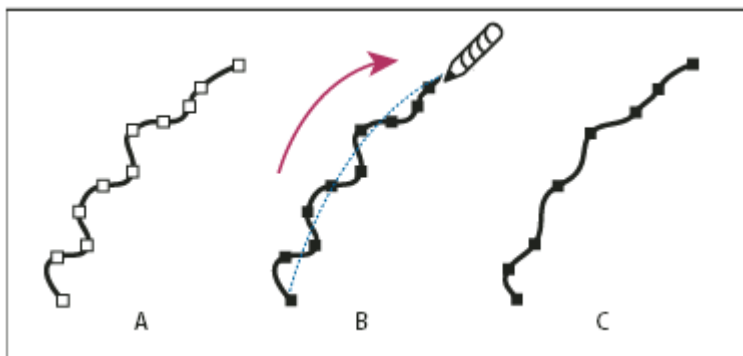
“Rajz – eszközkaléria”, 26. oldal

“Alakzatszerkesztés billentyűparancsai”, 462. oldal

“Görbék, szegmensék és szerkesztőpontok kijelölése”, 69. oldal

Görbék simítása

- 1 Jelölje ki az objektumot.
- 2 Válassza a Simítás eszközt .
- 3 Húzza az eszközt a kisimítani kívánt görbeszegmens teljes hossza mentén.
- 4 A műveletet addig folytassa, amíg az ecsetvonás vagy görbe el nem éri a kívánt simaságot.



A Simítás eszköz használata

A. Eredeti görbevonala B. A Simítás eszköz végighúzása a görbén C. Eredmény

5 A simaság mértékének módosításához kattintson duplán a Simítás eszközre, és adja meg a következő beállításokat:

Hűség	Meghatározza, hogy milyen messzire kell mozgatnia az egérmutatót vagy a tollat, mielőtt az Illustrator új szerkesztőpontot helyez el a görbén. Ha a Hűség beállítás értéke például 2,5, az azt jelenti, hogy a 2,5 képpontnál kisebb eszközmozgásokat a program nem veszi figyelembe. A Hűség értéke 0,5 és 20 képpont közé eshet. Minél magasabb ez az érték, a görbe annál simább és annál egyszerűbb lesz.
Simaság	Meghatározza az Illustrator által az eszköz használatakor alkalmazott simaságot. A Simaság értéke 0% és 100% közé eshet. Minél magasabb ez az érték, a görbe annál simább lesz.

Görbék egyszerűsítése

A görbe egyszerűsítése eltávolítja a felesleges szerkesztőpontokat a görbe alakjának módosítása nélkül. A felesleges szerkesztőpontok eltávolítása leegyszerűsíti a grafikát, csökkenti a fájl méretet, és meggyorsítja a megjelenítést és nyomtatást.

- 1 Jelölje ki az objektumot.
- 2 Válassza az Objektum > Görbe > Egyszerűsítés menüpontot.
- 3 A Görbe pontossága beállítással határozhatja meg, hogy az egyszerűsített görbe mennyire követi az eredeti görbét.

 Az Előkép bejelölésével megjelenítheti az egyszerűsített görbe előnézetét, és megtekintheti az eredeti és az egyszerűsített görbe pontjainak számát.

- 4 A további beállítások megadása után kattintson az OK gombra:

Görbe pontossága	Adjon meg egy értéket 0% és 100% között, amely megadja, hogy az egyszerűsített görbe milyen pontosan követi az eredeti görbét. A magasabb százaléérték több pontot hoz létre, és pontosabb követést eredményez. Minden meglévő szerkesztőpontot figyelmen kívül hagy, kivéve a görbe végpontjait és a sarokpontokat (hacsak nem ad meg egy értéket a Szög határértéke beállításban).
Szög határértéke	Adjon meg egy értéket 0° és 180° között, amely meghatározza a sarkok simaságának értékét. Ha egy sarokpont szöge kisebb a szög határértékénél, a sarokpont nem változik. Ez a beállítás biztosítja, hogy a sarkok élesek maradnak, még akkor is, ha a Görbe pontossága beállítás értéke alacsony.

Egyenes vonalak	Az objektum eredeti szerkesztőpontjai közé egyenes vonalakat rajzol. A sarokpontokat eltávolítja, ha a szögük nagyobb, mint a Szög határértéke beállításban megadott érték.
Eredeti megjelenítése	Az egyszerűsített görbe mögött megjeleníti az eredeti görbét.

Szerkesztőpontok helyzetének átlagolása

- 1 Válasszon kettő vagy több szerkesztőpontot (ugyanazon a görbén vagy különböző görbéken).
- 2 Válassza az Objektum > Görbe > Átlag menüpontot.
- 3 Adja meg, hogy az átlagolást a vízszintes (X) tengely mentén, a függőleges (Y) tengely mentén vagy mindkét tengely mentén szeretné elvégezni, és kattintson az OK gombra.

Konvertálás a simított pontok és sarokpontok között

A görbén lévő pontokat átalakíthatja sarokpontból egyengetett ponttá és fordítva. A Vezérlő panelen lévő beállításokkal gyorsan átalakíthat több szerkesztőpontot is. A Szerkesztőpont konvertálása eszköz használatakor dönthet úgy, hogy csak a pont egyik oldalát alakítja át, és a pont konvertálásakor precízen beállíthatja a görbét.

Lásd még

“Görbék – ismertető”, 52. oldal

“Rajz – eszközkaléria”, 26. oldal

“Írányvonalak és iránypontok – ismertető”, 54. oldal

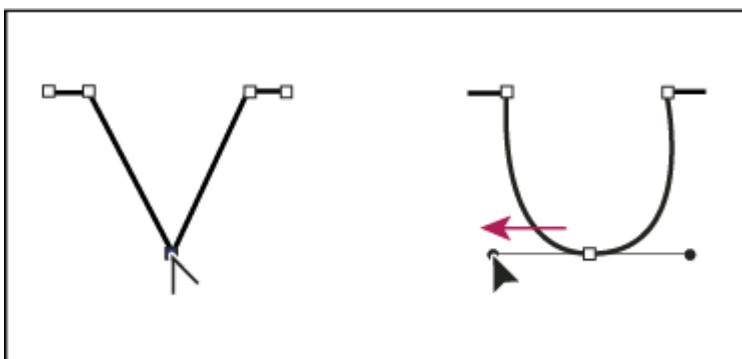
Egy vagy több szerkesztőpont konvertálása a Vezérlő panellel

Ahhoz, hogy a Vezérlő panel szerkesztőpont-konvertálási beállításait használni tudja, csak a releváns szerkesztőpontokat jelölje ki, ne a teljes objektumot. Ha több objektumot jelöl ki, az egyik objektumot csak részben szabad kijelölnie. Ha teljes objektumokat jelöl ki, a Vezérlő panel beállításai azok lesznek, amelyek a teljes objektumra érvényesek.

- Egy vagy több sarokpont egyengetett sarokponttá történő átalakításához jelölje ki a pontokat, majd kattintson A kijelölt szerkesztőpontok átalakítása simított határú pontokká gombra  a Vezérlő panelen.
- Egy vagy több simított határú pont sarokponttá történő átalakításához jelölje ki a pontokat, majd kattintson A kijelölt szerkesztőpontok átalakítása sarokpontokká gombra  a Vezérlő panelen.

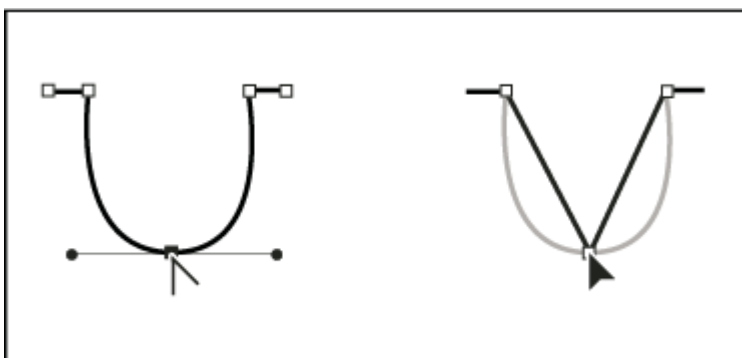
Szerkesztőpont pontos átalakítása a Szerkesztőpont konvertálása eszközzel

- 1 Jelölje ki a teljes módosítani kívánt görbét a szerkesztőpontjai megjelenítéséhez.
- 2 Válassza a Szerkesztőpont konvertálása eszközt .
- 3 Mutasson a Szerkesztőpont konvertálása eszközzel a konvertálni kívánt szerkesztőpontra, és hajtsa végre az alábbi műveletek valamelyikét:
 - Ha egy sarokpontot simított ponttá szeretne konvertálni, húzzon egy iránypontot a sarokpontból.



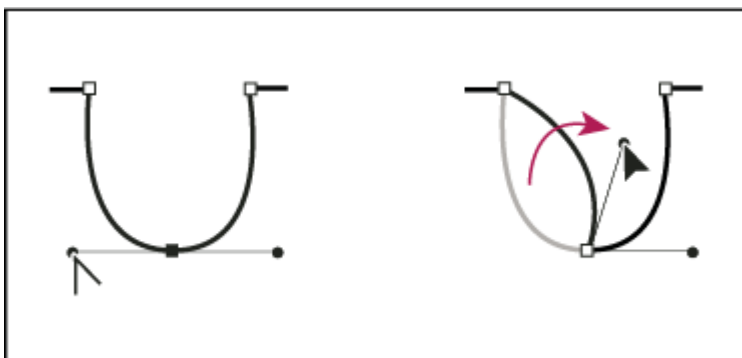
Íránypont kihúzása a sarokpontból egyengetett sarokpont létrehozásához

- Ha egy egyengetett sarokpontot irányszegmensek nélküli sarokponttá szeretne alakítani, kattintson az egyengetett sarokpontra.



Sarokpont létrehozása egyengetett sarokpontra kattintással

- Ha egy egyengetett sarokpontot egymástól független irányszegmensekkel ellátott sarokponttá szeretne alakítani, húzza el az egyik iránypontot.

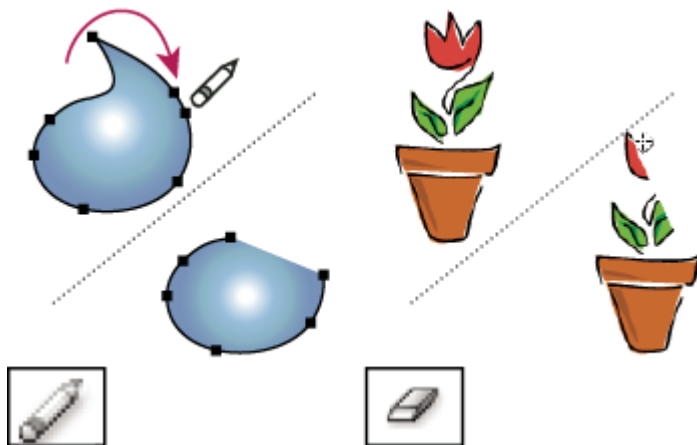


Egyengetett sarokpont átalakítása sarokponttá

- Ha egy irányszegmensek nélküli sarokpontot egymástól független irányszegmensekkel ellátott sarokponttá szeretne alakítani, először húzzon ki egy iránypontot a sarokpontból (így egy irányszegmensekkel ellátott egyengetett sarokpont jön létre). Engedje fel az egérgombot, és húzza valamelyik iránypontot (a Szerkesztőpont konvertálása eszköz aktiválásához esetleg lenyomott billentyűket továbbra is tartsa lenyomva).

Grafika törlése

A grafika részei a Görberadírral eszközzel, a Radír eszközzel vagy a Wacom toll radírjával törölhetők. A Görberadírral eszköz lehetővé teszi a görbe törlését a mutató a görbe mentén történő húzásával. Ez az eszköz akkor hasznos, ha a törlést egy görbeszegmensre szeretné korlátozni, például egy háromszög egyik oldalára. A Radír eszköz és a Wacom toll radírja lehetővé teszi a grafika bármely részének a szerkeztőtől független törlését. A Radír eszközt használhatja görbék, összetett görbék, Élő festési csoportokon belül található görbék és vágógörbék esetében.



A Görberadír eszköz használata a görbe részeinek törlésére (balra), a Radír eszköz használata csoportosított objektum egy részének törlésére (jobbra)

Megtekinthet egy, a Radír eszköz használatát bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0036_hu weblapon.

Lásd még

“Rajz – eszközalévia”, 26. oldal

“Alakzatszerkesztés billentyűparancsai”, 462. oldal

Görbe részének törlése a Görberadír eszközzel

- 1 Jelölje ki az objektumot.
- 2 Válassza a Görberadír eszközt .
- 3 Húzza az eszközt a törölni kívánt görbeszegmens teljes hossza mentén. A legjobb eredmény elérése érdekében egyetlen, egyenes húzó mozdulatot használjon.

Objektumok törlése a Radír eszközzel

- 1 Tegye az alábbiak egyikét:
 - Adott objektumok törléséhez jelölje ki az objektumokat, vagy nyissa meg az objektumokat Elkülönítés módban.
 - A rajztáblán lévő bármely objektum törléséhez hagyja a többi objektumot kijelöletlenül.

Ha nincs semmi kijelölve, a Radír eszköz az összes rétegen keresztül töröl.
- 2 Váltson a Radír  eszközre.
- 3 (Választható) Kattintson duplán a Radír eszközre, és adja meg a szükséges beállításokat.
- 4 Húzza végig az egérmutatót a törölni kívánt területen. Az eszközt a következő műveletek elvégzésével vezérelheti:
 - A Radír eszköz függőleges, vízszintes vagy átlós irányra korlátozásához a húzás közben tartsa lenyomva a Shift billentyűt.
 - Ha egy kijelölőkeretet szeretne létrehozni egy terület körül, és a területen belül mindent törölni szeretne, a húzás közben tartsa lenyomva az Alt billentyűt (Windows) vagy az Option billentyűt (Mac OS). Ha a kijelölőkeretet négyzet alakúra szeretné korlátozni, húzás közben tartsa lenyomva az Alt+Shift billentyűkombinációt (Windows) vagy az Option+Shift billentyűkombinációt (Mac OS).

Objektumok törlése a Wacom toll radírjával

A toll átfordításakor automatikusan aktiválódik a Radír eszköz. A toll visszafordításakor a legutóbb használt eszköz lesz ismét aktív.

- ❖ Fordítsa meg a tollat, és húzza a törölni kívánt terület körül.

A törlési vonal szélességének növeléséhez nyomja erősebben a tollat.

Radír eszköz beállításai

A Radír eszköz beállításainak módosításához kattintson duplán az eszközre az Eszközök panelen.

Megjegyzés: Az átmérőt bármikor módosíthatja a] (nagyítás) és a [(kicsinyítés) billentyűk lenyomásával.

Szög Meghatározza az eszköz elforgatási szögét. Húzza a nyílfejet az előnézetben, vagy adjon meg egy értéket a Szög mezőben.

Kerekség: Az eszköz kerekségét határozza meg. Az előnézetben a fekete pontot húzza a középpont felé vagy attól távolabb, vagy adjon meg egy értéket a Kerekség mezőben. Minél magasabb az érték, az ecset annál kerekesebb lesz.

Átmérő Az eszköz átmérőjét határozza meg. Használja az Átmérő csúszkát, vagy adjon meg egy értéket az Átmérő szövegmezőbe.

Az egyes beállítások jobb oldalán legördülő listák lehetővé teszik az eszköz alakjának meghatározását. Válasszon a következő beállítások közül:

Rögzített Rögzített szöveget, kerekséget vagy átmérőt használ.

Véletlenszerű Véletlenszerű szöveget, kerekséget vagy átmérőt használ. A Változat mezőben megadott érték határozza meg azokat a határokat, amelyek között az ecset jellemzői változhatnak. Ha például az Átmérő értéke 15, a Változat pedig 5, akkor az átmérő lehet 10, 20, illetve bármilyen érték a kettő között.

Nyomás A szög, a kerekség vagy az átmérő a rajztoll nyomásának függvényében változik. Ez a beállítás akkor a leghasznosabb, ha az Átmérő beállítással együtt használja. Csak akkor érhető el, ha grafikus táblát használ. Adjon meg egy értéket a Változat szövegmezőbe annak meghatározásához, hogy mennyire változik az ecset jellemzője az eredetihez képest. Ha például a Kerekség értéke 75%, a Változat értéke pedig 25%, akkor a legenyhébb ecsetvonás 50%, a legerősebb pedig 100% lehet. Minél kisebb a nyomás, annál szögletesebb lesz az ecsetvonás.

Tollhegy-korong Az átmérő a tollhegykorong mozgása alapján változik.

Billent Változik a szög, a kerekség vagy az átmérő a rajztoll billenésének függvényében. Ez a beállítás akkor a leghasznosabb, ha a Kerekség beállítással együtt használja. Ez a beállítás csak akkor érhető el, ha olyan grafikus táblával rendelkezik, amely érzékeli, hogy milyen irányba billen a toll.

Hordozó A szög, a kerekség vagy az átmérő a rajztoll nyomásának függvényében változik. Ez a beállítás akkor a leghasznosabb, ha ezzel a kalligrafikus ecsetek dőlési szögét határozza meg, főleg amikor rajzecsetként használja az ecsetet. Ez a beállítás csak akkor érhető el, ha olyan grafikus táblával rendelkezik, amely érzékeli, hogy a függőleges helyzettől mennyire tér el a toll helyzete.

Elforgatás A szöveget, kerekséget vagy átmérőt a tollhegy elfordulásának függvényében változtatja. Ez a beállítás akkor a leghasznosabb, ha ezzel a kalligrafikus ecsetek dőlési szögét határozza meg, főleg amikor tollként használja az ecsetet. Csak akkor érhető el, ha olyan grafikus táblával rendelkezik, amely érzékeli ezt a fajta elforgatást.

Görbe felosztása

A görbék, grafikakereteket vagy üres szövegkereteket bármelyik szerkesztőpontjuknál vagy bármelyik szegmensük mentén feloszthatja. A görbék felosztásakor vegye figyelembe a következőket:

- Ha egy zárt görbét két nyitott görbévé szeretne felosztani, két helyen kell elmeteszni a görbét. Ha csak egyszer metszi el a zárt görbét, akkor egyetlen görbét kap, amelyben szakadás van.
- A felosztással nyert görbék mindegyike örökli az eredeti görbe beállításait, például a körvonalvastagságát és a kitöltőszínét. Lehetséges, hogy át kell állítania a körvonal-igazítást belsőről kialsőre.

1 (Választható) Szükség esetén jelölje ki a görbét az aktuális szerkesztőpontjainak megjelenítéséhez.

2 Tegye az alábbiak egyikét:

- Válassza ki az Olló eszközt, és kattintson a görbe azon pontjára, ahol fel azt fel szeretné osztani. Ha a görbét valamelyik szegmens középpontjánál osztja fel, a két végpont egymás fölétt jelenik meg, és az egyik ki van jelölve.
- Jelölje ki azt a szerkesztőpontot, amelynél fel szeretné osztani a görbét, majd kattintson a Görbe kivágása a kijelölt szerkesztőpontoknál gombra  a Vezérlő panelen. Amikor a görbét egy szerkesztőpontnál felosztja, az új szerkesztőpont az eredeti szerkesztőpont fölétt jelenik meg, és az egyik szerkesztőpont ki van jelölve.

3 Az új szerkesztőpontot vagy görbeszegmenst a Közvetlen kijelölési eszközzel módosíthatja.

Megjegyzés: Az objektumokat különálló komponensoldalakra oszthatja fel a Kés eszközzel (az oldal olyan terület, amelyet nem oszt fel vonalszegmens).

Lásd még

“Objektumok vágása a Kés eszközzel”, 236. oldal

Grafika kontúrozása

Grafika kontúrozása

Ha egy meglévő grafikára szeretne alapozni egy új rajzot, a grafikát kontúrozhatja. Létrehozhat például egy grafikát egy papírra rajzolt ceruzarajz vagy egy másik grafikai alkalmazásban mentett rasterkép alapján, ha a grafikát importálja az Illustrator alkalmazásba, és kontúrozza.

A grafikák kontúrozásának legegyszerűbb módja az, ha megnyitja vagy behelyezi a fájlt az Illustrator alkalmazásban, és automatikusan kontúrozza a grafikát az Élő kontúr paranccsal. Beállíthatja a részletességi szintet és a kontúr kitöltésének módját. Ha elégedett a kontúrozás eredményével, a kontúrozást átalakíthatja vektorgörbéké vagy Élő festés objektummá.



A bittérkép az Élő kontúr paranccsal történő kontúrozás előtt és után

Megtekinthet egy, az Élő kontúr parancs használatát bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0043_hu weblapon.

Grafika automatikus kontúrozása

- 1 Nyissa meg vagy helyezze be a kontúrozás forrásaként használni kívánt fájlt.
- 2 Jelölje ki a forrásképet, majd tegye az alábbiak egyikét:
 - Ha a kép kontúrozását egy kontúrkészlettel szeretné elvégezni, kattintson a Kontúrkészletek és -beállítások gombra a Vezérlő panelen, és válasszon egy készletet.
 - Ha a kép kontúrozását az alapértelmezett kontúrozási beállításokkal szeretné elvégezni, kattintson az Élő kontúr eszközre a Vezérlő panelen, vagy válassza az Objektum > Élő kontúr > Létrehozás parancsot.
 - A kép kontúrozása előtt a beállítások megadásához kattintson a Kontúrkészletek és -beállítások gombra a Vezérlő panelen, és válassza a Kontúr beállításai eszközt. Ezt megteheti az Objektum > Élő kontúr > Kontúr beállításai paranccsal is. Adja meg a megfelelő kontúrozási beállításokat, majd kattintson az OK gombra.
- 3 (Választható) Módosítsa a kontúrozás eredményét.
- 4 (Választható) A kontúrozást alakítsa át görbéké vagy Élő festés objektummá.

Sablonrétegek használata a grafika kézi kontúrozásához

A sablonrétegek olyan lezárt, nem nyomtatható rétegek, amelyeket a képek kézi kontúrozásához használhat. A sablonrétegek 50%-kal halványabbak, így tisztán láthatók a réteg elé rajzolt görbék. Sablonréteget létrehozhat meglévő rétegekből, illetve egy kép behelyezésekor is.

- 1 Tegye az alábbiak egyikét:
 - Ha egy képet kontúrozáshoz sablonréteggént szeretne elhelyezni, válassza a Fájl > Beillesztés parancsot, jelölje ki a kontúrozni kívánt EPS-, PDF- vagy rasterképfájlt, jelölje be a Sablon jelölőnégyzetet, majd kattintson a Behelyezés gombra. A panelen egy új sablonréteg jelenik meg az aktuális réteg alatt.

- Egy meglévő kép kontúrozásához ellenőrizze, hogy a kép a saját rétegén van-e, kattintson a rétegre a Rétegek panelen, jelölje be a Sablon beállítást, és kattintson az OK gombra, vagy jelölje ki a réteget, és a panel menüjéből válassza a Sablon menüpontot.

A szem ikon  helyére a sablon ikon  kerül, és a réteg le lesz zárva.

- 2 Kontúrozza a fájlt a Toll eszközzel vagy a Ceruza eszközzel.
- 3 Sablonréteg elrejtéséhez válassza a Nézet > Sablon elrejtése parancsot. Az újbóli megjelenítéséhez válassza a Nézet > Sablon megjelenítése parancsot.
- 4 Ha egy sablont hagyományos réteggé szeretné átalakítani, kattintson duplán a sablonrétegre a Rétegek panelen, törölje a Sablon jelölőnégyzetet, és kattintson az OK gombra.

Kontúr beállításai

Készlet Meghatározza a kontúrkészletet.

Mód Meghatározza a kontúrozás eredményének színmódját.

Határérték: Meghatározza az értéket, amely alapján az eredeti kép fekete-fehér kontúrozása létrejön. A határértéknél világosabb képpontok fehérek lesznek, a határértéknél sötétebbek pedig feketék. (Ez a beállítás csak akkor érhető el, ha a Mód beállítás értéke Fekete-fehér.)

Paletta Meghatározza a palettát, amellyel létrejön az eredeti kép színes vagy szürkeárnyaltos kontúrozása. (Ez a beállítás csak akkor érhető el, ha a Mód beállítás értéke Szín vagy Szürkeárnyaltos.)

Ha azt szeretné, hogy az Illustrator határozza meg a kontúrozás színeit, válassza az Automatikus beállítást. Ha a kontúrozáshoz egyéni palettát szeretne használni, jelöljön ki egy színtárkönyvtárat. (A színtárkönyvtárat előbb meg kell nyitnia ahhoz, hogy megjelenjen a Paletta menüben.)

Max. szín Meghatározza a színes vagy szürkeárnyaltos kontúrozáshoz felhasznált színek maximális számát. (Ez a beállítás csak akkor érhető el, ha a Mód beállítás értéke Szín vagy Szürkeárnyaltos, a panel beállítása pedig Automatikus.)

Hozzáadás a színtárakhoz A kontúrozás eredményében lévő összes szín számára létrehoz egy új színtárat a Színtárak panelen.

Életlenítés A kontúrozás előtt életleníti az eredeti képet. Ezzel a beállítással csökkentheti az eredményben esetleg jelentkező kisebb sávozottságot és kisimíthatja az egyenetlen széleket.

Újramintázás Újramintázza az eredeti képet a kontúrozás előtt, és átalakítja a megadott felbontására. Ezzel a beállítással felgyorsítható a kontúrozási folyamat, de rosszabb minőségű eredményt adhat.

Megjegyzés: Készlet létrehozásakor az újramintázási felbontás mentése nem történik meg.

Kitöltések Kitöltött területeket hoz létre a kontúrkészítési eredményben.

Vonások Ecsetvonásos görbéket hoz létre a kontúrkészítési eredményben.

Ecsetvonás maximális vastagsága Meghatározza az eredeti objektum alkotóelemeinek maximális vastagságát, amelyeknél létrejöhet ecsetvonás. A maximális szélességnél nagyobb alkotóelemek körvonalas területek lesznek a kontúrozás eredményeként.

Ecsetvonás minimális hossza Meghatározza az eredeti objektum alkotóelemeinek minimális hosszát, amelyeknél létrejöhet ecsetvonás. A minimális hossznál kisebb alkotóelemek kimaradnak a kontúrkészítés eredményéből.

Görbeillesztés Meghatározza a kontúrozott alakzat és az eredeti, képpontokból felépülő alakzat távolságát. Az alacsonyabb értékek pontosabb, a magasabb értékek lazább görbeillesztést eredményeznek.

Legkisebb terület Meghatározza, hogy melyik az eredeti objektum azon legkisebb eleme, amely még kontúrozva lesz. A 4 érték például azt határozza meg, hogy a 2x2 képpontnál kisebb elemek nem kerülnek be a kontúrkészítés eredményébe.

Sarok szöge Meghatározza az eredeti képben lévő kanyarulat élességét, amely sarokszerkesztőpontnak tekinthető a kontúrkészítési eredmény görbéjében. A sarokszerkesztőpontok és a simított határu szerkesztőpontok közötti különbséget a "Görbék – ismertető", 52. oldal című szakasz ismerteti.

Raszter Meghatározza a kontúrozott objektum bittérkép-összetevőjének megjelenését. Ezt a megjelenítési beállítást a kontúrkészlet nem tárolja el.

Vektor Meghatározza a kontúrkészítés eredményének megjelenítését. Ezt a megjelenítési beállítást a kontúrkészlet nem tárolja el.

 A **Kontúr beállításai** párbeszédpanelen jelölje be az **Előkép jelölőnégyzetet** a jelenlegi beállítások eredményének megtekintéséhez. Az alapértelmezett kontúrozási beállítások megadásához szüntesse meg az összes objektum kijelölését a **Kontúr beállításai** párbeszédpanel megnyitása előtt. A beállítások megadása után kattintson az **Alapértelmezett** tesz gombra.

Megtekinthet egy, az Élő kontúr parancs használatát bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0043_hu weblapon. A www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_livetrace_hu weplapon egy oktatóanyagot találhat, amely bemutatja, hogyan érhető el a legjobb eredmény az Élő kontúr beállításainak hangolásával.

Kontúrozott objektum megjelenésének módosítása

A kontúrozott objektumok két összetevőből állnak: az eredeti forrásképből és a kontúrkészítés eredményéből (amely a vektoros grafika). Alapértelmezés szerint csak a kontúrozás eredménye látható. Módosíthatja viszont az eredeti kép és a kontúrozási eredmény megjelenését úgy, hogy az leginkább megfeleljen az igényeinek.

- 1 Jelölje ki a kontúrozott objektumot.

 Alapértelmezés szerint minden kontúrozott objektum „Kontúr” névvel jelenik meg a Rétegek panelen.

- 2 Végezze el a következő műveletek valamelyikét:

- A kontúrkészítési eredmény megjelenésének módosításához kattintson a **Vektornézet** gombra  a **Vezérlő** panelen, vagy válassza az **Objektum > Élő kontúr** parancsot, és válasszon egy megjelenítési beállítást: **Ne jelenítse meg a kontúrkészítési eredményt**, **Kontúrkészítési eredmény megjelenítése**, **Körvonalak megjelenítése** vagy **Körvonalak megjelenítése Kontúrral**.
- A forráskép megjelenésének módosításához kattintson a **Raszternézet** gombra  a **Vezérlő** panelen, vagy válassza az **Objektum > Élő kontúr** parancsot, és válasszon egy megjelenítési beállítást: **Ne jelenítse meg a képeket**, **Eredeti kép megjelenítése**, **Módosított kép megjelenítése** (amely a képet a kontúrozás közben alkalmazott módosítások figyelembevételével jeleníti meg) vagy **Átlátszó kép megjelenítése**.

Megjegyzés: A forráskép megjelenítéséhez a **Vektor megjelenítése** beállítást először **Ne jelenítse meg a kontúrkészítési eredményt** vagy **Körvonalak megjelenítése** értékre kell állítania.

Kontúrozás eredményének beállítása

A kontúrozott objektum létrehozása után az eredményt bármikor módosíthatja.

- 1 Jelölje ki a kontúrozott objektumot.

- 2 Végezze el a következő műveletek valamelyikét:

- A **Vezérlő** panelen adja meg az alapvető beállításokat.
- Kattintson a **Kontúr beállításai** párbeszédpanel gombra  a **Vezérlő** panelen az összes kontúrozási beállítás megtekintéséhez. Ezt megteheti az **Objektum > Élő kontúr > Kontúr beállításai** parancssal is. Adja meg a beállításokat, és kattintson a **Kontúrozás** gombra.

 Kontúrkészletekkel gyorsan módosíthatja a kontúrozás eredményét.

A kontúrozáshoz használt színek módosítása

- 1 Hozzon létre egy színtárkönyvtárat, amely tartalmazza a kontúrozásban használni kívánt színeket.
- 2 Ellenőrizze, hogy a színtárkönyvtár meg van-e nyitva, és kattintson a **Kontúr beállításai** párbeszédpanel gombra  a **Vezérlő** panelen. Ezt megteheti az **Objektum > Élő kontúr > Kontúr beállításai** parancssal is.
- 3 A **Paletta** menüben jelölje ki a színtárkönyvtár nevét, és kattintson a **Kontúrozás** gombra.

Lásd még

“Színtárkönyvtárak létrehozása”, 109. oldal

Kontúrkészlet használata

A kontúrkészletek előre definiált kontúrozási beállításokat tartalmaznak a különböző grafikátípusokhoz. Ha például egy olyan kép kontúrozását végzi, amelyet műszaki rajzként szeretne használni, válassza a Műszaki rajz készletet. Minden kontúrozási beállítás felveszi a műszaki rajzokhoz optimális értéket: a szín fekete-fehér lesz, az életlenítés értéke 0, az ecsetvonás vastagságának korlátja 3 képpont és így tovább.

Készlet megadása

- Válassza az Objektum > Élő kontúr > Kontúr beállításai parancsot. (Egy másik módszer az, hogy kijelöli a kontúrozott objektumot, és a Kontúr beállításai párbeszédpanel gombra kattint  a Vezérlő panelen.) Adja meg a készlet beállításait, és kattintson a Készlet mentése gombra. Írja be a készlet nevét, majd kattintson az OK gombra.
- Válassza a Szerkesztés > Kontúrkészletek menüpontot. Kattintson az Új gombra, adja meg a készlet beállításait, és kattintson a Kész gombra.



Ha a készletet egy meglévő készletre szeretné alapozni, előbb jelölje ki az alapul szolgáló készletet, és ezután kattintson az Új gombra.

Készlet szerkesztése és törlése

- 1 Válassza a Szerkesztés > Kontúrkészletek menüpontot.
- 2 Jelöljön ki egy készletet, és kattintson a Szerkesztés gombra vagy a Törlés gombra.

Megjegyzés: Alapértelmezett készleteket nem törölhet (az alapértelmezett készleteket szögletes zárójel jelzi []). Készíthet viszont egy szerkeszthető másolatot egy alapértelmezett készletről. Ehhez jelölje ki a készletet, és kattintson az Új gombra.

Készletek megosztása más felhasználókkal

- 1 Válassza a Szerkesztés > Kontúrkészletek menüpontot.
- 2 Tegye az alábbiak egyikét:
 - Kattintson az Exportálás parancsra a készlet fájlba történő mentéséhez.
 - Kattintson az Importálás parancsra egy fájlban lévő készletek betöltéséhez.

Kontúrozott objektum átalakítása Élő festés objektummá

Ha elégedett a kontúrozás eredményével, a kontúrozott objektumot átalakíthatja görbékké vagy Élő festés objektummá. Ez a végső lépés lehetővé teszi, hogy a kontúrozott objektummal ugyanúgy dolgozzon, mint bármely más vektoros grafikával. Ha átalakít egy kontúrozott objektumot, már nem lehet módosítani a kontúrozás beállításait.

- 1 Jelölje ki a kontúrozott objektumot.
- 2 Tegye az alábbiak egyikét:
 - A kontúr görbékké való átalakításához kattintson a Kibővítés eszközre a Vezérlő panelen, vagy válassza az Objektum > Élő kontúr > Kibővítés parancsra. Ezt a módszert alkalmazza, ha a kontúrozott grafika összetevőit különálló objektumokként szeretné kezelni. Az eredményként létrejövő görbék egy csoportba kerülnek.
 - Ha a kontúrozás görbékké alakítása során meg kívánja tartani a megjelenítési beállításokat, válassza az Objektum > Élő kontúr > Kibővítés megtekintés közben menüpontot. Ha például a kontúrozási eredmény megjelenítési beállítása Körvonalak, a kibővített görbék csak körvonalak lesznek (nem kitöltött elemek vagy ecsetvonások). Továbbá a program megőrzi a kontúrozás aktuális megjelenítési beállításait, és rögzített felvételeket a kibővített görbék csoportjába helyezi. Ezt a módszert alkalmazza, ha a kontúrozott képet meg szeretné őrizni a kibővített görbék segédvonalaként.
 - Ha a kontúrozott objektumot Élő festés objektummá szeretné átalakítani, kattintson az Élő festés eszközre a Vezérlő panelen, és válassza az Objektum > Élő kontúr > Konvertálás élő festésre parancsot. Ezt a módszert használja, ha kitöltéseket és ecsetvonásokat szeretne alkalmazni a kontúrozott objektumra az Élő festékesvödör eszközzel.



Ha a kontúrozást és a kontúrozott objektum konvertálását egy lépésben szeretné elvégezni, válassza az Objektum > Élő kontúr > Létrehozás és kibővítés parancsot vagy az Objektum > Élő kontúr > Létrehozás és konvertálás élő festésre parancsot.

Megtekinthet egy, a kontúrozást bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0043_hu weblapon.

Lásd még

“Görbék – ismertető”, 52. oldal

“Élő festés – ismertető”, 157. oldal

Kontúrozott objektum feloldása

Ha el szeretné vetni a kontúrozást, de meg szeretné tartani az eredetileg elhelyezett képet, feloldhatja a kontúrozott objektumot.

1 Jelölje ki a kontúrozott objektumot.

2 Válassza az Objektum > Élő kontúr > Feloldás parancsot.

Jelek

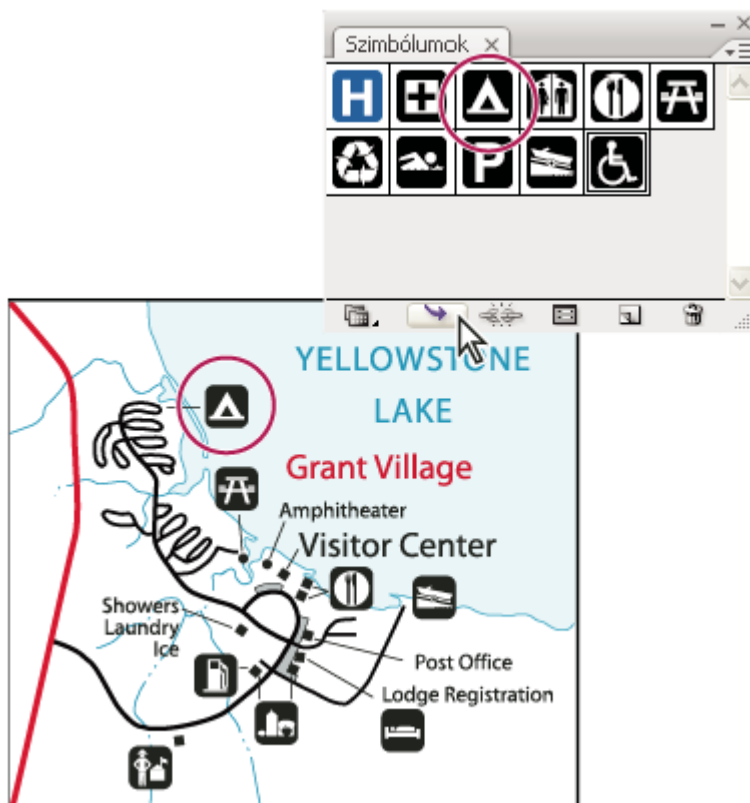
Szimbólumok – ismertető

A *szimbólum* olyan rajzi objektum, amelyet többször is felhasználhat egy dokumentumban. Ha például egy virágból hoz létre szimbólumot, a szimbólum több *példányát* is elhelyezheti a rajzban anélkül, hogy magát az összetett grafikát többször hozzá kellene adnia. Minden szimbólumpéldány összekapcsolódik a Szimbólumok panelen vagy szimbólumtárban lévő szimbólummal. A szimbólumokkal időt takaríthat meg, és jelentősen csökkentheti a fájlméretet.

A szimbólumok ezenkívül kiválóan támogatják az SWF- és SVG-exportálást. Ha Flash formátumba exportál, a szimbólumot beállíthatja mozgóképes klip típusúra. A Flash formátumban már bármilyen másikat is beállíthat. Beállíthat 9 szeletes méretezést is az Illustrator alkalmazásban, így a mozgóképes klipek megfelelő méretűek lesznek, ha felhasználói felületek részeként használja őket.

Megjegyzés: A szimbólumok a Flash alkalmazásban történő használatáról további információt a Flash súgójában talál. Megtekinthet egy, a szimbólumok az Illustrator és a Flash szoftverekben történő hatékony használatát bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0198_hu weblapon.

Egy szimbólum behelyezése után szerkesztheti a szimbólum példányait a rajztáblán, és ha erre szükség van, a szerkesztéssel újradefiniálhatja az eredeti szimbólumot. A szimbólumeszközökkel egyszerre több szimbólumpéldányt is elhelyezhet és szerkeszthet.



Grafika szimbólumpéldányokkal

Szimbólumok panel – áttekintés

A Szimbólumok panellel (Ablak > Szimbólumok) vagy a Vezérlő panellel kezelheti a dokumentumban lévő szimbólumokat. A Szimbólumok panel számos előre definiált szimbólumot tartalmaz. Szimbólumokat szimbólumtárakból vagy felhasználói könyvtárakból is hozzáadhat.

Szimbólumok megjelenésének módosítása a panelen

- Jelöljön ki egy nézetbeállítást a panel menüjéből: Bélyegkép nézet a miniatűr képek megjelenítéséhez, Kisméretű lista nézet az elnevezett szimbólumok és kis bélyegképek megjelenítéséhez, illetve Nagyméretű lista nézet a szimbólumok nevének és a hozzájuk tartozó nagy bélyegképek megjelenítéséhez.
- Húzza a szimbólumot egy másik helyre. Amikor egy fekete vonal jelenik meg a kívánt helyen, engedje fel az egér gombját.
- A szimbólumok betűrendbe sorolásához válassza a panelmenü Rendezés név szerint parancsát.

Szimbólum megkettőzése a panelen

A szimbólumok megkettőzése vagy másolása a Szimbólumok panelen egyszerű módja az új szimbólumok egy meglévő szimbólum alapján történő létrehozásának.

❖ Tegye az alábbiak egyikét:

- Jelöljön ki egy szimbólumot a Szimbólumok panelen, és a panel menüjéből válassza a Szimbólum megkettőzése parancsot, vagy húzza a szimbólumot az Új szimbólum gombra.
- Jelöljön ki egy szimbólumpéldányt, és kattintson a megkettőzés gombra a Vezérlő panelen.

Megjegyzés: Ha a rajztáblán lévő egyik szimbólumpéldányt szeretné megkettőzni, például ha átméretezte és elforgatta azt, és egy ugyanilyen méretű és elforgatott példányt szeretne hozzáadni, akkor a példányt kettőzze meg. (További információ: "Szimbólumpéldányok használata", 86. oldal)

Szimbólum átnevezése

- 1 Egy szimbólum átnevezéséhez jelölje ki a szimbólumot a Szimbólumok panelen, válassza a Szimbólum beállításai menüpontot a panel menüjéből, majd a Szimbólumbeállítások párbeszédpanelen adja meg az új nevet.
- 2 Egy szimbólumpéldány átnevezéséhez jelölje ki a szimbólumpéldányt a rajztáblán, majd írja be az új nevet a Vezérlő panelen lévő Példány neve mezőbe.

Szimbólum behelyezése

- 1 Jelöljön ki egy szimbólumot a Szimbólumok panelen vagy a szimbólumtárban.
- 2 Tegye az alábbiak egyikét:
 - Kattintson a Szimbólumpéldány elhelyezése gombra  a Szimbólumok panelen a példány a rajztábla közepére történő behelyezéséhez.
 - Húzza a szimbólumot a kívánt helyre a rajztáblán.
 - A Szimbólumok panel menüjében válassza a Szimbólumpéldányok behelyezése menüpontot.

Megjegyzés: A rajztáblára elhelyezett (tehát nem csak a panelen létező) szimbólumokat példánynak nevezik.

Szimbólum létrehozása

Szimbólumokat a legtöbb Illustrator-objektumból létrehozhat, beleértve a görbéket, összetett görbéket, szövegobjektumokat, raszterképeket, rácsvonal objektumokat és objektumcsoportokat is. Nem hozhat viszont létre szimbólumot csatolt grafikából vagy csoportból (például görbecsoportból).

- 1 Jelölje ki a szimbólumként használni kívánt grafikát.
- 2 Tegye az alábbiak egyikét:
 - Kattintson az Új szimbólum gombra  a Szimbólumok panelen.
 - Húzza a grafikát a Szimbólumok panelre.
 - A panel menüjében kattintson az Új szimbólum parancsra.

Megjegyzés: Alapértelmezés szerint a kijelölt grafika az új szimbólum egy példányává válik. Ha nem szeretné, hogy a grafika szimbólumpéldánnyá váljon, az új szimbólum létrehozásakor nyomja le a Shift billentyűt. Ha nem szeretné, hogy az Új szimbólum párbeszédpanel megnyíljon az új szimbólum létrehozásakor, nyomja le az Alt billentyűt (Windows) vagy az Option billentyűt (Mac OS) a szimbólum létrehozásakor, így az Illustrator a szimbólumnak egy alapértelmezett nevet ad (például Új szimbólum 1).

- 3 A Szimbólum beállításai párbeszédpanelen írja be a szimbólum nevét.
- 4 Ha a szimbólumokat a Flash alkalmazásba szeretné exportálni, tegye a következőket:
 - A típus legyen Mozgóképes klip. A Flash alkalmazásban a Mozgóképes klip az alapértelmezett szimbólumtípus.
 - Adja meg azt a helyet a Flash regisztrációs rácson, ahova a szimbólum szerkesztőpontját el szeretné helyezni. A szerkesztőpont helye hatással van a szimbólum a képernyőkoordinátákon elfoglalt helyére.
 - Kapcsolja be a Segédvonalak engedélyezése a 9 szeletes méretezéshez beállítást, ha 9 szeletes méretezést szeretne használni a Flash alkalmazásban.

Megjegyzés: Megtekinthet egy, a szimbólumok az Illustrator és a Flash szoftverekben történő hatékony használatát bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0198_hu weblapon.

9 szeletes méretezés használata

A 9 szeletes méretezéssel komponensstílusú méretezést határozhat meg a Flash alkalmazásba exportálni kívánt mozgóképes klip típusú szimbólumokhoz. Ez a méretezés lehetővé teszi olyan mozgóképes klip típusú szimbólumok létrehozását, amelyek méretezése a felhasználói felületek komponenseihez való használatnak megfelelően történik, ellentétben a grafikákra és tervekre általában alkalmazott méretezéstípussal.

A mozgóképes klipet kilenc szeletre osztja és ráccsal fedi le, és mind a kilenc szeletet egyenként méretezi. A mozgóképes klip megjelenésének megőrzése érdekében a sarkokat nem, csak a kép többi területét méretezi nagyobbra vagy kisebbre az igényeknek megfelelően (nem nyújtja a képet).

A 9 szeletes méretezés hálója csak Elkülönítés módban látható. Alapértelmezés szerint a rács segédvonalai a szimbólum szélétől számítva a szimbólum magasságának és szélességének 25%-ánál (vagyis 1/4-énél) helyezkednek el, és pontosított vonalakként jelennek meg a szimbólum felett.

Megjegyzés: A Flash 9 szeletes méretezéséről további információt a Flash súgójában talál. Megtekinthet egy, a 9 szeletes méretezést és annak az Illustrator és Flash alkalmazásokban való használatát bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0204_hu és a www.adobe.com/go/vid0205_hu weblapokon.

9 szeletes méretezés engedélyezése

- 1 Jelölje ki a szimbólumot a rajztáblán vagy a Szimbólumok panelen, és a panel menüjéből válassza a Szimbólum beállításai menüpontot.
- 2 A Szimbólumbeállítások párbeszédpanelen a Típust állítsa Mozgóképes klip típusra, és jelölje be a Segédvonalak engedélyezése a 9 szeletes méretezéshez jelölőnégyzetet.

Megjegyzés: Ezt a beállítást a Szimbólumbeállítások párbeszédpanelen akkor is engedélyezheti, amikor új szimbólumot hoz létre.

Szimbólum 9 szeletes méretezési rácsának szerkesztése

- 1 Szimbólum méretezési hálójának szerkesztéséhez nyissa meg a szimbólumot Elkülönítés módban a következő műveletek bármelyikével:
 - Kattintson duplán a szimbólumra a Szimbólumok panelen.
 - Jelölje ki a szimbólumot a Szimbólumok panelen, és a panel menüjéből válassza a Szimbólum szerkesztése parancsot.
 - 2 Szimbólumpéldány méretezési hálójának szerkesztéséhez nyissa meg a példányt Elkülönítés módban a következő műveletek bármelyikével:
 - Kattintson duplán a szimbólumpéldányra a rajztáblán.
 - Jelölje ki a szimbólumpéldányt a rajztáblán, és a Vezérlő panelen kattintson a Szimbólum szerkesztése gombra.
 - 3 Mozgassa a mutatót a négy segédvonal bármelyike fölé. Amikor a mutató mozgató mutatóvá változik , húzza a segédvonalat.
- Megjegyzés:** A méretezés akkor is megmarad, ha egy segédvonalat elhúz a szimbólum határaitól (és így 9-nél kevesebb szelet marad). A szimbólum méretezése azon szelet szerint történik, amelybe a szimbólum került.
- 4 Lépjen ki az Elkülönítés módból a Kilépés az elkülönített csoportból gombra kattintva , amely a rajztábla bal felső sarkában és a Vezérlő panelen is elérhető .

Szimbólumpéldányok használata

A szimbólumpéldányokat ugyanúgy mozgathatja, méretezheti, elforgathatja, nyírhatja (vagy döntheti) és tükrözheti, mint bármely más objektumot. Ezenkívül végrehajthat bármilyen műveletet az Átlátszóság, Megjelenés és Grafikus stílusok panelről, valamint alkalmazhatja a Hatás menüben lévő hatásokat is. Ha azonban egy szimbólumpéldány adott komponensét szeretné csak módosítani, először *ki kell bővítenie* azt. A kibővítés megszakítja a kapcsolatot a szimbólum és a szimbólumpéldány között, és a példányt általános grafikává alakítja át.

Megtekinthet egy, az objektumok (többek között a szimbólumok) kijelölését és igazítását bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0034_hu és a www.adobe.com/go/vid0035_hu weblapokon.

Lásd még

“Objektumok kibővítése”, 202. oldal

Szimbólumpéldány módosítása

Egy szimbólumpéldány módosítása után újradefiniálhatja az eredeti szimbólumot a Szimbólumok panelen. Szimbólum újradefiniálásakor minden meglévő szimbólumpéldány felveszi az új definíciót.

- 1 Jelölje ki a szimbólum egyik példányát.
- 2 Kattintson a Szimbólumhivatkozás megszüntetése gombra  a Szimbólumok panelen vagy a Vezérlő panelen.

3 Szerkessze a grafikát.**4 (Választható) Tegye az alábbiak egyikét:**

- Ha a szülőszimbólumot le szeretné cserélni ezzel a szerkesztett verzióval, az Alt billentyű (Windows) vagy az Option billentyű (Mac OS) lenyomva tartása mellett húzza a szimbólumot a régi szimbólumra a Szimbólumok panelen. A szimbólum lecserélése megtörténik a Szimbólumok panelen, és a szimbólum frissül az aktuális fájlban.
- Ha ezzel a szerkesztett változattal egy új szimbólumot szeretne létrehozni, húzza a módosított szimbólumot a Szimbólumok panelre, vagy kattintson az Új szimbólum gombra  a Szimbólumok panelen.

Szimbólumpéldány kibővítése**1 Jelöljön ki egy vagy több szimbólumpéldányt.****2 Tegye az alábbiak egyikét:**

- Kattintson a Szimbólumhivatkozás megszüntetése gombra  a Szimbólumok panelen vagy a Vezérlő panelen, vagy válassza a Szimbólumra mutató hivatkozás megszüntetése menüpontot a panel menüjéből.
- Válassza az Objektum > Kibővítés menüpontot, majd kattintson az OK gombra a Kibővítés párbeszédpanelen.

Az Illustrator a szimbólumpéldány összetevőit egy csoportba helyezi. A kibővítés után szerkesztheti a grafikát.

Szimbólumpéldány megkettőzése a rajztáblán

Ha egy szimbólumpéldányt méretezett, elforgatott, nyírt (vagy döntött) vagy tükrözött, és további, azonos módosításokkal rendelkező szimbólumpéldányokat szeretne hozzáadni, kettőzze meg a módosított példányt.

1 Jelölje ki a szimbólumpéldányt.**2 Tegye az alábbiak egyikét:**

- Az Alt billentyű (Windows) vagy az Option billentyű (Mac OS) lenyomva tartása mellett húzza a szimbólumpéldányt egy másik helyre a rajztáblán.
- Másolja és illesse be a szimbólumpéldányt.

Megjegyzés: Ha a Szimbólumok panel egyik szimbólumát szeretné megkettőzni, például egy meglévő szimbólum alapján kíván új szimbólumot létrehozni, a szimbólumot másolja, ne a példányt. (További információ: "Szimbólumok panel – áttekintés", 84. oldal.)

Szimbólumpéldány lecserélése egy másik szimbólumra**1 Jelölje ki a szimbólumpéldányt a rajztáblán.****2 Tegye az alábbiak egyikét:**

- Jelöljön ki egy új szimbólumot a Vezérlő panel Csere menüjéből.
- Jelöljön ki egy új szimbólumot a Szimbólumok panelen, és a panel menüjéből válassza a Szimbólum lecserélése menüpontot.

Egy szimbólum összes példányának kijelölése a dokumentumban

- ❖ Jelöljön ki egy szimbólumot a Szimbólumok panelen, és a panel menüjéből válassza az Összes példány kijelölése menüpontot.

Szimbólum szerkesztése és újradefiniálása

A szimbólum szerkesztésének egyik módja, ha módosítja a szimbólum grafikáját, vagy újra is definiálhatja a szimbólumot annak egy új grafikára való lecserélésével. A szimbólum szerkesztése és újradefiniálása módosítja a szimbólum megjelenését a Szimbólumok panelen, valamint megváltoztatja a szimbólum a rajztáblán található összes példányát.

Szimbólum szerkesztése**1 A következő műveletek bármelyikével nyissa meg a szimbólumot Elkülönítés módban:**

- Jelölje ki a szimbólum egyik példányát, és a Vezérlő panelen kattintson a Szimbólum szerkesztése gombra. Amikor megjelenik a Riasztás párbeszédpanel, kattintson az OK gombra.

- Kattintson duplán a szimbólum egyik példányára. Amikor megjelenik a Riasztás párbeszédpanel, kattintson az OK gombra.
 - Kattintson duplán egy szimbólumra a Szimbólumok panelen. A rajztábla közepén megjelenik a szimbólum egy ideiglenes példánya.
- 2 Szerkessze a grafikát.
- 3 Lépjen ki az Elkülönítés módból a Kilépés az elkülönített csoportból gombra kattintva , amely a rajztábla bal felső sarkában és a Vezérlő panelen is elérhető .

Szimbólum újradefiniálása egy másik grafikával

- 1 Jelölje ki a grafikát, amellyel újra szeretné definiálni a meglévő szimbólumot. Ellenőrizze, hogy egy eredeti grafikát jelölt-e ki, és nem egy szimbólumpéldányt.
- 2 A Szimbólumok panelen kattintson az újradefiniálni kívánt szimbólumra, és a panel menüjéből válassza a Szimbólum újbóli megadása menüpontot.

Megjegyzés: A kijelölt grafika automatikusan az új szimbólum egy példányává válik. Ha nem szeretné, hogy a grafika szimbólumpéldánnyá váljon, a Szimbólum újbóli megadása menüpont kijelölésekor nyomja le a Shift billentyűt.

Szimbólumkönyvtárak

A szimbólumkönyvtárak előre létrehozott szimbólumok gyűjteményei. Amikor megnyit egy szimbólumkönyvtárat, az egy új panelen jelenik meg (nem a Szimbólumok panelen).

A szimbólumkönyvtárban ugyanúgy kijelölheti, rendezheti és megtekintheti az elemeket, mint a Szimbólumok panelen. A szimbólumkönyvtárak esetében azonban nincs lehetőség elemek hozzáadására, szerkesztésére és törlésére.

Szimbólumkönyvtárak megnyitása

❖ Tegye az alábbiak egyikét:

- Válassza az Ablak > Szimbólumkönyvtárak > [szimbólum] menüpontot.
- A Szimbólumok panel menüjéből válassza a Szimbólumkönyvtár megnyitása menüpontot, és válasszon egy könyvtárat a megjelenő listából.
- A Szimbólumok panelen kattintson a Szimbólumkönyvtárak menü gombra, és válasszon egy könyvtárat a megjelenő listából.



Ha egy könyvtárat automatikusan meg szeretne nyitni az Illustrator elindításakor, kattintson az Állandó menüpontra a panel menüjében.

Szimbólumok áthelyezése könyvtárból a Szimbólumok panelre

A szimbólumok automatikusan a Szimbólumok panelre kerülnek, ha felhasználja azokat egy dokumentumban.

❖ Kattintson egy szimbólumra a könyvtárban.

Szimbólumkönyvtárak létrehozása

- 1 A könyvtárban elhelyezni kívánt szimbólumokat adja hozzá a Szimbólumok panelhez, és törölje onnan a kihagyni kívánt szimbólumokat.



A dokumentumban nem használt szimbólumok mindegyikének kijelöléséhez válassza az Összes nem használt kijelölése menüpontot a Szimbólumok panel menüjéből.

- 2 A Szimbólumok panel menüjében válassza a Szimbólumkönyvtárak mentése menüpontot.
- 3 Mentse az új könyvtárat az alapértelmezett Symbols mappába. A könyvtár neve automatikusan megjelenik a Szimbólumkönyvtárak almenüben és a Szimbólumkönyvtár megnyitása almenüben.

Ha a könyvtárat egy másik mappába menti, a megnyitásához válassza a Szimbólumkönyvtár megnyitása > Egyéb könyvtár menüpontot a Szimbólumok panel menüjéből. Miután ezzel a módszerrel megnyitotta, a könyvtár a többi könyvtárral együtt jelenik meg a Szimbólumkönyvtárak almenüben.

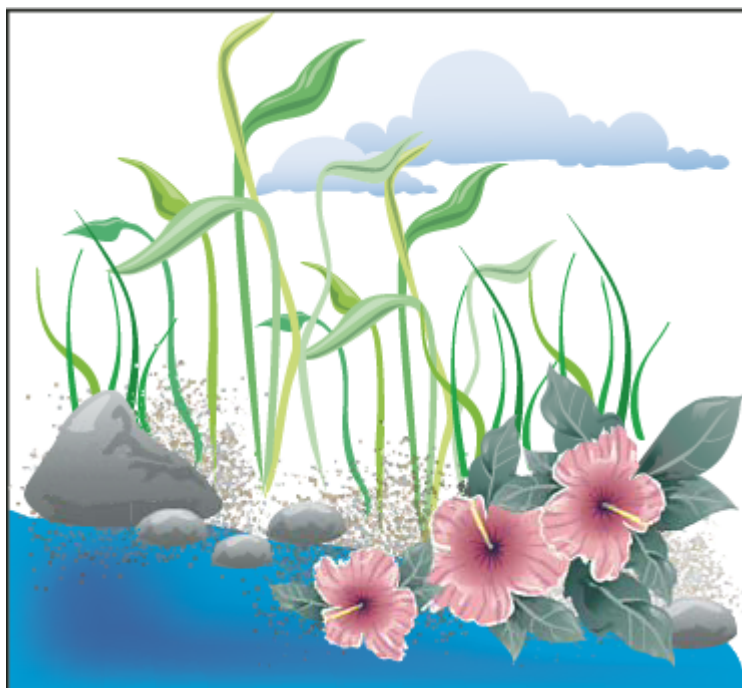
Szimbólumkönyvtár importálása másik dokumentumból

- 1 Válassza az Ablak > Szimbólumkönyvtárak > Egyéb könyvtár menüpontot, vagy a Szimbólumok panel menüjéből válassza a Szimbólumkönyvtár megnyitása > Egyéb könyvtár menüpontot.
- 2 Jelölje ki azt a fájlt, amelyből a szimbólumokat importálni kívánja, és kattintson a Megnyitás gombra.
Az importált szimbólumok a szimbólumkönyvtár paneljén jelennek meg (nem a Szimbólumok panelen).

Szimbólumeszközök és szimbólumkészletek

Szimbólumkészletek – ismertető

A *szimbólumkészlet* olyan szimbólumpéldányok csoportja, amelyet a Szimbólumszóró eszközzel hozott létre. A szimbólumpéldányokból vegyes csoportokat is létrehozhat a Szimbólumszóró eszköz egymás után több szimbólumon való alkalmazásával.



A szimbólumeszközökkel létrehozott grafika

Amikor a szimbólumkészletekkel dolgozik, ne felejtse el, hogy a szimbólumeszközök csak a Szimbólumok panelen kijelölt szimbólum(ok)at érintik. Ha létrehoz például egy olyan vegyes szimbólumkészletet, amely egy füves, virágos mezőt ábrázol, módosíthatja csak a fű tájolását, ha a fű szimbólumot jelöli ki a Szimbólumok panelen, és ezután használja a Szimbólumpörgető eszközt. A fű és a virágok méretének módosításához jelölje ki mindkét szimbólumot a Szimbólumok panelen, majd használja a Szimbólumméretező eszközt.

Megjegyzés: Ha a rajztáblán vegyes szimbólumkészletet jelöl ki, a legutoljára a készlethez adott szimbólumpéldány lesz automatikusan kijelölve a Szimbólumok panelen.

Szimbólumkészletek létrehozása

A Szimbólumszóró úgy működik, mint egy részecskeszóró, vagyis egyszerre rengeteg azonos objektumot helyezhet el a rajztáblán. A Szimbólumszóróval létrehozhat több száz fűszálat, vadvirágot, méhet vagy hópehelyt.

Lásd még

“Szimbólum – eszközkaléria”, 30. oldal

“Szimbólumeszközök beállításai”, 92. oldal

Szimbólumpéldányok szórása a grafikára

- 1 A Szimbólumok panelen jelöljön ki egy szimbólumot, és válassza a Szimbólumszóró eszközt .
- 2 Kattintson, és húzza a mutatót oda, ahova a szimbólumpéldányokat el szeretné helyezni.

Szimbólumpéldányok hozzáadása vagy törlése egy meglévő készletből

- 1 Jelöljön ki egy meglévő szimbólumkészletet.
- 2 Válassza a Szimbólumszóró eszközt , és jelöljön ki egy szimbólumot a Szimbólumok panelen.
- 3 Tegye az alábbiak egyikét:
 - Szimbólumpéldányok hozzáadásához kattintson, és húzza a mutatót oda, ahova az új példányokat el szeretné helyezni.
 - Szimbólumpéldányok törléséhez tartsa lenyomva az Alt billentyűt (Windows) vagy az Option billentyűt (Mac OS) a kattintás közben, és húzza a mutatót az eltávolítani kívánt példányokra.

Szimbólumkészletben lévő szimbólumpéldányok módosítása

A szimbólumeszközökkel egy készlet több szimbólumpéldányát is módosíthatja. A példányokat szétszórhatja például egy nagy területen a Szimbólumaprító eszközzel, vagy a példányokat fokozatosan árnyalhatja, hogy valóságosabbnak tűnjenek.

Habár a szimbólumeszközöket használhatja különálló szimbólumpéldányokon is, akkor a leghatékonyabbak, ha szimbólumkészleteken használja őket. Amikor különálló szimbólumpéldányokkal dolgozik, ezen feladatok nagy része elvégezhető a hagyományos objektumokon használható eszközökkel és parancsokkal.

Lásd még

“Szimbólum – eszközkaléria”, 30. oldal

“Szimbólumeszközök beállításai”, 92. oldal

A készletben lévő szimbólumpéldányok halmozási sorrendjének módosítása

- 1 Válassza a Szimbólumeltoló eszközt .
- 2 Tegye az alábbiak egyikét:
 - Szimbólumpéldányok mozgatásához húzza abba az irányba, amerre a szimbólumpéldányokat mozgatni szeretné.
 - Szimbólumpéldányok előrehozásához a Shift billentyű lenyomva tartása mellett kattintson a szimbólumpéldányra.
 - Szimbólumpéldányok hátraküldéséhez az Alt billentyű (Windows) vagy az Option billentyű (Mac OS) és a Shift billentyű lenyomva tartása mellett kattintson a szimbólumpéldányra.

Szimbólumpéldányok összegyűjtése és szétszórása

- 1 Válassza a Szimbólumaprító eszközt .
- 2 Tegye az alábbiak egyikét:
 - Kattintson vagy húzza a mutatót azon a területen, ahova a szimbólumpéldányokat össze szeretné gyűjteni.
 - Tartsa lenyomva az Alt billentyűt (Windows) vagy az Option billentyűt (Mac OS), és kattintson vagy húzza a mutatót azon a területen, amelyen a szimbólumpéldányokat el szeretné távolítani egymástól.

Szimbólumpéldányok átméretezése

- 1 Válassza a Szimbólumméretező eszközt .
- 2 Tegye az alábbiak egyikét:

- Kattintson vagy húzza a mutatót a készletben, ahol a szimbólumpéldányok méretét növelni szeretné.
- Tartsa lenyomva az Alt billentyűt (Windows) vagy az Option billentyűt (Mac OS), és kattintson vagy húzza a mutatót ott, ahol a szimbólumpéldányok méretét csökkenteni szeretné.
- Ha az átméretezés közben a szimbólumpéldányok sűrűségét meg szeretné tartani, a kattintás vagy húzás közben tartsa lenyomva a Shift billentyűt.

Szimbólumpéldányok elforgatása

- 1 Válassza a Szimbólumpörgető eszközt .
- 2 Kattintson vagy húzza a mutatót abba az irányba, amerre a szimbólumpéldányokat tájolni szeretné.

Szimbólumpéldányok festése

Egy szimbólumpéldány festése azt eredményezi, hogy a színezet a színárnyalat színéhez közelít, azonban az eredeti fényintenzitás megmarad. (Ugyanúgy működik, mint az árnyaló ecsetek Színárnyalatok és árnyalások színezési módszere.) Ez a módszer az eredeti szín fényintenzitását és a színező szín színezetét használja az új szín generálásához. Ennek eredményeképpen a nagyon magas vagy nagyon alacsony fényintenzitású színek nagyon kismértékben, a fekete és fehér objektumok pedig egyáltalán nem változnak.

 *A fekete és fehér objektumokra is ható színezési módszerhez használja a Szimbólumstílus-beállító eszközt egy olyan grafikus stílussal, amely a kívánt kitöltőszínt használja.*

- 1 A Szín panelen jelölje ki a színezési színeként használni kívánt kitöltési színt.
- 2 Válassza a Szimbólumfestő eszközt , és végezze el az alábbi műveletek egyikét:
- Kattintson a színezési színnel festeni kívánt szimbólumpéldányokra, vagy húzza fölélük az eszközt. A színezés mértéke fokozatosan nő, és a szimbólumpéldány színe fokozatosan közelíti a színezés színét.
- Tartsa lenyomva az Alt billentyűt (Windows) vagy az Option billentyűt (Mac OS), és kattintson vagy húzza a mutatót azon a területen, ahol a színezés mértékét csökkenteni szeretné, hogy jobban látszon a szimbólum eredeti színe.
- A kattintás vagy húzás közben tartsa lenyomva a Shift billentyűt a színezés mértékének állandó szinten tartásához, miközben a szimbólumpéldányok színe fokozatosan a színezés színére vált.

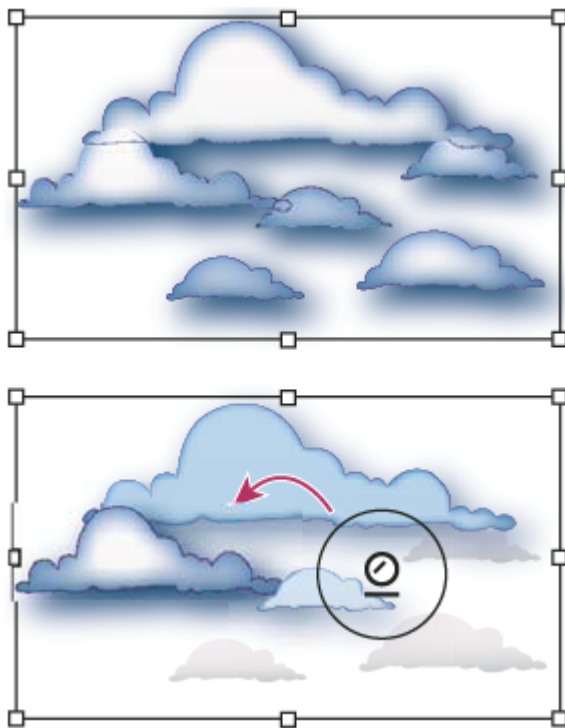
Megjegyzés: A Szimbólumfestő eszköz használata nagyobb fájlméretet és rosszabb teljesítményt eredményezhet. Ha a memória vagy az exportált Flash-/SVG-fájl mérete fontos, ne használja ezt az eszközt.

Szimbólumpéldányok átlátszóságának beállítása

- 1 Válassza a Szimbólum-rácsrabontó eszközt .
- 2 Tegye az alábbiak egyikét:
- Kattintson vagy húzza a mutatót oda, ahol a szimbólumpéldányok átlátszóságát növelni szeretné.
- Tartsa lenyomva az Alt billentyűt (Windows) vagy az Option billentyűt (Mac OS), és kattintson vagy húzza a mutatót ott, ahol a szimbólumpéldányok átlátszóságát csökkenteni szeretné.

Grafikus stílus alkalmazása szimbólumpéldányokra

A Szimbólumstílus-beállító eszköz lehetővé teszi, hogy grafikus stílust alkalmazzon egy szimbólumkészletre, vagy eltávolítsa annak stílusát. Az alkalmazás mértékét és helyét is beállíthatja. Alkalmazhat egy stílust például fokozatosan, hogy néhány szimbólumpéldánynál a stílus teljes mértékben, míg más példányok esetében csak részlegesen jelenjen meg.



Grafikus stílus teljes mértékű alkalmazása (felül) és változó mértékű alkalmazása (alul)

💡 A Szimbólumstílus-beállító eszközre bármikor átválthat egy másik szimbólumeszköz használatakor, ha a Grafikus stílusok panelen egy stílusra kattint.

1 Válassza a Szimbólumstílus-beállító eszközt .

2 A Grafikus stílusok panelen jelöljön ki egy stílust, és végezze el az alábbi műveletek egyikét:

- Kattintson vagy húzza az eszközt oda, ahol a stílust a szimbólumkészletre alkalmazni szeretné. A szimbólumpéldányokra alkalmazott stílus mértéke fokozatosan nő, és a stílus fokozatosan megváltozik.
- Tartsa lenyomva az Alt billentyűt (Windows) vagy az Option billentyűt (Mac OS), és kattintson vagy húzza a mutatót oda, ahol a stílus mértékét csökkenteni szeretné, hogy jobban látszon az eredeti, stílus nélküli szimbólum.
- A kattintás vagy húzás közben tartsa lenyomva a Shift billentyűt a stílus mértékének állandó szinten tartásához, miközben a szimbólumpéldányok stílusa fokozatosan a kijelölt stílusra vált.

Megjegyzés: Nagyon fontos, hogy az első és második lépést a megadott sorrendben hajtsa végre. Ha akkor jelöli ki a stílust, amikor nem egy szimbólumeszköz aktív, a program a stílust azonnal alkalmazza a teljes kijelölt szimbólumkészletre.

Szimbólumeszközök beállításai

A szimbólumeszközök beállításához kattintson duplán a szimbólumeszközre az Eszközök panelen.

Az általános beállítások, például az átmérő, az intenzitás és a sűrűség a párbeszédpanel felső részén jelennek meg. Az eszközszerkesztési beállítások a párbeszédpanel alsó részén találhatók. Egy másik eszköz beállításainak megjelenítéséhez kattintson az eszköz ikonjára a párbeszédpanelen.

Általános beállítások Az általános beállítások a Szimbólumeszközök beállításai párbeszédpanel felső részén jelennek meg, függetlenül attól, hogy melyik szimbólumeszköz van kijelölve.

- **Átmérő** Meghatározza az eszköz ecsetméretét.

 Egy szimbólumeszköz használatakor bármikor lenyomhatja a [billentyűt az átmérő csökkentéséhez, vagy a] billentyűt a növeléséhez.

- **Intenzitás** Meghatározza a változás mértékét (a magasabb érték gyorsabb változást eredményez). Ha táblát vagy tollat használ, jelölje be a Nyomásérzékeny toll használata beállítást az Intenzitás érték megadása helyett.
- **Szimbólumkészlet sűrűsége** Meghatározza a szimbólumkészlet vonzásértékét (magasabb érték esetén a szimbólumpéldányok egymáshoz közelebb helyezkednek el). Ez a beállítás a teljes szimbólumkészletre érvényes. Ha egy szimbólumkészlet ki van jelölve, a készlet minden szimbólumpéldányának megváltozik a sűrűsége, nem csak az újonnan létrehozott példányoknak.
- **Módszer** Meghatározza, hogy a Szimbólumaprító, Szimbólumméretező, Szimbólumpörgető, Szimbólumfestő, Szimbólum-rácsrabontó és Szimbólumstílus-beállító eszközök hogyan befolyásolják a szimbólumpéldányokat.

A Felhasználó által meghatározott beállítással fokozatosan állíthatja be a szimbólumok megjelenését a mutató helyzetének függvényében. A Véletlenszerű beállítás a szimbólumokat véletlenszerűen módosítja a mutató alatti területen. Az Átlag parancs fokozatosan simítja a szimbólumok értékeit.

- **Ecset méretének és intenzitásának megjelenítése** Az eszköz használatakor megjeleníti a méretet.

Szimbólumszóró beállításai A Szimbólumszóró beállításai (Aprítás, Méretezés, Pörgetés, Rács, Festés és Stílus) csak akkor jelennek meg az Általános beállítások alatt a Szimbólumeszközök beállításai párbeszédpanelen, ha a Szimbólumszóró eszköz ki van jelölve. Ezek a beállítások azt határozzák meg, hogy hogyan kerülnek be a szimbólumpéldányok a szimbólumkészletekbe. A beállítások mindegyike két lehetőséget biztosít:

- **Átlag** Ezzel az ecset sugarába eső új szimbólum a meglévő szimbólumpéldányok átlagos értékét veszi fel. Ha például egy olyan területre helyez el új példányt, ahol a meglévő szimbólumpéldányok átlagosan 50%-ban átlátszóak, az új példány is 50%-ban átlátszó lesz, az üres területre elhelyezett példányok pedig fedettek lesznek.

***Megjegyzés:** Az Átlag beállítás csak azokat a példányokat veszi figyelembe, amelyek a Szimbólumszóró eszköz ecsetének az Átmérő beállítással meghatározott hatókörébe esnek. Ha a hatókört munka közben is látni szeretné, jelölje be az Ecset méretének és intenzitásának megjelenítése jelölőnégyzetet.*

- **Felhasználó által meghatározott** Ha adott, előre beállított értéket szeretne alkalmazni mindegyik paraméterre: Az Aprítás (sűrűség) az eredeti szimbólum méretén alapul, a Méret az eredeti szimbólum méretén alapul, a Pörgetés az egér irányát használja (vagy semmilyen tájolást, ha az egér nem mozog), a Rács 100%-os fedettséget használ, a Folt az aktuális kitöltési szint és teljes árnyalási mértéket használ, a Stílus pedig az aktuális stílust használja.

Szimbólumméretező beállításai A Szimbólumméretező beállításai csak akkor jelennek meg a Szimbólumeszközök beállításai párbeszédpanel felső részén, ha a Szimbólumméretező eszköz van kijelölve.

- **Arányos átméretezés** Minden szimbólumpéldány alakját megtartja az átméretezés során.

- **A méretváltoztatás befolyásolja az intenzitást** A szimbólumpéldányokat méretük növelésekor eltávolítja egymástól, míg méretük csökkentésekor közelebb húzza őket egymáshoz.

4. fejezet: Szín

A színek grafikákra történő alkalmazása gyakori feladat az Adobe Illustrator használata során, amelyhez szükséges a színmodellek és színmodók bizonyos mértékű ismerete. Amikor színeket alkalmaz egy grafikára, vegye figyelembe a grafika végső közzétételének módját, hogy a megfelelő színmodellt és színdefiníciókat használhassa. A kísérletezés és a színek alkalmazása egyszerű az Illustrator szolgáltatás gazdag Színtárak és Színsegéd paneljén, illetve az Élő szín párbeszédpaneljén.

A színek – ismertető

Színek digitális grafikákban – ismertető

Színmodellek használhatók a digitális rajzokban megjelenő és használható színek leírására. Mindegyik színmodell (például az RGB, a CMYK vagy a HSB) más és más módszert alkalmaz a színek leírására és osztályozására. A színmodellek számértékekkel jelölik a színek látható spektrumát. A *színtér* a színmodell egy változata, amely speciális színárnyalatokkal, *színtartománnyal* rendelkezik. Az RGB színmodellben például számos színtér található: az Adobe RGB, az sRGB és az Apple RGB. Noha mindhárom színtér ugyanazon a három tengelyen (R, G és B) definiálja a színeket, a színtartományuk különböző.

Amikor egy képen színekkel dolgozik, a fájlban valójában különböző számértékeket definiál. A számokra egyszerű úgy gondolni, mintha színek lennének, de ezek a számértékek nem abszolút módon határozzák meg a színeket; színjelentéssel csak a színt előállító eszköz színterében bírnak.

Mivel minden eszköz saját színtérrel rendelkezik, a színeket mindegyik csak a saját színtartományában tudja reprodukálni. Ha egy kép egyik eszközről a másikra kerül, megváltozhatnak a színei, mert minden eszköz a saját színterének megfelelően értelmezi az RGB vagy a CMYK modell értékeit. Lehetetlen például, hogy a monitoron megjelenő összes szín ugyanúgy jelenjen meg egy asztali nyomtatóval történő nyomtatás során. A nyomtatók a CMYK színtérben működnek, a monitor viszont az RGB színtérben. Más a színtartományuk. A tintával előállítható színek közül néhány nem jeleníthető meg a monitoron, és a monitoron megjelenő színek közül néhány nem reprodukálható tintával a papíron.

Habár a színek tökéletes egyeztetése a különböző eszközökön lehetetlen, a színkezelés lehetővé teszi, hogy a színek megegyezzenek, vagy legalábbis megfelelő mértékben hasonlóak legyenek.

Lásd még

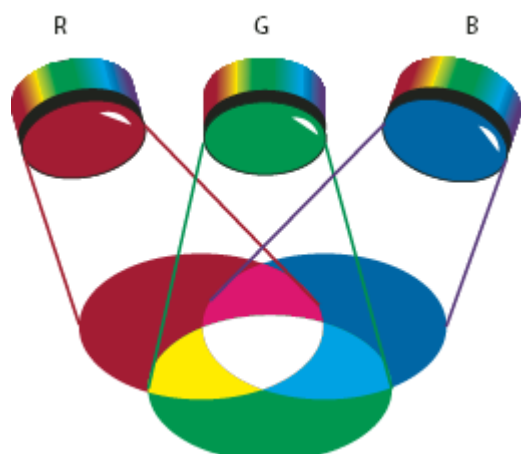
“Az Adobe alkalmazásokban használatos színkezelés – ismertető”, 131. oldal

“A színbeállítások szinkronizálása az Adobe alkalmazások között”, 132. oldal

RGB

A látható spektrum nagy része előállítható a vörös, zöld és kék színek (a red, green és blue angol szavak kezdőbetűinek megfelelően RGB) különböző arányú és intenzitású összekeverésével. Ahol a színek fedik egymást, létrejön a cián, a bíbor és a sárga szín.

Az RGB színeket *additív színeknek* nevezik, mivel a fehér szín a vörös, zöld és kék összeadásából származik – vagyis minden fény visszatükröződik a szembe. A világítótestek, televíziók és számítógép-monitorok hozzáadott színeket használnak. A számítógép képernyője például úgy állítja elő a színeket, hogy fényt bocsát ki vörös, zöld és kék foszforon keresztül.



Additív színek (RGB)

R. Vörös G. Zöld B. Kék

A színértékekkel az RGB színmódban dolgozhat, amely az RGB színmodellen alapul. Az RGB módban minden RGB-komponens egy 0 (fekete) és 255 (fehér) közötti értéket vehet fel. Egy fényes vörös szín értékei például a következők lehetnek: R = 246; G = 20; B = 50. Ha mindhárom összetevő értéke egyenlő, az eredmény egy szürke árnyalat. Ha minden összetevő értéke 255, az eredmény tiszta fehér, ha pedig mindegyik komponens értéke 0, az eredmény tiszta fekete.

Az Illustrator tartalmaz egy módosított RGB színmódot is, a *Webre alkalmas RGB* színmódot, amely csak azokat az RGB színeket tartalmazza, amelyek alkalmasak a weben való használatra.

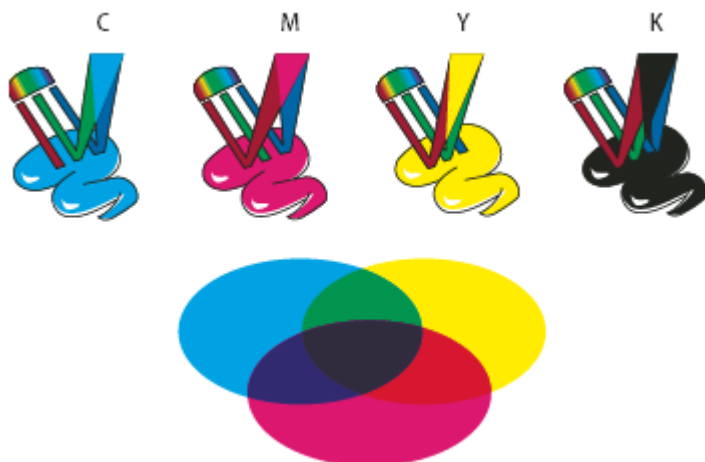
Lásd még

“Dokumentum színmódjának módosítása”, 96. oldal

CMYK

Míg az RGB modell esetében a szín létrehozása egy fényforrástól függ, a CMYK modell a papírra nyomtatott festék fényelnyelő képességén alapul. Amikor fehér fény éri az áttetsző festéket, a festék elnyeli a spektrum egy részét. Az el nem nyelt szín ezután visszaturózkodik az emberi szembe.

A tiszta cián (C), bíbor (M) és sárga (Y) pigmentek kombinációja feketét ad, amely minden színt elnyel, vagyis kivon. Ezért hívják ezt *szubtraktív színekeverésnek*. A fekete (K) festék hozzáadása a jobb árnyéksűrűség miatt kell. (Azért K betűvel jelölik a fekete színt, mert a fekete a „kulcsszín” más színek regisztrálásában, valamint mert a B már a kéket jelöli.) A színek a festékszínek kombinálásával való visszaadását *négyszínes nyomtatásnak* nevezik.



Szubtraktív színek (CMYK)

C. Cián M. Bíbor Y. Sárga K. Fekete

A színértékekkel a CMYK színmódban is dolgozhat, amely a CMYK színmodellen alapul. A CMYK módban a CMYK négy festékének mindegyike 0% és 100% között vehet fel értéket. A világos színek alacsony százalékos festékértékeket kapnak,

míg a sötétebb színek magasabbat. Egy fényes vörös szín értékei például a következők lehetnek: 2% cián; 93% bíbor; 90% sárga; 0% fekete. A CMYK objektumokban az alacsony festékszázalék a fehérhez, a magas pedig a feketéhez áll közelebb.

A CMYK színmódot akkor ajánlott használnia, ha a dokumentumot négyszínes nyomtatáshoz készíti elő.

Lásd még

“Dokumentum színmódjának módosítása”, 96. oldal

Dokumentum színmódjának módosítása

❖ Válassza a Fájl > Dokumentum színmódja > CMYK vagy RGB menüpontot.

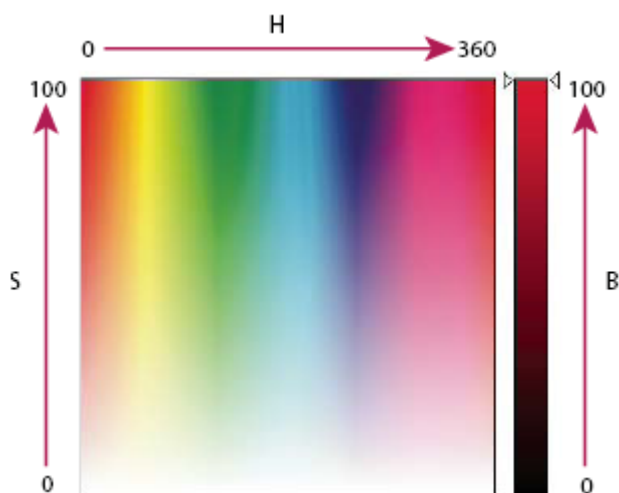
HSB

Az emberi színérzékelésen alapuló HSB modell a szín három alapvető jellemzőjét írja le. Ezek a következők:

Színezet Egy tárgyról visszaverődő vagy azon átbocsátott szín. Mértéke a szabványos színkörön elfoglalt helye, értéke 0–360°. A köznyelvben a színezetet a szín neve (például vörös, narancs vagy zöld) jelöli.

Telítettség A szín erőssége vagy tisztasága (néha *színtisztaságnak* nevezik). A telítettség a szürke százalékaránya a színezethez viszonyítva, mértéke a százalék 0-tól (szürke) 100%-ig (teljesen telített). Szabványos színkörön a telítettség a kör közepétől a kerületéig növekszik.

Fényesség A szín relatív világossága vagy sötétsége, mértéke általában a százalék 0%-tól (fekete) 100%-ig (fehér).



A HSB színmodell

H. Színezet S. Telítettség B. Fényesség

Lásd még

“Több szín telítettségének beállítása”, 127. oldal

Lab

A CIE Lab színmodell a színek emberi érzékelésén alapul. Ez a CIE (Commission Internationale d’Eclairage) szervezet által előállított több színmodell egyike. Ez a szervezet szabványokat dolgoz ki a világítástechnika minden területére vonatkozóan.

A Lab számértékei azokat a színeket írják le, amelyeket egy egészséges látású ember érzékelhet. Mivel a Lab azt írja le, hogy egy szín milyennek látszik, nem pedig hogy egy adott eszköznek (például képernyőnek, asztali nyomtatónak vagy digitális fényképezőgépnek) egy adott színező összetevőből mennyire van szüksége az előállításához, ez a színmodell *eszközfüggetlennek* tekinthető. A színezési rendszerek a Lab modellt színreferenciaként használják, amely alapján egy szín megjósolható eredménnyel átalakítható egyik színtérből a másikba.

Az Illustrator szoftverben a direktszín-színtárak létrehozását, megjelenítését és a kimenetre küldését a Lab modellel végezheti el. Lab módban azonban nem hozhatók létre dokumentumok.

Lásd még

“Direktszínek megjelenítése és kimenetre küldése Lab-értékekkel”, 106. oldal

Szürkeárnyaltos

A szürkeárnyaltos mód a fekete különböző árnyalataival ábrázolja az objektumokat. Minden szürkeárnyaltos objektum rendelkezik egy fényességértékkel 0% (fehér) és 100% (fekete) között. A fekete-fehér vagy szürkeárnyaltos lapolvasókkal beolvasott képek általában szürkeárnyaltos módban jelennek meg.

A szürkeárnyaltos móddal a színes grafikák jó minőségű fekete-fehér grafikákká konvertálhatók. Ebben az esetben az Adobe Illustrator elveti a grafika összes színinformációját. Az átalakított objektumban a szürke szintek (árnyalatok) jelölik az eredeti objektumok fényintenzitását.

Amikor szürkeárnyaltos objektumokat alakít át RGB módba, az egyes objektumok színértékei az objektumok szürke színértékei lesznek. Szürkeárnyaltos objektumok CMYK-objektumokká is átalakíthatók.

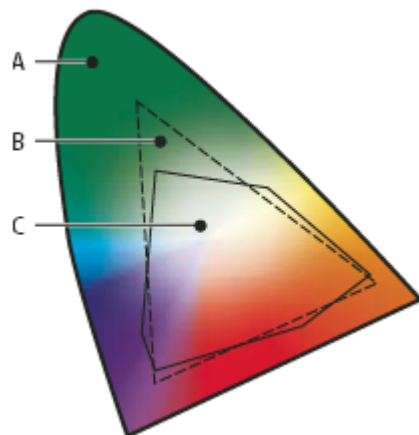
Lásd még

“Színek konvertálása szürkeárnyaltosra”, 127. oldal

“Szürkeárnyaltos képek átalakítása RGB vagy CMYK módba”, 127. oldal

Színterek és színtartományok

A *színtér* a látható spektrumba eső színek egy tartománya. Egy színtér lehet egy *színmodell* egy változata is. Az Adobe RGB, Apple RGB és sRGB például ugyanannak a színmodellnek a különböző színterei.



Különböző színterek színtartományai

A. Vizuális színtartomány B. RGB színtartomány C. CMYK színtartomány

Egy színtérben foglalt színek tartománya a színtartomány. A munkafolyamatban érintett különböző eszközök (számítógép-monitor, lapolvasó, asztali nyomtató, nyomdagép, digitális fényképezőgép) különböző színtérrel és különböző színtartománnyal dolgozik. A számítógép képernyőjének színtartományába eső színek némelyike a tintasugaras nyomtató színtartományán kívül esik, és ez fordítva is igaz. Ha egy eszköz nem tud előállítani valamilyen színt, akkor az a szín az adott eszköz színterén kívül esik. Más szóval a szín *nincs benne a színtartományban*.

Lásd még

“Színtartományon kívül eső szín nyomtatható színné alakítása”, 125. oldal

“Miért fordul elő, hogy helytelenek a színek”, 129. oldal

A direktszínek és a nyomdai alapszínek

A színeket direktszínekként vagy nyomdai alapszínekként határozhatja meg – ezek a rendszerek a nyomdaiparban használt két fő festéktípusnak felelnek meg. A Színtárak panelen az egyes színek típusát a mellettük lévő ikonok alapján ismerheti fel.

Amikor görbékre és keretekre színeket alkalmaz, mindig gondoljon a végtermékre, amelyben az adott kép meg fog jelenni, és ennek fényében válassza a legmegfelelőbb színmódot.

 *Ha a színkezelési munkafolyamat részeként a dokumentumokat egyik eszközről a másikra átvizsi, célszerű színkezelési rendszert használni, amellyel a színeket az egész folyamatban következetesen megőrizheti és szabályozhatja.*

Direktszínek – ismertető

A *direktszín* olyan speciális, előre kikevert festék, amelyet a CMYK nyomdai alapszínek helyett vagy mellett használnak, és amelyhez a nyomógépben külön nyomólemezt alkalmaznak. Akkor használjon direktszínt, ha kevés színt határoz meg, és a színpontosság elengedhetetlen feltétel. A direktszínfestékek pontosan képesek visszaadni a nyomdai alapszínek színtartományán kívül eső színeket. A nyomtatott direktszín tényleges megjelenését azonban a nyomda által kikevert festék és a nyomtatáshoz használt papír együttese határozza meg, nem azok a színértékek, amelyeket a képhez a felhasználó vagy a színkezelő rendszer beállított. Amikor direktszínértékeket definiál, akkor csupán a színnek a képernyőn vagy a nyomtatón való szimulált megjelenését írja le, amit az eszközök színtartománybeli korlátai is befolyásolnak.

Direktszínek definiálásakor ügyeljen az alábbi irányelvekre:

- Nyomtatott dokumentumok esetében akkor érheti el a legjobb eredményt, ha a nyomda által támogatott színegyeztetési rendszerből választ direktszínt. A szoftverben több beépített színegyeztetési színekönyvtár található.
- A lehető legkevesebb direktszínt használjon. Minden további definiált direktszín újabb direktszínes nyomólemez használatát teszi szükségessé a nyomdában, ami megnöveli a nyomtatás költségeit. Ha négyenél több színre van szüksége, érdemes nyomdai alapszínekkel nyomtatni a dokumentumot.
- Ha egy direktszínből álló objektum egy másik, áttetsző részeket tartalmazó objektumot átfed, nem kívánatos eredmény születhet, ha a dokumentumot EPS formátumba exportálja, a Nyomtatás párbeszédpanelen a direktszíneket nyomdai alapszínekké konvertálja, vagy ha az Illustrator, illetve az InDesign alkalmazáson kívül más alkalmazással színbontást készít. A legjobb eredmény érdekében az Összeolvastási előnézet vagy a Színbontási előnézet parancs használatával, a nyomtatás előtt, a képernyőn ellenőrizze az áttetszőség-összeolvastás hatását. Mindemellett nyomtatás vagy exportálás előtt az InDesign Festékekkezelő funkciójával a direktszíneket nyomdai alapszínekké konvertálhatja.
- Egy direktszínes nyomólemez segítségével lakkhatast alkalmazhat a dokumentum nyomdai alapszínekkel nyomtatott részeire. Ebben az esetben a nyomtatáshoz öt festékszínre lesz szükség, a négy nyomdai alapszínre és a direktszínes lakkra.

Nyomdai alapszínek – ismertető

A *nyomdai alapszín* olyan szín, amelyet a négy szabványos nyomdafesték, a cián, a bíbor, a sárga és a fekete (angol rövidítéssel CMYK) keverékéből állítanak elő. Akkor használjon nyomdai alapszíneket, ha egy feladathoz annyi színre van szükség, hogy az egyes direktszínfestékek alkalmazása túl költséges vagy gyakorlatilag értelmetlen lenne, például színes fényképek nyomtatásához.

Nyomdai alapszínek definiálásakor ügyeljen az alábbi irányelvekre:

- A legjobb eredmény érdekében a minőségi nyomtatott dokumentumokban a nyomdai alapszíneket színhatározó diagramok CMYK-értékei alapján adja meg. Ilyen diagramot beszerezhet például a nyomdából.
- A nyomdai alapszínek tényleges színértékei azonosak a CMYK rendszerben nekik megfelelő értékekkel, ha tehát az RGB (vagy az InDesign alkalmazásban a LAB) színrendszerrel definiálja a nyomdai alapszíneket, színbontások nyomtatásakor a program a megadott értékeket CMYK-értékekké konvertálja. Ezek az átalakítások a színkezelési beállításoktól és a dokumentumprofiltól függően eltérőek lehetnek.
- A nyomdai alapszíneket soha ne az alapján határozza meg, ahogyan a képernyőn megjelennek, kivéve ha biztos abban, hogy helyesen állította be a színkezelési rendszert, és tisztában van a színek előnézetével kapcsolatos korlátokkal.
- Csak online megtekintésre szánt dokumentumokban lehetőleg ne használjon nyomdai alapszíneket, mert a CMYK rendszer színtartománya kisebb, mint egy átlagos monitoré.
- Az Illustrator és az InDesign segítségével a nyomdai alapszíneket globális és nem globális színekként határozhatja meg. Az Illustrator alkalmazásban a globális nyomdai alapszínek mindig a Színtárak panel egyik színtárához vannak csatolva, így ha egy globális nyomdai alapszín színtárát módosítja, a program az azt a színt használó összes objektumot frissíti. A

nem globális nyomdai alapszínek módosításuk után nem frissülnek automatikusan a teljes dokumentumban. Alapértelmezés szerint a nyomdai alapszínek nem globálisak. Ha az InDesign alkalmazásban színtárat alkalmaz az objektumokra, a program azt automatikusan nyomdai alapszínként alkalmazza. A nem globális színtárak névtelen színek, amelyeket a Szín panelen szerkeszthet.

Megjegyzés: A nyomdai alapszínek globális vagy nem globális volta csak arra van hatással, hogy a program hogyan alkalmazza a megfelelő szint az objektumokra, egyáltalán nem érinti a színbontást vagy a színek viselkedését az alkalmazások közötti átvitel esetén.

A direktszínek és a nyomdai alapszínek együttes használata

Esetenként hasznos lehet a nyomdai alapszínek és a direktszínek egyazon dokumentumban való vegyítése. Használhat például egy direktszínt a cégemléma pontos színének visszaadásához, és ugyanezen az oldalon ismertethet egy éves jelentést – nyomdai alapszínekkel festett fényképekkel szemlélítve. Egy direktszínes nyomólemez segítségével lakkoztat is alkalmazhat a dokumentum nyomdai alapszínekkel nyomtatott részeire. Mindkét esetben a nyomtatáshoz öt festékszínre lesz szükség, a négy nyomdai alapszínre és egy direktszínre vagy lakkra.

Az InDesign alkalmazásban a nyomdai alapszínek és a direktszínek vegyítésével kevert festékszíneket állíthat elő.

Az InDesign és az Illustrator színhasználatának összehasonlítása

Az Adobe InDesign és az Adobe Illustrator némileg eltérő módszerekkel alkalmazza a névvel ellátott színeket. Az Illustrator lehetővé teszi a névvel ellátott színek definiálását globálisként és nem globálisként, míg az InDesign az összes névtelen szint nem globális nyomdai alapszínként kezeli.

Az InDesign alkalmazásban a globális színek megfelelői a *színtárak*. A színtárak megkönnyítik a színsémák módosítását, mivel használatukkal nem kell minden objektumot egyenként megkeresni és kiigazítani. Ez különösen fontos olyan szabványosított, hatékonyságorientált dokumentumok esetében, amilyenek például a magazinok. Mivel az InDesign alkalmazásban a színek a Színtárak panel egyik színtárhoz vannak csatolva, a színtár bármilyen módosítása kihat a módosított színnel festett összes objektumra.

A nem globális színtárak InDesign-megfelelői a névtelen színek. A névtelen színek nem jelennek meg a Színtárak panelen, és a Szín panelen végzett módosításuk után nem frissülnek automatikusan a teljes dokumentumban. A névtelen színeket később felveheti a Színtárak panelre.

A színek névvel ellátott és névtelen volta csak arra van hatással, ahogyan a program frissíti a megfelelő szint az objektumokban, egyáltalán nem érinti a színbontást vagy a színek viselkedését az alkalmazások közötti átvitel esetén.

Színek kijelölése

Színek kijelölése – ismertető

Az Illustrator szoftverben számos eszközzel, panellel és párbeszédpanellel állíthatja be a grafikák színét. A színek kijelölésének módja a grafika igényeitől függ. Ha például speciális, a vállalat által elfogadott színeket kíván használni, akkor a vállalati színtárkönyvtár használata célszerű. Ha azt szeretné, hogy a színek megfeleljenek egy másik grafika színének, használhatja a Pipetta eszközt vagy a Színválasztót, és megadhatja a pontos színértékeket.

A szín kijelöléséhez a következő szolgáltatások bármelyikét használhatja:

Színtárak panel és színtárkönyvtárpanelek Egyéni színeket és színcsoportokat tartalmaz. Választhat már létező színtárak és könyvtárak közül, vagy létrehozhat sajátot. Könyvtárak importálása is lehetséges.

Színválasztó Egy színspektrumból jelölheti ki a kívánt színt, de tartalmaz még színtárakat és színértékmezőket a színek manuális definiálására.

Pipetta eszköz Kattintáskor mintát vesz a grafikából.

Szín panel Színspektrumot, az egyes színek értékcsúszkáját (például Cián csúszkát) és színértékmezőket tartalmaz. A Szín panelen meghatározhatja a kitöltés és a körvonal színét is. A Szín panel menüjéből létrehozhat negatív és kiegészítő színeket a jelenlegi kitöltési színhez és körvonalszínhez, valamint létrehozhat színtárat a kijelölt színből.

Színsegéd panel Több harmóniaszabályt kínál, amelyek közül egy választott színből színcsoportok létrehozásakor választhat. Létrehozhatja a színek különböző változatait árnyalatokkal és árnyalásokkal, valamint meleg és hideg, illetve élénk és tompa színváltozatokkal. A Színsegéd panelből megnyithat egy színcsoportot az Élő szín párbeszédpanelen.

A Színválasztón megjelenő színtartomány módosítása

- ❖ Kattintson egy betűre: H (színezet), S (telítettség), B (fényesség), R (vörös), G (zöld) vagy B (kék).

Csak webes színek

A webes színek azok a színek, amelyeket platformtól függetlenül minden böngésző használ.

- ❖ Jelölje be a Csak webes színek jelölőnégyzetet.

Színtárak megjelenítése színtartomány helyett

- ❖ Kattintson a Színtárak gombra. Kattintson a Színrendszerek gombra a színtartomány újbóli megjelenítéséhez.

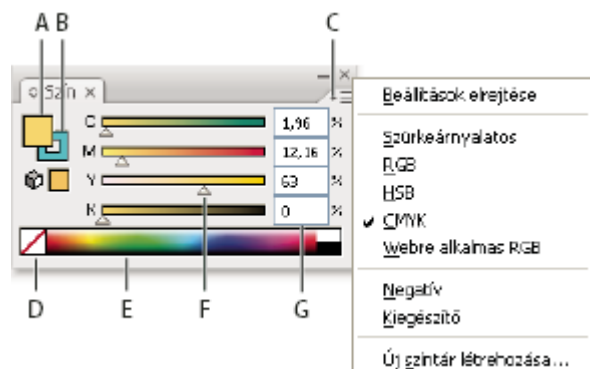
Színek kijelölése a Színválasztóval

Végezze el a következő műveletek valamelyikét:

- Kattintson vagy húzza a mutatót a színtartományban. Egy kör alakú jelölő jelzi a szín színtartománybeli helyét.
- Húzza a háromszöget a színcsúszka mentén, vagy kattintson a színcsúszkán belülrre.
- Írjon értékeket a mezők bármelyikébe.
- Kattintson a Színtárak gombra, válasszon egy színtárat, és kattintson az OK gombra.

Szín panel – áttekintés

A Szín panellel (Ablak > Szín) megadhatja az objektumok kitöltésének és körvonalának színét, valamint szerkeszthet és keverhet is színeket. A Szín panel a színértékeket különböző színmodellek szerint tudja megjeleníteni. Alapértelmezés szerint csak a leggyakrabban használt lehetőségek jelennek meg a Szín panelen.



Szín panel

A. Kitöltés színe B. Ecsetvonás színe C. panelmenü D. Nincs mező E. Színtartomány sáv F. Színcsúszka G. Színösszetevő szövegmezője

Lásd még

“Színek digitális grafikákban – ismertető”, 94. oldal

“Munkaterület testreszabása”, 18. oldal

Váltás másik színmodellre

- ❖ A panel menüjéből jelölje ki a Szürkeárnyaltos, RGB, HSB, CMYK vagy Webre alkalmas RGB menüpontot.

A panel minden beállításának megjelenítése

- ❖ A panel menüjéből válassza a Beállítások megjelenítése parancsot. A beállításokat úgy is megjelenítheti, hogy a panel fülénél lévő dupla háromszögre kattint, és végighalad a megjelenítési méreteken.

Színek kijelölése a Szín panellel

- 1 A panel menüjében jelölje ki a használni kívánt színmódot. A kijelölt mód csak a Szín panel megjelenésére van hatással, nem változtatja meg a dokumentum színmódját.
- 2 Tegye az alábbiak egyikét:
 - Húzza a csúszkát, vagy kattintson annak sávjába.
 - Ha a Shift billentyű lenyomva tartása mellett mozgatja a színcsúszkát, a többi csúszka is ennek megfelelően mozdul el (kivéve a HSB csúszkákat). Így a szín ugyanaz marad, de a színárnyalat és az intenzitás változik.
 - Írjon értékeket a mezők bármelyikébe.
 - Kattintson a panel alsó részén lévő színtartományokra. Ha nem szeretne színt használni, kattintson a bal oldalon lévő Nincs mezőbe, fehér szín kijelöléséhez kattintson a fehér színtárra a színsáv jobb felső sarkánál, fekete szín kijelöléséhez kattintson a fekete színtárra a színsáv jobb alsó sarkában.

Színtárak használata és létrehozása

Színtárak – ismertető

A *Színtárak* elnevezett színek, árnyalatok, színátmenetek és mintázatok. A dokumentumhoz társított színtárak a Színtárak panelen jelennek meg. A színtárak különállóan vagy csoportban is megjelenhetnek.

Megnyithat más Illustrator-dokumentumokból és más színrendszerekből származó színtárkönyvtárakat is. A színtárkönyvtárak külön panelen találhatók, és a dokumentum mentésekor a program nem tárolja azokat.

A Színtárak panel és a színtárkönyvtárpanelek a következő színtártípusokat tartalmazhatják:

Négyszínes színek A négyszínes színek négy szabványos festékszín kombinációjával nyomtathatók: a cián, a bíbor, a sárga és a fekete színekkel. Alapértelmezés szerint az Illustrator az új színtárakat négyszínesként értelmezi. (További információ: “Négyszínes színek – ismertető”, 98. oldal.)

Globális négyszínes színek A globális színek a szerkesztéskor automatikusan frissülnek a teljes grafikában. Minden direktszín globális, a négyszínes színek azonban lehetnek globálisak vagy helyiek is. A globális színtárakat a globális szín ikon  (ha a panel listanézetben jelenik meg) vagy egy, az alsó sarokban megjelenő háromszög (ha a panel bélyegkép nézetben jelenik meg) jelzi.

Direktszínek A direktszínek előre kevert festékek, amelyeket a CMYK négyszínes színek helyett vagy azok mellett lehet használni. A direktszínek színtárait a direktszín ikon  (ha a panel listanézetben jelenik meg) vagy egy, az alsó sarokban megjelenő pont (ha a panel bélyegkép nézetben jelenik meg) jelzi. (További információ: “Direktszínek – ismertető”, 98. oldal.)

Színátmenetek A színátmenet két vagy több azonos vagy különböző színű szín vagy árnyalat fokozatos keverésével jön létre. Színátmenetek megadhatók CMYK négyszínes színekként, RGB színekként vagy direktszínként.

Mintázatok A mintázatok ismétlődő (mozaikszerű) görbék, összetett görbék vagy szövegek egyszínű kitöltéssel vagy kitöltés nélkül.

Nincs A Nincs mintával eltávolíthatja az objektumok körvonalait vagy kitöltését. Ez a színtár nem szerkeszthető és nem távolítható el.

Regisztráció A regisztrációs színtár  egy beépített színtár, amelyet egy objektumra kitöltésként vagy körvonalként alkalmazva egy PostScript nyomtató az objektumot az egyes színekre bontva nyomtatja ki. A regisztrációs jelek például a regisztrációs színt használják annak érdekében, hogy a nyomtatás során a nyomtatási színkivonatok megfelelően illeszkedjenek egymáshoz. Ez a színtár nem távolítható el.

Megjegyzés: Ha a regisztrációs színt szöveghez használja, majd színekre bontja és nyomtatja a fájlt, akkor előfordulhat, hogy a szöveg regisztrációja nem lesz megfelelő, és a fekete szín homályosan jelenik meg. Ennek elkerüléséhez a szövegekhez fekete festéket használjon.

Színcsoportok A színcsoportok tartalmazhatnak négyszínes színeket, direktszíneket és globális négyszínes színeket. Nem tartalmazhatnak mintázatot, színátmenetet, „nincs” értékű színt és regisztrációs színtárakat. Színcsoportokat létrehozhat harmónia alapján is a Színsegéd panellel vagy az Élő szín párbeszédpanellel. Ha a meglévő színtárakat színcsoportokba szeretné helyezni, jelölje ki a színtárakat, és kattintson az Új színcsoport ikonra  a Színtárak panelen. A színcsoportokat egy mappa ikon jelöli .

A Színtárak panelen színárnyalatokat is létrehozhat. A színárnyalat egy módosított intenzitású globális négyszínes szín vagy direktszín. Az ugyanazon szín különböző árnyalatai összekapcsolódnak, így ha szerkeszti egy színtár színét, minden társított árnyalat színtárának (és az adott színtárat használó objektumok) színe is módosul, de az árnyalat értékei változatlanok maradnak. A színárnyalatokat egy százalékos érték azonosítja (ha a Színtárak panel listanézetben jelenik meg)

Színtárkönyvtárak – ismertető

A *színtárkönyvtárak* előre beállított színek gyűjteményei, beleértve a festékeket tartalmazó könyvtárakat is, mint a PANTONE®, HKS, Trumatch, FOCOLTONE, DIC és a TOYO, valamint a tematikus könyvtárakat is, mint az álcázás, természet, görög és ékszertónusok.

Amikor megnyit egy színtárkönyvtárat, az egy új panelen jelenik meg (nem a Színtárak panelen). A színtárkönyvtárban ugyanúgy kijelölheti, rendezheti és megtekintheti a színtárakat, mint a Színtárak panelen. A Színtárkönyvtárak panelen viszont nem vehet fel, nem törölhet és nem szerkeszthet színtárakat.

 *Ha azt szeretné, hogy egy színtárkönyvtár minden alkalommal megjelenjen az Illustrator indításakor, válassza az Állandó menüpontot a színtárkönyvtár paneljének menüjéből.*

Lásd még

“Színtárkönyvtárak létrehozása”, 109. oldal

“Színtárak megosztása más alkalmazásokkal”, 105. oldal

Színtárkönyvtár megnyitása

❖ Tegye az alábbiak egyikét:

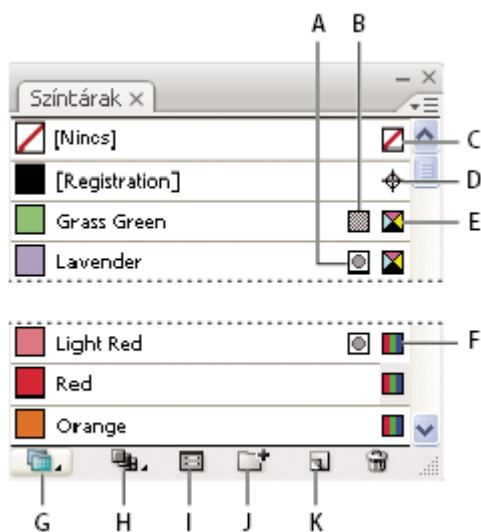
- Válassza az Ablak > Színtárkönyvtárak > [könyvtár neve] menüpontot.
- A Színtárak panel menüjében válassza a Színtárkönyvtár megnyitása > [könyvtár neve] menüpontot.
- A Színtárak panelen kattintson a Színmintakönyvtárak menü gombra  és válasszon egy könyvtárat a listából.

Színtárkönyvtár szerkesztése

- 1 Válassza a Fájl > Megnyitás parancsot, majd keresse meg és nyissa meg a könyvtárfájlt. Alapértelmezés szerint a színtárkönyvtárfájlok az Illustrator\Presets\Swatches mappában találhatók.
- 2 Módosítsa a színeket a Színtárak panelen, és mentse a módosításokat.

Színtárak panel – áttekintés

A Színtárak panellel (Ablak > Színtárak) vezérelheti a dokumentum színeit, színátmeneteit és mintázatait. Elnevezheti és mentheti ezeket az elemeket, hogy később azonnal elérhesse őket. Ha a kijelölt objektum kitöltése vagy körvonala színt, színátmenetet, mintázatot vagy színárnyalatot tartalmaz, amelyet a Színtárak panelről alkalmazott, a használt színtárat a Színtárak panel kiemelve jeleníti meg.



Színtárak panel Kisméretű lista nézetben

A. Direktszín B. Globális szín C. Kitöltés vagy körvonal „Nincs” színnel D. Regisztrációs színtár (minden lemezre nyomtatva lesz)
E. CMYK-jel (ha a dokumentum CMYK módban van megnyitva) F. RGB-jel (ha a dokumentum RGB módban van megnyitva)
G. Színmintakönyvtárak menü gomb H. Színmintafajták menüjének megjelenítése gomb I. Színtár beállításai gomb J. Új színcsoport gomb K. Új színtár gomb

Lásd még

“Munkaterület testreszabása”, 18. oldal

Színtárak megjelenésének módosítása

- ❖ A Színtárak panel menüjéből válasszon egy megjelenítési beállítást: Kisméretű bélyegkép nézet, Közepes méretű bélyegkép nézet, Nagyméretű bélyegkép nézet, Kisméretű lista nézet vagy Nagyméretű lista nézet.

Egy adott színtártípus megjelenítése és a többi elrejtése

- ❖ Kattintson a Színmintafajták menüjének megjelenítése gombra , és válasszon az alábbiak közül: Minden színtár megjelenítése, Színtárak megjelenítése, Színátmenetes színtárak megjelenítése, Mintázatos színtárak megjelenítése vagy Színcsoportok megjelenítése.

A grafikában nem használt színtárak mindegyikének megjelenítése

Ha a Színtárak panelt csak a dokumentumban használt színekre szeretné korlátozni, kijelölheti a nem használt színtárakat, és törölheti azokat.

- ❖ Kattintson a Színtárak panel menüjében az Összes nem használt kijelölése parancsra.

Színcsoport kijelölése

- A teljes csoport kijelöléséhez kattintson a színcsoport ikonra .
- Ha a csoporton belül lévő színtárakat szeretné kijelölni, kattintson az egyes színtárakra.

Megjegyzés: A kijelölt színcsoport szerkesztéséhez kattintson a Színcsoport szerkesztése gombra , vagy kattintson duplán a színcsoport mappájára. További információ: “Színek szerkesztése az Élő szín párbeszédpanelen”, 115. oldal.

Színtár kijelölése név szerint

- ❖ A Színtárak panel menüjéből válassza a Keresés mező megjelenítése parancsot. A panel felső részén található Keresés szövegmezőbe írja be a színtár nevének első vagy első néhány betűjét.

Megjegyzés: Ez az eljárás nem működik kétbájtos karakterek esetében.

Ezzel a módszerrel PANTONE-színtárat is kijelölhet a PANTONE-szám megadásával.

Szintárak áthelyezése színcsoportba

- Húzza az egyes szintárakat egy meglévő színcsoportmappába.
- Jelölje ki az új csoportba felvenni kívánt színeket, és kattintson az Új színcsoport gombra .

Szintárak sorrendjének módosítása

- ❖ Tegye az alábbiak egyikét:
- Válassza a Rendezés név szerint vagy a Rendezés fajta szerint parancsot a Szintárak panel menüjéből.
- Húzza a szintárat egy új helyre.

Grafika színeinek felvétele a Szintárak panelre

A Szintárak panelre automatikusan felveheti egy kijelölt grafika összes színét, vagy akár a dokumentumban használt összes színt. Az Illustrator megkeresi azokat a színeket, amelyek még nem szerepelnek a Szintárak panelen, a négyszínű színeket átalakítja globális színekké, és új szintárként a panelhez adja azokat.

Amikor automatikusan ad színeket a Szintárak panelhez, a dokumentum minden színe a panelre kerül, kivéve a következőket:

- Fedettségmaszkokban lévő színek (ha nem fedettségmaszk-szerkesztő módban van)
- Keverésekben lévő interpolált színek
- Képpontokban lévő színek
- Segédvonalak színei
- Összetett alakokban lévő nem látható objektumok színei

Ha a színátmenetes kitöltést, mintázatos kitöltést vagy szimbólumpéldányt egy új globális színre módosítja, a szín új szintárként a panelre kerül, és az eredeti szintár is megmarad.

A dokumentumban lévő összes szín hozzáadása

- ❖ Ha egyetlen elem sincs kijelölve, a Szintárak panel menüjéből válassza a Kijelölt színek hozzáadása parancsot.

Színek hozzáadása kijelölt grafikából

- ❖ Jelölje ki azon objektumokat, amelyek a Szintárak panelbe felvenni kívánt színeket tartalmazzák, és végezze el az alábbi műveletek egyikét:
- A Szintárak panel menüjéből válassza a Kijelölt színek hozzáadása parancsot.
- Kattintson az Új színcsoport gombra  a Szintárak panelen. A megjelenő párbeszédpanelen adja meg a kívánt beállításokat.

Szintárak megosztása más alkalmazásokkal

A Photoshop, az Illustrator és az InDesign alkalmazásban létrehozott tömör színmintákat megoszthatja, ha egy szintárkönyvtárat adatcseréhez ment. A színek mindegyik alkalmazásban ugyanúgy jelennek meg, feltéve hogy a színbeállítások szinkronizálva vannak.

- 1 A Szintárak panelen hozza létre a megosztani kívánt négyszínű és direktszínű mintákat, és távolítson el minden olyan színmintát, amelyet nem kíván megosztani.

Megjegyzés: A következő szintártípusok nem oszthatók meg az alkalmazások között: mintázatok, színátmenetek és a Regisztráció minta az Illustrator és az InDesign esetén, illetve színkönyv-referenciák, HSB, XYZ, kétszínű, monitorRGB, átlátszóság, teljes fedettség és webRGB minta a Photoshop esetén. Ezeket a típusokat automatikusan kihagyja a program, amikor adatcseréhez menti a mintákat.

- 2 Válassza a Szintárak panel menüjéből a Szintárak mentése adatcseréhez parancsot, és mentse a színmintakönyvtárat egy könnyen elérhető helyre.
- 3 Töltse be a szintárkönyvtárat a Photoshop, az Illustrator vagy az InDesign Szintárak panelére.

Négyszínes színtár létrehozása

- 1 A Színválasztó vagy a Szín panellel válasszon egy színt, vagy jelöljön ki egy objektumot, amely a kívánt színnel rendelkezik.
- 2 Tegye az alábbiak egyikét:
 - Az Eszközök panelről vagy a Szín panelről húzza a színt a Színtárak panelre.
 - A Színtárak panelen kattintson az Új színtár gombra, vagy a panel menüjéből válassza az Új színtár parancsot. A megjelenő párbeszédpanelen jelölje be a Globális jelölőnégyzetet, ha azt szeretné, hogy a színtár globális szín legyen. Adja meg a további színtárbeállításokat, majd kattintson az OK gombra. (További információ: “Színtár beállításai”, 107. oldal.)

Lásd még

“Színtárak – ismertető”, 102. oldal

“Négyszínes színek – ismertető”, 98. oldal

Direktszínű színtárak létrehozása

- 1 A Színválasztó vagy a Szín panellel válasszon egy színt, vagy jelöljön ki egy objektumot, amely a kívánt színnel rendelkezik.
- 2 Tegye az alábbiak egyikét:
 - A Ctrl billentyű (Windows) vagy a Command billentyű (Mac OS) lenyomva tartása mellett húzza a színt az Eszközök panelről vagy a Szín panelről a Színtárak panelre.
 - A Színtárak panelen a Ctrl billentyű (Windows) vagy a Command billentyű (Mac OS) lenyomva tartása mellett kattintson az Új színtár gombra, vagy válassza az Új színtár parancsot a panel menüjéből. A megjelenő párbeszédpanelen a Színtípus listában válassza a Direktszín beállítást. Adja meg a további színtárbeállításokat, majd kattintson az OK gombra. (További információ: “Színtár beállításai”, 107. oldal.)

Lásd még

“Színtárak – ismertető”, 102. oldal

“Direkt színek – ismertető”, 98. oldal

Direktszínek megjelenítése és kimenetre küldése Lab-értékekkel

Egyes előre definiált direktszíneket (például a TOYO, a PANTONE, a DIC és a HKS könyvtárból származó színeket) Lab-értékekkel definiáltak. Az Illustrator korábbi verzióival való kompatibilitás érdekében az e könyvtárakból származó színek CMYK-definíciókat is tartalmaznak. A Színtárak panellel beállíthatja, hogy az Illustrator milyen értékeket (Lab vagy CMYK) használjon ezen direktszínek megjelenítésére, exportálására és nyomtatására.

Ha a Lab-értékeket a megfelelő eszközprofilokkal együtt használja, azok a legpontosabb kimeneti értékeket adják minden eszköz esetében. Ha a színkezelés kulcsfontosságú a projektjében, az Adobe javasolja, hogy a direktszínek megjelenítése, exportálása és nyomtatása során a Lab-értékeket használja.

Megjegyzés: A képernyőn való megjelenítés pontosságának növelése érdekében az Illustrator automatikusan használja a Lab-értékeket, ha a Felülnyomási előkép beállítás bekapcsolt. A szoftver a nyomtatáshoz is Lab-értékeket használ, ha a Nyomtatás párbeszédpanel Speciális területén a Felülnyomások beállításnál a Szimulálás értéket adta meg.

- 1 A Színtárak panel menüjéből válassza a Direktszínek parancsot.
- 2 Tegye az alábbiak egyikét:
 - Jelölje be A katalógus gyártója által megadott Lab értékek használata jelölőnégyzetet a színek lehető legpontosabb megjelenítéséhez és kimenetre küldéséhez.
 - Jelölje be A gyártó négyszínű katalógusából származó CMYK értékek használata jelölőnégyzetet, ha azt szeretné, hogy a direktszínek megfeleljenek az Illustrator korábbi verziói által használt színeknek.

Lásd még

“Lab”, 96. oldal

Szintár beállításai

A szintárbeállítások megadásához kattintson duplán egy meglévő szintárra, vagy a Szintárak panel menüjéből válassza az Új szintár parancsot.

Szintár neve Meghatározza a szintár a Szintárak panelen megjelenő nevét.

Szintípus Meghatározza, hogy a szín négyszínű szín vagy direktszín.

Globális Létrehoz egy globális négyszínű szintárat.

Színmód Meghatározza a szintár színmódját.

A kívánt színmód kijelölése után a színcsúszkával beállíthatja a szint. Ha egy olyan szint jelöl ki, amely nem webes szín, egy figyelmeztető kocka  jelenik meg. A kockára kattintva kijelölheti a választott színhez legközelebb álló webes szint (amely a kockától jobbra jelenik meg). Ha a szintartományon kívül eső szint jelöl ki, egy figyelmeztető háromszög  jelenik meg. A háromszögre kattintva a választott színhez legközelebb álló CMYK színre válthat (amely a háromszögtől jobbra jelenik meg).

Előnézet Megjeleníti azon objektumok színekorrekcióit, amelyekre a szintár alkalmazva van.

Szín színárnyalatának módosítása

- 1 A Szintárak panelen jelöljön ki egy globális négyszínű szint vagy direktszínt, vagy jelöljön ki egy objektumot, amelyre globális négyszínű szint vagy direktszínt alkalmazott.
- 2 A Szín panelen húzza a T alakú csúszkát, vagy adjon meg egy értéket a szövegmezőben a szín intenzitásának módosításához. A 0% és 100% közötti árnyalattartomány használható, és minél alacsonyabb a szám, annál világosabb az árnyalat.

 *Ha a T alakú csúszka nem jelenik meg, ellenőrizze, hogy kijelölt-e egy globális négyszínű szint vagy direktszínt. Ha a T alakú csúszka továbbra sem jelenik meg, a Szín panel menüjéből válassza a Beállítások megjelenítése parancsot.*

- 3 A színárnyalat szintárként való mentéséhez húzza a szint a Szintárak panelre, vagy a panel menüjéből válassza az Új szintár menüpontot. A mentett színárnyalat neve megegyezik a bázisszín nevével, de az árnyalat százalékos értéke is a névébe kerül. Ha például volt egy „Égszínkék” nevű szín, és azt 50 százalékos árnyalattal menti, akkor a szintár neve „Égszínkék 50%” lesz.

Lásd még

“Direkt színek – ismertető”, 98. oldal

“Négyszínű színek – ismertető”, 98. oldal

Színátmenettár létrehozása

- 1 Színátmenetet a Színátmenet panel, vagy egy, a kívánt színátmenettel rendelkező objektum kijelölésével hozhat létre.
- 2 Tegye az alábbiak egyikét:
 - Az Eszközök panelről vagy a Szín panelről húzza a színátmenetet a Szintárak panelre.
 - A Szintárak panelen kattintson az Új szintár gombra, vagy a Szintárak panel menüjéből válassza az Új szintár parancsot. A megjelenő párbeszédpanelen írja be a szintár nevét, és kattintson az OK gombra. (További információ: “Szintár beállításai”, 107. oldal.)

Lásd még

“Színátmenet panel – áttekintés”, 181. oldal

“Színátmenetek létrehozása és módosítása”, 181. oldal

Szintárak kezelése

Szintárak másolása

- 1 Jelöljön ki egy vagy több másolni kívánt szintárat.
- 2 Tegye az alábbiak egyikét:
 - A Szintárak panel menüjéből válassza az Ismétlődő szintár parancsot.
 - Húzza a szintárakat a Szintárak panelen lévő Új szintár gombra.

Lásd még

“Szintárak panel – áttekintés”, 103. oldal

Szintárak csoportosítása

Ha bizonyos színeket együtt szeretne tárolni a Szintárak panelen, létrehozhat egy színcsoportot. Létrehozhat például egy színcsoportot a Színsegéd panelen kijelölt színekből. Amikor egy színcsoportot ment az Élő szín párbeszédpanelen, az a Szintárak panelen automatikusan színcsoportként lesz mentve. Manuálisan is csoportosíthat bármilyen egyszínű színekből álló szintárat.

- 1 Jelöljön ki egy vagy több szintárat a Szintárak panelen.
- 2 Kattintson az Új színcsoport gombra, vagy a panel menüjéből válassza az Új színcsoport parancsot.

Lásd még

“Színcsoport létrehozása az Élő szín párbeszédpanelen”, 114. oldal

“A Színskála színeinek mentése a Szintárak panelre”, 112. oldal

Szintárak lecserélése, egyesítése és törlése

- Szintár lecseréléshöz tartsa lenyomva az Alt billentyűt (Windows) vagy az Option billentyűt (Mac OS), és húzza a szint vagy színátmenetet a Szín panelről, Színátmenet panelről, egy objektumról vagy az Eszközök panelről a Szintárak panelre, kijelölve a lecserélni kívánt szintárat.

Egy meglévő szín, színátmenet vagy minta a Szintárak panelen történő lecserélése globális módosítja az adott szintárat használó objektumokat a fájlban, azokra az új szín, színátmenet vagy mintázat lesz érvényes. Kivételt képeznek azonban azok a négyszínű színek, amelyeknél a Szintár beállításai párbeszédpanelen a Globális beállítás ki van kapcsolva.

- Több szintár egyesítéséhez jelöljön ki két vagy több szintárat, és a Szintárak panel menüjéből válassza a Szintárak egyesítése parancsot. Az elsőként kijelölt szintár neve és színe lecseréli az összes kijelölt szintár nevét és színét.
- Szintár törléséhez jelöljön ki egy vagy több szintárat. A panel menüjéből válassza a Szintár törlése parancsot, kattintson a Szintár törlése gombra vagy a kijelölt szintárakat húzza a Szintár törlése gombra.

Amikor egy direktszínűket tartalmazó vagy globális négyszínű szintárat (illetve egy direktszínű vagy négyszínű szint tartalmazó mintázatot vagy színátmenetet) töröl, az ezen szint használó objektumok mindegyike a megfelelő, nem globális négyszínű szint veszi fel.

Lásd még

“Szintárak panel – áttekintés”, 103. oldal

Szintárak áthelyezése egy szintárkönyvtárból a Szintárak panelre

Végezze el a következő műveletek valamelyikét:

- Húzzon egy vagy több szintárat a szintárkönyvtárból a Szintárak panelre.
- Jelölje ki a hozzáadni kívánt szintárakat, és a könyvtár panelmenüjéből válassza a Hozzáadás a szintárakhoz parancsot.

- Alkalmazzon egy színtárat a dokumentum egyik objektumára. Ha a színtár egy globális vagy direktszínes színtár, a színtár automatikusan a Színtárak panelre kerül.

Lásd még

“Színtárak panel – áttekintés”, 103. oldal

“Színtárkönyvtárak – ismertető”, 103. oldal

Színtár importálása egy másik dokumentumból

Importálhatja egy másik dokumentum egyetlen vagy akár összes színtárát is.

- Egy másik dokumentum minden színtárának importálásához válassza az Ablak > Színtárkönyvtárak > Egyéb könyvtár menüpontot, vagy a Színtárak panel menüjéből válassza a Színtárkönyvtár megnyitása > Egyéb könyvtár menüpontot. Jelölje ki azt a fájlt, amelyből színtárakat kíván importálni, és kattintson a Megnyitás gombra. Az importált színtárak a színtárkönyvtár paneljén jelennek meg (nem a Színtárak panelen).
- Egyed színtárak egy másik dokumentumból való importálásához másolja és illessze be a színtárakat használó objektumokat. Az importált színtárak a Színtárak panelen jelennek meg.

Megjegyzés: Ha az importált színtárak neve megegyezik a dokumentum színtárainak nevével (de a színértékük különbözik), akkor ütközés lép fel a színtárak között. A direktszínekkel kapcsolatos ütközések esetében a meglévő színtárak színértékeit automatikusan megőrzi a program. A négyesínes színek esetében megjelenik a Színtárütközés párbeszédpanel. Az ütköző színtárakat importálhatja a nevük egy számmal való kiegészítésével, vagy egyesítheti is a színtárakat a meglévő színtárak színértékei alapján.

Lásd még

“Színtárak panel – áttekintés”, 103. oldal

“Színtárkönyvtárak – ismertető”, 103. oldal

Színtárkönyvtárak létrehozása

Színtárkönyvtárakat az aktuális dokumentum színtárkönyvtárként való mentésével hozhat létre.

- 1 Módosítsa a színtárakat a Színtárak panelen, hogy a panel csak a színtárkönyvtárakban használni kívánt színtárakat tartalmazza.
- 2 A Színtárak panel menüjéből válassza a Színmintakönyvtár mentése parancsot.

 Ha el szeretne távolítani minden, a dokumentumban nem használt színtárat, a Színtárak panel menüjéből válassza az Összes nem használt kijelölése menüpontot, majd kattintson a Színtár törlése gombra .

Lásd még

“Színtárkönyvtárak – ismertető”, 103. oldal

Színcsoportok kezelése

Színcsoportok – ismertető

A színcsoport egy szervezőeszköz, amellyel csoportosíthatja a kapcsolódó színtárakat a Színtárak panelen. Ezenkívül a színcsoport tárolhat az Élő szín párbeszédpanelen vagy a Színsegéd panelen létrehozott harmóniákat is. A színcsoportok csak egyszínű színeket tartalmazhatnak, amelyek lehetnek direktszínek, négyesínes színek vagy globális színek. A színátmenetek és mintázatok nem csoportosíthatók.

Harmonikus színcsoportokat a Színsegéd panel és az Élő szín párbeszédpanellel hozhat létre. Bármelyik szolgáltatást is használja, egy harmóniaszabály kijelölésével azonnal generálhat színsémát bármely szín alapján. A Monokróm

harmóniaszabállyal például létrehozhat egy csoportot, amelyben a színek színezete azonos, de telítettsége különböző. A Nagy kontrasztú vagy a Pentagram harmóniaszabállyal a látványosabb vizuális hatás eléréséhez kontrasztos színek alkalmazásával hozhat létre színcsoportot.

Lásd még

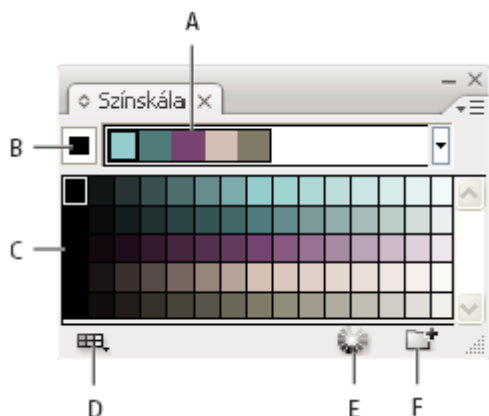
“Színtárak csoportosítása”, 108. oldal

Színskála – áttekintés

A Színsegéd panel (Ablak > Színskála) eszköz a grafika létrehozása közben biztosít inspirációt a színek kijelöléséhez. A Színsegéd panel harmonikus színeket javasol az Eszközök panelen éppen aktív szín alapján. Ezekkel a színekkel színezhetsz a grafikát, vagy színtárként menthetsz azokat.

A Színsegéd panel által generált színek számos módon módosíthatók, például a harmóniaszabály módosításával vagy a megjelenő variációtípusok és a variációs színek számának módosításával.

Megjegyzés: Ha egy grafika kijelölt, és egy színváltozatra kattint, módosul a kijelölt grafika színe, csakúgy, mint ha egy színtárra kattintana a Színtárak panelen.



A. Színharmonia-szabály menü és az aktuális színcsoport B. Beállítás alapszínként C. Színváltozatok D. A színek korlátozása egy adott színtárkönyvtárra E. Színek szerkesztése (a színeket az Élő szín párbeszédpanelen nyitja meg) F. A csoport mentése a Színtárak panelre

A színcsoportot és a színváltozatokat a Színtárak panelre mentheti. Ha további színbeállításokat kíván megadni, kattintson a Színek szerkesztése vagy alkalmazása gombra az Élő szín párbeszédpanel megnyitásához.

Megtekinthet egy, a Színskála színmegoldások keresésére és létrehozására történő használatát bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0058_hu weblapon.

Lásd még

“Színtárak – ismertető”, 102. oldal

“Színtárak panel – áttekintés”, 103. oldal

“Színcsoport létrehozása az Élő szín párbeszédpanelen”, 114. oldal

Színharmonia létrehozása a Színskálával

Ellenőrizze, hogy ne legyen grafika kijelölve az alapszín beállításakor, különben a kijelölt grafika felveszi az alapszínt.

1 Nyissa meg a Színsegéd panelt, és végezze el a következő műveletek egyikét a színharmonia alapszínének beállításához:

- A Színtárak panelen kattintson egy színtárra.
- A Szín panelen kattintson egy színre. (A Szín panelt praktikus lehet áthelyezni, hogy a Színsegéd panellel egyszerre tudja használni.)
- Az Eszközök panelen kattintson duplán a Kitöltés színe eszközre, és a Színválasztón válasszon egy színt.
- A pipettával kattintson arra a grafikára, amely a kívánt színt tartalmazza.

- Jelölje ki a kívánt színt tartalmazó grafikát, majd kattintson Az aktuális szín legyen az alapszín ikonra .
 - A Színsegéd panelen kattintson egy színváltozatra, majd kattintson Az aktuális szín legyen az alapszín ikonra .
- 2 Válasszon egy szabályt a Harmóniaszabályok menüből.
 - 3 Kattintson a Színcsoport mentése a Színminta panelre gombra . Az új csoport elnevezéséhez jelölje ki a csoportot a Színtárak panelen, és a panel menüjéből válassza a Színtár beállításai menüpontot.

Megjegyzés: Ha a színeket egy színtárkönyvtárra szeretné korlátozni, kattintson a Színcsoport korlátozása egy színtárkönyvtár színeire gombra , és válasszon egy könyvtárat a listából.

Színváltozat típusának megadása

- ❖ A Színsegéd panel menüjéből válassza a következő lehetőségek egyikét:

Színárnyalatok/árnyalások megjelenítése	A szoftver a bal oldali változatokhoz fekete, a jobb oldaliakhoz fehér színt ad.
Meleg/hideg megjelenítése	A bal oldali változatokhoz vörös, a jobb oldaliakhoz kék színt ad.
Élénk/tompá megjelenítése	Csökkenti a szürke szín telítettségét a bal oldali változatokban, és növeli a szürke szín telítettségét a jobb oldali változatokban.

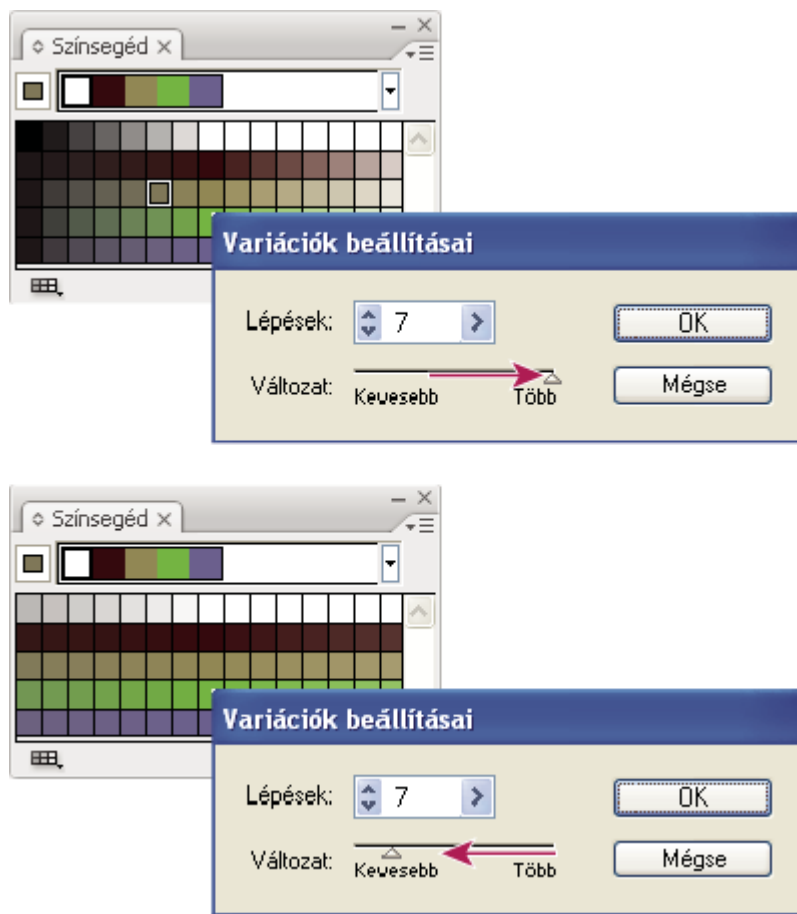
Megjegyzés: Ha direktszíneket használ, csak a Színárnyalatok/árnyalások változatot használja, és az árnyalatok oldaláról (a jobb oldalról) válasszon színeket. Minden más változat azt eredményezi, hogy a direktszínek négyzites színekké alakulnak át.

A színváltozatok számának és tartományának megadása

- 1 A Színsegéd panel menüjéből válassza a Színsegéd beállításai menüpontot.
- 2 Adja meg, hogy hány szín jelenjen meg a színek jobb és bal oldalán létrehozott színcsoportokban. Válassza például a 6 értéket, ha minden színből 6 világosabb és 6 sötétebb árnyalatot szeretne megjeleníteni.

Az eredeti színek mindig a panel alsó részén, középen jelennek meg, a színek változatai pedig tőlük jobbra és balra helyezkednek el.
- 3 A Változat csúszka balra húzásával csökkentheti, jobbra húzásával pedig növelheti a változatok tartományát.

A tartomány csökkentésével a generált színek egyre inkább hasonlítanak az eredeti színekhez.



A színváltozatok terjedelmének beállítása

Grafikák színezése a Színskálából származó színekkel

❖ Jelöljön ki egy grafikát, és kattintson egy színre a Színsegéd panelen.

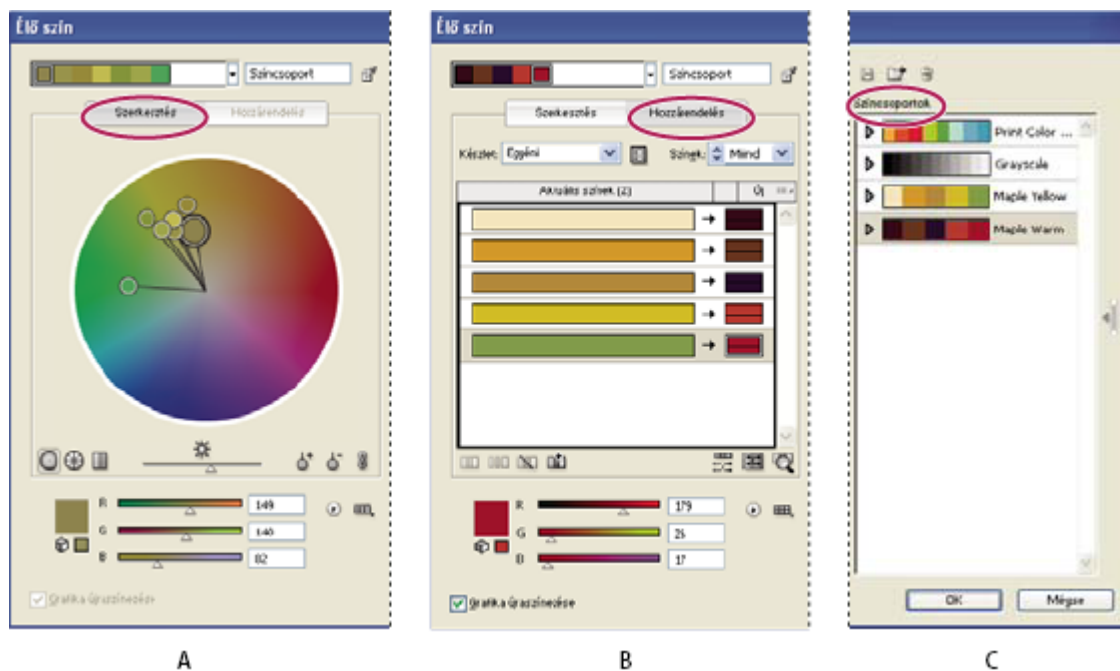
A Színskála színeinek mentése a Színtárak panelre

A Színsegéd panelről az aktív színcsoportot vagy a kijelölt színváltozatokat színcsoportként mentheti a Színtárak panelre.

- A Színsegéd panel aktuális színcsoportjának mentéséhez kattintson az Új színcsoport gombra .
- Ha egy vagy több színváltozatot különálló színtárként szeretne menteni, húzza a színeket a Színsegéd panelről a Színtárak panelre.
- Ha több színváltozatot kíván színcsoportként menteni, jelölje ki azokat a Színsegéd panelen, és kattintson az Új színcsoport gombra .

Élő szín – áttekintés

Az Élő szín párbeszédpanellel létrehozhat és szerkeszthet színcsoportokat, valamint hozzárendelhet új színeket a grafikához, vagy csökkentheti a felhasznált színek számát. Egy adott dokumentumhoz létrehozott minden színcsoport megjelenik az Élő szín párbeszédpanel Színcsoportok tárhelyén, valamint a Színtárak panelen is. Ezeket a színcsoportokat bármikor kijelölheti és használhatja.



Az Élő szín párbeszédpanellel elvégezheti színcsoportok létrehozását és szerkesztését, valamint színeket rendelhet hozzá.
A. Színcsoport létrehozása és szerkesztése a Szerkesztés lapon B. Színek hozzárendelése a Hozzárendelés lapon C. Színcsoport kijelölése a Színcsoportok listában

A párbeszédpanel alsó részén található Grafika újraszínezése beállítás lehetővé teszi a kijelölt grafika színeinek megtekintését, és meghatározza, hogy megtörténjen-e a grafika újraszínezése az Élő szín párbeszédpanel bezárásakor.

Az Élő szín párbeszédpanel fő területei a következők:

Szerkesztés A Szerkesztés lapon létrehozhat új színcsoportokat és szerkesztheti a meglévőket. A harmóniaszabályokat tartalmazó menü és a szinkör lehetővé teszi a színekkel való kísérletezést. A szinkör megmutatja, hogy a harmóniában lévő színek milyen kapcsolatban állnak egymással, a színellenőrző csík pedig megjeleníti az egyes színértékeket, és lehetőséget biztosít azok módosítására. Ezenkívül módosíthatja a fényességet, további színeket adhat hozzá vagy távolíthat el, menthet színcsoportokat, valamint megtekintheti a kijelölt grafika színeinek előnézetét.

Hozzárendelés A Hozzárendelés lapon tekintheti meg és állíthatja be, hogy egy színcsoport színei hogyan cserélik le a grafika eredeti színeit. Csak akkor rendelhet hozzá színeket, ha található kijelölt grafika a dokumentumban. Meghatározhatja, hogy melyik új szín melyik régi színt cserélje le, hogy a direktszínek megmaradjanak-e, és hogyan történjen a színek cseréje (lecserélheti például teljesen a színt, de lecserélheti a színezetet úgy, hogy a fényesség közben változatlan maradjon). A Hozzárendelés lappal meghatározhatja, hogy az aktuális színcsoport hogyan színezzék át a grafikát, vagy hogy hogyan legyenek eltávolítva az aktuális grafika színei.

Színcsoportok Felsorolja a megnyitott dokumentumban lévő összes mentett színcsoportot (ezek a színcsoportok jelennek meg a Színtárak panelen is). Az Élő szín párbeszédpanelen létrehozhat, szerkeszthet és törölhet színcsoportokat a Színcsoportok listával. Minden módosítás tükröződik a Színtárak panelen is. A kijelölt színcsoport mutatja, hogy mely színcsoport áll éppen szerkesztés alatt. Bármelyik színcsoportot kijelölheti, szerkesztheti, illetve felhasználhatja a kijelölt grafika átszínezésére. Egy csoport mentésekor a csoport a listába kerül.

Megtekinthet egy, a színcsoportok létrehozását és szerkesztését, valamint a színcsoportokkal az Élő szín párbeszédpanelen történő kísérletezést bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0059_hu weblapon. Megtekinthet egy, az intelligens objektumok és az Élő szín párbeszédpanel a Photoshop és az InDesign szoftverben történő együttes használatát bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0191_hu weblapon.

Lásd még

“Színcsoport létrehozása az Élő szín párbeszédpanelen”, 114. oldal

“Színek szerkesztése az Élő szín párbeszédpanelen”, 115. oldal

“Színek hozzárendelése a grafikákhoz”, 119. oldal

“Színek számának csökkentése a grafikában”, 122. oldal

Az Élő szín párbeszédpanel megnyitása

❖ Az Élő szín párbeszédpanel a következő helyek bármelyikéről megnyithatja:

Szerkesztés > Színek szerkesztése > Grafika újraszínezése vagy Újraszínezés készlettel parancs	Ezeket a parancsot a kijelölt grafika színeinek szerkesztésére használhatja.
Színek szerkesztése gomb  a Vezérlő panelen	Ezt a gombot használhatja, ha a kijelölt grafika színeit az Élő szín párbeszédpanellel szeretné szerkeszteni. Ez a gomb akkor érhető el, ha a kijelölt grafika kettő vagy több színt tartalmaz. <i>Megjegyzés: A színek ilyen módon történő szerkesztése egyszerű módja a grafikában lévő színek globális szerkesztésének, ha a grafika létrehozásakor nem globális színeket használt.</i>
Színek szerkesztése vagy alkalmazása gomb  a Színsegéd panelen	Kattintson erre a gombra, ha a színeket a Színsegéd panelen szeretné szerkeszteni, vagy a Színsegéd panelen lévő színeket szeretné alkalmazni a kijelölt rajzelemre.
Színcsoport szerkesztése gomb  a Színtárak panelen	Kattintson duplán egy színcsoportra a Színtárak panelen, vagy jelöljön ki egy csoportot, és kattintson erre a gombra, ha a Színtárak panelen lévő színcsoport színeit szeretné szerkeszteni.

A Színcsoportok lista használata

- A Színcsoportok lista megjelenítéséhez vagy elrejtéséhez kattintson a Színcsoport tárolójának elrejtése ikonra  az Élő szín párbeszédpanel jobb oldalán. A lista újbóli megjelenítéséhez kattintson ismét az ikonra.
- Ha egy új színcsoportot szeretne felvenni erre a listára, hozzon létre vagy szerkesszen egy színcsoportot, majd kattintson az Új színcsoport gombra . Egy új színcsoport jelenik meg a listában.
- Egy meglévő színcsoport szerkesztéséhez kattintson a színcsoportra a listában annak kijelöléséhez. A Szerkesztés lapon végezze el a szükséges színcsoport módosításokat, majd kattintson a Színcsoport módosításainak mentése gombra .
- Színcsoport törléséhez jelölje ki a színcsoportot, és kattintson a Színcsoport törlése ikonra .

Színcsoport létrehozása az Élő szín párbeszédpanelen

Színcsoportok az Élő szín párbeszédpanelen való létrehozásához ki kell választania egy alapszínt és egy harmóniaszabályt. A harmóniaszabály az alapszínt használja a színcsoport színeinek generálásához. Ha alapszínt például a kékét választja, és kijelöli a Kiegészítő harmóniaszabályt, akkor a színcsoport az alapszín, vagyis a kék, és a kiegészítő színe, a vörös alapján jön létre.

Ahogy a színek körén színeket jelöl ki, továbbra is a kijelölt harmóniaszabály határozza meg, hogy milyen színek jelennek meg a csoportban. A harmóniaszabály megtöréséhez és a színek szabad szerkesztéséhez kattintson a Leválasztás gombra .

- 1 Nyissa meg az Élő szín párbeszédpanel, és igény szerint válasszon egy harmóniaszabályt a Harmóniaszabályok menüből.

Megjegyzés: Ha a színeket egy színtárkönyvtárra szeretné korlátozni, kattintson a Színcsoport korlátozása egy színtárkönyvtár színeire gombra , és válasszon egy könyvtárat a listából.

- 2 Ha a színellenőrző csíkok láthatók, kattintson a Színkör ikonjára a színkör megjelenítéséhez.
- 3 Adja meg az alapszín a következő módszerek valamelyikével:
 - Húzza az alapszín jelölőjét (a legnagyobb, dupla gyűrűt megjelenítő jelölőt) a színkörösön a kívánt alapszín beállításához.
 - Állítsa be a párbeszédpanel alsó részén lévő színcsúszkákat.
- 4 Igény szerint válasszon új harmóniaszabályt, vagy mozgassa a színjelölőket.
- 5 Kattintson a Grafika újraszínezése parancsra a kijelölt grafika új színeinek megtekintéséhez.

Megjegyzés: A Grafika újraszínezése parancs újraszínezi a kijelölt grafikát, amikor az OK gombra kattintva bezárja a párbeszédpanelét. Ha nem szeretné újraszínezni a kijelölt rajzelemet, ellenőrizze, hogy kikapcsolta-e ezt a beállítást, mielőtt az OK gombra kattint.

- 6 Adjon meg egy nevet a Harmóniaszabályok menü mellett található Név mezőben, majd kattintson az Új színcsoport gombra .

Megjegyzés: Ha az Új színcsoport ikon nem látható, kattintson a Színcsoport tárolójának megjelenítése ikonra .

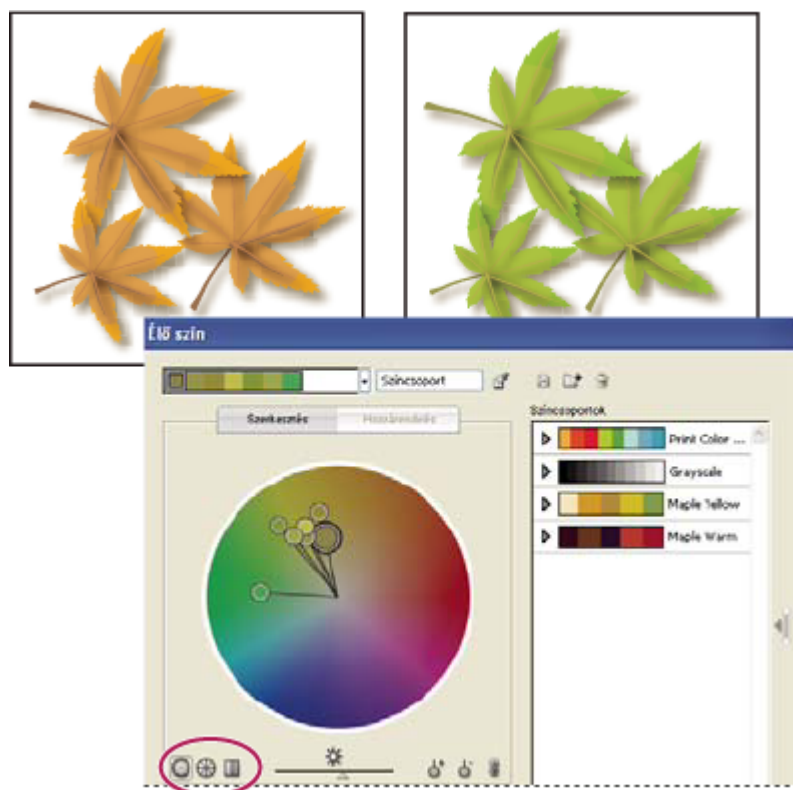
- 7 Az új színcsoport a Színtárak panelre történő mentéséhez kattintson az OK gombra, és zárja be az Élő szín párbeszédpanelét.

Megjegyzés: A Színskálával is létrehozhat színcsoportot. (További információ: "Színharmónia létrehozása a Színskálával", 110. oldal.) Megtekinthet egy, a színcsoportok létrehozását és szerkesztését, valamint a színcsoportokkal az Élő szín párbeszédpanelen történő kísérletezést bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0059_hu weblapon.

Színek szerkesztése az Élő szín párbeszédpanelen

A színek az Élő szín párbeszédpanelen történő szerkesztése egy kényelmes módszer a kijelölt grafika színeinek globális beállítására. Ez különösen akkor fontos, ha a grafika létrehozásához eredetileg nem globális színeket használt. A színeket és színcsoportokat az Élő szín párbeszédpanelen szerkesztheti, és alkalmazhatja a módosításokat a kijelölt grafikára, illetve mentheti a módosított színeket azok későbbi felhasználásához.

A színek szerkesztése során használhatja az egyenletes színkört, a szegmentált színkört vagy a színellenőrző csíkokat.



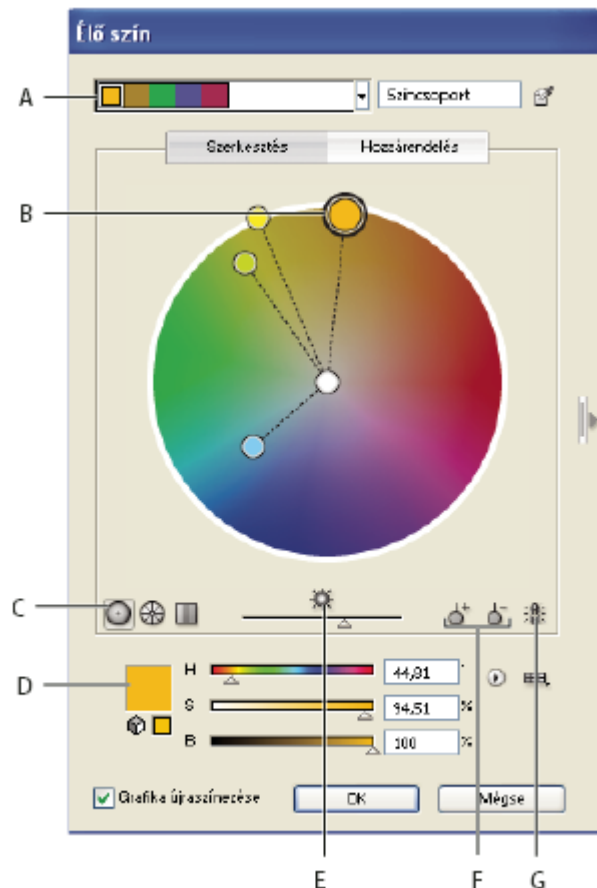
Színek szerkesztése az egyenletes színkör jelölőinek mozgatásával

Egyenletes színekör  A színezetet, telítettséget és fényességet egy egyenletes, folytonos színekörön jeleníti meg. A jelenlegi színcsoport minden színe körül egy kis kör jelenik meg a színekörön. Ezen a színekörön nagy pontossággal választhat rengeteg szín közül, de nehéz különválasztani az egyes színeket, mivel minden képpont más színű.

Szegmentált színekör  A színeket diszkrét színfoltokban jeleníti meg. Ezen a színekörön könnyű különválasztani az egyes színeket, de nem jelenít meg annyi színt, mint amennyit a folytonos színekör.

Színellenőrző csíkok  Csak a színcsoport színeit jeleníti meg. Egyetlen színnel kitöltött csíkokat jelenít meg, amelyen egyenként jelölhet ki és szerkeszthet színeket.

Megtekinthet egy, a színcsoportok létrehozását és szerkesztését, valamint a színcsoportokkal az Élő szín párbeszédpanelen történő kísérletezést bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0059_hu weblapon.



A. A Harmóniaszabály menüben megjelenő alapszín B. A színekörön megjelenő alapszín C. Színmegjelenítési beállítások D. A kijelölt színjelölő vagy színellenőrző csík színe E. Telítettség és színezet megjelenítése a körön F. Színjelölő eszközök hozzáadása és eltávolítása G. Harmonizáló színek leválasztása

Színcsoport szerkesztése színekörrel

- 1 Amennyiben szükséges, az Élő szín párbeszédpanelen jelölje ki a kívánt színcsoportot a Színcsoportok tárolóterületen.
- 2 Ha a rajztáblán kijelölt egy objektumot, a Grafika újraszínezése beállítással megtekintheti a grafika színeinek előnézetét. Ha nem kívánja újraszínezni a grafikát, törölje a Grafika újraszínezése jelölőnégyzet jelölését a párbeszédpanel bezárása előtt, vagy a Mégse gombbal zárja be a párbeszédpanel.

Megjegyzés: A kijelölt grafika színeinek szerkesztéséhez kattintson a Kijelölt grafika színeinek beolvasása ikonra .

- 3 Ha a színeket egy szintárkőnyvtárra szeretné korlátozni, kattintson a Színcsoport korlátozása egy szintárkőnyvtár színeire gombra , és válasszon egy könyvtárat a listából.
- 4 Húzza a jelölőt a színekörön a színének módosításához. Ha a harmónia csatolva van, a jelölő húzásakor minden szín a szabálynak megfelelően változik. Ha a harmónia nincs csatolva, a húzásakor csak az adott jelölő mozog.

A szerkesztés során az alábbi műveleteket végezheti el:

- A színezet módosításához mozgassa a jelölőt körbe a színkörön. A telítettség vagy fényesség módosításához mozgassa a jelölőt a színkör közepe vagy széle felé.
- Ha a jelölő mozgását egy irányra szeretné korlátozni, a húzás közben tartsa lenyomva a Shift billentyűt.
- Ha a színezet és fényesség helyett a színezetet és a telítettséget szeretné megjeleníteni a színkörön, kattintson a közvetlenül a kör alatt található Telítettség és színezet megjelenítése a körön gombra  a két nézet közötti váltáshoz.
- Ha a színértékeket manuálisan szeretné módosítani, kattintson a módosítani kívánt szín jelölőjére, vagy kattintson a színre a színcsoportban a párbeszédpanel felső részén található Aktív színek mezőben. A csúszkák vagy a színkör alatt lévő színértékezőkkel módosítsa a színértékeket.
- A színkörön lévő szín telítettségének és fényességének módosításához kattintson a jobb gombbal egy színjelölőre, majd a megjelenő, a telítettség és a fényesség beállítására szolgáló mezőben kattintson a kívánt színre.

Megjegyzés: Hogy a színek biztosan a színtartományon belül essenek vagy weben használhatók legyenek, jelöljön ki minden színjelölőt, és szükség esetén kattintson a Színtartományon kívüli figyelmeztetés gombra  vagy a Webes színtartományon kívüli figyelmeztetés gombra .

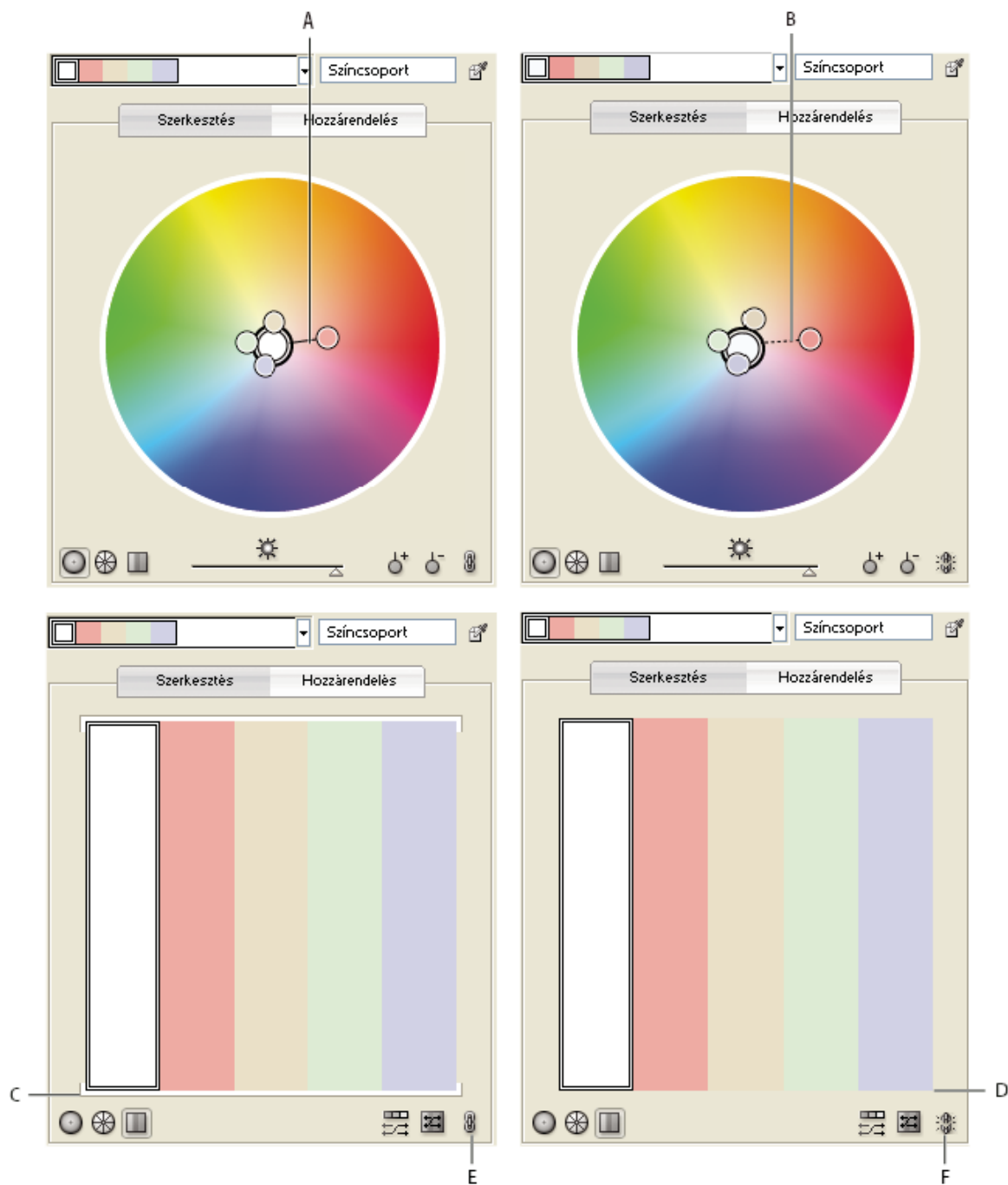
Színcsoport szerkesztése a Színválasztóval

A Színválasztóval módosíthatja a színcsoportban lévő színeket.

- 1 Az Élő szín párbeszédpanelen végezze el a következő műveleteket egyikét:
 - Kattintson duplán a színkörön lévő jelölők egyikére.
 - Kattintson duplán egy színellenőrző csíkra.
 - Kattintson a színcsúszkák bal oldalán lévő színtárra.
- 2 Mentse a változtatásokat a következők műveletek egyikével:
 - Ha a módosított színeket új csoportként szeretné menteni, írja be az új nevet a párbeszédpanel felső részén található szövegmezőbe, és kattintson az Új színcsoport gombra .
 - Ha a változtatásokat az eredeti színcsoportba szeretné menteni, kattintson a Színcsoport módosításainak mentése ikonra .

Egy színcsoport egyetlen színének szerkesztése

Ha egy csoport létrehozásához harmóniaszabályt használ, a színek alapértelmezés szerint csatoltak. Ha egy színcsoport csatolt, akkor egy szín módosításakor az összes többi szín a harmóniaszabálynak megfelelően változik. Ha egy színt úgy szeretne szerkeszteni, hogy közben a többi szín változatlan maradjon, le kell választania a színjelölőket a harmóniaszabályról.



A. Csatolt színek egy színekörön B. Nem csatolt színek egy színekörön C. Csatolt színek egy színellenőrző csíkon D. Nem csatolt színek egy színellenőrző csíkon E. Csatolt színek, kattintson a csatolás megszüntetéséhez F. Nem csatolt színek, kattintson a csatoláshoz

- 1 Az Élő szín párbeszédpanelen jelölje ki a szerkeszteni kívánt színcsoportot, és kattintson a Szerkesztés gombra.
- 2 Kattintson a Harmonizáló színek leválasztása ikonra .
- 3 Tegye az alábbiak egyikét:
 - A szerkeszteni kívánt szín jelölőjének húzásával állítsa be az új színt.
 - Kattintson a Színsávok megjelenítése gombra . Kattintson a módosítani kívánt színellenőrző csíkra, és manuálisan szerkessze a színértékeket, vagy kattintson duplán a színellenőrző csíkra, és válasszon egy új színt a Színválasztóban.
 - Kattintson a jobb gombbal egy színjelölőre vagy színellenőrző csíkra, és válasszon új árnyalatot.

- 4 Kattintson ismét a gombra a színek újbóli csatolásához, hogy a jelölők az újonnan definiált harmóniaszabály szerint mozogjanak.

Színsorrend vagy telítettség és fényesség véletlenszerű módosítása

Az Élő szín párbeszédpanelen véletlenszerűen is kísérletezhet az aktuális színcsoport változataival a Telítettség és fényerő véletlenszerű módosítása gombbal és a Színsorrend véletlenszerű módosítása gombbal.

- 1 Az Élő szín párbeszédpanelen jelöljön ki egy színcsoportot.
- 2 Kattintson a Szerkesztés gombra, majd kattintson a Színsávok megjelenítése gombra, vagy kattintson a Hozzárendelés gombra.
- 3 Tegye a következők egyikét:
 - Ha az aktuális színcsoport fényességét és telítettségét véletlenszerűen szeretné módosítani a színezet megtartásával, kattintson a Színsorrend véletlenszerű módosítása gombra .
 - Ha az aktuális színcsoport sorrendjét össze szeretné keverni, kattintson a Telítettség és fényerő véletlenszerű módosítása gombra . Ezzel a gombbal gyorsan áttekintheti az aktuális színcsoporttal megvalósítható különböző színezési módokat a grafika újraszínezése során.

Telítettség, fényesség, hőmérséklet vagy fényintenzitás globális módosítása

- 1 Az Élő szín párbeszédpanelen kattintson a Szerkesztés gombra.
- 2 Kattintson a Színmód gombra , és válassza a Globális korrekció beállítását.
- 3 Módosítsa a telítettség, a fényesség, a hőmérséklet és a fényintenzitás értékét.

Megjegyzés: Ha a színeket egy színtárkönyvtárra korlátozta, minden módosítás a könyvtár színeire korlátozott.

Színcsoport színeinek hozzáadása és eltávolítása

- 1 Az Élő szín párbeszédpanelen kattintson a Szerkesztés gombra.
- 2 A színcsoportot egy színkörben tekintse meg, ne a színellenőrző csíkok nézetében.
- 3 Tegye a következők egyikét:
 - Szín hozzáadásához használja a Szín hozzáadása eszköz gombot , majd a színkörön kattintson a színcsoporthoz hozzáadni kívánt színre. Ha egy meglévő színjelölő vonalán kattint, az új jelölő az adott jelölővel együtt fog mozogni.
 - Szín eltávolításához kattintson a Szín eltávolítása eszköz gombra , majd kattintson az eltávolítani kívánt színjelölőre. Az alapszín jelölője nem törölhető.

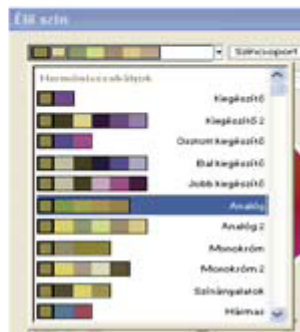
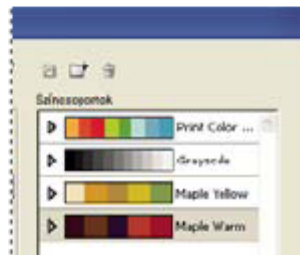
Színcsoport törlése

- ❖ A Színcsoportok listában jelöljön ki egy színcsoportot, majd kattintson a Törlés gombra .

Színek hozzárendelése a grafikákhoz

Az Élő szín párbeszédpanel Hozzárendelés lapján rendelheti a színcsoport színeit a grafikához. A színek hozzárendelése a következő módokon lehetséges:

- Új színeket rendelhet a grafikához a Színcsoportok lista színcsoportjaival.
- Új színeket rendelhet a grafikához egy új színcsoport a Harmóniaszabályok menüből való kijelölésével.
- A grafika jelenlegi színeit egymáshoz képest is átrendezheti. Visszaállíthatja úgy az Élő szín párbeszédpanelt, hogy a grafika az eredeti színeivel jelenjen meg. Ehhez kattintson a Kijelölt grafika színeinek beolvasása parancsra .



A grafika eredeti színei (felül), új színek hozzárendelése a Színesopontok lista egyik színcsoportjának kijelölésével (középen), valamint új színek hozzárendelése a Harmóniaszabály menüvel létrehozott új színcsoporttal (alul).

Az Aktuális színek és az Új oszlopok beállításokkal beállíthatja a színek hozzárendelésének módját. A Grafika újraszínezése beállítással a kijelölt grafika az oszlophozzárendeléseknek megfelelő aktív színcsoporttal lesz újraszínezve.

- Ha a jelenlegi színt egy másik színhez szeretné hozzárendelni, húzza a jelenlegi színt felfelé vagy lefelé az Aktuális színek oszlopban, amíg az a kívánt új szín mellé nem kerül.

 Ha egy sor több színt is tartalmaz, és egyszerre szeretné azokat mozgatni, kattintson a kijelölő sávra  a sor bal oldalán, és húzza felfelé vagy lefelé.

- Ha az aktuális színek sorához egy másik színt szeretne rendelni, húzza az új színt felfelé vagy lefelé az Új oszlopban.
- Ha az aktuális színek egy sorát ki szeretné hagyni az átszínezésből, kattintson az oszlopok között lévő nyílra . Ha ismét szerepeltetni szeretné azt az átszínezésben, kattintson a kötőjelre.
- Ha egyetlen színt szeretne kihagyni az újrászínezésből, jelölje ki a színt, és kattintson A kijelölt színek kihagyása, hogy ne legyenek újrászínezve ikonra .
- A színek véletlenszerű újbóli hozzárendeléséhez kattintson a Színsorrend véletlenszerű módosítása gombra . Az Új oszlop színei véletlenszerűen bekerülnek az aktuális színek különböző soraiba.
- Új sor az Aktuális színek oszlophoz való hozzáadásához kattintson az Új sor gombra .

6 Az Aktuális színek oszlopban lévő színek egyesítéséhez és szétválasztásához végezze el a következő műveletek valamelyikét:

- Ha a színeket külön sorokba szeretné szétválasztani, jelölje ki a mozgatni kívánt színblokkot, és kattintson a Színek szétválasztása különböző sorokba ikonra .
- Ha a színeket egyetlen sorban szeretné egyesíteni, a Shift billentyű nyomva tartása mellett kattintson több sorra, majd kattintson a Színek egyesítése egy sorban ikonra .

7 Az új színek árnyalatának megváltoztatásához kattintson az új szín jobb oldalán található háromszögre, és válasszon a lehetőségek közül. Az Alkalmazás mindre parancs a beállításokat a színcsoport összes új színére alkalmazza.

Megjegyzés: A Színárnyalatok és árnyalások és a Színezet váltása csak akkor érhető el, ha a direktkszínek megtartása ki van kapcsolva.

8 Kattintson az OK gombra a grafika átszínezéséhez. Ha nem szeretné átszínezni a grafikát, kattintson a Mégse gombra, vagy törölje a Grafika újrászínezése jelölőnégyzetet, és kattintson az OK gombra.

Minden szín telítettségének és fényességének véletlenszerű módosítása

- 1 Ha szükséges, jelöljön ki egy objektumot, és válassza a Szerkesztés > Színek szerkesztése > Grafika újrászínezése parancsot.
- 2 Az Élő szín párbeszédpanelen kattintson a Telítettség és fényerő véletlenszerű módosítása gombra .

Megjegyzés: Ezt akkor is megteheti, ha a színcsoportot a színellenőrző csík nézetben szerkeszti.

Grafika eredeti színeinek megtekintése az új színek hozzárendelése során

A kijelölt grafika újrászínezésekor az eredeti színeket lecseréli a kijelölt színcsoport színei. Amikor az új színek hozzárendeléséről dönt, szüksége lehet az eredeti színek (az Aktuális színek oszlopban) a grafikában elfoglalt helyének megtekintésére, különösen akkor, ha a grafika nagyon részletes, és sok eredeti színt tartalmaz.

- 1 Ha szükséges, jelöljön ki egy objektumot, és válassza a Szerkesztés > Színek szerkesztése > Grafika újrászínezése parancsot.
- 2 Az Élő szín párbeszédpanelen kattintson A fenti színekre kattintva megkeresheti azokat a grafikában gombra , majd kattintson egy színre az Aktuális szín oszlopban.

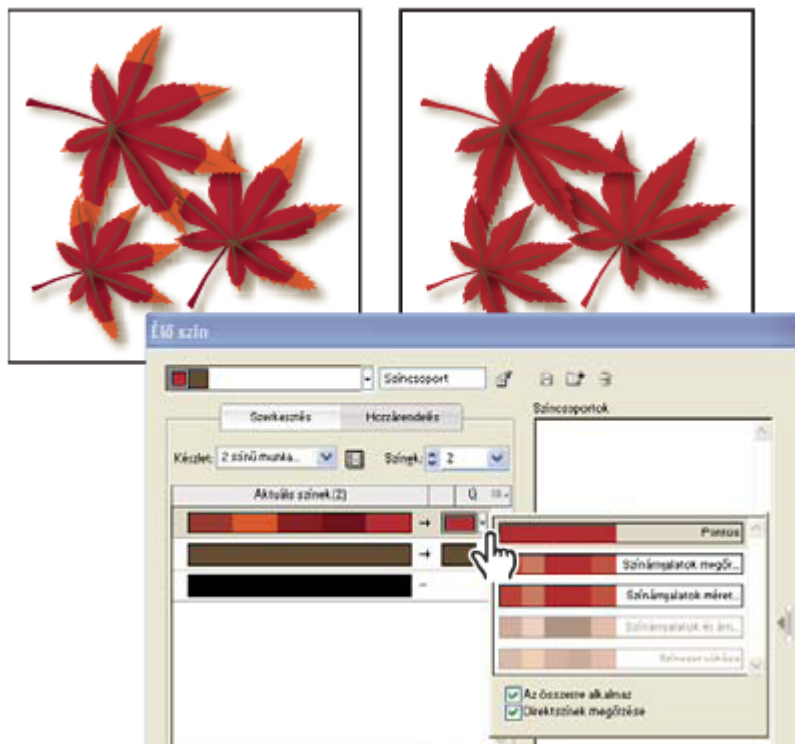
Az adott színt használó grafikák a rajztáblán az összes színükkel jelennek meg, míg a kijelölt grafika többi része elhalványul.

- 3 Kattintson ismét az ikonra a grafika teljes színben történő megjelenítéséhez.

Színek számának csökkentése a grafikában

A színek számának a kimenetre küldéshez való csökkentése, a színek konvertálása szürkeárnyalatossá vagy a színek korlátozása egy szintárkönytárra gyakran szükséges, ha a grafikát többféle kimeneti eszközhez tervezi. Az Élő szín

párbeszédpanellel könnyedén csökkentheti a színek számát a grafikában. Használhat egy készletet a színek csökkentésére, például a Szürkeárnyaltos grafikával gyorsan konvertálhatja a kijelölt grafikát szürkeárnyaltossá.



Kijelölt grafika színszámának kettőre csökkentése

Színek számának gyors csökkentése egy készlettel

A színek készlettel történő csökkentésével egyszerűen és gyorsan korlátozhatja a grafikát egy adott számú színre vagy egy szintárnyékvár használatára.

- 1 Jelölje ki azt a grafikát, amely esetében csökkenteni kívánja a színek számát.
 - 2 Válassza a Szerkesztés > Színek szerkesztése > Újrászínezés készlettel parancsot, és válasszon egy készletbeállítást.
 - 3 Tegye az alábbiak egyikét:
 - Ha a színeket egy szintárnyékvárra kívánja korlátozni, kattintson a könyvtár gombra , jelölje ki a kívánt könyvtárat, majd kattintson az OK gombra.
 - Ha a színeket nem szeretné egy szintárnyékvárra korlátozni, kattintson az OK gombra.
- Megnyílik az Élő szín párbeszédpanel. Az Új oszlop a készletként kijelölt színeket és a fekete színt jeleníti meg. Az új színek az eredeti grafikából származnak.
- 4 Igény szerint rendelje az eredeti színeket az új színekhez.
 - 5 Győződjön meg arról, hogy a Grafika újrászínezése beállítás bekapcsolt, és kattintson az OK gombra.

Színek számának csökkentése egyéni beállításokkal

- 1 Jelölje ki az átszínezni kívánt grafikát.
- 2 Válassza a Szerkesztés > Színek szerkesztése > Grafika újrászínezése parancsot.

Megnyílik az Élő szín párbeszédpanel. Az Új oszlop megjeleníti a kijelölt grafika összes színét.
- 3 Más színek használatához jelöljön ki van hozzon létre egy új színcsoportot.
- 4 A Színek menüben válassza ki a színek kívánt számát.

- 5 Kattintson a Színcsökkentés beállítási gombra , adja meg a következő beállítások bármelyikét, és kattintson az OK gombra:

Készlet	Meghatároz egy előre beállított színezési feladatot, beleértve a használt színek számát és a feladat optimális beállításait. Ha kijelöl egy készletet, majd módosít egy másik beállítást, a készlet neve <i>Egyéni lesz.</i>
Színek	Meghatározza a jelenlegi színek helyett használni kívánt új színek számát.
Korlátozás könyvtára	Meghatároz egy szintárkönyvtárat, amelyből az összes új szint származtatja.
Rendezés	Meghatározza, hogyan lesznek rendezve az eredeti színek az Aktuális színek oszlopban.
Színezés módja	Meghatározza az új színek számára megengedhető változatok számát. • A Pontos beállítás minden aktuális szint pontosan a megadott új színre cserél le. • A Színárnyalatok méretezése (alapértelmezett beállítás) a legsötétebb aktuális szint cseréli le a megadott új színre. A sorban található többi aktuális szint egy arányosan világosabb színárnyalatra cseréli le. • A Színárnyalatok megőrzése beállítás hatása megegyezik a nem globális színek esetében használt Színárnyalatok méretezése beállítás hatásával. Direktszínek vagy globális színek esetében az aktuális szín árnyalatát az új színre alkalmazza. Használja a Színárnyalatok megőrzése beállítást, ha a sorban lévő összes aktuális szín ugyanannak vagy egy hasonló globális színnek a különböző színárnyalata. A Színárnyalatok megőrzése beállítás használatakor a legjobb eredmény érdekében jelölje be a Színárnyalatok kombinálása beállítást is. • A Színárnyalatok és árnyalások beállítás az átlagos fényességű és sötétségű aktuális szint cseréli le az új színnel. Az átlagosnál világosabb színeket az új szín arányosan világosabb színárnyalatával cseréli le. Az átlagosnál sötétebb színeket az új szín fekete szín hozzáadásával nyert változatával cseréli le. • A Színezet váltása beállítás az Aktuális színek sor legtipikusabb színét kulcsszínként állítja be, és a kulcsszint cseréli le az új színre. A többi aktuális szint olyan színekkel cseréli le, amelyek fényességben, telítettségben és színezetben pontosan olyan mértékben különböznek az új színtől, amennyire az új szín különbözik a kulcsszíntől.

Színárnyalatok kombinálása	Az azonos globális színhez tartozó árnyalatokat ugyanabba az Aktuális színek sorba helyezi, még akkor is, ha a színek száma nem csökken. Használja ezt a beállítást, ha a kijelölt rajzelem olyan globális színeket vagy direktszíneket tartalmaz, amelyek 100%-nál kisebb százalékos értékű árnyalatok. A legjobb eredmény elérése érdekében a Színárnyalatok megőrzése színezési módszerrel együtt használja. <i>Megjegyzés: Még ha a Színárnyalatok kombinálása nincs is bejelölve, a színek számának csökkentése kombinálja az azonos globális színhez tartozó árnyalatokat a különböző nem globális színek kombinálása előtt.</i>
Megtartás	Meghatározza, hogy a fehér, fekete és szürke színek megmaradjanak-e a csökkentett számú színek között. Ha a szín megmarad, kihagyott sorként jelenik meg az Aktuális színek oszlopban.

6 Igény szerint rendelje az aktuális színeket az új színekhez.

7 Győződjön meg arról, hogy a Grafika újraszínezése beállítás bekapcsolt, és kattintson az OK gombra.

Színek módosítása

Színtartományon kívül eső szín nyomtatható színné alakítása

Az RGB és HSB színmodell néhány színe, például a neon színek nem nyomtathatók, mivel nincs megfelelőjük a CMYK színmodellben. Ha egy színtartományon kívül eső színt jelöl ki, egy figyelmeztető háromszög  jelenik meg a Szín panelen vagy a Színválasztóban.

- ❖ A háromszögre kattintva kijelölheti a választott színhez legközelebb álló CMYK-színt (amely a háromszög mellett egy kis mezőben jelenik meg).

Lásd még

“Színterek és színtartományok”, 97. oldal

Nem webes szín webes színre cserélése

A webes színek közé az a 216 szín tartozik, amelyeket platformtól függetlenül minden böngésző használ. Ha egy nem webes színt jelöl ki, egy figyelmeztető kocka  jelenik meg a Szín panelen, a Színválasztóban vagy az Élő szín párbeszédpanelen.

- ❖ A kockára kattintva kijelölheti a választott színhez legközelebb álló webes színt (amely a kocka mellett egy kis mezőben jelenik meg).

Lásd még

“Webgrafikák – ismertető”, 370. oldal

Színek keverése

A Keverés parancs három vagy több kitöltött objektum esetében az objektumok függőleges és vízszintes tájolása vagy a halmozási sorrendjük alapján köztes színek sorozatát állítja elő. A keverés nincs hatással körvonalakra vagy nem festett objektumokra.

1 Jelöljön ki három vagy több kitöltött objektumot.

2 Tegye az alábbiak egyikét:

- Ha a köztes objektumokat a legelől és leghátul található kitöltött objektumok színei közötti fokozatos keverés színeivel szeretné kitölteni, válassza a Szerkesztés > Színek szerkesztése > Keverés előlről hátra parancsot.
- Ha a köztes objektumokat a bal oldalon és a jobb oldalon található kitöltött objektumok színei közötti fokozatos keverés színeivel szeretné kitölteni, válassza a Szerkesztés > Színek szerkesztése > Keverés vízszintesen parancsot.
- Ha a köztes objektumokat a legfelső és a legalsó található kitöltött objektumok színei közötti fokozatos keverés színeivel szeretné kitölteni, válassza a Szerkesztés > Színek szerkesztése > Keverés függőlegesen parancsot.

Szín lecserélése az inverzére vagy a kiegészítő színére

- 1 Jelölje ki a módosítani kívánt színt.
- 2 A Szín panelen válasszon egy beállítást a panel menüjéből:

Negatív	A szín minden komponensét annak negatívjára váltja a színskálán. Ha például egy RGB szín R értéke 100, a Negatív parancs az R értéket 155-re változtatja ($255 - 100 = 155$).
Kiegészítő	A szín minden komponensét a kijelölt szín legmagasabb és legalacsonyabb RGB-értéke alapján módosítja. Az Illustrator szoftver összeadja az aktuális szín legmagasabb és legalacsonyabb RGB-értékét, majd ebből a számból kivonja minden komponens értékét, és így hozza létre az új RGB-értékeket. Tegyük fel, hogy kijelölt egy színt, amelynek RGB-értéke a vörös szín esetében 102, a zöld szín esetében 153 és a kék szín esetében 51. Az Illustrator összeadja a legmagasabb (153) és a legalacsonyabb (51) értéket, és kap egy új számot (204). A szín minden RGB-értékét ezután kivonja az új számból a kiegészítő RGB-értékek megállapításához: $204 - 102$ (az aktuális vörös érték) = 102 az új vörös érték, $204 - 153$ (az aktuális zöld érték) = 51 az új zöld érték és $204 - 51$ (az aktuális kék érték) = 153 az új kék érték.

Több szín megfordítása

- 1 Jelölje ki azon objektumokat, amelyek színeit meg kívánja fordítani.
- 2 Válassza a Szerkesztés > Színek szerkesztése > Színek megfordítása parancsot.

 A színeket a Szín panelről egyenként is megfordíthatja.

Egy vagy több szín színegyensúlyának módosítása

- 1 Jelölje ki azon objektumokat, amelyek színeit módosítani szeretné.
- 2 Válassza a Szerkesztés > Színek szerkesztése > Színegyensúly módosítása parancsot.
- 3 Adja meg a kitöltés és a körvonal beállításait.
- 4 Állítsa be a színértékeket, és kattintson az OK gombra:
 - Ha a kijelölés tartalmaz globális négyzszínű színeket vagy direktzíneket, a színárnyalat csúszkával beállíthatja a színek intenzitását. A nem globális négyzszínű színeket ez nem érinti.
 - Ha CMYK színmódban dolgozik, és nem globális négyzszínű színeket jelölte ki, a csúszkákkal beállíthatja a ciánkék, a bíbor, a sárga és a fekete százalékos értékét.
 - Ha RGB színmódban dolgozik, és nem globális négyzszínű színeket jelölt ki, a csúszkákkal beállíthatja a vörös, a zöld és a kék százalékos értékét.

- Ha a kijelölt színeket szürkeárnyaltossá szeretné konvertálni, a Szín mód listából válassza a Szürkeárnyaltos lehetőséget, és jelölje be az Átalakítás beállítást. Ezután a csúszkával állítsa be a fekete százalékos értékét.
- Ha a kijelölés tartalmaz globális négyszínes- vagy direkttszíneket, és ezeket nem globális négyszínes színekké szeretné átalakítani, a Szín mód listából válassza a CMYK vagy az RGB lehetőséget (a dokumentum színmódjától függően), és jelölje be az Átalakítás beállítást. Ezután a csúszkákkal állítsa be a színeket.

Színek konvertálása szürkeárnyaltosra

- 1 Jelölje ki azon objektumokat, amelyek színeit konvertálni szeretné.
- 2 Válassza a Szerkesztés > Színek szerkesztése > Konvertálás szürkeárnyaltosra parancsot.



A Szerkesztés > Színek szerkesztése > Színegyensúly módosítása parancssal konvertálhatja az objektumokat szürkeárnyaltosra, és a szürke felhasznált árnyalatait is beállíthatja.

Lásd még

“Szürkeárnyaltos”, 97. oldal

Szürkeárnyaltos képek átalakítása RGB vagy CMYK módba

- 1 Jelölje ki a szürkeárnyaltos képet.
- 2 Válassza a Szerkesztés > Színek szerkesztése > Konvertálás CMYK-ra vagy Konvertálás RGB-re parancsot (a dokumentum színmódjától függően).

Szürkeárnyaltos vagy 1 bites képek kiszínezése

- 1 Jelölje ki a bittérképobjektumot.
- 2 Ellenőrizze, hogy az Eszközök panelen vagy a Szín panelen bekapcsolt állapotú-e a Kitöltés gomb.
- 3 A Szín panelen színezheti a képet feketével, fehérrel, négyszínes színnel vagy direkttszínnel.

Megjegyzés: Ha a szürkeárnyaltos kép alfa csatornát tartalmaz, a képet nem színezheti négyszínes színekkel. Ehelyett válasszon egy direktszínt.

Több szín telítettségének beállítása

- 1 Jelölje ki azon objektumokat, amelyek színeit módosítani szeretné.
- 2 Válassza a Szerkesztés > Színek szerkesztése > Telítettség parancsot.
- 3 Adjon meg egy értéket -100% és 100% között. Ez az a százalékos érték, amellyel a szín vagy a direktszín árnyalata csökken vagy nő.

Lásd még

“HSB”, 96. oldal

Egymást átfedő színek keverése

Az egymást átfedő színek keverésére használhat keverési módokat, a Kemény keverés hatást vagy a Lágy keverés hatást.

Keverési módok Számos beállítást biztosít az egymást átfedő színekhez, és a direktszíneket, mintázatokhoz, színátmeneteket, szöveget tartalmazó grafikák és más bonyolult grafikák esetében mindig ezt érdemes használni a Kemény keverés vagy a Lágy keverés hatás helyett.

Kemény keverés hatás A színek kombinálásakor a színek minden komponensénél a legmagasabb értékűt választja. Ha például az első szín összetétele 20% ciánkék, 66% bíbor, 40% sárga és 0% fekete, a második szín összetétele 40% ciánkék, 20% bíbor, 30% sárga és 10% fekete, akkor az eredményként létrejövő kemény szín összetétele 40% ciánkék, 66% bíbor, 40% sárga és 10% fekete.

Lágy keverés hatás Láthatóvá teszi a háttérben lévő színeket az egymást átfedő grafikákban, majd a képet összetevőire bontja. Megadhatja a láthatóság százalékos mértékét az egymást átfedő színeknél.

Keverési módokat alkalmazhat különálló objektumokra, azonban csoportokra és rétegekre a Kemény keverés vagy a Lágy keverés hatást kell alkalmaznia. A keverési módok hatással vannak az objektum kitöltésére és körvonalára is, míg a Kemény keverés vagy a Lágy keverés hatás eltávolítja az objektum körvonalát.

Megjegyzés: A legtöbb olyan esetben, amikor a Kemény keverés vagy a Lágy keverés hatást alkalmazza egy négyeszínes színeket és direktkszíneket is tartalmazó objektumra, a színek CMYK színekké alakulnak át. Egy nem globális négyeszínes RGB-alapszín és egy RGB-direktszín keverésekor minden direktszín nem globális négyeszínes RGB-alapszínné alakul át.

Lásd még

“Görbekezelő hatások alkalmazása”, 231. oldal

“Keverési módok – ismertető”, 178. oldal

“Elemek kijelölése megjelenési jellemzők céljaként”, 349. oldal

Színek keverése a Kemény keverés hatással

- 1 Adja meg a célcsoportot vagy célréteget.
- 2 Válassza a Hatás > Görbekezelő > Kemény keverés parancsot.

Színek keverése a Lágy keverés hatással

- 1 Adja meg a célcsoportot vagy célréteget.
- 2 Válassza a Hatás > Görbekezelő > Lágy keverés parancsot.
- 3 Adjon meg egy értéket 1% és 100% között a Keverési arány szövegmezőben az egymást átfedő objektumok láthatósági arányának meghatározásához, és kattintson az OK gombra.

5. fejezet: Színkezelés

A színkezelési rendszer egyezteti az eszközök színeltéréseit, aminek köszönhetően meglehetősen nagy pontossággal előre tudható, hogy végül milyen színeket fog előállítani a rendszer. A színek pontos ismerete lehetővé teszi, hogy a munkamenet során a színekkel kapcsolatban helyes döntéseket tudjon hozni, a digitális képrögzítéstől a munka végeredményéig. A színkezelés lehetőséget nyújt továbbá ISO, SWOP és Japan Color nyomtatási szabványú kimenet létrehozására.

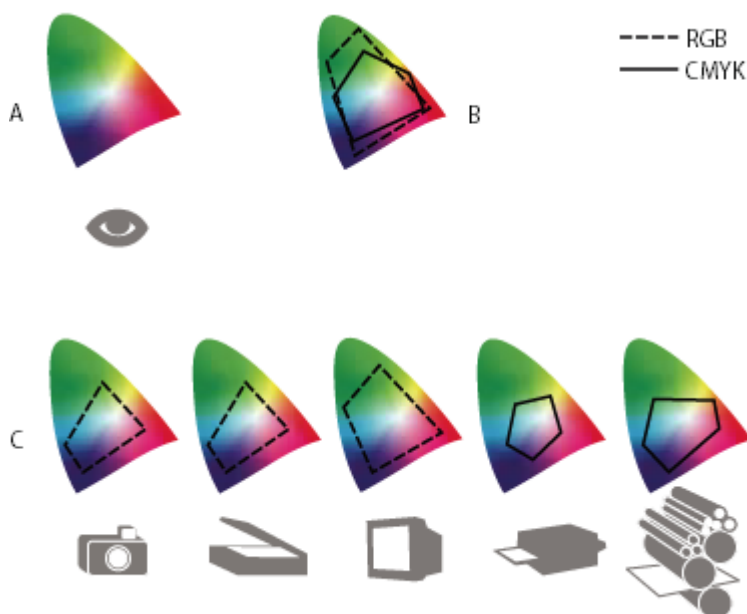
A színkezelés működése

Miért fordul elő, hogy helytelenek a színek

A kiadványkészítő rendszerek egyetlen eszköze sem képes visszaadni az emberi szemmel látható színek teljes tartományát. Minden eszköz adott szintéren belül működik, amelynek csak bizonyos *színtartományát* (gamut) tudja reprodukálni.

A színmodell meghatározza az értékek közötti kapcsolatot, a szintér pedig megadja, hogy abszolút értelemben milyen szint jelentenek az értékek. Néhány színmodellnek (mint például a CIE L^*a^*b) rögzített a szintere, mivel közvetlenül kapcsolódik az emberi színészleléshez. Az ilyen modelleket *eszközfüggetlennek* nevezik. Más színmodelleknek (például RGB, HSL, HSB, CMYK stb.) több szintérük is lehet. Mivel ezek a modellek függenek a hozzárendelt szintértől vagy eszköztől, ezért *eszközfüggőnek* nevezik őket.

Változó szinterek használata esetén a színek megjelenése eltolódhat a dokumentumok különböző eszközök közötti átvitelekor. A színeltérések a képforrás különbségeiből adódhatnak, továbbá abból, ahogyan a szoftverek meghatározzák a színeket. Okozhatja őket a nyomathordozó (az újságpapírnak kisebb a színtartománya, mint a magazin minőségű papírnak), valamint egyéb természetes eltérések, például a monitorok gyártási különbségei, illetve a monitor kora.



A különféle eszközök és dokumentumok színtartománya
A) Lab szintér B) Dokumentumok (munkatér) C) Eszközök

Mi az a színkezelési rendszer?

A színegyeztetési problémák abból fakadnak, hogy a különböző eszközök és szoftverek eltérő szintereket használnak. Az egyik megoldást egy olyan rendszer jelentheti, amely pontosan értelmezi és lefordítja a szint az eszközök között. A digitális színkezelő rendszer (CMS) összehasonlítja a szín létrehozásakor használt szintert a szín kimeneti eszközének szintérével, és a szükséges módosításokkal megkísérli a lehető legkövetkezetesebben ábrázolni a szint a különböző eszközök között.

A színkezelési rendszer a *színprofilok* révén átalakítja a színeket. A profil az eszköz színterének matematikai leírását tartalmazza. Például a lapolvasó profilja révén határozza meg a rendszer, hogy a lapolvasó hogyan „látja” a színeket. Az Adobe színkezelő eljárásai az ICC-profilokat használják, ezek az [International Color Consortium](#) (ICC) platformfüggetlen szabványaként megadott formátumnak megfelelő profilok.

Mivel nincs olyan színmegfeleltetési módszer, amely mindenféle típusú képi elemhez megfelelő lenne, ezért a színkezelési rendszer a *leképezési módok* vagy megfeleltetési módszerek többféle változatát kínálja, így lehetőség nyílik a megadott grafikus elemnek megfelelő módszer alkalmazására. Például az a módszer, amely megfelelően megőrzi egy természetfotó színei közötti egyensúlyt, egy teli tónusú embléma színeit már megváltoztathatja.

Megjegyzés: Nem szabad összekeverni a színkezelést és a színkorrekciót. A színkezelési rendszer nem tudja kijavítani a tónus- és színegyensúlyi problémákkal mentett képeket. Ez csak olyan környezetet biztosít, amelyben a végső kimenet szempontjából biztonságosan kiértékelhetők a képek.

Lásd még

“Színprofilok – ismertető”, 140. oldal

“A leképezési módokkal kapcsolatos tudnivalók”, 149. oldal

Szükséges-e a színkezelés használata?

Színkezelési rendszer nélkül eszközfüggők a megadott színek. A színkezelési rendszer nem feltétlenül szükséges olyan esetben, ha az előállítási eljárás egyetlen hordozóra korlátozódik. Így például akár Ön, akár a nyomda beállíthatja a CMYK-képeket, és megadhatja az ismert, rögzített nyomtatási feltételekhez kapcsolódó színértékeket.

A színkezelés akkor igazán hasznos, ha több változó is szerepel a gyártási eljárásban. Célszerű színkezelést használni, ha a színes képek vélhetően mind nyomtatott formájában, mind adathordozón meg fognak jelenni, vagy ha egyetlen hordozót, de különféle eszközöket használ (például többféle nyomógépet), illetve ha több munkaállomást kezel.

A színrendszer használatából a következő helyzetekben származik haszna:

- Kiszámítható és egységes színes kimenet érhető el többféle kimeneti eszköz, például a színkivonatok, az asztali nyomtató és a monitor esetében. A színkezelés különösen hasznos olyan eszközök színeinek a beállítására, amelyeknek viszonylag korlátozott a színtartományuk; ilyen például a négyszínnyomásos nyomógép.
- A megadott kimeneti eszköz szimulálása révén még nyomtatás előtt pontosan ellenőrizhetők a monitoron a színes dokumentumok. (A képernyős ellenőrzésnek korlátot szab a monitor és egyéb tényezők, mint például a helyiség fényviszonyai.)
- Lehetőség nyílik az eltérő forrásokból származó színes grafikus elemek pontos kiértékelésére és egységes beágyazására, ha azok is alkalmaznak színkezelést, sőt, esetleg akkor is, ha nem.
- Anélkül lehet elküldeni a színes dokumentumokat különféle kimeneti eszközöknek és hordozóra, hogy manuálisan be kellene állítani a dokumentumokban és az eredeti grafikus elemekben előforduló színeket. Ez különösen hasznos az olyan képek létrehozásakor, amelyek mind nyomtatott, mind online formában meg fognak jelenni.
- Ismeretlen kimeneti eszköz használata esetén is helyes színek nyomtathatók; például az internen tárolhat egy dokumentumot, majd azt bármikor ugyanolyan minőségben kinyomtathatják színesben a világ bármely pontján.

A színkezelés megjelenítési környezetének létrehozása

A munkakörnyezet befolyásolja, hogy hogyan látja a színeket a monitoron és a nyomtatott terméken. A lehető legjobb eredmény elérése érdekében a munkakörnyezet kialakításánál érdemes betartani a következőket:

- A dokumentumokat egyenletes megvilágítást és színhőmérsékletet biztosító környezetben tekintse meg. Mivel a napfény színjellemzői a nap során változnak, és ez megváltoztatja a színek megjelenési módját a képernyőn, elsötétített vagy ablaktalan helyiségben dolgozzon. A fénycsővilágítás kékes-zöldes árnyalatának kiküszöbölése végett célszerű D50-es (5000 kelvines) világítást felszerelni. D50-es vizsgálófülkét is használhat a nyomtatott dokumentumok megtekintésére.
- A dokumentumokat olyan helyiségben tekintse meg, amelynek falai és mennyezete semleges színű. A falak színe hatással van a monitoron megjelenő és a nyomtatott színek érzékelésére. A falak legmegfelelőbb színe a polikromatikus szürke. Emellett ruhájának a képernyő üvegén tükröződő színe is befolyásolhatja a képernyőszínek megjelenését.
- Távolítsa el a képernyő asztaláról a színes háttérmintázatokat. A dokumentumot körülvevő eleven vagy fényes mintázatok megzavarják a pontos színérzékelést. Az asztal háttéréként semleges szürke színt állítson be.
- A dokumentum próbanyomatait olyan valós feltételek között vizsgálja, amelyeknél a felhasználók látják majd a végeredményt. Például a háztartási gépek katalógusát célszerű megnézni az otthonokban használt izzólámpákkal

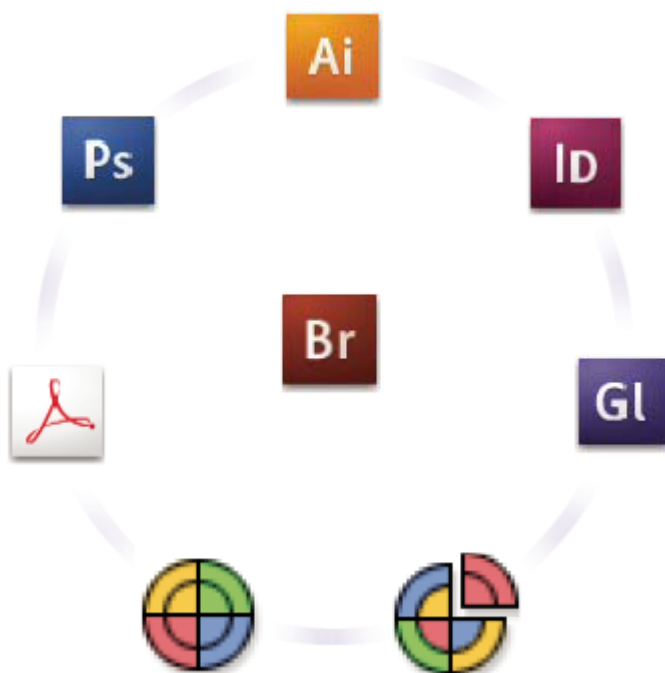
megvilágított környezetben, míg az irodabútorok katalógusát az irodákban használt fénycsővilágításnál. A színek végső megítélését azonban az országban a színellenőrzésekre érvényes előírásoknak megfelelő megvilágítási feltételek mellett kell végrehajtani.

Egységes színek előállítása

Az Adobe alkalmazásokban használatos színkezelés bemutatása

Az Adobe színkezelése révén a színek megjelenítése nem változik a külső forrásból származó képek átvételekor, a dokumentumok szerkesztése és különböző Adobe alkalmazások közötti másolása során, sem a befejezett kompozíciók kimenetének előállítása alkalmával. Ez a rendszer az [International Color Consortium](#) által meghatározott konvenciókon alapul. Ez a csoport felelős a profilformátumok és eljárások szabványosításáért, amelynek révén a teljes munkafolyamat során egységes és pontos színek érhetők el.

Alapértelmezés szerint a színkezelés be van kapcsolva a színkezelést használó Adobe alkalmazásokban. Az Adobe Creative Suite használata esetén a színbeállítások szinkronizálva vannak az alkalmazások között úgy, hogy egységesen jelenjenek meg az RGB és a CMYK színek. Ez azt jelenti, hogy a színek a megtekintésükre használt alkalmazástól függetlenül ugyanolyannak látszanak.



Az Adobe Creative Suite színbeállításainak szinkronizálása egy központi hely, az Adobe Bridge program révén történik.

Ha meg szeretné változtatni az alapértelmezett beállításokat, az egyszerűen használható készletek révén az Adobe színkezelése a gyakran használt kimeneti feltételeknek megfelelően konfigurálható. A színbeállítások egyénileg is megadhatók, hogy ki lehessen elégíteni az adott színkezelési munkafolyamat sajátos szükségleteit.

Megjegyzendő, hogy a színkezelés használatának módját a munka során használt képek és a kimeneti igények szabják meg. Így például eltérő színegyeztetési problémák jelentkeznek az RGB-fotónyomtatási, a CMYK-nyomdai, a vegyes RGB/CMYK digitális nyomtatási és az internetes közzétételi munkafolyamatokban.

Az egységes színek előállításának alapvető lépései

Egyeztesse az előállításban esetleg részt vevő partnereivel, hogy az Ön színkezelési munkafolyamata tökéletesen integrálható-e az ő színkezelési munkafolyamatukkal.

Beszéljék meg, hogyan fogják integrálni a munkacsoportok és a szolgáltatók színkezelési munkafolyamatait, hogyan fogják konfigurálni a hardvert a színkezelési rendszerbe, és hogy mely szinten fogják megvalósítani a színkezelést. (További tájékoztatás: “Szükséges-e a színkezelés használata?”, 130. oldal.)

A monitor kalibrálása és profiljának beállítása.

A monitor profilját kell elsőnek létrehozni a profilok közül. A színek pontos ismerete alapvető fontosságú a dokumentummal kapcsolatos kreatív döntések meghozatala alkalmával, például a dokumentum színeinek megadásakor. (Lásd: “A monitor kalibrálása és a monitor profiljának beállítása”, 142. oldal.)

Lehetőség nyílik színprofilok hozzáadására a használni kívánt bemeneti és kimeneti eszközökhöz, mint például a lapolvasók és a nyomtatók.

A színkezelési rendszerben profilok használatosak az eszközök színkezelési módjának és a dokumentumban előforduló tényleges színek leírására. Amikor egy rendszerbe új eszköz kerül, gyakran színprofilok is települnek vele. Akár külső szoftvert és hardvert is használhat az adott eszközöknek és feltételeknek pontosabban megfelelő profilok létrehozására. Ha a dokumentum nyomtatása nyomdában történik, a nyomtatási eszköznek, illetve a nyomdai körülményeknek megfelelő profilról a szolgáltató tud tájékoztatást nyújtani. (További tájékoztatás: “Színprofilok – ismertető”, 140. oldal, illetve “Színprofil telepítése”, 143. oldal.)

A színkezelés beállítása az Adobe alkalmazásokban.

A legtöbb felhasználó számára megfelelőek az alapértelmezett színbeállítások. Ha szükséges, a színbeállítás megváltoztatható az alábbi módszerekkel:

- Ha több Adobe alkalmazást is használ, az Adobe® Bridge CS3 program révén kiválaszthatja az alapértelmezett színkezelési konfigurációt, és szinkronizálhatja az alkalmazásokban használatos színbeállításokat a dokumentumokkal való munkát megelőzően. (További tájékoztatás: “A színbeállítások szinkronizálása az Adobe alkalmazások között”, 132. oldal.)
- Ha csak egyetlen Adobe alkalmazást használ, illetve ha testre szeretné szabni a speciális színkezelési beállításokat, a megadott alkalmazáshoz igazíthatja a színbeállításokat. (További tájékoztatás: “A színkezelés beállítása”, 133. oldal.)

(Nem kötelező.) A színek előzetes megtekintése képernyős ellenőrzéssel.

Miután létrehozta a dokumentumot, a képernyős ellenőrzés révén előzetesen megtekintheti a nyomtatott dokumentumon vagy egy megadott eszközön megjelenített színeket. (További tájékoztatás: “A színek ellenőrzése a képernyőn”, 137. oldal.)

***Megjegyzés:** A felülnyomás ofszetnyomaton való előzetes megtekintése nem lehetséges a képernyős ellenőrzés révén. Ha olyan dokumentumokkal dolgozik, amelyek felülnyomást alkalmaznak, kapcsolja be a Felülnyomós nézet beállítást, hogy a felülnyomás pontosan jelenjen meg a képernyős ellenőrzés során.*

A színkezelés a nyomtatáskor és a fájlok mentésekor használatos.

A színkezelésnek az a célja, hogy a munkafolyamatban használt összes eszköz egységesen jelenítse meg a színeket. A színkezelési beállításokat hagyja bekapcsolva a dokumentumok nyomtatásakor, a fájlok mentésekor és a fájlok online közzétételének előkészítésekor. (További tájékoztatás: “Nyomtatás a színkezelés használata mellett”, 139. oldal és “Online megtekintésre szánt dokumentumok színkezelése”, 136. oldal.)

A színbeállítások szinkronizálása az Adobe alkalmazások között.

Az Adobe Creative Suite használata esetén az Adobe Bridge lehetővé teszi a színkezelés szinkronizálását az alkalmazások között. A szinkronizálás eredményeképpen a színek ugyanúgy jelennek meg minden, a színkezelést használó Adobe alkalmazásban.

Ha nincsenek szinkronizálva a színbeállítások, akkor az alkalmazásokban figyelmeztető üzenetek jelennek meg a Színbeállítás párbeszédpanel felső részén. Az Adobe azt javasolja, hogy mielőtt új vagy meglévő dokumentumokkal kezdene dolgozni, szinkronizálja a színbeállításokat.

1 A Bridge megnyitása.

A Bridge megnyitásához a Creative Suite alkalmazásból válassza a Fájl menü Tallózás parancsát. A Bridge közvetlen megnyitásához válassza az Adobe Bridge programot a Start menüből (Windows), illetve kattintson duplán az Adobe Bridge ikonjára (Mac OS).

2 Válassza a Szerkesztés > Creative Suite színbeállítások parancsot.

3 Válasszon ki egy színbeállítást a listából, és kattintson az Alkalmazás gombra.

Ha az alapértelmezett beállítások egyike sem felel meg az igényeinek, akkor válassza a Színbeállítási fájlok bővített listájának megjelenítése lehetőséget; ezután további beállítások jelennek meg. Ha telepíteni szeretne egy egyéni (például nyomdától kapott) beállításfájlt, kattintson az Elmentett színbeállítási fájlok megjelenítése parancsra.

A színkezelés beállítása

1 Tegye a következők egyikét:

- (Illustrator, InDesign, Photoshop) Válassza a Szerkesztés > Színbeállítások parancsot.
- (Acrobat) Jelölje ki a Beállítások párbeszédpanel Színkezelés kategóriáját.

2 Válasszon egy színbeállítást a Beállítások menüből, majd kattintson az OK gombra.

Ez a beállítás határozza meg az alkalmazásban használatos színtereket, azt, hogy mi történik a beágyazott profilt tartalmazó fájlok megnyitásakor és importálásakor, továbbá azt, hogy a színkezelési rendszer hogyan alakítja át a színeket. A beállítás leírását úgy jelenítheti meg, hogy kijelöli a beállítást, és a beállítás neve fölé viszi a mutatót. A leírás a párbeszédpanel alján jelenik meg.

Megjegyzés: Az Acrobat-színbeállítások az InDesign, az Illustrator és a Photoshop programban használatos színbeállítások egy részét alkotják.

Bizonyos helyzetekben, ha például a szolgáltató egyéni kimeneti profilt biztosít, lehet, hogy testre kell szabni bizonyos beállításokat a Színbeállítások párbeszédpanelen. A testreszabást csak gyakorlott felhasználóknak ajánljuk.

Megjegyzés: Ha egynél több Adobe alkalmazást használ, kifejezetten ajánljuk, hogy szinkronizálja a különféle alkalmazások színbeállításait. (További tájékoztatás: "A színbeállítások szinkronizálása az Adobe alkalmazások között", 132. oldal.)

Lásd még

"A színbeállítások testreszabása", 145. oldal

A CMYK fekete megjelenítésének módosítása (Illustrator, InDesign)

A tiszta CMYK fekete (K=100) szénfeketeként (vagy mélyfeketeként) jelenik meg a képernyőn, valamint a nem PostScript asztali nyomtatóval való nyomtatás és a valamely RGB-fájlformátumba való exportálás esetén. Ha azt szeretné, hogy a tiszta fekete és a mélyfekete megjelenése különböző legyen a nyomdai nyomatokon, megváltoztathatja a fekete megjelenítése beállításokat. Ezek a beállítások nem változtatják meg színek értékeit a dokumentumban.

1 Válassza a Szerkesztés > Beállítások > A fekete megjelenítése (Windows), illetve az Alkalmazás neve > Beállítások > A fekete megjelenítése (Mac OS) parancsot.

2 A képernyőn való megjelenítés beállításának kiválasztása:

Minden fekete pontos megjelenítése	A tiszta CMYK fekete megjelenítése sötétszürkeként. Ezzel a beállítással meg lehet különböztetni a tiszta feketét és a mélyfeketét.
A feketék megjelenítése mélyfeketeként	A tiszta CMYK fekete megjelenítése szénfeketeként (RGB=000). A beállítás hatására a képernyőn a tiszta fekete és a mélyfekete ugyanúgy jelenik meg.

3 A nyomtatás/exportálás beállításának kiválasztása:

Minden fekete pontos megjelenítése a kimenetben	A nem Postscript asztali nyomtatóval való nyomtatás és az RGB-fájlformátumba való exportálás során a CMYK fekete nyomtatása a dokumentumban szereplő színszámok alapján történik. Ezzel a beállítással meg lehet különböztetni a tiszta feketét és a mélyfeketét.
A feketék nyomtatása mélyfeketeként	A nem Postscript asztali nyomtatóval való nyomtatás és az RGB-fájlformátumba való exportálás során a CMYK fekete nyomtatása szénfeketeként (RGB=000) történik. A beállítás hatására a tiszta fekete és a mélyfekete ugyanúgy jelenik meg.

A négy szín és a direkt szín kezelése

Ha be van kapcsolva a színkezelés, akkor a színkezelést használó Adobe alkalmazásban használt és létrehozott valamennyi színhez a dokumentumhoz tartozó színprofil használatos. A színmodok közötti váltás esetén a színkezelési rendszer a megfelelő profilokat használja a színeknek az újonnan kiválasztott színmodellben való értelmezésére.

Amikor négy szín és a direkt színnel dolgozik, tartsa szem előtt a következő útmutatásokat.

- Olyan CMYK-munkateret válasszon, amely megfelel a CMYK-nyomtatási körülményeknek, így pontosan értelmezheti és megjelenítheti a négy szín színeket.
- Egy színkönyvből válassza ki a színeket. Az Adobe alkalmazások többféle alapértelmezett színkönyvtárat tartalmaznak, amelyek a Színmintakészlet menüvel tölthetők be.
- (Acrobat, Illustrator és InDesign) Használja a felülnyomós előnézetet, hogy pontosan és egységesen jelenjenek meg a direkt színek.
- (Acrobat, Illustrator és InDesign) Használja az alapértelmezett Lab értékeket az előre definiált direkt színekhez (például a TOYO, PANTONE, DIC, és a HKS könyvtárakban található színekhez), és a konvertálja ezeket négy szín színekké. A Lab-értékek használata nyújtja a legpontosabb színeket, és garantálja a színek egységes megjelenítését a Creative Suite csomagba tartozó alkalmazásokban. Ha azt szeretné, hogy a színek megjelenítése és nyomtatása megfeleljen az Illustrator és az InDesign korábbi verziójának, akkor inkább a CMYK megegyező értékeit használja. A Lab és a CMYK direkt színek leírására szolgáló értékei közötti váltásról az Illustrator és az InDesign súgójában talál útmutatást.

Megjegyzés: A direkt szín színkezelése a direkt szín jó közelítését nyújtja az ellenőrző készüléken és a képernyőn. Azonban a direkt színeket nehéz pontosan reprodukálni a képernyőn és az ellenőrző készülékeken, mert sok ilyen színű festék kívül esik ezeknek a készülékeknek a színtartományán.

Importált képek színkezelése

Az importált képek színkezelése (Illustrator, InDesign)

Az importált képeknek a dokumentum színterébe való beépülési módja attól függ, hogy a kép tartalmaz-e beágyazott profilt:

- Ha olyan képet importált, amely nem tartalmaz profilt, az Adobe alkalmazás az aktuális dokumentum profilja alapján határozza meg a kép színeit.
- Ha egy olyan képet importált, amely tartalmaz beágyazott profilt, a színbeállítás párbeszédpanel színkezelési alapelvei határozzák meg, hogy az Adobe alkalmazás hogyan kezeli a profilt.

Lásd még

“A színkezelési alapelvvel kapcsolatos beállítások”, 147. oldal

A biztonságos CMYK-munkafolyamat használata

A biztonságos CMYK-munkafolyamat során a CMYK-színszámok megőrződnek egészen a nyomtatásig, azaz a színkezelési rendszer nem alakítja át őket. Ezt a munkafolyamatot akkor érdemes használni, ha fokozatosan kívánja bevezetni a színkezelés gyakorlatát. Például a CMYK-profilokat a dokumentumok képernyős ellenőrzésére és próbanyomtatására használhatja anélkül, hogy tartania kellene a nem kívánt színkonverzióktól a kimeneti fázis során.

Az Illustrator és az InDesign alapértelmezés szerint támogatja a biztonságos CMYK-munkafolyamatot. Így egy beágyazott profilt tartalmazó CMYK-kép megnyitásakor és importálásakor az alkalmazás figyelmen kívül hagyja az aktuális profilt, és megőrzi a nyers színszámokat. Ha azt szeretné, hogy az alkalmazás a beágyazott profil alapján állítsa be a színeket, állítsa át a CMYK-színkezelési alapelvet a Beágyazott profilok megőrzése elvre a Színbeállítások párbeszédpanelen. A biztonságos CMYK-munkafolyamathoz egyszerűen vissza lehet térni úgy, hogy visszaállítja a CMYK-színkezelési alapelvet a Számok megőrzése (Kapcsolt profilok figyelmen kívül hagyása) beállításra.

A biztonságos CMYK-munkafolyamat beállításai felülbírálnak a dokumentum nyomtatásakor és PDF-fájlként történő mentésekor. Azonban ez a színek újbóli színbontását eredményezheti. Például a tiszta CMYK fekete tárgyak újbóli színbontása mélyfeketét eredményezhet. A színkezelési beállításokról és a PDF-fájlok mentéséről a súgóban talál további tájékoztatást.

Lásd még

“A színkezelési alapelvvel kapcsolatos beállítások”, 147. oldal

Importált képek előkészítése színkezelésre

Az alábbi általános alapelvek szerint készítse fel színkezelésre a grafikus elemeket az Adobe alkalmazásokban:

- ICC-kompatibilis profil beágyazása a fájl mentésekor. A beágyazott profilokat a következő fájlformátumok támogatják: JPEG, PDF, PSD (Photoshop), AI (Illustrator), INDD (InDesign), Photoshop EPS, Large Document Format és TIFF.
- Ha egy színes grafikus elemet többféle kimeneti eszközzel és médiával is szeretne használni, például nyomtatóval, videóval és az interneten, akkor azt RGB vagy Lab színekkel érdemes elkészíteni, ha lehetséges. Ha a grafikát az RGB és a Lab modelltől eltérő modellel kell menteni, készítsen másolatot az eredeti grafikáról. Az RGB és a Lab színmodellnek a legtöbb kimeneti eszköz révén reprodukálható színtartományánál nagyobb a színtartománya, így elegendő információt hordoz a színekről a kisebb kimeneti színtartományra való áttéréshez.

Lásd még

“Színprofil beágyazása”, 143. oldal

Az importált bittérképek profiljainak megtekintése és módosítása (InDesign)

Az InDesign használata esetén meg lehet tekinteni, felül lehet bírálni és le lehet tiltani az importált bittérképek profiljait. Erre olyankor lehet szükség, ha egy profil nélküli vagy egy hibás profilú képet importál. Ha például a lapolvasó alapértelmezett profilja van beágyazva egy képbe, de később létrehozott egy egyedi profilt, akkor mód nyílik az újabb profil hozzárendelésére a képhez.

1 Tegye a következők egyikét:

- Ha a grafika már el van rendezve, válassza ki, és használja az Objektum > Kép színeinek beállítása parancsot.
- Ha egy grafikát készül importálni, kattintson a Fájl > Elhelyezés parancsra, válassza az Importálási beállítások megjelenítése lehetőséget, jelölje ki és nyissa meg a fájlt, és kattintson a Szín lapra.

2 A Profil beállításánál válassza ki a dokumentumban szereplő grafikára alkalmazni kívánt forrásprofilt. Ha van jelenleg profil beágyazva, akkor a neve megjelenik a Profil menü felső részén.

3 (Nem kötelező.) Válassza ki a leképezési módot, és kattintson az OK gombra. Általában érdemes az alapértelmezett leképezési módot használni.

Megjegyzés: Az Acrobat programban előforduló objektumok profiljai is megtekinthetők és módosíthatók.

Lásd még

“A dokumentum színeinek konvertálása egy másik profilba”, 145. oldal

Online megtekintésre szánt dokumentumok színkezelése

Online megtekintésre szánt dokumentumok színkezelése

Az online megjelenítéshez kapcsolódó színkezelés nagyban különbözik a nyomathordozókon alkalmazott színkezeléstől. A nyomathordozók esetében sokkal jobban szabályozható a végleges dokumentum megjelenése. A online megjelenítés esetén a dokumentumot sokféle, esetleg kalibrálatlan képernyőn és videomegjelenítő rendszerben jeleníthetik meg, ami nagyban megnehezíti a színek egységességének megőrzését.

A csakis webes felületen megjelenő dokumentumok színkezelésére az Adobe az sRGB színtér használatát javasolja. Az Adobe alkalmazásokban előforduló legtöbb színbeállítás esetében az sRGB az alapértelmezett színtér, de a Színbeállítások párbeszédpanelen (Photoshop, Illustrator, InDesign) és a Színkezelési beállításoknál (Acrobat) külön is ellenőrizhető, hogy az sRGB van-e kiválasztva. Ha az sRGB színtér van beállítva munkaterületként, a program az sRGB színteret használja az RGB grafikák létrehozása alkalmával.

Ha az sRGB színprofiltól eltérő beágyazott színprofilú képekkel dolgozik, a kép színeit át kell alakítani sRGB-színekké, mielőtt mentené a képet a webes felhasználásra. Ha azt szeretné, hogy a kép megnyitásakor az alkalmazás automatikusan sRGB-színekké konvertálja a színeket, válassza a Konvertálás a munkaterületbe beállítást az RGB színkezelési irányelvként. (Győződjön meg róla, hogy az RGB munkaterület az sRGB értékre van beállítva.) A Photoshop és az InDesign programban manuálisan is átalakíthatja a színeket sRGB-színekké a Szerkesztés > Konvertálás profilá (InDesign) vagy (Photoshop) paranccsal.

Megjegyzés: Az InDesign programban a Konvertálás profilá parancs csak az eredeti objektumok színeit alakítja át, a behelyezett objektumokét nem.

Lásd még

“Színes munkaterületek – ismertető”, 146. oldal

“A színkezelési alapelvvel kapcsolatos beállítások”, 147. oldal

Online megjelenítésre szánt PDF-fájlok színkezelése

A PDF-fájlok exportálása alkalmával azt is választhatja, hogy beágyazza a profilokat. A beágyazott profilú PDF-fájlok színei egységes módon jelennek meg az Acrobat 4.0-s és az ennél újabb verziójú programokban, ha a színkezelés helyesen van beállítva a rendszerben.

Tartsa szem előtt, hogy a beágyazott színprofilok megnövelik a PDF-fájlok méretét. Az RGB-profilok mérete rendszerint kicsi (körülbelül 3 kilobájt), a CMYK-profilok mérete azonban 0,5 és 2 MB között változik.

Lásd még

“Nyomtatás színkezeléssel”, 139. oldal

Online megjelenítésre szánt HTML-dokumentumok színkezelése

A webböngészők nagy része nem támogatja a színkezelést. A színkezelést támogató böngészők sem tekinthetők mind színkezelést nyújtóknak, mivel olyan rendszereken működhetnek, amelyekben a képernyők nincsenek kalibrálva. Ráadásul csak kevés weboldalon fordulnak elő beágyazott profilú képek. Ha egy erősen szabályozott környezetet felügyel, például egy tervezőiroda intranetjét kezeli, akkor a képek bizonyos fokú színkezelése elérhető olyan módon, hogy mindenki számára színkezelést támogató böngészőt biztosít, és mindenkinek kalibrálja a képernyőjét.

Az sRGB színtérrel megközelítőleg úgy jelenítheti meg a színeket, ahogyan kalibrálatlan képernyőn lennének meg. Mivel a színek megjelenítése kalibrálatlan képernyőnként változik, így ilyen módon sem lehet teljesen pontos képet kapni a lehetséges megjelenítési változatokról.

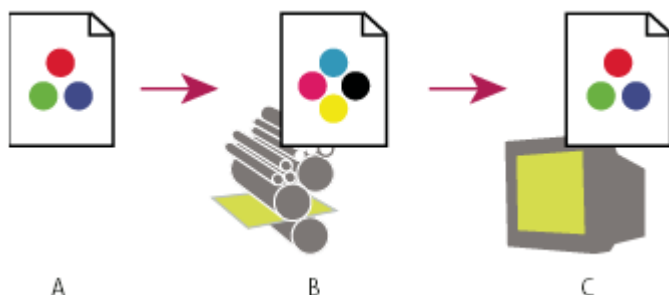
A színek ellenőrzése

A színek ellenőrzése a képernyőn

A hagyományos kiadvány-előkészítési munkafolyamatban próbanyomaton szokás ellenőrizni, hogy milyenek lesznek az egy adott kimeneti eszközön előálló színek. A színkezelést is magában foglaló munkafolyamat során a színprofilok pontossága lehetőséget nyújt a dokumentum kinyomtatás nélkül, magán a képernyőn történő ellenőrzésére. Lehetőség van a dokumentum színeinek abban a formában való megtekintésére, ahogyan egy megadott kimeneti eszköz előállítaná őket.

Nem szabad megfeledkezni róla, hogy a képernyős ellenőrzés megbízhatósága függ a monitor minőségétől, a monitor és a kimeneti eszközök profiljaitól, és a munkaállomás környezetének megvilágításától.

Megjegyzés: A felülnyomás ofszetnyomaton való előzetes megtekintése nem lehetséges a képernyős ellenőrzés révén. Ha olyan dokumentumokkal dolgozik, amelyek felülnyomást alkalmaznak, kapcsolja be a Felülnyomós nézet beállítást, hogy a felülnyomás pontosan jelenjen meg a képernyős ellenőrzés során.



A dokumentum végleges kimenetének megjelenítése a monitoron képernyős ellenőrzéssel

A) A dokumentumot saját színmunkaterületének használatával hozzák létre. B) A dokumentum színértékeit a program átalakítja a kiválasztott próbanyomat profiljának színterébe (ez általában a kimeneti eszköz profilja). C) A program a próbanyomat profilja alapján értelmezi a színértékeket, és megjeleníti őket a monitoron.

A színek ellenőrzése a képernyőn

- 1 Válassza a Nézet > Próbanyomatszínek beállítása parancsot, és tegye a következők egyikét:
 - Válassza ki a szimulálni kívánt kimeneti feltételhez kapcsolódó készletet.
 - Ha egy adott kimeneti környezetnek megfelelő, egyéni ellenőrzési beállítást szeretne megadni, válassza az Egyedi parancsot (Photoshop és InDesign) vagy a Testreszabás parancsot (Illustrator). Akkor ajánlott ezt a lehetőséget használni, ha a lehető legpontosabban kell megjeleníteni a végleges, nyomtatott változatot.
- 2 A képernyős ellenőrzést a Nézet > Próbanyomatszínek parancssal kapcsolhatja be és ki. Ha be van kapcsolva a képernyős ellenőrzés, a Színellenőrzés parancs mellett egy jel látható, és az ellenőrzés készlet vagy a profil neve megjelenik a dokumentum ablakának felső részén.

💡 Ha össze szeretné vetni az eredeti kép és a képernyős ellenőrzés színeit, még a képernyős ellenőrzés beállítását megelőzően nyissa meg a dokumentumot egy új ablakban.

A színek képernyős ellenőrzésének készletei

Munka CMYK A program a jelenlegi CMYK-munkaterület alapján hozza létre a színek képernyős ellenőrzését, ahogyan az a Színbeállítások párbeszédpanelen meg van adva.

Dokumentum CMYK (InDesign) A program a dokumentum CMYK-profilja alapján hozza létre a színek képernyős ellenőrzését.

Munka cián lap, munka bíbor lap, munka sárga lap, munka fekete lap és munka CMY lapok (Photoshop) A program a jelenlegi CMYK-munkaterület alapján hozza létre a megadott CMYK-színek képernyős ellenőrzését.

Macintosh RGB és Windows RGB (Photoshop és Illustrator) A program a szabványos Mac OS és Windows monitorok próbanyomat-profiljait alapján jeleníti meg a képeket a képernyőn. Mindkét lehetőség esetében azt feltételezi a program, hogy a szimulált eszköz színkezelés nélkül jeleníti meg a dokumentumot. Egyik lehetőség sem érhető el a Lab- és a CMYK-dokumentumok esetében.

Monitor RGB (Photoshop és Illustrator) A program a monitor színtere alapján hozza létre az RGB-dokumentum színeinek képernyős ellenőrzését. Ez esetben azt feltételezi a program, hogy a szimulált eszköz színkezelés nélkül jeleníti meg a dokumentumot. Ez a lehetőség nem érhető el a Lab- és a CMYK-dokumentumok esetében.

A színek képernyős megtekintésének egyéni beállításai

Szimulálандó eszköz Itt lehet megadni annak az eszköznek a színprofilját, amelyhez létre szeretné hozni a képernyős ellenőrzést. A kiválasztott profil használhatósága attól függ, hogy milyen pontosan írja le az eszköz működését. Általában a legjobb képernyős ellenőrzés a papír és a nyomtató meghatározott kombinációjához létrehozott egyéni profilok révén érhető el.

A CMYK-számok és az RGB-számok megőrzése A program azt szimulálja, hogy a színek hogyan jelennek meg a kimeneti eszköz színterébe való konvertálás nélkül. Ezt a lehetőséget a biztonságos CMYK-munkafolyamat során érdemes használni.

Leképezési mód (Photoshop és Illustrator) Ha a Számok megőrzése lehetőség nincs bejelölve, akkor meg kell adni a színeknek a szimulált eszközre való konvertálására szolgáló leképezési módot.

A Feketepont-kompensáció használata (Photoshop) A beállítás révén a kép árnyékának részletei megőrződnek, amit a kimeneti eszköz teljes dinamikatartományának szimulálása biztosít. Ezt a beállítást akkor érdemes használni, ha a nyomtatás során feketepont-kompensáció használatos (a legtöbb esetben ajánlatos a feketepont-kiegyenlítést használni).

Papírszín szimulálása A valódi papír nem tiszta fehér színét szimulálja a próbanyomat profilja alapján. Nem minden profil támogatja ezt a beállítást.

Fekete festék szimulálása A legtöbb nyomtató által a tömör fekete szín helyett megjelenített sötétszürke színt szimulálja a program a próbanyomat profilja alapján. Nem minden profil támogatja ezt a beállítást.

 *Ha a Photoshop programot használja, és azt szeretné, hogy az egyedi próbanyomat-beállítás legyen a dokumentumok alapértelmezett próbanyomat-beállítása, zárja be az összes dokumentumablakot, mielőtt alkalmazná a Nézet > Próbanyomat beállítása > Egyedi parancsot.*

Az egyedi próbanyomat-beállítások mentése és betöltése

- 1 Válassza a Nézet > Próbanyomat beállítása > Egyedi parancsot.
- 2 Tegye a következők egyikét:
 - Az egyedi próbanyomat-beállítás mentéséhez kattintson a Mentés gombra. Ha azt szeretné, hogy az új készlet biztosan megjelenjen a Nézet > Próbanyomat beállítása menüben, az alapértelmezett helyre mentse.
 - Az egyedi próbanyomat beállításának betöltéséhez kattintson a Betöltés gombra.

A színek képernyős ellenőrzése (Acrobat)

- 1 Válassza a Speciális > Nyomtatási művelet > Kimenet előképe parancsot.
- 2 Válassza ki a megadott kimeneti eszköz színprofilját a Szimulációs profil menüből.
- 3 Válasszon egy beállítást a szimulációhoz:

Fekete festék szimulálása	A legtöbb nyomtató által a tömör fekete szín helyett megjelenített sötétszürke színt szimulálja a program a próbanyomat profilja alapján. Nem minden profil támogatja ezt a beállítást.
Papírszín szimulálása	A valódi papír nem tiszta fehér színét szimulálja a próbanyomat profilja alapján. Nem minden profil támogatja ezt a beállítást.

Színkezelés a dokumentumok nyomtatása esetére

Nyomtatás színkezeléssel

A nyomtatáshoz kapcsolódó színkezelési beállításokkal meg lehet adni, hogy az Adobe alkalmazások olyan módon kezeljék a kimenő képadatokat, hogy a nyomtatáskor kapott színek összhangban legyenek a monitoron látott színekkel. A színkezelést használó dokumentumok nyomtatási beállításai az Adobe alkalmazástól és a használni kívánt kimeneti eszköztől is függenek. A színeknek a nyomtatás alatti kezelése kapcsán alapvetően a következő lehetőségek közül lehet választani:

- A nyomtató határozza meg a színeket.
- Az alkalmazás határozza meg a színeket.
- (Photoshop és InDesign) Ne legyen színkezelés. Az ilyen munkafolyamat esetén nem alakítja át a színeket a program. Előfordulhat, hogy a nyomtatóillesztőben is ki kell kapcsolni a színkezelést. Ezt a módszert elsősorban tesztelés céljából való nyomtatásra és az egyéni profilok létrehozására érdemes használni.

A nyomtató határozza meg a nyomtatás során használt színeket

Az ilyen munkafolyamat során az alkalmazás nem alakítja át a színeket, de minden szükséges átalakítási információt elküld a kimeneti eszköznek. Ez a módszer különösen olyan esetben kényelmes, ha tintasugaras fotónyomtatókat használ, mivel a papírtípus, a nyomtatási felbontás és az egyéb nyomtatási paraméterek (például a nagysebességű nyomtatás) mindegyik kombinációja különböző profilt igényelne. Az új tintasugaras fotónyomtatók többségének a nyomtatóillesztőjébe elég pontos profilok vannak beépítve, így a nyomtató ki tudja választani a megfelelő profilt, ami időt takarít meg, és kiküszöböli a hibalehetőségeket. Ez a módszer a színkezelésben járatlan felhasználóknak is ajánlott.

Ha ezt a módszert választja, rendkívül fontos megadni a nyomtatási beállításokat és bekapcsolni a színkezelést a nyomtatóillesztőben. További útmutatást a Súgóban talál.

Ha PostScript-nyomtatót választ, akkor a *PostScript-színkezelés* előnyeit is élvezheti. A PostScript színkezelés révén színes kompozit kimenet kapható, és a színbontás a raszterkép-feldolgozó egység (RIP) szintjén is lehetséges – az eljárás másik neve *In-RIP színbontás* – így a program csak a színbontáshoz szükséges információkat adja meg, a színek végleges értékét azonban az eszköz számítja ki. A PostScript színkezelést használó munkafolyamathoz szükség van egy olyan eszközre, amely támogatja a PostScript 2. szintű, 2017-es vagy újabb verziójú, illetve a PostScript 3. szintű színkezelést.

Az alkalmazás határozza meg a nyomtatás során használt színeket

Az ilyen munkafolyamat során az alkalmazás hajtja végre a színek átalakítását úgy, hogy generálja az egy adott kimeneti eszközre jellemző színadatokat. Az alkalmazás a megadott színprofilokat használja a színeknek a kimeneti eszköz színtartományába történő konvertálásához, és elküldi az eredményül kapott értékeket a kimeneti eszköznek. A módszer pontossága a kiválasztott nyomtatóprofil pontosságától függ. Ezt a munkafolyamatot akkor érdemes használni, ha egyedi ICC-profilt használ a nyomtató, a festék és a papír minden egyes kombinációjához.

Ha ezt a lehetőséget választja, ne felejtse el letiltani a színkezelést a nyomtatóillesztőben. Ha a nyomtatás során mind az alkalmazás, mind a nyomtatóillesztő kezeli a színeket, kiszámíthatatlan, hogy milyenek lesznek a nyomtatás színei. További útmutatást a Súgóban talál.

Egyedi profilok beszerzése az asztali nyomtatókhoz

Ha a nyomtató alapértelmezett kimeneti profilja nem nyújt kielégítő eredményt, egyedi profilt is beszerezhet a következő módon:

- Profil vásárlása a megadott típusú nyomtatóhoz és papírhoz. Általában ez a legegyszerűbb és legolcsóbb módszer.
- Profil vásárlása a megadott nyomtatóhoz és papírhoz. Az ilyen esetben ki kell nyomtatni a nyomtatóval és a kérdéses papírra egy profilozási anyagot, majd el kell küldeni ezt egy cégnek, és az elkészíti az egyedi profilt. Ez drágább, mint egy szabványos profil megvásárlása, de eredményesebb, mivel kompenzálja a nyomtatók különféle gyártási eltéréseit.
- Saját profil létrehozása egy lapolvasón alapuló rendszerben. Ebben az esetben profil létrehozására alkalmas szoftver szükséges, továbbá saját lapolvasóra is szükség van a profil létrehozására szolgáló cél beolvasásához. A módszer kiváló eredményt biztosít a matt papírok esetében, a fényes papírok esetében viszont nem. (A fényes papírok gyakran fluoreszkáló fényesítőket tartalmaznak, amelyek másmilyennek látszanak a lapolvasóban, mint a szobai megvilágításban.)

- Saját profil létrehozása hardveres profil létrehozó eszközzel. Ez az eljárás drága, azonban ez nyújtja a legjobb eredményt. Egy jó hardveres eszköz még fényes papír esetében is pontos profilt eredményez.
- Az előző módszerek egyikével létrehozott profil módosítása profilszerkesztő szoftverrel. Az ilyen szoftver használata bonyolult lehet, de lehetőséget nyújt a profillal kapcsolatos problémák kijavítására és a profil módosítására, hogy az ízlésének jobban megfelelő eredményt kapjon.

Lásd még

“Színprofil telepítése”, 143. oldal

A PDF-fájlok színkezelése nyomtatás esetére

Ha olyan Adobe PDF-dokumentumokat hoz létre, amelyeket nyomdában kíván sokszorosítani, megadhatja a színnel kapcsolatos információk formátumát. A legegyszerűbb mód erre a PDF/X szabvány használata, azonban a színkezelési beállítások manuálisan is megadhatók a PDF párbeszédpanel Kimenet szakaszában. A PDF/X szabványról és a PDF-dokumentumok létrehozásáról a súgóban talál további tájékoztatást.

A színeknek a PDF-készítés alatti kezelése kapcsán alapvetően a következő lehetőségek közül lehet választani:

- (PDF/X-3) Nem alakítja át a színeket. Ez a módszer olyan dokumentumok létrehozása során használatos, amelyeket többféle, vagy ismeretlen eszközzel fognak kinyomtatni és megjeleníteni. Ha egy PDF/X-3 szabványt választ, automatikusan beágyazza a színprofilokat a PDF-dokumentumba.
- (PDF/X-1a) Minden színt átalakít a célként megadott CMYK-szintérbe. Ezt a módszert akkor érdemes használni, ha egy olyan nyomdakész fájlt szeretne létrehozni, amely már nem igényli a színek további átalakítását. Ha a PDF/X-1a szabványt választja, nem lesz színprofil beágyazva a PDF-dokumentumba.
- (Illustrator és InDesign) A beágyazott profillal rendelkező színeket a program átalakítja a kimenet színterébe, de megőrzi a beágyazott profil nélküli színek számértékét. Ezt a beállítást manuálisan lehet kiválasztani a PDF párbeszédpanel Kimenet szakaszában. Ez a módszer olyankor használatos, ha a dokumentum színkezelést nem használó CMYK-képeket tartalmaz, és Ön mindenképpen meg szeretné őrizni a színszámokat.

Megjegyzés: A direktszínekkel kapcsolatos információk megőrződnek a színek átalakítása során; csak a nyomdai alapszínes megfelelőik konvertálódnak a megadott szintérbe.

Lásd még

“A biztonságos CMYK-munkafolyamat használata”, 134. oldal

A színprofilok használata

Színprofilok – ismertető

Ahhoz, hogy pontos és egységes legyen a színkezelés, pontos ICC-kompatibilis profilokra van szükség a színes eszközökhöz. Ha például a lapolvasó profilja nem pontos, a tökéletesen beolvasott kép helytelenül jelenhet meg egy másik programban, ami a lapolvasó és a program képmegjelenítésének különbözőségéből fakad. A félrevezető megjelenítés következtében lehetséges, hogy fölösleges, időfecsérlő és potenciális kárt okozó „javításokat” kell végrehajtania egy eredetileg kielégítő képen. Ha pontos a profil, a képet importáló program ki tudja javítani az eszközök különbözőségéből adódó különbségeket, és a beolvasás eredeti színeit jeleníti meg.

A színkezelési rendszerekben a következő típusú profilok használatosak:

Monitorprofilok A monitor aktuális színmegjelenítési módjának leírása. Ez az első profil, amelyet létre kell hozni, mivel az teszi lehetővé, hogy helyes döntéseket hozzon a színekkel kapcsolatban a tervezési folyamat során, hogy pontosan látja a színeket a képernyőn. Ha a monitoron megjelenített színek nem adják hű képét a dokumentum eredeti színeinek, nem lehet biztosítani a színek egységességét.

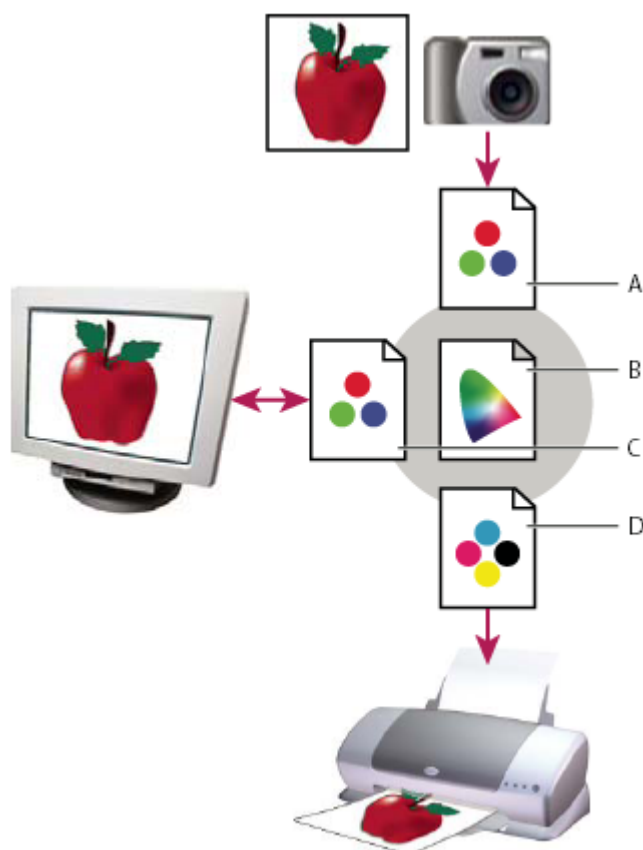
A bemeneti eszközök profiljai A bemeneti eszköz által a lapolvasás során rögzíthető színek leírása. Ha a digitális fényképezőgép többféle profilt kínál fel, az Adobe az Adobe RGB profilt ajánlja. Egyéb esetekben az sRGB profilt kell használni (a legtöbb fényképezőgépben ez az alapértelmezett profil). A gyakorlott felhasználók esetleg más-más profilt használhatnak a különböző fényforrásoknak megfelelően. Vannak fényképezésk, akik minden, a lapolvasóval beolvasott filmtípusnak vagy -gyártmánynak külön profilt készítenek.

A kimeneti eszközök profiljai A kimeneti eszközök, mint például az asztali nyomtatók és a nyomógépek színterének leírása. A színkezelési rendszer a kimeneti eszközök profilját használja arra, hogy helyesen képezze le a dokumentum színeit a kimeneti eszköz színterének színtartományában. A kimeneti eszköz profiljában figyelembe kell venni a meghatározott nyomtatási feltételeket, többek között a papír és a festék típusát. A fényes papíron például más színtartományt lehet megjeleníteni, mint a matt papíron.

A legtöbb nyomtatóillesztőbe be vannak építve színprofilok. Érdemes kipróbálni ezeket a profilokat, mielőtt egyedi profilok megvásárlására szánná el magát.

Dokumentumprofilok A dokumentumra jellemző RGB- és CMYK-színterek meghatározása. Az alkalmazás a hozzárendelés vagy *címkézés* révén adja meg a dokumentum profilját, és ezzel meghatározza a színek tényleges megjelenését a dokumentumban. Például az R=127, G=12, B=107 csak egy számsorozat, amelyet különböző eszközök máshogyan jelenítenek meg. Ha viszont a számok az Adobe RGB színtérrel is fel vannak címkézve, akkor egy tényleges színt, másképpen a fény egy hullámhosszát képviselik, a fenti esetben például a lila egy bizonyos árnyalatát.

Ha a színkezelés be van kapcsolva, az Adobe alkalmazások automatikusan hozzárendelnek az új dokumentumokhoz egy profilt a Színbeállítások párbeszédpanelen megadott Munkaterület beállítások alapján. Az olyan dokumentumokat, amelyekhez nincs profil hozzárendelve, *címkézetlennek* nevezik, és az ilyenek csak a nyers színszámokat tartalmazzák. A címkézetlen dokumentumokkal való munka során az Adobe alkalmazások az aktuális munkatér profilját használják a színek megjelenítésére és szerkesztésére.



A színek kezelése profilokkal

A) A profilok a bemeneti eszköz és a dokumentum színterét írják le. B) A profilok leírása révén azonosítja a színkezelési rendszer a dokumentum tényleges színeit. C) A monitor profilja határozza meg, hogy a színkezelési rendszer hogyan képezi le a dokumentumban szereplő numerikus értékeket a monitor színterébe. D) A kimeneti eszköz profiljának használata révén a színkezelési rendszer átalakítja a dokumentumban szereplő numerikus értékeket a kimeneti eszköz színterének értékeivé, így a színeket helyesen nyomtatja ki az eszköz.

Lásd még

“A monitor kalibrálása és a monitor profiljának beállítása”, 142. oldal

“A nyomtató határozza meg a nyomtatás során használt színeket”, 139. oldal

“Egyedi profilok beszerzése az asztali nyomtatókhoz”, 139. oldal

“Színes munkaterületek – ismertető”, 146. oldal

A monitor kalibrációja és leírása – ismertető

A profilkészítő szoftverekkel a monitor kalibrálása és leírása is végrehajtható. A *kalibrálás* eredményeként a monitor összhangba kerül az előre megadott szabvánnyal, például be lehet állítani a monitort úgy, hogy a színeket a grafikák szabványos 5000 kelvines fehér pontú színhőmérsékletével jelenítse meg. A monitor *leírásával* a program egyszerűen a monitor aktuális színvisszaadási módját leíró profilt hozza létre.

A monitor kalibrációja az alábbi videobeállítások módosításából áll:

Fényerő és kontraszt A kijelzés fényerősségének szintje és tartománya. Ezek a paraméterek pontosan úgy működnek, mint a televíziókészülékeken. A monitorkalibráló segédprogramokkal optimális fényerő és kontraszttartomány állítható be a kalibráláshoz.

Gamma A középtónusok fényereje. A monitorral a fekete és a fehér között létrehozott értékek nem lineárisak, azaz az értékek ábrázolása egyenes vonal helyett görbét ad. A Gamma ennek a sötét-világos eloszlási görbének a középső értékét adja meg.

Foszforok A katódugárcsőes (CRT-) monitorokban a fénykibocsátásra használt anyagok. A különböző foszforok eltérő színjellemzőkkel rendelkeznek.

Fehérpont A monitor által megjeleníthető legfényesebb fehér színe és intenzitása.

A monitor kalibrálása és a monitor profiljának beállítása

A monitor kalibrálása nem más, mint a monitor beállítása, hogy igazodjon egy már meglévő előíráshoz. Ha a monitort kalibrálta, a profilkészítő eszközzel menteni lehet a színprofilt. A profil a monitor színekkal kapcsolatos működését írja le: milyen színeket lehet, illetve nem lehet megjeleníteni a képernyőn, továbbá hogy a kép színeinek numerikus értékét hogyan kell átalakítani úgy, hogy a színek pontosan jelenjenek meg.

- 1 Ügyeljen arra, hogy a monitor legalább fél órája be legyen kapcsolva. Ez elegendő idő arra, hogy a monitor bemelegedjen, és egységesebb kimenetet biztosítson.
- 2 Ügyeljen arra, hogy a monitor több ezer színt vagy még többet jelenítsen meg. Az ideális az, ha a monitor több millió színt jelenít meg, illetve ha a színmélység 24 bites vagy nagyobb.
- 3 Távolítsa el a színes háttérmentázatot a képernyő asztaláról, és állítsa be az asztalt úgy, hogy csak semleges szűrőkék legyenek láthatók. A dokumentumot körülvevő eleven mintázatok vagy élénk színek megzavarják a pontos színérzékelést.
- 4 A következő módszerekkel lehet kalibrálni a monitort és létrehozni a monitor profilját:
 - Ha a Windows operációs rendszert használja, telepítsen egy kalibrációs segédprogramot és használja azt.
 - A Mac OS operációs rendszerben használja a Rendszerbeállítások/Megjelenítés/Szín lap Kalibráció segédprogramját.
 - Optimális eredményt külső szoftverrel és mérőeszközökkel lehet elérni. Általában a mérőeszköz (például a színmérő) és a megfelelő szoftver együttes használata pontosabb profilt eredményez, mivel a mérőeszköz jóval pontosabban érzékeli a monitoron megjelenített színeket, mint az emberi szem.

Megjegyzés: A monitor teljesítménye nem állandó, az idő múlásával romlik, ezért havonta vagy hasonló időközönként célszerű újraprofilálni. Ha nehezen vagy egyáltalán nem végezhető el a monitor hitelesítése adott szabványhoz, a monitor valószínűleg elöregedett.

A legtöbb profilkészítő szoftver automatikusan az új profilt állítja be a monitor alapértelmezett profiljává. A monitor profiljának manuális hozzárendeléséről az operációs rendszer súgójában talál további útmutatást.

Színprofil telepítése

A színprofilok beállítását általában olyankor kell végrehajtani, ha új eszköz kerül a rendszerbe. Ezeknek a profiloknak a pontossága (gyakran *általános profiloknak* és *gyári profiloknak* is nevezik) gyártónként változik. A szolgáltatótól is szerezhet eszközprofilokat, letölthet profilokat az internetről és létrehozhat *egyéni profilokat* a professzionális profilbeállító eszközökkel.

- Ha a Windows operációs rendszert használja, kattintson a profilra, és válassza a Profil telepítése parancsot. Másik megoldásként másolja a profilokat a WINDOWS\system32\spool\drivers\color mappába.
- Ha Mac OS operációs rendszert használ, másolja a profilokat a /Library/ColorSync/Profiles mappába vagy a /Users/*felhasználónév*/Library/ColorSync/Profiles mappába.

Ha befejezte a színprofilok beállítását, ne feledkezzen meg az Adobe alkalmazások újraindításáról.

Lásd még

“Egyedi profilok beszerzése az asztali nyomtatókhoz”, 139. oldal

Színprofil beágyazása

Ha be szeretne ágyazni egy színprofilt egy olyan dokumentumba, amely az Illustrator, az InDesign vagy a Photoshop programmal készült, a dokumentumot olyan formátumban kell menteni vagy exportálni, amely támogatja az ICC-profilokat.

- 1 A dokumentum mentése és exportálása a következő formátumok egyikébe: Adobe PDF, PSD (Photoshop), AI (Illustrator), INDD (InDesign), JPEG, Photoshop EPS, Large Document Format vagy TIFF.
- 2 Válassza ki az ICC-profilok beágyazására használni kívánt beállítást. A beállítás pontos neve és helye eltér a különféle Adobe alkalmazásokban. További útmutatást az Adobe súgójában talál.

Színprofil beágyazása (Acrobat)

Lehetőség nyílik színprofil beágyazására egy objektumba vagy egy teljes PDF-dokumentumba. Az Acrobat a Színek konvertálása párbeszédpanel Cél szintér csoportjában megadott megfelelő profilt a PDF-dokumentum kijelölt színteréhez csatolja. További tájékoztatást az Adobe teljes súgójának a színátalakítással kapcsolatos témaköreiben talál.

Dokumentum színprofiljának megváltoztatása

Ritkán fordul elő olyan helyzet, amikor meg kellene változtatni egy dokumentum színprofilját. Ez azért van így, mivel az alkalmazás automatikusan hozzárendeli a dokumentumhoz a színprofilt a Színbeállítások párbeszédpanelen megadott beállítások alapján. Csakis olyankor kell manuálisan megváltoztatni a dokumentum színprofilját, ha a dokumentumot egy másik kimeneti eszközre készíti elő, illetve ha egy olyan irányelvkövető működést szeretne korrigálni, amelyet már nem kíván a dokumentumban használni. A profil módosítása csak a gyakorlott felhasználóknak javasolt.

A dokumentumok színprofilja a következő eljárásokkal módosítható:

- Új profil hozzárendelése. A színszámok változatlanok maradnak a dokumentumban, így azonban az új profil jelentős mértékben megváltoztathatja a színek megjelenését a képernyőn.
- Profil eltávolítása, hogy a dokumentumban ne legyen használatos színkezelés.
- (Acrobat, Photoshop és InDesign) A dokumentum színeit a program egy másik profil által meghatározott szintérbe alakítja át. A színekhez rendelt számokat eltolja a program, így próbálja megőrizni a színek eredeti megjelenését.

Színprofil hozzárendelése és eltávolítása (Illustrator, Photoshop)

- 1 Válassza a Szerkesztés > Profil hozzárendelése parancsot.
- 2 Válassza ki a kívánt beállítást, majd kattintson az OK gombra:

Ne legyen színkezelés a dokumentumban	A dokumentum aktuális profiljának eltávolítása. Csak akkor válassza ezt a beállítást, ha biztos benne, hogy nem szeretne színkezelést használni a dokumentumban. Miután eltávolította a profilt a dokumentumból, a színek megjelenítését az alkalmazásban használatos munkaterület-profilok határozzák meg.
Munka [color model: working space]	Munkaterület-profil hozzárendelése a dokumentumhoz.
Profil	Lehetőség egy másik profil kiválasztására. Az alkalmazás hozzárendeli az új profilt a dokumentumhoz, de nem alakítja át a színeket a profiltérbe. Ez jelentős mértékben megváltoztathatja a monitoron megjelenített színeket.

Lásd még

“Dokumentum színprofiljának megváltoztatása”, 143. oldal

Színprofil hozzárendelése és eltávolítása (InDesign)

- 1 Válassza a Szerkesztés > Profil hozzárendelése parancsot.
- 2 Az RGB- és a CMYK-profilok esetében válassza az alábbi beállítások egyikét:

Eldobás (a jelenlegi munkatér használata)	A dokumentum aktuális profiljának eltávolítása. Csak akkor válassza ezt a beállítást, ha biztos benne, hogy nem szeretne színkezelést használni a dokumentumban. Miután eltávolította a dokumentum profilját, a színek megjelenését az alkalmazás munkaterület-profiljai határozzák meg, és később nincs lehetőség profil beágyazására a dokumentumba.
Aktuális munkatér hozzárendelése [working space]	Munkaterület-profil hozzárendelése a dokumentumhoz.
Profil hozzárendelése	Lehetőség egy másik profil kiválasztására. Az alkalmazás hozzárendeli az új profilt a dokumentumhoz, de nem alakítja át a színeket a profiltérbe. Ez jelentős mértékben megváltoztathatja a monitoron megjelenített színeket.

- 3 Adja meg egyenként a dokumentumban előforduló grafikák típusainak megfelelő leképezési módokat. A grafikák minden egyes típusához hozzá lehet rendelni a négy alapértelmezett leképezési mód valamelyikét, de a Színbeállítások leképezésének használata parancs is alkalmazható, amely a Színbeállítások párbeszédpanelen aktuálisan megadott leképezési módot használja. A leképezési módokról a sugóban talál további tájékoztatást.

A grafikák típusai többek között a következők lehetnek:

Direktszín-leképezés	A natív InDesign-objektumokban előforduló vektorgrafikák (egyszínű területek) leképezési módjának beállítása.
Alapértelmezett képleképezés	Az InDesign programba behelyezett bittérképek alapértelmezett leképezési módjának beállítása. A beállítást képenként külön-külön felül lehet bírálni.
Színkeverés után leképezés	A leképezési mód beállítása próbanyomat és az olyan színek végleges színtere esetében, amelyeket az oldalon előforduló áttetszőségi műveletek eredményeznek. Ezt a beállítást akkor kell használni, ha a dokumentum áttetsző objektumokat tartalmaz.

- 4 Ha előzetesen meg szeretné tekinteni az új profil hozzárendelésének hatását a dokumentumban, válassza az Előnézet parancsot, és kattintson az OK gombra.

Lásd még

“Dokumentum színprofiljának megváltoztatása”, 143. oldal

“Az importált bittérképek profiljainak megtekintése és módosítása”, 135. oldal

A dokumentum színeinek konvertálása egy másik profilba (Photoshop)

- 1 Válassza a Szerkesztés > Konvertálás profilra parancsot.
- 2 A Célterület csoportban válassza ki azt a színprofilt, amelybe konvertálni szeretné a dokumentum színeit. A dokumentumot a program konvertálja az új profilba, és annak megfelelően ellátja címkékkel.
- 3 A Konverziós beállítások csoportban adja meg a színkezelésre használatos programot, a leképezési módot, továbbá a feketepont és az árnyalás beállításait (ha elérhetőek). (További tájékoztatás: “Színkonverziós beállítások”, 148. oldal.)
- 4 Ha a konverzió során a dokumentum rétegeit egyetlen rétegbe szeretné összeolvasztani, használja a Rétegek összeolvasztása parancsot.
- 5 Ha előzetesen meg szeretné tekinteni konverzió eredményét a dokumentumban, használja az Előnézet parancsot.

Lásd még

“Dokumentum színprofiljának megváltoztatása”, 143. oldal

A dokumentum színeinek konvertálása egy másik profilba

A PDF-dokumentumok színeit a Nyomtatási művelet állapotsorban található Színek konvertálása eszközzel lehet átalakítani. További tájékoztatást az Adobe teljes súgójának a színátalakítással kapcsolatos témaköreiben talál.

Színbeállítások

A színbeállítások testreszabása

A legtöbb színkezelési munkafolyamathoz érdemes olyan készletet használni, amelyet az Adobe Systems tesztelt. A megadott beállításokat csak akkor tanácsos megváltoztatni, ha elegendő ismerettel rendelkezik a színkezelésről, és nagyon biztos a végrehajtani kívánt változtatások hatásában.

A beállításokat testreszabásuk után menteni lehet egy készletbe. A színbeállítások mentése lehetővé teszi a beállítások ismételt használatát, más felhasználókkal való megosztását és más programokban való alkalmazását.

- Ha a színbeállításokat egy készletben szeretné menteni, kattintson a Színbeállítások párbeszédpanel Mentés gombjára. Ha azt szeretné, hogy az alkalmazás biztosan megjelenítse a beállítás nevét a Színbeállítások párbeszédpanelen, az alapértelmezett helyre mentse a fájlt. Ha más helyre menti a fájlt, akkor a beállítás kiválasztása előtt be kell töltenie a fájlt.
- Ha a színbeállítások egy olyan készletét szeretné betölteni, amely nem az alapértelmezett helyre van mentve, kattintson a Betöltés parancsra a Színbeállítások párbeszédpanelen, válassza ki a betölteni kívánt fájlt, és kattintson a Megnyitás parancsra.

Megjegyzés: Az Acrobat programban nem lehet menteni a testreszabott színbeállításokat. A testreszabott színbeállításoknak az Acrobat programban történő alkalmazásához a fájlt az InDesign, Illustrator vagy a Photoshop programban kell létrehozni, és az alapértelmezett Beállítások mappába kell menteni. Ezután válik elérhetővé a Beállítások párbeszédpanel Színkezelés kategóriájában. Az alapértelmezett Settings (Beállítások) mappába kézzel is felvehet profilokat.

Színes munkaterületek – ismertető

A *munkaterület* egy olyan köztes szintér, amely a színek meghatározására és szerkesztésére szolgál az Adobe alkalmazásokban. Minden színmodellhez egy munkaterület-profil tartozik. A munkaterület-profilokat a Színbeállítások párbeszédpanelen lehet kiválasztani.

A munkaterület-profilokat használja a program az ehhez rendelt színmodellt használó, újonnan létrehozott dokumentumok profiljának forrásául. Ha például az aktuális RGB-munkaterületprofilja Adobe RGB (1998), akkor az újonnan létrehozott RGB-dokumentumok színei az Adobe RGB (1998) színtartományból kerülnek ki. A munkaterületek határozzák meg a címkézetlen dokumentumok színeinek megjelenését is.

Ha olyan dokumentumot nyit meg, amelynek az egyik beágyazott profilja nem illik össze a munkaterület-profiljával, az alkalmazás a *színkezelési alapelvek* alapján határozza meg, hogy miként kell kezelnie a színadatokat. Általában a beágyazott profil megőrzése az alapértelmezett irányelv.

Lásd még

“A hiányzó és az össze nem illő színprofilok – ismertető”, 147. oldal

“A színkezelési alapelvvvel kapcsolatos beállítások”, 147. oldal

Munkaterület-beállítások

A Photoshop, az Illustrator és az InDesign programban a Szerkesztés > Színbeállítások paranccsal lehet megjeleníteni a munkaterület-beállításokat. Az Acrobat programban nyissa meg a Beállítások párbeszédpanel Színkezelés kategóriáját.

 A profil leírásának megtekintéséhez jelölje ki a profilt, és a mutatóval álljon a profil neve fölé. A leírás a párbeszédpanel alján jelenik meg.

RGB Az alkalmazás RGB-színtérének meghatározása. Általában inkább az Adobe RGB vagy az sRGB profilt érdemes használni egy meghatározott eszköz profilja (például a monitor profilja) helyett.

Az sRGB-profilt olyankor érdemes használni, ha a képeket az interneten szeretné közzétenni, mivel ez a profil határozza meg a szabványos monitorok által az internetes képek megjelenítésére használt színteret. Az sRGB olyankor is jó választás, ha nem professzionális digitális fényképezőgéppel készített képekkel dolgozik, mivel az ilyen fényképezőgépek alapértelmezés szerint általában az sRGB színteret használják.

Az Adobe RGB színtér használata olyankor javasolt, ha a dokumentumokat nyomtatásra készíti elő, mivel az Adobe RGB színtartománya olyan nyomtatható színeket (például ciánokat és kékeket) is tartalmaz, amelyek az sRGB-vel nem definiálhatók. Az Adobe RGB olyankor is jó választás, ha professzionális digitális fényképezőgéppel készített képekkel dolgozik, mivel az ilyen fényképezőgépek alapértelmezés szerint általában az Adobe RGB színteret használják.

CMYK Az alkalmazás CMYK színtérének meghatározása. Az összes CMYK-munkaterület eszközfüggő, ami azt jelenti, hogy a festék és a papír tényleges kombinációján alapul. Az Adobe által szolgáltatott CMYK-munkaterületek szabványos nyomdai feltételeken alapulnak.

Szürke (Photoshop) vagy Szürkeárnyaltos (Acrobat) Az alkalmazás szürkeárnyaltos színtérének meghatározása.

Direktszín (Photoshop) Annak meghatározása, hogy a program milyen pontterületet használ a direktszín-csatornák és a duplex színek megjelenítésére.

Megjegyzés: Az Acrobat programban a dokumentum színtere helyett a beágyazott kimeneti leképezésben levő szintér is használható a dokumentum megtekintéséhez és kinyomtatásához. A kimeneti leképezés kiválasztása felülírja a munkatereket. A kimeneti leképezésekről az Acrobat teljes súgójában található bővebb tájékoztatás.

Az Acrobat alkalmazásokhoz mellékelve van a szabványos munkaterület-profilok egy csoportja, amelyet az Adobe Systems a legtöbb munkafolyamat esetére ellenőrzött, és amelynek használatát a legtöbb munkafolyamathoz javasolja. Alapértelmezés szerint csak ezek a profilok jelennek meg a munkaterek menüiben. Ha a rendszerre telepített további színprofilokat szeretné megjeleníteni, használja Haladó mód parancsot (Illustrator és InDesign), illetve a További beállítások parancsot (Photoshop). A színprofil csak akkor jelenik meg a munkaterülettel kapcsolatos menükben, ha kitérő irányú, azaz tartalmazza mind a színterekbe, mind a színterekből való átalakításhoz szükséges adatokat.

Megjegyzés: A Photoshop programban lehetőség van egyedi munkaterület-profilok létrehozására. Az Adobe azonban azt javasolja, hogy használjon szabványos munkaterület-profilt, és ne hozzon létre egyedi profilt. További tájékoztatást a Photoshop támogatási tudásbázisában talál, a www.adobe.com/support/products/photoshop.html címen.

A hiányzó és az össze nem illő színprofilok – ismertető

Az újonnan létrehozott dokumentumok esetében általában problémamentesen működik a színkezelési munkafolyamat: Hacsak nincs külön megadva, a dokumentum azt a munkaterület-profilt használja, amely a színek létrehozására és szerkesztésére szolgáló színmóddhoz hozzá van rendelve.

Azonban a már meglévő dokumentumok nem biztos, hogy az Ön által megadott munkaterület-profilt használják, és az is előfordulhat, hogy egyáltalán nem használnak színkezelést. Nem ritka, hogy a következő kivételek lépnek fel a színkezelést használó munkafolyamat során:

- Előfordulhat, hogy a dokumentum megnyitása vagy a színadatok importálása (például másolás és beillesztés, illetve áthúzás révén) egy olyan dokumentumból történik, amely nincs megcímkézve egy profillal. Ez olyankor gyakori, ha a megnyitott dokumentum egy olyan programmal készült, amely nem támogatja a színkezelést, vagy amelyben ki volt kapcsolva a színkezelés.
- Előfordulhat, hogy egy olyan dokumentumot nyit meg, vagy egy olyan dokumentumból importál színadatokat, amely az aktuális munkaterület-profiltól eltérő profillal van címkézve. Ez például olyankor fordul elő, ha a megnyitott dokumentum létrehozása során eltérő színkezelési beállításokat használtak, vagy ha a dokumentumot lapolvasóval hozták létre, és a program a lapolvasó profiljával címkézte meg.

Az ilyen esetekben az alkalmazás színkezelési alapelveket használ, hogy meghatározza a színeknek a dokumentumban való kezelési módját.

Ha a profil hiányzik vagy nem felel meg a munkaterületnek, az alkalmazás figyelmeztető üzenet jeleníthet meg, a Színbeállítások párbeszédpanelen megadott beállítástól függően. A profillal kapcsolatos figyelmeztető üzenetek alapértelmezés szerint ki vannak kapcsolva, de be lehet őket kapcsolni, hogy minden dokumentum esetében helyesen történjen a színek kezelése. A figyelmeztető üzenetek alkalmazásonként eltérőek, de alapvetően a következő üzenetek fordulnak elő:

- (Ajánlott.) A dokumentum és az importált színadatok meghagyása változatlanul. Például dönthet úgy, hogy a beágyazott profilt használja (ha létezik ilyen), vagy a dokumentumban nem használ színprofilt (ha nincs ilyen), illetve hogy megőrzi a beillesztett adatok színszámain.
- A dokumentum vagy az importált színadatok módosítása. Ha például egy olyan dokumentumot nyit meg, amelyből hiányzik a színprofil, a dokumentumhoz hozzárendelheti az aktuális munkaterület-profilt vagy egy ettől eltérő profilt. Ha egy olyan dokumentumot nyit meg, amely nem beillő színprofilt tartalmaz, dönthet a profil elvetése mellett, vagy átalakíthatja a színeket az aktuális munkatérbe. A színadatok importálása során a színeket az aktuális munkaterületbe lehet konvertálni, hogy megmaradjon a színek megjelenése.

A színkezelési alapelvvvel kapcsolatos beállítások

A színkezelési alapelvek határozzák meg, hogy az alkalmazás hogyan kezeli a színadatokat a dokumentum megnyitása és a képek importálása során. Az RGB- és a CMYK-képekhez különböző alapelveket rendelhet, továbbá megadhatja, hogy milyen esetekben jelenjenek meg a figyelmeztető üzenetek. A színkezelési alapelvekkel kapcsolatos beállítások megjelenítésére használja a Szerkesztés > Színbeállítások parancsot.



Az alapelv leírásának megtekintéséhez válassza ki az irányelvet, és a mutatóval álljon az irányelv neve fölé. A leírás a párbeszédpanel alján jelenik meg.

RGB, CMYK és Szürke Annak meghatározása, hogy milyen alapelvet kell követnie a programnak a színeknek aktuális munkaterületbe történő bekerülése alkalmával (amit a fájlok megnyitása és a képek importálása eredményez). (A Szürkeárnyaltos beállítás csak a Photoshop programban érhető el.) A következő beállítások érhetők el:

- **Beágyazott profilok megtartása** A fájlok megnyitásakor a program mindig megőrzi a beágyazott színprofilokat. Ezt a beállítást érdemes használni a legtöbb munkafolyamat esetében, mivel egységes színkezelést nyújt. Ez alól az a kivétel, ha mindenképpen meg szeretné tartani a CMYK-számokat. Ilyenkor a Számok megőrzése (Kapcsolt profilok figyelmen kívül hagyása) beállítást kell használni.

- **Konvertálás a munkaterületbe** A színek konvertálása az aktuális munkaterület-profilba a fájlok megnyitásakor és a képek importálása során. Ezt a beállítást olyankor kell használni, ha ki szeretné kényszeríteni, hogy az összes színnek közös legyen a profilja (és az az aktuális munkaterület-profilja legyen).

- **Számok megőrzése (Kapcsolt profilok figyelmen kívül hagyása)** Ez a beállítás az InDesign és az Illustrator programban áll rendelkezésre, a CMYK dokumentumok esetében. A színszámok megőrzése a fájlok megnyitása és a képek importálása során; továbbra is engedélyezi a színkezelés használatát a színeknek az Adobe alkalmazásokban való pontos megjelenítésére. Ezt a beállítást a biztonságos CMYK munkafolyamattal kell használni. Az InDesign használata esetén felül lehet bíráltni az irányelvet minden objektumra vonatkozóan. Erre az Objektum > Kép színbeállításai parancs szolgál.

- **Ki** A beágyazott színprofilok figyelmen kívül hagyása a fájlok megnyitása alkalmával; a munkaterület-profil nem rendel hozzá az új dokumentumokhoz. Ezt a beállítást olyankor kell választani, ha el szeretne vetni minden, a dokumentum létrehozója által a színekkel kapcsolatban nyújtott metaadatot.

Profilletérések: Kérdezzen rá megnyitáskor A program figyelmeztető üzenetet jelenít meg az olyan dokumentumok megnyitásakor, amelyek az aktuális munkaterület-profiltól eltérő profillal vannak megcímkézve. Lehetősége nyílik az irányelv által meghatározott, alapértelmezett viselkedés felülbírlására. Ezt a beállítást olyankor kell használni, ha a dokumentumonként szeretné garantálni a helyes színkezelést.

Profilletérések: Kérdezzen rá beillesztéskor A program figyelmeztető üzenetet jelenít meg, ha nem beillő színprofil kerül a dokumentumba a színek áthúzásos importálása során. Lehetősége nyílik az irányelv által meghatározott, alapértelmezett viselkedés felülbírlására. Ezt a beállítást olyankor kell használni, ha a egyenként szeretné garantálni a helyes színkezelést.

Hiányzó profilok: Kérdezzen rá megnyitáskor A program figyelmeztető üzenetet jelenít meg a címkézetlen dokumentumok megnyitásakor. Lehetősége nyílik az irányelv által meghatározott, alapértelmezett viselkedés felülbírlására. Ezt a beállítást olyankor kell használni, ha a dokumentumonként szeretné garantálni a helyes színkezelést.

Színkonverziós beállítások

A színkonverziós beállítások révén meg lehet határozni, hogy az alkalmazás hogyan kezelje a dokumentum színeit az egyik szintérből egy másikba való áttérés során. Ezeket a beállításokat csak akkor tanácsos megváltoztatni, ha elegendő ismerettel rendelkezik a színkezelésről, és nagyon biztos a végrehajtani kívánt változtatások hatásában. Az átalakítási beállítások megjelenítéséhez válassza a Szerkesztés > Színbeállítások parancsot, és használja a Speciális mód (Illustrator és InDesign), illetve a További beállítások (Photoshop) beállítást. Az Acrobat programban nyissa meg a Beállítások párbeszédpanel Színkezelés kategóriáját.

Eszköz Annak a Színkezelés modulnak (CMM) a meghatározása, amelyet a program egy szintér szintartományának egy másik szintér szintartományába való leképezésére használ. A legtöbb felhasználó konverziós igényeit kielégíti az alapértelmezett Adobe (ACE) átalakítóprogram.

 *Az átalakítóprogram és a leképezési beállítás leírásának megtekintéséhez jelölje ki a beállítást, és a mutatóval álljon a beállítás neve fölé. A leírás a párbeszédpanel alján jelenik meg.*

Léképezés (Photoshop, Illustrator, InDesign) Az egyik szintérnek a másikba való átalakítására használt leképezési mód megadása. A leképezési módok közti különbség csak a dokumentum nyomtatásakor és egy másik szintérbe való konvertálásakor mutatkozik meg.

Feketepont-kompenzáció használata A beállítás révén a kép árnyékának részletei megőrződnek, amit a kimeneti eszköz teljes dinamikatartományának szimulálása biztosít. Ezt a beállítást akkor érdemes használni, ha a nyomtatás során feketepont-kompenzáció használatos (a legtöbb esetben ajánlatos a feketepont-kiegyenlítést használni).

Árnyalás használata (Photoshop) Azt szabályozza, hogy árnyalja-e a program a színeket, amikor csatornánként 8 bites képeket konvertál egyik szintérről a másikra. Ha az Árnyalás használata beállítás ki van választva, a Photoshop program színkeveréssel szimulálja a cél szintérből hiányzó, de a forrás szintérben meglévő színeket. Bár az árnyalás csökkenti a kép kockasságát és sávozottságát, de nagyobb fájlméretet eredményezhet a képek webes felhasználásra történő tömörítése során.

A leképezési módokkal kapcsolatos tudnivalók

A leképezési mód határozza meg, hogy a színkezelési rendszer hogyan kezelje az egyik színtérből egy másik színtérbe való átalakítást. A különféle leképezési módok különböző szabályok alapján állapítják meg, hogyan kell módosítani a forrásszíneket; például a cél színtartományába eső színek megmaradhatnak, illetve módosulhatnak azért, hogy az eredeti színviszonyok megőrződjenek a kisebb színtartományra való áttérés során. A leképezési mód megválasztásának eredménye a dokumentumok grafikus tartalmától és a színterek meghatározására szolgáló profiloktól függ. Egyes profilok esetében előfordulhat, hogy különböző leképezési módok ugyanazt eredményezik.

 *Általában a kijelölt színbeállításoknak megfelelő alapértelmezett leképezési módot érdemes használni, mert ezek szabványosságát az Adobe Systems tesztelte. Ha például egy észak-amerikai vagy európai színbeállítást választ, a Relatív kolorimetrikus lesz az alapértelmezett leképezési mód. Ha egy japán színbeállítást választ, az Érzethelyes lesz alapértelmezett leképezési mód.*

A leképezési módot a színkezelési rendszer színtonverziós beállításainak megadása, a színek képernyős ellenőrzése és a grafikák nyomtatása során lehet meghatározni:

Aránytartó Ezzel a beállítással megőrizhető a színek közötti vizuális összefüggés, így az emberi szem természetesnek érzékeli azokat, még akkor is, ha maguk a színértékek megváltozhatnak. Ez a leképezési mód a sok színtartományon kívüli színt tartalmazó fényképekhez alkalmas. A japán nyomdaiparban ez a szabványos leképezési mód.

Telítettség Ez a beállítás élénk színeket kísérel meg előállítani a képeken, akár a színpontosság kárára is. Ez a leképezési mód ideális az üzleti grafikákhoz, például grafikonokhoz és diagramokhoz, ahol az élénk, telített színek fontosabbak, mint a színek közötti pontos viszony.

Relatív kolorimetrikus Összehasonlítja a forrásszintér legnagyobb értékű csúcsfényét a célszíntérével, és ennek megfelelően eltolja az összes színt. A program a színtartományon kívül eső színeket a legközelebbi előállítható színre tolja el a célszíntérben. A Relatív kolorimetrikus több eredeti színt őriz meg a képen, mint az Aránytartó beállítás. Az észak-amerikai és az európai nyomdaiparban ez a szabványos leképezési mód.

Abszolút kolorimetrikus Változatlanul hagyja a cél színtartományába eső színeket. A színtartományon kívül eső színek le vannak vágva. A célként megadott fehérpontonál nem történik változás. Ez a leképezési mód megőrzi a színek pontosságát a színek közötti összefüggés megőrzésének kárára, és próbanyomatok készítéséhez alkalmas adott eszközök kimenetének szimulálásakor. Ez a leképezés különösen alkalmas annak az előzetes megtekintésére, hogy a papír színe hogyan befolyásolja a nyomtatott színeket.

Speciális szabályozási lehetőségek a Photoshop programban

A Photoshop programban a színek kezelésére szolgáló speciális szabályozási lehetőségek megjelenítéséhez válassza a Szerkesztés > Színbeállítások parancsot, majd a További beállítások parancsot.

A monitor színtelítettségének csökkentése Annak meghatározása, hogy a megadott mértékben csökkenteni kell-e a színtelítettséget a monitoron történő megjelenítéskor. Ha ki van választva, ez a beállítás segíthet az olyan színterek teljes skálájának megjelenítésében, amelyek színtartománya meghaladja a monitorét. Ez azonban azt eredményezheti, hogy eltérés adódik a monitor megjelenítése és a kimenet között. Ha nincs bejelölve a beállítás, a kép eltérő színei egyformának látszhatnak a megjelenítőeszközön.

RGB színek keverése gamma használatával Annak szabályozása, hogy hogyan keverje a program a színeket a kompozit adatok előállítása végett (például a rétegek keverése és festése során Normál módban). Ha a beállítás be van jelölve, az RGB színek keverése a megadott gammához rendelt színtérben történik. Az 1,00 értékű gammát tekintik „kolorimetrikusan helyesnek”, és ez eredményezi a legkevesebb eltérést az éleknél. Ha a beállítás nincs bejelölve, az RGB színek keverése közvetlenül a dokumentum színterében történik.

Megjegyzés: Az RGB színek keverése gamma használatával beállítás kiválasztása esetén a réteges dokumentumok másmilyenek lesznek, ha nem a Photoshop programmal jeleníti meg őket.

6. fejezet: Festés

Hogy a rajzelemek megjelenése még érdekesebb legyen, az Adobe Illustrator kalligrafikus, szóró-, grafika- és mintázatecseteket is tartalmaz. Ezenkívül használhatja az Élő festés funkciót, amellyel megfestheti a különböző görbeszegmenseket, és a zárt görbéket különböző színekkel, mintázatokkal vagy színátmenetekkel töltheti ki. A fedettség, maszkok, színátmenetek, keverések, hálók és mintázatok szabad utat engednek a kreativitásnak.

Festés kitöltésekkel és ecsetvonásokkal

Festési módszerek

Az Illustrator program két festési módot kínál: egy teljes objektumhoz kitöltést, ecsetvonást, illetve mindkettőt rendelhet, vagy az objektumot Élő festési csoporttá alakíthatja át, és a kitöltéseket és körvonalakat az egyes görbék szegélyeihez és lapjaihoz rendelheti hozzá.

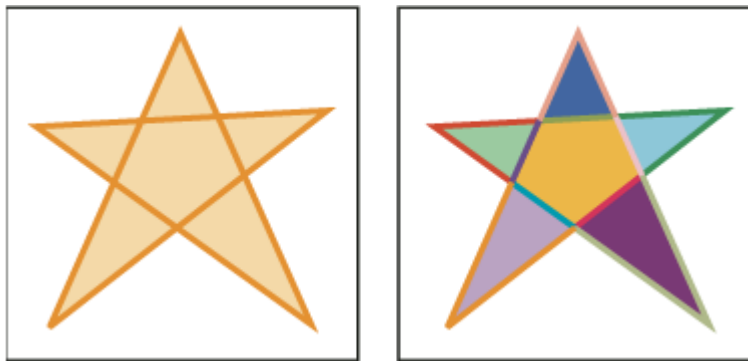
Objektum festése

Az objektum megrajzolása után az objektumhoz kitöltést, ecsetvonást vagy mindkettőt hozzárendelhet. Ezután további objektumokat rajzolhat, amelyeket hasonlóképpen festhet ki, és minden egyes új objektumot tartalmazó réteget az azt megelőző rétegekre helyezhet. Az eredmény egy kollázsra hasonlít, amely színes papírokból kivágott alakzatokból áll. A grafika megjelenése attól függ, hogy mely objektumokat tartalmazó rétegek vannak felül.

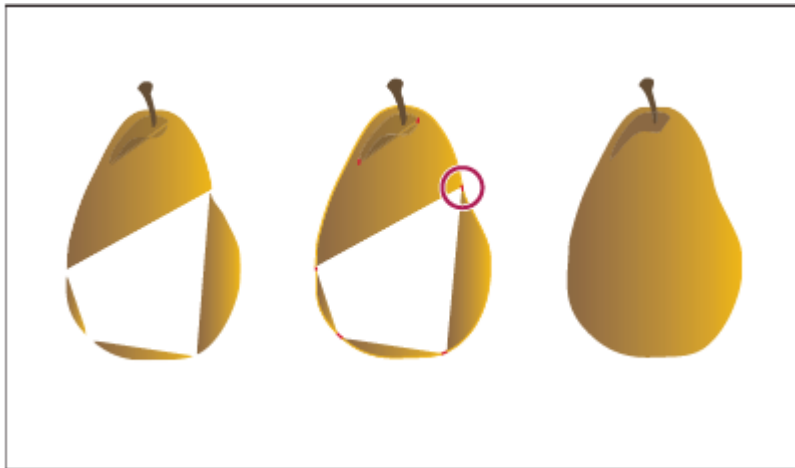
Megtekinthet egy, az ecsetek használatát bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0044_hu weblapon.

Élő festési csoport festése

Az Élő festés módszerrel úgy dolgozhat, mint egy hagyományos festőeszközzel, figyelmen kívül hagyva a rétegeket és a halmozási sorrendet, így ez a módszer egy természetesebb munkafolyamatot tesz lehetővé. Az alkalmazás az Élő festési csoportban minden objektumot úgy kezel, mint ha azok ugyanazon sima felület részei lennének. Ez azt jelenti, hogy több görbét is rajzolhat, majd a görbék által közbezárt területeket (vagyis *lapokat*) külön-külön színezhetsz ki. Ezenkívül különböző szint és vastagságot rendelhet a metszéspontok között lévő görbeszegmensekhez (vagyis *szegélyekhez*). Az eredmény egy kifestőkönyvhöz hasonló, vagyis minden lapot más színnel tölthet ki, és minden ecsetvonást más színnel húzhat ki. Ahogy az Élő festési csoportban mozgatja és átformálja a görbéket, a lapok és szegélyek automatikusan ehhez igazodnak.



Egy egyetlen görbéből álló objektumnak, amely a már meglévő módszerrel lett kifestve, egyetlen kitöltése és egyetlen körvonala van (balra). Ha ugyanezen objektumot egy Élő festési csoporttá alakítja, minden lap és minden szegély más színű lehet (jobbra).



Ha egy objektumot a hagyományos módon fest, lesznek olyan területek, amelyek nem tölthetők ki (balra). Ha az Élő festési csoportot hézagfelismeréssel festi meg (középen), akkor a hézagok és a felülnyomás elkerülhető (jobbra).

Megtekinthet egy, az Élő festés használatát bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0042_hu weblapon. Megtekinthet egy, az Ecset eszköz használata során alkalmazható festési technikákat ismertető videoklipet a www.adobe.com/go/vid0038_hu weblapon.

Lásd még

“Élő festés – ismertető”, 157. oldal

Kitöltések és ecsetvonások – ismertető

A *kitöltés* az objektumon belül lévő színt, mintázatot vagy színátmenetet jelenti. Kitöltéseket nyitott és zárt objektumokra, valamint az Élő festési csoportok lapjaira alkalmazhat.

Az *ecsetvonás* egy objektum látható körvonala, valamint egy görbe vagy egy Élő festési csoport szegélye lehet. Beállíthatja az ecsetvonás vastagságát és színét. A görbebeállításokkal szaggatott ecsetvonásokat is létrehozhat, az ecsetekkel pedig stilizált körvonalakat festhet.

Megjegyzés: Amikor Élő festési csoportokkal dolgozik, csak akkor alkalmazhat ecsetvonásokat egy szegélyre, ha a Megjelenés panelen körvonalat ad a csoporthoz.

A kitöltések és ecsetvonások aktuális színei az Eszközök panelen jelennek meg.



Kitöltés és ecsetvonás vezérlők

Lásd még

“Az objektumok festéséhez használható billentyűparancsok”, 463. oldal

“Színek kijelölése a Színválasztóval”, 101. oldal

Kitöltés és ecsetvonás vezérlők

A kitöltések és az ecsetvonások beállítására szolgáló vezérlők az Eszközök panelen és a Vezérlő panelen találhatók.

A színek megadásához az Eszközök panel következő vezérlőit használhatja:

Kitöltés gomb  Egy kitöltési szín a Színválasztó eszközzel történő kiválasztásához kattintson rá duplán.

Ecsetvonás gomb  Az ecsetvonás színének a Színválasztó eszközzel történő kiválasztásához kattintson rá duplán.

Kitöltés és Ecsetvonás felcserélése gomb  A kitöltés és az ecsetvonás színének felcseréléséhez kattintson a gombra.

Alapértelmezett kitöltés és ecsetvonás gomb  Az alapértelmezett színbeállítások (fehér kitöltés és fekete ecsetvonás) visszaállításához kattintson a gombra.

Szín gomb  Kattintson a gombra ahhoz, hogy a legutóbb használt színt egy színátmenetes kitöltéssel rendelkező, vagy egy kitöltéssel és ecsetvonással nem rendelkező objektumra alkalmazza.

Színátmenet gomb  Kattintson rá a kijelölt kitöltés a legutóbb használt színátmenetre történő lecseréléséhez.

Nincs gomb  Kattintson rá a kijelölt objektum kitöltésének és ecsetvonásának eltávolításához.

A kijelölt objektumhoz tartozó kitöltés és ecsetvonás színét a Vezérlő panel alábbi eszközeivel is megadhatja:

Kitöltés színe Kattintson rá a Színtárak panel megnyitásához, vagy a Shift billentyű lenyomva tartása mellett kattintson a gombra egy másik színmód panel megnyitásához, és válasszon egy színt.

Ecsetvonás színe Kattintson rá a Színtárak panel megnyitásához, vagy a Shift billentyű lenyomva tartása mellett kattintson a gombra egy másik színmód panel megnyitásához, és válasszon egy színt.

Körvonal panel Kattintson a Vonás szóra az Ecsetvonás panel megnyitásához, és adja meg a beállításokat.

Ecsetvonás vastagsága Jelöljön ki egy ecsetvonás-vastagságot a legördülő menüben.

Kitöltési szín alkalmazása egy objektumra

Egy színt, mintázatot vagy színátmenetet egy egész objektumra alkalmazhat, vagy az Élő festési csoporttal különböző színeket alkalmazhat az objektum egyes lapjaira.

- 1 Jelölje ki az objektumot.
- 2 Az Eszközök panelen vagy a Szín panelen kattintson a Kitöltés mezőre. Ezzel azt jelzi, hogy kitöltést szeretne használni, nem ecsetvonást.



Kitöltés négyzet

3 Adjon meg egy kitöltési színt a következő műveletek egyikével:

- Kattintson egy színre a Vezérlő panelen, Szín panelen, Színtár panelen, Színátmenet panelen vagy egy színtárkönyvtárban.
- Kattintson duplán a Kitöltés mezőre, majd válasszon egy színt a Színválasztóból.
- Válassza a Pipetta eszközt, és az Alt billentyű (Windows) vagy az Option billentyű (Mac OS) lenyomva tartása mellett kattintson egy objektumra az aktuális jellemzők, például a kitöltés vagy az ecsetvonás alkalmazásához.
- Kattintson a Nincs gombra  az objektum jelenlegi kitöltésének eltávolításához.

 Egy nem kijelölt objektumra gyorsan alkalmazhat színt, ha a színt a Kitöltés mezőből, a Szín panelről, a Színátmenet panelről vagy a Színtár panelről az objektumra húzza. Élő festési csoportok esetében a húzás nem működik.

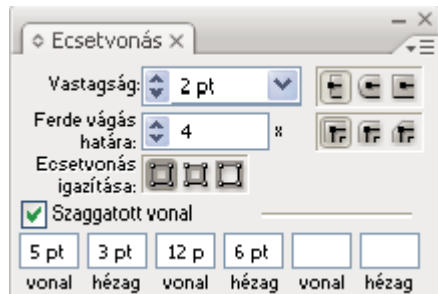
Lásd még

“Elemek kijelölése Élő festési csoportokban”, 160. oldal

“Festés az Élő festékesvödör eszközzel”, 163. oldal

Objektum ecsetvonásainak meghatározása

Az Ecsetvonás panelen (Ablak > Ecsetvonás) állíthatja be, hogy egy vonal folytonos vagy szaggatott legyen. Szaggatott vonal esetében megadhatja a szaggatás módját, a vonalvastagságot, a körvonal igazítását, a ferde vágás határát, valamint a vonalegyesítések és vonalvégek stílusát.



Ecsetvonás panel

Ecsetvonás-beállításokat alkalmazhat egy egész objektumra, vagy az Élő festési csoportokkal különböző körvonalakat alkalmazhat az objektum különböző szegélyeire.

Lásd még

“Munkaterület – áttekintés”, 14. oldal

“Elemek kijelölése Élő festési csoportokban”, 160. oldal

“Festés az Élő festékesvödör eszközzel”, 163. oldal

Körvonal szín-, -vastagság és -igazítás alkalmazása

- 1 Jelölje ki az objektumot. (Egy Élő festési csoportban a szegélyek kijelöléséhez használja az Élő festési kijelölés eszközt.)
- 2 Kattintson az Ecsetvonás mezőre az Eszközök, a Szín vagy a Vezérlő panelen. Ezzel azt jelzi, hogy ecsetvonást szeretne használni, nem kitöltést.



Körvonal négyzet

- 3 Jelöljön ki egy színt a Szín panelen, vagy egy színtárat a Színtár vagy a Vezérlő panelen, vagy kattintson duplán az Ecsetvonás mezőre, és jelöljön ki egy színt a Színválasztó eszközzel.



Ha az Ecsetvonás mezőben lévő aktuális színt kívánja használni, az Ecsetvonás mezőből egyszerűen az objektumra húzhatja a színt. Élő festési csoportok esetében a húzás nem működik.

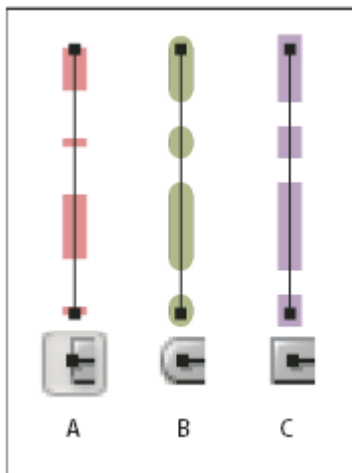
- 4 Adjon meg egy vonalvastagságot az Ecsetvonás vagy a Vezérlő panelen.
- 5 Abban az esetben, ha az objektum egy zárt görbe, és nem egy Élő festési csoport, válasszon egy beállítást az Ecsetvonás panelen a körvonal görbe mentén történő igazításához:
 - Ecsetvonás középre igazítása
 - Ecsetvonás belülre igazítása
 - Ecsetvonás kívülre igazítása

Megjegyzés: Ha olyan görbét próbál igazítani, amelyek különböző ecsetvonás-igazításokat használnak, előfordulhat, hogy a görbék nem igazodnak pontosan. Ha azt kívánja, hogy a szegélyek pontosan illeszkedjenek az igazításkor, ellenőrizze, hogy a görbeigazítás beállításai ugyanazok legyenek.

Pontozott és szaggatott vonalak létrehozása

Pontozott vagy szaggatott vonalakat az objektum ecsetvonás-jellemzőinek szerkesztésével hozhat létre.

- 1 Jelölje ki az objektumot.
- 2 Az Ecsetvonás panelen jelölje be a Szaggatott vonal jelölőnégyzetet. Ha a Szaggatott vonal beállítás nem jelenik meg, akkor az Ecsetvonás panel menüjéből válassza a Beállítások megjelenítése menüpontot.
- 3 Adjon meg egy szaggatási sorozatot a vonalak hosszának és a köztük lévő hézag méretének beírásával.
A megadott számokat sorban ismételni fogja a program, tehát a minta megadása után nem kell kitöltenie a többi szövegmezőt.
- 4 Jelöljön ki egy vonalvég-beállítást a vonalak végének módosításához. A Tompa vonalvég  szögletes végű vonalakat hoz létre, a Kerek vonalvég  kerek vonalakat és pontokat, a Kiszögellő vonalvég  pedig megnyújtja a vonalak végét.



6 pontos szaggatott vonal 2-es, 12-es, 16-os, 12-es hézagokkal
A. Tompa vonalvég B. Kerek vonalvég C. Kiszögellő vonalvég

Vonal illesztéseinek és vonalvégeinek módosítása

A *vonalvég* egy nyitott vonal végét jelenti, az *illesztés* pedig az a hely, ahol a vonal irányt vált. A vonalvégeket és illesztéseket az objektum ecsetvonás-jellemzőinek módosításával változtathatja meg.

- 1 Jelölje ki az objektumot.
- 2 Az Ecsetvonás panelen jelöljön ki egy vonalvég-beállítást és egy illesztési beállítást.
Ha a beállítások nem jelennek meg, a panel menüjéből válassza a Beállítások megjelenítése menüpontot.

Tompavonalvég 	Szögletes végű vonalakat hoz létre.
Kerekvonalvég 	Lekerekített végű vonalakat hoz létre.
Kiszögellővonalvég 	Szögletes vonalvégeket hoz létre, amelyek a vonal hosszának felével túlnyúlnak. Ez a beállítás azt eredményezi, hogy a vonalvastagság egyenlő arányban nyúlik túl minden irányban.

Ferde vágás illesztése 	Hegyes végű vonalakat hoz létre. Adja meg a ferde vágás határát 1 és 500 között. A ferde vágás határa azt határozza meg, hogy a ferde (hegyes) illesztést a program mikor változtatja sarkított (szögletes) illesztéssé. A ferde vágás alapértelmezett határa 4, ami azt jelenti, hogy amikor a hegy vége négyszer olyan hosszú, mint az ecsetvonás hossza, akkor a program ferde vágás illesztése helyett fazetta illesztést fog használni. Ha a ferde vágás határa 1 értékű, akkor a program fazetta illesztést fog használni.
Kerek illesztés 	Lekerekített végű vonalakat hoz létre.
Fazetta illesztése 	Szögletes végű vonalakat hoz létre.

Ecsetvonások átalakítása összetett görbéké

Ha egy ecsetvonást összetett görbévé alakít át, módosíthatja az ecsetvonás körvonalát. Létrehozhat például egy változó vastagságú ecsetvonást, vagy az ecsetvonást részekre bonthatja.

- 1 Jelölje ki az objektumot.
- 2 Válassza az Objektum > Görbe > Körvonalazás parancsot.

Az eredményül kapott összetett görbe a kitöltött objektummal kerül egy csoportba. Az összetett görbe módosításához először válassza le azt a csoportról, vagy jelölje ki a görbét a Csoportkijelölő eszközzel.

 A csoport tartalmát a Rétegek panelen tekintheti meg.

Lásd még

“Összetett görbék – ismertető”, 234. oldal

“Objektumok csoportosítása és a csoportosítás megszüntetése”, 202. oldal

Nyílhegyek hozzáadása vonalakhoz

- 1 Jelöljön ki egy objektumot vagy csoportot (vagy jelöljön ki célként egy réteget a Rétegek panelen).

Megjegyzés: Nyílhegyeket az egész Élő festési csoporthoz hozzáadhat, de az Élő festési csoporton belül lévő különálló görbékhez nem.

- 2 Válassza a Hatás > Stilizálás > Nyílhegyek hozzáadása vagy a Szűrő > Stilizálás > Nyílhegyek hozzáadása parancsot.
- 3 Válasszon a különböző nyílhegytervek közül, amelyeket a vonal kezdő- és végpontjára kíván helyezni. Ehhez a Kezdet és Vég mezőkben kattintson az előre vagy a vissza gombra. A vonal kezdő- és végpontját az határozza meg, hogy melyik irányból rajzolta a vonalat.
- 4 A nyílhegy átméretezéséhez a Méretezés szövegmezőbe írjon be egy százalékos értéket. Ez a nyílhegyet a vonalvastagsághoz képest méretezi át.
- 5 Kattintson az OK gombra.

Ha szűrőként alkalmazta, az eredményül kapott nyílhegyek különálló objektumok lesznek a vonal csoportjában, így a nyílhegyeket ugyanúgy szerkesztheti és mozgathatja, mint a többi csoportosított objektumot. Ha hatásként alkalmazta, a nyílhegyek az ecsetvonásokhoz hasonlóan viselkednek, vagyis a helyüket, irányukat és színüket a vonallal együtt változtatják, de nem szerkeszthetők külön-külön.

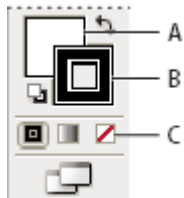
Lásd még

“Elemek kijelölése megjelenési jellemzők céljaként”, 349. oldal

“Hatások és szűrők – ismertető”, 352. oldal

Kitöltés vagy ecsetvonás eltávolítása az objektumról

- 1 Jelölje ki az objektumot.
- 2 Az Eszközök panelen kattintson a Kitöltés vagy az Ecsetvonás mezőre. Ezzel azt jelzi, hogy az objektum kitöltését vagy körvonalát kívánja eltávolítani.
- 3 Kattintson az Eszközök, a Szín vagy a Színtárak panelen található Nincs gombra.



Kitöltés és Ecsetvonás mezők

A. Kitöltés négyzet B. Körvonal négyzet C. Nincs gomb

Megjegyzés: A Nincs ikonra a Vezérlő panelen található Kitöltés színe vagy Ecsetvonás színe menüben is kattinthat.

Azonos kitöltéssel vagy körvonallal rendelkező objektumok kijelölése

Kijelölheti az objektumokat, amelyek ugyanolyan jellemzőkkel, például kitöltési színnel, ecsetvonásszínnel vagy ecsetvonás-vastagsággal rendelkeznek.

Megjegyzés: A Kijelölés > Azonos > Kitöltés színe, Vonás színe és Ecsetvonás vastagsága parancsok Élő festési csoportok esetében működnek, ha egy lapot vagy szegélyt az Élő festési kijelölés eszközzel jelöl ki, viszont a Kijelölés > Azonos menüpontban más parancsok nem működnek. Egyszerre nem jelölheti ki azokat az objektumokat, amelyek az Élő festési csoporton belül és kívül is megtalálhatók.

- Az azonos kitöltéssel vagy ecsetvonással rendelkező objektumok kijelöléséhez jelölje ki az egyik objektumot, kattintson a Vezérlő panelen található Hasonló objektumok kiválasztása gombra , majd a megjelenő menüben adja meg, hogy melyik tulajdonság alapján szeretné kijelölni az objektumokat.
- Ha az összes olyan objektumot ki szeretné jelölni, amely ugyanolyan kitöltési vagy ecsetvonásszintet használ, jelöljön ki egy ilyen objektumot, vagy válasszon egy színt a Szín vagy a Színtár panelen. Ezután válassza a Kijelölés > Azonos menüpontot, és az almenüben kattintson a Kitöltés színe, Vonás színe vagy a Kitöltés és ecsetvonás parancsra.
- Az azonos ecsetvastagsággal rendelkező összes objektum kijelöléséhez jelöljön ki egy megfelelő ecsetvastagságot használó objektumot, vagy az Ecsetvonás panelen válasszon egy ecsetvonás-vastagságot. Ezután válassza a Kijelölés > Azonos > Ecsetvonás vastagsága parancsot.
- Ha ugyanazt a kijelölési beállítást kívánja használni, csak egy másik objektum esetében (például ha a Kijelölés > Azonos > Kitöltés színe parancssal már kijelölte az összes vörös objektumot, és most az összes zöld objektumot szeretné kijelölni), jelöljön ki egy új objektumot, és válassza a Kijelölés > Ismételt kijelölés parancsot.



Ha a szín alapján történő kijelöléskor a színárnyalatot is figyelembe kívánja venni, válassza a Szerkesztés > Beállítások > Általános (Windows) vagy az Illustrator > Beállítások > Általános (Mac OS) menüpontot, majd jelölje be az Azonos színárnyalat-százalék választása jelölőnégyzetet. Amikor ez a beállítás be van kapcsolva, és ha egy, a PANTONE Yellow C szín 50 százalékos színárnyalatával kitöltött objektumot jelöl ki, majd a Kijelölés > Azonos > Kitöltés színe menüpontot választja, akkor az Illustrator csak a szín 50 százalékos árnyalatával kitöltött objektumokat jelöli ki. Ha ez a jelölőnégyzet nincs bejelölve, akkor a PANTONE Yellow C szín összes árnyalatával kitöltött objektum ki lesz jelölve.

Több kitöltés és ecsetvonás létrehozása

Több kitöltést és ecsetvonást ugyanahhoz az objektumhoz a Megjelenés panelen hozhat létre. Sok érdekes hatás hozható létre, ha egy objektumra több kitöltést és ecsetvonást alkalmaz. Egy második, keskenyebb ecsetvonást hozhat létre például a vastagabb fölé, vagy egy hatást csak az egyik kitöltésre is alkalmazhat.

- 1 Jelöljön ki egy vagy több objektumot vagy csoportot (vagy a Rétegek panelen jelöljön ki egy réteget).
- 2 Válassza az Új kitöltés hozzáadása vagy az Új ecsetvonás hozzáadása parancsot a Megjelenés panel menüjéből, vagy jelöljön ki egy kitöltést vagy ecsetvonást a Megjelenés panelen, és kattintson a Kijelölt elem megkezdése gombra .

3 Állítsa be az új kitöltés vagy ecsetvonás színét és többi tulajdonságát.

Megjegyzés: Szükség lehet az új kitöltés vagy ecsetvonás helyének a Megjelenés panelen történő módosítására. Ha például két különböző vastagságú ecsetvonást hoz létre, győződjön meg arról, hogy a Megjelenés panelen a keskenyebb ecsetvonás a vastagabb fölé kerül.

Lásd még

“Elemek kijelölése megjelenési jellemzők céljaként”, 349. oldal

“Megjelenés panel – áttekintés”, 348. oldal

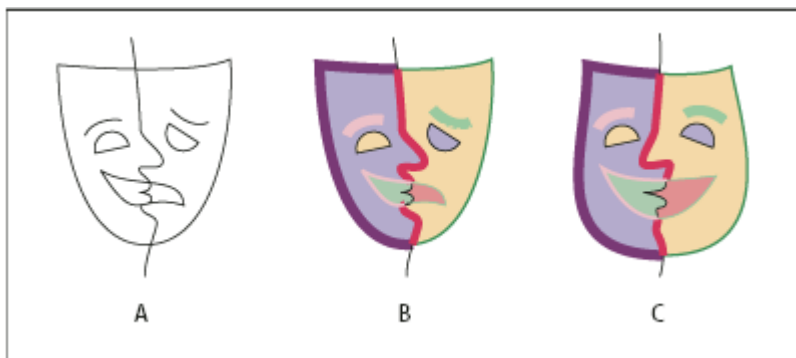
Élő festési csoport

Élő festés – ismertető

Ha a grafikát Élő festési csoportokká alakítja át, szabadon színezheti azt, úgy, mint ha egy vásznon vagy papíron rajzot színezne. Minden görbeszegmenst különböző színnel húzhat ki, és minden körbezárt (zárt és nyitott) görbét más színnel, mintázattal vagy színátmenettel tölthet ki.

Az Élő festés színes rajzok intuitív létrehozását teszi lehetővé. Ez lehetővé teszi az Illustrator összes vektorrajzeszközének használatát, de az Élő festés minden görbét úgy kezel, mintha ugyanazon a síma felületen lennének. Vagyis egyik görbe sincs a másik előtt vagy mögött. Ehelyett a görbék területekre osztják fel a rajzterületet, és ezek mindegyike kiszínezhető, függetlenül attól, hogy a területet egyetlen görbe határolja, vagy több görbe szegmensei. Ennek eredményeképpen az objektumok kifestése úgy működik, mint egy kifestőkönyv, vagy mintha vízfestékekkel festene ki egy ceruzarajzot.

Az Élő festési csoport létrehozása után is minden görbe teljes mértékben szerkeszthető marad. Ha elmozdít egy görbét, vagy módosítja az alakját, a korábban alkalmazott színek sem maradnak egy helyben, míg a természetes festmények vagy képszerkesztő programok esetében igen. Ehelyett az Illustrator automatikusan újra alkalmazza azokat a szerkesztett görbék által kialakított új területekre.

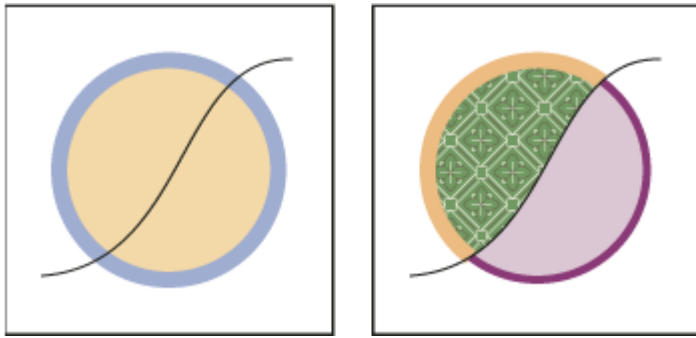


Élő festési görbék igazítása

A. Eredeti B. Élő festési csoport C. Görbe módosítva, az Élő festés igazodik

Az Élő festési csoport festhető területeit *szegélyeknek* és *lapoknak* nevezik. A szegély a görbék metszéspontok közötti része. A lap az egy vagy több görbe által körbezárt terület. A szegélyeket kihúzhatja, a lapokat pedig kitöltheti.

Vegyünk például egy kört, amelyen keresztül megy egy vonal. Élő festési csoportként a vonal (szegély) két lapra osztja fel a kört. Az Élő festékesvödör eszközzel minden lapot más színnel tölthet ki, és minden szegélyt más színnel húzhat ki.



Kör és vonal (balra), és ugyanez Élő festési csoportként a lapok kitöltése és a szegélyek kihúzása után (jobbra).

Megjegyzés: Az Élő festés kihasználja a többprocesszoros rendszerek előnyeit, amely segítségével az Illustrator gyorsabban elvégezheti a műveleteket.

Megtekinthet egy, az Élő festés használatát bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0042_hu weblapon.

Lásd még

“Festési módszerek”, 150. oldal

“Kitöltések és ecsetvonások – ismertető”, 151. oldal

Élő festés korlátai

A kitöltések és festési jellemzők az Élő festési csoport lapjaihoz és szegélyeihez kapcsolódnak, nem pedig az azokat definiáló görbékhez, ahogy ez a többi Illustrator-objektum esetében tapasztalható. Emiatt az Élő festési csoportban lévő görbék esetében néhány funkció és parancs vagy másképpen működik, vagy egyáltalán nem működik.

Funkciók és parancsok, amelyek az egész Élő festési csoportra vonatkozóan működnek, de a különálló lapokon és szegélyeken nem

- Átlátszóság
- Hatások
- Többszörös kitöltések és ecsetvonások a Megjelenés panelről
- Burkológörbe torzítása
- Objektum > Elrejtés
- Objektum > Raszterezés
- Objektum > Szelet > Létrehozás
- Fedettségmaszk készítése (az Átlátszóság panel menüjében)
- Ecsetek (Ecseteket egy teljes Élő festési csoportra alkalmazhat, ha a Megjelenés panelen egy új ecsetvonást ad a csoporthoz.)

Az Élő festési csoportok esetében nem működő funkciók

- Színátmenetes hálók
- Diagramok
- Szimbólumok a Szimbólumok panelről
- Fényfoltok
- Ecsetvonás igazítása beállítások az Ecsetvonás panelen
- Varázspálca eszköz

Az Élő festési csoportokon nem működő objektumparancsok

- Körvonalazás
- Kibővítés (Ehelyett használhatja az Objektum > Élő festés > Kibővítés parancsot.)

- Keverés
- Szelet
- Vágómaszk > Létrehozás
- Levágási terület > Létrehozás
- Színátmenetes háló létrehozása

Az élő festési csoportokon nem működő további parancsok

- Görbekezelő parancsai
- Fájl> Elhelyezés
- Nézet > Segédvonalak > Segédvonalak készítése
- Kijelölés > Azonos > Keverési mód, Kitöltés és ecsetvonás, Fedettség, Stílus, Szimbólumpéldány és Blokksorozatok csatolása
- Objektum > Szöveg körbefuttatása > Készítés

Élő festési csoportok létrehozása

Ha az objektumok minden szegélyét vagy metszéspontját különböző színnel kívánja kifesteni, alakítsa át a grafikát Élő festési csoporttá.

Bizonyos objektumtípusok, például szövegek, bittérképek és ecsetek nem alakíthatók közvetlenül Élő festési csoporttá. Ezeket az objektumokat először görbékké kell átalakítania. Ha például egy ecseteket vagy hatásokat használó objektumot próbál átalakítani, akkor az Élő festéssé történő konvertálás során az összetett vizuális megjelenés elveszik. A megjelenési jellemzők nagy részét azonban megtarthatja, ha az objektumokat először hagyományos görbékké alakítja át, majd ezeket a görbéket konvertálja Élő festéssé.

Megjegyzés: Ha egy grafikát Élő festési csoporttá konvertál, később nem állíthatja vissza az eredeti állapotába. A csoportot kibonthatja az azt alkotó különálló objektumokká, vagy visszaállíthatja azt a kitöltés nélküli, 0,5 vastagságú fekete ecsetvonással rendelkező eredeti állapotába.

Megtekinthet egy, az Élő festés használatát bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0042_hu weblapon.

Lásd még

“Élő festési csoportok esetében elvégezhető műveletek billentyűparancsai”, 463. oldal

Élő festési csoport létrehozása

1 Jelöljön ki egy vagy több görbét, összetett görbét vagy mindkettőt.

2 Tegye az alábbiak egyikét:

- Válassza az Objektum > Élő festés > Létrehozás menüpontot.
- Válassza az Élő festésvödör eszközt , és kattintson a kijelölt objektumra.

Megjegyzés: Bizonyos tulajdonságok elveszhetnek az Élő festési csoporttá történő konvertálás során, ilyenek például az átlátszóság és a hatások, egyes objektumok pedig nem alakíthatók át, ilyenek például a szövegek, bittérképek és ecsetek.

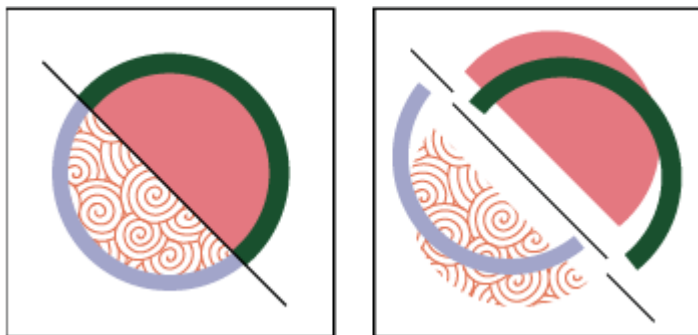
Objektumok konvertálása Élő festési csoporttá

❖ Az Élő festési csoporttá közvetlenül nem konvertálható objektumok esetében végezze el az alábbi műveleteket valamelyikét:

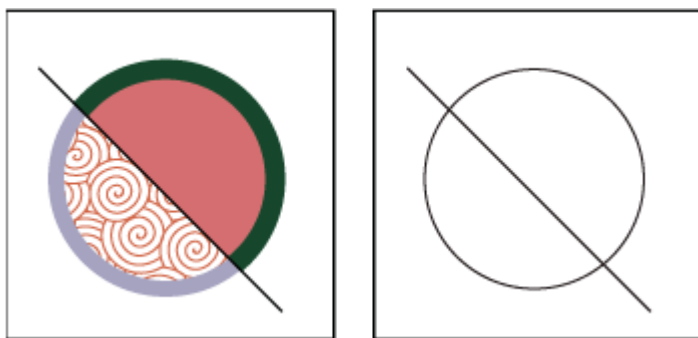
- Szövegobjektumok esetében válassza a Szöveg > Körvonal létrehozása parancsot. Ezután az eredményül kapott görbéket alakítsa át Élő festési csoporttá.
- Bittérképek esetében válassza az Objektum > Élő kontúr > Létrehozás és konvertálás élő festésre parancsot.
- Egyéb objektumok esetében válassza az Objektum > Kibővítés parancsot. Ezután az eredményül kapott görbéket alakítsa át Élő festési csoporttá.

Élő festési csoport kibővítése és feloldása

Egy Élő festési csoport feloldása után egy vagy több hagyományos 0,5 pontos, fekete, kitöltés nélküli görbe jön létre. Egy Élő festési csoport kibővítése után egy vagy több hagyományos görbe jön létre, amelyek megjelenése hasonlít az Élő festési csoportra, de azok már külön kitöltött és kihúzott görbék. Ahhoz, hogy ezeket a görbéket külön-külön tudja szerkeszteni, a Csoportkijelölő eszközzel jelölje ki azokat.



Élő festési csoport a kibővítés és az egyes lapok és szegélyek széthúzása előtt (balra) és után (jobbra)



Élő festési csoport a Feloldás parancs alkalmazása előtt (balra) és után (jobbra)

- 1 Jelölje ki az Élő festési csoportot.
- 2 Tegye az alábbiak egyikét:
 - Válassza az Objektum > Élő festés > Kibővítés parancsot.
 - Válassza az Objektum > Élő festés > Feloldás parancsot.

Elemek kijelölése Élő festési csoportokban

Az Élő festési csoportban lévő lapokat és szegélyeket  az Élő festési kijelölés eszközzel jelölheti ki. A Kijelölő eszközzel  az egész Élő festési csoportot, míg a Közvetlen kijelölés eszközzel  az Élő festési csoportban lévő görbéket jelölheti ki. Amikor egy összetett dokumentummal dolgozik, elkülönítheti az Élő festési csoportot annak érdekében, hogy a kívánt lapot vagy szegélyt egyszerűbben tudja kijelölni.

 Válasszon egy kijelölő eszközt attól függően, hogy az Élő festési csoport mely részével kíván dolgozni. Az Élő festési kijelölés eszközzel például színátmeneteket alkalmazhat az Élő festési csoport különböző lapjaira, a Kijelölő eszközzel pedig ugyanezt a színátmenetet az egész Élő festési csoportra alkalmazhatja.

Lásd még

“Csoportok és alrétegek elkülönítése”, 194. oldal

Lapok és szegélyek kijelölése

Az Élő festési kijelölés eszköz mutatója lapmutatóvá változik , ha lap felett van, szegélymutatóvá , ha szegély felett van, és x mutatóvá , ha az Élő festési csoporton kívülre kerül.

- ❖ Válassza az Élő festési kijelölés eszközt, majd végezze el az alábbiak egyikét:

- Egy adott lap vagy szegély kijelöléséhez kattintson egy lapra vagy szegélyre.
- Több lap vagy szegély kijelöléséhez húzzon egy kijelölési téglalapot a kijelölni kívánt elemek köré. A részleges kijelölések is belekerülnek a kijelölésbe.
- Az összes olyan folytonos lap kijelöléséhez, amelyeket nem választ el festett szegély, kattintson duplán egy lapra.
- Az azonos színű kitöltéssel vagy kihúzással rendelkező lapok és szegélyek kijelöléséhez kattintson háromszor egy elemre. Egy másik módszer erre, ha egyszer kattint egy elemre, és a Kijelölés > Azonos menüpont Kitöltés színe, Vonás színe vagy Ecsetvonás vastagsága parancsát választja.
- Elemek aktuális kijelöléséhez történő hozzáadásához vagy eltávolításához a Shift billentyű lenyomva tartása mellett kattintson az elemekre, vagy húzzon egy kijelölő téglalapot az elemek köré.

Élő festési csoport kijelölése

- ❖ A Kijelölő eszközzel kattintson a csoportra.

Jelölje ki az eredeti görbét az Élő festési csoporton belül

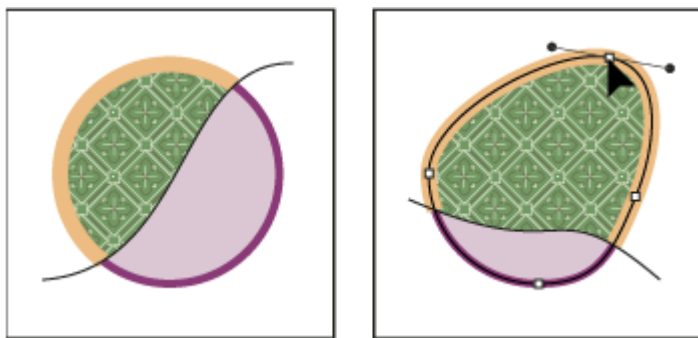
- ❖ A Közvetlen kijelölés eszközzel kattintson egy görbére az Élő festési csoportban.

Élő festési csoport elkülönítése a grafika többi részétől

- ❖ A Kijelölési eszközzel végezze el az alábbi műveletek egyikét:
 - Kattintson duplán a csoportra.
 - Jelölje ki a csoportot, és kattintson A kijelölt csoport elkülönítése gombra  a Vezérlő panelen.

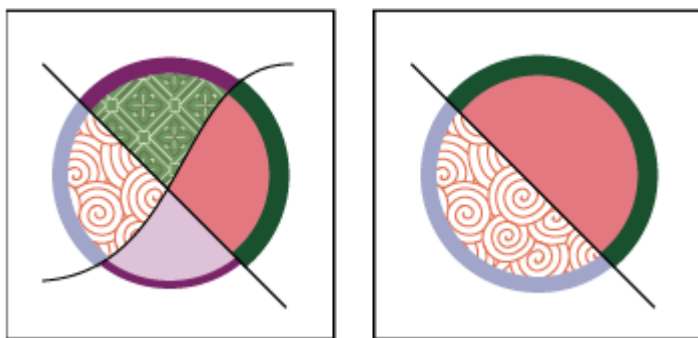
Élő festési csoportok módosítása

Ha egy Élő festési csoportban módosít egy görbét, az Illustrator a módosított vagy új lapokat és szegélyeket a már meglévő csoportban lévő kitöltésekkel és ecsetvonásokkal fogja kiszínezni. Ha az eredmény nem megfelelő, a színeket az Élő festékesvödör eszközzel újra alkalmazhatja.



Élő festési csoport a görbék módosítása előtt (balra) és után (jobbra)

Szegélyek törlésekor a kitöltés „átfolyik” az újonnan kibővített lapokra. Ha például törli a kört kettészelő görbét, akkor az egész kör az abban található egyik kitöltés színét veszi fel. Néha alakíthatja az eredményt. Ha például a kört kettészelő görbét annak törlése előtt úgy helyezi át, hogy a megtartani kívánt kitöltés nagyobb lesz, mint az eltávolítani kívánt kitöltés.



Élő festési csoport a görbe kijelölése és törlése előtt (balra) és után (jobbra)

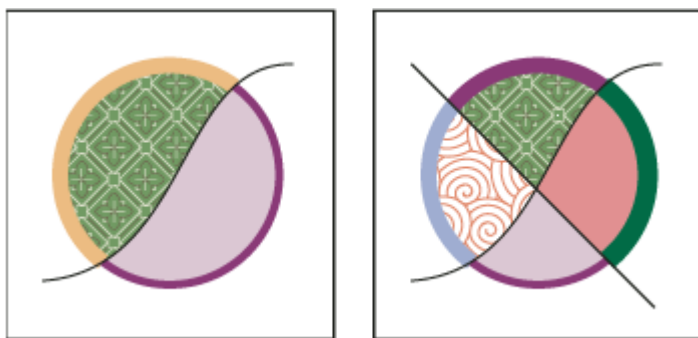
💡 Az Élő festési csoportban használt kitöltési és ecsetvonásszíneket mentse a Színtárak panelen. Így ha elveszít egy színt, amit meg szeretne tartani, kijelölheti annak színmintáját, majd az Élő festékesvödör eszközzel ismét alkalmazhatja a kitöltést vagy ecsetvonást.

Lásd még

“Csoportok és alrétegek elkülönítése”, 194. oldal

Görbék hozzáadása Élő festési csoporthoz

Ahogy egyre több görbét ad az Élő festési csoporthoz, a létrejövő új lapokat és szegélyeket kitöltheti és kihúzhatja.



Élő festési csoport az új görbe hozzáadása és az általa létrehozott új lapok és szegélyek festése előtt (balra) és után (jobbra)

❖ Végezze el a következő műveletek valamelyikét:

- A Kijelölés eszközzel kattintson duplán egy Élő festési csoportra, vagy a csoport elkülönítéséhez kattintson a Vezérlő panelen található A kijelölt csoport elkülönítése gombra. Ezután rajzoljon egy új görbét. Az Illustrator az új görbét hozzáadja az Élő festési csoporthoz. Ha befejezte az új görbék hozzáadását, kattintson a Kikapcsolás az elkülönített csoportból gombra.
- Jelölje ki az Élő festési csoportot és a görbét, amelyeket hozzá kíván adni. Ezután válassza az Objektum > Élő festés > Egyesítés parancsot, vagy a Vezérlő panelen kattintson az Élő festés egyesítése gombra.
- A Rétegek panelen húzzon egy vagy több görbét az Élő festési csoportba.

Megjegyzés: Az Élő festési csoportban lévő görbék nem igazodnak pontosan az ugyanolyan vagy hasonló görbékhez az Élő festési csoporton kívül.

Egy különálló objektum vagy görbe átméretezése

❖ Tegye az alábbiak egyikét:

- A Közvetlen kijelölés eszközzel kattintson a kijelölni kívánt görbére vagy objektumra. Ezután válassza a Kijelölés eszközt, majd a szerkesztéshez kattintson ismét a görbére vagy objektumra.
- A Kijelölés eszközzel kattintson duplán az Élő festési csoportra az elkülönítéséhez. Ezután a szerkesztéshez kattintson a görbére vagy objektumra.

Festés az Élő festékesvödör eszközzel

Az Élő festékesvödör eszköz lehetővé teszi, hogy az Élő festési csoportokban lévő lapokat és szegélyeket az aktuális kitöltési vagy ecsetvonásszínnel fesse ki. Az eszköz mutatója egy vagy három színt jelenít meg, amelyek a kitöltés vagy az ecsetvonás színét jelölik, és ha a színt egy színtárkönyvtárból választotta, akkor a másik két négyzet a könyvtárban a kijelölt szín mellett lévő színeket jelöli. A szomszédos színeket, valamint az azok melletti színeket a bal és a jobb nyílbillentyűkkel érheti el.

1 Jelölje ki az Élő festékesvödör eszközt .

2 Adja meg a kívánt kitöltési színt vagy az ecsetvonás színét és méretet.

Megjegyzés: Ha a színt a Színtárak panelen jelöli ki, a mutató három színt fog megjeleníteni . A kijelölt szín van középen, a mellette lévő színek pedig a két oldalán. Az egyik szomszédos szín használatához nyomja le a jobbra vagy balra nyílbillentyűt.

3 Egy lap kifestéséhez hajtva végre az alábbi műveletek valamelyikét:

- Kattintson egy lapra a kitöltéséhez. (Ha a mutató egy lap felett van, egy félig teli festékesvödör alakját veszi fel , és kiemeli a kitöltést körülvevő vonalakat.)
- Ha egyszerre több lapot is ki szeretne festeni, húzza a mutatót a lapok felett.
- Kattintson duplán egy lapra, ha a ki nem húzott szegélyeken keresztül a szomszédos lapokat is ki szeretné tölteni.
- Kattintson háromszor egy lapra, ha minden olyan lapot ki szeretne tölteni, amely jelenleg ugyanolyan kitöltéssel rendelkezik.

 Ha a kitöltésekből vagy ecsetvonásokból a Pipetta eszközzel szeretne mintát venni, az Alt billentyű (Windows) vagy az Option billentyű (Mac OS) lenyomva tartása mellett kattintson a kívánt kitöltésre vagy ecsetvonásra.

4 Egy szegély kifestéséhez kattintson duplán az Élő festékesvödör eszközre, majd jelölje be a Festési ecsetvonások jelölőnégyzetet, vagy a Shift billentyű lenyomásával ugorjon erre a beállításra, és végezze el az alábbi műveletek egyikét:

- Kattintson egy szegélyre a kihúzásához. (Amikor a mutató egy szegély felett van, festőecset formájúra változik , és a szegély kiemelve jelenik meg.)
- Ha egyszerre több szegélyt is ki szeretne festeni, húzza a mutatót szegélyek felett.
- Kattintson duplán egy szegélyre, ha minden kapcsolódó szegélyt ugyanolyan színűre kíván festeni.
- Kattintson háromszor a szegélyre, ha minden szegélyt ugyanolyan ecsettel szeretne megfesteni.

Megjegyzés: A Shift billentyű lenyomásával gyorsan váltogathat a kitöltések és ecsetvonások használata között. Ezeket a módosításokat az Élő festékesvödör beállításai párbeszédpanelen is megadhatja. Ha egy adott pillanatban a Festési kitöltések és a Festési ecsetvonások jelölőnégyzet is be van jelölve, a Shift billentyű lenyomásával csak a Festési kitöltések beállítás lesz aktív. (Ez akkor lehet hasznos, ha egy kicsi, ecsetvonással festett szegélyű lapot szeretne kitölteni.)

Lásd még

“Kitöltés és ecsetvonás vezérlők”, 151. oldal

“Kitöltési szín alkalmazása egy objektumra”, 152. oldal

“Objektum ecsetvonásainak meghatározása”, 153. oldal

Élő festékesvödör beállításai

Az Élő festékesvödör beállításai párbeszédpanelen beállíthatja az Élő festékesvödör eszköz működését, vagyis hogy csak kitöltéseket, csak ecsetvonásokat vagy mindkettőt fessen, valamint azt, hogy hogyan történik a lapok és szegélyek kiemelése, ha az eszközt följük mozgatja. Ezen beállítások megjelenítéséhez kattintson duplán az Élő festékesvödör eszközre.

Festési kitöltések Az Élő festési csoportok lapjait festi ki.

Festési ecsetvonások Az Élő festési csoportok szegélyeit festi ki.

Kurzorszíntár előnézete Akkor jelenik meg, ha a Színtárak panelen jelöl ki színt. Az Élő festékesvödör eszköz mutatója háromszínű színtárként jelenik meg: a kijelölt kitöltési vagy ecsetvonásszínt, valamint a Színtárak panelen közvetlenül a szín mellett balra és jobbra lévő színeket tartalmazza.

Kiemelés Kiemeli az oldalt vagy szegélyt, amely felett a mutató áll. A lapok kiemelése vastag vonallal, a szegélyeké vékony vonallal történik.

Szín Beállítja a kiemelés színét. Választhat egy színt a menüből, vagy a színtárra kattintva egyéni színt is megadhat.

Szélesség Meghatározza a kiemelés szélességét.

Hézagok megszüntetése Élő festési csoportokban

A hézagok a görbék között lévő kis helyek. Ha a festék olyan lapokra is „átfolyik”, amelyeket nem kívánt kifesteni, akkor valószínűleg hézag van a grafikában. Létrehozhat egy új görbét a hézag bezárására, módosíthatja a meglévő görbéket úgy, hogy bezárják a hézagokat, vagy az Élő festési csoportban módosíthatja a hézagkezelési beállításokat.

 Az Élő festési grafikában úgy kerülheti el a hézagokat, hogy a görbéket egymást átfedve rajzolja meg. Ezután kijelölheti és törölheti a feleslegesen létrejövő szegélyeket, vagy egy „Nincs” értékű ecsetvonást alkalmazhat rájuk.

Hézagok kiemelése az Élő festési csoportban

❖ Válassza a Nézet > Élő festési hézagok megjelenítése parancsot.

Ez a parancs a csoport hézagbeállításai alapján kiemeli az éppen kijelölt Élő festési csoportban lévő hézagokat.

Élő festés hézagbeállításainak megadása

❖ Válassza az Objektum > Élő festés > Hézag beállításai parancsot, és adja meg a következő beállítások valamelyikét:

- **Hézagfelismerés** Ha be van jelölve, az Illustrator felismeri az Élő festés görbéi között lévő hézagokat, és megakadályozza, hogy a festék keresztülfolym azokon. Vegye figyelembe, hogy ez lelassíthatja az Illustrator működését, ha nagy, összetett Élő festési csoportokkal dolgozik. Ebben az esetben az Illustrator felgyorsításához válassza inkább a Hézagok bezárása görbékkel beállítást.
- **Festési kitöltések helye** Beállítja azt a hézagméretet, amelyen a festék már nem tud átfolyani.
- **Egyéni** Egyéni méretet ad meg a Festési kitöltések helyére vonatkozóan.
- **Hézag előképének színe** Meghatározza az Élő festési csoportban lévő hézagok előnézetének színét. Választhat egy színt a menüből, vagy egy egyéni szín megadásához kattintson a Hézag előképének színe menü mellett lévő színmintára.
- **Hézagok bezárása görbékkel** Ha ez a beállítás van kiválasztva, az Illustrator a hézagok bezárásához festetlen görbéket illeszt az Élő festési csoportba (nem csak egyszerűen megakadályozza, hogy festék folyjon át a hézagokon). Ne felejtse el, hogy ezek a görbék festetlenek, tehát úgy tűnhet, hogy a hézag továbbra is ott van, még akkor is, ha már be lett zárva.
- **Nézet** Az Élő festési csoportban a jelenleg érzékelt hézagokat színes vonalakként, a választott előnézeti színben jeleníti meg.

Egyesített Élő festési csoportok hézagszabályai

Amikor különböző hézagbeállításokkal rendelkező Élő festési csoportokat egyesít, az Illustrator a következő szabályok alapján kezeli a hézagokat:

- Ha az összes kijelölt csoportban ki van kapcsolva a hézagfelismerés funkció, a program a hézagokat lezárja, és bekapcsolja a hézagfelismerést, a Festési kitöltések helye beállítást pedig Kis hézagok értékre állítja.
- Ha a hézagfelismerés az összes kijelölt csoport esetében be van kapcsolva, akkor a program bezárja a hézagokat, és a beállításokat is megtartja.
- Ha a hézagfelismerés beállítása nem egységes a kijelölt csoportokban, a program bezárja a hézagokat, és a legalsó Élő festési csoport hézagbeállításait tartja meg (ha a hézagfelismerés az adott csoportra vonatkozóan be van kapcsolva). Ha a legalsó csoportban ki van kapcsolva a hézagfelismerés funkció, a szoftver bekapcsolja azt, és a Festési kitöltések helye beállítást Kis hézagok értékre állítja.

Ecsetek

Ecsetek – ismertető

Az ecsetekkel stilizálhatja a görbék megjelenését. Ecsetvonásokat alkalmazhat már meglévő görbékre, vagy az Ecset eszközzel rajzolhat egy görbét, és ezzel egy időben alkalmazhatja rá az ecsetvonást.

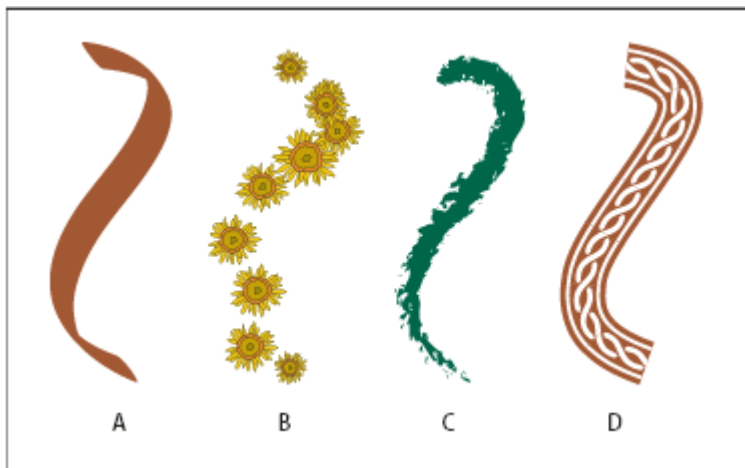
Az Illustrator négyféle ecsetet tartalmaz: kalligrafikus-, szóró-, grafika- és mintázatecsetet. Ezekkel az ecsetekkel a következő hatásokat érheti el:

Kalligrafikus ecsetek Olyan ecsetvonásokat hoz létre a görbe középvonala mentén, amelyek a kalligrafikus tollak döntött hegyével rajzolt mintákhoz hasonlók.

Szóróecsetek Egy objektum, például levél vagy katicabogár másolatait szórja el a görbe mentén.

Grafikaecsetek Egy ecsetalakot (például faszén) vagy objektumalakot nyújt el egyenletesen a görbe mentén.

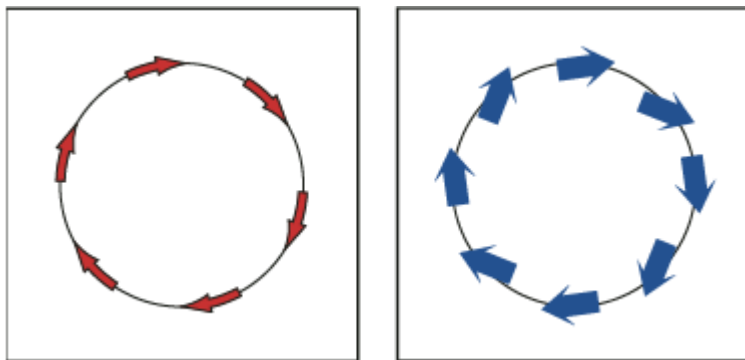
Mintázatecsetek Különálló *motívumokból* álló mintázatot fest, amelyek a görbe mentén ismétlődnek. A mintázatecsetek öt motívumot tartalmazhatnak, amelyek a mintázat széleit, a belső sarkat, a külső sarkat, az elejét és a végét jelölik.



Ecsetminták

A. Kalligrafikus ecset B. Szóróecset C. Grafikaecset D. Mintázatecset

A szóróecsetekkel és mintázatecsetekkel gyakran ugyanaz a hatás érhető el. Az egyik, amiben eltérnek, hogy a mintázatecsetek pontosan követik a görbét, míg a szóróecsetek nem.



A mintázatecseten a nyilak meghajlanak, hogy kövessék a görbét (balra), de a szóróecseten egyenesek maradnak (jobbra).

Megtekinthet egy, az ecsetek használatát bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0044_hu weblapon.

Ecsetek panel – áttekintés

Az Ecsetek panel (Ablak > Ecsetek) az aktuális fájlban lévő ecseteket jeleníti meg. Amikor egy ecsetkönyvtárból választ ecsetet, az automatikusan az Ecsetek panelre kerül. A létrehozott és az Ecsetek panelen tárolt ecsetek csak az aktuális fájlhoz kapcsolódnak, ami azt jelenti, hogy minden Illustrator-fájlban más-más ecsetek lehetnek az Ecsetek panelen.

Lásd még

“Az Ecsetek panel billentyűparancsai”, 466. oldal

Egy ecsettípus megjelenítése vagy elrejtése

- ❖ A panel menüjéből válassza a következők valamelyikét: Megjelenítés Kalligrafikus ecsetek, Megjelenítés Szóróecsetek, Megjelenítés Grafikaecsetek, Megjelenítés Mintázatecsetek.

Ecsetek nézetének módosítása

- ❖ A panel menüjéből válassza a Bélyegkép nézet vagy a Listanézet lehetőséget.

Ecsetek sorrendjének módosítása az Ecsetek panelen

- ❖ Húzza az ecsetet egy új helyre. Az ecseteket csak a saját típusukon belül mozgathatja. Egy kalligrafikus ecset nem mozgatható például a Szóróecseteket tartalmazó területre.

Ecset megkettőzése az Ecsetek panelen

- ❖ Húzza az ecsetet az Új ecset gombra , vagy az Ecsetek panel menüjében válassza az Ecset megkettőzése parancsot.

Ecset törlése az Ecsetek panelről

- ❖ Jelölje ki az ecsetet, és kattintson az Ecset törlése gombra . A dokumentumban nem használt ecsetek kijelöléséhez az Ecsetek panel menüjéből válassza az Összes nem használt kijelölése parancsot.

Ecsetkönyvtárak használata

Az *Ecsetkönyvtárak* (Ablak > Ecsetkönyvtárak > [könyvtár]) az Illustrator előre beállított ecseteinek gyűjteménye. Több ecsetkönyvtárat is megnyithat, megtekintheti a tartalmukat, és kijelölheti az ecseteket. Az ecsetkönyvtárakat az Ecsetek panel menüjéből is megnyithatja.

 *Ha az Illustrator indításakor automatikusan meg szeretne nyitni egy ecsetkönyvtárat, az ecsetkönyvtár panelének menüjéből válassza az Állandó parancsot.*

Ecsetek másolása az ecsetkönyvtárból az Ecsetek panelre

- ❖ Húzza az ecseteket az Ecsetek panelre, vagy az ecsetkönyvtár panelének menüjéből válassza a Hozzáadás az ecsetekhez menüpontot.

Ecsetek importálása egy másik fájlból az Ecsetek panelre

- ❖ Válassza az Ablak > Ecsetkönyvtárak > Egyéb könyvtár menüpontot, és jelölje ki a fájlt.

Új ecsetkönyvtárak létrehozása

- 1 A kívánt ecseteket adja az Ecsetek panelhez, és a nem kívánt ecseteket törölje onnan.
- 2 Az Ecsetek panel menüjéből válassza az Ecsetek könyvtárának mentése parancsot, és az új ecsetfájlt mentse az alábbi mappák bármelyikébe, hogy az Illustrator következő indításakor az megjelenjen az Ecsetkönyvtárak menüjében:
 - (Windows XP) Documents and Settings/User/Application Data/Adobe/Adobe IllustratorCS3 Settings/Brush
 - (Windows Vista) User/AppData/Roaming/Adobe/Adobe Illustrator CS3 Settings/Brush
 - (Mac OS) Library/Application Support/Adobe/Adobe Illustrator CS3/Brush

Megjegyzés: Ha a fájlt nem ezen mappák valamelyikébe menti, a könyvtár megnyitásához válassza az Ablak > Ecsetkönyvtárak > Egyéb könyvtár menüpontot, és jelölje ki a könyvtárat.

Ecsetvonások alkalmazása

Ecsetvonásokat bármilyen rajzeszközzel alkalmazhat, például a Toll, a Ceruza vagy az alapvető alakzat eszközökkel létrehozott vonalakra.

- ❖ Tegye az alábbiak egyikét:
 - Jelöljön ki egy vonalat, majd egy ecsetkönyvtárban, az Ecsetek panelen vagy a Vezérlő panelen jelöljön ki egy ecsetet.

- Húzzon egy ecsetet a vonalra. Ha a vonalra már alkalmazott ecsetvonásokat, akkor a régi ecset az új ecsettel cserélődik le.

 *Ecsetvonások lecserélésekor az Alt billentyű (Windows) vagy az Option billentyű (Mac OS) lenyomva tartása mellett kattintson az új ecsetre, ha meg szeretné tartani a korábbi ecsetvonás beállításait.*

Vonalak rajzolása és ecsetvonások alkalmazása egy időben

- 1 Jelöljön ki egy ecsetet egy ecsetkönyvtárban vagy az Ecsetek panelen.
- 2 Jelölje ki az Ecset eszközt .
- 3 Helyezze a mutatót oda, ahol az ecsetvonást kezdeni szeretné, és húzza a mutatót a vonal megrajzolásához. A húzás közben egy pontozott vonal követi a mutatót.
- 4 Tegye az alábbiak egyikét:
 - Egy nyílt vonal megrajzolásához engedje fel az egér gombját, ha a vonal elérte a kívánt alakot.
 - Zárt alakzat rajzolásához a húzás közben tartsa nyomva az Alt (Windows) vagy az Option (Mac OS) billentyűt. Az Ecset eszköz egy kis hurkot ábrázol . Ha készen áll az alakzat bezárására, engedje fel az egér gombját, de az Alt, illetve az Option billentyűt ne.

Az Illustrator rajolás közben szerkesztőpontokat helyez el. A szerkesztőpontok számát a vonal hossza és bonyolultsága, valamint az Ecset tűrésbeállításai határozzák meg.

 *Ha az ecsettel rajzolt vonal alakját később szerkeszteni kívánja, először jelölje ki a vonalat. Ezután mozgassa az Ecset eszközt a vonal fölé, és húzza addig, amíg a vonal el nem éri a kívánt alakot. Ezzel a technikával megnyújthatja az ecsettel rajzolt vonalat, valamint a meglévő végpontok között módosíthatja a vonal alakját.*

Ecset eszköz beállításai

Kattintson duplán az Ecset eszközre a következő beállításokhoz:

Hűség Meghatározza, hogy milyen messzire kell mozgatnia az egérmutatót vagy a tollat, mielőtt az Illustrator új szerkesztőpontot helyez el a görbén. Ha a Hűség beállítás értéke például 2,5, az azt jelenti, hogy a 2,5 képpontnál kisebb eszközmozgásokat a program nem veszi figyelembe. A Hűség értéke 0,5 és 20 képpont közé eshet. Minél magasabb ez az érték, a görbe annál simább és annál egyszerűbb lesz.

Simaság Meghatározza az Illustrator által az eszköz használatakor alkalmazott simaságot. A Simaság 0% és 100% közötti értékű lehet, és minél magasabb ez az érték, annál simább lesz a görbe.

Új ecsetvonások kitöltése Kitöltést alkalmaz a görbére. Ez a beállítás akkor a leghasznosabb, amikor zárt görbéket rajzol.

Maradjon kijelölve Meghatározza, hogy a görbe megrajzolása után az kijelölve marad-e.

Kijelölt görbék szerkesztése Meghatározza, hogy az Ecset eszközzel szerkesztheti-e a meglévő görbéket.

Ezen belül: _ képpont Meghatározza, hogy milyen közel kell lennie az egérnek vagy tollnak a meglévő görbéhez annak érdekében, hogy az az Ecset eszközzel szerkeszthető legyen. Ez a beállítás csak akkor érhető el, ha a Kijelölt görbék szerkesztése jelölőnégyzet be van jelölve.

Ecsetvonások eltávolítása

- 1 Jelöljön ki egy ecsettel rajzolt vonalat.
- 2 Az Ecsetek panel menüjéből válassza az Ecsetvonás eltávolítása menüpontot, vagy kattintson az Ecsetvonás eltávolítása gombra .

Ecsetvonások körvonallá alakítása

Az ecsetvonásokat körvonalazott görbéké alakíthatja, hogy az ecsettel rajzolt vonalak egyes összetevőit szerkeszteni lehessen.

- 1 Jelöljön ki egy ecsettel rajzolt vonalat.

2 Válassza az Objektum > Megjelenés kibővítése parancsot.

Az Illustrator a kibővített görbe összetevőit egy csoportba helyezi. A csoportban egy görbe, és egy, az ecsetvonalasok körvonalait tartalmazó alcsoport található.

Ecsetek létrehozása és módosítása

Saját beállításai alapján új kalligrafikus, szóró-, grafika- és mintázatecseteket hozhat létre. A szóró-, grafika- és mintázatecsetek esetében először létre kell hoznia a használni kívánt rajzelemet. Az ecsetek grafikáinak létrehozásakor vegye figyelembe a következő irányelveket:

- A rajzelem nem tartalmazhat színátmeneteket, keveréseket, más ecsetvonalasokat, rácsobjektumokat, bittérképeket, diagramokat, elhelyezett fájlokat és maszkokat.
- A grafika- és mintázatecsetek esetében a rajzelem nem tartalmazhat szöveget. Ha szöveggel kíván egy ecsetvonalaszerű hatást elérni, először hozza létre a szöveg körvonalát, majd azután hozzon létre egy ecsetet a körvonallal.
- Mintázatecsetek esetében legfeljebb 5 motívum hozható létre (az ecset konfigurációjától függően), és ezeket a Színtárak panelen kell elhelyeznie.

Lásd még

“Mintázatok – ismertető”, 186. oldal

“Mintázatecsetek sarokmotívumának létrehozása”, 190. oldal

Ecset létrehozása

- 1 A szóró- és grafikaecsetek esetében jelölje ki a használni kívánt rajzelemet. Mintázatecsetek esetében kijelölhet egy rajzelemet szélső motívumként, de ez nem szükséges.
- 2 Kattintson az Új ecset gombra  az Ecsetek panelen. Ugyanezt az eredményt érheti el, ha a kijelölt rajzelemet az Ecsetek panelre húzza.
- 3 Jelölje ki a létrehozni kívánt ecset típusát, és kattintson az OK gombra.
- 4 Az Ecset beállításai párbeszédpanelen adja meg az ecset nevét, adja meg az ecset beállításait, és kattintson az OK gombra.

Ecset módosítása

- Egy ecset beállításainak módosításához kattintson duplán az ecsetre az Ecsetek panelen. Adja meg az ecsetbeállításokat, és kattintson az OK gombra. Ha az aktuális dokumentum olyan ecsetvonalasal rajzolt görbét tartalmaz, amelyek módosított ecsetet használnak, egy üzenet jelenik meg. A már meglévő ecsetvonalasok módosításához kattintson az Ecsetvonalasokra alkalmaz parancsra. Kattintson az Ecsetvonalasok érintetlenül hagyása parancsra, ha a meglévő ecsetvonalasokat változatlanul szeretné megőrizni, és a módosított ecsetet csak az új vonalakra kívánja alkalmazni.
- A szóró-, grafika vagy mintázatecsetekben használt rajzelem módosításához húzza az ecsetet a rajzelemre, és végezze el a kívánt módosításokat. Ezután az Alt billentyű (Windows) vagy az Option billentyű (Mac OS) lenyomva tartása mellett húzza a módosított ecsetet az Ecsetek panelen lévő eredeti ecsetre.
- Ha egy ecsettel rajzolt vonalat a hozzá tartozó ecset frissítése nélkül kíván módosítani, jelölje ki a vonalat, majd kattintson a Kijelölt objektum beállításai gombra  az Ecsetek panelen.

Ecsetbeállítások

A különböző ecsettípusokhoz különböző beállításokat adhat meg. Egy ecset beállításainak módosításához kattintson duplán az ecsetre az Ecsetek panelen.

A szóró-, grafika- és mintázatecsetek ugyanolyan színezési beállításokat használnak.

Ecsetek színezési beállításai

A szóró-, grafika- és mintázatecsetek által festett színek az aktuális ecsetvonalas színétől és az ecset színezési módjától függenek. A színezési mód beállításához az Ecset beállításai párbeszédpanelen válassza ki a következő beállítások egyikét: **Nincs** A színeket úgy jeleníti meg, ahogyan azok az Ecsetek panelen az ecsetnél megjelennek. Válassza a Nincs beállítást, ha azt szeretné, hogy az ecset ugyanolyan színű maradjon, mint az Ecsetek panelen.

Színárnyalatok Az ecsetvonást az ecsetvonás színének árnyalataiként jeleníti meg. A grafika fekete részei átveszik az ecsetvonás színét, a nem fekete részek az ecsetvonás színének árnyalatai lesznek, a fehér részek pedig fehérek maradnak. Ha az ecsetvonás színe direktszín, a Színárnyalatok beállítás a direktszín árnyalatait hozza létre. Válassza a Színárnyalatok beállítást a fekete-fehér ecsetekhez, vagy ha egy ecsetvonást direktszínnel kíván kifesteni.

Színárnyalatok és árnyalások Az ecsetvonást az ecsetvonás színének árnyalataiként és árnyalásaiként jeleníti meg. A Színárnyalatok és árnyalások beállítás megtartja a fekete és fehér színeket, és minden szín a fekete és a fehér között az ecsetvonás színének egy árnyalata lesz. Mivel a színekhez feketét ad hozzá, előfordulhat, hogy nem tudja a grafikát egyetlen lemezre nyomtatni, ha a Színárnyalatok és árnyalások beállítást egy direktszínnel használja. Válassza a Színárnyalatok és árnyalások beállítást szürkeárnyaltos ecsetekhez.

Színezet váltása Az ecsettel rajzolt grafika kulcsszínét használja, amely a Kulcsszín mezőben jelenik meg. (Alapértelmezés szerint a kulcsszín a grafikában leggyakrabban használt szín.) Az ecsettel rajzolt grafikában minden kulcsszín az ecsetvonás színére változik. A rajzelem összes többi színe az ecsetvonás színéhez kapcsolódó színre vált. A Színezet váltása beállítás a fekete, fehér és szürke színeket megtartja. Válassza a Színezet váltása beállítást többszínű ecsetek esetében. A kulcsszín módosításához kattintson a Kulcsszín pipettára, mozgassa a pipettát a párbeszédpanelen lévő előnézetre, és kattintson arra a színre, amelyet kulcsszínként szeretne használni. A Kulcsszín mezőben megváltozik a szín. A kijelölés megszüntetéséhez kattintson ismét a pipettára.

A Tipp gombra kattintva további információt és mintát talál az egyes lehetőségekről.

Kalligrafikus ecset beállításai

Szög Meghatározza az ecset elforgatásának szögét. Húzza a nyílfejet az előnézetben, vagy adjon meg egy értéket a Szög mezőben.

Kerekség: Meghatározza az ecset kerekségét. Az előnézetben a fekete pontot húzza a középpont felé vagy attól távolabb, vagy adjon meg egy értéket a Kerekség mezőben. Minél magasabb az érték, az ecset annál kerekesebb lesz.

Átmérő Meghatározza az ecset átmérőjét. Használja az Átmérő csúszkát, vagy adjon meg egy értéket az Átmérő szövegmezőbe.

Az ecset alakját az egyes beállítások jobb oldalán lévő legördülő menü használatával állíthatja be. Válasszon a következő beállítások közül:

Rögzített Egy rögzített szögű, kerekségű vagy átmérőjű ecsetet hoz létre.

Véletlenszerű Egy véletlenszerűen beállított szögű, kerekségű vagy átmérőjű ecsetet hoz létre. A Változat mezőben megadott érték határozza meg azokat a határokat, amelyek között az ecset jellemzői változhatnak. Ha például az Átmérő értéke 15, a Változat pedig 5, akkor az átmérő lehet 10, 20, illetve bármilyen érték a kettő között.

Nyomás Egy olyan ecsetet hoz létre, amely szöge, kereksége vagy átmérője a rajztollra gyakorolt nyomás függvényében változik. Ez a beállítás akkor a leghasznosabb, ha az Átmérő beállítással együtt használja. Csak akkor érhető el, ha grafikus táblát használ. Adjon meg egy értéket a Változat szövegmezőbe annak meghatározásához, hogy mennyire változik az ecset jellemzője az eredetihez képest. Ha például a Kerekség értéke 75%, a Változat értéke pedig 25%, akkor a legenyhébb ecsetvonás 50%, a legerősebb pedig 100% lehet. Minél kisebb a nyomás, annál szögletesebb lesz az ecsetvonás.

Tollhegy-korong Egy olyan ecsetet hoz létre, amely átmérője a tollhegykoronggal változtatható. Ez a beállítás csak akkor érhető el, ha olyan grafikus táblával rendelkezik, amely érzékeli, hogy milyen irányba billen a toll.

Billent Egy olyan ecsetet hoz létre, amely szöge, kereksége vagy átmérője a rajztoll billentésének függvényében változik. Ez a beállítás akkor a leghasznosabb, ha a Kerekség beállítással együtt használja. Ez a beállítás csak akkor érhető el, ha olyan grafikus táblával rendelkezik, amely érzékeli, hogy milyen irányba billen a toll.

Hordozó Egy olyan ecsetet hoz létre, amely szöge, kereksége vagy átmérője a rajztollra gyakorolt nyomás függvényében változik. Ez a beállítás akkor a leghasznosabb, ha ezzel a kalligrafikus ecsetek dőlési szögét határozza meg, főleg amikor rajzecsatként használja az ecsetet. Ez a beállítás csak akkor érhető el, ha olyan grafikus táblával rendelkezik, amely érzékeli, hogy a függőleges helyzettől mennyire tér el a toll helyzete.

Elforgatás Egy olyan ecsetet hoz létre, amely szöge, kereksége vagy átmérője a rajztoll hegyének elforgatása függvényében változik. Ez a beállítás akkor a leghasznosabb, ha ezzel a kalligrafikus ecsetek dőlési szögét határozza meg, főleg amikor tollként használja az ecsetet. Csak akkor érhető el, ha olyan grafikus táblával rendelkezik, amely érzékeli ezt a fajta elforgatást.

Szóróecset beállításai

Méret A beállítással szabályozható az objektumok mérete.

Térköz Az objektumok közötti térköz nagyságát határozza meg.

Szórás Meghatározza, hogy az objektumok mennyire szorosan követik a görbét a görbe két oldalán. Minél magasabb ez az érték, az objektumok annál messzebb vannak a görbétől.

Elforgatás Meghatározza az objektumok elforgatásának szögét.

Elforgatás viszonyítási pontja Meghatározza, hogy a szórt objektumok elforgatása az oldalhoz vagy a görbéhez képest legyen megadva. Ha például az Oldal beállítást választja, a 0°-os elforgatás esetében az objektumok az oldal teteje felé mutatnak. Ha a Görbe beállítást választja, akkor 0°-os elforgatás esetén az objektumok érintőlegesen helyezkednek el a görbén.

Az ecset alakját az egyes beállítások jobb oldalán lévő legördülő menü használatával állíthatja be. Válasszon a következő beállítások közül:

Rögzített Egy rögzített méretű, térközü, szórású és elforgatású ecsetet hoz létre.

Véletlenszerű Egy véletlenszerű méretű, térközü, szórású és elforgatású ecsetet hoz létre. A Változat mezőben megadott érték határozza meg azokat a határokat, amelyek között az ecset jellemzői változhatnak. Ha például az Átmérő értéke 15, a Változat pedig 5, akkor az átmérő lehet 10, 20, illetve bármilyen érték a kettő között.

Nyomás Egy olyan ecsetet hoz létre, amely szöge, kerektsége vagy átmérője a rajztollra gyakorolt nyomás függvényében változik. Ez a beállítás csak akkor érhető el, ha rendelkezik grafikus táblával. Használja a Maximum csúszkát, vagy írjon be egy értéket a jobb oldali szövegmezőbe. A nyomás esetében a Minimum érték a legkisebb, a Maximum érték pedig a legerősebb táblanyomás. Ha az Átmérő esetében választja ezt a beállítást, akkor minél erősebb a nyomás, annál nagyobbak lesznek az objektumok.

Tollhegy-korong Egy olyan ecsetet hoz létre, amely átmérője a tollhegykoronggal változtatható. Ez a beállítás csak akkor érhető el, ha olyan grafikus táblával rendelkezik, amely érzékeli, hogy milyen irányba billen a toll.

Billent Egy olyan ecsetet hoz létre, amely szöge, kerektsége vagy átmérője a rajztoll billentésének függvényében változik. Ez a beállítás akkor a leghasznosabb, ha a Kerektség beállítással együtt használja. Ez a beállítás csak akkor érhető el, ha olyan grafikus táblával rendelkezik, amely érzékeli, hogy milyen irányba billen a toll.

Hordozó Egy olyan ecsetet hoz létre, amely szöge, kerektsége vagy átmérője a rajztollra gyakorolt nyomás függvényében változik. Ez a beállítás akkor a leghasznosabb, ha az ecsetek szögét határozza meg vele. Ez a beállítás csak akkor érhető el, ha olyan grafikus táblával rendelkezik, amely érzékeli, hogy a függőleges helyzettől mennyire tér el a toll helyzete.

Elforgatás Egy olyan ecsetet hoz létre, amely szöge, kerektsége vagy átmérője a rajztoll hegyének elforgatása függvényében változik. Ez a beállítás akkor a leghasznosabb, ha az ecsetek szögét határozza meg vele. Csak akkor érhető el, ha olyan grafikus táblával rendelkezik, amely érzékeli ezt a fajta elforgatást.

Grafikaecset beállításai

Írány Meghatározza a rajzelemek irányát a vonalhoz képest. Kattintson egy nyílra az irány beállításához:  a rajzelem bal oldalát illeszti az ecsetvonás végéhez;  a rajzelem jobb oldalát illeszti az ecsetvonás végéhez;  a rajzelem tetejét illeszti az ecsetvonás végéhez;  a rajzelem alját illeszti az ecsetvonás végéhez.

Szélesség A rajzelem szélességét annak eredeti szélességéhez képest változtatja.

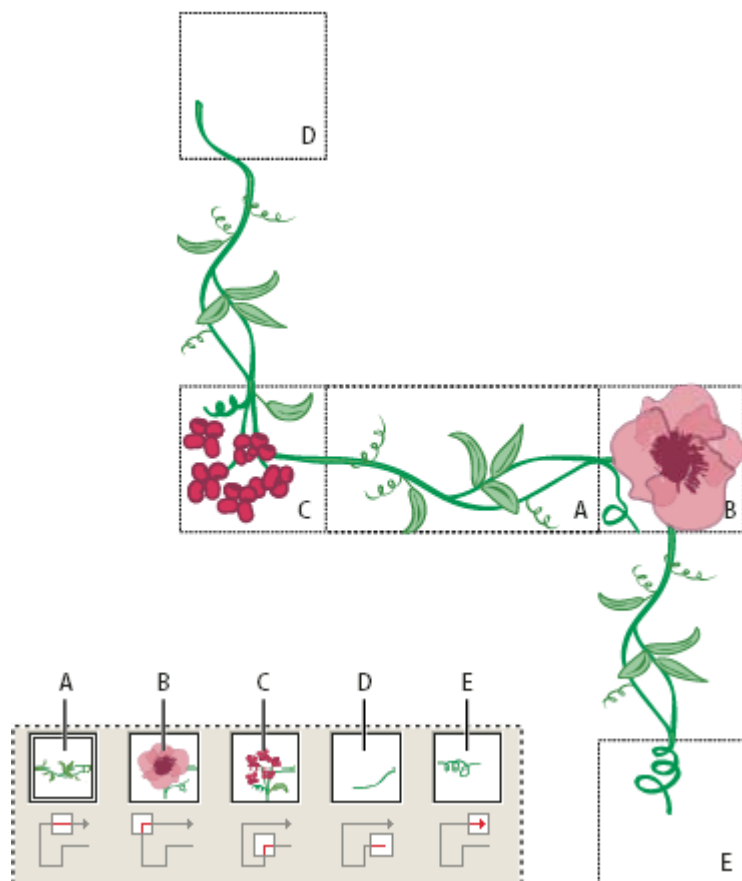
Arányos Megtartja a méretarányokat az átméretezett grafikában.

Függőleges tükrözés vagy Vízszintes tükrözés Módosítja a rajzelemek helyzetét a vonalhoz képest.

Mintázatecset beállításai

Mozaik gombok Lehetővé teszi, hogy a vonal különböző részeire különböző mintákat alkalmazzon. Kattintson a kívánt mozaik gombra, és válasszon egy mintázattárat a legördülő listából. A mintázattárat a többi mozaikra a művelet megismétlésével alkalmazhatja.

Megjegyzés: A használni kívánt szimbólumokat az ecsetbeállítások megadása előtt a Színtárac panelhez hozzá kell adnia. Ha nem tervezi, hogy a szimbólumokat más rajzelemekben is használni fogja, az ecset létrehozása után törölheti azokat a Színtárac panelről.



Mintázatecset mozaikjai

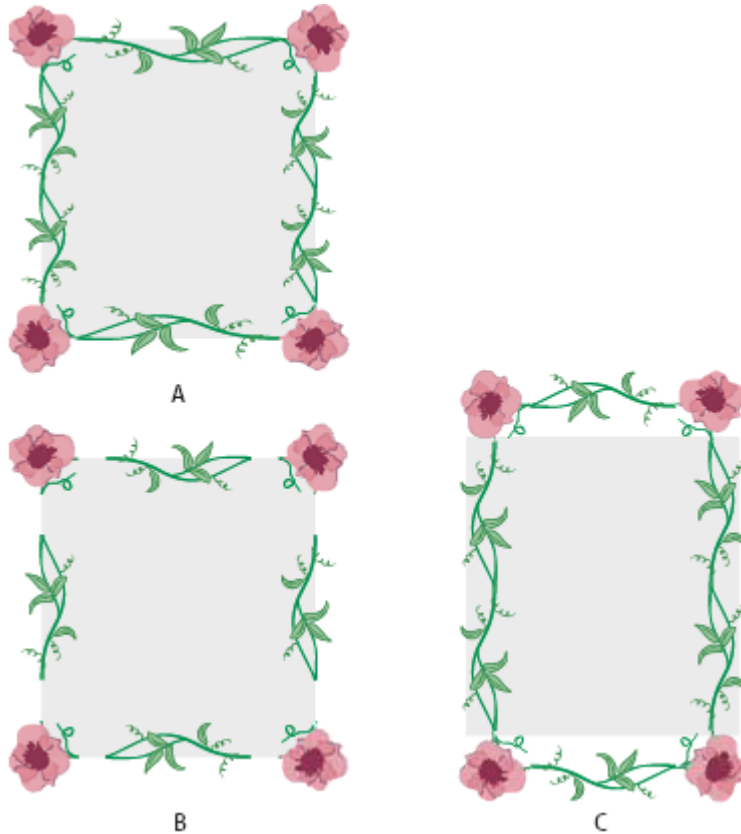
A. Oldalsó mozaik B. Külső sarokmozaik C. Belső sarokmozaik D. Első mozaik E. Utolsó mozaik

Igazítás: Beállítja a mozaikok méretét azok eredeti méretéhez viszonyítva.

Térköz Beállítja a mozaikok közötti térközt.

Függőleges tükrözés vagy Vízszintes tükrözés Módosítja a mintázat tájolását a vonalhoz képest.

Igazítás Meghatározza, hogy a mintázat hogyan illeszkedik a vonalhoz: A Nyújtás méretre beállítás megnyújtja vagy összenyomja a mozaikot, hogy az illeszkedjen az objektumhoz. Ez a beállítás egyenetlen mintázatot eredményezhet. A Térköz hozzáadása igazításhoz beállítás üres teret helyez el a mozaikdarabok között annak érdekében, hogy a mintázatot a görbéhez arányosan alkalmazza. A Megközelítő görbe beállítás a legközelebbi megközelítő görbére helyezi a mozaikokat a mozaikdarabok módosítása nélkül. Ez a beállítás a mintázatot nem pontosan a görbén, hanem egy kicsit a görbén belül vagy kívül helyezi el annak érdekében, hogy megmaradjon az egyenletes minta.



Igazítási beállítások

A. Nyújtás méretre B. Térköz hozzáadása igazításhoz C. Megközelítő görbe

Átlátszóság és keverési módok

Tudnivalók az átlátszóságról

Az átlátszóság annyira szerves része az Illustrator alkalmazásnak, hogy tulajdonképpen észrevétlenül is adhat átlátszóságot egy rajzelemhez. A rajzelemekhez a következő módszerekkel adhat átlátszóságot:

- Csökkentheti az objektumok fedettségét, hogy a mögöttük lévő rajzelemek láthatóvá váljanak.
- Fedettségmaszkokkal különböző átlátszósági változatokat hozhat létre.
- Keverési módokkal adhatja meg, hogy az egymást átfedő objektumok színei hogyan hatnak egymásra.
- Alkalmazhat átlátszóságot tartalmazó színátmeneteket és rácsokat.
- Alkalmazhat átlátszóságot tartalmazó hatásokat vagy grafikus stílusokat, például vetett árnyékot.
- Importálhat átlátszóságot tartalmazó Adobe Photoshop-fájlokat.

Megtekinthet egy, az átlátszóság használatát bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0054_hu weblapon.

Megtekinthet egy, az átlátszóság több különböző Adobe Creative Suite-termékben való használatát bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/learn_ai_transparency_pdf_hu weblapon.

Lásd még

“Áttetsző grafikák nyomtatása és mentése”, 416. oldal

“Keverési módok – ismertető”, 178. oldal

Az Átlátszóság panel áttekintése

Az Átlátszóság panelen (Ablak > Átlátszóság) állíthatja be az objektumok fedettségét és keverési módját, itt hozhat létre fedettségi maszkokat, és itt ejtheti ki az objektumok egy részét egy átlátszó objektum átfedő részével.

Lásd még

“Munkaterület – áttekintés”, 14. oldal

Az Átlátszóság panel minden beállításának megjelenése

- ❖ Válassza a panel menüjéből a Beállítások megjelenítése menüpontot.

A kijelölt objektum bélyegképének megjelenítése az Átlátszóság panelen

- ❖ Válassza a panel menüjéből a Bélyegképek megjelenítése menüpontot, vagy a megjelenítési méretek közötti váltáshoz kattintson duplán a panel címsorában lévő háromszögre.

Grafikában lévő átlátszóság megtekintése

Fontos tudnia, hogy mikor használ éppen átlátszóságot, mivel átlátszó rajzelemek nyomtatásakor és mentésekor további beállításokat kell megadnia. A grafikában lévő átlátszóság megtekintéséhez jelenítsen meg egy kockás hátteret, így azonosíthatja a rajzelemben lévő átlátszó területeket.

- 1 Válassza a Nézet > Átlátszósági rács megjelenítése parancsot.
- 2 (Választható) Válassza a Fájl > Dokumentum beállítása menüpontot, a Dokumentum beállítása párbeszédpanel felső részén található menüből válassza az Átlátszóság elemet, majd adja meg a rács beállításait.

***Megjegyzés:** Módosíthatja a rajztábla színét is, így szimulálhatja a rajzelem megjelenését színes lapra történő nyomtatáskor.*

Grafika fedettségének módosítása

Módosíthatja egyetlen objektum fedettségét, egy csoport vagy réteg minden objektumának fedettségét, illetve az objektum kitöltésének vagy ecsetvonásának fedettségét.

- 1 Jelöljön ki egy objektumot vagy csoportot (vagy jelöljön ki célként egy réteget a Rétegek panelen).

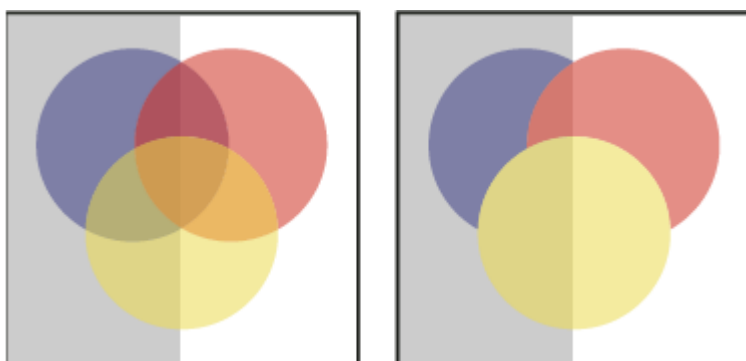
Ha egy kitöltés vagy ecsetvonás fedettségét kívánja módosítani, jelölje ki az objektumot, majd a Megjelenés panelen jelölje ki a kitöltést vagy ecsetvonást.

- 2 Az Átlátszóság vagy a Vezérlő panelen adja meg a Fedettség beállítást.



Ha az adott fedettséggel rendelkező összes objektumot ki szeretné jelölni, jelöljön ki egy ilyen fedettségű objektumot, vagy szüntesse meg minden objektum kijelölését, és adjon meg egy fedettségi értéket az Átlátszóság panelen. Ezután válassza a Kijelölés > Azonos > Fedettség parancsot.

Ha egy rétegen több objektumot is kijelöl, és módosítja a fedettség beállítását, az objektumok egymást átfedő területei a többi objektumhoz képest megváltoznak, és a beállítás egy kumulatív fedettséget mutat. Viszont ha egy réteget vagy csoportot jelöl ki, majd módosítja a fedettségét, a rétegen vagy csoportban lévő objektumokat a program egyetlen objektumként kezeli. A rétegen vagy csoporton kívül eső és az azok alatti objektumok az átlátszó objektumokon keresztül látszanak. Ha egy objektumot egy rétegre vagy csoportba helyez át, az felveszi a réteg vagy csoport fedettségét, viszont ha az objektumot ezen kívül helyezi, akkor az a fedettséget nem tartja meg.



Egyenként kijelölt és 50 százalékos fedettségűre állított objektumok (bal oldalon), illetve 50 százalékos fedőképességűre állított réteg (jobb oldalon)

Lásd még

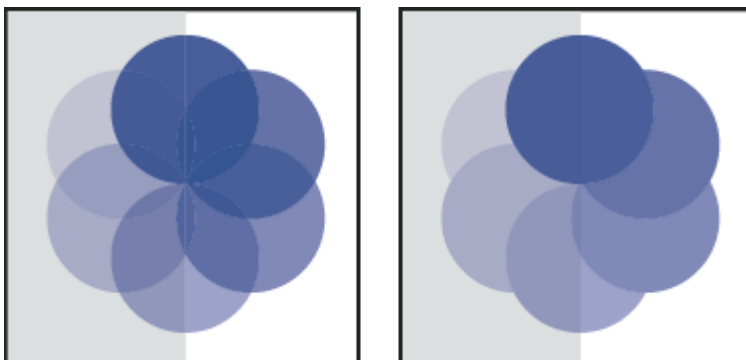
“Elemek kijelölése megjelenési jellemzők céljaként”, 349. oldal

“Megjelenés panel – áttekintés”, 348. oldal

“Áttetsző grafikák nyomtatása és mentése”, 416. oldal

Kiejtő átlátszó csoport létrehozása

A *kiejtő átlátszó csoportokban* a csoportban lévő elemek nem látszanak át egymáson.



Csoport kikapcsolt (balra), illetve bekapcsolt (jobbra) Kiejtő csoport beállítással

- 1 A Rétegek panelen válassza ki azt a csoportot vagy réteget, amelyet kiejtési csoporttá szeretne átalakítani.
- 2 Az Átlátszóság panelen jelölje be a Kiejtő csoport jelölőnégyzetet. Ha ez a beállítás nem látható, a panel menüjéből válassza a Beállítások megjelenítése menüpontot.

A Kiejtő csoport beállításra kattintva három állapot közül válthat: bekapcsolva (pipa jel), kikapcsolva (nincs jel) és semleges (vonallal áthúzott négyzet). Használja a semleges beállítást, ha a grafikákat úgy szeretné csoportosítani, hogy közben nem avatkozik be a réteg vagy csoport kiejtési viselkedésébe. Kapcsolja ki a beállítást, ha biztosítani szeretné, hogy az átlátszó objektumokat tartalmazó csoport vagy réteg esetében soha ne legyen kiejtés.

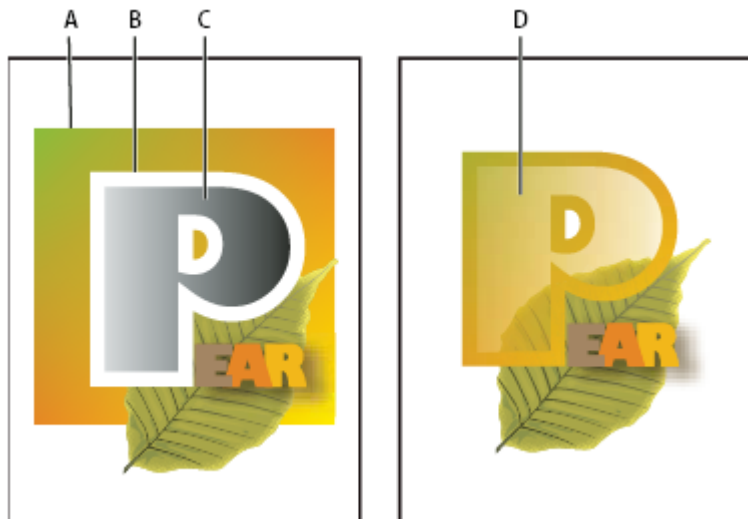
Lásd még

“Elemek kijelölése megjelenési jellemzők céljaként”, 349. oldal

“Áttetsző grafikák nyomtatása és mentése”, 416. oldal

Fedettségmaszkok használata átlátszóság létrehozásához

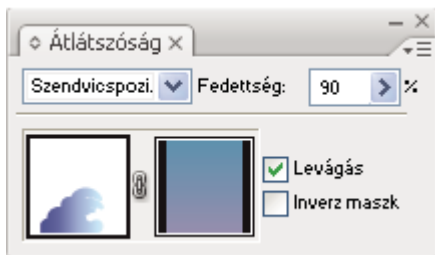
Egy fedettségmaszkkal és egy maszkoló objektummal módosítható a rajzelemek átlátszósága. A fedettségmaszk, más néven maszkoló grafika az az alakzat, amelyen keresztül az objektum látszik. A maszkoló objektum határozza meg, hogy mely területek átlátszóak, és megadja az átlátszóság mértékét is. Maszkoló objektumként bármilyen színes objektumot vagy raszterképet használhat. Az Illustrator a maszkoló objektumban a színek szürkeárnyaltos megfelelőjével jelöli a fedettség szintet. Ahol a fedettségmaszk fehér, ott a rajzelem teljesen átlátszik. Ahol a fedettségmaszk fekete, ott a rajzelem egyáltalán nem látszik. A maszkban lévő szürke árnyalatok eredményeképpen a rajzelem különböző mértékben látszik át.



Fedettségmaszk létrehozása

A. Alsó objektumok B. Fedettségmaszk grafikája C. Fekete-fehér színátmenettel kitöltött maszkoló objektum D. A „C” a „B” területe fölé került, és maszkolja azt

Fedettségmaszk létrehozásakor a maszkoló objektum az Átlátszóság panelen, a maszkolt rajzelem bélyegképének jobb oldalán jelenik meg. (Ha ezek a bélyegképek nem láthatók, a panel menüjéből válassza a Bélyegképek megjelenítése menüpontot.) Alapértelmezés szerint a maszkolt rajzelem és a maszkoló objektum egymáshoz csatolt állapotú (a panelen ezt a bélyegképek közötti csatolás jelzi). Ha elmozdítja a maszkolt rajzelemet, a maszkoló objektum is vele együtt mozog. Ha viszont a maszkoló objektumot mozgatja, a maszkolt rajzelem nem mozog vele. Az Átlátszóság panelen leválaszthatja a maszkot, így a maszkot egy helyre rögzíti, és a maszkolt rajzelemet attól függetlenül mozgathatja.



Az Átlátszóság panel megjeleníti a fedettségmaszk bélyegképeit: a bal oldali bélyegkép a fedettségmaszkot, a jobb oldali pedig a maszkoló objektumot jelöli

A maszkokat mozgathatja a Photoshop és az Illustrator programok között. Az Illustrator programban lévő fedettségmaszkok a Photoshop programban rétegmaszkok lesznek, és ez fordítva is így működik.

Megjegyzés: Nem léphet be elkülönítés módba, ha maszkszerkesztő módban dolgozik, és ez fordítva is igaz.

Megtekinthet egy, a fedettségmaszkok használatát bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0056_hu weblapon.

Lásd még

“Áttetsző grafikák nyomtatása és mentése”, 416. oldal

“Elemek kijelölése megjelenési jellemzők céljaként”, 349. oldal

Fedettségmaszk létrehozása

- 1 Jelöljön ki egy objektumot vagy csoportot (vagy a Rétegek panelen jelöljön ki egy réteget).
- 2 Kattintson duplán az Átlátszóság panelen közvetlenül a bélyegkép melletti területre.
- 3 Ha a bélyegkép nem látható, a panel menüjéből válassza a Bélyegképek megjelenítése menüpontot. Egy üres maszk jön létre, és az Illustrator automatikusan maszkszerkesztő módba lép.
- 4 A rajzeszközökkel rajzolja meg a maszk alakját.
- 5 A maszkszerkesztő módból való kilépéshez az Átlátszóság panelen kattintson a maszkolt rajzelem bélyegképére (bal oldali bélyegkép).

Megjegyzés: A Levágás beállítás a maszk hátterét feketére állítja be. Ezért ha a Levágás jelölőnégyzet bejelölt állapotú, akkor a fedettségmaszk létrehozásához használt fekete színű objektumok, például szövegek nem lesznek láthatók. Az objektumok megjelenítéséhez használjon egy másik színt, vagy törölje a Levágás jelölőnégyzet bejelölését.

Meglévő objektum konvertálása fedettségmaszkká

- ❖ Jelöljön ki legalább két objektumot vagy csoportot, és az Átlátszóság panel menüjéből válassza a Fedettségmaszk készítése menüpontot. A kijelölt objektumok vagy csoportok közül a legfelső lesz a maszk.

Maszkoló objektum szerkesztése

A maszk alakjának vagy átlátszóságának módosítása érdekében szerkesztheti a maszkoló objektumot.

- 1 Az Átlátszóság panelen kattintson a maszkoló objektum bélyegképére (jobb oldali bélyegkép).
- 2 Az Alt billentyű (Windows) vagy az Option billentyű (Mac OS) lenyomva tartása mellett kattintson a maszk bélyegképére a dokumentumban lévő összes rajzelem elrejtéséhez. (Ha a bélyegképek nem láthatók, a panel menüjéből válassza a Bélyegképek megjelenítése menüpontot.)
- 3 Az Illustrator bármelyik szerkesztőeszközével vagy módszerével szerkesztheti a maszkot.
- 4 A maszkszerkesztő módból való kilépéshez az Átlátszóság panelen kattintson a maszkolt rajzelem bélyegképére (bal oldali bélyegkép).

Fedettségmaszk leválasztása és a csatolás visszaállítása

- Maszk leválasztásához a Rétegek panelen válassza ki a maszkolt rajzelemet, és az Átlátszóság panelen kattintson a csatolás jelére  a bélyegképek között. Ezt úgy is elérheti, hogy az Átlátszóság panel menüjéből a Fedettségmaszk csatolásának megszüntetése menüpontot választja.

A maszkoló objektum helye és mérete rögzített állapotú, a maszkolt objektumok pedig a maszktól függetlenül áthelyezhetők és átméretezhetők.

- Maszk csatolásának visszaállításához a Rétegek panelen válassza ki a maszkolt rajzelemet, majd az Átlátszóság panelen kattintson a bélyegképek közötti területre. Ezt úgy is elérheti, hogy az Átlátszóság panel menüjéből a Fedettségmaszk csatolása menüpontot választja.

Fedettségmaszk letiltása és újbóli aktiválása

Egy maszkot letilthat annak érdekében, hogy megszüntesse az általa létrehozott átlátszóságot.

- Maszk letiltásához válassza ki a maszkot a Rétegek panelen, és az Átlátszóság panelen a Shift billentyű lenyomva tartása mellett kattintson a maszkoló objektum bélyegképére (jobb oldali bélyegkép). Ezt úgy is elérheti, hogy az Átlátszóság panel menüjéből a Fedettségmaszk kikapcsolása menüpontot választja. Ha egy fedettségmaszk le van tiltva, akkor az Átlátszóság panelen egy vörös x jelenik meg a maszk bélyegképe felett.
- Maszk újraaktiváláshoz válassza ki a maszkot a Rétegek panelen, és az Átlátszóság panelen a Shift billentyű lenyomva tartása mellett kattintson a maszkoló objektum bélyegképére. Ezt úgy is elérheti, hogy az Átlátszóság panel menüjéből a Fedettségmaszk bekapcsolása menüpontot választja.

Fedettségmaszk eltávolítása

- ❖ A Rétegek panelen válassza ki a maszkolt rajzelemet, majd az Átlátszóság panel menüjéből válassza a Fedettségmaszk feloldása menüpontot.

A maszkolt objektumok felett ismét megjelenik a maszkoló objektum.

Fedettségmaszk vágása és invertálása

- 1 Válassza ki a maszkolt rajzelemet a Rétegek panelen.
- 2 Az Átlátszóság panelen válassza a következő beállítások egyikét:

Levágás	A maszknak fekete hátteret ad, amely a maszkolt rajzelemet a maszkoló objektum határáig levágja. A vágás beállítás kikapcsolásához törölje a Levágás jelölőnégyzet bejelölését. Ha az új fedettségmaszkokra vonatkozóan a vágást alapértelmezetté szeretné tenni, az Átlátszóság panel menüjéből válassza Az új fedettségmaszkok levágottak menüpontot.
Maszk invertálása	Megfordítja a maszkoló objektum fényerősségértékeit, amely megfordítja a maszkolt rajzelem fedettségét. A 90 százalékban átlátszó területek például a maszk invertálása után 10 százalékban lesznek átlátszóak. Törölje az Inverz maszk jelölőnégyzet bejelölését, ha a maszkot vissza szeretné állítani eredeti állapotába. Ha a maszkokat alapértelmezés szerint invertálni szeretné, az Átlátszóság panel menüjéből válassza Az új fedettségmaszkok fordítottak menüpontot.

Ha ezek a beállítások nem láthatók, a panel menüjéből válassza a Beállítások megjelenítése menüpontot.

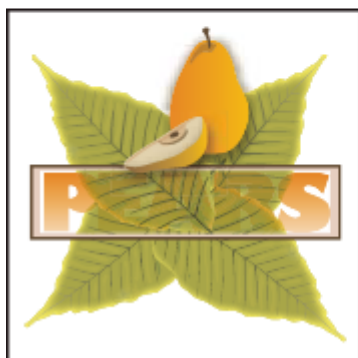
Kiejtés beállítása átlátszóság használatával

A Fedettség és a maszk definiálja a kiejtési alakzatot beállítással a kiejtési hatást az objektum fedettségével teheti arányossá. A maszk azon területein, amelyek fedettsége megközelíti a 100 százalékot, a kiejtési hatás erős lesz, viszont a kisebb fedettségű területeken gyengébb. Ha például egy színátmenettel maszkolt objektumot használ kiejtésként, az alsó objektum kiejtése fokozatos lesz, olyan, mint ha egy színátmenet árnyalná. Kiejtő csoportokat vektoros és raszteres objektumokkal is létrehozhat. Ez a technika akkor a leghasznosabb, ha nem Normál keverési módú objektumokkal használja.

- 1 Tegye az alábbiak egyikét:
 - Ha egy fedettségi maszkot szeretne használni a kiejtés beállítására, jelölje ki a maszkolt rajzelemet, majd csoportosítsa azt a kiejtési kívánt objektumokkal.
 - Ha egy bittérkép alfa csatornájaival szeretné kialakítani a kiejtést, jelöljön ki egy átlátszóságot tartalmazó bittérképet, majd csoportosítsa a kiejtési kívánt objektumokkal.
- 2 Jelölje ki a csoportot.
- 3 Az Átlátszóság panelen addig kattintson a Kiejtő csoport beállításra, amíg meg nem jelenik mellette a pipa jel.
- 4 A Rétegek panelen a csoportosított objektumok között jelölje ki a maszkoló objektumokat vagy az átlátszó képet.
- 5 Az Átlátszóság panelen jelölje be a Fedettség és a maszk definiálja a kiejtési alakzatot jelölőnégyzetet.



A



B



C

Alakzatok kiejtése bittérképekkel

A. Eredeti rajzelem B. Sötétítés keverési mód alkalmazása a „PEARS” szóra, a Csoport beállítás kijelölt C. A fedettség és a maszk definiálja a kiejtési alakzatot beállítás alkalmazása a szóra

Lásd még

“Áttetsző grafikák nyomtatása és mentése”, 416. oldal

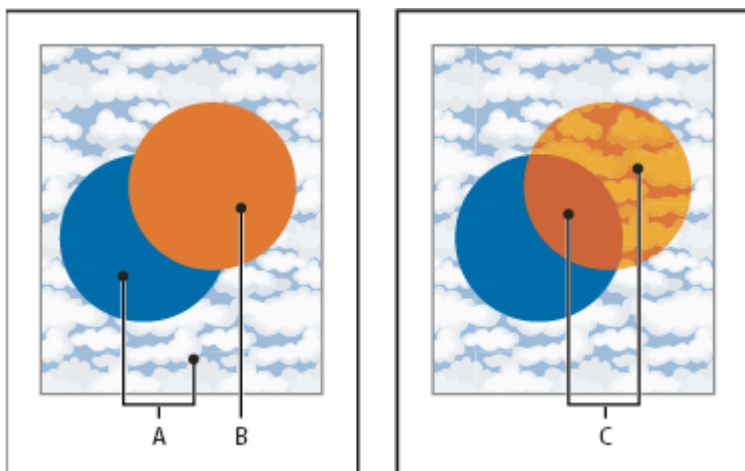
“Elemek kijelölése megjelenési jellemzők céljaként”, 349. oldal

Keverési módok – ismertető

A keverési módokkal megadhatja, hogy hogyan keverednek az objektumok színei a mögöttük lévő objektumok színével. Amikor egy keverési módot alkalmaz egy objektumra, a keverési mód az objektum rétege vagy csoportja mögötti összes objektumon látszik.

A keverési módok hatásának megjelenítésekor a következő, színnel kapcsolatos fogalmakat tanácsos figyelembe venni:

- A *kevert szín* a kijelölt objektum, csoport vagy réteg eredeti színe.
- Az *alapszín* a rajzelem háttérének a színe.
- Az *eredményszín* a keverés által eredményezett szín.



Fedő objektum Normál keveréssel (balra) és Kemény fény keverési móddal (jobbra)

A. Hátsó objektumok alapszíne 100 százalékos fedettséggel B. Legfelső objektum kevert színe C. Eredményszín, a Kemény fény keverési mód legfelső objektumra történő alkalmazása után

Megtekinthet egy, a keverési módok használatát bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0055_hu weblapon.

Az Illustrator a következő keverési módokat biztosítja:

- **Szokásos** A kijelölést a kevert színnel festi, az alapszínre nincs hatással. Ez az alapértelmezett mód.
- **Sötétítés** Az alap- vagy a kevert szín kiválasztása eredményszínként, attól függően, hogy melyik sötétebb. A kevert színnél világosabb színeket lecseréli. A kevert színnél sötétebb színek nem változnak.
- **Szendvicspozitív** Az alapszínt a kevert színnel adja össze. Ez a mód mindig sötétebb színt eredményez. Bármely szín és a fekete szín feketét ad eredményül. Fehérrel való összeadáskor a másik szín változatlan marad. A hatás ahhoz hasonló, mint ha egy lapra többféle színű filctollal rajzolnánk.
- **Színégetés** Az alapszínt besötétíti, hogy a kevert szín fényerejét tükrözze. A fehérrel való keverésnek nincs hatása.
- **Világosítás** Az alap- vagy a kevert szín kiválasztása eredményszínként, attól függően, hogy melyik világosabb. A kevert színnél sötétebb színeket lecseréli. A kevert színnél világosabb színek nem változnak.
- **Rács** A kevert és az alapszín negatívjának összeadása. Ez a mód mindig világosabb színt eredményez. A feketével történő fedés változatlanul hagyja az alapszínt. A fehérrel való fedés ezzel szemben fehér színt eredményez. A hatás eredménye több diakép egymásra vetítéséhez hasonlítható.
- **Színvilágosítás** Az alapszínt kivilágosítja, hogy a kevert szín fényerejét tükrözze. A feketével való keverésnek nincs hatása.
- **Átfedés** Az alapszíntől függően szendvicspozitív vagy szendvicsnegatív módszerű színkeverést végez. A mintázatok és színek átfedik a meglévő grafikát, megőrizve az alapszín kiemeléseit és árnyékait, ugyanakkor a kevert színnel vegyítik, tükrözve az eredeti szín sötétségét vagy világosságát.
- **Lágy fény** A kevert színtől függően sötétíti vagy világosítja a színeket. A hatás eredménye ahhoz hasonló, mintha a grafikát szórt fénnel világítanánk meg.

Amennyiben a kevert szín (fényforrás) az 50%-os szürkénél világosabb, a grafika világosabb lesz, mintha kifakították volna. Ha a kevert szín (fényforrás) az 50%-os szürkénél sötétebb, a grafika sötétebb lesz, mintha kiégették volna. A fekete vagy fehér színnel történő festés hatására kifejezetten sötétebb vagy világosabb területek keletkeznek, tisztán fekete vagy fehér szín azonban nem hozható létre ily módon.

- **Kemény fény** A kevert színtől függően szendvicspozitív vagy szendvicsnegatív módszerű színkeverést végez. A hatás eredménye ahhoz hasonló, mintha a grafikát éles reflektorfénnel világítanánk meg.

Amennyiben a kevert szín (fényforrás) az 50%-os szürkénél világosabb, a grafika világosabb lesz, mintha kivilágították volna. Ez a lehetőség akkor hasznos, ha kiemeléseket szeretne hozzáadni a grafikához. Ha a kevert szín (fényforrás) az 50%-os szürkénél sötétebb, a grafika sötétebb lesz, hasonlóan, mint a szendvicspozitív keveréskor. Ez a lehetőség akkor hasznos, ha árnyékokat szeretne hozzáadni a grafikához. A tiszta feketével vagy fehérrel történő keverés tiszta feketét, illetve fehéret ad eredményül.

- **Különbség** A kevert szín kivonása az alapszínből, vagy az alapszín kivonása a kevert színből attól függően, hogy melyik fényereje nagyobb. A fehér színnel való keverés invertálja az alapszín értékeit. A feketével való keverésnek nincs hatása.

• **Kizárás** A Különbség módhoz hasonló, de annál alacsonyabb kontrasztú hatást kelt. A fehérrel való keverés megfordítja az alapszín összetevőit. A feketével való keverésnek nincs hatása.

• **Színezet** Az alapszín fényerősségével és telítettségével, illetve a keverőszín színezetével hozza létre a kikevert színt.

• **Telítettség** Az alapszín fényerősségével és színezetével, illetve a keverőszín telítettségével hozza létre a kikevert színt. Amennyiben ezzel a módszerrel végez színkeverést egy telítettség nélküli (szürke) területen, nem történik változás.

• **Szín** Az alapszín fényerősségével, illetve a keverőszín színezetével és telítettségével hozza létre a kikevert színt. A beállítás megtartja a grafika szürke szintjeit. A mód monokróm képek színezéséhez, illetve színes ábrák árnyalásához lehet hasznos.

• **Fényerősség** Az alapszín színezetével és telítettségével, illetve a keverőszín fényerősségével hozza létre a kikevert színt. A mód hatása a színezés fordítottja.

Megjegyzés: A Különbség, Kizárás, Színezet, Telítettség, Szín és Fényintenzitás módok nem keverik a direktszíneket, és a legtöbb keverési mód esetében a 100% értékű fekete kiejti a hátsó réteg színét. 100 százalékos fekete helyett inkább CMYK értékekkel határozzon meg egy gazdag fekete színt.

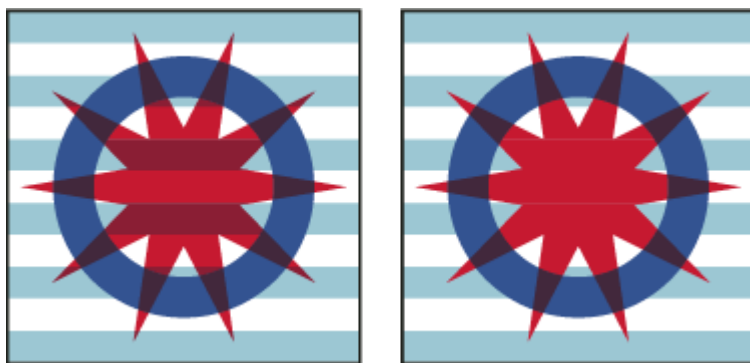
Grafika keverési módjának módosítása

1 Jelöljön ki egy objektumot vagy csoportot (vagy jelöljön ki célként egy réteget a Rétegek panelen).

Ha egy kitöltés vagy ecsetvonás keverési módját kívánja módosítani, jelölje ki az objektumot, majd a Megjelenés panelen jelölje ki a kitöltést vagy ecsetvonást.

2 Az Átlátszóság panelen válasszon egy keverési módot a legördülő menüből.

A keverési módot elkülönítheti egy kiválasztott rétegbe vagy csoportba, így az alattuk lévő objektumok változatlanok maradnak. Ehhez jelölje be a Rétegek panelen a keverési módot használó objektumot tartalmazó csoport vagy réteg jobb oldalán található cél ikont. Az Átlátszóság panelen jelölje be a Keverés leválasztása jelölőnégyzetet. (Ha a Keverés elkülönítése beállítás nem látható, az Átlátszóság panel menüjéből válassza a Beállítások megjelenítése menüpontot.)



Csoport (csillag és kör) kikapcsolt (balra), illetve bejelölt (jobbra) Keverés leválasztása beállítással.

 Az azonos keverési módot használó összes objektum kijelöléséhez jelöljön ki egy objektumot, amely az adott keverési módot használja, vagy szüntesse meg minden objektum kijelölését, és az Átlátszóság panelen jelölje ki a keverési módot. Ezután válassza a Kijelölés > Azonos > Keverési mód parancsot.

Megtekinthet egy, a keverési módok használatát bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0055_hu weblapon.

Lásd még

“Az Átlátszóság panel áttekintése”, 173. oldal

“Megjelenés panel – áttekintés”, 348. oldal

“Elemek kijelölése megjelenési jellemzők céljaként”, 349. oldal

“Áttetsző grafikák nyomtatása és mentése”, 416. oldal

Színátmenetek, rácsok és színkeverések

Színátmenetek és rácsok – ismertető

A kívánt hatástól függően a következő módszerekkel alkalmazhat színátmeneteket az objektumokra.

Kitöltés színátmenettel Akkor használja, ha egy fokozatos színkeverést szeretne alkalmazni úgy, mint ha bármilyen más színt használna. A színátmenetes kitöltéssel könnyen létrehozhat sima színátmenetet egy vagy több objektum között. A színátmenetet mentheti színtárként annak érdekében, hogy azt könnyen alkalmazhassa több objektumra is.

Rács objektum Használatával egyetlen többszínű objektumot hozhat létre, amelyen a színek különböző irányba „folyhatnak”, és egyik ponttól a másikig folyamatosan mennek át. Ha egy objektumra finom rácsot helyez, és a rács minden pontján beállítja a színjellemzőket, pontosan meghatározhatja a rács objektum színezését. Egy színt négy rácspontra is alkalmazhat egyszerre, ha a köztük lévő területre kattint, így az objektum egy részén nagymértékű színváltozás jön létre.

 *Ha színek, fedettség és alakzatok keveredését szeretné létrehozni az objektumok között, használja a Keverés parancsot vagy a Keverés eszközt. Kijelölheti az alakzatok, fedettség és színek kezdetét és végét, majd az Illustrator létrehozza a köztes lépéseket a végleges keverés létrehozásához.*

Lásd még

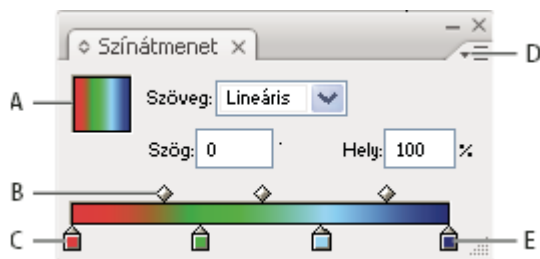
“Objektumok keverése”, 240. oldal

“Színek keverése”, 125. oldal

Színátmenet panel – áttekintés

A Színátmenet panelen (Ablak > Színátmenet) színátmeneteket alkalmazhat, módosíthat és hozhat létre. Hasznos lehet, ha a panelen történő munka közben minden beállítás látszik. Ehhez válassza a panel menüjéből a Beállítások megjelenítése menüpontot.

A Színátmenetes kitöltés mező a színátmenetben használt aktuális színeket és a színátmenet típusát jeleníti meg. Ha erre a mezőre kattint, a program a kijelölt objektumot ezzel a színátmenettel tölti ki. Alapértelmezés szerint a panel tartalmaz egy mezőt, ahol a kezdő és a végső szín jelenik meg, de a színcsúszka bármely pontjára kattintva további színmezőket is hozzáadhat.



Színátmenet panel

A. Színátmenetes kitöltés mező B. Színátmenet csúszka C. Kezdő szín D. panelmenü E. Végző szín

Lásd még

“Munkaterület – áttekintés”, 14. oldal

Színátmenetek létrehozása és módosítása

A színátmeneteket a színátmenet csúszkán állomások jelölik. A *színállomás* az a pont, amelynél a színátmenet az egyik színből a másikba vált. Ezt egy színes négyzet jelzi a színátmenet csúszka alatt. A Színátmenet panelen lévő négyzetek az egyes színállomások jelenlegi színét mutatják. Körkörös színátmenet esetén a bal oldali színátmenet csúszka határozza meg a középpont kitöltési színét, amely kifelé sugározva éri el a jobb oldali színátmenet csúszka színét.

Megtekinthet egy, a rajzok a színátmenetekkel való fejlesztését bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0050_hu weblapon. Megtekinthet egy, a színátmenetek létrehozását ismertető oktatóanyagot („Unleash the power of gradients”) is a www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_gradients_hu weblapon.

1 Tegye az alábbiak egyikét:

- Új színátmenet létrehozásához szüntesse meg az összes objektum kijelölését, és kattintson az Eszközök panel alsó részén található színátmenet mezőre.
- Egy objektum színátmenetének módosításához jelölje ki az objektumot.
- Egy előre beállított színátmenet módosításához kattintson egy színátmenet mintára a Színtárak panelen.

 Ha a Színtárak panelen csak színátmeneteket kíván megjeleníteni, kattintson a Színmintafajták menüjének megjelenítése gombra , és válassza a Színátmenetes színtárak megjelenítése menüpontot.

2 A Színátmenet panelen válasszon egy színátmenettípust (Lineáris vagy Körkörös).

3 Ha a Lineáris lehetőséget választja, a Szög szövegmezőben adja meg a színátmenet irányszögét. A szöveget a Színátmenet eszköz  a dokumentumablakban történő húzásával is megadhatja.

4 Válassza ki a színátmenet színeit:

- A színátmenet kezdő- és végszíneinek megadásához kattintson a bal oldali vagy a jobb oldali színátmenet állomásra. A Szín panelen adjon meg egy színt, vagy az Alt (Windows), illetve az Option (Mac OS) billentyű lenyomva tartása mellett kattintson egy színmintára a Színtárak panelen. Ezt úgy is megteheti, ha a színt a Szín panelről vagy a Színtárak panelről a színátmenet állomásra húzza.

Megjegyzés: Ha direktzínek között készít színátmenetet, a Színrebotás beállítása párbeszédpanelen törölnie kell a Konvertálás négyszínessé beállítást, hogy a színátmenetet különálló, direktzíneket alkalmazó színrebotás formájában nyomtathassa.

- Ha a színátmenethez köztes színeket szeretne hozzáadni, húzzon egy színt a Színtárak panelről vagy a Szín panelről a színátmenet csúszkára. Ezt úgy is megteheti, hogy a színátmenet csúszka alatti terület bármely pontjára kattint, majd a színt a kezdő- és végszín kijelölésével azonos módon jelöli ki. Köztes szín törléséhez húzza le a négyzetet a színátmenet csúszkáról.
- A színátmenet színállomásainak középpontját (azt a pontot, ahol két színállomás 50 százalékon van) úgy állíthatja be, hogy a csúszka felett lévő rombusz ikont húzza, vagy kijelöli az ikont, és a Hely szövegmezőbe beír egy értéket.
- A színátmenet állomások végpontjainak beállításához húzza a bal vagy a jobb oldali színátmenet állomást a színátmenet csúszka alatti területen.

5 Az új vagy módosított színátmenet színtárként való mentéséhez kattintson a Színtárak panelen található Új színtár gombra. Ezt úgy is megteheti, hogy a színátmenetet a Színátmenet panelről vagy az Eszközök panelről a Színtár panelre húzza.

Megjegyzés: A színátmenet irányának módosításáról további információt a „Színátmenet irányának módosítása és alkalmazása több objektumra”, 183. oldal című fejezetben talál.

Lásd még

„Színátmenetek, rácsvonalak és színkeverések nyomtatása”, 414. oldal

Meglévő színátmenet alkalmazása egy objektumra

❖ Jelöljön ki egy objektumot, majd hajtsa végre a következő műveletek egyikét:

- A legutóbb használt színátmenet alkalmazásához kattintson a Színátmenet mezőre  az Eszközök panelen, vagy kattintson a Színátmenetes kitöltés mezőre a Színátmenet panelen.
- Egy előre beállított vagy korábban mentett színátmenet alkalmazásához kattintson egy színátmenet mintára a Színtárak panelen.

 Ha a Színtárak panelen csak színátmeneteket kíván megjeleníteni, kattintson a Színmintafajták menüjének megjelenítése gombra , és válassza a Színátmenetes színtárak megjelenítése menüpontot.

Lásd még

“Színátmenetek létrehozása és módosítása”, 181. oldal

Színátmenet irányának módosítása és alkalmazása több objektumra

Ha egy objektumot már kitöltött egy színátmenettel, a Színátmenet eszközzel és egy új kitöltési görbe rajzolásával módosíthatja azt. Ezzel az eszközzel módosíthatja a színátmenet irányát, módosíthatja a színátmenet kezdőpontját és végpontját, valamint egy színátmenetet egyszerre több objektumra is alkalmazhat.

- 1 Töltse ki az objektumot vagy objektumokat egy színátmenettel. Ha egy színátmenetet több objektumra szeretne alkalmazni, minden objektumot töltsön ki egy színátmenettel.
- 2 Jelölje ki a kívánt objektumot vagy objektumokat.
- 3 Váltson a Színátmenet  eszközre.
- 4 Mozgassa a mutatót oda, ahol a színátmenet kezdőpontját el szeretné helyezni, és húzza abba az irányba, amelyben a színátmenetet festeni szeretné.
- 5 Engedje fel az egérgombot azon a helyen, ahol a színátmenet végét kívánja elhelyezni.

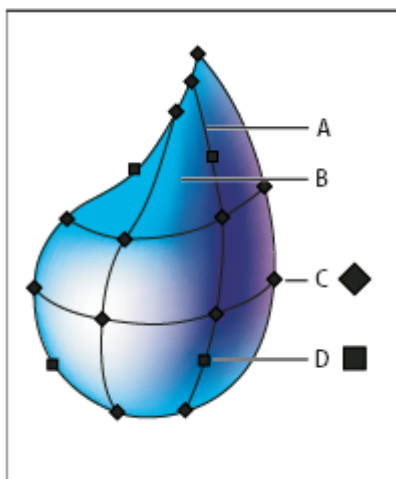
Rács objektumok – ismertető

A *rács objektumok* többszínű objektumok, ahol a színek különböző irányokba folyhatnak, és két pont között sima átmenetet hoznak létre. Rács objektum létrehozásakor több vonal jön létre, amelyeket *rácsvonalaknak* neveznek. Ezek a vonalak behálózzák az objektumot, így az objektum színei egyszerűen beállíthatók. A rácsvonalakon lévő pontok elmozdításával és szerkesztésével módosíthatja az átmenetek intenzitását, vagy módosíthatja az objektumok kiszínezett részének méretét.

A rácsvonalak metszéspontjában speciális szerkesztőpontok, úgynevezett *hálópontok* találhatók. A hálópontokat rombuszok jelölik, amelyek ugyanolyan tulajdonságokkal rendelkeznek, mint a szerkesztőpontok, de a hálópontok színeket is fel tudnak venni. A hálópontokat szerkesztheti és törölheti, új hálópontokat adhat a rácshoz, és módosíthatja az egyes hálópontokhoz rendelt színeket.

A *rács szerkesztőpontokat* is tartalmaz. Ezeket négyzetek jelölik, és ugyanúgy hozzáadhatók, törölhetők, szerkeszthetők és áthelyezhetők, mint a többi szerkesztőpont az Illustrator programban. A szerkesztőpontok bármely rácsvonalon elhelyezhetők, a szerkesztésük pedig a hozzájuk tartozó irányvonalak húzásával lehetséges.

A négy hálópont közötti területet *hálófoltnak* nevezik. A hálófoltok színét ugyanazzal a módszerrel módosíthatja, mint a hálópontok színét.



Egy rácsgörbe objektum ábrája

A. Rácsvonal B. Hálófolt C. Hálópont D. Szerkesztőpont

Rács objektumok létrehozása

Háló objektumokat (az összetett görbék és a szöveges objektumok kivételével) vektoros objektumokból hozhat létre. Csatolt képekből nem hozhat létre háló objektumokat.

A teljesítmény és az újrarajzolás sebességének javítása érdekében a háló objektumokat a lehető legkisebb méretben jelenítse meg. A bonyolult háló objektumok jelentősen ronthatják a program teljesítményét. Ezért praktikusabb több kisebb, egyszerű objektumot létrehozni, mint egy bonyolult háló objektumot. Bonyolult objektumok konvertálása esetén a legjobb eredmény elérése érdekében használja a Háló létrehozása parancsot.

Megjegyzés: Háló objektumok nyomtatásakor a direktzínek az EPS, PDF és PostScript kimenetek esetében megmaradnak.

További információt a színátmenetes háló objektumok létrehozásáról a www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_gradientmesh_hu weblapon, az „Achieve photo realism with Gradient Mesh” című oktatóanyagban talál.

Lásd még

“Meglévő színátmenet alkalmazása egy objektumra”, 182. oldal

Háló objektumok létrehozása szabálytalan elrendezésű hálópontokkal

- 1 Válassza a Háló eszközt , és jelölje ki a hálópontok kitöltési színét. Ezután
- 2 Kattintson oda, ahova az első hálópontot el szeretné helyezni.
Az objektum átalakul a lehető legkevesebb rácsvonalból álló háló objektummá.
- 3 Újabb kattintásokkal további hálópontokat adhat a rácshoz. Ha úgy szeretne egy hálópontot hozzáadni, hogy közben a jelenlegi kitöltési szín ne változzon meg, a Shift billentyű lenyomva tartása mellett kattintson.

Háló objektumok létrehozása szabályos elrendezésű hálópontokkal

- 1 Jelölje ki az objektumot, és kattintson az Objektum > Színátmenetes háló létrehozása parancsra.
- 2 Adja meg a sorok és oszlopok számát, valamint a Megjelenés menüben válassza ki a kiemelés irányát:
 - **Sima** Az objektum színét egyenletes alkalmazza az objektum felszínén, így nem történik kiemelés.
 - **Középre** Az objektum közepén létrehoz egy kiemelést.
 - **Szegélyhez** Az objektum széleire helyez egy kiemelést.
- 3 Adja meg a háló objektumra alkalmazni kívánt fehér fény százalékos értékét. A 100 százalék teljesen fehér kiemelést alkalmaz az objektumra, a 0 százalék pedig egyáltalán nem alkalmaz fehér kiemelést.

Színátmenettel kitöltött objektum konvertálása háló objektummá

- 1 Jelölje ki az objektumot, és válassza az Objektum > Kibővítés parancsot.
- 2 Válassza a Színátmenetes háló beállítás, és kattintson az OK gombra.
A kijelölt objektum egy háló objektummá alakul át, amely felveszi a színátmenet alakját, vagyis körkörös (sugárirányú) vagy szögletes (lineáris) lesz.

Háló objektumok szerkesztése

Háló objektumok rácspontok hozzáadásával, törlésével és áthelyezésével, a hálópontok és hálófoltok színének módosításával és a háló objektum hagyományos objektummá történő visszaalakításával szerkeszthetők.

Hálópontok hozzáadása

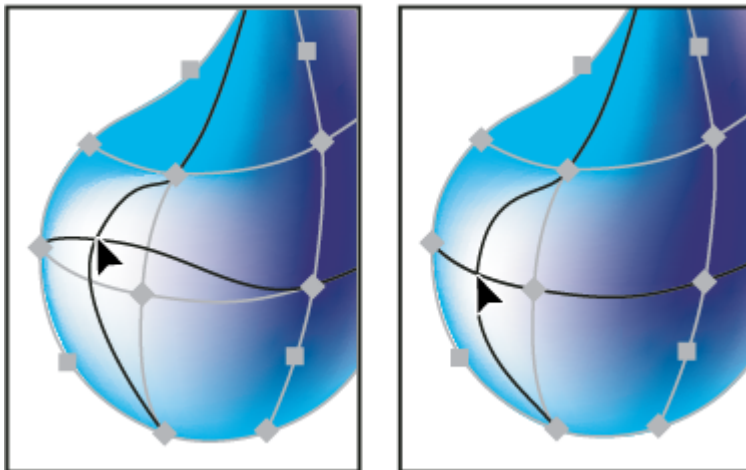
- ❖ Válassza a Háló eszközt , és jelölje ki az új hálópontok kitöltési színét. Ezután kattintson a háló objektum bármely területére.

Hálópontok törlése

- ❖ Az Alt billentyű (Windows) vagy az Option billentyű (Mac OS) lenyomva tartása mellett kattintson a hálópontra a Háló eszközzel.

Hálópontok mozgatása

- ❖ Húzza a hálópontot a Háló eszközzel vagy a Közvetlen kijelölés eszközzel. Ha azt szeretné, hogy a hálópont a rácsvonalon maradjon, a Shift billentyű lenyomva tartása mellett húzza a hálópontot a Háló eszközzel. Ezzel a módszerrel kényelmesen mozgathatja a hálópontot egy íves rácsvonal mentén anélkül, hogy a rácsvonal torzulna.

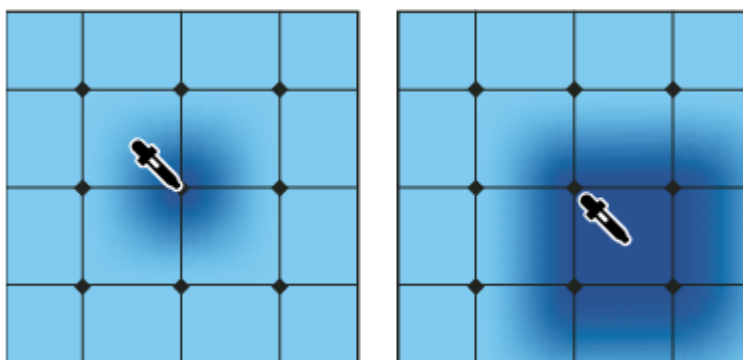


Hálópont húzása (balra) és húzás a Shift billentyű lenyomva tartása mellett, hogy a hálópont a rácsvonalon maradjon (jobbra)

Megjegyzés: Amikor a hálópontot a Háló eszközzel vagy a Közvetlen kijelölési eszközzel jelöli ki, irányvonalak jelennek meg rajta. Az irányvonalak húzásával úgy szerkesztheti a hálópontot, mint bármilyen szerkesztőpontot. A hálópont összes irányvonalának egy időben történő mozgatásához a Shift billentyű lenyomva tartása mellett húzza az irányvonalat a Háló eszközzel.

Hálópont vagy hálófolt színének módosítása

- ❖ Tegye az alábbiak egyikét:
- Jelölje ki a háló objektumot, és a Szín panelről vagy a Színtárak panelről húzzon egy színt a pontra vagy foltra.
- Szüntesse meg az összes objektum kijelölését, és jelöljön ki egy kitöltési színt. Ezután jelölje ki a háló objektumot, és alkalmazza a kitöltési színt a hálópontokra vagy hálófoltokra a Pipetta eszközzel.



Szín hozzáadása hálóponthoz (balra) és hálófoltához (jobbra)

Háló objektum visszaalakítása görbe objektummá

- ❖ Jelölje ki az objektumot, és válassza az Objektum > Görbe > Görbe eltolása parancsot, és az eltolás értékének nullát adjon meg.

Mintázatok

Mintázatok – ismertető

Az Illustrator számos mintázatot tartalmaz, amelyeket a Szintárak panelen vagy az Illustrator CD-lemezén lévő Illustrator Extras mappából érhet el. A meglévő mintázatokat testreszabhatja, és az Illustrator eszközeivel teljesen új mintázatok is tervezhet. Az objektumok kitöltésére szolgáló mintázatok (*kitöltési mintázatok*) terve és mozaikjai különböznek az Ecsetek panelen lévő, görbékre alkalmazható mintázatoktól (*ecset mintázatok*). A legjobb eredmény elérése érdekében a kitöltési mintázatok objektumok kitöltésére, az ecset mintázatok pedig objektumok körvonalazására használja.

A mintázatok tervezésekor célszerű figyelembe venni, hogy az Adobe Illustrator hogyan illeszti egymás mellé a mintázat mozaikjait:

- Az alkalmazás minden mintázatmozaikot a vonalzó kezdőpontjától (alapértelmezés szerint a rajztábla bal alsó sarkától) számítva balról jobbra haladva helyez egymás mellé. A mozaikok elhelyezésének sorrendjét a vonalzó kezdőpontjának megváltoztatásával módosíthatja.
- A kitöltési mintázatok általában csak egy mozaikot tartalmaznak.
- Az ecset mintázatok legfeljebb öt motívumot tartalmazhatnak: az oldalak, külső sarkok, belső sarkok, valamint a görbe kezdete és vége számára. A sarokmozaikok lehetővé teszik, hogy az ecset mintázat simán haladjon a sarkoknál is.
- A kitöltési mintázatok elhelyezése az x tengelyre merőlegesen történik.
- Az ecset mintázatok elhelyezése azonban a görbére merőlegesen történik, és a motívum teteje mindig kifelé fordul. A sarokmozaikok a görbe irányváltásakor 90° -kal az óramutató járásával megegyező irányban el is fordulnak.
- A kitöltési mintázat csak a *mintázat határolókeretén* belüli grafikát töltik ki. Ez a határolókeret egy kitöltetlen és ecsetvonalat nem tartalmazó téglalap a rajzelem mögött. A kitöltési mintázatok esetében a határolókeret maszkként működik.
- Az ecset mintázatok a határolókereten belül lévő grafikát töltik ki, kinyúlnak abból, vagy egy csoportot alkotnak vele.

Lásd még

“Kitöltések és ecsetvonalak – ismertető”, 151. oldal

Mintázatmozaikok készítésének irányelvei

Mintázatmozaikok készítésénél kövesse ezeket az általános irányelveket:

- Hogy a mintázat egyszerűbb legyen, és gyorsabban lehessen nyomtatni, a mintázat grafikájából távolítson el minden felesleges részletet, és csoportosítsa az azonos színnel kifestett objektumokat, hogy egymás mellé kerüljenek a halmozási sorrendben.
- A mintázatmozaik létrehozásakor nagyítsa ki a rajzelemet, hogy az egyes elemeket pontosabban tudja illeszteni, majd a végső kijelölésnél kicsinyítse vissza.
- Minél összetettebb a mintázat, annál kisebbnek kell lennie a létrehozásához használt kijelölésnek, viszont a kis kijelölés (és az általa létrehozott mozaik) miatt több mozaikpéldány kell a mintázat létrehozásához. Tehát egy 1 négyzethüvelyk méretű mozaik sokkal hatékonyabb, mint egy negyed négyzethüvelyk méretű. Ha egyszerű mintázatot hoz létre, az objektum több másolatát is felhasználhatja a mozaik kijelölésében.
- Egyszerű vonalas mintázatok létrehozásához a különböző vastagságú és színű vonalakat helyezze egy rétegre, majd a mintázatmozaik létrehozásához adjon egy kitöltetlen, ecsetvonalat nem tartalmazó határolókeretet a vonalak mögé.
- Ha egy organikus vagy textúrázott mintázatot szabálytalanul szeretne kialakítani, kissé variálja a grafikát a realisztikusabb hatás érdekében. Dürvábbá tétel hatással állíthatja be a változatokat.
- Sima mintázat biztosításához a mintázat beállítása előtt zárja be a görbéket.
- A mintázat létrehozása előtt nagyítsa ki a rajzelemet, és ellenőrizze a hibákat.
- Ha egy határolókeretet rajzol a grafika köré, győződjön meg arról, hogy a keret téglalap alakú, hogy ez a leghátsó objektum, és hogy nem tartalmaz kitöltést vagy ecsetvonalat. Ha azt szeretné, hogy az Illustrator ezt a határolókeretet használja az ecset mintázat létrehozásához, ellenőrizze, hogy semmi nem lóg ki belőle.

Ecset mintázatok létrehozásakor vegye figyelembe a következő irányelveket is:

- Ha lehetséges, a grafikát korlátozza egy festetlen határolókeretre, így meghatározhatja a mozaikok illesztésének módját.

- Ahhoz, hogy a sarokmozaikok megfelelően illeszkedjenek a görbére, négyzetes alakúnak és ugyanolyan magasnak kell lenniük, mint az oldalsó mozaikok. Ha az ecset mintázatban sarokmozaikokat szeretne használni, a sarokmozaikban lévő objektumokat igazítsa vízszintesen az oldalmozaiokban lévő objektumokhoz a megfelelő illeszkedés biztosításához.
- A sarokmozaikot tartalmazó ecset mintázatok esetében hozzon létre speciális sarokhatásokat.

Lásd még

“Kitöltési szín alkalmazása egy objektumra”, 152. oldal

Mintázattárak létrehozása

- 1 Hozza létre a mintázatot alkotó rajzelemet.
- 2 (Választható) A mintázat elemei közötti térköz beállításához, vagy a mintázat egyes részeinek kivágásához rajzoljon egy határolókeretet (egy kitöltetlen téglalapot) a mintázatként használni kívánt grafika köré. Válassza az Objektum > Rendezés > Hátraküldés parancsot, hogy a téglalap legyen a leghátsó objektum. Ha a téglalapot az ecset vagy a kitöltés mintázatának határolókereteként szeretné használni, a kitöltés és a körvonal színét állítsa Nincs értékre.
- 3 A Kijelölő eszközzel jelölje ki a grafikát és a határolókeretet (ha van ilyen), amelyek a mintázatmozaikot fogják alkotni.
- 4 Tegye az alábbiak egyikét:
 - Válassza a Szerkesztés > Minta megadása menüpontot, az Új színtár párbeszédpanelen adjon meg egy nevet, és kattintson az OK gombra. A mintázat megjelenik a Színtárak panelen.
 - Húzza a rajzelemet a Színtár panelre.

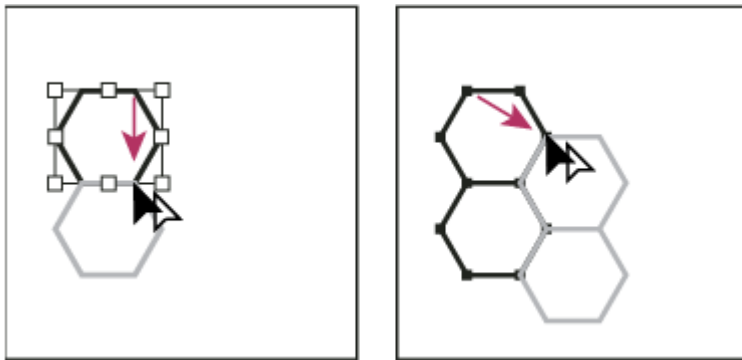
Lásd még

“Mintázatmozaikok készítésének irányelvei”, 186. oldal

“Színtárak – ismertető”, 102. oldal

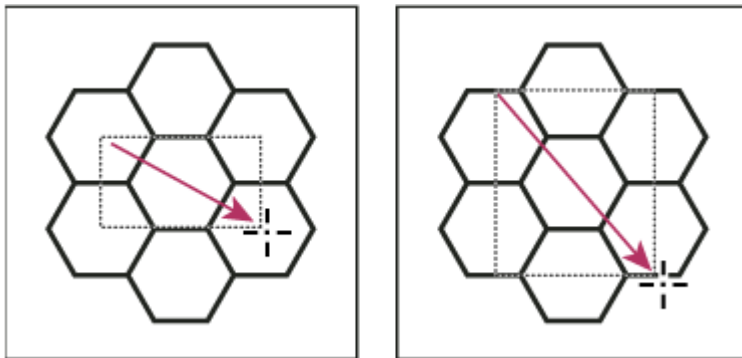
Sima geometriai mintázatok létrehozása

- 1 Győződjön meg arról, hogy az Intelligens segédvonalak beállítása be van kapcsolva, és hogy a Ponthoz igazítás lehetőség be van jelölve a Nézet menüben.
- 2 Jelölje ki a geometriai objektumot. A pontos elhelyezéshez mozgassa a Közvetlen kijelölés eszközt az objektum szerkesztőpontjainak egyikére.
- 3 Kezdje el függőleges irányban húzni az objektumot annak egyik szerkesztőpontjától, majd az objektum másolásához és mozgásának korlátozásához nyomja le az Alt+Shift (Windows), illetve az Option+Shift (Mac OS) billentyűkombinációt.
- 4 Amikor az objektum másolata a helyére került, engedje fel az egér gombját, majd a billentyűket.
- 5 A Csoportos kijelölés eszközzel a Shift billentyű lenyomva tartása mellett kattintson mindkét objektum kijelöléséhez, majd az egyik szerkesztőpontjuk húzásával mozgassa az objektumokat vízszintes irányban, végül az Alt+Shift (Windows), illetve az Option+Shift (Mac OS) billentyűkombináció lenyomásával hozza létre a másolatot, és korlátozza a mozgást.



Mindkét objektum kijelölése (balra) és egy másolat létrehozása húzással (jobbra)

- 6 Amikor az objektum másolata a helyére került, engedje fel az egér gombját, majd a billentyűket.
- 7 Ismételje a 2-6. lépéseket addig, amíg el nem készül a kívánt mintázat.
- 8 A Tégla lap eszközzel  végezze el az alábbi műveletek egyikét:
 - Kitöltési minta esetén rajzoljon egy határolókeretet a bal felső objektum középpontjától a jobb alsó objektum középpontjáig.
 - Ecset mintázatok esetén rajzoljon egy olyan határolókeretet, amely magába foglalja az objektumokat, és egybeesik azok külső határvonalával. Ha a minta sarokmozaik lesz, a húzás közben tartsa nyomva a Shift billentyűt a határolókeret négyzet alakúra korlátozásához.

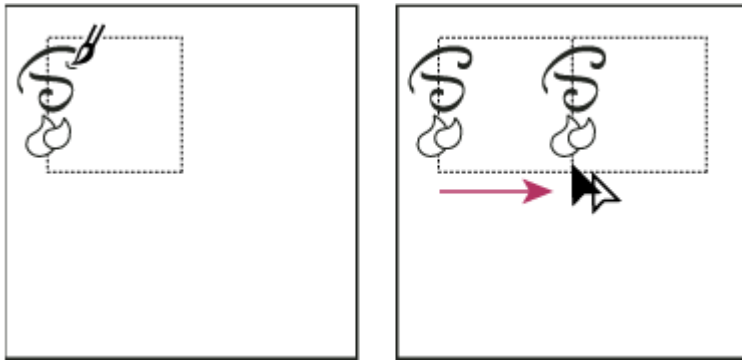


Határolókeret kitöltési mintázathoz (balra) és ecset mintázathoz (jobbra)

- 9 A geometriai objektumokat fesse ki a kívánt színre.
- 10 A geometriai objektumokat mentse mintázattár formájában.

Szabálytalan textúrájú mintázatok készítése

- 1 Válassza a Nézet > Ponthoz igazítás parancsot.
- 2 Rajzoljon egy határolókeretet. Ha ecset mintázatot készít, ugorjon a 13. lépésre.
- 3 Rajzoljon egy textúrát, ahol az objektumok vagy vonalak csak a határolókeret bal oldalát metszik.
- 4 A Közvetlen kijelölés eszközzel jelölje ki a textúrát és a téglalapot, majd mozgassa a mutatót a téglalap bal alsó sarkához.
- 5 Húzza a téglalapot jobbra, majd az Alt+Shift (Windows), illetve az Option+Shift (Mac OS) billentyűkombináció lenyomásával hozzon létre egy másolatot, és korlátozza a mozgást.

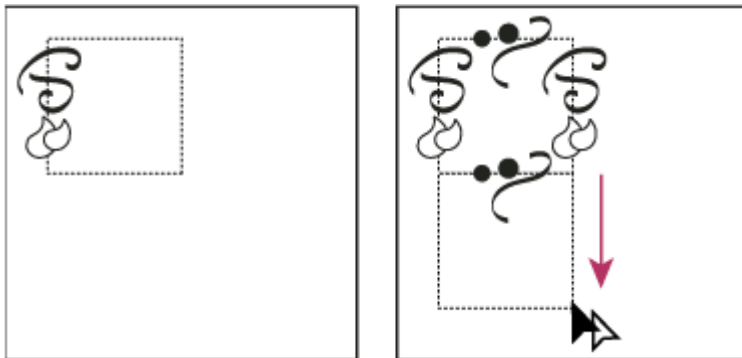


Textúra rajzolása a határolókeret bal oldalára (balra), és a textúra és téglalap másolása (jobbra)

Amikor a másolat bal felső sarka illeszkedik a határolókeret jobb felső sarkához, engedje fel az egér gombját és a billentyűket.

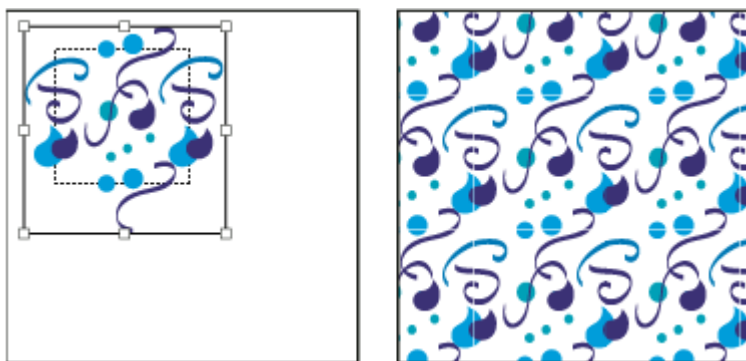
 Ha ismeri a határolókeret pontos méretét, elegendő, ha csak a textúrát jelöli ki, és a *Mozgatás* paranccsal megad egy vízszintes, a téglalap szélességének megfelelő mértékű mozgást. A *Mozgatás* párbeszédpanelen mindenképpen a *Másolás* gombra kattintson, ne az OK gombra.

- 6 A téglalap kijelölésének megszüntetéséhez kattintson a téglalapon kívülre.
- 7 Jelölje ki a jobb oldali téglalapot, és törölje azt.
- 8 Folytassa a textúra rajzolását ott, ahol az objektumok vagy vonalak csak a határolókeret tetejét metszik.
- 9 Ha végzett a felső résszel, jelölje ki a téglalap tetejét metsző vonalakat vagy objektumokat, valamint a határolókeretet, majd a másoláshoz és a mozgás korlátozásához az Alt+Shift (Windows), illetve az Option+Shift (Mac OS) billentyűkombináció lenyomva tartása mellett húzza a kijelölést lefelé.



Textúra rajzolása a határolókeret felső részére (balra), és a textúra és téglalap másolása (jobbra)

- 10 Amikor a másolat bal felső sarka illeszkedik a határolókeret bal alsó sarkához, engedje fel az egér gombját és a billentyűket.
- 11 Szüntesse meg az összes kijelölést.
- 12 Jelölje ki az alsó téglalapot, és minden objektumot, amely nem metszi a téglalap tetejét, majd törölje azokat.
- 13 A Ceruza eszközzel töltsse ki a téglalap közepét a mintával. Vigyázzon, hogy közben a téglalap egyik szélét se keresztesse. Fesse ki a textúrát.
- 14 A grafikát és a téglalapot mentse mintázattár formájában.

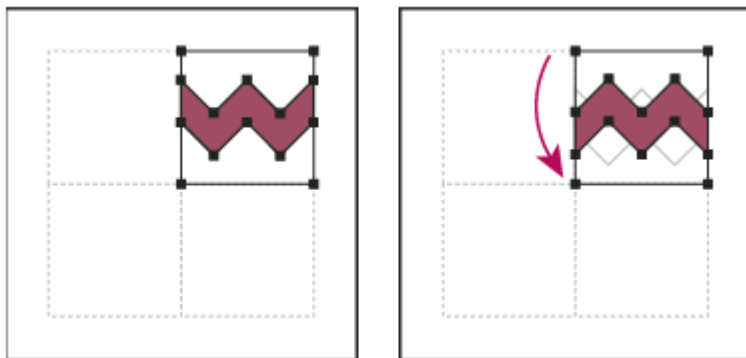


Rajzelem és téglalap megadása mintázatként (balra), és egy terület kitöltése a mintázattal (jobbra)

Mintázatecsetek sarokmotívumának létrehozása

Az ecset mintázatok alkalmazásakor a sarokmozaikok különleges sarokhatást eredményeznek. Létrehozhat sarokmozaikokat a kezdetektől, vagy a további belső és külső (–135°-kal tükrözött) sarokmozaikok tervezéséhez használhatja az ecset mintázat oldalmozaikját.

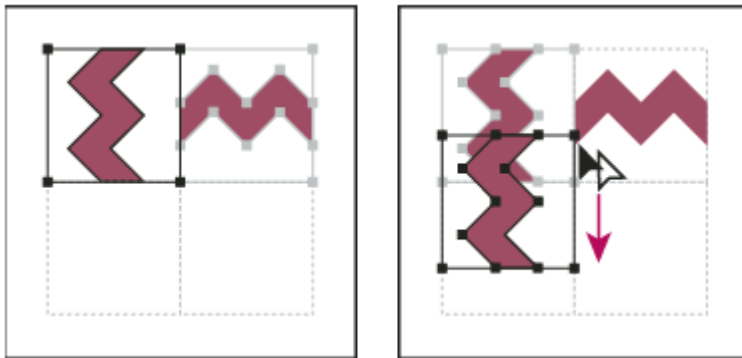
- 1 Válassza a Fájl > Megnyitás menüpontot, keresse meg a használni kívánt ecset mintázatot tartalmazó fájlt (amelyet az Adobe Illustrator tartalmaz), és kattintson a Megnyitás gombra.
- 2 Válassza az Ablak > Ecsetek menüpontot. Jelölje ki a használni kívánt mozaikot, és húzza a rajzelem közepére.
- 3 Ha a mozaiknak nem négyzet alakú a határolókerete, készítsen egy olyan keretet, amely teljesen magába foglalja a grafikát, és aminek a magassága megegyezik az oldalmozaik magasságával. (Az oldalmozaikok lehetnek téglalap alakúak.) A keret kitöltése és körvonala legyen Nincs értékű, majd válassza az Objektum > Rendezés > Hátraküldés parancsot, hogy a keret a rajzelem leghátsó objektuma legyen. (A határolókeret segít az új mozaik igazításában.)
- 4 Jelölje ki a mozaikot és a határolókeretet.
- 5 Egy külső sarokmozaik létrehozásához válassza az Elforgatás eszközt , majd 180°-kal forgassa el a mozaikot és a határolókeretet. Belső sarokmozaik létrehozásakor hagyja ki ezt a lépést.



Beillesztett mozaik (balra), és ugyanez a mozaik 180°-kal elforgatva (jobbra)

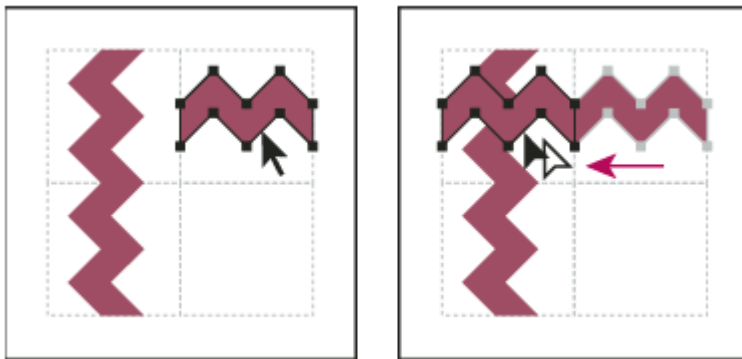
- 6 Az Elforgatás eszköz használatakor az Alt+Shift billentyűkombináció (Windows) vagy az Option+Shift billentyűkombináció (Mac OS) lenyomva tartása mellett kattintson a határolókeret bal alsó sarkára. Adja meg a 90° értéket, és kattintson a Másolás gombra egy másolat az eredeti mozaik bal oldalára történő létrehozásához. Ez a mozaik lesz a sarokmozaik.
- 7 A Kijelölő eszközzel húzza a bal oldali mozaik jobb felső szerkesztőpontját, és az Alt+Shift (Windows), illetve Option+Shift (Mac OS) billentyűkombináció lenyomásával hozzon létre egy másolatot, és korlátozza a mozgást úgy, hogy a harmadik mozaik a második alá kerüljön. Amikor a másolat jobb felső szerkesztőpontja illeszkedik a sarokmozaik jobb alsó szerkesztőpontjához, engedje fel az egér gombját és az Alt+Shift (Windows), illetve az Option+Shift (Mac OS) billentyűket.

A harmadik másolatot igazításhoz fogja használni.



A bal oldali mozaik másolása és elforgatása 90°-kal (balra), és a sarokmozaik húzása az Alt billentyű (Windows), illetve az Option billentyű (Mac OS) lenyomva tartása mellett a másolat eredeti mozaik alá történő létrehozásához (jobbra)

- 8** Jelölje ki a jobb oldali mozaikban lévő rajzelemet. Húzza balra, és nyomja le az Alt+Shift (Windows), illetve az Option +Shift (Mac OS) billentyűkombinációt, hogy a jobb oldali mozaikban lévő rajzelem átfedje a sarokmozaikban lévő rajzelemet.



A jobb felső mozaik másolása (balra) és mozgatása a sarokmozaikra (jobbra)

- 9** Szerkessze a sarokmozaikot, hogy a benne lévő grafika függőlegesen és vízszintesen is igazodjon a mellette lévő mozaikokhoz. Jelölje ki és törölje a mozaik azon részeit, amelyek nem kíván használni a sarokban, a meglévő rajzelemet pedig szerkessze a végleges külső sarokmozaik létrehozásához.



Felesleges elemek törlése (balra), és így a végleges külső sarokmozaik elkészítése (jobbra).

- 10** Jelölje ki a mozaik összes részét és a határolókeretet.

- 11** Az új mintázatot mentse mintázattárként.

- 12** A Színtár beállításai párbeszédpanel megnyitásához kattintson duplán az új mintázattárra, nevezze el a mozaikot az eredeti egyik változataként (például a „külső” utótaggal), és kattintson az OK gombra.

Lásd még

“Ecsetek létrehozása és módosítása”, 168. oldal

“Ecsetbeállítások”, 168. oldal

Mintázatok módosítása

- 1 Ellenőrizze, hogy semmi nincs kijelölve a grafikában.
- 2 A Színtárak panelen jelölje ki a szerkeszteni kívánt mintázattárat.
- 3 Húzza a mintázattárat a rajztáblára, és ott szerkessze a mintázatmozaikot.
- 4 Jelölje ki a mintázatmozaikot, majd az Alt billentyű (Windows) vagy az Option billentyű (Mac OS) lenyomva tartása mellett húzza a módosított mintázatot a Színtárak panelen található régi mintázattárra.
A Színtárak panelen lévő mintázat lecserélése megtörténik, és az az aktuális fájlban is frissül.

Lásd még

“Színtárak panel – áttekintés”, 103. oldal

“Objektum mintázatának átalakítása”, 221. oldal

7. fejezet: Objektumok kijelölése és elrendezése

Az Adobe Illustrator eszközei lehetővé teszik az objektumok pontos kijelölését, elhelyezését és halmozását, ezzel megkönnyítik a rajzelemek szervezését és elrendezését. Léteznek eszközök az objektumok mérésére és igazítására, az objektumok csoportosítására, hogy a program így egy entitásként kezelje őket, valamint az objektumok szelektív elkülönítésére, zárolására és elrejtésére.

Objektumok kijelölése

Beállítások objektumok kijelöléséhez

Mielőtt módosítani tudna egy objektumot, először meg kell különböztetnie a körülötte lévő objektumoktól. Ezt az objektum *kijelölésével* teheti meg. Miután kijelölt egy objektumot vagy objektumrészt, szerkesztheti azt.

Az Illustrator az alábbi kijelölési módszereket és eszközöket biztosítja:

Elkülönítés mód Gyorsan elkülöníthet egy objektumcsoportot vagy egy alréteget a dokumentumban lévő többi grafikától. Elkülönítés módban a dokumentumban lévő összes nem elkülönített objektum halványan jelenik meg, és nem jelölhető ki, illetve nem szerkeszthető.

Rétegek panel Gyorsan és pontosan kijelölhet egy vagy több objektumot. Kijelölhet egyetlen objektumot (akkor is, ha az egy csoportban található), egy rétegen lévő minden objektumot vagy teljes csoportokat.

Kijelölés eszköz  Segítségével kattintással vagy húzással jelölhet ki objektumokat és csoportokat. Kijelölhet csoportokban lévő objektumokat és csoportokat is.

Közvetlen kijelölési eszköz  Segítségével kijelölhet szerkesztőpontokat vagy görbeszegmenseket kattintással, vagy egy egész görbevonalat vagy csoportot úgy, hogy kijelöl egy pontot az elemen. Kijelölheti egy objektumcsoport egy vagy több objektumát is.

Csoportkijelölő eszköz  Segítségével kijelölhet egy objektumot a csoporton belül, egy csoportot több csoport közül vagy több csoportot a rajzelemen belül. Minden további kattintással a hierarchia következő csoportjának objektumait adhatja hozzá.

Lasszó eszköz  Segítségével objektumokat, szerkesztőpontokat vagy görbeszegmenseket jelölhet ki úgy, hogy az eszközt körbehúzza az objektum vagy annak egy része körül.

Varázspálca eszköz  Segítségével az objektumokra kattintva kijelölheti az azonos színű, azonos ecsetvonás-vastagságú, ecsetvonásszínű, fedettségű vagy keverési módú objektumokat.

Élő festési kijelölés eszköz  Segítségével kijelölheti az Élő festési csoportok oldalait (görbék által határolt területeket) és szegélyeit (a metszéspontok közötti görberészeket).

Kijelölés parancsok (a Kijelölés menüben) Segítségükkel gyorsan kijelölheti az összes objektumot és megszüntetheti azok kijelölését, illetve kijelölhet objektumokat más objektumokhoz viszonyított helyzetük alapján. Kijelölheti az egy adott típushoz tartozó összes objektumot is, valamint azokat, amelyek egy adott attribútummal rendelkeznek, valamint mentheti és betöltheti a kijelöléseket.

 Ha ideiglenesen aktiválni kívánja a legutóbb használt kijelölő eszközt egy másik eszköztípus használata során, tartsa lenyomva a Ctrl billentyűt (Windows) vagy a Command billentyűt (Mac OS).

Az objektumok kijelöléséről és az azokon végezhető műveletekről megtekinthet egy videoklipet a www.adobe.com/go/vid0034_hu weblapon.

Lásd még

“Görbék, szegmensek és szerkesztőpontok kijelölése”, 69. oldal

Kijelölési beállítások megadása

A görbék és pontok kijelölése igen összetett művelet lehet a bonyolult képek esetében. A Kijelölés és szerkesztőpontok megjelenítése beállítással meghatározhatja a képpontkijelölés tűrését, valamint megadhat további beállításokat is, hogy az adott dokumentumban még könnyebb legyen a kijelölés.

- 1 Válassza a Szerkesztés > Beállítások > Kijelölés és szerkesztőpontok megjelenítése (Windows) menüpontot, vagy válassza az Illustrator > Beállítások > Kijelölés és szerkesztőpontok megjelenítése (Mac OS) menüpontot.
- 2 A következő kijelölési beállításokat adhatja meg:

Tűrés:	Meghatározza a szerkesztőpontok kijelölésének képponttartományát. A nagyobb érték azt jelenti, hogy nagyobb a szerkesztőpont körüli terület, amelyre kattinthat a szerkesztőpont kijelöléséhez.
Objektumkijelölés csak görbe alapján	Meghatározza, hogy kijelölhet-e kitöltött objektumokat az objektumon belül kattintva, vagy egy görbét kell-e kijelölnie.
Ponthoz igazítás	Az objektumokat szerkesztőpontokhoz és segédvonalakhoz igazítja. Megadhatja az objektum és a szerkesztőpont vagy segédvonal közötti távolságot, amelyen belül megtörténik az igazítás.

Lásd még

“Kitöltött objektumok kijelölése”, 198. oldal

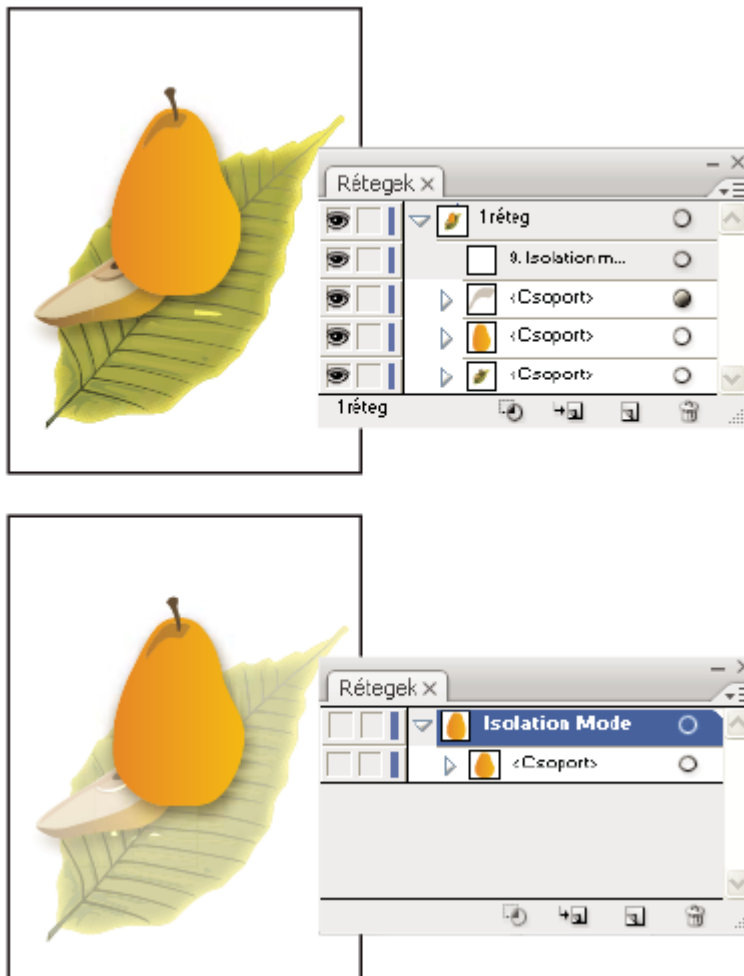
“Szerkesztőpont méretbeállításainak megadása”, 56. oldal

Csoportok és alrétegek elkülönítése

Az Elkülönítés mód elkülöníti a csoportokat és alrétegeket, hogy így könnyedén kijelölhesse és szerkeszthesse az egyes objektumokat és objektumrészeket. Amikor Elkülönítés módban dolgozik, nem kell amiatt aggódnia, hogy mely rétegen található az objektum, és nem is kell manuálisan zárolnia vagy elrejtene a szerkesztésből kihagyni kívánt objektumokat – az Illustrator automatikusan zárolja az összes többi objektumot, így csak az elkülönített objektumokat érinti a szerkesztés.

Az elkülönített csoport vagy objektum színhelyesen jelenik meg, míg a többi rajzelem halvány. Az Elkülönítés mód határvonala megjelenik az illusztrációs ablak felső részén, és egy vonal határolja, amelynek színe megegyezik az elkülönített csoport rétegének színével vagy az elkülönített alréteg színével. Az elkülönített csoport vagy alréteg neve és helye (ezeket néha kenyérmorzának nevezik) megjelenik az Elkülönítés mód határvonalán.

Megjegyzés: Egy szimbólum definíciójának szerkesztésekor a szimbólum Elkülönítés módban jelenik meg. (További információ: “Szimbólum szerkesztése és újradefiniálása”, 87. oldal.)



A körte alrétegének elkülönítése

Ha az Elkülönítés mód aktív, a Rétegek panel csak az elkülönített alréteg vagy csoport rajzelemeit jeleníti meg. Amikor kilép az Elkülönítés módból, a többi réteg és csoport ismét megjelenik a Rétegek panelen.

Megjegyzés: Az Elkülönítés módból nem léphet át fedettségszerek-szerkesztő módba, és ez visszafelé is igaz.

Megtekinthet egy, a rétegek és az Elkülönítés mód használatát bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0041_hu weblapon.

Csoport elkülönítése

❖ Tegye az alábbiak egyikét:

- A Kijelölés eszközzel kattintson duplán a csoportra.
- Kattintson A kijelölt csoport elkülönítése gombra  a Vezérlő panelen.
- Kattintson a jobb gombbal (Windows) vagy a Control billentyűt lenyomva (Mac OS) a csoportra, és válassza a Kijelölt csoport elkülönítése menüpontot.
- Jelölje ki a csoportot a Rétegek panelen, és válassza a Belépés Elkülönítés módba menüpontot a Rétegek panel menüjéből.

Alréteg elkülönítése

❖ Jelölje ki az alréteget a Rétegek panelen, és válassza a Belépés Elkülönítés módba menüpontot a Rétegek panel menüjéből.

Felső szintű rétegeket nem különíthet el.

Kilépés az Elkülönítés módból

❖ Tegye az alábbiak egyikét:

- Kattintson a Kilépés az elkülönített csoportból gombra  vagy bárhova az Elkülönítés mód sávjában.
- Kattintson a Kilépés az elkülönített csoportból gombra  a Vezérlő panelen.
- Kattintson duplán az elkülönített csoporton kívül.
- Kattintson a jobb gombbal (Windows) vagy a Control billentyűt lenyomva (Mac OS) a csoportra, és válassza a Kilépés az elkülönített csoportból menüpontot.

Objektumok kijelölése a Rétegek panelen

- 1 A Rétegek panelen keresse meg a kijelölni kívánt objektumokat. Lehetséges, hogy a nyílra kell kattintania ahhoz, hogy kibontson egy réteget vagy csoportot, vagy görgetnie kell a panelen, hogy megtalálja a keresett objektumot.
- 2 Végezze el a következő műveletek valamelyikét:
 - Adott objektum kijelöléséhez kattintson az objektum kijelölési oszlopába (a cél gomb és a görgetősáv között). A Shift billentyű lenyomva tartása mellett kattintson objektumokra azok a kijelöléshez való hozzáadásához és abból történő eltávolításához.
 - Ha egy rétegen vagy csoportban minden rajzelemet ki szeretne jelölni, kattintson a réteg vagy csoport kijelölési oszlopában.
 - Ha a jelenleg kijelölt rajzelemek alapján egy rétegen minden rajzelemet ki szeretne jelölni, válassza a Kijelölés > Objektum > Ugyanazon a rétegen minden menüpontot.

A kijelölési szint jelző mezők jelennek meg a panelen minden kijelölt elem mellett.

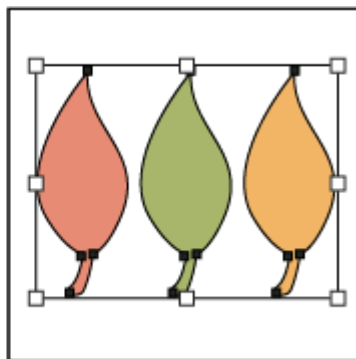
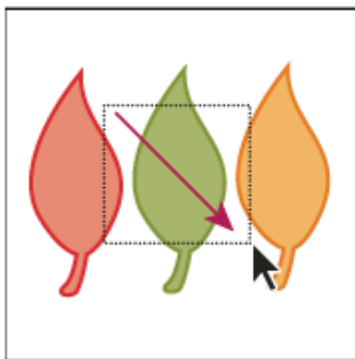
Megtekinthet egy, a rétegek használatát bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0041_hu weblapon.

Lásd még

“Rétegek panel – áttekintés”, 211. oldal

Objektumok kijelölése a Kijelölés eszközzel

- 1 Válassza a Kijelölés eszközt .
- 2 Tegye a következők egyikét:
 - Kattintson egy objektumra.
 - Húzzon egy kijelölési téglalapot egy vagy több objektum vagy azok részei köré.
- 3 Objektumok hozzáadásához vagy eltávolításához tartsa lenyomva a Shift billentyűt, és húzással jelölje ki a hozzáadni, illetve eltávolítani kívánt objektumokat.



Objektumok kijelölése húzással

 Ha a Kijelölés eszköz egy nem kijelölt objektum vagy csoport felett van, az eszköz alakja megváltozik:  Ha a Kijelölés eszköz egy kijelölt objektum vagy csoport felett van, az eszköz alakja megváltozik:  Ha az eszköz egy nem kijelölt objektumon lévő szerkesztőpont felett van, egy üres négyzet jelenik meg a nyíl mellett: .

Megtekinthet egy, az objektumok kijelölését ismertető videoklipet a www.adobe.com/go/vid0034_hu weblapon.

Lásd még

“Kijelölési billentyűparancsok”, 461. oldal

Objektumok kijelölése a Lasszó eszközzel

- 1 Válassza a Lasszó eszközt .
- 2 Húzza a mutatót az objektumok körül vagy azokon keresztül.

Objektumok kijelölése a Varázspálca eszközzel

A Varázspálca eszközzel kijelölheti az azonos vagy hasonló kitöltési attribútumokkal (például színnel vagy mintával) rendelkező objektumokat a dokumentumban.

A Varázspálca eszköz testreszabható úgy, hogy az objektumok kijelölése az ecsetvonás-vastagságon, az ecsetvonás színén, a fedettségen vagy a keverési módon alapuljon. Módosítható a Varázspálca eszköz tűrése, amely alapján az objektumok hasonlóságát felismeri.

Lásd még

“Munkaterület – áttekintés”, 14. oldal

Objektumok kijelölése a Varázspálca eszközzel a kitöltés színe alapján

- 1 Kattintson a Varázspálca eszközre .
- 2 Tegye az alábbiak egyikét:
 - Új kijelölés létrehozásához kattintson az objektumra, amely a kívánt attribútumokat tartalmazza. Minden objektum ki lesz jelölve, amely a kijelölt objektumhoz hasonló attribútumokkal rendelkezik.
 - A jelenlegi kijelöléshez való hozzáadáshoz nyomja meg a Shift billentyűt, és kattintson egy másik, a hozzáadni kívánt attribútumokkal rendelkező objektumra. Minden további objektum ki lesz jelölve, amely a kijelölt objektumhoz hasonló attribútumokkal rendelkezik.
 - Ha szűkíteni kívánja a jelenlegi kijelölést, nyomja meg az Alt (Windows) vagy az Option (Mac OS) billentyűt, és kattintson arra az objektumra, amely az eltávolítani kívánt attribútumokkal rendelkezik. Az azonos attribútumokkal rendelkező összes objektum kikerül a kijelölésből.

A Varázspálca eszköz testreszabása

- 1 Az alábbi módszerek egyikével nyissa meg a Varázspálca panelt:
 - Kattintson duplán a Varázspálca eszközre az eszközpanelen.
 - Válassza az Ablak > Varázspálca menüpontot.
- 2 Ha az objektumokat a kitöltési szín alapján kívánja kijelölni, válassza a Kitöltés színe lehetőséget, majd adja meg a Tűrés értékét 0 és 255 képpont között RGB színrendszer, 0 és 100 képpont között CMYK színrendszer használata esetén.

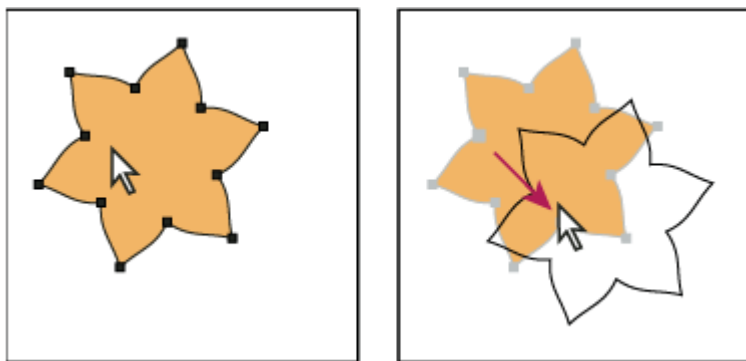
Alacsony tűrés érték esetén csak a kijelölt objektumhoz nagyon hasonló objektumok lesznek kijelölve, a nagyobb tűrés viszont a választott tulajdonság szélesebb tartományát is elfogadja.
- 3 Válassza az Ecsetvonás-beállítások megjelenítése menüpontot a Varázspálca panel menüjében, és végezze el az alábbi műveletek egyikét:
 - Ha az objektumokat az ecsetvonás színe alapján kívánja kijelölni, válassza az Ecsetvonás színe lehetőséget, majd adja meg a Tűrés értékét 0 és 255 képpont között RGB színrendszer, illetve 0 és 100 képpont között CMYK színrendszer használata esetén.
 - Ha az objektumokat az ecsetvonás vastagsága alapján kívánja kijelölni, válassza az Ecsetvonás vastagsága lehetőséget, majd adja meg a Tűrés értékét 0 és 1000 pont között.
- 4 Válassza az Átlátszósági beállítások megjelenítése menüpontot a Varázspálca panel menüjében, és végezze el az alábbi műveletek egyikét:
 - Ha az objektumokat az átlátszóság vagy a keverési mód alapján kívánja kijelölni, válassza a Fedettség lehetőséget, majd adja meg a Tűrés értékét 0% és 100% között.

- Ha az objektumokat a keverési mód alapján kívánja kijelölni, válassza a Keverési mód lehetőséget.

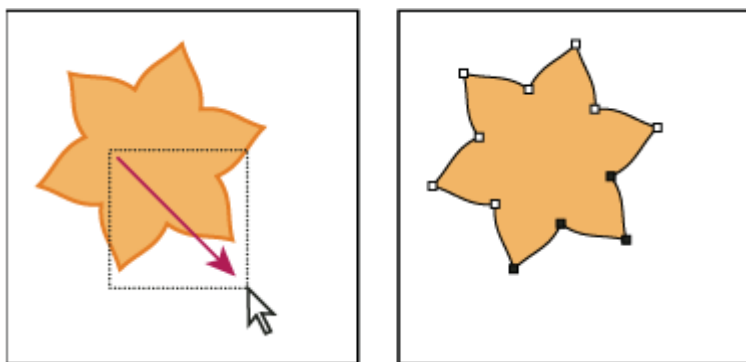
Kitöltött objektumok kijelölése

Az Objektumkijelölés csak görbe alapján beállítás azt határozza meg, hogy kijelölhető-e egy kitöltött objektum az objektumon belül kattintva a Kijelölés vagy a Közvetlen kijelölési eszközzel, vagy egy görbeszegmensre vagy szerkesztőpontra kell-e kattintania ezekkel az eszközökkel. Alaphelyzetben ez a beállítás ki van kapcsolva. Bizonyos esetekben szükség lehet ezen beállítás bekapcsolására – például ha átlapoló kitöltött objektumokkal dolgozik, és egyszerűen szeretné kijelölni a takarásban lévő objektumokat is.

Megjegyzés: Az Objektumkijelölés csak görbe alapján beállítás nem használható, ha nem kitöltött objektumokat jelöl ki, vagy ha a rajzot körvonalas megjelenítésben tekinti meg. Ezekben az esetekben soha nem jelölhető ki objektum az objektum belsejébe történő kattintással. (További információ: "Grafika körvonalas megjelenítése", 45. oldal.)



Ha az Objektumkijelölés csak görbe alapján beállítás ki van kapcsolva, akkor az objektum kijelölhető és mozgatható a belsejébe történő kattintással és húzással.



Ha az Objektumkijelölés csak görbe alapján beállítás be van kapcsolva, akkor a Közvetlen kijelölési eszköz húzása a kijelölési téglalapon belül első pontokat és szegmenseket jelöli ki.

- ❖ Válassza a Szerkesztés > Beállítások > Kijelölés és szerkesztőpontok megjelenítése (Windows) vagy az Illustrator > Beállítások > Kijelölés és szerkesztőpontok megjelenítése (Mac OS) menüpontot, és válassza az Objektumkijelölés csak görbe alapján lehetőséget.

Csoportok és csoportban lévő objektumok kijelölése

Ha az objektumok csoportosítva vannak, és a Kijelölési eszközzel vagy a Lasszó eszközzel kijelöli a csoport egy részét, akkor az egész csoportot kijelölt lesz. Ha nem tudja biztosan, hogy egy objektum csoporthoz tartozik-e, jelölje ki azt a Kijelölés eszközzel.

A Közvetlen kijelölési eszköz és a Lasszó eszköz lehetővé teszi, hogy egyetlen görbét vagy objektumot jelöljön ki, amely egy vagy több csoport része. Ha egy csoporton belül több objektumcsoport is létezik, a csoportosítási hierarchiában következő csoportot a Csoportos kijelölés eszközzel jelölheti ki. Minden további kattintás csoportosított objektumok egy újabb alcsoportját adja a kijelöléshez.

Lásd még

“Objektumok csoportosítása és a csoportosítás megszüntetése”, 202. oldal

Egy vagy több csoport kijelölése a Kijelölés eszközzel

- 1 Válassza a Kijelölés eszközt .
- 2 Végezze el az alábbi műveleteket a csoporton belüli bármely objektum esetében:
 - Kattintson az objektumra.
 - Húzza a mutatót a teljes objektum vagy annak egy része körül.
- 3 Ha csoportot kíván hozzáadni vagy eltávolítani, tartsa lenyomva a Shift billentyűt, miközben a hozzáadni vagy eltávolítani kívánt csoportra kattint.

Csoporton belül lévő objektumok és csoportok kijelölése a Kijelölés eszközzel

- 1 Válassza a Kijelölés eszközt .
- 2 Kattintson duplán egy csoportra. A csoport Elkülönítés módba kerül.
- 3 Végezze el a következő műveletek valamelyikét:
 - Kattintson duplán a csoport szerkezetén belül mélyebben elhelyezkedő csoportok kijelöléséhez.



A dupla kattintás egy kényelmes módszer egy Élő festési csoport objektumainak kijelölésére (nem alkalmazható viszont oldalak és szegélyek esetén).

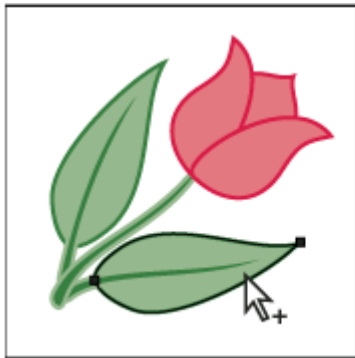
- Kattintson a kijelölt csoporton belül egy objektumra annak kijelöléséhez.
 - Rajzolással újabb objektumot adhat a kijelölt csoporthoz.
- 4 Kattintson duplán a csoporton kívül a csoport kijelölésének megszüntetéséhez.

Egyetlen objektum kijelölése egy csoporton belül

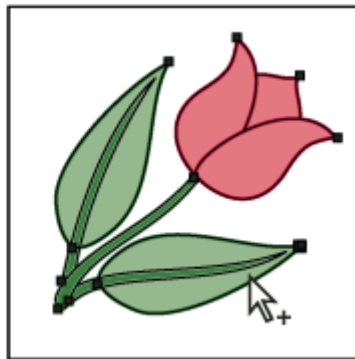
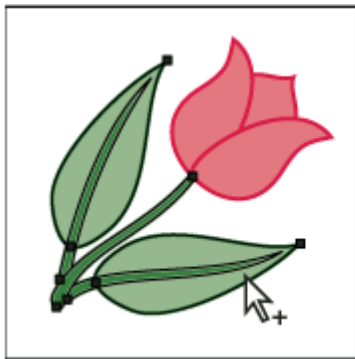
- 1 Tegye az alábbiak egyikét:
 - Válassza a Csoportkijelölő eszközt  és kattintson az objektumra.
 - Válassza a Lasszó eszközt , és húzza az objektum körül vagy azon keresztül.
 - Válassza a Közvetlen kijelölési eszközt , és kattintson az objektumon belül, vagy rajzoljon egy kijelölési téglalapot az objektum görbevonala vagy annak egy része körül.
- 2 Ha a kijelöléshez hozzáadni vagy abból elvenni kíván objektumokat (bármely kijelölési eszközzel), tartsa lenyomva a Shift billentyűt, és jelölje ki a hozzáadni, illetve eltávolítani kívánt objektumot.

Objektumok és csoportok kijelölése a Csoportkijelölő eszközzel

- 1 Válassza a Csoportkijelölő eszközt , és kattintson egy objektumra a kijelölni kívánt csoporton belül. Az objektum kijelölése megtörténik.
- 2 Egy objektum szülőcsoportjának kijelöléséhez kattintson ismét az objektumra.
- 3 Kattintson ismét az objektumra további olyan csoportok kijelöléséhez, amelyek a kijelölt csoporttal vannak csoportosítva, mindaddig, amíg minden kívánt elem kijelölt nem lesz.



A Csoportkijelölő eszköz első kattintásra kijelöl egy objektumot a csoportban (balra), a második kattintás kijelöli az objektum csoportját (jobbra).



A harmadik kattintás a következő csoportot is a kijelöléshez adja (balra), a negyedik kattintás pedig a harmadik csoportot adja hozzá (jobbra).

Oldalak és szegélyek kijelölése egy Élő festési csoportban

Élő festésben oldalakat és szegélyeket az Élő festési kijelölés eszközzel jelölhet ki. Ha a teljes Élő festési csoportot ki szeretné jelölni, egyszerűen kattintson a Kijelölés eszközzel.

- 1 Válassza az Élő festési kijelölés eszközt .
- 2 Mozgassa az eszközt az Élő festési csoport fölé, amíg a kijelölni kívánt oldal vagy szegély kiemelten jelenik meg. (Amikor az Élő festési kijelölés eszköz egy szegély felett van, az eszköz megváltozik: )
- 3 Végezze el a következő műveletek valamelyikét:
 - Kattintson a kiemelt szegélyre annak kijelöléséhez.
 - Húzzon egy kijelölő téglalapot több oldal vagy szegély köré. Minden oldal és szegély, amely részben vagy egészben a kijelölő téglalapon belül található, bekerül a kijelölésbe.
 - Kattintson duplán egy oldalra vagy szegélyre az összes kapcsolódó, azonos színű oldal/szegély kijelöléséhez.
 - Kattintson háromszor egy oldalra vagy szegélyre az összes azonos színű oldal/szegély kijelöléséhez.

 Ha gondolai akadnak egy kisméretű oldal vagy szegély kijelölésével, nagyítsa a nézetet, vagy állítsa be az Élő festési kijelölés eszközt úgy, hogy csak kitöltést vagy körvonalat jelöljön ki.

- 4 Oldalak és szegélyek hozzáadásához vagy eltávolításához tartsa lenyomva a Shift billentyűt, és kattintson a hozzáadni, illetve eltávolítani kívánt oldalakra/szegélyekre.

 Ha a Pipetta eszközzel kíván váltani a kitöltés és az ecsetvonás mintavételezéséhez, az Alt (Windows) vagy az Option (Mac OS) billentyű lenyomva tartása mellett kattintson a kívánt kitöltésre vagy ecsetvonásra.

Lásd még

“Élő festés – ismertető”, 157. oldal

“Élő festési csoportok esetében elvégezhető műveletek billentyűparancsai”, 463. oldal

Az Élő festési kijelölés eszköz beállításai

Az Élő festési kijelölés eszköz beállításainak eléréséhez kattintson duplán az eszközre az Eszközök panelen.

Kitöltések kijelölése Kijelöli az Élő festési csoporton belül található oldalakat (a szegélyek közötti területet).

Ecsetvonások kijelölése Kijelöli az Élő festési csoportok szegélyeit.

Kiemelés Kiemeli az oldalt vagy szegélyt, amely felett a mutató áll.

Szín Beállítja a kiemelés színét. Választhat egy színt a menüből, vagy a színtárra kattintva egyéni színt is megadhat.

Szélesség Meghatározza, hogy milyen vastag legyen a kijelölést jelző kiemelés.

A halmozási sorrend következő objektumának kijelölése

Kijelölhet egy, a halmozási sorrendben a kijelölt objektum felett vagy alatt található objektumot. Ezek a parancsok nem működnek Elkülönítés módban.

- ❖ A kijelölt objektum alá vagy fölé eső legközelebbi objektum kijelöléséhez válassza a Kijelölés > Következő fenti objektum vagy Kijelölés > Következő lenti objektum parancsot.

Objektumok kijelölése jellemzők alapján

Az objektumokat különböző csoportosítások alapján is kijelölheti, például formázási jellemzők, réteg vagy fajta, például ecsetvonások vagy vágómaszk alapján.

- Ha egy fájl minden objektumát ki szeretné jelölni, válassza a Kijelölés > Mind parancsot. (Minden objektum kijelölésének megszüntetéséhez válassza a Kijelölés > Kijelölés megszüntetése menüpontot.)

***Megjegyzés:** Bármelyik kijelölési eszközzel meg is szüntetheti az összes objektum kijelölését, ha bármelyik objektumtól legalább két képpont távolságban kattintást vagy húzást végez.*

- Ha az összes, azonos jellemzőkkel rendelkező objektumot ki szeretné jelölni, jelöljön ki egy objektumot, amely rendelkezik a kívánt jellemzővel, válassza a Kijelölés > Azonos menüpontot, majd válasszon egy jellemzőt a listából (Keverési mód, Kitöltés és ecsetvonás, Kitöltés színe, Fedettség, Ecsetvonás színe, Ecsetvonás vastagsága, Stílus, Szimbólumpéldány vagy Blokk sorozatok csatolása).



A Varázspálca eszközt is használhatja arra, hogy az összes azonos színnel, ecsetvastagsággal, ecsetvonásszínnel, fedettséggel vagy keverési móddal rendelkező objektumot kijelölje.

- Ha minden azonos fajtájú objektumot ki szeretne jelölni, válassza a Kijelölés > Objektum menüpontot, majd válasszon egy objektumtípust (Ecsetvonások, Vágómaszkok, Szétszórt pontok vagy Szöveges objektumok).

Kijelölés megismétlése vagy megfordítása

- A legutóbb használt kijelölési parancs megismétléséhez válassza a Kijelölés > Ismételt kijelölés menüpontot.
- Az összes ki nem jelölt objektum kijelöléséhez és az összes kijelölt objektum kijelölésének megszüntetéséhez válassza a Kijelölés > Negatív menüpontot.

Kijelölés mentése

1 Jelöljön ki egy vagy több objektumot, és válassza a Kijelölés > Kijelölés mentése menüpontot.

2 A Kijelölés mentése párbeszédpanelen írjon egy nevet a Név szövegmezőbe, majd kattintson az OK gombra.

Mentett kijelölés újbóli betöltéséhez válasszon egy kijelölésnevet a Kijelölés menü alsó részén. Egy kijelölést törölhet vagy átnevezhet a Kijelölés > Kijelölés szerkesztése paranccsal.

Objektumok csoportosítása és kibővítése

Objektumok csoportosítása és a csoportosítás megszüntetése

Több objektum csoportosításával elérheti, hogy a program egy egységként kezelje azokat. Ezután több objektumot is áthelyezhet vagy alakíthat anélkül, hogy a jellemzőiket vagy a relatív helyzetüket módosítaná. Az objektumokból csoportosításuk révén például egy emblémát alakíthat ki, és azt önálló egységként mozgathatja és méretezheti.

A csoportosított objektumok egymás után a rajzelem ugyanazon rétegére kerülnek, a csoport legelső objektuma mögé, ezért a csoportosítás módosíthatja az objektumok rétegekre kerülését és elhelyezkedésük sorrendjét egy adott rétegen. Ha különböző rétegeken lévő objektumokat jelöl ki, majd csoportosítja azokat, az objektumok a legfelső kijelölt objektum rétegén lesznek csoportosítva.

A csoportok *beágyazása* is lehetséges, azaz csoportosíthatók más objektumokon vagy csoportokon belül, hogy így nagyobb csoportokat alkossanak. A csoportok <Csoport> elemekként jelennek meg a Rétegek panelen. A Rétegek panelen elhelyezhet elemeket a csoportokba, vagy eltávolíthat elemeket azokból.

- 1 Jelölje ki a csoportosítani kívánt objektumokat vagy a bontani kívánt csoportot.
- 2 Az Objektum menüben válassza a Csoportosítás vagy a Csoportbontás parancsot.

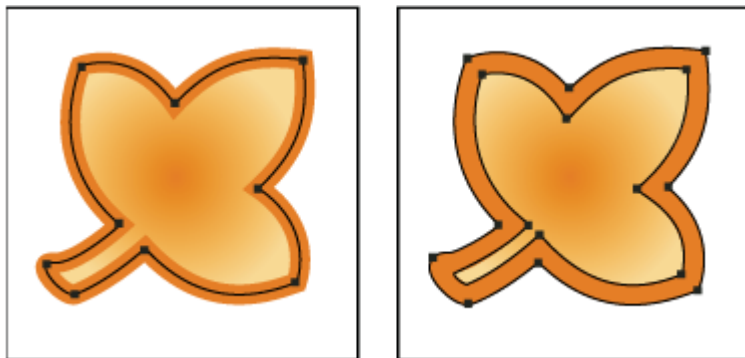
Lásd még

“Rétegek panel – áttekintés”, 211. oldal

Objektumok kibővítése

Az objektumok *kibővítése* lehetőséget nyújt arra, hogy egyetlen objektumot több, az objektum megjelenését meghatározó objektumra bontson szét. Ha egy egyszerű objektumot, például egy teljesen kitöltött, körvonallal rendelkező kört bővít ki, a kitöltés és az ecsetvonás különálló objektumok lesznek. Ha egy bonyolultabb rajzelemet, például egy mintával kitöltött objektumot bővít ki, akkor a minta is különválik az azt alkotó görbékre.

Az objektumok kibővítése akkor célszerű, ha a bennük lévő adott elemek megjelenési jellemzőit vagy más tulajdonságait kívánja módosítani. Emellett az objektumok kibővítése akkor is hasznos lehet, ha egy natív Illustrator-objektumot (például rácsvonal objektumot) más alkalmazásban szeretne használni, amely nem ismeri fel az objektumot.



Kitöltéssel és ecsetvonással rendelkező objektum a kibővítés előtt (balra) és után (jobbra)

 A kibővítés kiemelten hasznos lehet, ha problémákat tapasztal az áttetszőségi hatások, 3D objektumok, mintázatok, színátmenetek, ecsetvonások, keverések, fényfoltok, burkológörbék vagy szimbólumok nyomtatásakor.

- 1 Jelölje ki az objektumot.
- 2 Válassza az Objektum > Kibővítés menüpontot.

Ha az objektumra megjelenési jellemzők vannak alkalmazva, az Objektum > Kibővítés parancs szürkén jelenik meg. Ebben az esetben válassza az Objektum > Megjelenés kibővítése parancsot, majd válassza az Objektum > Kibővítés menüpontot.

- 3 Adja meg a beállításokat, majd kattintson az OK gombra:

- **Objektum** Kibővíti az összetett objektumokat, például az élő keveréseket, a burkológörbéket, a szimbólumkészleteket és a fényfoltokat.
- **Kitöltés** Kibővíti a kitöltéseket.
- **Vonás** Kibővíti az ecsetvonásokat.
- **Színátmenetes háló** A színátmeneteket egyetlen rácsvonal objektummá bővíti ki.
- **Határozza meg** A színátmeneteket a megadott számú objektumra bővíti ki. A magasabb szám simább színátmenetet eredményez, az alacsonyabb számok megadása sávos megjelenést biztosít.

 *Tartsa lenyomva az Alt billentyűt (Windows) vagy az Option billentyűt (Mac OS) az Objektum > Kibővítés parancs használatakor, ha a színátmenetet a legutóbb használt kibővítési beállításokkal szeretné kibővíteni.*

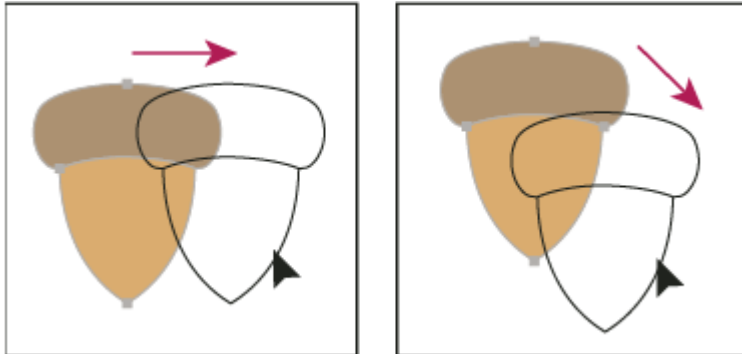
Objektumok mozgatása, igazítása és elosztása

Objektumok áthelyezése

Az objektumok mozgatása lehetséges adott eszközökkel történő húzással, a billentyűzeten található nyílbillentyűkkel vagy pontos értékek egy panelen vagy párbeszédpanelen való megadásával.

Az *igazítás* segíthet az objektumok elhelyezésében azok mozgatása során. A mutatót például segédvonalakhoz és szerkesztőpontokhoz, az objektum határait pedig rácsvonalakhoz igazíthatja. Az Igazítás panelen is meghatározhatja az objektumok egymáshoz viszonyított helyzetét.

Ezután a Shift billentyűvel korlátozhatja egy vagy több objektum mozgását, hogy pontosan vízszintes, függőleges vagy átlós irányban mozogjanak az *x* és *y* tengelyek aktuális tájolásához képest. Emellett a Shift billentyűt lenyomva tartva elforgathatja az objektumokat úgy, hogy a forgatási szög 45° egész számú többszöröse legyen.



Tartsa lenyomva a Shift billentyűt a húzás közben, hogy a forgatás a legközelebbi 45° fokos szögben történjen.

Lásd még

“A rács használata”, 47. oldal

“Objektumok elforgatása”, 207. oldal

“Alakítás panel – áttekintés”, 220. oldal

Objektumok mozgatása és másolása beillesztéssel

- 1 Jelöljön ki egy vagy több objektumot.
- 2 Válassza a Szerkesztés > Kivágás parancsot a kijelölés mozgatásához, vagy válassza a Szerkesztés > Másolás parancsot a kijelölés másolásához.
- 3 Ha az objektumot egy másik fájlba kívánja beillesztetni, nyissa meg a fájlt. (A rétegek közé történő beillesztést az “Objektumok beillesztése rétegek közé”, 205. oldal című fejezet ismerteti.)

4 Válassza az alábbi parancsok egyikét:

Szerkesztés > Beillesztés	Az objektumot az aktív ablak középpontjába illeszti be.
Szerkesztés > Beillesztés előre	Az objektumot közvetlenül a kijelölt objektum elé illeszti be.
Szerkesztés > Beillesztés hátra	Az objektumot közvetlenül a kijelölt objektum mögé illeszti be.

Objektumok mozgatása húzással

- 1 Jelöljön ki egy vagy több objektumot.
- 2 Húzza az objektumot egy eltérő helyre.

Ha a kijelölt objektum kitöltött, az objektumot bárhol megfoghatja. Ha a kijelölt objektum nem kitöltött, ha a rajzelemet körvonalas ábrázolásban jeleníti meg, vagy ha az Objektumkijelölés csak görbe alapján beállítás be van kapcsolva, az objektum görbevonalát tudja húzni. (További információ: "Kijelölés másolása húzással", 217. oldal.)

 A Nézet menüben található Ponthoz igazítás parancs a mutatót egy szerkesztőponthoz vagy segédvonalhoz igazítja, ha húzás közben az objektum azokhoz 2 képponton belüli távolságra kerül.

Objektum mozgatása a nyílbillentyűkkel

- 1 Jelöljön ki egy vagy több objektumot.
- 2 Nyomja meg a kívánt mozgatás irányát jelölő nyílbillentyűt. A Shift billentyű és a nyílbillentyű együttes megnyomásával az objektumot tízszer akkor távolságra mozgathatja, mint a Billentyűzet növekménye beállítás értéke.

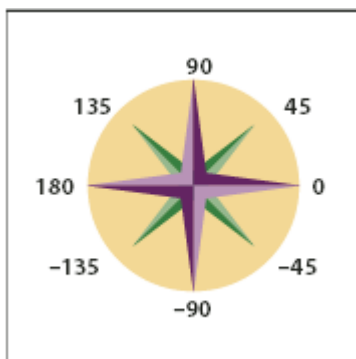
Az objektum által a nyílbillentyű megnyomásakor megtett elmozdulást a Billentyűzet növekménye beállítás határozza meg. Az alapértelmezett távolság 1 pont (1/72 hüvelyk, vagyis 0,3528 milliméter). A Billentyűzet növekménye beállítás módosításához válassza a Szerkesztés > Beállítások > Általános (Windows) vagy az Illustrator > Beállítások > Általános (Mac OS) parancsot.

Objektum mozgatása adott távolságra

- 1 Jelöljön ki egy vagy több objektumot.
- 2 Válassza az Objektum > Alakítás > Áthelyezés parancsot.

 Ha egy objektum ki van jelölve, kattintson duplán a Kijelölés, Közvetlen kijelölés vagy Csoportkijelölő eszközre az Áthelyezés párbeszédpanel megnyitásához.

- 3 Végezze el a következő műveletek valamelyikét:
 - Az objektum balra, illetve jobbra történő mozgatásához írjon be egy negatív értéket (balra mozgatáshoz) vagy egy pozitív értéket (jobbra mozgatáshoz) a Vízszintes szövegmezőbe.
 - Az objektum felfelé, illetve lefelé történő mozgatásához írjon be egy negatív értéket (lefelé mozgatáshoz) vagy egy pozitív értéket (felfelé mozgatáshoz) a Függőleges szövegmezőbe.
 - Ha az objektumot az objektum x tengelyéhez mért szögben kívánja áthelyezni, írjon be egy pozitív szöveget (az óramutató járásával ellentétes irányba mozgatáshoz) vagy egy negatív szöveget (az óramutató járásával megegyező irányba mozgatáshoz) a Távolság vagy Szög szövegmezőbe. Megadhat 180° és 360° közötti értéket is, ezt a program automatikusan a megfelelő negatív értékkel alakítja (például a 270° -ot -90° -ká konvertálja).
- 4 Amennyiben az objektumok mintázatos kitöltéssel rendelkeznek, a mintázat mozgatásához jelölje be a Mintázatok jelölőnégyzetet. Amennyiben csak a mintázatot kívánja mozgatni, az objektumokat azonban nem, törölje az Objektumok jelölőnégyzet jelölését.
- 5 Kattintson az OK gombra, vagy kattintson a Másolás gombra az objektumok egy másolatának mozgatásához.



Az x tengelyhez viszonyított irányok

Objektum mozgatása az x és y koordináták alapján

- 1 Jelöljön ki egy vagy több objektumot.
- 2 Az Alakítás panelen vagy a Vezérlő panelen adjon meg új értékeket az X és/vagy az Y szövegmezőben.
A hivatkozási pont módosításához kattintson egy fehér négyzetre a hivatkozási pont-határozón  az értékek megadása előtt.

Több objektum mozgatása egyszerre

- 1 Jelöljön ki egy vagy több objektumot.
- 2 Válassza az Objektum > Alakítás > Mindegyik alakítása parancsot.
- 3 A párbeszédpanel Áthelyezés szakaszában állítsa be az objektumok áthelyezésének távolságát.
- 4 Tegye az alábbiak egyikét:
 - Az objektumok adott mértékben történő áthelyezéséhez kattintson az OK gombra.
 - Az objektumok véletlenszerű (ám a megadott értékeket nem meghaladó mértékű) áthelyezéséhez válassza a Véletlenszerű beállítást. Ha például egy téglafal rajzolásakor a tégláknak egymástól egy kicsit eltolva kell megjeleníteniük a tökéletes illeszkedés helyett, használhatja a Véletlenszerű beállítást. Ezután kattintson az OK gombra.

Objektum beillesztése más objektumokhoz viszonyítva

- 1 Jelölje ki a beillesztetni kívánt objektumot.
- 2 Válassza a Szerkesztés > Másolás vagy a Szerkesztés > Kivágás parancsot.
- 3 Jelölje ki az objektumot, amely elé vagy mögé be kíván illeszteni.
- 4 Válassza a Szerkesztés > Beillesztés előre vagy a Szerkesztés > Beillesztés hátra parancsot.
Ha több objektumot illeszt be, minden beillesztett objektum a kijelölt rajzelem elé vagy mögé kerül. Az egyenként beillesztett objektumok relatív sorrendje nem változik.

Objektumok beillesztése rétegek közé

A Beillesztésnél a rétegek megjegyzése beállítás meghatározza, hogy a rajzelem hová kerüljön a rétegek hierarchiájában. Alaphelyzetben a Beillesztésnél a rétegek megjegyzése beállítás ki van kapcsolva, és a rajzelem a Rétegek panelen aktív rétegre kerül. Ha a Beillesztésnél a rétegek megjegyzése beállítás be van kapcsolva, a rajzelem arra a rétegre kerül, amelyről másolva lett, függetlenül a Rétegek panelen aktív rétegtől.

A beállítás bekapcsolásához jelölje be a Beillesztésnél a rétegek megjegyzése jelölőnégyzetet a Rétegek panel menüjében. Ha a beállítás be van kapcsolva, egy pipa jelenik meg.

 *Kapcsolja be a Beillesztésnél a rétegek megjegyzése beállítást, ha dokumentumok között másol és illeszt be rajzelemeket, és azt szeretné, hogy automatikusan arra a rétegre kerüljenek, amelynek neve megegyezik a forrásrétegével. Ha a céldokumentum nem tartalmaz egy azonos nevű réteget, akkor az Illustrator létrehoz egy új réteget.*

Lásd még

“Rétegek panel – áttekintés”, 211. oldal

Objektumok igazítása és elosztása

Az Igazítás panel (Ablak > Igazítás) és a Vezérlő panelen lévő igazítási beállítások segítségével a kijelölt objektumokat igazíthatja vagy eloszthatja a megadott tengely mentén. Hivatkozási pontként használhat objektumszegélyeket vagy szerkesztőpontokat.

Az Igazítás beállításai akkor jelennek meg a Vezérlő panelen, ha található kijelölt objektum. Ha a beállítások nem jelennek meg, válassza az Igazítás menüpontot a Vezérlő panel menüjéből.

Megtekinthet egy, az objektumok igazítását és elosztását bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0035_hu weblapon.

Lásd még

“Munkaterület – áttekintés”, 14. oldal

“Vágási területek létrehozása, szerkesztése és törlése”, 38. oldal

Objektumok igazítása vagy elosztása

- 1 Jelölje ki az igazítani vagy elosztani kívánt objektumokat. Ha egy objektumon egy szerkesztőpontot szeretne igazítani, válassza a Közvetlen kijelölési eszközt, majd jelölje ki a szerkesztőpontot.
- 2 Az Igazítás panelen vagy a Vezérlő panelen tegye az alábbiak egyikét:
 - Ha az összes kijelölt objektum határolókeretéhez viszonyítva szeretne igazítást vagy elosztást végezni, kattintson a kívánt igazítási vagy elosztási típushoz tartozó gombra.
 - A kijelölt objektumokhoz viszonyított igazításhoz vagy elosztáshoz kattintson ismét az objektumra (most nem kell a Shift billentyűt lenyomva tartani a kattintáskor). Kattintson a kívánt igazítási típusnak vagy elosztásnak megfelelő gombra.

Megjegyzés: Ha nem kívánja folytatni az egy objektumhoz viszonyított igazítást vagy elosztást, az Igazítás panel menüjében válassza a Kulcsobjektum visszavonása parancsot.

 - Ha egy vágási területhez szeretne igazítani, adja meg a kívánt vágási területet a Vágás eszközzel történő kijelöléssel. Kattintson a Vágóterülethez igazítás gombra , vagy az Igazítás panelen található menüből  válassza a Vágóterülethez igazítás menüpontot. Kattintson a kívánt igazítási típusnak megfelelő gombra.
 - Ha a rajztáblához szeretne igazítani, kattintson a Rajztáblához igazítás gombra , vagy az Igazítás panelen található menüből  válassza a Rajztáblához igazítás menüpontot. Kattintson a kívánt igazítási típusnak megfelelő gombra.

 *Alapértelmezés szerint az Illustrator az igazítást és elosztást az objektum görbevonalai alapján számítja ki. A különböző ecsetvonás-vastagságú objektumok esetén használható az ecsetvonások szegélye is az igazítás vagy elosztás számításához. Ehhez válassza az Előképfathárak használata menüpontot az Igazítás panel menüjéből.*

Objektumok elosztása adott távolságban

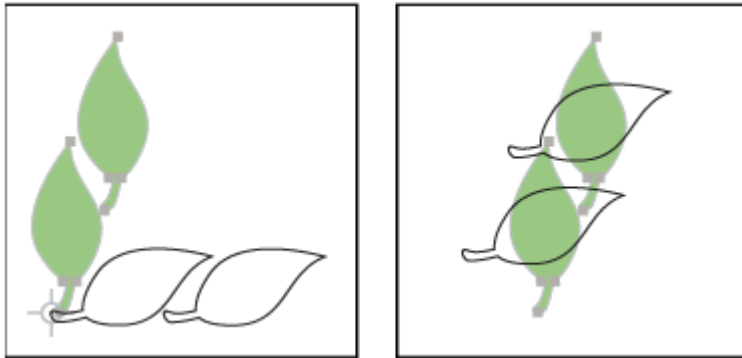
Az objektumok elosztása során egymástól számított pontos távolságra helyezheti el az azokat alkotó görbevonalakat.

- 1 Jelölje ki az elosztani kívánt objektumokat.
- 2 Az Igazítás panelen adja meg az objektumok között alkalmazni kívánt távolságot az Elosztás térköze szövegmezőben. Ha az Elosztás térköze beállítások nem jelennek meg, a panel menüjéből válassza a Beállítások megjelenítése menüpontot.
- 3 A Kijelölés eszközzel  kattintson a görbére, amely mentén az objektumokat el kívánja osztani. A kijelölt objektum helye változatlan marad.
- 4 Kattintson a Térköz függőleges elosztásnál vagy a Térköz vízszintes elosztásnál gombra.

Objektumok elforgatása és tükrözése

Objektumok elforgatása

Az objektum elforgatásakor az objektum elfordul egy megadott rögzített pont körül. Az alapértelmezett hivatkozási pont az objektum középpontja. Ha a kijelölés több objektumot is tartalmaz, akkor az objektumok elforgatása egyetlen hivatkozási pont körül történik, amely alapértelmezés szerint a kijelölés vagy a határolókeret középpontja. A Mindegyik alakítása paranccsal minden objektumot a saját középpontja körül forgathat el.



Az Elforgatás eszköz (balra) és a Mindegyik alakítása parancs (jobbra) alkalmazásának eredménye

Lásd még

“Alakítás panel – áttekintés”, 220. oldal

“Objektumok áthelyezése”, 203. oldal

“Objektumok méretezése”, 222. oldal

Objektum elforgatása határolókerettel

- 1 Jelöljön ki egy vagy több objektumot.
- 2 A Kijelölés eszközzel  mozgassa a mutatót a határolókereten kívülre, közel a határolókeret fogójához, amíg a mutató a  alakot fel nem veszi, majd kezdjen húzni.

Objektum elforgatása a Szabad alakítás eszközzel

- 1 Jelöljön ki egy vagy több objektumot.
- 2 Válassza a Szabad alakítás eszközt .
- 3 Mozgassa a mutatót a határolókereten kívülre, amíg a mutató a  alakot fel nem veszi, majd kezdjen húzni.

Objektum elforgatása az Elforgatás eszközzel

- 1 Jelöljön ki egy vagy több objektumot.
- 2 Váltson az Elforgatás eszközre .
- 3 Végezze el a következő műveletek valamelyikét:
 - Egy objektum középpontja körüli elforgatáshoz húzza a mutatót körkörösén bárhol a dokumentumban.
 - Egy objektum másik hivatkozási pont körüli elforgatásához kattintson bárhova a dokumentumablakban a hivatkozási pont megadásához. Ezután mozgassa a mutatót távolabb a hivatkozási ponttól, majd körkörös mozdulatokkal húzza azt.
 - Ha az objektum egy másolatát szeretné elforgatni, nem magát az objektumot, tartsa lenyomva az Alt (Windows) vagy az Option (Mac OS) billentyűt a húzás megkezdése után.

Az elforgatás pontosabb szabályozásához az objektum hivatkozási pontjától távolabb végezze a húzást.

Objektum elforgatása adott szögben

Az Elforgatás paranccsal megadhatja az elforgatás pontos szögét.

- 1 Jelöljön ki egy vagy több objektumot.
- 2 Tegye az alábbiak egyikét:
 - A középpont körüli elforgatáshoz válassza az Objektum > Alakítás > Elforgatás parancsot, vagy kattintson duplán az Elforgatás eszközre.
 - Egy másik hivatkozási pont körüli elforgatáshoz válassza az Elforgatás eszközt. Ezután az Alt (Windows) billentyű vagy az Option billentyű (Mac OS) lenyomva tartása mellett kattintson oda, ahol a hivatkozási pontot el kívánja helyezni a dokumentumablakban.
- 3 A Szög szövegmezőben adja meg az elforgatás szögét. Írjon be egy negatív számot az objektumnak az óramutató járásával megegyező, pozitív számot az óramutató járásával ellentétes irányú elforgatásához.
- 4 Ha az objektumok mintával vannak kitöltve, jelölje be a Mintázatok jelölőnégyzetet a mintázat elforgatásához. Törölje az Objektumok jelölőnégyzetet, ha csak a mintázatot kívánja elforgatni, az objektumot nem.
- 5 Kattintson az OK gombra, vagy kattintson a Másolás gombra az objektumok egy másolatának átméretezéséhez.

 Ha az objektum több másolatát szeretné körkörös mintázatban elhelyezni a hivatkozási pont körül, mozgassa a hivatkozási pontot az objektumtól távolabb, majd egymás után többször válassza az Objektum > Átalakítás > Megismételt alakítás parancsot.

Objektum elforgatása az Alakítás panelen

- 1 Jelöljön ki egy vagy több objektumot.
- 2 Tegye az alábbiak egyikét:
 - Egy objektum saját középpontja körüli elforgatásához adjon meg egy értéket a panel Szög beállításánál.
 - Ha az objektumot egy másik hivatkozási pont körül szeretné elforgatni, kattintson egy fehér négyzetre a hivatkozási pont-határozón  a panelen, majd adjon meg egy értéket a Szög beállításához.

 Az Alakítás panelt úgy is megnyithatja, hogy a Vezérlő panelen az X, Y, SZ, vagy M elemre kattint.

Több objektum egyenkénti elforgatása

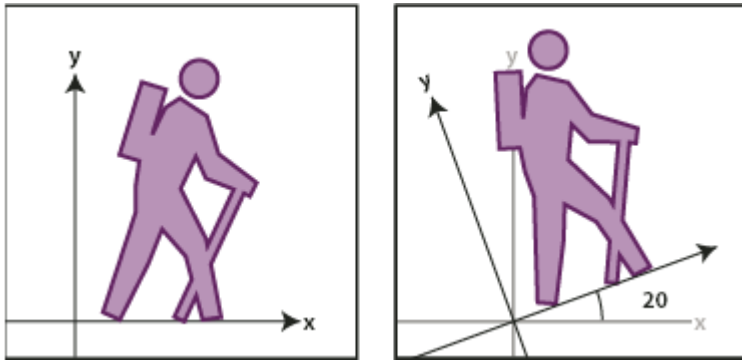
- 1 Jelölje ki az elforgatni kívánt objektumokat.
- 2 Válassza az Objektum > Alakítás > Mindegyik alakítása parancsot.
- 3 Végezze el az alábbi műveletek egyikét a párbeszédpanel Elforgatás szakaszában:
 - Kattintson a szöveget jelző ikonra, vagy húzza a szögvonalat az ikon körül.
 - A Szög szövegmezőben adjon meg egy szögértéket -360° és 360° között.
- 4 Kattintson az OK gombra, vagy kattintson a Másolás gombra minden objektum egy másolatának elforgatásához.

Egy dokumentum x és y tengelyének elforgatása

Alapértelmezés szerint az x és y tengely párhuzamos a dokumentumablak függőleges és vízszintes oldalával.

- 1 Válassza a Szerkesztés > Beállítások > Általános (Windows) vagy az Illustrator > Beállítások > Általános parancsot (Mac OS).
- 2 A Kényszerítési szög szövegmezőben adjon meg egy szöveget. A pozitív szögérték az óramutató járásával ellentétes irányban forgatja el a tengelyeket, míg a negatív érték azzal megegyező irányban.

A tengelyek elforgatása akkor hasznos, ha a rajzelem olyan elemekből áll, amelyek ugyanazon szög szerint vannak elforgatva, például ha a rajzelem egy 20° fokkal elforgatott embléma és szöveg. Ahelyett, hogy az emblémába kerülő összes elemet egyenként elforgatná, elég a tengelyeket elforgatni 20° -kal. Ezután minden rajz az új tengelyek mentén készül el.



Az alapértelmezett tengelyekhez (balra) és a 20°-kal elforgatott tengelyekhez (jobbra) igazított objektum

A következő objektumokra és műveletsorokra *nincsenek* hatással az új tengelyek:

- Már meglévő objektumok
- Elforgatás és keverés
- A Ceruza vagy az Élő kontúr eszközökkel készült rajzok.

Objektumok tükrözése

Egy objektum tükrözésekor az objektum átfordul egy adott (láthatatlan) tengely mentén. Az objektumok tükrözhetők a Szabad alakítás eszközzel, a Tükrözés eszközzel vagy a Tükrözés paranccsal.

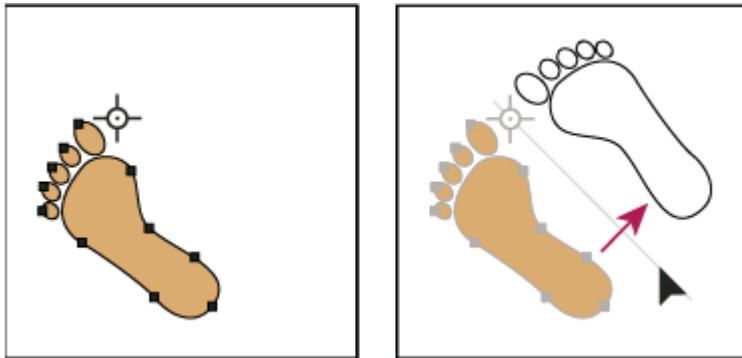
Ha egy objektum tükrözött képét szeretné előállítani, a tükrözés során másolhatja azt.

Objektum tükrözése a Szabad alakítás eszközzel

- 1 Jelölje ki a tükrözni kívánt objektumot.
- 2 Válassza a Szabad alakítás eszközt.
- 3 Tegye az alábbiak egyikét:
 - Húzza a határolókeret valamelyik fogópontját a vele szemkötti élen vagy fogóponton túlra, amíg az objektum el nem éri a megfelelő tükrözési szintet.
 - Az objektum arányainak megtartásához tartsa lenyomva a Shift billentyűt, miközben egy sarokfogót a szemkötti fogón túlra húz.

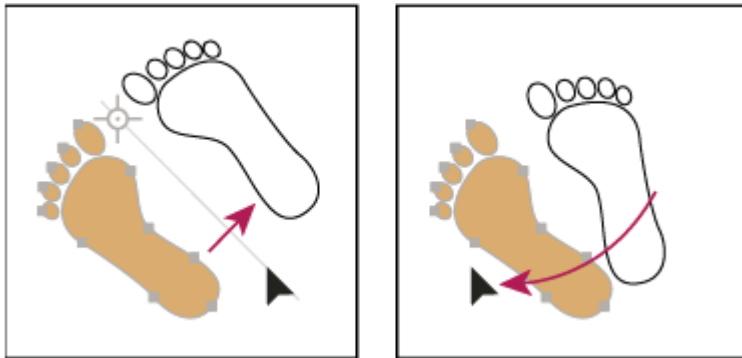
Objektum tükrözése a Tükrözés eszközzel

- 1 Jelölje ki az objektumot.
- 2 Válassza a Tükrözés eszközt .
- 3 A láthatatlan tükrötengely megrajzolásához kattintson bárhova a dokumentumablakban a tengely egyik pontjának megadásához. A mutató egy nyílfejjé változik.
- 4 Mozgassa a mutatót egy másik pontra a láthatatlan tengely megadásához, és végezze el az alábbi műveletek egyikét:
 - Kattintással adja meg a láthatatlan tengely második pontját. A kattintáskor a kijelölt objektum átfordul a tengely körül.



Kattintson a tengely egyik pontjának megadásához (balra), majd kattintson ismét a tengely másik pontjának megadásához és az objektum tengelyes tükrözéséhez (jobbra).

- Ha az objektum egy másolatát szeretné tükrözni, tartsa lenyomva az Alt (Windows) vagy az Option (Mac OS) billentyűt, és kattintson a láthatatlan tengely második pontjának megadásához.
- Kattintás helyett húzással állítsa be a tükrötengelyt. A húzás közben a Shift billentyű lenyomva tartásával korlátozhatja a szöveget 45° növekményűre. A húzás közben a láthatatlan tükrötengely elfordul a 3. lépésben megadott pont körül, és az objektum körvonala tükrözötten jelenik meg. Amikor a körvonal a kívánt helyen jelenik meg, engedje fel az egér gombját.



A tengely elforgatása a tükrötengely második pontjának húzásával

Az elforgatás pontosabb szabályozásához az objektum hivatkozási pontjától távolabb végezze a húzást.

Tükrözés tengely megadásával

1 Jelölje ki a tükrözni kívánt objektumot.

- Az objektum középpontja körüli tükrözéshez válassza az Objektum > Alakítás > Tükrözés parancsot, vagy kattintson duplán a Tükrözés eszközre.
- Egy másik hivatkozási pont körüli tükrözéshez az Alt billentyű (Windows) vagy az Option billentyű (Mac OS) lenyomva tartása mellett kattintson bárhol a dokumentumablakban.

2 A Tükrözés párbeszédpanelen jelölje ki a tengelyt, amely mentén az objektumot tükrözni szeretné. Objektum tükrözése lehetséges vízszintes, függőleges vagy egy szöveget bezáró tengely mentén is.

3 Ha az objektum mintázatokat tartalmaz, és azokat is tükrözni szeretni, jelölje be a Mintázatok jelölőnégyzetet. (Csak a mintázat tükrözéséhez törölje az Objektumok jelölőnégyzet jelölését.)

4 Ha alkalmazása előtt meg szeretné tekinteni a hatást, jelölje be az Előkép jelölőnégyzetet.

5 Tegye az alábbiak egyikét:

- Az objektum tükrözéséhez kattintson az OK gombra.
- Az objektum egy másodpéldányának tükrözéséhez kattintson a Másolás gombra.

Rétegek használata

Rétegek – ismertető

Összetett rajzelemek létrehozásakor nehéz lehet a dokumentumablakban lévő összes elem nyomon követése. A kisméretű elemeket takarják a nagyobb elemek, és a rajzelemek kijelölése is nehézséget okozhat. A rétegek lehetőséget nyújtanak a rajzelemet alkotó elemek kezelésére. A rétegek egy hasonlattal olyanok, mint ha átlátszó mappák tárolnák a rajzelemeket. A mappák átrendezésével megváltozik a rajzelem elemeinek halmozási sorrendje. Az elemek áthelyezhetők másik mappába, és a mappák alatt almappák is létrehozhatók.

A dokumentumban lévő rétegek szerkezete igényeinek megfelelően egyszerű és összetett is lehet. Alapértelmezés szerint minden elem egyetlen szülőrétegen található. Létrehozhat azonban rétegeket, és elemeket helyezhet rájuk, vagy bármikor elemeket helyezhet át egy rétegről egy másikra. A Rétegek panel egy egyszerű lehetőség a rajzelemek kijelölésére, elrejtésére, lezárására és megjelenési jellemzőik módosítására. Sablonrétegeket is létrehozhat, amelyekkel nyomon követheti a rajzelemeket, és a Photoshop szoftverrel is cserélhet rétegeket.

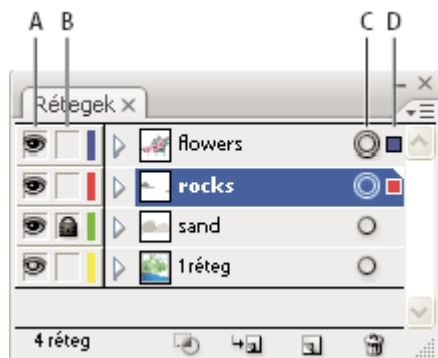
Megtekinthet egy, a rétegek és csoportok használatát bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0041_hu weblapon. Animációk a rétegek segítségével történő létrehozásáról további információt a www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_layers_hu weblapon talál.

Rétegek panel – áttekintés

A Rétegek panelen (Ablak > Rétegek) lista formájában megjelenítheti, szervezheti és szerkesztheti a dokumentum összes objektumát. Alapértelmezés szerint minden új dokumentum egyetlen réteget tartalmaz, és minden létrehozott objektum ezen a rétegen jelenik meg. Létrehozhat azonban új rétegeket, és átrendezheti az elemeket az igényeinek megfelelően.

Alapértelmezés szerint az Illustrator egy egyedi (legfeljebb kilenc különböző) színt rendel minden réteghez a Rétegek panelen. A szín a panelen a réteg neve mellett jelenik meg. Ugyanez a szín jelenik meg az illusztrációs ablakban a kijelölt objektum határolókeretében, görbevonalában, szerkesztőpontjaiban és középpontjában. Ezzel a színnel gyorsan megtalálhatja az objektum rétegét a Rétegek panelen, és módosíthatja a réteg színét az igényeinek megfelelően.

Ha a Rétegek panel egy eleme más elemeket is tartalmaz, egy háromszög jelenik meg az elem nevétől balra. Kattintson a háromszögre a tartalom megjelenítéséhez vagy elrejtéséhez. Ha nem jelenik meg ilyen háromszög, az elem nem tartalmaz további elemeket.



Rétegek panel

A. Láthatóság oszlop B. Szerkesztési oszlop C. Cél oszlop D. Kijelölési oszlop

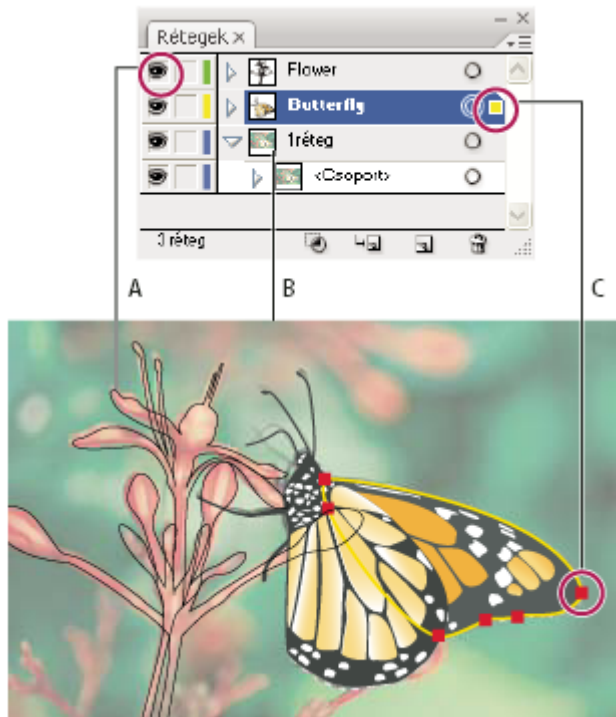
A Rétegek panel oszlopokat jelenít meg a lista bal és jobb oldalán. Kattintson az oszlopba az alábbi jellemzők vezérléséhez:
Láthatóság oszlop Azt jelöli, hogy a rétegen lévő elemek láthatók (szem) vagy rejtettek (üres), illetve hogy a réteg sablon típusú (szem) vagy körvonal típusú (körvonal) réteg-e.

Szerkesztési oszlop Azt jelöli, hogy az elemek le vannak-e zárva vagy sem. A lakat ikon (lakat) azt jelöli, hogy az elem le van zárva, és nem szerkeszthető, az üres terület azt jelöli, hogy az elem nincs lezárva, és szerkeszthető.

Cél oszlop Azt jelöli, hogy az elemek ki vannak-e jelölve a Megjelenés panelen hatások alkalmazására vagy jellemzők szerkesztésére. Ha a cél gomb dupla gyűrűként jelenik meg ((C) vagy (C)), akkor az elem célként szerepel, az egyszeres gyűrűvel jelölt elemek pedig nem szerepelnek célként.

Kijelölési oszlop Azt jelöli, hogy az elemek ki vannak-e jelölve. Egy színes téglalap jelenik meg, ha az elem ki van jelölve. Ha egy elem, például egy réteg vagy csoport tartalmaz kijelölt és nem kijelölt objektumokat is, a kijelölési szint jelző mező kisebb méretben jelenik meg a szülő elem mellett. Ha a szülő elemen belül minden objektum ki van jelölve, a kijelölési szint jelző mezők mérete megegyezik a kijelölt objektumok mellett megjelenő jellel.

A Rétegek panelen egyes elemekhez körvonalas, más elemekhez a rajzelem végleges állapotában tapasztalható megjelenítést határozhat meg egy időben. A csatolt képek és bittérképek el is halványíthatók, hogy egyszerűbb legyen a képen lévő rajzelem szerkesztése. Ez különösen a bittérképek kontúrozása során lehet hasznos.



Réteges rajzelemek megjelenítési beállításai

A. Objektum megjelenítése körvonalas ábrázolásban B. Bittérkép objektum 50%-kal elhalványítva C. Kijelölt objektum megjelenítése Előkép nézetben

Lásd még

“Munkaterület – áttekintés”, 14. oldal

“Grafika körvonalas megjelenítése”, 45. oldal

“Grafika kontúrozása”, 79. oldal

A Rétegek panel megjelenítésének módosítása

- 1 Kattintson a panel menüjének Panel beállításai parancsára.
- 2 A Csak a rétegek megjelenítése beállítással elrejtetheti a görbevonalat, csoportokat és gyűjtőelemeket a Rétegek panelen.
- 3 A Sor mérete területen válasszon egy beállítást a sorok magasságának megadásához. (Egyéni méret megadásához adjon meg egy értéket 12 és 100 között.)
- 4 A Bélyegképek területen jelölje ki a rétegek, csoportok és objektumok azon kombinációját, amelyeknél szeretne bélyegkép formájú előképet megjeleníteni.

Megjegyzés: Bélyegképek a Rétegek panelen való megjelenítése lassíthatja a számítógép teljesítményét, ha összetett fájlokkal dolgozik. A teljesítmény javítása érdekében kapcsolja ki a bélyegképek megjelenítését.

Rétegek és alrétegek beállításainak megadása

- 1 Tegye az alábbiak egyikét:

- A Rétegek panelen kattintson duplán az elem nevére.
- Kattintson az elem nevére, és válassza az <elem neve> beállításai menüpontot a Rétegek panel menüjéből.
- Kattintson a Rétegek panel menüjének Új réteg vagy Új alréteg parancsára.

2 Adja meg a következő beállítások bármelyikét:

Név	Meghatározza az elem a Rétegek panelen megjelenő nevét.
Szín	Meghatározza a réteg színbeállítását. Választhat egy szint a menüből, vagy a szintárra duplán kattintva is megadhat szint.
Sablon	A réteget sablonréteggé teszi.
Zárolás	Megakadályozza az elem módosítását.
Megjelenítés	Megjeleníti a rétegen lévő összes rajzelemet a rajztáblán.
Nyomtatás	A rétegen lévő rajzelemeket nyomtathatóvá teszi.
Előkép	A rétegen lévő rajzelemeket színesben jeleníti meg körvonalas ábrázolás helyett.
Képek színváltása	Csökkenti a rétegen található csatolt képek és bittérképek intenzitását a megadott százalékos értékre.

Új réteg létrehozása

- 1 A Rétegek panelen kattintson annak a rétegnek a nevére, amely fölé (vagy amelyben) az új réteget el kívánja helyezni.
- 2 Tegye az alábbiak egyikét:
 - A Rétegek panelen kattintson az Új réteg létrehozása gombra  egy új réteg a kijelölt réteg fölé történő hozzáadásához.
 - A Rétegek panelen kattintson az Új alréteg létrehozása gombra  egy új alréteg a kijelölt réteghez történő hozzáadásához.

 Új réteg létrehozásakor a beállításokat a Rétegek panel menüjének Új réteg és Új alréteg parancsával adhatja meg.

Objektum áthelyezése egy másik rétegre

- 1 Jelölje ki az objektumot.
- 2 Tegye az alábbiak egyikét:
 - A Rétegek panelen kattintson a kívánt réteg nevére. Ezután válassza az Objektum > Rendezés > Küldés az aktuális rétegre parancsot.
 - A kijelölt rajzelem jelzőjét  (a Réteg panel jobb oldalán) húzza a kívánt rétegre.

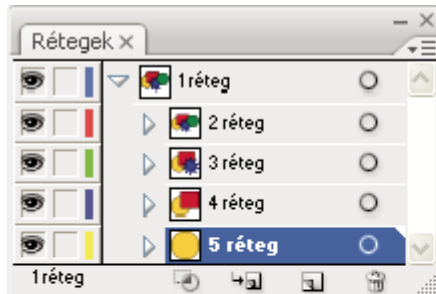
 Objektumok és rétegek egy új rétegre való áthelyezéséhez jelölje ki azokat, majd a Rétegek panel menüjében válassza a Gyűjtés új rétegen parancsot. Tartsa lenyomva a Ctrl billentyűt (Windows) vagy a Command billentyűt (Mac OS) nem szomszédos elemek kijelöléséhez. A Shift billentyű lenyomva tartásával a szomszédos elemeket jelölheti ki.

Elemek elhelyezése külön rétegeken

A Küldés a rétegekbe parancs újra elosztja egy réteg összes elemét külön rétegekre, és képes új objektumokat létrehozni minden egyes rétegen az objektum halmozási sorrendje alapján. Ezzel a funkcióval előkészítheti a fájlokat a webre szánt animációs munkákhoz.

- 1 A Rétegek panelen kattintson egy réteg vagy egy csoport nevére.
- 2 Tegye az alábbiak egyikét:
 - Minden elem új rétegre küldéséhez válassza a Küldés a rétegekbe (sorozat) parancsot a Rétegek panel menüjéből.

- Ha az elemek rétegekre küldése mellett az objektumokat meg is kívánja kettőzni egy kumulatív sorozat létrehozása érdekében, válassza a Küldés a rétegekbe (felépítés) parancsot a Rétegek panel menüjéből. A legelső objektum minden új rétegen megjelenik, míg a legfelső objektum csak a legfelső rétegen jelenik meg. Tegyük fel például, hogy az 1. réteg tartalmaz egy kört (legelső objektum), egy négyzetet és egy háromszöget (legfelső objektum). Ez a parancs három réteget hoz létre – az egyiken lesz a kör, a négyzet és a háromszög, a másikon a kör és a négyzet, a harmadikon pedig csak a kör. Ez a kumulatív animációs sorozatok esetén hasznos.



A Küldés a rétegekbe (Felépítés) parancs új rétegeket hoz létre.

Rétegek és csoportok összevonása

A rétegek egyesítése és simítása abban hasonlít, hogy mindkettővel egyetlen rétegre vagy csoportba gyűjtheti az objektumokat, csoportokat és alrétegeket. Az egyesítés esetében kijelölheti az egyesíteni kívánt elemeket, míg a simítás a rajzelem összes látható elemét egyetlen rétegre gyűjti össze. A rajzelem halmozási sorrendje mindkét esetben megmarad, de a többi rétegszintű jellemző, például a vágómaszk nem.

- Elemek egyetlen rétegre vagy csoportba történő egyesítéséhez tartsa lenyomva a Ctrl billentyűt (Windows) vagy a Command billentyűt (Mac OS), és kattintson az egyesíteni kívánt rétegek vagy csoportok nevére. A Shift billentyűt is lenyomva tarthatja azon listaelemek kijelöléséhez, amelyek a kijelölt csoportok vagy rétegek között találhatók. Ezután a Rétegek panel menüjéből válassza a Kijelölés egyesítése parancsot. Tartsa szem előtt, hogy az elemek az utoljára kijelölt rétegre vagy csoportba kerülnek.

A rétegek csak olyan rétegekkel egyesíthetők, amelyek ugyanazon a szinten találhatók a Rétegek panelen lévő hierarchiában. Hasonlóképpen az alrétegek is csak olyan alrétegekkel egyesíthetők, amelyek ugyanazon a rétegen és ugyanazon a hierarchiabeli szinten találhatók. Az objektumok nem egyesíthetők más objektumokkal.

- A rétegek simításához kattintson annak a rétegnek a nevére, amelyre a rajzelemet véglegesen el kívánja helyezni. Ezután a Rétegek panel menüjéből válassza a Grafika simítása parancsot.

Elem keresése a Rétegek panelen

Amikor kijelöl egy elemet a dokumentumablakban, a Rétegek panelen könnyedén megtalálhatja ugyanezt az elemet az Objektum keresése paranccsal. Ez a parancs különösen az összecukott rétegekben lévő objektumok keresésekor hasznos.

- Jelöljön ki egy objektumot a dokumentumablakban. Ha több objektumot is kijelöl, a halmozási sorrend legelső objektumát keresi meg az alkalmazás.
- Kattintson a Rétegek panel menüjének Objektum keresése parancsára. Ez a parancs a Réteg keresése parancsra változik, ha a Csak a rétegek megjelenítése panelbeállítás be van kapcsolva.

Objektumok zárolása, elrejtése és törlése

Objektumok vagy rétegek zárolása és zárolásának feloldása

A zárolt objektumok nem jelölhetők ki és nem szerkeszthetők. A szülő réteg zárolásával gyorsan zárolhat több görbét, csoportot és alréteget is egyszerre.

- Objektumok zárolásához kattintson a Rétegek panelen a zárolni kívánt objektum vagy réteg szerkesztési oszlopának gombjára (a szem ikon jobb oldalán). Több elem zárolásához húzza a mutatót több szerkesztési oszlop gombján keresztül. Ehelyett ki is jelölheti a zárolni kívánt objektumokat, és az Objektum > Zárolás > Kijelölés parancsra kattinthat.
- Az objektumok zárolásának feloldásához kattintson a kívánt objektum vagy réteg lakat ikonjára  a Rétegek panelen.

Az objektumok zárolásához és zárolásának feloldásához a következő parancsokat is használhatja:

- A kijelölt objektum területét fedő, és a kijelölt objektummal megegyező rétegen található objektumok zárolásához válassza az Objektum > Zárolás > Összes fentebbi rajzelem parancsot.
- A kijelölt elemet vagy csoportot tartalmazó rétegen kívül az összes réteg zárolásához válassza az Objektum > Zárolás > Más rétegek parancsot, vagy válassza az Egyebek zárolása parancsot a Rétegek panel menüjéből.
- Az összes réteg zárolásához jelölje ki az összes réteget a Rétegek panelen, majd a panel menüjéből válassza a Minden réteg zárolása parancsot.
- A dokumentumban található összes objektum zárolásának feloldásához válassza az Objektum > Minden zárolás feloldása parancsot.
- Egy csoportban található minden elem zárolásának feloldásához jelöljön ki egy nem zárolt látható objektumot a csoportban. Tartsa lenyomva a Shift+Alt billentyűket (Windows) vagy a Shift+Option billentyűket (Mac OS), és válassza az Objektum > Minden zárolás feloldása parancsot.
- Ha minden réteget zárolt, válassza a Minden réteg feloldása parancsot a Rétegek panel menüjéből az összes réteg feloldásához.

Megjegyzés: A Zárolás menük nem érhetők el Elkülönítés módban.

Lásd még

“Rétegek panel – áttekintés”, 211. oldal

Objektumok vagy rétegek megjelenítése és elrejtése

Válasszon a következő módszerek közül:

- A Rétegek panelen kattintson a szem ikonra  az elrejtetni kívánt elem mellett. Kattintson ismét az elem újbóli megjelenítéséhez. Ha elrejt egy réteget vagy csoportot, a réteg vagy csoport minden eleme rejtett lesz.
- Húzza a mutatót több szem ikonon keresztül több elem elrejtéséhez.
- Jelölje ki az elrejtetni kívánt objektumot, és válassza az Objektum > Elrejtés > Kijelölés parancsot.
- Egy rétegen egy adott objektum felett lévő összes objektum elrejtéséhez válassza az Objektum > Elrejtés > Összes fentebbi rajzelem parancsot.
- Az összes ki nem jelölt réteg elrejtéséhez a Rétegek panel menüjéből válassza az Egyebek elrejtése parancsot, illetve az Alt billentyű (Windows) vagy az Option billentyű (Mac OS) lenyomva tartása mellett kattintson a megjeleníteni kívánt réteg melletti szem ikonra. Ehelyett a kijelölt objektumot vagy csoportot tartalmazó rétegen kívül az összes réteg elrejtéséhez az Objektum > Elrejtés > Más rétegek parancsot is használhatja.
- Az összes objektum megjelenítéséhez válassza az Objektum > Az összes megjelenítése parancsot. Minden korábban elrejtett objektum megjelenik. Minden korábban kijelölt objektum kijelölt marad.
- Az összes réteg és alréteg megjelenítéséhez a Rétegek panel menüjéből válassza a Minden réteg megjelenítése parancsot. Ez a parancs nem jeleníti meg az elrejtett objektumokat, csak az elrejtett rétegeket.
- Egy csoport minden elemének megjelenítéséhez jelöljön ki egy nem zárolt látható objektumot a csoportban. Tartsa lenyomva a Shift+Alt billentyűket (Windows) vagy a Shift+Option billentyűket (Mac OS), és válassza az Objektum > Az összes megjelenítése parancsot.

Megjegyzés: Az összes megjelenítése és az Elrejtés menük nem érhetők el Elkülönítés módban.

Lásd még

“Rétegek panel – áttekintés”, 211. oldal

Objektumok törlése

❖ Tegye az alábbiak egyikét:

- Jelölje ki az objektumokat, és nyomja meg a Backspace billentyűt (Windows) vagy a Delete billentyűt.
- Jelölje ki az objektumokat, és válassza a Szerkesztés > Törlés vagy a Szerkesztés > Kivágás parancsot.
- A Rétegek panelen jelölje ki a törölni kívánt elemeket, majd kattintson a Törlés ikonra . Egy másik módszer, ha az elem nevét a Rétegek panelen a Törlés ikonra húzza, vagy a Rétegek panel menüjéből a „Réteg neve” törlése parancsot választja.

A réteg törlése a rétegen lévő összes rajzelemet is törli. Ha például egy olyan réteget töröl, amely tartalmaz alrétegeket, csoportokat, görbéket és vágáscsoportokat, akkor a réteggel együtt ezek az elemek is törölve lesznek.

Megjegyzés: A dokumentumban legalább egy rétegnek kell lennie. Ha egy dokumentumban mindössze egyetlen réteg található, a Törlés ikon és a Törlés parancs nem érhető el.

Lásd még

“Rétegek panel – áttekintés”, 211. oldal

Objektumok halmozása

Objektumok beillesztése a halmozási sorrend adott helyére

Az Illustrator halmozza az egymást követően rajzolt objektumokat, kezdve az először megrajzolt objektummal. Az objektumok halmozási sorrendje határozza meg, hogy azok hogyan jelennek meg, ha átfedik egymást. A rajzban lévő objektumok halmozási sorrendjét (vagy más néven a *rajzolási sorrendet*) bármikor módosíthatja a Rétegek panel vagy az Objektum > Rendezés paranccsal.

❖ A Rétegek panelen hajtja végre az alábbi műveletek egyikét:

- Kattintson azon objektum nevére, amely fölé az új objektumot el kívánja helyezni.
- Ha az új objektumot a réteg vagy csoport legfelső szintjén szeretné elhelyezni, kattintson a réteg vagy csoport nevére.

 Az Alt és a Ctrl billentyűk (Windows), illetve az Option és a Command billentyűk (Mac OS) lenyomva tartása mellett kattintson bárhol a rétegek listájában, és írja be a kijelölni kívánt réteg nevét vagy számát. (A 30. réteg beírásával például a 30. réteg jelenik meg.)

Halmozási sorrend módosítása a Rétegek panelen

Az objektumok halmozási sorrendje megfelel a Rétegek panelen lévő elemhierarchiának. A Rétegek panel tetején lévő rajzelemek a halmozási sorrend elején, míg a panel alján lévő rajzelemek a halmozási sorrend végén állnak. Az objektumok egy rétegen belül is hierarchiát alkotnak. Ha egy rajzban több réteget hoz létre, meghatározhatja az egymást átfedő objektumok megjelenését.

❖ Végezze el a következő műveletek valamelyikét:

- Húzza az elem nevét, és akkor engedje fel az egér gombját, ha a fekete beszúrási jelek a kívánt helyen jelennek meg. A fekete beszúrási jelek megjelenhetnek a panelen két elem között, vagy a réteg vagy csoport jobb vagy bal szegélyén. A rétegbe vagy csoportba küldött elemek az elemen belül található objektumok fölé kerülnek.
- Kattintson az elem kijelölési oszlopában (a cél gomb és a görgetőszáv között), húzza a kijelölési szint jelző mezőt egy másik elem kijelölési színét jelző mezőjére, és engedje fel az egér gombját. Ha az elem kijelölési színét jelző mezőjét egy objektumra húzza, az elem az objektum fölé kerül. Ha viszont egy rétegre vagy csoportra húzza, az elem a réteg vagy csoport összes objektuma fölé kerül.
- A Rétegek panelen az elemek sorrendjének megfordításához a Ctrl billentyű (Windows) vagy a Command billentyű (Mac OS) lenyomva tartása mellett kattintson azon elemek nevére, amelyek sorrendjét meg kívánja fordítani. Az elemeknek a réteghierarchiában egyazon szinten kell lenniük. Kijelölhet például két felső szintű réteget, de nem jelölhet

ki két görbét, amelyek különböző rétegen találhatók. Ezután a Rétegek panel menüjéből válassza a Fordított sorrend parancsot.

Megjegyzés: Görbevonalakat, csoportokat és gyűjtőelemeket nem helyezhet a Rétegek panel felső szintjére – a réteghierarchia felső szintjére csak rétegek kerülhetnek.

Lásd még

“Rétegek panel – áttekintés”, 211. oldal

Halmozási sorrend módosítása parancsokkal

❖ Végezze el a következő műveletek valamelyikét:

- Ha egy objektumot a csoportja vagy rétege legfelső szintjére kíván áthelyezni, jelölje ki az objektumot, és válassza az Objektum > Rendezés > Előrehozás vagy az Objektum > Rendezés > Hátraküldés parancsot.
- Ha egy objektumot egyetlen elemmel előrébb vagy egyetlen elemmel hátrébb szeretne mozgatni a halmozási sorrendben, jelölje ki az objektumot, és válassza az Objektum > Rendezés > Előtérbe hozás vagy az Objektum > Rendezés > Hátrébb küldés parancsot.

Objektumok másolása

Objektumok másolása húzással

- 1 Jelöljön ki egy vagy több objektumot.
- 2 Válassza a Kijelölés, Közvetlen kijelölés vagy Csoportkijelölő eszközt.
- 3 Az Alt billentyű (Windows) vagy az Option billentyű (Mac OS) lenyomva tartása mellett húzza a kijelölést (de ne a határolókeret fogóját).

Objektumok másolása a Rétegek panelen

A Rétegek panelen gyorsan másolhat objektumokat, csoportokat és teljes rétegeket is.

- 1 A Rétegek panelen jelölje ki a másolni kívánt objektumokat.
- 2 Tegye az alábbiak egyikét:
 - Válassza a „Réteg neve” megkettőzése parancsot a Rétegek panel menüjéből.
 - A Rétegek panelen húzza az elemet az Új réteg gombra , amely a panel alsó részén található.
 - A Rétegek panelen kezdje el húzni az elemet egy új helyre, majd nyomja meg az Alt (Windows) vagy az Option (Mac OS) billentyűt. Engedje fel az egér gombját, ha a jelölő azon a helyen van, ahova a másolatot el szeretné helyezni. Ha az egér gombját akkor engedi fel, amikor a jelölő egy rétegre vagy csoportra mutat, az elem másolata a réteg vagy csoport legfelső szintjére kerül. Ha az egér gombjának felengedésekor a jelölő két elem között található, az elem másolata arra az adott helyre kerül.

Kijelölés másolása húzással

A Vágólap használatával mozgathatja a kijelöléseket egy Illustrator-fájl és más Adobe-szoftverek között, beleértve az Adobe Photoshop, Adobe GoLive és Adobe InDesign szoftvereket. A Vágólap azért is kifejezetten hasznos a görbevonalak importálása során, mivel a görbevonalak PostScript nyelvű leírása kerül a Vágólapra. A Vágólapra másolt rajzelemek PICT formátumban illeszthetők be a legtöbb alkalmazásba. Néhány alkalmazás viszont a PDF verziót (ilyen például az InDesign) vagy az AICB verziót fogadja. A PDF megőrzi az áttetszőséget, míg az AICB lehetővé teszi annak megadását, hogy meg szeretné-e tartani a kijelölés általános megjelenését, vagy a kijelölést görbekészletként kívánja másolni (ami kimondottan hasznos lehet a Photoshop szoftverben).

A másolási beállítások megadásához válassza a Szerkesztés > Beállítások > Fájlkezelés és vágólap (Windows) vagy az Illustrator > Beállítások > Fájlkezelés és vágólap (Mac OS) menüpontot. Válassza a PDF, AICB vagy mindkét formátumot. Ha az AICB formátumot választja, jelölje be a Görbék megőrzése beállítást a másolt rajzelemben lévő összes áttetszőség

figyelman kívül hagyásához, vagy jelölje be a Megjelenés és felülnyomások megőrzése beállítását az átlátszóság simításához, valamint a másolt rajzelem megjelenésének megőrzéséhez és a felülnyomott objektumok megtartásához.

Rajzelemek húzása egy Photoshop-dokumentumba

- 1 Jelölje ki a másolni kívánt rajzelemet.
- 2 Nyissa meg a Photoshop-dokumentumot, amelybe a kijelölt elemeket másolni szeretné.
- 3 Tegye az alábbiak egyikét:
 - Ha a rajzelemeket bittérképekként szeretné a Photoshop szoftverbe másolni, húzza a kijelölt elemeket a Photoshop ablaka felé, majd amikor megjelenik egy fekete körvonal, engedje fel az egér gombját. Ha a kijelölt elemeket a Photoshop kép középpontjába szeretné elhelyezni, tartsa lenyomva a Shift billentyűt húzás közben. Alapértelmezés szerint a kijelölt objektumok bittérképekként kerülnek az aktív rétegre.
 - Ha vektoros rajzelemeket görbevonalakként szeretne a Photoshop alkalmazásba másolni, tartsa lenyomva a Ctrl billentyűt (Windows) vagy a Command billentyűt (Mac OS), és húzza a kijelölést a Photoshop-dokumentumba. Az egér gombjának felengedésekor a kijelölt elemek Photoshop-görbevonalakká válnak.

Rajzelemek húzása a Photoshop alkalmazásból az Illustrator szoftverbe

- 1 Nyissa meg azt a Photoshop-dokumentumot, amelyből az elemeket másolni szeretné.
- 2 Jelölje ki a másolni kívánt rajzelemet.
- 3 Válassz a Mozgatás eszközt , és húzza a kijelölt elemeket a Photoshop szoftverből az Illustrator-fájlba.

Rajzelemek húzása az asztalra (csak Mac OS)

- 1 Jelölje ki a másolni kívánt rajzelemet.
- 2 Húzza a kijelölt elemeket az asztalra.

A kijelölt elemek másolata képkivágásként kerül az asztalra, amely később a kívánt dokumentumba húzható. A képkivágások PICT formátumba konvertálódnak az asztalra való húzás során.

Másolt objektumok eltolása

Létrehozhatja egy objektum másolatát, majd a másolatot egy adott távolsággal eltolhatja a kijelölt objektumtól a Görbe eltolása paranccsal vagy a Görbe eltolása hatással. Az objektumok eltolása akkor hasznos, ha koncentrikus alakzatokat szeretne létrehozni, vagy ha egy objektumról sok másolatot szeretne készíteni, és azokat egymástól egy adott távolságra kívánja elhelyezni.

Egy objektum görbevonalanak az eredeti görbéhez viszonyított eltolásához a Hatás menüben található Görbe eltolása parancsot használhatja. Ez a hatás hasznos lehet, ha rácsvonal típusú objektumokat kíván hagyományos görbevonalakká alakítani. Ha például készített egy burkológörbét, vagy egy rácsvonal típusú objektumot szeretne átalakítani, hogy azt más alkalmazásban is használni tudja, használja a Görbe eltolása parancsot 0 eltolási értékkel, majd törölje a rácsvonal típusú alakzatot. Ezután szerkesztheti a megmaradt görbevonalat.

Lásd még

“Hatások és szűrők – ismertető”, 352. oldal

“Objektum ecsetvonásainak meghatározása”, 153. oldal

Objektumok eltolása a Görbe eltolása paranccsal

- 1 Jelöljön ki egy vagy több objektumot.
- 2 Válassza az Objektum > Görbe > Görbe eltolása parancsot.
- 3 Adja meg az eltolási távolságot, az egyesítések típusát és a ferde vágás határát.
- 4 Kattintson az OK gombra.

Objektumok eltolása a Görbe eltolása hatással

- 1 Jelöljön ki egy vagy több objektumot.
- 2 Válassza a Hatás > Görbe > Görbe eltolása parancsot.
- 3 Adja meg az eltolási távolságot, az egyesítések típusát és a ferde vágás határát.
- 4 Kattintson az OK gombra.

8. fejezet: Objektumok átformálása

Az Adobe Illustrator programban eszközökkel és parancsokkal, vagy szűrők, hatások és maszkok alkalmazásával könnyen módosíthatja egy objektum méretét vagy alakját. Könnyen létrehozhat 3D objektumokat is.

Objektumok átalakítása

Átalakítás

Az *átalakítás* többek között az objektumok mozgatását, elforgatását, tükrözését, méretezését és nyírását jelenti. Az objektumokat az Alakítás panel, az Objektum > Alakítás parancsok és speciális eszközök segítségével alakíthatja át. Számos különböző típusú átalakítást a kijelöléshez használt határolókeret húzásával is elvégezhet.

Bizonyos esetekben előfordulhat, hogy ugyanazt az átalakítást több alkalommal is végre kívánja hajtani, főleg objektumok másolása során. Az Objektum menüben található Megismételt alakítás parancs lehetővé teszi egy mozgatás, méretezés, elforgatás, tükrözés, vagy nyírás művelet tetszőleges alkalommal történő megismétlését, egészen addig, amíg végre nem hajt egy másik átalakítás műveletet.



Az Információk panelen megjelenítheti a kijelölés aktuális méretét és helyzetét az átalakítás során.

Megtekinthet egy, az objektumok méretezését, döntését és elforgatását bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0040_hu webhelyen.

Lásd még

“Alakítás panel – áttekintés”, 220. oldal

“Objektumok méretezése”, 222. oldal

“Objektumok nyírása”, 224. oldal

“Objektumok áthelyezése”, 203. oldal

“Objektumok elforgatása”, 207. oldal

“Objektumok tükrözése”, 209. oldal

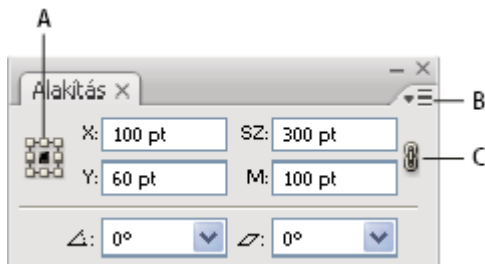
Alakítás panel – áttekintés

Az Alakítás panel (Ablak > Alakítás) egy vagy több kijelölt objektum helyéről, méretéről és tájolásáról jelenít meg információkat. Új értékek beírásával a kijelölt objektumokat, a kitöltőmintáikat, vagy mindkettőt módosíthatja.

Megváltoztathatja az átalakítás hivatkozási pontját, és zárolhatja az objektum arányait is.

A panelen található összes érték az objektumok határolókereteire vonatkozik. Ez alól csak az X és Y értékek jelentenek kivételt, ezek a kijelölt hivatkozási pontra vonatkoznak.

Megjegyzés: Az Alakítás panelen található hivatkozási pont-határoló csak akkor adja meg egy objektum hivatkozási pontját, amikor az objektumot a panelen található értékek módosításával átalakítja. Az egyéb átalakítási módszerek, például a Méretezés eszköz, az objektum középpontját vagy a mutató helyét használják hivatkozási pontként.



Alakítás panel

A. Referenciapont-határoló B. panelmenü C. Szélesség és magasság arányának megtartása ikon

Objektum mintázatának átalakítása

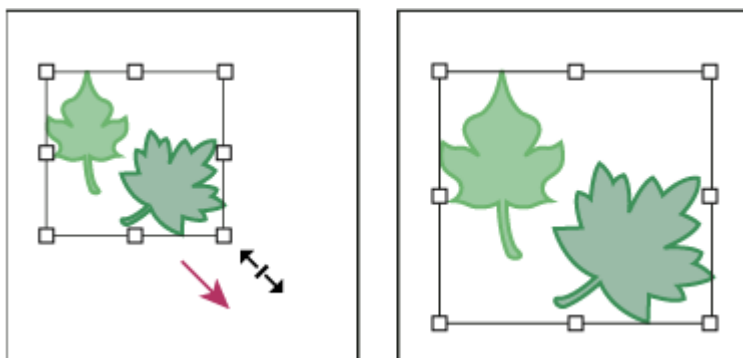
Amikor egy mintázattal kitöltött objektumot mozgat, forgat el, tükröz, méretez, vagy nyír, akkor lehetősége van csak az objektum, csak a mintázat, illetve mindkettő átalakítására is. Miután átalakította egy objektum kitöltési mintázatát, a program a későbbiekben az objektumra alkalmazott mintázatokat is ugyanígy átalakítja.

- Azt, hogy az Alakítás panel használata során hogyan kívánja átalakítani a mintázatokat, a panel menüjében szereplő lehetőségek egyikének kiválasztásával adhatja meg. Ezek a lehetőségek a következők: Csak az objektum alakítása, Csak a mintázat alakítása, Mindkettő alakítása.
- Azt, hogy az átalakítás parancsok használata során hogyan kívánja a mintázatokat átalakítani, a megfelelő párbeszédpanelen található Objektumok és Mintázatok beállítások megadásával definiálhatja. Jelölje be például a Mintázatok elemet, és törölje az Objektumok elem jelölését, ha a mintázatot át kívánja alakítani, az objektumot azonban nem.
- Ha az alakítás eszközök használata közben át kívánja alakítani a mintázatokat, az objektumokat azonban nem, tartsa nyomva a hullámmjel (~) billentyűt a húzás közben. Úgy tűnik, mintha az objektum szegélyei is átalakulnának, de amint felengedi az egér gombját, a szegélyek visszaugranak eredeti helyzetükbe, és csak a mintázat alakul át.
- A mintázatok átalakítását az átalakítás eszközök használata közben úgy akadályozhatja meg, hogy a Szerkesztés > Beállítások > Általános (Windows) vagy az Illustrator > Beállítások > Általános (Mac OS) parancsra kattint, majd törli a Mozaikminták átalakítása jelölőnégyzet jelölését.
- Egy objektum kitöltési mintázatát úgy állíthatja vissza annak eredeti állapotába, hogy kitölti az objektumot egy tömör színnel, majd újból kijelöli a kívánt mintázatot.

Átalakítás a határolókeret használatával

Ha egy vagy több objektumot jelöl ki a Kijelölő eszközzel, a kijelölt elemek körül megjelenik egy *határolókeret*. A határolókerettel könnyen mozgathatja, elforgathatja és méretezheti az objektumokat, valamint másolatot is készíthet róluk. Ehhez csak az objektumot vagy egy fogantyút (a határolókeret mentén található üres négyzetek) kell húznia.

- A határolókeret elrejtéséhez kattintson a Nézet > Határolókeret elrejtése parancsra.
- A határolókeret megjelenítéséhez kattintson a Nézet > Határolókeret megjelenítése parancsra.
- A határolókeret tájolásának visszaállításához annak elforgatása után kattintson az Objektum > Alakítás > Határolókeret visszaállítása parancsra.



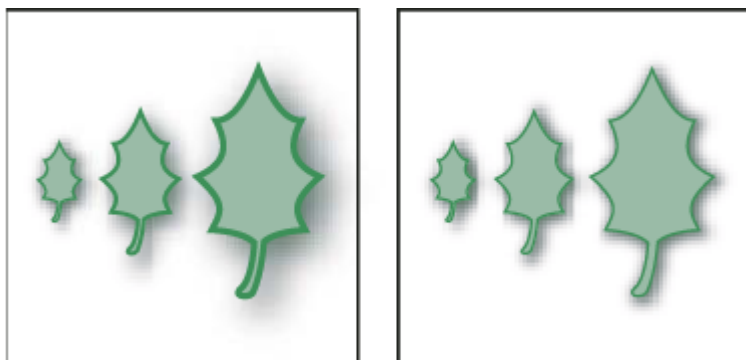
Kijelölt objektumok a határolókerettel végzett méretezés előtt (bal oldalon) és után (a jobb oldalon)

Objektumok méretezése, nyírása, és torzítása

Objektumok méretezése

Egy objektum méretezésével vízszintesen (az x tengely mentén), függőlegesen (az y tengely mentén) vagy mindkét irányban felnagyíthatja, illetve lecsökkentheti annak méretét. Az objektumok méretezése egy hivatkozási ponthoz képest történik. Az, hogy a program mely pontot használja hivatkozási pontként, a kiválasztott méretezési módszertől függ. Az alapértelmezett hivatkozási pontot a legtöbb méretezési módszer esetén megváltoztathatja, és zárolhatja is az objektum arányait.

Alapértelmezés szerint a program a körvonalakat és a hatásokat nem méretezi az objektumokkal együtt. Körvonalak és hatások méretezéséhez kattintson a Szerkesztés > Beállítások > Általános (Windows) vagy az Illustrator > Beállítások > Általános (Mac OS) parancsra, és jelölje be a Vonalak és effektusok méretezése jelölőnégyzetet. Amennyiben minden esetben külön szeretné eldönteni, hogy méretezi-e a körvonalakat és a hatásokat, az Alakítás panelt vagy a Méretezés parancsot használja az objektumok méretezéséhez.



A Vonalak és effektusok méretezése beállítás használata esetén a program méretezi az objektumot, a vetett árnyék hatást és a körvonalat is (a bal oldalon), a beállítás kikapcsolása esetén azonban csak az objektumot méretezi (a jobb oldalon).

Lásd még

“Újraformáló eszközök galériája”, 29. oldal

“Átalakítás a határolókeret használatával”, 221. oldal

“Alakítás panel – áttekintés”, 220. oldal

Objektumok méretezése a Méretezés eszközzel

- 1 Jelöljön ki egy vagy több objektumot.
- 2 Váltson a Méretezés  eszközre.
- 3 Végezze el a következő műveletek valamelyikét:
 - Amennyiben az objektum középpontjához képest kíván méretezni, húzza a mutatót a dokumentumablak bármely területére, amíg az objektum el nem éri a kívánt méretet.
 - Amennyiben egy másik hivatkozási ponthoz  képest kívánja végrehajtani a méretezést, kattintson a dokumentumablakban arra a helyre, ahová el kívánja helyezni a hivatkozási pontot, mozgassa a mutatót el a hivatkozási ponttól, majd húzza a mutatót, amíg az objektum el nem éri a kívánt méretet.
 - Amennyiben a méretezés során meg kívánja őrizni az objektum arányait, tartsa nyomva a Shift billentyűt az átlós irányú húzás közben.
 - Amennyiben az objektumot az egyik tengelye mentén kívánja méretezni, tartsa nyomva a Shift billentyűt a függőleges vagy vízszintes irányú húzás közben.

 A méretezés pontosabb szabályozásához a hivatkozási ponttól távolabb kezdje a húzást.

Objektumok méretezése a határolókerettel

- 1 Jelöljön ki egy vagy több objektumot.
- 2 Jelölje ki a Kijelölés vagy a Szabad alakítás eszközt .
- 3 Húzza a határolókeret valamelyik fogantyúját, amíg az objektum el nem éri a kívánt méretet.
Az objektumokat ebben az esetben a határolókeret húzott fogantyújával szemben található fogantyúhoz képest méretezi a program.
- 4 A méretezési viselkedés szabályozásához hajtsa végre az alábbiak valamelyikét:
 - Az objektum arányainak megőrzéséhez húzás közben tartsa nyomva a Shift billentyűt.
 - Amennyiben az objektum középpontjához képest kíván méretezni, húzás közben tartsa nyomva az Alt billentyűt (Windows) vagy az Option billentyűt (Mac OS).

Objektumok méretezése egy adott szélességre és magasságra

- 1 Jelöljön ki egy vagy több objektumot.
- 2 Az Alakítás panelen adjon meg egy új értéket a Szélesség (SZ), a Magasság (M) vagy mindkét mezőben.
Mielőtt megadna egy értéket, a méretezési viselkedés szabályozása érdekében az alábbi lépések bármelyikét végrehajthatja:
 - Az objektum arányainak megőrzéséhez kattintson a Szélesség és magasság arányának megtartása gombra .
 - A méretezéshez használt hivatkozási pont módosításához kattintson egy fehér négyzetre a hivatkozási pont-határozóban .
 - Amennyiben ecsetvonásos görbéket, és egyéb, a mérettel kapcsolatos hatásokat is méretezni szeretne az objektummal együtt, a panel menüjében jelölje be a Vonalak és effektusok méretezése jelölőnégyzetet.

 Az arányokat úgy is meg tudja őrizni, hogy megad egy értéket az SZ vagy az M mezőben, majd együttesen lenyomja a Ctrl (Windows) vagy a Command (Mac OS) és az Enter billentyűt.

Objektumok méretezése az eredeti méret adott százalékára

- 1 Jelöljön ki egy vagy több objektumot.
- 2 Tegye az alábbiak egyikét:
 - Amennyiben a középponthoz képest kíván méretezni, kattintson az Objektum > Alakítás > Méretezés parancsra, vagy kattintson duplán a Méretezés eszközre .
 - Amennyiben egy másik hivatkozási ponthoz képest kíván méretezni, válassza ki a Méretezés eszközt, majd az Alt (Windows), illetve az Option (Mac OS) billentyűt nyomva tartva kattintson arra a helyre a dokumentumablakban, ahová a hivatkozási pontot el kívánja helyezni.
- 3 A Méretezés párbeszédpanelen hajtsa végre az alábbiak egyikét:
 - Amennyiben meg kívánja őrizni az objektum arányait a méretezés során, jelölje be az Egységes opciót, majd adjon meg egy százaléértéket a Méretezés szövegmezőben.
 - Amennyiben a magasságot és a szélességet külön-külön szeretné méretezni, jelölje be a Nem egységes opciót, és adjon meg egy-egy értéket a Vízszintes, illetve a Függőleges szövegmezőkben.

A méretezési arányokat a program a hivatkozási ponthoz képest állapítja meg, és negatívak, illetve pozitívak is lehetnek.
- 4 Amennyiben ecsetvonásos görbéket, és egyéb, a mérettel kapcsolatos hatásokat is méretezni szeretne az objektummal együtt, jelölje be az Ecsetvonások és hatások méretezése jelölőnégyzetet.
- 5 Amennyiben az objektumok mintázatos kitöltéssel rendelkeznek, a mintázat méretezéséhez jelölje be a Mintázatok jelölőnégyzetet. Amennyiben csak a mintázatot kívánja méretezni, az objektumokat azonban nem, törölje az Objektumok jelölőnégyzet jelölését.
- 6 Kattintson az OK gombra, vagy kattintson a Másolás gombra az objektumok egy másolatának átméretezéséhez.

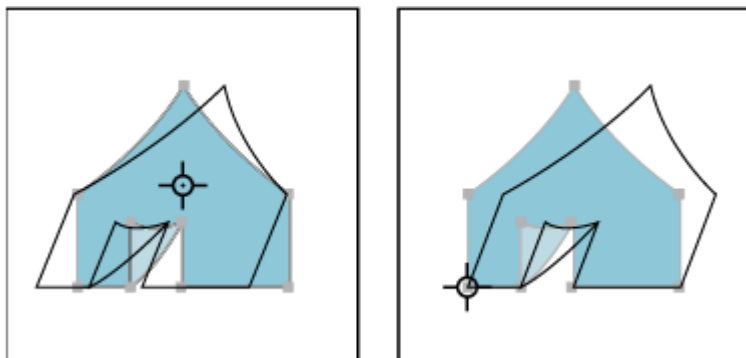
Több objektum méretezése

- 1 Jelölje ki az objektumokat.
- 2 Kattintson az Objektum > Alakítás > Mindegyik alakítása parancsra.
- 3 A párbeszédpanel Méretezés területén adjon meg százalékos vízszintes és függőleges méretezési értékeket.
- 4 A hivatkozási pont módosításához kattintson egy fehér négyzetre a hivatkozási pont-határozóban .
- 5 Kattintson az OK gombra, vagy kattintson a Másolás gombra az objektumok egy másolatának átméretezéséhez.

Objektumok nyírása

Az objektumok nyírása elferdít vagy dönt egy objektumot annak vízszintes vagy a függőleges tengelye mentén, vagy egy tetszőlegesen megadott tengelytől mért szögben. Az objektumokat a program egy hivatkozási ponthoz képest nyírja. A hivatkozási pont helye a használt nyírási módszertől függ, és a legtöbb nyírási módszer esetében szabadon módosítható. Nyírás közben az objektum egyik méretét zárolhatja, és egyszerre akár több objektum nyírását is végezheti.

 A nyírás hasznos vetett árnyékok létrehozásához.



Nyírás a középponthez képest (a bal oldalon), és egy, a felhasználó által megadott hivatkozási ponthoz képest (a jobb oldalon)

Lásd még

“Újraformáló eszközök galériája”, 29. oldal

“Alakítás panel – áttekintés”, 220. oldal

Objektumok nyírása a Nyírás eszközzel

- 1 Jelöljön ki egy vagy több objektumot.
- 2 Válassza a Nyírás eszközt .
- 3 Tegye az alábbiak egyikét:
 - Amennyiben az objektum középpontjához képest kívánja elvégezni a nyírást, húzza a mutatót bárhova a dokumentumablakban.
 - Amennyiben egy másik hivatkozási ponthoz  képest kívánja végrehajtani a nyírást, kattintson a dokumentumablakban arra a helyre, ahová el kívánja helyezni a hivatkozási pontot, mozgassa a mutatót el a hivatkozási ponttól, majd húzza a mutatót, amíg az objektum el nem éri a kívánt ferdeséget.
 - Amennyiben az objektum függőleges tengelye mentén kíván nyírni, húzza a mutatót felfelé vagy lefelé mozgatva bárhova a dokumentumablakban. Amennyiben meg kívánja tartani az objektum eredeti szélességét, tartsa nyomva a Shift billentyűt.
 - Amennyiben az objektum vízszintes tengelye mentén kíván nyírni, húzza a mutatót balra vagy jobbra a dokumentumablakban. Amennyiben meg kívánja tartani az objektum eredeti magasságát, tartsa nyomva a Shift billentyűt.

Objektumok nyírása a Nyírás parancssal

- 1 Jelöljön ki egy vagy több objektumot.
- 2 Tegye az alábbiak egyikét:
 - Amennyiben a középponthoz képest kíván nyírni, kattintson az Objektum > Alakítás > Nyírás parancsra, vagy kattintson duplán a Nyírás eszközre.
 - Amennyiben egy másik hivatkozási ponthoz képest kíván nyírni, válassza a Nyírás eszközt , majd az Alt (Windows), illetve az Option (Mac OS) billentyűt nyomva tartva kattintson arra a helyre a dokumentumablakban, ahová a hivatkozási pontot el kívánja helyezni.
- 3 A Nyírás párbeszédpanelen adjon meg egy nyírási szög értéket. Ennek az értéknek -359 és 359 közötti tartományba kell esnie. A nyírási szög az az elferdítés, amit a program az objektumra az óra járásával megegyező irányban alkalmaz, értéke pedig relatív egy, a nyírás tengelyére merőleges vonalhoz képest.
- 4 Jelölje ki a tengelyt, amely mentén nyírni kívánja az objektumot.

Amennyiben egy döntött tengelyt választott, adjon meg egy, a -359 és a 359 közötti tartományba eső, a vízszintes tengelytől számított értéket.
- 5 Amennyiben az objektumok mintázatos kitöltéssel rendelkeznek, a mintázat mozgatásához jelölje be a Mintázatok jelölőnégyzetet. Amennyiben csak a mintázatot kívánja mozgatni, az objektumokat azonban nem, törölje az Objektumok jelölőnégyzet jelölését.
- 6 Az objektumok másolatának nyírásához kattintson az OK vagy a Másolás gombra.

Objektumok nyírása a Szabad alakítás eszközzel

- 1 Jelöljön ki egy vagy több objektumot.
- 2 Válassza a Szabad alakítás eszközt .
- 3 Tegye az alábbiak egyikét:
 - Ha az objektumot annak függőleges tengelye mentén szeretné nyírni, húzza a határolókeret bal oldalán és jobb oldalán középen található fogantyúkat valamelyikét. Húzás közben tartsa nyomva a Ctrl+Alt (Windows) vagy az Option +Command (Mac OS) billentyűkombinációt. Amennyiben meg kívánja tartani az objektum eredeti szélességét, tartsa nyomva a Shift billentyűt is.
 - Ha az objektumot annak vízszintes tengelye mentén szeretné nyírni, húzza a határolókeret felső oldalán és alsó oldalán középen található fogantyúkat valamelyikét. Húzás közben tartsa lenyomva a Ctrl+Alt (Windows) vagy az Option +Command (Mac OS) billentyűkombinációt. Amennyiben meg kívánja tartani az objektum eredeti magasságát, tartsa nyomva a Shift billentyűt is.

Objektumok nyírása az Alakítás panelen

- 1 Jelöljön ki egy vagy több objektumot.
- 2 Az Alakítás panelen adjon meg egy értéket a Nyírás szövegmezőben.

A hivatkozási pont módosításához kattintson egy fehér négyzetre a hivatkozási pont-határozóban , mielőtt megadná az értéket.

 Az Alakítás panelt úgy is megnyithatja, hogy a Vezérlő panelen az X, Y, SZ, vagy M elemre kattint.

Objektumok torzítása

Az objektumokat a Szabad alakítás eszköz, vagy egy cseppfolyósító eszközzel tudja torzítani. A Szabad alakítás eszközt akkor használja, ha tetszés szerint kívánja torzítani az objektumot, a cseppfolyósító eszközök valamelyikét pedig akkor válassza, ha bizonyos előre beállított torzításokat, például örvényeket, távolításokat vagy ráncolásokat kíván alkalmazni.

Lásd még

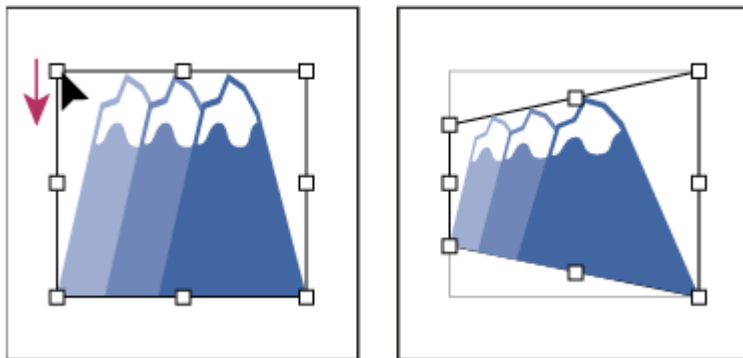
“Átalakítás a határolókeret használatával”, 221. oldal

“Objektumok átalakítása hatásokkal”, 243. oldal

“Újraformáló eszközök galériája”, 29. oldal

Objektumok torzítása a Szabad alakítás eszközzel

- 1 Jelöljön ki egy vagy több objektumot.
- 2 Válassza a Szabad alakítás eszközt .
- 3 Kezdje húzni a határolókeret sarkainál található fogantyúk valamelyikét (ne az oldalsó fogantyúkat használja), majd tegye az alábbiak egyikét:
 - Tartsa nyomva a Ctrl (Windows) vagy a Command (Mac OS) billentyűt, amíg a kijelölt elemet a kívánt mértékben nem torzította.
 - Ha perspektívában kíván torzítani, tartsa nyomva a Shift+Alt+Ctrl (Windows) vagy a Shift+Option+Command (Mac OS) billentyűkombinációt.



Torzítás perspektívában

Objektumok torzítása cseppfolyósító eszközökkel

A cseppfolyósító eszközöket nem lehet használni csatolt fájlokban és szöveget, diagramokat vagy szimbólumokat tartalmazó objektumokon.

- 1 Válasszon ki egy cseppfolyósító eszközt, majd kattintson, vagy húzza a mutatót a torzítani kívánt objektumok felett.
- 2 (Választható) Amennyiben a torzítást bizonyos objektumokra kívánja korlátozni, jelölje ki azokat még az eszköz használata előtt.
- 3 (Választható) Az eszközmutató méretének megváltoztatásához és egyéb eszközbeállítások megadásához kattintson duplán a cseppfolyósító eszközre, és adja meg az alábbi beállítások közül azokat, amelyekre szüksége van:
 - **Szélesség és magasság** Az eszközmutató méretét adja meg.
 - **Szög** Az eszközmutató tájolását adja meg.
 - **Intenzitás** A torzítás sebességét adja meg. Nagyobb érték megadása esetén a módosításokat gyorsabban hajtja végre a program.
 - **Nyomásérzékeny toll használata** Egy tábláról vagy tolltól érkező információkat használ az Intenzitás érték helyett. Amennyiben a számítógéphez nincs nyomásérzékeny tábla csatlakoztatva, ez a beállítás halványan jelenik meg.
 - **Összetettség (Csipkésítés, Kristályosítás és Ráncok eszközköznél)** Megadja, hogy az adott ecsettel végzett műveletek eredményei milyen közel helyezkedjenek el egymáshoz az objektum körvonalán. Ez az érték szoros kapcsolatban áll a Részlet értékkel.
 - **Részlet** Megadja, hogy az objektum körvonalán elhelyezett pontok milyen közel legyenek egymáshoz (magasabb érték megadása esetén a pontok közelebb kerülnek egymáshoz).

• **Egyszerűsítés (Hajlítás, Örvény, Összehúzó és Felfújás eszközöknél)** Megadja, hogy mennyivel kívánja csökkenteni az alakot nem érzékelhetően befolyásoló felesleges pontok számát.

• **Örvény sebessége (csak az Örvény eszköz esetében)** Megadja, hogy a program milyen arányban alkalmazza az örvényt. A megadott értéknek a -180° és a 180° közötti tartományba kell esnie. Negatív értékek megadása esetén az örvény az óramutató járásával megegyező irányba, pozitív értékek megadása esetén pedig az óramutató járásával ellentétes irányba torzítja az objektumot. A program a -180° , illetve a 180° értékekhez közeli értékek megadása esetén gyorsabban alkalmazza az örvény torzítást az objektumra. Lassú örvényleshez 0° körüli értéket adjon meg.

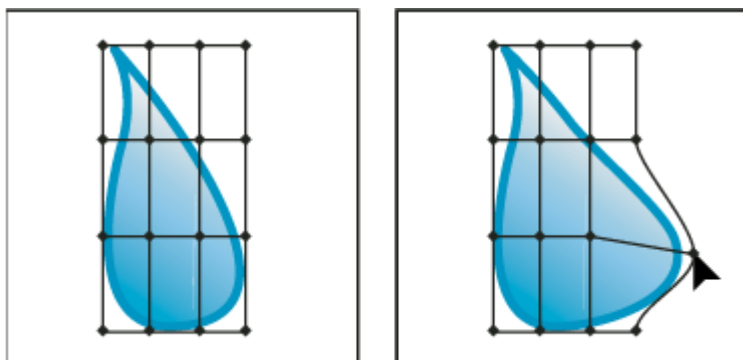
• **Vízszintes és Függőleges (csak a Ráncok eszköz esetében)** Megadja, hogy az átalakítási pontok milyen messze helyezkedjenek el egymástól.

• **Az ecset hatással van a szerkesztőpontokra, Az ecset hatással van a belső érintőfogantyúkra vagy Az ecset hatással van a külső érintő fogantyúkra (Csipkésítés, Kristályosítás, Ráncok eszközök)**
Lehetővé teszi, hogy az eszközhöz tartozó ecset módosítsa ezeket a tulajdonságokat.

Átformálás burkológörbék használatával

Burkológörbék – ismertető

A *burkológörbék* olyan objektumok, amelyek torzítják vagy átformálják a kijelölt objektumokat. Burkológörbét létre lehet hozni egy, a rajztáblán található objektumból, de burkológörbéként előre definiált hajlítás alakzatokat és hálózonalakat is használhat. A burkológörbék bármilyen objektumon használhatók, kivéve a diagramokat, segédvonalakat és a csatolt objektumokat.



Hálózonal burkológörbe



Más objektumból létrehozott burkológörbe

A Rétegek panelen a burkológörbék <Burkológörbe> néven szerepelnek. Miután alkalmazott egy burkológörbét, folytathatja az eredeti objektumok szerkesztését. A burkológörbét bármikor szerkesztheti, törölheti és kibővítheti. Szerkesztheti a burkológörbe alakját és a burkológörbével körbevett objektumot is, mindkettőt egyszerre azonban nem.

Objektumok torzítása burkológörbe használatával

1 Jelöljön ki egy vagy több objektumot.

2 Hozza létre a burkológörbét az alábbi módszerek valamelyikével:

- Ha előre definiált hajlítás alakzatot kíván a burkológörbéhez használni, kattintson az Objektum > Burkológörbe torzítása > Végrehajtás hajlítással parancsra. A Hajlítási beállítások párbeszédpanelen válasszon egy hajlítási stílust, és adjon meg beállításokat.
- Ha téglalaprácsot kíván a burkológörbéhez készíteni, kattintson az Objektum > Burkológörbe torzítása > Végrehajtás hálónonallal parancsra. A Burkolóháló párbeszédpanelen adja meg a sorok és oszlopok számát.
- Ha egy objektumot kíván a burkológörbe alakjaként használni, győződjön meg arról, hogy az objektum a kijelölt objektum halmozási sorrendjének tetején legyen. Amennyiben nem ez a helyzet, a Rétegek panel vagy egy Rendezés parancs segítségével mozgassa feljebb a kívánt objektumot, és jelölje ki újra az összes objektumot. Ezután kattintson az Objektum > Burkológörbe torzítása > Végrehajtás felső objektummal parancsra.

3 Formálja át a burkológörbét az alábbi eljárások valamelyikével:

- A Közvetlen kijelölés vagy a Háló eszközzel húzza a burkológörbén található bármelyik szerkesztőpontot.
- A hálón vonalon található szerkesztőpontok törléséhez jelöljön ki egy szerkesztőpontot a Közvetlen kijelölés vagy a Háló eszközzel, majd nyomja le a Delete billentyűt.
- Ha szerkesztőpontokat kíván a hálón vonalhoz adni, kattintson a hálóra a Háló eszközzel.

 *Ecsetvonást vagy kitöltést a Megjelenés panelen tud a burkológörbékhez hozzáadni.*

Lásd még

“Objektumok átalakítása hatásokkal”, 243. oldal

“Burkológörbe beállításai”, 229. oldal

Burkológörbe tartalmának szerkesztése

1 Jelölje ki a burkológörbét, majd hajtva végre a következők valamelyikét:

- Kattintson a Tartalom szerkesztése gombra  a Vezérlő panelen.
- Kattintson az Objektum > Burkológörbe torzítása > Tartalom szerkesztése parancsra.

Megjegyzés: Ha a burkológörbe csoportosított görbevonalakból áll, kattintson a <Burkológörbe> bejegyzés bal oldalán található háromszögre a Rétegek panelen. Ekkor megjelenik a szerkeszteni kívánt görbe.

2 Igény szerint szerkessze a görbét.

Megjegyzés: Amikor módosítja egy burkológörbe tartalmát, a burkológörbét eltolja a program úgy, hogy az átformálás eredményeként kapott objektumok és az eredeti tartalom középpontja fedjék egymást.

3 Az objektumot az alább eljárások egyikének végrehajtásával lehet visszaállítani annak burkológörbével ellátott állapotába:

- Kattintson a Burkológörbe gombra  a Vezérlő panelen.
- Kattintson az Objektum > Burkológörbe torzítása > Burkológörbe szerkesztése parancsra.

Lásd még

“Burkológörbe beállításai”, 229. oldal

Burkológörbe visszaállítása

1 Jelölje ki a burkológörbét.

2 Tegye az alábbiak egyikét:

- Amennyiben vissza kíván térni egy előre definiált hajlítási stílus használatára, vagy egy másikat kíván használni, válasszon egy új hajlítási stílust, és adja meg a kívánt beállításokat a Vezérlő panelen. Amennyiben szükséges, kattintson a Burkológörbe beállításai gombra  a párbeszédpanel megnyitásához és további beállítások megadásához.
- Egy hálónál burkológörbe visszaállításához, vagy egy új burkológörbére történő váltáshoz kattintson az Objektum > Burkológörbe torzítása > Visszaállítás hálónallal parancsra. Adja meg a háló sorainak és oszlopainak a számát. A hajlítás alakzat épen tartásához jelölje be a Burkolatalak megőrzése jelölőnégyzetet.

Burkológörbe eltávolítása

Burkológörbék feloldással vagy kibővítéssel távolíthat el. Egy burkológörbével ellátott objektum feloldásával két különálló objektumot hoz létre: egyrészt az objektumot annak eredeti állapotában, másrészt pedig egy burkolatalakot. Egy burkológörbével ellátott objektum kibővítésével eltávolítja a burkológörbét, de az objektum a torzított állapotban marad.

- Egy burkológörbe feloldásához jelölje ki azt, majd kattintson az Objektum > Burkológörbe torzítása > Feloldás parancsra.
- Egy burkológörbe kibővítéséhez jelölje ki azt, majd kattintson az Objektum > Burkológörbe torzítása > Kibontás parancsra.

Burkológörbe beállításai

A burkológörbe beállításai határozzák meg, hogy a grafikákat hogyan torzítja a program annak érdekében, hogy beférjenek a burkológörbékbe. Burkológörbe beállítások megadásához jelölje ki a burkológörbe objektumot, majd kattintson a Burkológörbe beállítások gombra  a Vezérlő panelen, vagy kattintson az Objektum > Burkológörbe torzítása > Burkológörbe beállításai menüpontra.

Élsimítás Kiegyengeti a rasztereket, ha egy burkológörbével torzította azokat. Ha törli az Élsimítás jelölőnégyzet jelölését, azzal lecsökkentheti a raszterek torzításához szükséges időt.

Alak megőrzése a következő használatával Megadja, hogy a raszterek hogyan őrizzék meg az alakjukat, ha nem téglalap alakú burkológörbével torzítja azokat. Ha vágómaszkot kíván használni a raszterhez, jelölje be a Vágómaszk opciót, ha pedig alfa csatornát kíván rá alkalmazni, jelölje be az Átlátszóság lehetőséget.

Hűség Megadja, hogy milyen precízen kívánja az objektumot a burkológörbe alakjához igazítani. A Hűség százalék megnövelésével több pontot tud a torzított útvonalakhoz adni, ám ezzel növeli az objektumok torzításához szükséges időt is.

Megjelenés torzítása Az objektum alakjával együtt torzítja a megjelenési jellemzőket (például az alkalmazott hatásokat vagy grafikus stílusokat) is.

Lineáris színátmenetek torzítása Az objektum alakjával együtt a lineáris színátmeneteket is torzítja.

Kitöltőminták torzítása Az objektum alakjával együtt a mintázatokat is torzítja.

Megjegyzés: Ha úgy bővíti ki a burkológörbét, hogy kijelölt egy Torzítás beállítást, akkor a program az adott tulajdonságot külön bővíti ki.

Objektumok egyesítése

Módszerek objektumok egyesítésére

Alakzatok létrehozásához számos különböző módon egyesíthet vektoros objektumokat az Illustrator programban. Az egyesítés eredményeként létrejövő görbék vagy alakzatok eltérőek lesznek, attól függően, hogy milyen módszerrel egyesítette az eredeti görbéket.

Görbekezelő hatások

A görbekezelővel tíz különböző interakciós módban lehet a különböző objektumokat egyesíteni. Az összetett alakzatoktól eltérően az objektumok közötti interakciókat nem lehet szerkeszteni, ha görbekezelő hatásokat használ.

Összetett alakzatok:

Az összetett alakzatokkal több objektumot egyesíthet, és megadhatja, hogy az egyes objektumok hogyan hatnak a többire. Az összetett alakok sokoldalúbbak, mint az összetett görbék, mert négy különböző interakciós lehetőséget biztosítanak. Ezek a következők: összeadás, kivonás, metszés, kizárás. Ezen felül az egyes objektumok nem módosulnak, így az összetett alakban található összes objektumot egyenként ki tudja választani, és szerkeszteni vagy módosítani tudja annak interakciós módját.

Összetett görbék:

Az összetett görbék segítségével egy objektummal lyukat tud vágni egy másik objektumba. Két beágyazott körből például létrehozhat egy amerikai fánkra emlékeztető alakzatot. Miután létrehozta az összetett görbét, a görbék csoportosított objektumokként viselkednek. Az objektumokat külön kijelölni és szerkeszteni a Közvetlen kijelölés eszközzel és a Csoportos kijelölés eszközzel tudja, de kiválaszthatja és szerkesztheti az összetett görbét is.

Görbekezelő panel – áttekintés

A Görbekezelő panelen (Ablak > Görbekereső) az egyes objektumok egyesítésével új alakzatokat hozhat létre.

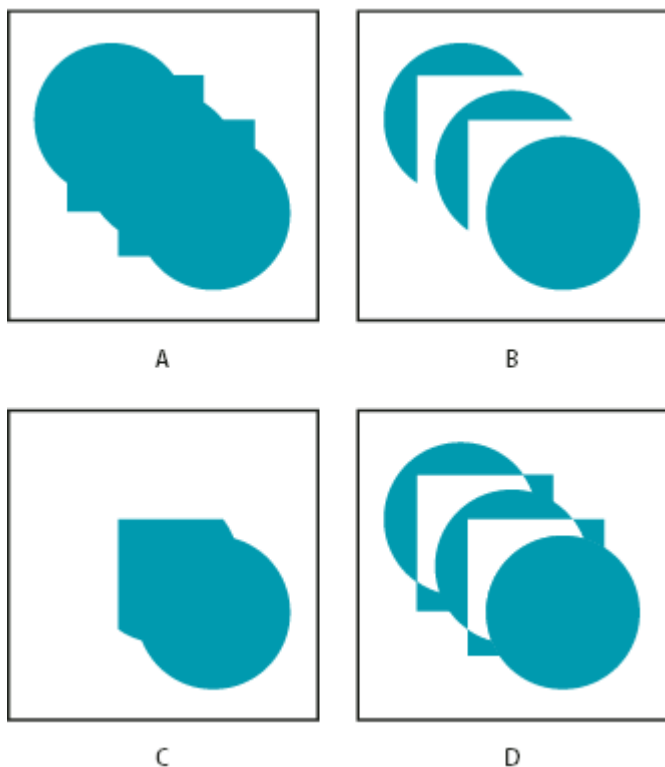
A panelen szereplő felső gombsorban található, formamódoknak nevezett gombokkal lehet vezérelni az összetett alakzatok egyes összetevői közötti interakciót. Az alábbi formamódok közül választhat:

Hozzáadás alakterülethez Az összetevő területét hozzáadja az alatta található geometriához.

Kivonás alakterületből Az összetevő területét kivágja az alatta található geometriából.

Alakterületek metszete Az összetevő területét használva úgy vágja az alatta lévő geometriát, mint ha maszkot használna.

Alakterületek átfedésének kizárása Az összetevő területét használva invertálja az alatta lévő geometriát, azaz a kitöltött régiókat lyukakká alakítja, és fordítja.



Formamódok

A. Minden összetevő Hozzáadás módban van **B.** A Kivonás mód négyzetekre alkalmazva **C.** A Metszet mód négyzetekre alkalmazva **D.** A Kizárás mód négyzetekre alkalmazva

A panel alján található gombsorban a görbekezelők elnevezésű gombok találhatók. Ezekkel egyetlen kattintással létrehozhat végleges alakzat-egyesítéseket. (Lásd "Görbekezelők alkalmazása", 231. oldal.)

Görbekezelők beállításai

A Görbekezelő beállításait a Görbekezelő panel menüjében adhatja meg. Ezen felül úgy is megadhatja a beállításokat, hogy a Megjelenés panelen duplán kattint egy hatásra.

Pontoság Azt befolyásolja, hogy a Görbekezelő szűrők milyen pontosan számítják ki az objektumhoz tartozó görbét. Minél pontosabb a számítás, annál pontosabb a rajz, viszont annál több idő szükséges a célgörbe megrajzolásához.

Felesleges pontok eltávolítása Eltávolítja a szükségtelen pontokat, amint egy Görbekezelő gombra kattint.

Az Osztas és a Körvonal eltávolítja a festés nélküli grafikát Minden kitöltetlen objektumot eltávolít a kijelölt rajzelemből, amint a Felosztás vagy a Körvonal gombra kattint.

Görbekezelő hatások alkalmazása

A görbekezelő hatásokkal új alakzatokat hozhat létre átfedő objektumokból. A görbekezelő hatásokat a Hatás menü vagy a Görbekezelő panel segítségével alkalmazhatja.

- A Hatás menüben található görbekezelő hatásokat csak csoportokra, rétegekre és szöveges objektumokra lehet alkalmazni. A hatás alkalmazása után továbbra is kijelölheti és szerkesztheti az eredeti objektumokat. A Megjelenés panelen is eltávolíthatja és módosíthatja a hatásokat.
- A Görbekezelő panelen található görbekezelő hatásokat bármilyen objektumra, csoportra, rétegre, illetve ezek bármely kombinációjára alkalmazhatja. A végső, egyesített alak akkor jön létre, amikor egy görbekezelő gombra kattint, ezután az eredeti objektumokat már nem lehet szerkeszteni. Amennyiben a hatás több objektumot eredményez, azokat a program automatikusan csoportosítja.

Megtekinthet egy, a görbekezelő hatások és a vágómaszkok használatát, illetve vágómaszkok Flash-objektumokba történő importálását bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0057_hu weblapon.

Lásd még

“Módszerek objektumok egyesítésére”, 229. oldal

“Objektumok csoportosítása és a csoportosítás megszüntetése”, 202. oldal

“Objektum áthelyezése egy másik rétegre”, 213. oldal

“Elemek kijelölése megjelenési jellemzők céljaként”, 349. oldal

Görbekezelő hatás alkalmazása a Hatás menü használatával

1 Tegye az alábbiak egyikét:

- Csoportosítsa a használni kívánt objektumokat, majd jelölje ki a csoportot.
- Mozgassa a használni kívánt objektumokat egy különálló rétegre, és jelölje ki a réteget.

2 Kattintson a Hatás > Görbekezelő menüpontra, és válasszon egy görbekezelő hatást.



Ha ugyanazt a görbekezelő hatást ismét alkalmazni szeretné, kattintson a Hatás > Utolsó effektus alkalmazása parancsra.

Görbekezelő hatás alkalmazása a Görbekezelő panelen

1 Jelölje ki az objektumokat, amelyekre alkalmazni kívánja a hatást.

Amennyiben egy görbekezelő hatást egy csoportra vagy rétegre kíván alkalmazni, jelölje ki az adott csoportot vagy réteget.

2 A Görbekezelő panelen kattintson egy görbekezelő gombra (ezek az alsó sorban találhatók), vagy az Alt (Windows), illetve az Option (Mac OS) billentyűt nyomva tartva kattintson egy Formamód gombra (ezek a felső sorban találhatók).

Görbekezelő hatások – összefoglalás

Hozzáadás Kontúrozza az összes objektum körvonalát, mintha azok egyetlen, egyesített objektum lennének. A létrejövő alakzat a legfelső objektum festési jellemzőit kapja.

Metszés Az összes objektum által lefedett terület körvonalát kontúrozza.

Kizárás Az objektumok átfedő területeit kontúrozza, majd átlátszóvá teszi ezeket a területeket. Ahol páros számú objektum fedi egymást, az átfedés átlátszó lesz. Ahol páratlan számú objektum fedi egymást, az átfedés kitöltött lesz.

Kivonás A legelső objektumot kivonja a leghátsó objektumból. Ezzel a paranccsal egy illusztráció bármely területét törölheti a halmozási sorrend megfelelő beállításával.

Háttér kivonása A hátsó objektumot kivonja a legelső objektumból. Ezzel a paranccsal egy illusztráció bármely területét törölheti a halmozási sorrend megfelelő beállításával.

Felosztás Egy rajzelemet az azt alkotó kitöltött összetevő lapokra bontja (egy lap egy vonalszegmens által nem felosztott terület).

Megjegyzés: Amikor a Görbekezelő panelen található Felosztás gombot használja, a létrejövő lapokon a Közvetlen kijelölés és a Csoportos kijelölés eszközökkel egymástól függetlenül hajthat végre műveleteket. A Felosztás parancs alkalmazásakor azt is eldöntheti, hogy a kitöltéssel nem rendelkező objektumokat törölni szeretné, vagy meg kívánja-e tartani azokat.

Körülvágás Eltávolítja egy kitöltött objektum rejtett részét. Minden körvonalat eltávolít, és nem egyesíti az azonos színű objektumokat.

Egyesítés Eltávolítja egy kitöltött objektum rejtett részét. Minden körvonalat eltávolít, és minden, azonos színnel kitöltött, egymással szomszédos vagy egymást átfedő objektumot egyesít.

Vágás Felosztja a rajzelemet az azt alkotó kitöltött lapokra, majd törli a rajzelem összes olyan részét, amely a legfelső objektum határvonalán kívülre esik. A parancs az összes körvonalat is eltávolítja.

Körvonal Az objektumot az azt alkotó vonalszegmensekre vagy szegélyekre osztja. Az olyan rajzelemek előkészítéséhez hasznos, amelyeknél az objektumok felülnyomásához alátöltésre van szükség. (Lásd "Alátöltés létrehozása", 425. oldal.)

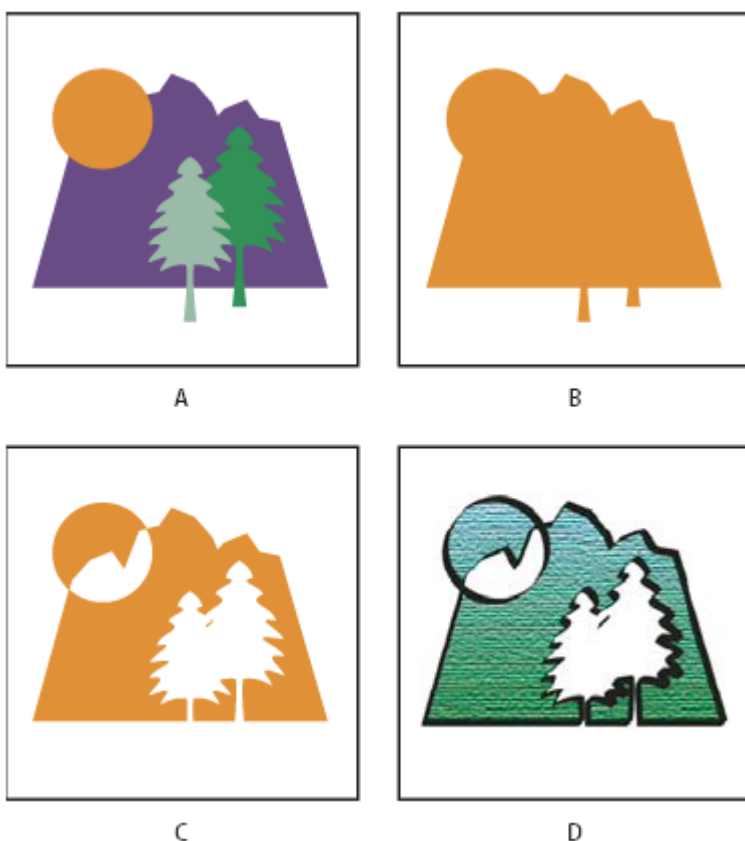
Megjegyzés: Amikor a Görbekezelő panelen található Körvonal gombot használja, a létrejövő szegélyeken a Közvetlen kijelölés és a Csoportos kijelölés eszközökkel egymástól függetlenül hajthat végre műveleteket. A Körvonal parancs alkalmazásakor azt is eldöntheti, hogy a kitöltéssel nem rendelkező objektumokat törölni szeretné, vagy meg kívánja-e tartani azokat.

Összetett alakzatok – ismertető

Az *összetett alakzatok* olyan szerkeszthető grafikák, amelyek kettő vagy több objektumból állnak, és amelyek mindegyikéhez hozzá van rendelve egy alakzat mód. Az összetett alakzatokkal könnyű bonyolult alakzatokat létrehozni, mert az alakzat mód, a halmozási sorrend, az alakzat, a hely és a megjelenés minden egyes, az összetett alakzathoz tartozó görbéhez pontosan beállítható.

Az összetett alakzatok csoportosított objektumokként viselkednek, és <Összetett alakzat> elemekként jelennek meg a Rétegek panelen. A Rétegek panelen megjelenítheti, kijelölheti és szerkesztheti az összetett alakzatok tartalmát, például az összetevők halmozási sorrendjének megváltoztatásához. Az összetett alakzatok egyes összetevőit a Közvetlen kijelölés vagy a csoportos kijelölés eszközzel is kijelölheti.

Amikor összetett alakzatot hoz létre, az a legfelső összetevő festés és áttetszőség jellemzőit veszi fel Hozzáadás, Metszés és Kizárás módban is. A későbbiekben természetesen megváltoztathatja az összetett alakzat festés, stílus és átlátszóság jellemzőit is. Az Illustrator ezt a folyamatot úgy hajtja végre, hogy az alakzat valamely részének kijelölésekor az automatikusan a teljes összetett alakzatot kijelöli, kivéve, ha kifejezetten egy adott összetevőt választ ki a Rétegek panelen.



Összetett alakzatok használata

A. Eredeti objektumok **B.** A létrehozott összetett alakzat **C.** Egyedi alakzat módok minden egyes összetevőre alkalmazva **D.** Stílus a teljes összetett alakzatra alkalmazva

Összetett alakzatok használata

Az összetett alakzatok létrehozása egy kétrészes folyamat. Először létre kell hozni az összetett alakzatot, amelyben minden összetevő ugyanabban az alakzat módban van. Ezután alakzat módokat kell hozzárendelni az összetevőkhöz, amíg az alakterületek kívánt kombinációját nem kapja.

Összetett alakzat létrehozása

1 Jelölje ki az összes objektumot, amelyet az összetett alakzat részévé kíván tenni.

Ezek görbék, összetett görbék, csoportok, egyéb összetett alakzatok, keverések, szövegek, burkológörbék és hajlítások lehetnek. A program a kijelölt nyitott görbéket automatikusan zárja.

2 Tegye az alábbiak egyikét:

- A Görbekezelő panelen kattintson egy Formamód gombra. Az összetett alakzat minden egyes összetevőjéhez a kiválasztott formamódot rendeli hozzá a program.
- A Görbekezelő panel menüjében kattintson az Összetett alak létrehozása parancsra. Alapértelmezés szerint a program az összetett alakzat minden egyes összetevőjéhez a Hozzáadás módot rendeli hozzá.

3 Az egyes összetevők formamódjának megváltoztatásához jelölje ki a kívánt összetevőt a Közvetlen kijelölés eszközzel vagy a Rétegek panelen, és kattintson egy formamód gombra.

Ne feledje, hogy a leghátsó összetevő alakzat módját soha nem kell megváltoztatnia, mert az ahhoz használt módnak nincs jelentősége az összetett alakzat szempontjából.



A lehető legnagyobb teljesítmény fenntartása érdekében bonyolult összetett alakzatokat más összetett alakzatok (ezek mindegyike nagyjából maximum 10 összetevőből álljon) beágyazásával hozzon létre, és ne sok különálló összetevőből.

Összetett alakzat módosítása

- 1 A Közvetlen kijelölés eszközzel vagy a Rétegek panelen jelölje ki az összetett alakzat egyes összetevőit.
- 2 A Görbekezelő panelen keresse meg a kiemelten megjelenő Formamód gombot, amely megmutatja, hogy éppen melyik mód van érvényben az adott összetevőre vonatkozóan.

Megjegyzés: Ha kettő vagy több összetevőt jelölt ki, és azok nem azonos módban vannak, kérdőjelek jelennek meg a Formamód gombokon.

- 3 A Görbekezelő panelen kattintson egy másik Formamód gombra.

Összetett alakzat feloldása és kibővítése

Ha felold egy összetett alakot, azzal ismét különálló objektumokra bontja azt. Ha kibővít egy összetett alakzatot, akkor megmarad az alakja, a későbbiekben azonban az egyes összetevőket már nem lehet kijelölni.

- 1 Jelölje ki az összetett görbét a Kijelölő eszközzel vagy a Rétegek panelen.
- 2 Tegye az alábbiak egyikét:
 - Kattintson a Kibővítés gombra a Görbekezelő panelen.
 - A Görbekezelő panel menüjében kattintson az Összetett alak kibővítése parancsra.
A program az összetett alakot egy <Görbe> vagy <Összetett görbe> elemmé alakítja át a Rétegek panelen, attól függően, hogy melyik formamódot használja.
 - A Görbekezelő panel menüjében kattintson az Összetett alak feloldása parancsra.

Összetett alakzatok mozgatása az Illustrator és a Photoshop programok között

Az Adobe Photoshop alakzat rétegei és a réteg vágógörbéi (vektoros maszkok) összetettalakzat-típusok. Az alakzatrétegeket és a rétegvágógörbéket összetett alakzatokként importálhatja az Illustrator programba, amelyben további műveleteket hajthat végre rajtuk. Ezen felül az összetett alakzatokat exportálhatja is a Photoshop programba. Ha a Photoshop programmal dolgozik összetett alakzatokon, az alábbiakat mindenképpen tartsa szem előtt:

- Csak a réteghierarchia tetején található összetett alakzatokat lehet a Photoshop programba alakzatrétegekként exportálni.
- A nem kerek egyesítést használó ecsetvonással festett összetett alakzatokat, és a nem egész pont értékű vastagsággal rendelkező összetett alakzatokat a program rászterezi a PSD fájlformátumba történő exportálás során.

Összetett görbék – ismertető

Az *összetett görbék* kettő vagy több görbét tartalmaznak, amelyek úgy vannak festve, hogy lyukak jelennek meg ott, ahol a görbék átfedik egymást. Amikor objektumokat összetett görbéként definiál, az összetett görbében található összes objektum a halmozási sorrendben leghátsó objektum festés és stílus jellemzőit veszi fel.

Az összetett görbék csoportosított objektumokként viselkednek, és <Összetett görbe> elemekként jelennek meg a Rétegek panelen. Az összetett görbe egy részét a Közvetlen kijelölés eszközzel és a Csoportos kijelölés eszközzel tudja kijelölni. Az összetett görbékben található egyes összetevők alakját módosíthatja, de ezen összetevők megjelenési jellemzői, grafikus stílusai és hatásai nem módosíthatók, mint ahogy a Rétegek panelen sem lehet egyenként kezelni az összetevőket.



Amennyiben nagyobb rugalmasságra van szüksége az összetett görbék létrehozásában, hozzon létre egy összetett alakzatot, majd bővítse ki azt.

Lyuk vágása objektumokba összetett görbék használatával

- 1 Jelölje ki a lyukként használni kívánt objektumot, majd mozgassa úgy, hogy az átfedje a kivágandó objektumot. Az előző lépést ismételje meg az összes, lyukként használni kívánt objektum esetében.
- 2 Jelölje ki az összes objektumot, amelyet az összetett görbe részévé kíván tenni.
- 3 Ehhez kattintson az Objektum > Összetett görbe > Létrehozás parancsra.

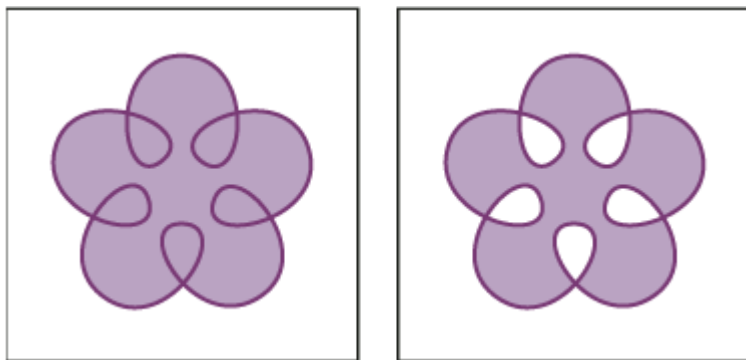
Kitöltési szabályok alkalmazása összetett görbékre

Megadhatja, hogy egy összetett görbe nem nulla értékű kanyargó görbe vagy páros-páratlan görbe legyen-e.

Nem nulla kanyargó kitöltési szabály Matematikai egyenleteket használ annak megállapítására, hogy egy pont egy alakzaton kívül vagy azon belül helyezkedik el. Az Illustrator a nem nulla kanyargó szabályt használja alapértelmezett szabályként.

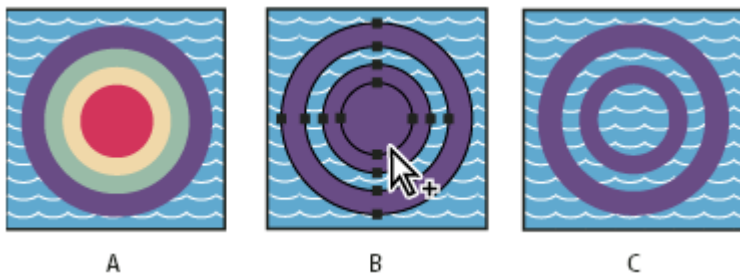
Páros-páratlan kitöltési szabály Matematikai egyenleteket használ annak megállapítására, hogy egy pont egy alakzaton kívül vagy azon belül helyezkedik el. Ez egy sokkal inkább megjósolható eredményekkel járó szabály, mivel egy páros-páratlan görbén belül minden lyuknak számít a görbe irányától függetlenül. Egyes alkalmazások, például az Adobe Photoshop alapértelmezés szerint a páros-páratlan szabályt alkalmazzák, így az ilyen alkalmazásokból származó összetett görbék is ezt a szabályt fogják használni.

Az *önkeresztező görbék* olyan görbék, amelyek saját magukat metszik. Az ilyen típusú görbék esetében eldöntheti, hogy ezeket a nem nulla kanyargó szabály vagy a páros-páratlan szabály, illetve mindkettő alapján kívánja-e létrehozni. Ezt a görbék kívánt megjelenése alapján határozhatja meg.



A nem nulla kanyargó kitöltési szabályt használó önkeresztező görbe (balra) összehasonlítva a páros-páratlan kitöltési szabályt használó görbével (jobbra).

Egy nem nulla kanyargó összetett görbe létrehozásakor megadhatja, hogy az egymást átfedő görbék lyukasan vagy kitöltve jelenjenek-e meg. Ehhez az egyik Fordított görbeirány gombra kell kattintania a Jellemzők panelen.



Kitöltési szabályok

A. Négy kör alakú görbe B. A kör alakú görbék ki lettek jelölve, és át lettek alakítva összetett görbékké C. A Fordított görbeirány parancs a legbelső görbére alkalmazva

Összetett görbe kitöltési szabályának megváltoztatása

- 1 Jelölje ki az összetett görbét a Kijelölő eszközzel vagy a Rétegek panelen.
- 2 A Jellemzők panelen kattintson a Nem nulla kanyargó kitöltési szabály használata gombra  vagy a Páros-páratlan kitöltési szabály használata gombra .

Egy összetett görbében található lyuk átalakítása kitöltött területté

- 1 Győződjön meg arról, hogy az összetett görbe a nem nulla kanyargó kitöltési szabályt használja.
- 2 A Közvetlen kijelölés eszközzel jelölje ki a megfordítani kívánt összetett görbét. Ne jelölje ki a teljes összetett görbét.
- 3 A Jellemzők panelen kattintson a Fordított görbeirány kikapcsolva gombra  vagy a Fordított görbeirány bekapcsolva gombra .

Összetett görbe visszaalakítása annak eredeti összetevőire

- 1 Jelölje ki az összetett görbét a Kijelölő eszközzel vagy a Rétegek panelen.
- 2 Ehhez kattintson az Objektum > Összetett görbe > Feloldás parancsra.

Objektumok kivágása és felosztása

Módszerek objektumok kivágásához, felosztásához és körülvágásához

Az Illustrator programban az alábbi módszerekkel lehet objektumokat kivágni, felosztani és körülvágni:

Alábbi objektumok felosztása parancs Egy süteményvágóhoz vagy stencilezőhöz hasonlóan működik. Egy kijelölt objektummal, és az eredeti kijelölés figyelmen kívül hagyásával vág más objektumokat. Ezen parancs használatához kattintson az Objektum > Görbe > Alábbi objektumok felosztása parancsra.

Görbe kivágása a kijelölt szerkesztőpontoknál gomb  Egy szerkesztőpontnál vágja ki a görbét. Ebből az egy pontból két szerkesztőpont lesz, amelyek pontosan egymás felett helyezkednek el. Ezen gomb használatához jelöljön ki legalább egy szerkesztőpontot a Közvetlen kijelölés eszközzel, majd keresse meg a gombot a Vezérlő panelen.

Kés eszköz Egy, az eszközzel szabadkézzel rajzolt görbe mentén vágja ki az objektumokat. A parancs az objektumokat azok kitöltött összetevő lapjaikra bontja (a *lap* egy vonalszegmensek által nem felosztott terület).

Olló eszköz A görbét, grafikakereteket vagy üres szövegkereteket bármelyik szerkesztőpontjuknál, vagy bármelyik szegmensük mentén felosztja.

Felosztás rácsra parancs Ezzel a paranccsal egy vagy több objektumot több téglalap alakú objektumra oszthat, amelyek sorokban és oszlopokban vannak elrendezve. Pontosán megváltoztathatja a sorok és oszlopok magasságát, szélességét és hasábközét, és gyorsan létrehozhat rajzelemek készítéséhez használható segédvonalakat. Ezen parancs használatához kattintson az Objektum > Görbe > Felosztás rácsra parancsra.

Összetett görbék és összetett alakzatok Segítségükkel egy objektummal lyukat tud vágni egy másik objektumba.

Görbekezelő hatások Számos módszert kínálnak átfedő objektumok felosztására és körülvágására.

Vágómaszkok Segítségükkel egy objektummal eltakarhatja más objektumok részeit.

Lásd még

“Vágómaszkok – ismertető”, 237. oldal

“Összetett alakzatok – ismertető”, 232. oldal

“Összetett görbék – ismertető”, 234. oldal

“Lyuk vágása objektumokba összetett görbék használatával”, 234. oldal

“Görbekezelő hatások alkalmazása”, 231. oldal

“Görbe felosztása”, 78. oldal

Objektumok kivágása az Alábbi objektumok felosztása paranccsal

- 1 Jelölje ki a vágóként használni kívánt objektumot, majd mozgassa úgy, hogy az átfedje a kivágandó objektumokat.
- 2 Kattintson az Objektum > Görbe > Alábbi objektumok felosztása parancsra.

Objektumok vágása a Kés eszközzel

- 1 Válassza a Kés eszközt .
- 2 Tegye az alábbiak egyikét:

- Amennyiben egy görbe mentén kíván vágni, húzza a mutatót az objektum fölé.
- Amennyiben egy egyenes mentén kíván vágni, tartsa nyomva az Alt (Windows) vagy az Option (Mac OS) billentyűt, amikor a rajztáblára kattint a Kés eszközzel, majd húzza a mutatót.

Lásd még

“Szeletelés és vágás – eszközkaléria”, 32. oldal

Objektum felosztása rácsra

1 Jelölje ki az objektumot.

Amennyiben egynél több objektumot jelöl ki, a rácsban szereplő objektumok a legfelső objektum megjelenési jellemzőit használják.

2 Kattintson az Objektum > Görbe > Felosztás rácsra parancsra.

3 Adja meg, hány sort és oszlopot kíván létrehozni.

4 (Választható) Tegye az alábbiak valamelyikét:

- Az egyes sorok és oszlopok méretének megadásához adja meg a Magasság és Szélesség értékeket.
- A sorok és oszlopok közötti távolság beállításához adja meg a Hasábköz értékeket.
- A teljes objektumrács méreteinek módosításához adja meg az Összesen értékeket.
- Amennyiben a sorok és oszlopok szegélyeihez segédvonalakat kíván hozzáadni, jelölje be a Segédvonalak hozzáadása jelölőnégyzetet.

5 Kattintson az OK gombra.

Lásd még

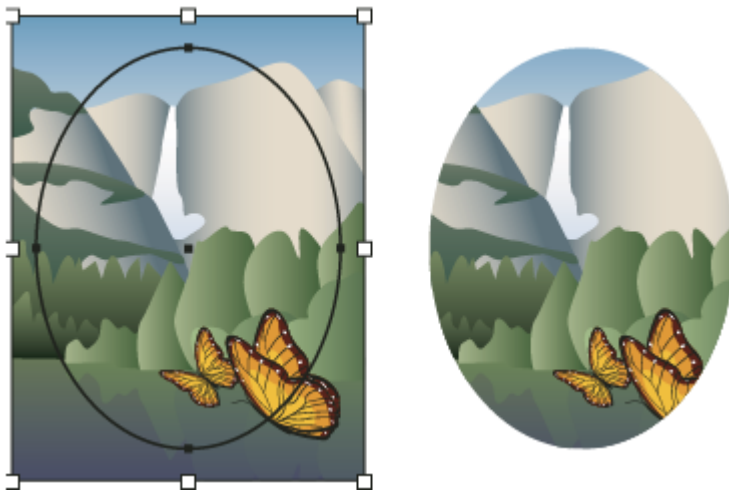
“Rácsok rajzolása”, 59. oldal

Vágómaszkok

Vágómaszkok – ismertető

A *vágómaszkok* olyan objektumok, amelyek alakja maszkolja a többi rajzelemet. Ez azt jelenti, hogy csak az alakzaton belüli objektumok láthatók, azaz a vágómaszkok valójában a maszk alakja alapján vágják a rajzelemeket. A vágómaszk és a maszkolt objektumok együttes neve *vágáscsoport*. Ezeket az alkalmazás fehér pontvonallal jelöli a Rétegek panelen. Vágáscsoportot legalább két objektum kijelölésével, vagy egy csoport vagy réteg összes objektumának kijelölésével hozhat létre.

Megtekinthet egy, a görbekezelő hatások és a vágómaszkok használatát, illetve vágómaszkok Flash-objektumokba történő importálását bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0057_hu weblapon.



Maszkolás előtt (balra) és maszkolás után (jobbra)

Vágómaszkok létrehozása során az alábbi irányelveket kell figyelembe venni:

- A maszkolandó objektumok a vágómaszk csoportjába kerülnek a Rétegek panelen, ha nem voltak ott már korábban is.
- Csak vektorobjektumok lehetnek vágómaszkok, azonban bármilyen rajzelemet lehet maszkolni.
- Amennyiben egy réteggel vagy egy csoporttal hoz létre vágómaszkot, a legelső objektum maszkol mindent, ami a réteg vagy csoport részhalmazába tartozik.
- A vágómaszk, korábbi jellemzőitől függetlenül az objektumot kitöltés és ecsetvonás nélkülivé alakítja.

💡 Félig átlátszó maszk létrehozásához az Átlátszóság panelen készítsen egy fedettségmaszkot.

További információt a maszkok használatáról és az átlátszóság alkalmazásáról a www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_mask_hu címen talál.

Lásd még

“Módszerek objektumok kivágásához, felosztásához és körülvágásához”, 236. oldal

“Fedettségmaszkok használata átlátszóság létrehozásához”, 175. oldal

Objektumok egyes részeinek elrejtése vágómaszkkal

- 1 Hozza létre a maszkként használni kívánt objektumot.

Ennek az objektumnak a neve *vágógörbe*. Vágógörbét csak vektorobjektumokból lehet létrehozni.

- 2 A halmozási sorrendben helyezze a vágógörbét a maszkolni kívánt objektumok fölé.
- 3 Jelölje ki a vágógörbét és a maszkolni kívánt objektumokat.
- 4 Ehhez kattintson az Objektum > Vágómaszk > Létrehozás parancsra.

💡 Amennyiben olyan területből kíván vágógörbét létrehozni, ahol több objektum átfedi egymást, először csoportosítsa az objektumokat.

Lásd még

“Objektumok halmozása”, 216. oldal

Vágómaszk létrehozása csoporthoz vagy réteghez

- 1 Hozza létre a maszkként használni kívánt objektumot.

Ennek az objektumnak a neve *vágógörbe*. Vágógörbét csak vektorobjektumokból lehet létrehozni.

- 2 Mozgassa a vágógörbét és a maszkolni kívánt objektumokat egy rétegre vagy csoportba.
- 3 A Rétegek panelen ellenőrizze, hogy a maszkoló objektum valóban a csoport vagy réteg tetején van-e, majd kattintson az adott réteg vagy csoport nevére.
- 4 Kattintson a Rétegek panel alján található Vágómaszk létrehozása/feloldása gombra, vagy kattintson a Vágómaszk létrehozása parancsra a Rétegek panel menüjében.

Lásd még

“Rétegek panel – áttekintés”, 211. oldal

“Objektumok halmozása”, 216. oldal

Vágómaszk szerkesztése

- 1 A Rétegek panelen jelölje ki a vágógörbét.
- 2 Végezze el a következő műveletek valamelyikét:
 - Mozgassa a vágógörbét az objektum középső hivatkozási pontjának húzásával. Ehhez használja a Közvetlen kijelölés eszközt.
 - A Közvetlen kijelölés eszközzel formálja át a vágógörbét.
 - Alkalmazzon egy kitöltést és egy ecsetvonást a vágógörbére.

 *A dokumentumban szereplő összes vágógörbe kijelöléséhez szüntesse meg az összes rajzelem kijelölését. Ezután kattintson a Kijelölés > Objektum > Vágómaszkok parancsra.*

Lásd még

“Rétegek panel – áttekintés”, 211. oldal

Objektum hozzáadása maszkolt rajzelemekhez, vagy objektum eltávolítása azokból

- ❖ A Rétegek panelen húzza az objektumot a vágógörbét tartalmazó csoportba vagy rétegbe, illetve távolítsa el onnan.

Lásd még

“Rétegek panel – áttekintés”, 211. oldal

Vágómaszkban található objektumok feloldása

- ❖ Tegye az alábbiak egyikét:
 - Jelölje ki a vágómaszkot tartalmazó csoportot, majd kattintson az Objektum > Vágómaszk > Feloldás parancsra.
 - A Rétegek panelen kattintson a vágómaszkot tartalmazó csoport vagy réteg nevére. Kattintson a panel alján található Vágómaszk létrehozása/feloldása gombra, vagy kattintson a Vágómaszk feloldása parancsra a panel menüjében.

Mivel a vágómaszk kitöltés és körvonal beállítása Nincs értékű, az nem lesz látható, amíg nem rendel hozzá új festési jellemzőket.

Lásd még

“Rétegek panel – áttekintés”, 211. oldal

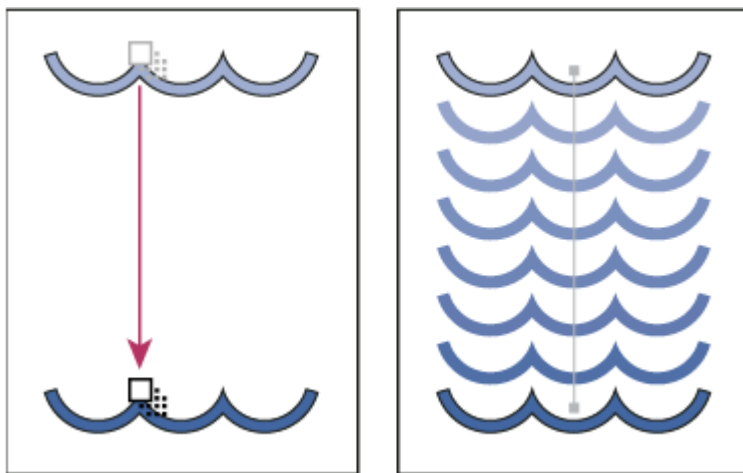
Objektumok keverése

Kevert objektumok – ismertető

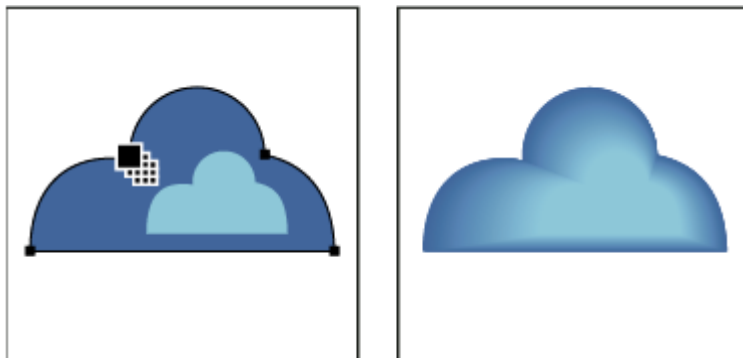
Az objektumok keverésével egyenlő arányban hozhat létre és oszthat el alakzatokat két objektum között. Két nyitott görbét is keverhet. Ezzel sima átmenetet hozhat létre objektumok között. Ezen felül egyesítheti színek és objektumok keverékeit, amivel egy adott objektum formáját felvevő színátmeneteket hozhat létre.

Megjegyzés: Az objektumok keverése nem ugyanaz, mint amikor keverési módokat vagy átlátszóságot alkalmaz az objektumokra. További információt a keverési módokról és az átlátszóségról a *“Keverési módok – ismertető”, 178. oldal című témakörben talál.*

Egy keverés létrehozása után a program a kevert objektumokat egyetlen objektumként kezeli. Ha az eredeti objektumok valamelyikét mozgatja, vagy azok szerkesztési pontjait szerkeszti, a keverés is a módosításoknak megfelelően változik. Ezen felül az eredeti objektumokból létrehozott kevert objektumoknak nincsenek saját szerkesztési pontjaik. A keverést kibővítheti, így elkülöníthető objektumokra oszthatja azt.



Példa keverés használatára alakzatok két objektum közötti egyenlő elosztása céljából



Példa keverés használatára színek két objektum közötti egyenletes elosztása céljából

A kevert objektumokra és a hozzájuk társított színekre az alábbi szabályok érvényesek:

- Hálós objektumok nem keverhetők.
- Amennyiben egy négyes színű festett objektumot egy direkt színű festett objektummal kever, a program a kevert alakzatokat kevert négyes színű festéssel festi. Amennyiben két különböző direkt színt kever, a program a köztes lépések festéséhez négyes színű színeket használ. Azonban ha ugyanazon direkt szín árnyalatait keveri, a program a lépéseket az adott direkt szín különböző százaléktartékú változataival festi.
- Amennyiben két mintázatos objektumot kever, a keverési lépések során a program csak a legfelső szinten található objektum kitöltését használja.
- Amennyiben olyan objektumokat kever, amelyekhez keverési módokat adott meg az Átlátszóság panelen, a program a keverési lépések végrehajtásához csak a legfelső objektum keverési módját használja.

- Amennyiben több megjelenési jellemzővel (hatásokkal, kitöltésekkel vagy ecsetvonásokkal) rendelkező objektumokat kever, az Illustrator megpróbálja ezeket a beállításokat is keverni.
- Amennyiben egy adott szimbólum két példányát keveri, a keverési lépések az adott szimbólum példányaiként jönnek létre. Amennyiben azonban különböző szimbólumok két példányát keveri, a keverési lépések nem szimbólumok példányai lesznek.
- Alapértelmezés szerint a program a keveréseket kiejtő átlátszósági csoportokként hozza létre, így ha a lépések valamelyike egymást átfedő átlátszó objektumokból áll, ezek az objektumok nem láthatók egymáson keresztül. Ezt a beállítást úgy tudja megváltoztatni, hogy az Átlátszóság panelen bejelöli a Keverés elkülönítése jelölőnégyzetet, és törli a Kiejtő csoport jelölőnégyzet jelölését.

Keverések létrehozása

A Keverés eszköz és a Keverés létrehozása parancssal keveréseket hozhat létre. A keverések legalább két kijelölt objektumból létrehozott átmeneti objektumok és színek.

Keverés létrehozása a Keverés eszközzel

- 1 Válassza a Keverés eszközt .
- 2 Tegye az alábbiak egyikét:
 - Amennyiben elforgatás nélkül, sorrendben kívánja végrehajtani a keverést, kattintson az egyes objektumok bármely pontjára (kivéve a szerkesztési pontokat).
 - Amennyiben egy objektum adott szerkesztési pontjához képest kívánja végrehajtani a keverést, kattintson az adott szerkesztési pontra a Keverés eszközzel. Amikor a mutató egy szerkesztési pont felett van, megváltozik az alakja: a fehér négyzet helyett egy átlátszó négyzet jelenik meg fekete ponttal a közepén.
 - Nyitott görbék keveréséhez jelöljön ki egy végpontot mindegyik görbén.
- 3 Ha már nem kíván több objektumot hozzáadni a keveréshez, kattintson újból a Keverés eszközre.

 Alapértelmezés szerint az Illustrator kiszámítja az egyenletes színátmenet létrehozásához szükséges lépések optimális számát. Amennyiben befolyásolni kívánja a lépések számát, vagy a lépések közötti távolságot, adjon meg keverési beállításokat. (Lásd "Keverési beállítások", 241. oldal.)

Keverés létrehozása a Keverés létrehozása parancssal

- 1 Jelölje ki a keverni kívánt objektumokat.
- 2 Válassza az Objektum > Keverés > Létrehozás parancsot.

 Alapértelmezés szerint az Illustrator kiszámítja az egyenletes színátmenet létrehozásához szükséges lépések optimális számát. Amennyiben befolyásolni kívánja a lépések számát, vagy a lépések közötti távolságot, adjon meg keverési beállításokat.

Keverési beállítások

Keverési beállítások megadásához kattintson duplán a Keverés eszközre , vagy kattintson az Objektum > Keverés > Keverési beállítások parancsra. Amennyiben egy már meglévő keverés beállításait kívánja módosítani, először jelölje ki a kevert objektumot.

Távolság Meghatározza, hogy a program hány lépést ad hozzá a keveréshez.

- **Szín finomítás** Hagyja, hogy az Illustrator automatikusan kiszámítsa a keverésekhez szükséges lépések számát. Ha az objektumok eltérő színekkel vannak kitöltve, vagy eltérő színű körvonalaik vannak, a lépések számát úgy számítja ki a program, hogy a lehető legegyszerűsebb színátmenet érje el. Amennyiben az objektumok azonos színekkel rendelkeznek, vagy színátmeneteket, illetve mintázatokat tartalmaznak, a program a lépések számát a két objektum határolókeret szegélyei közötti legnagyobb távolság alapján számítja ki.

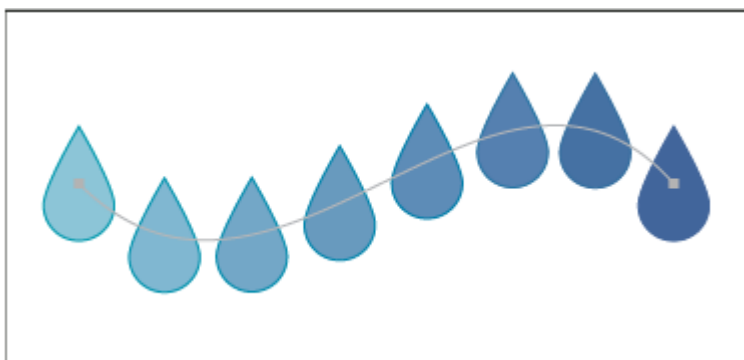
- **Megadott lépések** Meghatározza, hogy hány lépés van egy keverés kezdete és vége között.

- **Megadott távolság** A keverésben szereplő lépések közötti távolságot állítja be. A megadott távolságot a program az egyik objektum szegélyétől a következő objektum megfelelő szegélyéig számítja (azaz például egy objektum legszélső jobb oldali szegélyétől egy másik objektum legszélső jobb oldali szegélyéig).

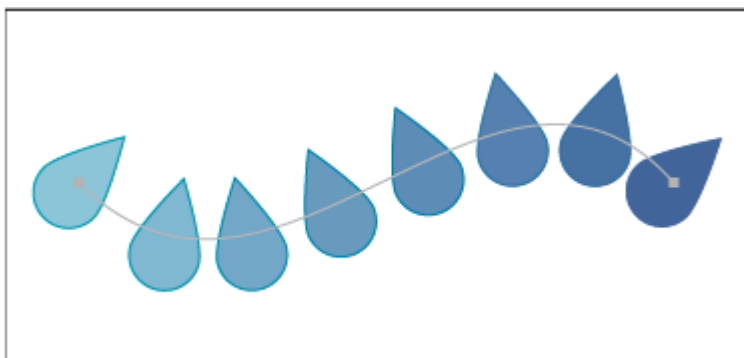
Helyzet Meghatározza a kevert objektumok helyzetét.

- **Oldalhoz igazítás**  A keverést az oldal *x* tengelyére merőlegesen tájolja.

- **Görbéhez igazítás**  A keverést a görbére merőlegesen tájolja.



Keverés Oldalhoz igazítás beállítással



Keverés Görbéhez igazítás beállítással

Kevert objektum gerincének megváltoztatása

A *gerinc* az a görbe, amelyhez a kevert objektumban található lépések igazítva vannak. Alapértelmezés szerint a gerinc egy egyenes vonal.

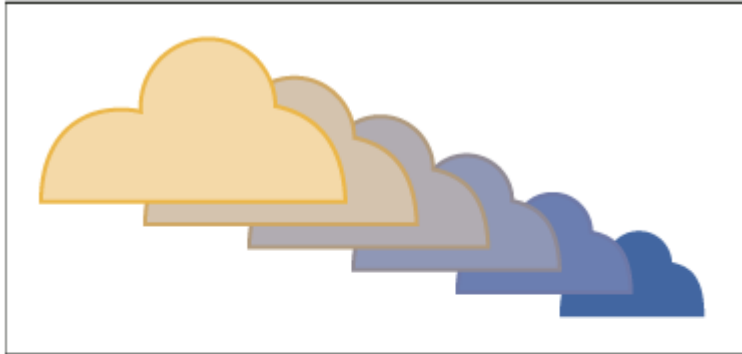
- A gerinc alakjának beállításához húzza a gerinc szerkesztőpontjait és görbeszegmenseit a Közvetlen kijelölés eszközzel.
- Amennyiben a gerincet egy másik útvonallal kívánja helyettesíteni, rajzoljon egy objektumot, amit az új gerincként kíván használni. Jelölje ki a gerinc objektumot és a kevert objektumot, majd kattintson az Objektum > Keverés > Gerinc cseréje parancsra.
- Egy keverés megfordításához jelölje ki a kevert objektumot annak gerince mentén, majd kattintson az Objektum > Keverés > Gerinc megfordítása parancsra.

Lásd még

“Objektumok átfarmálása”, 220. oldal

Halmozási sorrend megfordítása egy kevert objektumban

- 1 Jelölje ki a kevert objektumot.
- 2 Kattintson az Objektum > Keverés > Megfordítás előlről hátra parancsra.



Az eredeti halmozási sorrend (felül) összehasonlítva a Megfordítás előlről hátra parancs alkalmazásával létrehozott sorrenddel (alul)

Lásd még

“Objektumok halmozása”, 216. oldal

Kevert objektum feloldása vagy kibővítése

Egy kevert objektum feloldásával eltávolítja az új objektumokat, és visszaállítja az eredetieket. Egy kevert objektum kibővítésével elkülöníthető objektumokra osztja fel a keverést, amelyeket egyenként szerkeszthet.

- 1 Jelölje ki a kevert objektumot.
- 2 Tegye az alábbiak egyikét:
 - Kattintson az Objektum > Keverés > Feloldás parancsra.
 - Kattintson az Objektum > Keverés > Kibővítés parancsra.

Objektumok átalakítása hatásokkal

Objektumok átalakítása hatásokkal

A hatásokkal kényelmesen lehet az objektumokat átformálni úgy, hogy azok geometriáján nem hajt végre végleges módosításokat. A hatások élők, ami azt jelenti, hogy bármikor eltávolíthatja és módosíthatja azokat.

Az objektumok átformálásához az alábbi hatásokat használhatja:

Átalakítás formává A vektorobjektumokat téglalap, lekerekített téglalap vagy ellipszis formájúvá alakítja. Az alakzat méreteit abszolút vagy relatív méretekkel adhatja meg. Lekerekített téglalap esetében adjon meg egy saroklekerekítési sugarat. Ez határozza meg a lekerekített szegély görbületét.

Torzítás és alakítás Használatával a vektorobjektumok könnyen átformálhatók.

Szabad torzítás A négy sarokpont bármelyikének húzásával módosíthatja egy vektorobjektum alakját.

Távolítás és közelítés Egy vektorobjektum szerkesztőpontjait kifelé húzza, közben pedig befelé görbíti a szegmenseket (Távolító), vagy befelé húzza a szerkesztőpontokat, és kifelé görbíti a szegmenseket (Közelítő). Mindkét beállítás az objektum középpontjához viszonyítva húzza a szerkesztőpontokat.

Durvábbá tétel Különböző méretű recés csúcsokból és völgyekből álló szakasszá alakítja át egy vektorobjektum görbeszegmenseit. A görbeszegmensek legnagyobb hosszát abszolút vagy relatív értékben adja meg. Adja meg a recés szegélyek hüvelykenkénti számát (Részlet), és válasszon, hogy puha (Finomítás) vagy éles (Sarok) szegélyeket kíván-e használni.

Átalakítás Az objektumot annak átméretezésével, mozgatásával, elforgatásával, tükrözésével és másolásával formálja át.

Tekerés Véletlenszerűen görbíti és torzítja a görbeszegmenseket befelé és kifelé. Az Abszolút vagy Relatív beállításokkal adja meg a függőleges és a vízszintes torzítás mértékét. Adja meg, hogy módosítani kívánja-e a szerkesztőpontokat, mozgatni kívánja-e a görbe mentén található szerkesztőpontokba vezető átalakítási pontokat („Kezdő” átalakítási pont), illetve mozgatni kívánja-e a görbe mentén található szerkesztőpontokból kifelé vezető átalakítási pontokat („Vég” átalakítási pont).

Csavarás Az objektumot nagyobb mértékben forgatja el középen, mit a szélén. Pozitív érték megadásával az óramutatóval megegyező irányba, negatív értékek megadásával pedig az óramutató járásával ellentétes irányba csavarhatja el az objektumot.

Cikkcakk Egy objektum görbeszegmenseit azonos méretű egyenetlen csúcsokból és völgyekből álló szakasszá alakítja át. A csúcsok és a völgyek hosszát abszolút vagy relatív értékben adja meg. Adja meg, hogy a program szegmensenként hány gerincet rajzoljon, és hogy hullámos éleket (Sima) vagy éles éleket (Sarok) kíván-e létrehozni.

 *Ugyanezt a hatást szűrőkkel is elérheti (a Szűrő menü legfelső részében található Szűrő > Torzítás paranccsal). A szűrőket azonban azok alkalmazása után nem lehet módosítani, míg a hatásokat bármikor eltávolíthatja és módosíthatja.*

Hajlítás Objektumokat, többek között görbéket, szöveget, hálókat, keveréseket és bittérképeket torzít vagy deformál. Válasszon egyet az előre megadott hajlítási alakzatok közül. Azután jelölje ki, hogy melyik tengelyre legyen hatással a hajlítás, és adja meg, hogy milyen mértékű hajlítást és torzítást kíván alkalmazni.

Lásd még

“Hatások és szűrők – ismertető”, 352. oldal

“Hatás vagy szűrő alkalmazása”, 353. oldal

“Hatás módosítása vagy törlése”, 355. oldal

Objektumok sarkainak lekerekítése

A Kerek sarkok hatás a vektorobjektumok sarokpontjait sima ívekké alakítja.

1 A Rétegek panelen jelölje ki a lekerekíteni kívánt elemeket.

Amennyiben egy objektum adott jellemzőjét, például kitöltését vagy ecsetvonását kívánja lekerekíteni, jelölje ki az objektumot a Rétegek panelen, majd a Megjelenés panelen jelölje ki a kívánt jellemzőt.

2 Kattintson a Hatás > Stilizálás > Kerek sarkok parancsra. (Ez a parancs az első Stilizálás almenüben található.)

3 A lekerekített görbe görbületének megadásához adjon meg egy értéket a Sugár szövegmezőben, majd kattintson az OK gombra.

 *Ugyanezt az eredményt a Kerek sarkok szűrővel is elérheti (Szűrő > Stilizálás > Kerek sarkok). A szűrőket azonban azok alkalmazása után nem lehet módosítani, míg a hatásokat bármikor eltávolíthatja és módosíthatja.*

Lásd még

“Hatások és szűrők – ismertető”, 352. oldal

“Hatás vagy szűrő alkalmazása”, 353. oldal

“Hatás módosítása vagy törlése”, 355. oldal

3D objektumok létrehozása

3D objektumok létrehozása

A 3D hatások lehetővé teszik, hogy kétdimenziós (2D) rajzelemekből háromdimenziós (3D) objektumokat hozzon létre. A 3D objektumok megjelenését megvilágítással, árnyékolással, elforgatással és egyéb tulajdonságokkal szabályozhatja. Egy 3D objektum minden lapjára leképezhet rajzelemeket.

3D objektumokat kétféle módon lehet létrehozni: kiemeléssel vagy körbeforgatással. Ezen felül a 2D és 3D objektumokat három dimenzióban el is lehet forgatni. Amennyiben egy meglévő 3D objektumra kíván 3D hatásokat alkalmazni, vagy bizonyos hatásokat módosítani, jelölje ki az objektumot, majd kattintson duplán a hatásra a Megjelenés panelen.

Megjegyzés: A 3D objektumokon a képernyőn lehetnek élsimítási eltérések, ezek azonban sem nyomtatásban, sem a webre optimalizált rajzelemekben nem jelennek meg.

További információt 3D objektumok az Illustrator programban történő használatáról a www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_3D_hu webhelyen lévő 3D oktatóanyagokban talál. Megtekinthet egy, a 3D objektumok létrehozását bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0053_hu weblapon.

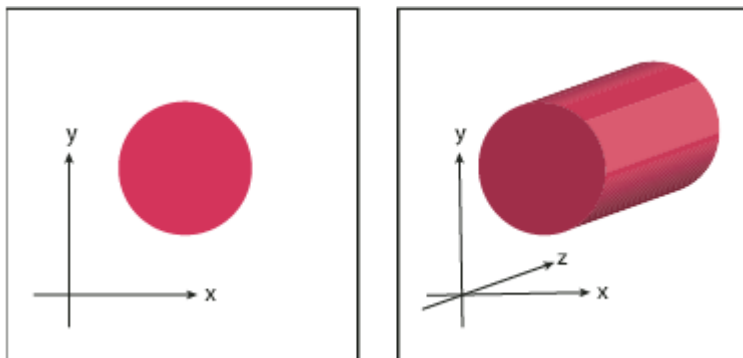
Lásd még

“Egyéni fazetta görbe hozzáadása”, 251. oldal

3D objektum létrehozása kiemeléssel

A kiemelés egy 2D objektumot annak z tengelye mentén bővíti ki, így ad mélységet az objektumnak. Ha például kiemel egy 2D ellipszist, henger lesz belőle.

Megjegyzés: Az objektum tengelye mindig merőlegesen áll az első lapjára, és az objektumhoz viszonyítva mozog, ha az objektumot a 3D beállítások párbeszédpanelen forgatja el.



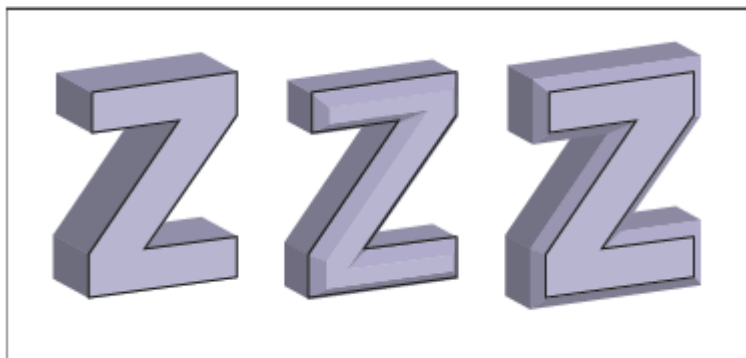
Objektum kiemelése

- 1 Jelölje ki az objektumot.
- 2 Kattintson a Hatás > 3D > Kiemelés és fazetta parancsra.
- 3 Az összes beállítás megjelenítéséhez kattintson a Több beállítás gombra, vagy kattintson a Kevesebb beállítás gombra, ha el kívánja rejtetni az extra beállításokat.
- 4 Amennyiben meg kívánja tekinteni a hatás előnézetét a dokumentumablakban, jelölje be az Előkép jelölőnégyzetet.

5 Beállítások megadása:

Pozíció	Megadja, hogy a program hogyan forgatja el az objektumot, és hogy azt mely perspektívából fogja látni. (Lásd “3D elforgatási pozíció beállításai”, 247. oldal.)
Kiemelés és fazetta	Megállapítja az objektum mélységét, és azt, hogy mennyi sarkítást kell hozzáadni vagy levágni az objektumból. (Lásd “Kiemelés és fazetta beállításai”, 248. oldal.)
Felszín	Számos különböző felületet – az árnyékolatlan matt felületektől egészen a csillogó, megvilágított, műanyagszerű felületekig – létre lehet vele hozni. (Lásd “Felületárnyékolási beállítások”, 249. oldal.)
Megvilágítás	Egy vagy több fényforrást ad hozzá, módosítja a fényintenzitást, megváltoztatja az objektum árnyékolásának színét, valamint fényforrásokat mozgat az objektum körül megdöbbentő hatások elérése érdekében. (Lásd “Megvilágítási beállítások”, 250. oldal.)
Leképezés	3D objektumok felületére képez le rajzelemeket. (Lásd “Rajzelemek leképezése 3D objektumokra”, 252. oldal.)

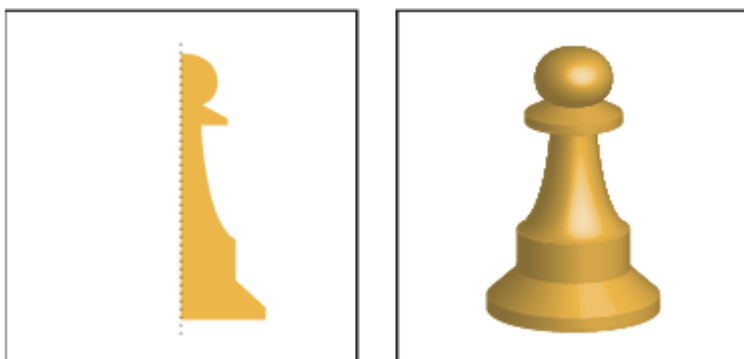
6 Kattintson az OK gombra.



Kiemelt objektum sarkított él nélkül (balra), és Fazetta mértéke befelé beállítású (középen), illetve Fazetta mértéke kifelé beállítású (jobbra) kiemelt objektum

3D objektum létrehozása körbeforgatással

A körbeforgatás során a program egy görbét vagy *profilt* határoz meg körkörös irányban a globális y tengely (körbeforgatási tengely) körül, így hoz létre 3D objektumot. Mivel a körbeforgatási tengely függőlegesen rögzített, a körbeforgatott nyitott vagy zárt görbének tipikusan a kívánt 3D objektum profiljának a felét kell ábrázolnia függőleges, előre néző helyzetben. A 3D objektum helyzetét a hatás párbeszédpanelén található beállítások megadásával forgathatja el.



Objektum körbeforgatása

1 Jelölje ki az objektumot.

Megjegyzés: Ha a 3D Körbeforgatás hatást több objektumra egyszerre alkalmazza, akkor azzal minden objektumot a saját tengelye körül forgat körbe. Minden objektum a saját háromdimenziós terében van, és nem tud más 3D objektumokat metszeni. Ha a Körbeforgatás hatást egy meghatározott csoportra vagy rétegre alkalmazza, akkor a program az objektumokat egy közös tengely körül forgatja körbe.

 *Ecsetvonások nélküli kitöltött görbéket sokkal gyorsabban meg lehet forgatni, mint ecsetvonásokkal rendelkező görbéket.*

2 Kattintson a Hatás > 3D > Körbeforgatás parancsra.**3** Amennyiben meg kívánja tekinteni a hatás előnézetét a dokumentumablakban, jelölje be az Előkép jelölőnégyzetet.**4** Az összes beállítás megjelenítéséhez kattintson a Több beállítás gombra, vagy kattintson a Kevesebb beállítás gombra, ha el kívánja rejtetni az extra beállításokat.

Pozíció	Megadja, hogy a program hogyan forgatja el az objektumot, és hogy azt mely perspektívából fogja látni. (Lásd “3D elforgatási pozíció beállításai”, 247. oldal.)
Körbeforgatás	Meghatározza, hogy hogyan forgassa meg a görbét az objektum körül, hogy azt háromdimenzióssá tegye. (Lásd “Körbeforgatási beállítások”, 249. oldal.)
Felszín	Számos különböző felületet – az árnyékolatlan matt felületektől egészen a csillogó, megvilágított, műanyagszerű felületekig – létre lehet vele hozni. (Lásd “Felületárnyékolási beállítások”, 249. oldal.)
Megvilágítás	Egy vagy több fényforrást ad hozzá, módosítja a fényintenzitást, megváltoztatja az objektum árnyékolásának színét, valamint fényforrásokat mozgat az objektum körül megdöbbentő hatások elérése érdekében. (Lásd “Megvilágítási beállítások”, 250. oldal.)
Leképezés	3D objektumok felületére képez le rajzelemeket. (Lásd “Rajzelemek leképezése 3D objektumokra”, 252. oldal.)

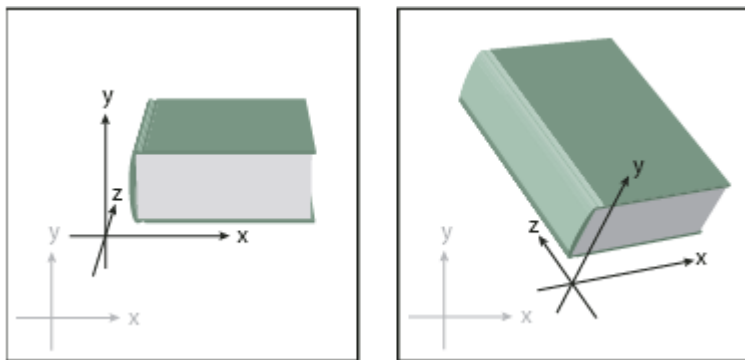
5 Kattintson az OK gombra.**3D elforgatási pozíció beállítások**

❖ Végezze el a következő műveletek valamelyikét:

- Válasszon egy előre definiált pozíciót a Pozíció menüből.
- Kényszerek nélküli elforgatáshoz húzza a kocka valamelyik lapját. Az objektum első oldalát a kocka kék lapja jelöli, az objektum felső és alsó lapjai világosszürkén jelennek meg, az oldalai középszürkék, a hátsó lapja pedig sötétszürke.

- Amennyiben az elforgatást egy globális tengely körül szeretné végrehajtani, tartsa nyomva a Shift billentyűt vízszintes (globális y tengely) vagy függőleges (globális x tengely) húzás közben. Ha az objektumot a globális z tengely körül kívánja elforgatni, húzza a kocka körüli kék sávot.
- Amennyiben az elforgatást az objektum egyik tengelye körül kívánja elvégezni, húzza a kocka valamelyik élét. A mutató kétirányú nyíl  alakúvá válik, és a kocka élének színe is megváltozik, így jelezve, hogy melyik tengely körül fogja elforgatni az objektumot. A vörös élek jelölik az objektum x tengelyét, a zöldek az y tengelyét, a kék pedig a z tengelyét.
- Adjon meg -180 és 180 közötti értéket a vízszintes (x) tengely , a függőleges (y) tengely  és a mélység (z) tengely  szövegmezőben.
- A perspektíva beállításához adjon meg 0 és 160 közötti értéket a Perspektíva szövegmezőben. A kisebb szög egy teleobjektív fényképezőgép lencséjéhez hasonlít, a nagyobb lencseszög pedig egy széleslátású kameralencséjéhez.

Megjegyzés: A 150 foknál nagyobb lencseszögek megadása azt eredményezheti, hogy az objektumok kívül esnek a lencse látószögén, és ezért torzítottan jelennek meg. Ezen felül arról se feledkezzen meg, hogy az objektum és a globális x , y , és z tengelyek nem feltétlenül esnek egybe. Az objektumtengelyek megtartják az objektumhoz viszonyított helyzetüket a háromdimenziós térben. A globális tengelyek a számítógép képernyőjéhez képest rögzítettek: az x tengely vízszintes, az y tengely függőleges, a z tengely pedig merőleges a számítógép képernyőjére.



Az objektumtengelyek (a feketék) az objektummal együtt mozognak, a globális tengelyek (a szürkék) rögzítettek.

Kiemelés és fazetta beállításai

Kiemelési mélység Megadja az objektum mélységét egy 0 és 2000 közé eső értékkel.

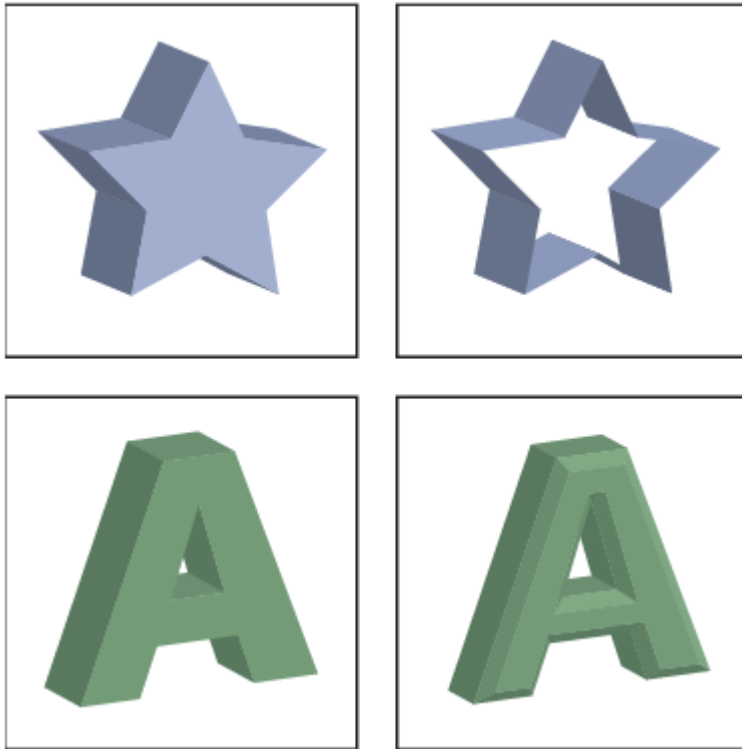
Vonalvég Megadja, hogy az objektum tömör (Vonalvég bekapcsolása tömör megjelenítéshez ) vagy üreges (Vonalvég bekapcsolása üreges megjelenítéshez ) legyen.

Fazetták A kiválasztott típusú sarkított szegélyt alkalmazza az objektum mélysége (z tengelye) mentén.

Magasság Megadja a magasságot egy 1 és 100 közé eső értékkel. Az objektumhoz túl nagy fazetta magasságokat rendelve előfordulhat, hogy az objektum önmagát metszi, ami nem várt eredményekhez vezethet.

Fazetta mértéke kifelé  Sarkítást ad az objektum eredeti alakjához.

Fazetta mértéke befelé  Az objektum eredeti alakjából kivágja a sarkítást.



Kiemelt objektum vonalvéggel (a bal oldalon fent) összehasonlítva egy vonalvég nélküli (a jobb oldalon fent) objektummal, valamint sarkított él nélküli objektum (a bal oldalon lent) összehasonlítva egy sarkított éllel rendelkező objektummal (a jobb oldalon lent)

Körbeforgatási beállítások

Szög Megadja, hogy a program hány fokkal forgassa el a görbét. Az értéknek 0 és 360 között kell lennie.

Vonalvég Megadja, hogy az objektum tömör (Vonalvég bekapcsolása tömör megjelenítéshez ) vagy üreges (Vonalvég bekapcsolása homorú megjelenítéshez ) legyen.

Eltolás Távolságot ad a körbeforgatási tengely és a görbe közé (például gyűrű alakú objektumok létrehozásához). A megadott értéknek a 0 és az 1000 közötti tartományba kell esnie.

Ettől Megadja a tengelyt, amely körül körbeforgatja az objektumot. Ez lehet a Bal szegély vagy a Jobb szegély.

Felületárnyékolási beállítások

Felszín Beállításokat adhat meg az árnyékoló felületekhez:

- **Fémkeretes** Körvonalakkal látja el az objektum geometriájának kontúrjait, és minden egyes felületet átlátszóvá tesz.
- **Nincs árnyalás** Nem ad hozzá új felülettulajdonságokat az objektumhoz. A 3D objektumnak ugyanaz a színe, mint az eredeti 2D objektumnak.
- **Szórt árnyalás** Az objektum puhán, szórtan veri vissza a fényt.
- **Műanyag árnyalás** Az objektum úgy veri vissza a fényt, mintha valamilyen csillogó, nagyon fényes anyagból lenne.

Megjegyzés: Attól függően, hogy milyen beállítást választott, különböző megvilágítási beállítások állnak rendelkezésére. Ha az objektum csak a 3D forgatási hatást használja, csak a Szórt árnyékolás és a Nincs árnyékolás felszínbeállítások állnak rendelkezésre.

Fényintenzitás A fényintenzitást 0% és 100% közötti értékkel szabályozza.

Környezeti fény A globális megvilágítást szabályozza, amely egységesen változtatja meg az objektum minden felületének fényességét. A megadott értéknek a 0% és a 100% közötti tartományba kell esnie.

Kiemelés intenzitása Azt határozza meg, hogy az objektum mennyire veri vissza a fényt. A megadott értéknek a 0% és a 100% közötti tartományba kell esnie. Az alacsonyabb értékek matt felületet, míg a magasabb értékek csillogóbbnak tűnő felületet eredményeznek.

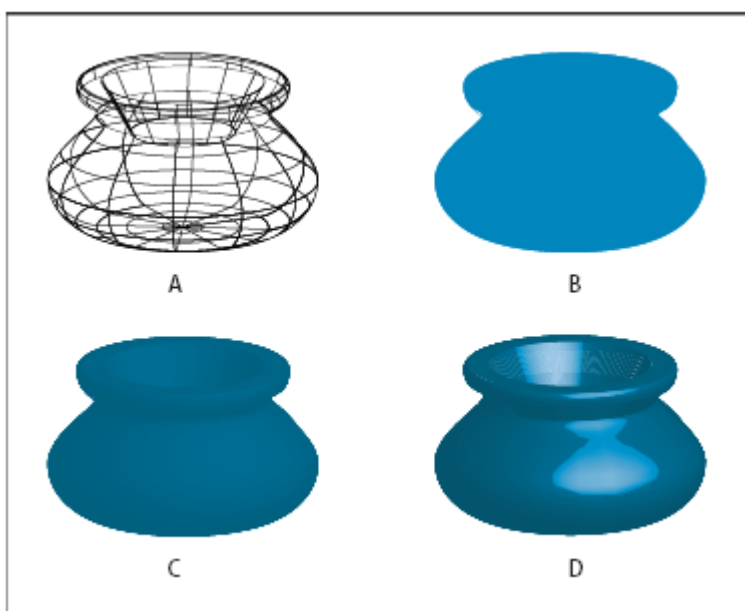
Kiemelés mérete A kiemelés méretét szabályozza. Ez terjedhet nagytól (100%) kicsiig (0%).

Keверési lépések Azt szabályozza, hogy milyen egyenletes az átmenet az objektum felületeinek árnyékolásában. 1 és 256 közötti érték adható meg. A magasabb szám egyenletesebb árnyékokat és több görbét eredményez, mint az alacsonyabb szám.

Nem látható oldalak megrajzolása Megjeleníti az objektum rejtett hátsó lapjait. A hátsó lapok akkor láthatók, ha az objektum átlátszó, vagy ha kibővíti, majd széthúzza az objektumot.

Megjegyzés: Amennyiben az objektum átlátszó, és azt kívánja, hogy a hátsó lapok látszódjanak az átlátszó első lapokon keresztül, a 3D hatás alkalmazása előtt alkalmazza az objektumra az *Objektum > Csoportosítás parancsot*.

Direktszín megőrzése (Kiemelés és fazetta hatás, Körbeforgatás hatás és Forgatás hatás) Lehetővé teszi az objektumban található direktszínek megőrzését. A direktszínek nem őrizhetők meg, ha az Árnyékolás színe beállításnak az Egyéni értéket választja.



Példák különböző árnyékolási beállításokra

A. Drótváz B. Nincs árnyékolás C. Szórt árnyékolás D. Műanyag árnyékolás

Megvilágítási beállítások

Világos Meghatározza, hogy hol van a fényforrás. Húzza a fényforrást a gömbön a kívánt helyére.

A kijelölt fény áthelyezése az objektum hátuljához gomb A kijelölt fényforrást az objektum mögé helyezi.

A kijelölt fény áthelyezése az objektum elejéhez gomb A kijelölt fényforrást az objektum elé helyezi.

Új fény gomb Hozzáad egy fényforrást. Alapértelmezés szerint az új fényforrások a gömb előtt, középen jelennek meg.

Fény törlése gomb Törli a kijelölt fényforrást.

Megjegyzés: Alapértelmezés szerint a 3D hatások parancs egy objektumhoz egy fényforrást rendel hozzá. Hozzáadhat és törölhet is fényeket, de az objektumnak mindig rendelkeznie kell legalább egy fényforrással.

Fényintenzitás A kijelölt fényforrás intenzitását határozza meg 0% és 100% között.

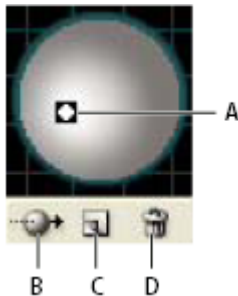
Árnyalás színe Az objektum árnyékolási színét határozza meg a kiválasztott parancstól függően:

- Nem ad színt az árnyékoláshoz.

• **Egyéni** Lehetővé teszi, hogy egy egyéni színt adjon meg. Amennyiben ezt a beállítást választja, kattintson az Adja meg az árnyékolási színt mezőbe, és válasszon egy színt a Színválasztó eszközzel. A direktszíneket négyszínű színekké alakítja a program.

• **Fekete felülnyomás** Megakadályozza a négyszínű színek használatát, ha direktszínes munkafolyamatot használ. Az objektumot a program úgy árnyékolja, hogy a fekete különböző árnyalataival felülnyomja az objektum kitöltési színét. Az árnyékolás megtekintéséhez kattintson a Nézet > Felülnyomási előkép parancsra.

• **Direktszín megőrzése** Lehetővé teszi az objektumban található direktszínek megőrzését. A direktszínek nem őrizhetők meg, ha az Árnyékolás színe beállításnak az Egyéni értéket választja.



Megvilágítás gömb

A. Kijelölt fényforrás elől B. A kijelölt fény áthelyezése az objektum hátuljához vagy elejéhez gomb C. Új fény gomb D. Fény törlése gomb

Egyéni fazetta görbe hozzáadása

- 1 Nyissa meg a Bevels.ai fájlt, amely az Adobe Illustrator Plug-ins mappájában található.
- 2 Hozzon létre egy nyitott görbét a Bevels.ai fájlban.
- 3 Kattintson az Ablak > Szimbólumok parancsra, majd szimbólum a görbéből való létrehozásához tegye az alábbiak valamelyikét:
 - Húzza a görbét a Szimbólumok panelre.
 - Amikor ki van jelölve a görbe, kattintson az Új szimbólum gombra  a Szimbólumok panelen, vagy kattintson az Új szimbólum parancsra a panel menüjében.
- 4 A szimbólum átnevezéséhez kattintson arra duplán a Szimbólumok panelen, adjon meg egy nevet a Szimbólumbeállítások párbeszédpanelen, majd kattintson az OK gombra.
- 5 Kattintson a Fájl menü Mentés parancsára.
- 6 Lépjen ki az Illustrator programból, majd indítsa újra azt.

A 3D kiemelés és fazetta beállítások párbeszédpanelen található Fazetták listában megjelenik az új sarkítás.
- 7 Az egyéni fazetta alkalmazásához tegye az alábbiak egyikét:
 - Amennyiben a sarkítást egy kiemelt 3D objektumra kívánja alkalmazni, jelölje ki az adott 3D objektumot, majd kattintson duplán a 3D kiemelés és fazetta hatásra a Megjelenés panelen. A 3D kiemelés és fazetta beállításai párbeszédpanelen található Fazetták listából válassza ki a kívánt sarkítást.
 - Amennyiben 2D rajzelemre kíván egyéni fazettát alkalmazni, jelölje ki a 2D objektumot, majd kattintson a Hatás > 3D > Kiemelés és fazetta parancsra. A 3D kiemelés és fazetta beállításai párbeszédpanelen található Fazetták listából válassza ki a kívánt egyéni sarkítást.

Objektum elforgatása három dimenzióban

- 1 Jelölje ki az objektumot.
- 2 Kattintson a Hatás > 3D > Forgatás parancsra.
- 3 Amennyiben meg kívánja tekinteni a hatás előnézetét a dokumentumablakban, jelölje be az Előkép jelölőnégyzetet.

4 Az összes beállítás megjelenítéséhez kattintson a Több beállítás gombra, vagy kattintson a Kevesebb beállítás gombra, ha el kívánja rejtetni az extra beállításokat.

5 Beállítások megadása:

Pozíció	Megadja, hogy a program hogyan forgatja el az objektumot, és hogy azt mely perspektívából fogja látni. (Lásd "3D elforgatási pozíció beállításai", 247. oldal.)
Felszín	Számos különböző felületet – az árnyékolatlan matt felületektől egészen a csillogó, megvilágított, műanyagyszerű felületekig – létre lehet vele hozni. (Lásd "Felületárnyékolási beállítások", 249. oldal.)

6 Kattintson az OK gombra.

Grafika leképezése 3D objektumokra

Minden 3D objektum több felületből áll. Egy négyzet kiemelés után például kockává alakul, amely 6 felületből áll: az első és a hátsó lapokból, valamint a négy oldalsó lapból. 2D rajzelemeket egy 3D objektum minden felületére le lehet képezni. Előfordulhat például, hogy egy címkét vagy valamilyen szöveget szeretne egy üveg alakú objektumra leképezni, vagy egyszerűen csak eltérő textúrákat kíván elhelyezni egy objektum egyes oldalain.



3D objektum, amelynek minden oldalára rajzelemek lettek leképezve

A. Szimbólum rajzelem B. Szimbólum rajzelem C. A és B leképezve egy 3D objektumra

Csak a Szimbólumok panelen tárolt 2D rajzelemeket képezheti le 3D objektumokra. Szimbólum tetszőleges Illustrator grafikai elem, többek között görbe, összetett görbe, szöveg, raszterkép, hálónonal objektum és akár objektumok csoportja is lehet.

Amikor 3D objektumokra képez le, tartsa szem előtt a következőket:

- Mivel a Grafika leképezése szolgáltatás szimbólumokat használ a leképezéshez, ha szerkeszt, majd frissít egy szimbólumpéldányt, azzal automatikusan frissíti az adott szimbólummal leképezett összes felületet.
- A szimbólumot a Grafika leképezése párbeszédpanelen kezelheti. Itt egy szabványos határolókerettel tudja mozgatni, méretezni vagy elforgatni az objektumot.
- A 3D hatás egy objektum minden leképezéssel ellátott felületét egy számmal jelölve jegyzi meg. Amennyiben szerkeszti a 3D objektumot, vagy egy új objektumra alkalmazza ugyanazt a hatást, előfordulhat, hogy annak az eredeti objektumnál több vagy kevesebb felülete van. Amennyiben kevesebb felülete van, mint ahány felület az eredeti leképezéshez definiálva volt, akkor a program figyelmen kívül hagyja az extra rajzelemeket.
- Mivel egy szimbólum helyzete egy objektum felületének középsőéhez képest van megadva, a felület geometriájának módosulása esetén a program az objektum új középpontjához képest újra leképezi a szimbólumot.
- Rajzelemek leképezhetők olyan objektumokra, amelyek Kiemelés és fazetta vagy a Körbeforgatás hatást használják, azonban nem lehet rajzelemeket leképezni olyan objektumokra, amelyek csak a Forgatás hatást használják.

- 1 Jelölje ki a 3D objektumot.
- 2 A Megjelenés panelen kattintson duplán a Kiemelés és fazetta vagy a Körbeforgatás hatásra.
- 3 Kattintson a Grafika leképezése gombra.
- 4 A Szimbólum előugró menüből válassza ki, hogy mely rajzelemet kívánja leképezni a kijelölt felületre.
- 5 Azt, hogy az objektum mely felületére kíván leképezni, az első , az előző , a következő  és az utolsó  felszint megadó nyilakra kattintva adhatja meg, vagy pedig úgy, hogy megadja a felület számát a szövegmezőben.

Világosszürke színnel a program az aktuálisan látható felületeket jelöli. Sötétszürke színnel azok a felületek vannak jelölve, amelyek az objektum aktuális helyzete miatt nem láthatók. Amikor kijelöl egy felületet a párbeszédpanelen, az piros körvonallal jelenik meg a dokumentumablakban.
- 6 Végezze el a következő műveletek valamelyikét:
 - A szimbólum mozgatásához helyezze a mutatót a határolókereten belülre, és húzza azt. A méretezéshez húzzon egy oldalsó vagy egy sarkon található fogantyút. Az elforgatáshoz a határolókeret egyik fogantyújához közel, azon kívül húzzon.
 - A leképezett rajzelemet az Igazítás átméretezéssel gombra kattintva méretezheti a kijelölt felületnek megfelelően.
 - Amennyiben egy felületről el kívánja távolítani a rajta található rajzelemet, jelölje ki a felületet a Felület beállításaival, majd válassza a Nincs beállítást a Szimbólum menüben, vagy kattintson a Szimbólum törlése gombra.
 - Amennyiben egy 3D objektum összes felületéről el kívánja távolítani a leképezéseket, kattintson az Összes törlése gombra.
 - Amennyiben árnyékolni kívánja a leképezett rajzelemet, és az objektum megvilágítását szeretné rá alkalmazni, jelölje be a Grafika árnyékolása jelölőnégyzetet.
 - Amennyiben csak a leképezett rajzelemeket kívánja megjeleníteni, a 3D objektum geometriáját azonban nem, jelölje be a Láthatatlan geometria jelölőnégyzetet. Ez abban az esetben hasznos, ha a 3D leképezés szolgáltatást háromdimenziós hajlító eszközként kívánja használni. Ezzel a módszerrel például leképezhet szöveget egy kiemelt hullámos vonal oldalára, hogy a szöveg úgy jelenjen meg, mint ha egy zászlóra lenne nyomtatva.
 - A hatás előnézetének megtekintéséhez jelölje be az Előnézet jelölőnégyzetet.
- 7 A Grafika leképezése párbeszédpanelen kattintson az OK gombra.

9. fejezet: Importálás, exportálás és mentés

Nem kell előlről kezdenie grafikák létrehozását az Illustrator programban – importálhat más alkalmazásokban létrehozott vektoros rajzokat és bittérképeket. Az Illustrator minden gyakori grafikus fájlformátumot felismer. Az Adobe-termékek szoros integrációja és a támogatott fájlformátumok széles skálája megkönnyíti a grafikák átvitelét az alkalmazások között az importálás, az exportálás, valamint a másolás és beillesztés révén.

Fájlok importálása

Csatolt és beágyazott grafikák – ismertető

Grafika behelyezésekor az elrendezésben megjelenik a fájl egy képernyőfelbontású változata, amely megtekinthető és elhelyezhető, a tényleges grafikus fájl azonban vagy *csatolt* vagy *beágyazott* lehet.

- A csatolt grafika a dokumentumhoz van kapcsolva, de attól független marad, egy kisebb méretű dokumentumot eredményezve. A csatolt grafikák átalakítási eszközökkel és hatásokkal módosíthatók; nem jelölhetők ki és szerkeszthetők azonban a grafika különálló összetevői. A csatolt grafika számos alkalommal használható a dokumentum méretének jelentős növelése nélkül; mód van továbbá az összes csatolás egyidejű frissítésére is. Exportáláskor vagy nyomtatáskor a program visszakeresi az eredeti grafikát, és az eredeti teljes felbontásból hozza létre a végső kimenetet.
- A beágyazott grafika dokumentumba másolása teljes felbontásban történik, ami nagyobb méretű dokumentumot eredményez. A dokumentum frissítése bármikor végrehajtható. Ha a grafika beágyazott, a dokumentum önálló marad.

Annak meghatározásához, hogy a grafika csatolt-e vagy beágyazott, illetve a két állapot közti váltáshoz a Hivatkozások panel használható.

Ha a beágyazott grafika több összetevőt tartalmaz, azok külön-külön szerkeszthetők. Ha a grafika például vektoradatokat tartalmaz, az Illustrator görbéké alakítja át ezeket, amelyek a továbbiakban az Illustrator eszközeivel és parancsaival módosíthatók. Az Illustrator az objektumhierarchiát (például a csoportokat és rétegeket) is megtartja bizonyos fájlformátumok beágyazott grafikái esetében.

Megtekinthet egy, az elemek importálását, valamint webes alkalmazások közötti másolását és beillesztését bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0193_hu weblapon.

Megjegyzés: A FreeHand-fájlok az Illustrator programba történő importálását a „Migrating from FreeHand to Illustrator” című angol nyelvű PDF-fájl ismerteti, amely a www.adobe.com/go/learn_ai_freehand_hu webhelyen található.

Fájlok behelyezése (importálása)

A Behelyezés parancs az importálás elsődleges módszere, mivel ez biztosítja a fájlformátumok legmagasabb szintű támogatását, a legtöbb elhelyezési beállítást és a legjobb minőségű színeket. A fájl behelyezése után a Hivatkozások panelen azonosíthatja, kijelölheti, figyelemmel követheti és frissítheti azt.

- 1 Nyissa meg azt az Illustrator-dokumentumot, amelyikbe a grafikát be szeretné helyezni.
- 2 Válassza a Fájl > Beillesztés parancsot, és jelölje ki a behelyezni kívánt fájlt.

Megjegyzés: Az Adobe párbeszédpanel használata gombra kattintva megjelenítheti a Version Cue-beállításokat a Behelyezés párbeszédpanelen.

- 3 A Hivatkozás jelölőnégyzet bejelölésével csatolhatja a fájlt, a jelölőnégyzet jelölésének törlésével pedig beágyazhatja a grafikát az Illustrator dokumentumba.
- 4 Kattintson a Behelyezés gombra.
- 5 Ha szükséges, hajtson végre a következő műveletek egyikét:
 - Ha egy többoldalas PDF-fájlt helyez be, kijelölheti a behelyezni kívánt oldalakat, és megadhatja a grafika vágásának módját.
 - Photoshop-fájlok beágyazásakor megadhatja a rétegek konvertálásának módját. Ha a fájl rétegszedőket tartalmaz, meghatározhatja, hogy a fájl melyik változatát szeretné importálni.

Megtekinthet egy, a fájlok az Illustrator programba történő importálását bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0033_hu weblapon. Megtekinthet egy, az elemek importálását, valamint webes alkalmazások közötti másolását és beillesztését bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0193_hu weblapon.

Lásd még

“Csatolt és beágyazott grafikák – ismertető”, 254. oldal

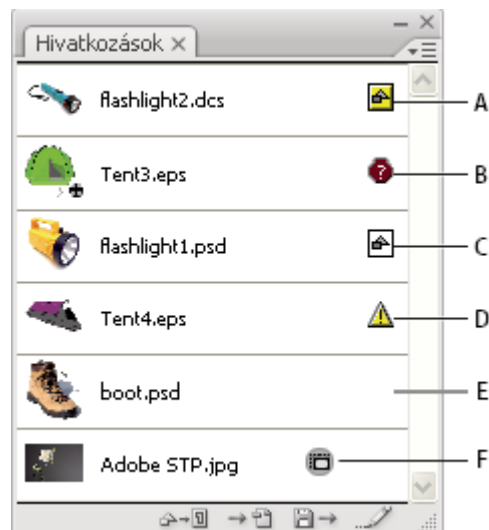
“Adobe PDF-fájl behelyezési beállításai”, 260. oldal

“Photoshop importálási beállításai”, 262. oldal

Hivatkozások panel – áttekintés

A Hivatkozások panelrel megtekintheti és kezelheti az összes csatolt és beágyazott grafikát. A panelen látható a grafika bélyegképe, valamint a grafika állapotát jelző ikonok.

Megjegyzés: Ha az Adobe Version Cue-projektből származó fájlokkal dolgozik, a Hivatkozások panelen további fájlinformációk is megjelennek.



Hivatkozások panel

A. Átlátszóági interakció B. Hiányzó grafika C. Beágyazott grafika D. Módosított grafika E. Csatolt grafika

Lásd még

“Munkaterület – áttekintés”, 14. oldal

Fájlállapotok beállítása a Hivatkozások panelen

A csatolt fájlok a következő módok egyikeként jelenhetnek meg a Hivatkozások panelen:

Aktuális Az aktuális fájlok esetében csak a fájl neve és (az Adobe® InDesign® szoftverben) a dokumentumban elfoglalt oldalszáma jelenik meg.

Módosítva Módosított fájl az, amelynek a lemezen található verziója frissebb, mint a dokumentumban lévő verziója. Ez például akkor fordulhat elő, ha valaki módosítja a Photoshop-grafikát, amelyet már elhelyezett az Illustrator-dokumentumban.

Hiányzik Hiányzó fájl az, amelynél a grafika már nem található meg azon a helyen, ahonnan importálta, bár lehetséges, hogy valahol még mindig létezik. Ez akkor fordulhat elő, ha az eredeti fájlt egy másik mappába vagy kiszolgálóra helyezik át, miután az egy dokumentumba lett importálva. A hiányzó fájlokról mindaddig nem állapítható meg, hogy aktuálisak-e, amíg eredeti helyük ismeretlen. Ha az ikon megjelenése esetén nyomtat vagy exportál egy dokumentumot, előfordulhat, hogy a fájl nyomtatása vagy exportálása nem a teljes felbontásban történik.

Beágyazott A csatolt fájlok tartalmának beágyazása felfüggeszti az adott csatolás kezelési műveleteit.

A Hivatkozások panel használata

- A panel megjelenítéséhez kattintson az Ablak menü Hivatkozások parancsára. A program minden egyes csatolt és beágyazott fájlt egy névvel azonosít.
- Csatolt grafika kijelöléséhez és megtekintéséhez jelöljön ki egy csatolást, majd kattintson az Ugrás hivatkozásra gombra , vagy válassza a Hivatkozások panel menüjének Ugrás hivatkozásra parancsát. A kijelölt grafika a megjelenítési terület közepén jelenik meg.
- Csatolt Adobe fotógyűjtemény vásárlásához jelölje ki a kívánt fényképet, majd válassza a Hivatkozások panel menüjének A kép megvásárlása parancsát. Ezt követően kövesse az Adobe Bridge program képernyőn megjelenő utasításait.
- A bélyegképek méretének módosításához az Illustrator programban válassza a Panel beállításai menüpontot a Hivatkozások panel menüjéből, és adja meg a bélyegképek megjelenési beállítását, az InDesign szoftverben pedig a panel menüjéből válassza a Kis panelorok menüpontot.
- A csatolások átrendezéséhez a panel menüjéből válassza a kívánt rendezési parancsot.
- (Csak Illustrator) A bélyegképek elrejtéséhez a Hivatkozások panel menüjéből válassza a Panel beállításai menüpontot, és válassza a Nincs beállítást.

Metaadatok megtekintése és mentése a Csatolások panel segítségével

Ha egy az InDesign programba hivatkozásként elhelyezett vagy beágyazott fájl metaadatokat tartalmaz, a Csatolások panel segítségével megtekintheti ezeket a metaadatokat. A hivatkozott fájlhoz társított metaadatok nem szerkeszthetők vagy cserélhetők; lehetőség van ugyanakkor arra, hogy a metaadatok egy másolatát sablonba mentse, majd más fájlokra alkalmazza.

- 1 Jelöljön ki egy fájlt a Csatolások panelen, majd válassza a Hivatkozásfájl adatai parancsot a panelmenüből.
- 2 A metaadatok sablonként történő mentéséhez kattintson a metaadatokat tartalmazó párbeszédpanel tetején legördíthető menü Metaadatsablon mentése parancsra.

 *Az InDesign programban a metaadatok az Információ panelen is megtekinthetők. Jelölje ki azt az objektumot, melynek metaadatait meg kívánja tekinteni, majd válassza az Információ panel menüjének Fájlinformációk parancsát.*

Hivatkozásként beillesztett vagy beágyazott grafika fájladatainak megtekintése

❖ Végezze el a következő műveletek valamelyikét:

- Kattintson duplán a hivatkozásra a Csatolások panelen. Másik módszer: jelölje ki a hivatkozást, és válassza a panelmenü Csatolások adatai parancsát.

Megjegyzés: A Csatolások adatai parancs nem tévesztendő össze a Csatolások panel menüjében található Hivatkozásfájl adatai parancssal, mely a metaadatokat jeleníti meg.

- Jelölje ki a hivatkozott grafikát az illusztrációablakban. A Vezérlés panelen kattintson a fájl nevére, és válassza a Csatolások adatai parancsot.

 *Egy adott hivatkozott vagy beágyazott grafika dokumentumbeli helyének megjelenítéséhez jelöljön ki egy hivatkozást, és kattintson az Ugrás hivatkozásra gombra. Ugyanerre használhatja a panelmenü Ugrás hivatkozásra parancsát is.*

Módosított hivatkozások frissítése

- Adott hivatkozások frissítéséhez jelöljön ki egy vagy több módosított hivatkozást  a Csatolások panelen, és kattintson a Hivatkozás frissítése gombra , vagy válassza a Csatolások panelmenüjének Hivatkozás frissítése parancsát.
- Adott hivatkozás frissítéséhez jelölje ki a hivatkozott grafikát az illusztrációablakban. A Vezérlés panelen kattintson a fájl nevére, és válassza a Hivatkozás frissítése parancsot.

Megjegyzés: Alapértelmezés szerint az Illustrator felajánlja azoknak a hivatkozásoknak a frissítését, amelyeknek forrásfájlja megváltozott. Ha át szeretné állítani a hivatkozások frissítését automatikusról manuálisra vagy fordítva, válassza a Szerkesztés > Beállítások > Fájlkezelés és vágólap lehetőséget (Windows), illetve az Illustrator > Beállítások > Fájlkezelés és vágólap lehetőséget (Mac OS), és módosítsa a Hivatkozások frissítése beállítást.

Egyetlen hiányzó hivatkozás visszaállítása vagy másik forrásfájl megadása egy hivatkozáshoz

Lehetősége van visszaállítani vagy lecserélni a hiányzó hivatkozásokat – vagyis azokat, amelyeket a hiányzó hivatkozás ikon  jelöl a Csatolások panelen –, vagy bármilyen fájlra, aminek megváltozott a forrásfájla.

- 1 Jelölje ki a hivatkozott grafikát az oldalon, vagy jelölje ki a hivatkozás nevét a Csatolás panelen.
- 2 Tegye a következők egyikét:
 - A Csatolások panelen kattintson az Újracsatolás gombra , vagy válassza a panelmenü Újracsatolás parancsát.
 - Kattintson a hivatkozott fájl nevére a Vezérlés panelen, majd válassza az Újracsatolás parancsot. (Ez a lehetőség csak az után lesz elérhető, hogy kijelölte a képet a grafikában.)
- 3 A megjelenő párbeszédpanelen hajtsa végre a megfelelő műveletet:
 - Keresse meg és jelölje ki a cserefájlt.
 - A cserefájl megkereséséhez írja be a fájlnev első néhány betűjét.
- 4 Kattintson az Elhelyezés lehetőségre.

Az új grafika a lecserélt grafikával azonos méretű, pozíciójú és transzformációjú lesz.

Megjegyzés: Ha a dokumentumban lévő összes hiányzó hivatkozás ugyanabban az egy mappában található, egyszerre is visszaállíthatja őket. Jelölje ki a Csatolások panelen az összes hiányzó hivatkozást, majd állítsa vissza egyiküket; ezután az Elhelyezés párbeszédpanel nyitva marad, így a többi hivatkozással is elvégezhető a művelet.

Csatolt grafika elhelyezési beállításainak megadása

- 1 Tegye az alábbiak egyikét:
 - Jelölje ki a csatolt grafikát az illusztrációs ablakban. A Vezérlő panelen kattintson a fájl nevére, és válassza az Elhelyezési beállítások parancsot.
 - A Hivatkozások panelen jelölje ki a csatolást, és a panel menüjéből válassza az Elhelyezési beállítások menüpontot.
- 2 A Megőrzés listában adjon meg egy beállítást.

Ha nem az Alakítás vagy a Keretek beállítást adja meg, az Igazítás ikonon megadhat egy pontot, amelytől a határolókerethez képest igazítani szeretné a grafikát. Ha nem szeretné, hogy a grafika és a határolókeret átfedjék egymást, válassza az Illesztés határolókerethez beállítást.

Lásd még

“Hivatkozások panel – áttekintés”, 255. oldal

“Csatolt és beágyazott grafikák – ismertető”, 254. oldal

“Vezérlő panel – áttekintés”, 17. oldal

Hivatkozott fájl beágyazása

A dokumentumban elhelyezett fájlra mutató hivatkozás helyett a fájlt be is ágyazhatja a dokumentumba (azaz abban tárolhatja). Fájl beágyazásakor megszűnik annak az eredeti fájljal való hivatkozási kapcsolata. E kapcsolat megszüntével a Csatolások panel nem figyelmeztet többé az eredeti fájl módosítása esetén, és a fájl automatikus frissítése sem lehetséges.

A fájlbeágyazásnak fontos velejárója, hogy a hivatkozásokkal ellentétben megnöveli a dokumentumfájl méretét.

- Jelöljön ki egy fájlt a Csatolások panelen, majd válassza a Kép beágyazása parancsot a panelmenüből.
- Jelölje ki a hivatkozott grafikát az illusztrációablakban. A Vezérlés panelen kattintson a Beágyazás gombra.

A fájl ezután is látható marad a Csatolások panelen, de mellette egy beágyazottságot jelző ikon  jelenik meg.

Beágyazott fájl beágyazásának megszüntetése vagy újracsatolása

- 1 Jelöljön ki egy vagy több beágyazott fájlt a Hivatkozások panelen.

- 2 Kattintson az Újracsatolás gombra , vagy válassza az Újracsatolás menüpontot a panel menüjéből, keresse meg és jelölje ki az eredeti fájlt, és kattintson a Behelyezés gombra.

Az eredeti grafika szerkesztése

Az Eredeti szerkesztése paranccsal a legtöbb grafikát megnyithatja a létrehozásához használt alkalmazásban, ahol szükség szerint módosíthatja. Amikor menti az eredeti fájlt, a hivatkozását tartalmazó dokumentumba is az új verzió kerül.

Megjegyzés: Ha az InDesign programban lefoglal és kijelöl egy kezelt grafikakeretet (olyat, amely ki lett exportálva az InCopy programba) ahelyett, hogy magát a grafikát jelölné ki, akkor a grafika az InCopy programban nyílik meg.

- 1 Végezze el a következő műveletek valamelyikét:

- A Csatlások panelen jelölje ki a hivatkozást, majd kattintson az Eredeti szerkesztése gombra . Ugyanerre a célra használhatja a panelmenü Eredeti szerkesztése parancsát.
- Jelölje ki a hivatkozott grafikát az oldalon, és válassza a Szerkesztés menü Eredeti szerkesztése parancsát.
- Az Illustrator programban jelölje ki a hivatkozott grafikát az oldalon, és kattintson a Vezérlés panelen található Eredeti szerkesztése gombra.

- 2 Miután elvégezte a változtatásokat az eredeti alkalmazásban, mentse a fájlt.

Bittérképek importálása

Bittérképes képek – ismertető

A bittérképes képek – szakszóval *raszterképek* – apró képelemek (képpontok) téglalap alakú rácsszerkezetben való elhelyezésével hozzák létre a képet. Minden egyes képponthoz adott hely és színérték társul. Bittérképes képek módosítása során nem objektumok vagy alakzatok, hanem képpontok szerkesztése történik. A bittérképes képek legjellemzőbb felhasználási területe az árnyaltos képek (például fényképek vagy digitális festmények) elektronikus formátumba alakítása, mivel a finom szín- és fényárnyalatbeli különbségeket megbízhatóbban adják vissza.

A bittérképes képek felbontásfüggők, azaz meghatározott számú képpontból állnak össze. Ennek következményeképpen erősebb képernyőnagyításkor, illetve saját felbontásuknál kisebb felbontással történő kinyomtatásukkor veszítenek részletességükből és vonalaik töredezetté, szögletessé válnak.



Példa egy bittérképes képre különböző nagyítási szinteken

A bittérképes képek esetenként meglehetősen nagy méretűek, és gyakran tömörítéssel kell korlátozni fájl méretüket ahhoz, hogy a Creative Suite összetevőiben felhasználhatók legyenek. Ez történik például akkor is, amikor egy képet először a létrehozásához használt alkalmazásban tömörítenek, majd importálnak egy elrendezésbe.

Megjegyzés: Az Adobe Illustrator programban különböző bittérképeffektusok alkalmazhatók a képre a szűrők, effektusok és stílusok használatával.

Lásd még

“Vektorképek – ismertető”, 52. oldal

Szempontok a végleges formátum felbontásának kiválasztásához

A bittérképes képek rögzített képpontszámmal rendelkeznek, amit általában ppi-ben (képpont/hüvelyk) adnak meg. Egy nagyobb felbontású kép több és kisebb képpontot tartalmaz, mint a nyomtatásban vele azonos méretű, ám kisebb felbontású kép. Például egy 72 ppi felbontású, 1 x 1 hüvelyk méretű kép összesen 5184 képpontot tartalmaz (72 képpontnyi szélesség x 72 képpontnyi magasság = 5184). Ugyanez az 1 x 1 képpont méretű kép 300 ppi felbontással már 90 000 képpontot tartalmazna.

Importált bittérképes képek esetén a kép felbontását a forrásfájl határozza meg. A bittérképeffektusokhoz külön felbontást lehet megadni. Az alkalmazandó képfelbontást érdemes a kép tervezett végleges közzétételi formája alapján kiválasztani. A kép felbontásának kiválasztásakor a következő irányelveket érdemes figyelembe vennie:

Kereskedelmi nyomtatás Kereskedelmi nyomtatásban 150 és 300 ppi közötti (vagy akár ennél nagyobb) felbontású képeket használnak a nyomdai felbontás (dpi) és a rácssűrűség (lpi) függvényében; a képkészítésre vonatkozó ilyen jellegű döntésekhez minden esetben a nyomdai előkészítés szolgáltatójának véleményét kell kérni. Mivel a kereskedelmi nyomtatás nagy méretű és felbontású képeket igényel, melyek képernyőn való megjelenítése lelassítja a munkát, érdemes az elrendezés elkészítéséhez a képek kis felbontású változatát használni, majd nyomtatás előtt kicserélni őket a nagy felbontású változatra.

Az Illustrator és az InDesign programban a Hivatkozások panel segítségével dolgozhat a képek kis felbontású változatain. Az InDesign programban a Nézet menü Megjelenítés pontjából választhatja ki a Tipikus megjelenítés vagy a Gyors megjelenítés lehetőséget; az Illustrator programban pedig kiválaszthatja a Nézet menü Körvonal parancsát, vagy módosíthatja a megjelenítési beállítások megfelelő elemeit. Ha nyomdai előkészítője támogatja az OPI (Open Prepress Interface) használatát, akkor megkérheti őt is a képek kis felbontású változatának elkészítésére.

Nyomtatás asztali nyomtatóval Az asztali nyomtatóval történő nyomtatás általában 72 ppi (300 ppi felbontású nyomtatóval készített fényképek esetében) és 150 ppi (legfeljebb 1000 ppi felbontású eszközökkel nyomtatott képek esetében) közötti képfelbontást igényel. Vonalas ábrák (egy bites képek) használatakor ügyelni kell arra, hogy a kép felbontása egyezzen a nyomtató felbontásával.

Webes közzététel Mivel az interneten való közzétételhez általában a célközönség által használt monitornak megfelelő méretű képekre van szükség, ezek a képek a legtöbb esetben nem haladják meg az 500 x 400 képpontos méretet, mivel így marad hely a böngészőablak vezérlői vagy az esetleges képfeliratok számára is. Azzal, hogy képernyőfelbontásnak megfelelő méretben – Windows-alapú képeknél ez 96 ppi, Mac OS-alapú képeknél 72 ppi – hoz létre egy képet, biztos lehet abban, hogy úgy látja azt, ahogyan a legtöbb böngésző-felhasználó látja majd. Ha online közzététel a célja, akkor minden valószínűséggel csak olyan esetekben lesz szüksége az imént említetteket meghaladó felbontásra, amikor PDF-dokumentumban elhelyezendő nagyítható képet vagy igény szerint nyomtatható formában letölthető dokumentumot hoz létre.

Adobe PDF-fájlok importálása

Adobe PDF-fájlok importálása

Az Adobe Portable Document Format (PDF) vektorgrafikus és bittérképadatok megjelenítésére egyaránt alkalmas sokoldalú fájlformátum. A PDF-fájlokban található grafikákat az Illustrator szoftverbe a Megnyitás parancssal, a Behelyezés parancssal, a Beillesztés parancssal és húzással is átviheti.

- Ha a Behelyezés parancs használatakor be van kapcsolva a Hivatkozás beállítás, akkor a PDF-fájlt (vagy többoldalas dokumentum esetében a PDF-fájl egyik oldalát) egyetlen képként importálhatja. A csatolt kép átalakítási eszközökkel és hatásokkal módosítható, azonban nem jelölhető ki és nem szerkeszthető a grafika különálló összetevői.
- A Megnyitás parancs és a Behelyezés parancs (ha a Hivatkozás beállítás ki van kapcsolva) lehetővé teszi a PDF-fájl tartalmának módosítását. Az Illustrator felismeri a PDF-grafika egyes összetevőit, és így minden összetevőt különálló objektumként szerkeszthet.
- A Beillesztés parancssal vagy húzással a PDF-fájlban kijelölt elemek, például vektoros objektumok, bittérképek és szövegek importálhatók.

Megjegyzés: Ha a dokumentumban lévő grafikákon színkezelést végez, a színkezelés – mivel a dokumentum részét alkotják – a beágyazott PDF-képekre is érvényes lesz, amikor a dokumentumot nyomtatóeszközökre küldi. A csatolt PDF-képekre azonban nem hat a színkezelés, még akkor sem, ha a színkezelés a dokumentum többi része esetében be van kapcsolva.

Lásd még

“Csatolt és beágyazott grafikák – ismertető”, 254. oldal

Adobe PDF-fájl behelyezési beállításai

Egy Adobe PDF-fájl behelyezésekor megadhatja, hogy mely oldalakat szeretné importálni. Egy körülvágási beállítás megadásával meghatározhatja a grafika körülvágásának módját:

Határolókeret A beállítás hatására a program a PDF-oldal határolókeretét vagy az oldalon lévő objektumokat körülzáró minimális területet (az oldaljelölésekkel együtt) helyezi el.

Grafika A PDF-oldalnak kizárólag a szerző által behelyezhető grafikaként (például ClipArt-objektumként) megjelölt, egy téglalap által definiált területe lesz behelyezve.

Vágás A PDF elhelyezése az Adobe Acrobat által megjelenített vagy kinyomtatott területen történik.

Körülvágás Azt a helyet azonosítja, ahol a végső eredményként kapott oldal fizikai vágása történik a létrehozási folyamatban körülvágási jelek megléte esetén.

Kifutó Csak a kifutó terület megléte esetén az oldal teljes tartalmának kivágási helyét megtestesítő területet helyezi el. Ez az információ akkor lehet hasznos, ha az oldal létrehozása üzemi környezetben történik. Ne feledje, hogy a nyomtatott oldal a kifutó területen kívül eső oldaljelölést tartalmazhat.

Adathordozó Az eredeti PDF-dokumentum fizikai papírméretét megtestesítő területet (például egy A4-es méretű papír) helyezi el az oldaljelölésekkel együtt.

Lásd még

“Fájlok behelyezése (importálása)”, 254. oldal

Egy-, két- és háromszínű képek importálása Adobe PDF-fájlokból

Amikor grafikát importál egy Adobe PDF-fájlból, az tartalmazhat olyan adatokat, amelyeket az Illustrator nem képes létrehozni. Ezeket nevezik *nem eredeti grafikának*, és ezek közé tartoznak az egyszínű, kétszínű és háromszínű képek. Nem eredeti grafikát az Illustrator szoftverben a direktzínű megőrzését szolgáló Átlátszóság simítása paranccsal is generálhat.

 *Az Illustrator a nem eredeti grafikákat megtartó szolgáltatása számos helyzetben hasznos lehet. Az Illustrator például megtartja a csatolt PDF-fájlok direktzínűkre vonatkozó információit a színbontások kimenetre küldésekor.*

Alapértelmezés szerint a nem eredeti grafikákat a <Nem eredeti grafika> címke jelöli a Rétegek panelen és a Megjelenés panelen. A nem eredeti grafikákat kijelölheti, áthelyezheti és elvégezhet rajtuk alapvető átalakításokat, például méretezést, forgatást vagy döntést. Ugyanakkor nem jelölheti ki és nem szerkesztheti a grafika egyes összetevőit. Ezenkívül a nem eredeti grafikát előbb raszterizálni kell, és csak azután tudja szerkeszteni a cseppfolyósítási eszközökkel.

A nem eredeti grafika Illustrator-objektummá történő átalakításához válassza az Objektum > Raszterezés parancsot.

Lásd még

“Adobe PDF-fájlok importálása”, 259. oldal

“Vektoros objektum raszterizálása”, 365. oldal

EPS-, DCS- és AutoCAD-fájlok importálása

EPS-fájlok importálása

A beágyazott PostScript (EPS) kedvelt fájlformátum a vektorgrafikák alkalmazások közötti átviteléhez. EPS-fájlokban található grafikákat többféleképpen is átvihet az Illustrator szoftverbe, például a Megnyitás paranccsal, a Behelyezés paranccsal, a Beillesztés paranccsal és húzással.

Tartsa szem előtt a következőket az EPS-grafikákkal való munka során:

- Amikor megnyit vagy beágyaz egy másik alkalmazásban létrehozott EPS-fájlt, az Illustrator minden objektumot átalakít eredeti Illustrator-objektummá. Ha viszont a fájl olyan adatokat tartalmaz, amelyeket az Illustrator nem ismer fel, előfordulhat adatvesztés. Így ha nem kívánja az EPS-fájl egyes objektumait szerkeszteni, akkor a beágyazás helyett inkább a fájl csatolását válassza.

- Az EPS formátum nem támogatja az átlátszóságot, ezért nem alkalmas az átlátszó grafikák más alkalmazásokból az Illustrator szoftverbe való átvitelére. Eerre a célra használja a PDF 1.4 formátumot.
- Hibaüzenetet kaphat csatolt EPS-fájlokat tartalmazó grafikák nyomtatásakor vagy mentésekor, ha az EPS-fájlokat bináris formátumban (például a Photoshop alapértelmezett EPS formátumában) mentette. Ebben az esetben ASCII formátumban mentse újra az EPS-fájlokat, ágyazza be a csatolt fájlokat az Illustrator alkalmazásba, és a nyomtatást ASCII port helyett bináris nyomtatási porton keresztül végezze, vagy mentse a grafikát AI vagy PDF formátumban az EPS helyett.
- Ha a dokumentumban lévő grafikákon színkezelést végez, a színkezelés – mivel a dokumentum részét alkotják – a beágyazott EPS-képekre is érvényes lesz, amikor a dokumentumot nyomtatóeszközökre küldi. A csatolt EPS-képekre azonban nem hat a színkezelés, még akkor sem, ha a színkezelés a dokumentum többi része esetében be van kapcsolva.
- Ha egy olyan EPS-szint importál, amelynek neve megegyezik a dokumentumban lévő egyik színnel, de más a definíciója, akkor az Illustrator figyelmeztetést jelenít meg. A kapcsolt fájl színének használata beállítással cserélheti le a dokumentumban használt szint a csatolt fájlban található EPS-színre. A dokumentum ezen szint használó objektumai azonnal frissülnek. A dokumentum színének használata beállítás meghagyja a szintárat, és a színütközést a dokumentum színének javára oldja fel. Az EPS előnézet nem módosítható, tehát előfordulhat, hogy az előnézet nem helyes, de a nyomtatás ekkor is a megfelelő lemezekre történik. Az Alkalmazás mindre beállítás a színütközéseket a kijelölt beállítástól függően oldja fel, tehát vagy a dokumentum, vagy a csatolt fájl definícióját felhasználva.
- Időnként figyelmeztető üzenet jelenhet meg egy beágyazott EPS-fájlt tartalmazó Illustrator-dokumentum megnyitásakor. Ha az alkalmazás nem találja az eredeti EPS-képet, az EPS-kép kivonására vonatkozó üzenetet jelenít meg. A párbeszédpanelen válassza a Kivonat beállítás, így a kép az aktuális dokumentum könyvtárába kerül. Habár a beágyazott fájl előnézete nem jelenik meg a dokumentumban, a fájl nyomtatása helyesen történik.
- Alapértelmezés szerint a csatolt EPS-fájlok alacsony felbontású előnézete jelenik meg a teljesítmény növelése érdekében. Ha egy csatolt EPS-fájl nem jelenik meg a dokumentumablakban, előfordulhat, hogy a fájl előnézete hiányzik. (Az előnézet időnként elveszik, ha PICT előnézetű EPS-fájlokat visz át Mac OS rendszerből Windows rendszerbe.) A csatolt EPS-fájlok teljes felbontású megjelenítéséhez válassza a Szerkesztés > Beállítások > Fájlkezelés és vágólap (Windows) vagy az Illustrator > Beállítások > Fájlkezelés és vágólap (Mac OS) menüpontot, és törölje az Alacsony felbontású proxy használata a csatolt EPS-ekhez jelölőnégyzetet. Az előnézet visszaállításához mentse újra az EPS-fájlt TIFF előnézettel.

Lásd még

“Csatolt és beágyazott grafikák – ismertető”, 254. oldal

“Mentés EPS formátumba”, 264. oldal

DCS-fájlok importálása

A DCS (Desktop Color Separation) a hagyományos EPS formátum egyik változata. A DCS 1.0 formátum csak a CMYK képeket támogatja, míg a DCS 2.0 formátum támogatja a többcsatornás CMYK fájlokat és a több direktszínű festék használatát is. (Ezek a direktszínű festékek direktszínekként jelennek meg az Illustrator Színtárak panelén.) Az Illustrator felismeri a vágógörbéket a Photoshop programban létrehozott, DCS 1.0 és DCS 2.0 formátumú fájlokban. A DCS-fájlokat csatolhatja az Illustrator programban, de nem ágyazhatja be és nem nyithatja meg őket.

AutoCAD-fájlok importálása

Az AutoCAD-fájlok közé tartozik a DXF és a DWG formátum is. A 2.5-ös verziótól a 2006-os verzióig terjedően importálhat AutoCAD-fájlokat. Az importálás során megadhatja a méretarányt, a mértékegységek (az AutoCAD-fájl összes hosszadatának értelmezésére használt egyéni mértékegység) leképezését, beállíthatja, hogy a vonalvastagságok méretezve legyenek-e, megadhatja, hogy melyik rétegre kíván importálni, és hogy a grafikát középre szeretné-e helyezni.

Az Illustrator a legtöbb AutoCAD-adatot támogatja, beleértve a 3D objektumokat, az alakzatokat és görbéket, a külső referenciákat, a lemezeket, a spline objektumokat (az eredeti alak megtartásával bezier objektumokká leképezve), a raszterobjektumokat és a szöveg objektumokat is. Egy külső referenciákat tartalmazó AutoCAD-fájl importálásakor az Illustrator beolvassa a referencia tartalmát, és az Illustrator-fájlból a megfelelő helyre helyezi azt. Ha a külső referencia nem található, megnyílik a Hiányzó hivatkozás párbeszédpanel, amelyen megkeresheti és kijelölheti a fájlt.

Grafikák importálása a Photoshop szoftverből

Grafikák importálása a Photoshop szoftverből

Photoshop-fájlokban (PSD) található grafikákat többféleképpen is átvihet az Illustrator szoftverbe, például a Megnyitás paranccsal, a Behelyezés paranccsal, a Beillesztés paranccsal és húzással.

Az Illustrator a legtöbb Photoshop-adatot támogatja, többek között a rétegszedőket, a rétegeket, a szerkeszthető szövegeket és a görbéket is. Ez azt jelenti, hogy grafikákat azok szerkeszthetőségének megtartásával vihet át a Photoshop és az Illustrator között. A két alkalmazás közötti egyszerű fájlátvitel érdekében a kikapcsolt láthatóságú rétegek is importálva lesznek az Illustrator programba (bár ezek nem lesznek használhatók), és a szoftver visszaállítja azokat a Photoshop programba történő visszaexportálásakor.

A direktszínek (fájlonként akár 31 direktszíncsatornán) egyetlen N-csatornás raszterképként lesznek importálva, amely a négyszínű színeket használó képre kerül. A direktszínek egyéni színekként, a Photoshop programban használt nevükkel kerülnek a Színtárak panelre. Az importált direktszínek helyesen bonthatók.

A kétszínű PSD-fájlok egyesített raszterképként lesznek importálva egy 256-színű színtérrel és egy N-csatornás színtérrel, amely az összes kétszínű festéket tartalmazza. Mivel az Illustrator egy N-csatornát használ, a Photoshop programban beállított keverési módok megjelenése eltérhet az Illustrator programban. A régi színtárolókból származó festékszínek szürkére lesznek állítva.

Abban az esetben, ha az Illustrator szoftvernek át kell alakítania a Photoshop-adatokat, figyelmeztető üzenet jelenik meg. Ha például egy 16 bites Photoshop-fájlt importál, az Illustrator figyelmeztetni fogja, hogy a képet 8 bites egyesített kompozit dokumentumként importálja.

Photoshop importálási beállításai

Egy több réteget tartalmazó Photoshop-fájl megnyitásakor vagy behelyezésekor a következő beállításokat adhatja meg:

Rétegszedő Ha a Photoshop-fájl rétegszedőket tartalmaz, meghatározza, hogy a fájl melyik változatát importálja. Az Előnézet megjelenítése beállítással megjelenítheti a kijelölt rétegszedő előnézetét. A Megjegyzések szövegmező a Photoshop-fájlból lévő megjegyzéseket jeleníti meg.

Hivatkozás frissítése Meghatározza a rétegláthatósági beállítások kezelésének módját a rétegszedőket tartalmazó csatolt Photoshop-fájlok frissítésekor.

• **Tartsa meg a rétegláthatóság felülírásait** A csatolt képet az alapján frissíti, hogy milyen volt a réteg láthatósági állapota a rétegszedőben a fájl eredeti behelyezésekor.

• **Használja a Photoshop Rétegláthatóságát** A csatolt képet a Photoshop-fájl jelenlegi rétegláthatósági állapota alapján frissíti.

Photoshop rétegek átalakítása objektumokká és a szöveg szerkeszthetőségének tétele, ahol lehetséges A megjelenés romlása nélkül a lehető legnagyobb mértékben megtartja a rétegszerkezetet és a szövegek szerkeszthetőségét. Ha a fájl tartalmaz az Illustrator által nem támogatott elemeket, akkor az Illustrator a grafika megjelenésének megtartása érdekében egyesíti és raszterizálja a rétegeket. Például:

- A Szórt keverési módot használó rétegekészletek, valamint a vágómaszkokban lévő összes réteg egy réteggé olvad össze.
- A korrekciós rétegek és a Kiejtő beállítást használó rétegek egyesülnek az alsóbb rétegekkel, csakúgy, mint azok a rétegek, amelyek átlátszó képpontokat és a Színfakítás, Színegetés, Különbőség, Lineáris égetés, Lineáris fakítás, Élénk fény, Lineáris világosítás vagy Tűfény keverési módot használnak.
- A réteghatásokat használó rétegek is egyesülhetnek, viszont az egyesülési viselkedés függ a réteg keverési módjától, az átlátszó képpontoktól és a réteg keverési beállításaitól.
- Az egyesítést igénylő rejtett rétegeket a program elveti.

Megjegyzés: A Photoshop rétegek átalakítása objektumokká és a szöveg szerkeszthetőségének tétele, ahol lehetséges beállítás nem érhető el, ha csatol egy Photoshop-fájlt.

Photoshop rétegek összeolvasztása egyetlen képpé, és a szöveg megjelenésének megőrzése A fájl egyetlen bittérképként importálja. Az átalakított fájlban nem maradnak egyedi objektumok, kivéve a dokumentum vágógörbáját (ha van ilyen). A fedettség megmarad a fő kép részeként, de nem szerkeszthető.

Rejtett rétegek importálása Minden réteget importál a Photoshop-fájlból, még a rejtett rétegeket is. Ez a beállítás nem érhető el, ha csatolja a Photoshop-fájlt.

Szeletek importálása Megtartja a Photoshop-fájlban található szeleteket. Ez a beállítás csak akkor érhető el, ha megnyitja vagy beágyazza a szeleteket tartalmazó fájlt.

Kép részének átvitele a Photoshop programból az Illustrator szoftverbe

- 1 A Photoshop szoftverben jelölje ki az átvinni kívánt képpontokat. További információt a Photoshop súgójában talál.
- 2 Tegye az alábbiak egyikét:
 - Másolja a Photoshop programban a kijelölt részt, és illessze be azt az Illustrator szoftverben. Ha egy rétegmaszk aktív a Másolás parancs elindításakor, a Photoshop nem a fő réteget, hanem a maszkot fogja másolni.
 - A Photoshop szoftverben válassza az Áthelyezés eszközt, és húzza a kijelölt részt az Illustrator szoftverbe. Az Illustrator fehér színnel tölti ki az átlátszó képpontokat.

Görbék mozgatása a Photoshop programból az Illustrator szoftverbe

- 1 A Photoshop programban válassza a görbekomponens-kijelölő eszközt vagy a Közvetlen kijelölési eszközt a mozgatni kívánt görbék kijelöléséhez.

Bármilyen görbét vagy görbeszakaszt kijelölhet, amely megjelenik a Görbék panelen, beleértve az alakzatvektormaszkokat, a munkagörbéket és a mentett görbéket is. A görbék kijelöléséről további információt a Photoshop súgójában talál.

- 2 Másolja és illessze be, vagy húzza a görbét az Illustrator szoftverbe.
- 3 A Beillesztési beállítások párbeszédpanelen adja meg, hogy a görbét összetett alakzatként vagy összetett görbeként szeretné beilleszteni. Az összetett görbeként való beillesztés gyorsabb, de ezáltal csökkenhet a szerkeszthetőség.

 *Ha egy Photoshop-dokumentumból minden görbét importálni szeretne (de egyetlen képpontot sem), válassza a Fájl > Exportálás > Görbék Illustratorba menüpontot a Photoshop programban. Ezután nyissa meg az eredményként kapott fájlt az Illustrator szoftverben.*

Grafika mentése

Grafikák mentése és exportálása – ismertető

Amikor grafikákat ment vagy exportál, az Illustrator a grafika összes adatát egy fájlba írja. Az adatok szerkezete a kijelölt fájlformátumtól függ.

Négy alapvető fájlformátum létezik (AI, PDF, EPS és SVG), amelybe grafikát menthet. Ezeket a formátumokat *saját formátumoknak* nevezik, mivel az összes Illustrator-adatot megőrzik. (A PDF és az SVG formátumok esetében be kell jelölnie az Illustrator szerkesztési funkcióinak megőrzése jelölőnégyzetet az összes Illustrator-adat megőrzéséhez.)

A grafikákat ezenkívül még számos más fájlformátumba is exportálhatja, ha azt az Illustrator programon kívül szeretné használni. Ezeket a formátumokat *nem eredeti formátumoknak* nevezik, mivel az Illustrator nem képes az összes adat kinyerésére, ha a fájlt ismét megnyitja az Illustrator programban. Emiatt ajánlott a grafikát annak véglegesítéséig AI formátumban menteni, majd ezután exportálni a kívánt formátumba.

Megjegyzés: Hibaiüzenetet kaphat csatolt EPS-fájlokat tartalmazó grafikák mentésekor, ha az EPS-fájlokat bináris formátumban (például a Photoshop alapértelmezett EPS formátumában) mentette. Ebben az esetben mentse ismét az EPS-fájlokat ASCII formátumban, ágyazza be a csatolt fájlokat az Illustrator grafikába, vagy mentse a grafikát EPS formátum helyett AI vagy PDF formátumba.

Megtekinthet egy, a mobil tartalom az Illustrator szoftverben történő létrehozását bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0207_hu weblapon. Megtekinthet egy, a webes használatra való mentést bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0063_hu weblapon. Megtekinthet egy, a tartalmak az Illustrator szoftverből történő exportálását, valamint különböző formátumokat és azok alkalmazási lehetőségeit bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0062_hu weblapon.

Lásd még

“Az Adobe PDF-fájlok – ismertető”, 275. oldal

Mentés Illustrator formátumba

1 Válassza a Fájl > Mentés másként vagy a Fájl > Másolat mentése menüpontot.

2 Írjon be egy fájlnévet, és jelölje ki a fájl tárolási helyét.

***Megjegyzés:** Ha a Version Cue-beállításokat meg szeretné jeleníteni a Mentés másként és a Másolat mentése párbeszédpaneelen, kattintson az Adobe párbeszédpanel használata gombra.*

3 Fájlformátumként válassza az Illustrator (*.AI) formátumot, és kattintson a Mentés gombra.

 *Ha egy olyan fájlt szeretne létrehozni, amely kompatibilis az Illustrator korábbi verzióival, adja meg a Verzió beállítást az Illustrator beállításai párbeszédpanel felső részén.*

4 Az Illustrator beállításai párbeszédpaneelen adja meg a kívánt beállításokat, és kattintson az OK gombra:

- **Verzió:** Meghatározza, hogy a fájl mely Illustrator-verzióval legyen kompatibilis. A korábbi formátumok nem támogatják az Illustrator jelenlegi verziójának összes szolgáltatását. Ezért amikor a jelenlegi verziónál régebbi verziót ad meg, bizonyos mentési beállítások nem lesznek elérhetők, és bizonyos típusú adatok módosulhatnak. Mindenképpen olvassa el a párbeszédpanel alsó részén megjelenő figyelmeztetéseket, hogy tudja, hogyan fognak módosulni az adatok.

- **Beágyazott betűtípusok részhalmaza, amikor a használt karakterek aránya kisebb, mint** A betűkészlet elemeinek a dokumentumban használt száma alapján meghatározza, hogy a teljes betűkészlet, vagy csak a dokumentumban használt karakterek legyenek-e beágyazva a dokumentumba. Ha például egy betűtípus 1 000 karaktert tartalmaz, de a dokumentum ebből mindössze tizet használ, akkor a teljes betűkészlet beágyazása nemkívánatos fájl méret-növekedést eredményezhet.

- **PDF-kompatibilis fájl létrehozása** A dokumentum PDF-ábrázolását is menti az Illustrator-fájlban. Jelölje be ezt a beállítást, ha azt szeretné, hogy az Illustrator-fájl más Adobe-alkalmazásokkal is kompatibilis legyen.

- **Csatolt fájlok felvétele** Beágyazza a grafikához csatolt fájlokat.

- **Tömörítés használata** Tömöríti a PDF-adatokat az Illustrator-fájlban. A tömörítés használata megnöveli a dokumentum mentéséhez szükséges időt, tehát törölje ezt a beállítást, ha nagyon lassú (8-15 perces) mentési időt tapasztal.

- **ICC profilok beágyazása** Színkezeléssel bővített dokumentum létrehozása.

- **Átlátszósági beállítások** Meghatározza, mi történjen az átlátszó objektumokkal, ha az Illustrator 9.0 verziójánál régebbi verziót választ. A Görbék megőrzése beállítás elveti az átlátszósági hatásokat, és az átlátszó grafikákat 100%-os fedettségűre és Normál keverési módúra állítja. A Megjelenés és felülnyomások megőrzése beállítás megőrzi azon felülnyomásokat, amelyek nincsenek kölcsönhatásban az átlátszó objektumokkal. Az átlátszó objektumokkal kölcsönhatásban lévő felülnyomásokat a szoftver összeolvasztja.

***Fontos:** Ha a grafika bonyolult, egymást átfedő területeket tartalmaz, és magas felbontású kimenetre van szüksége, kattintson a Mégse gombra, és a folytatás előtt adja meg a raszterezési beállításokat.*

Lásd még

“Színprofilok – ismertető”, 140. oldal

“Raszterezési beállítások”, 354. oldal

Mentés EPS formátumba

Gyakorlatilag minden oldalelrendező, szövegszerkesztő és grafikus alkalmazás fogad importált vagy behelyezett beágyazott PostScript (EPS) fájlokat. Az EPS formátum megőrzi az Adobe Illustrator szoftverrel létrehozott grafikus elemek nagy részét, azaz az EPS-fájlok megnyithatók és szerkeszthetők Illustrator-fájlként. Mivel a PostScript nyelven alapulnak, az EPS-fájlok vektorképeket és bittérképes grafikákat egyaránt tartalmazhatnak.

- 1 Ha a grafika átlátszóságot, például felülnyomásokat tartalmaz, és nagyfelbontású kimenetre van szüksége, válassza az Ablak > Összeolvasztási előnézet parancsot az összeolvasztás előnézetének megjelenítéséhez.
- 2 Válassza a Fájl > Mentés másként vagy a Fájl > Másolat mentése menüpontot.
- 3 Írjon be egy fájlnévet, és jelölje ki a fájl tárolási helyét.

***Megjegyzés:** Ha a Version Cue-beállításokat meg szeretné jeleníteni a Mentés másként és a Másolat mentése párbeszédpaneelen, kattintson az Adobe párbeszédpanel használata gombra.*

- 4 Fájlformátumként válassza az Illustrator EPS (*.EPS) formátumot, és kattintson a Mentés gombra.

 *Ha egy olyan fájlt szeretne létrehozni, amely kompatibilis az Illustrator korábbi verzióival, adja meg a Verzió beállítást az EPS beállítások párbeszédpanel felső részén.*

- 5 Az EPS beállítások párbeszédpanelen adja meg a kívánt beállításokat, és kattintson az OK gombra:

- **Verzió:** Meghatározza, hogy a fájl mely Illustrator-verzióval legyen kompatibilis. A korábbi formátumok nem támogatják az Illustrator jelenlegi verziójának összes szolgáltatását. Ezért amikor a jelenlegi verziónál régebbi verziót ad meg, bizonyos mentési beállítások nem lesznek elérhetők, és bizonyos típusú adatok módosulhatnak. Mindenképpen olvassa el a párbeszédpanel alsó részén megjelenő figyelmeztetéseket, hogy tudja, hogyan fognak módosulni az adatok.

- **Formátum** Meghatározza a fájlba mentett előnézeti kép jellemzőit. Az előnézeti kép olyan alkalmazásokban jelenik meg, amelyek nem képesek közvetlenül megjeleníteni az EPS-grafikát. Ha nem kíván előnézeti képet létrehozni, válassza a Formátum lista Nincs értékét. Más különben válasszon egy színes vagy fekete-fehér formátumot.

Ha a TIFF (8 bites színes) formátumot jelöli ki, válasszon egy háttérbeállítást az előnézeti képhez:

- **Átlátszó** Átlátszó hátteret eredményez.

- **Átlátszatlan** Egyszínű hátteret eredményez. (Válassza az Átlátszatlan beállítást, ha az EPS-dokumentumot a Microsoft Office rendszer egyik alkalmazásában szeretné használni.)

- **Átlátszósági beállítások** Meghatározza, hogy mi történjen az átlátszó objektumokkal és a felülnyomásokkal. A lehetséges beállítások a párbeszédpanel felső részén kijelölt formátumverziótól függően változnak.

Ha egy CS formátumot választ, adja meg, hogy hogyan szeretné menteni a felülnyomásra beállított átfedő színeket, és válasszon egy készletet (vagyis beállításokat) az átlátszóság összeolvasztásához. Kattintson az Egyéni gombra az összeolvasztási beállítások testreszabásához.

Ha a 8.0-as verziónál régebbi formátumot választ, jelölje be a Görbék megtartása beállítást az átlátszósági hatások elvetéséhez. Így a grafika fedettsége 100% lesz, a keverési mód pedig Normál beállítású. A Megjelenés és felülnyomások megőrzése beállítás megőrzi azon felülnyomásokat, amelyek nincsenek kölcsönhatásban az átlátszó objektumokkal. Az átlátszó objektumokkal kölcsönhatásban lévő felülnyomásokat a szoftver összeolvasztja.

- **Betűtípusok beágyazása (más alkalmazások számára)** Minden betűtípust beágyaz, amely megfelelő betűtípus-forgalmazói engedéllyel rendelkezik. A betűtípusok beágyazása biztosítja, hogy az eredeti betűtípus megjelenik és nyomtatható, ha a fájlt elhelyezi egy másik alkalmazásban, például az Adobe InDesign szoftverben. Ha viszont a fájlt az Illustratorban egy olyan számítógépen nyitja meg, amelyen nincs telepítve a betűtípus, a betűtípus vagy álbetűtípus lesz, vagy a program egy másik betűtípussal helyettesíti azt. Ez a beágyazott betűtípusok jogtalan használatának megelőzését szolgálja.

***Megjegyzés:** A Betűtípusok beágyazása beállítás bejelölése növeli a mentett fájl méretét.*

- **Csatolt fájlok felvétele** Beágyazza a grafikához csatolt fájlokat.

- **Dokumentum bélyegképeinek felvétele** Létrehozza a grafika bélyegképét. A bélyegkép az Illustrator Megnyitás és Behelyezés párbeszédpanelein jelenik meg.

- **CMYK PostScript felvétele RGB fájlokba** Lehetővé teszi RGB színrendszerű dokumentumok nyomtatását olyan alkalmazásokból is, amelyek nem támogatják az RGB-kimenetet. Amikor az EPS-fájlt újra megnyitja az Illustrator programban, az RGB színek megmaradnak.

- **Kompatibilis színátmenet és színátmenetes hálók nyomtatása** A színátmenetes objektumokat JPEG formátumba alakítja át, ezzel lehetővé téve, hogy régebbi nyomtatók és PostScript-eszközök is nyomtathassák a színátmeneteket és a színátmenetes hálókat. Ez a beállítás lelassíthatja a nyomtatást olyan nyomtatókon, amelyek esetében nem merülnek fel problémák a színátmenetek nyomtatása során.

• **Adobe PostScript®** Meghatározza, hogy milyen PostScript-szinttel történjen a grafika mentése. A 2. PostScript-nyelv szint (PostScript Language Level 2) színes és szürkeárnyaltos vektoros és bittérképobjektumokat ábrázol, valamint vektoros és bittérképobjektumok esetében is támogatja az RGB, a CMYK és a CIE alapú színmodelleket. A 3. PostScript-nyelv szint további funkciókkal bővíti a 2. szintet, például lehetővé teszi a rácsvonalobjektumok nyomtatását PostScript® 3[™] nyomtatókon. Mivel a 2. PostScript-nyelv szintű eszközökkel való nyomtatás a színátmenetes hálós objektumokat bittérképekké alakítja át, a színátmenetes hálós objektumokat tartalmazó grafikákat ajánlott 3. PostScript-nyelv szintű nyomtatókkal nyomtatni.

Lásd még

“A grafika összeolvasztani kívánt területeinek előképe”, 420. oldal

“Áttetsző grafikák nyomtatása és mentése”, 416. oldal

“Felülnyomás – ismertető”, 423. oldal

Mentés SVG formátumban

Az SVG egy vektoros formátum, amely jó minőségű, interaktív webes grafikát hoz létre. Az SVG formátumnak két típusa létezik: SVG és tömörített SVG (SVGZ). Az SVGZ 50-80 százalékkal képes csökkenteni a fájl méretet, azonban az SVGZ-fájlok nem szerkeszthetők szövegszerkesztővel.

Amikor grafikákat SVG formátumba exportál, a hálós objektumok raszterizálva lesznek. Továbbá az alfa csatornával nem rendelkező képek JPEG formátumba lesznek átalakítva. Az alfa csatornával rendelkező képek PNG formátumúak lesznek.

Megtekinthet egy, a mobil tartalom az Illustrator szoftverben történő létrehozását bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0207_hu weblapon.

- 1 Ha a grafika tartalmaz SVG-hatásokat, jelöljön ki minden elemet, amelyre SVG hatás van alkalmazva, és mozgassa a hatást a Megjelenés panel alsó részére (az Átlátszóság bejegyzés fölé). Ha az SVG-hatást más hatások is követik, az SVG-kimenet egy raszterobjektumból fog állni.
- 2 Válassza a Fájl > Mentés másként vagy a Fájl > Másolat mentése menüpontot.
- 3 Írjon be egy fájlnévet, és jelölje ki a fájl tárolási helyét.

Megjegyzés: Ha a Version Cue-beállításokat meg szeretné jeleníteni a Mentés másként és a Másolat mentése párbeszédpaneelen, kattintson az Adobe párbeszédpanel használatára gombra.

- 4 Fájlformátumként válassza az SVG (*.SVG) vagy a Tömörített SVG (*.SVGZ) formátumot, és kattintson a Mentés gombra.
- 5 Az SVG beállítások párbeszédpanelen adja meg a kívánt beállításokat, és kattintson az OK gombra:

- **SVG-profilok** Meghatározza az exportált SVG-fájl XML-dokumentumtípusdefinícióját.
- **SVG 1.0 és SVG 1.1** Minden olyan SVG-fájlhoz használható, amelyet asztali számítógépen fognak megtekinteni. Az SVG 1.1 az SVG specifikáció teljes verziója, amelynek az SVG Tiny 1.1, az SVG Tiny 1.1 Plus és az SVG Basic 1.1 részhalmazai.
- **SVG Basic 1.1** Olyan SVG-fájlokhoz használható, amelyeket közepes teljesítményű eszközökön, például kézi eszközökön fognak megtekinteni. Tartsa szem előtt, hogy nem minden kézi eszköz támogatja az SVG Basic profilt. Tehát ez a beállítás nem garantálja, hogy az SVG-fájl minden kézi eszközön megtekinthető lesz. Az SVG Basic a nem téglalap alakú vágást és néhány SVG-hatást nem támogat.
- **SVG Tiny 1.1 és SVG Tiny 1.1+** Olyan SVG-fájlokhoz használható, amelyeket kisméretű eszközökön, például mobiltelefonokon fognak megtekinteni. Tartsa szem előtt, hogy nem minden mobiltelefon támogatja az SVG Tiny és az SVG Tiny Plus profilt. Tehát ez a beállítás nem garantálja, hogy az SVG-fájl minden kisméretű eszközön megtekinthető lesz.
- **SVG Tiny 1.2** Olyan SVG-fájlok esetében használható, amelyeket sokféle eszközön fognak megjeleníteni, kezdve a kéziszámitógépektől és mobiltelefonoktól a laptopokon át az asztali számítógépekig.

Az SVG Tiny nem támogatja a színátmeneteket, az átlátszóságot, a vágást, a maszkokat, a szimbólumokat, a mintázatok, az aláhúzott szöveget, az áthúzott szöveget, a függőleges szöveget és az SVG-szűrőhatásokat. Az SVG Tiny Plus képes a színátmenetek és az átlátszóság megjelenítésére, azonban nem támogatja a vágást, a maszkokat, a szimbólumokat és az SVG-szűrőhatásokat.



Az SVG-profilokról további információt az SVG specifikációjában, a World Wide Web Consortium (W3C) webhelyén (www.w3.org) talál.

- **Betűtípusok** Meghatározza a betűtípusok exportálásának módját:
- **Adobe CEF** A rendszer a betűtípus adatait használja a kisméretű betűk leképezésére. Ezt a betűtípust az Adobe SVG Viewer támogatja, de vannak SVG-megtekintők, amelyek nem.
- **SVG** Nem használja a betűtípusok adatait. Ezt a betűtípust minden SVG-megtekintő támogatja.
- **Konvertálás körvonalra** A betűket vektorgörbéké alakítja át. Ez a beállítás megőrzi a betűk megjelenését minden SVG-megtekintőben.
- **Betűkészlet-részhalmaz képzése** Meghatározza, hogy mely *karaktértáblák* (egy adott betűtípus karakterei) lesznek beágyazva az exportált SVG-fájlba. A Részhalmazképzés legördülő listából válassza a Nincs menüpontot, ha a szükséges betűtípusok biztosan telepítve vannak a végfelhasználó rendszerén. Válassza a Csak a használt karakterjelek beállítását, ha csak a grafikában szereplő szövegek karaktereit szeretné exportálni. A többi lehetőség (Általános angol, Általános angol és a használt karakterjelek, Általános latin, Általános latin és a használt karakterjelek, Minden karakterjel) akkor hasznos, ha az SVG-fájl szövegtartalma dinamikus (például egy kiszolgáló által generált szöveg vagy egy interaktív szöveg).
- **Kép helye** Meghatározza, hogy a raszterképek közvetlenül be lesznek-e ágyazva a fájlba vagy csatolva lesznek az exportált JPEG- vagy PNG-képekhez az eredeti Illustrator-fájlból. A képek beágyazása növeli a fájl méretét, de biztosítja, hogy a raszterezett képek mindig elérhetők legyenek.
- **Illustrator szerkesztési funkcióinak megőrzése** Az Illustrator-specifikus adatokat egy AI-fájl az SVG-fájlba ágyazásával őrzi meg. Ez nagyobb fájl méretet eredményez. Válassza ezt a beállítást, ha az SVG-fájlt valószínűleg újra meg kell nyitnia és szerkesztenie kell az Illustrator programban. Tartsa szem előtt, hogy ha az SVG-adatokat manuálisan módosítja, a változások nem jelennek meg a fájl újbóli megnyitásakor. Ennek az az oka, hogy az Illustrator a fájl AI részét olvassa be, nem az SVG részét.
- **CSS-tulajdonságok:** Meghatározza, hogy a stílusjellelmzők hogyan lesznek mentve az SVG-kódban. Az alapértelmezett módszer (a Bemutató jellemzői) a tulajdonságokat a hierarchia legmagasabb pontján alkalmazza. Ez a lehető legnagyobb rugalmasságot biztosítja a szerkesztésekhez és átalakításokhoz. A Stílusjellelmzők módszer hozza létre a legjobban olvasható fájlokat, azonban növelheti a fájl méretét. Válassza ezt a módszert, ha az SVG-kódot átalakításokban, például XSLT-transzformációkban (Extensible Stylesheet Language Transformation) fogja használni. A Stílusjellelmzők <egyedihivatkozások> módszer gyorsabb leképezési időt és kisebb SVG-fájl méretet eredményez. A Stíluselemek módszer akkor használható, ha a fájlokat HTML-dokumentumokkal osztja meg. A Stíluselemek lehetőség kijelölése esetén az SVG-fájl módosításával áthelyezheti a stíluselemeket egy külső stíluslapfájlba, amelyre a HTML-fájl is hivatkozik. A beállítás ugyanakkor hosszabb leképezési időt eredményez.
- **Tizedesjegyek száma** Meghatározza az SVG-fájlban vektoradatainak pontosságát. A tizedesjegyek száma az 1 és a 7 értékek között adható meg. A magasabb értékek nagyobb méretű fájlokat, de jobb képminőséget eredményeznek.

• **Kódolás** Meghatározza a karakterkódolás módját az SVG-fájlban. Az UTF (Unicode Transformation Format) kódolást minden XML-feldolgozó alkalmazás támogatja. (Az UTF-8 8 bites, az UTF-16 pedig 16 bites formátum.) Az ISO 8859-1 és az UTF-16 kódolás nem tartja meg a fájl metaadatait.

• **Optimalizálás Adobe SVG Viewerhez** Ez a beállítás az Illustrator-adatok legmagasabb szintű megőrzését biztosítja, miközben az SVG-fájl manuális szerkesztésére is lehetőséget kínál. Ezzel a beállítással gyorsabb leképezést érhet el az SVG-szűrőhatások és más jellemzők esetében is.

• **Adobe Graphics Server adatok felvétele** Minden információt tartalmaz, amely a változók az SVG-fájlban történő behelyettesítéséhez kell. (További információ: "Adataalapú grafika – ismertető", 440. oldal.)

• **Szeletképzési adatok felvétele** Tartalmazza a szeletek helyét és optimalizálási beállításait.

• **XMP felvétele** Az XMP-metaadatok elhelyezése az SVG-fájlban. Válassza a Fájl > Fájl adatai parancsot, vagy használja a Bridge böngészőjét a metaadatok megadásához.

• **Kevesebb <tspan> elem kimenetként** Lehetővé teszi, hogy az Illustrator figyelmen kívül hagyja az automatikus alávágást az exportálás során, így a fájl kevesebb <tspan> elemet fog tartalmazni. Válassza ezt a beállítást, ha egy jobban szerkeszthető és kisebb SVG-fájlt szeretne létrehozni. Törölje a beállítást, ha a szövegeken végrehajtott automatikus alávágás megjelenése fontos.

• **<textPath> elem használata görbén lévő szöveghez** A görbén lévő szövegeket <textPath> elemként exportálja. Tartsa szem előtt, hogy a szöveg másképp jelenhet meg az SVG Viewer alkalmazásban, mint az Illustrator szoftverben, mivel ez az exportálási mód nem mindig képes a vizuális megjelenés megtartására. A legfontosabb, hogy a kifutó szöveg látható lesz az SVG Viewer alkalmazásban.

• **SVG-kód megjelenítése** Megjeleníti az SVG-fájl kódját egy böngészőablakban.

• **Webes előkép** Megjeleníti az SVG-fájlt egy böngészőablakban.

• **Device Central** Megnyitja a fájlt a Device Central alkalmazásban egy adott mobiltelefonon vagy eszközön történő megjelenítés előnézetéhez.

Lásd még

"SVG – ismertető", 375. oldal

"Kép optimalizálása webre", 383. oldal

"Metaadatok – ismertető", 286. oldal

Grafika mentése a Microsoft Office rendszer alkalmazásaihoz

A Mentés a Microsoft Office-hoz parancs lehetővé teszi egy PNG-fájl létrehozását, amelyet a Microsoft Office rendszer alkalmazásaiban használhat.

1 Válassza a Fájl > Mentés a Microsoft Office-hoz parancsot.

2 A Mentés a Microsoft Office-hoz párbeszédpanelen adja meg a fájl helyét, írjon be egy fájlnevet, és kattintson az OK gombra.



Ha el kívánja végezni a PNG-beállítások, például a felbontás, az átlátszóság és a háttérszín testreszabását, az Exportálás parancsot használja a Mentés a Microsoft Office-hoz parancs helyett. A grafikát a Mentés webre és eszközökhöz parancssal is mentheti PNG formátumba.

Lásd még

"Kép optimalizálása webre", 383. oldal

Grafikák exportálása

Grafika exportálása

- 1 Kattintson a Fájl > Exportálás parancsra.
- 2 Adja meg a fájl helyét, és írja be a fájlnevet.

Megjegyzés: Az Adobe párbeszédpanel használata gombra kattintva megjelenítheti az Exportálás párbeszédpanelen a Version Cue-beállításokat.

- 3 Válasszon egy formátumot a Mentés másként párbeszédpanelen lévő Fájl típusa (Windows), illetve Formátum (Mac OS) legördülő menüből.
- 4 Kattintson a Mentés gombra.

Megtekinthet egy, a tartalmak az Illustrator szoftverből történő exportálását, valamint különböző formátumokat és azok alkalmazási lehetőségeit bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0062_hu weblapon.

Lásd még

“Grafikák mentése és exportálása – ismertető”, 263. oldal

“Kép optimalizálása webre”, 383. oldal

Fájlformátumok grafikák exportálásához

AutoCAD-rajzfájl és AutoCAD Interchange fájl (DWG és DXF) Az AutoCAD-rajzfájl az általános fájlformátum az AutoCAD szoftverben létrehozott vektorgrafikák mentéséhez. Az AutoCAD Interchange fájl egy rajzmegosztásra szolgáló formátum, amelybe AutoCAD-rajzok exportálhatók, és más alkalmazásokból rajzok importálhatók. További információ: “AutoCAD exportálási beállítások”, 270. oldal.

Megjegyzés: Alapértelmezés szerint az Illustrator-grafikákban lévő fehér kitöltések és ecsetvonások fekete kitöltésként és ecsetvonásként, a fekete kitöltések és ecsetvonások pedig fehéreként lesznek exportálva az AutoCAD-formátumokba.

BMP Egy szabványos Windows-képformátum. A grafika raszterizálásához megadhat színmodellt, felbontást és élsimítási beállításokat, valamint formátumot (Windows vagy OS/2) és a képben használható színek (vagy szürkeárnyalatok) számát meghatározó bitmélységet. A Windows formátumú 4 és 8 bites képekhez az RLE típusú tömörítés is alkalmazható.

Bővített metafájl (EMF) A Windows-alkalmazások gyakran használják közös formátumként a vektorgrafikák adatainak exportálásához. Az Illustrator raszterizálhat néhány vektoradatot, amikor a grafikát EMF formátumba exportálja.

JPEG (Joint Photographic Experts Group) Gyakran használják fényképek mentésére. A JPEG formátum a képek összes színadatát megőrzi, de az adatok szelektív törlésével tömöríti a fájlt. A JPEG a weben való képmegjelenítés általános formátuma. További információ: “JPEG-exportálási beállítások”, 273. oldal. A képet a Mentés webre és eszközökhöz paranccsal is mentheti JPEG formátumba.

Megjegyzés: A fájlok JPEG formátumba mentésekor minden alkalommal eltérések (például hullámszerű minták vagy sávok területek) kerülnek a fájlba. A JPEG-fájlokat mindig az eredeti képből mentse, ne egy korábban mentett JPEG-fájlból.

Macintosh PICT A Mac OS rendszeren futó grafikai és kiadványszerkesztő alkalmazások használják arra, hogy a képeket átvigyék az alkalmazások között. A PICT különösen hasznos a nagy, egyszínű területeket tartalmazó képek tömörítésekor.

Flash (SWF) Egy vektoralapú grafikus formátum interaktív, animált webes grafikák készítéséhez. A grafikákat exportálhatja Flash (SWF) formátumba, ha azt egy weblapon grafikai elemeként szeretné használni, és a grafikát bármilyen böngészőben megtekintheti, amelyen telepítve van a Flash Player bővítmény. További információ: “Flash-exportálási beállítások”, 271. oldal. Egy képet a Mentés webre és eszközökhöz paranccsal is menthet SWF-fájlként (további információ: “SWF-optimalizálási beállítások (Illustrator)”, 395. oldal), és a szövegeket dinamikus vagy beírt Flash-szöveggént exportálhatja (további információ: “Szöveg címkézése a Flash programba történő exportáláshoz”, 332. oldal). A grafikák Flash formátumba történő exportálása mellett az Illustrator-grafikákat másolhatja és beillesztheti a Flash alkalmazásba. A grafika minősége megmarad a vágólapon.

Photoshop (PSD) A szabványos Photoshop formátum. Ha a grafika olyan adatokat tartalmaz, amely nem exportálható Photoshop formátumba, az Illustrator a rétegeinek egyesítésével vagy a grafika raszterizálásával tartja meg a grafika megjelenését. Ennek eredményeképpen előfordulhat, hogy a Photoshop-fájl nem őrzi meg a rétegeket, alrétegeket, összetett alakokat és szerkeszthető szövegeket, még akkor sem, ha a megfelelő exportálási beállítást adta meg. További információ: "Photoshop-exportálási beállítások", 273. oldal.

PNG (Hordozható hálózati grafika) Veszteségmentes tömörítésű képek létrehozására és képek webes megjelenítésére használható. A GIF formátummal ellentétben támogatja a 24 bites képeket, és egyetlen élek nélkül képes megjeleníteni a háttérátlátszóságot. Fontos azonban tudni, hogy a PNG formátumú képeket nem minden böngésző tudja megjeleníteni, és megőrzi a szürkeárnyaltos, valamint az RGB színmódú képek átlátszóságát. További információ: "PNG-exportálási beállítások", 274. oldal. A képet a Mentés webre és eszközökhöz paranccsal is mentheti PNG formátumba.

Targa (TGA) Truevision® videokártyát használó rendszerek számára tervezték. A grafika raszterizálásához megadhat színmodellt, felbontást és élsimítási beállításokat, valamint a képben használható színek (vagy szürkeárnyalatok) számát meghatározó bitmélységet.

Szövegformátum (TXT) Az illusztrációban lévő szöveg szövegfájlba történő exportálására szolgál. (További információ: "Szöveg exportálása szövegfájlba", 331. oldal.)

TIFF (Címkézett képfájlformátum) Alkalmazások és számítógéplatformok közötti fájlátvitelre használható. A TIFF hatékonyan alkalmazható bitképformátum, amelyet szinte az összes képszerkesztő és kiadványszerkesztő alkalmazás támogat. A legtöbb asztali képolvasó tud TIFF-fájlokat készíteni. További információ: "TIFF-exportálási beállítások", 274. oldal.

Windows Metafile (WMF) A 16 bites Windows-alkalmazások közötti átvitel köztes formátuma. A WMF formátumot szinte az összes Windows rajzoló és kiadványszerkesztő alkalmazás támogatja. A fájlformátum csak korlátozottan támogatja a vektorgrafikákat, így ha lehetséges, használja az EMF formátumot a WMF helyett.

Lásd még

"Grafikák mentése és exportálása – ismertető", 263. oldal

"Grafika exportálása", 269. oldal

AutoCAD-exportálási beállítások

A grafikák DXF vagy DWG formátumba való exportálása során a következő beállításokat adhatja meg:

AutoCAD-verzió Meghatározza azt a legkorábbi AutoCAD verziót, amely támogatja az exportált fájlt.

Méretezés A beállítás értéke megadja, hogy az Illustrator hogyan értelmezi a hosszúsági adatokat az AutoCAD-fájl létrehozása során.

Vonalvastagságok méretezése A vonalvastagságot a rajz többi részével együtt méretezi az exportált fájlban.

Színek száma Meghatározza az exportált fájl színmélységét.

Raszteres fájlformátum Meghatározza, hogy az exportálás során raszterizált képeket és objektumokat a szoftver PNG vagy JPEG formátumba mentse-e. Csak a PNG támogatja az átlátszóságot, tehát ha a megjelenést a lehető legnagyobb mértékben meg kell őriznie, válassza a PNG formátumot.

Megjelenés megőrzése Akkor jelölje be, ha meg kell tartania a megjelenést, és nem kell szerkesztenie az exportált fájlt. A beállítás bejelölése jelentős mértékben csökkenti a szerkeszthetőséget. A szövegek például körvonallá alakulhatnak, a hatások és szűrők pedig raszterezve lesznek. Kijelölheti ezt a beállítást vagy a Maximális szerkeszthetőség beállítást, de egyszerre a kettőt nem.

Maximális szerkeszthetőség Jelölje be, ha a fájlt szerkesztenie kell az AutoCAD szoftverben, és ez fontosabb, mint a megjelenés megőrzése. Ez a beállítás jelentősen ronthatja a megjelenést, főleg ha stílushatásokat alkalmazott. Kijelölheti ezt a beállítást vagy a Megjelenés megőrzése beállítást, de egyszerre a kettőt nem.

Csak a kijelölt rajzelemek exportálása A fájlban csak az exportálás idején kijelölt grafikákat exportálja. Ha nincs grafika kijelölve, a program egy üres fájlt exportál.

A megjelenítéshez módosítsa a görbéket Szükség esetén módosítja az AutoCAD szoftverben megjelenő görbéket az eredeti megjelenés megtartásához. Ha például az exportálás során az egyik görbe átfed más objektumokat, és módosítja a megjelenésüket, ez a beállítás módosítja a görbéket, hogy megtartsa az objektumok megjelenését.

Körvonalas szöveg Minden szöveget görbéké alakít az exportálás előtt a megjelenés megőrzése érdekében. Az Illustrator és az AutoCAD esetleg másképp értelmezi a szövegjellemzőket. Jelölje be ezt a beállítást a legnagyobb vizuális hűség érdekében (a szerkeszthetőség rovására). Ha a szöveget szerkesztenie kell az AutoCAD szoftverben, ne jelölje be azt a beállítást.

Flash-exportálási beállítások

Amikor a grafikákat SWF formátumba exportálja, a következő alapvető és speciális beállításokat adhatja meg: Megtekinthet egy, az SWF-fájlok az Illustrator programból történő exportálását bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0214_hu weblapon. (Megtekinthet egy, az Illustrator-fájlok a Flash alkalmazásba történő importálását bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0197_hu weblapon.)

Bármikor kattinthat a Webes előkép parancsra a fájl előnézetének az alapértelmezett webböngészőben való megjelenítéséhez (a böngészőhöz telepíteni kell a Flash Player bővítményt), vagy a Device Central paranccsal megtekintheti a Flash Player alkalmazásban a fájl egy adott mobiltelefonon vagy eszközön való megjelenését.

Megjegyzés: Ha a cél az, hogy az Illustrator-grafikát átvigye egy Flash-dokumentumba, egyszerűen beillesztheti azt. Minden görbe, ecsetvonás, színátmenet, szöveg (Flash-szöveg), maszk, hatás (például a szövegek vetett árnyéka) és szimbólum megmarad. Továbbá megadhatja, hogy hogyan kívánja importálni a rétegeket a beillesztéskor: Flash-réteggént, képkockaként vagy grafikus szimbólumként. Megtekinthet egy, az elemek importálását, valamint webes alkalmazások közötti másolását és beillesztését bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0193_hu weblapon.

Készlet Meghatározza az előre megadott beállításokat tartalmazó fájlt, amelyet az exportáláshoz használni fog. Ha módosítja az alapértelmezett beállításokat, a beállítás értéke Egyéni lesz. Az egyéni beállítás-készleteket új készletként mentheti, és újból felhasználhatja azokat más fájlokhoz. A beállítások készletként való mentéséhez kattintson a Beállítás-készlet mentése gombra.

Exportálási formátum: Meghatározza az Illustrator-rétegek átalakításának módját:

- **AI-fájl SWF-fájllá** A grafikát egyetlen képkockára exportálja. Ez a beállítás megőrzi a rétegek vágómaszkjait.
- **AI-rétegek SWF-képkockákká** Az egyes rétegeken lévő grafikákat különböző SWF-képkockákba exportálja, így egy animált SWF-fájlt hoz létre.
- **AI-rétegek SWF-fájlokká** Az egyes rétegeken lévő grafikákat külön SWF-fájlokba exportálja. Az eredmény így több SWF-fájl, és mindegyik egyetlen képkockát tartalmaz, amelyeken egy-egy Illustrator-rétegről származó grafika található.
- **AI-rétegek átalakítása SWF-szimbólumokká** Az egyes rétegeken lévő grafikákat szimbólumokká alakítja, és így exportálja azokat egyetlen SWF-fájlba. Az AI-rétegek SWF mozgóképes klip szimbólumokként lesznek exportálva. A szimbólumok a rétegek neve után kapják a nevüket. Megtekinthet egy, a szimbólumok az Illustrator és a Flash szoftverekben történő hatékony használatát bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0198_hu weblapon.

Verzió: Meghatározza a Flash Player az importált fájl böngészéséhez használt verzióját. A Fájl tömörítése beállítás nem érhető el a Flash 5-ös és korábbi verzióhoz. A Dinamikus szöveg és a Beírt szöveg nem érhető el a 3-as és annál korábbi verziókhoz.

Rajztábla méretére vágás A teljes Illustrator-dokumentumlapot (és az annak határain belül eső grafikákat) exportálja az SWF-fájlba. Az oldal határain kívül eső grafikákat levágja.

Levágási területre vágás A kijelölt vágási területen belüli részt exportálja.

Megjelenés megőrzése A Megjelenés megőrzése beállítás a grafikát az exportálás során egyetlen rétegre olvasztja össze. Ez a beállítás korlátozza a fájl szerkeszthetőségét.

Fájl tömörítése Tömöríti az SWF-adatokat, és így kisebb fájlméretet eredményez. A Flash Player 6-os verziójánál régebbi Flash Player-verziók nem tudják megnyitni vagy megjeleníteni a tömörített fájlokat. Ne használja ezt a beállítást, ha nem tudja biztosan, hogy a Flash Player melyik verziójával fogják megtekinteni a fájlt.

Panel szimbólumainak exportálása A Szimbólumok panelen lévő összes szimbólumot exportálja. Ha a szimbólumnak nincs aktív példánya a grafikában, a szimbólum nem kerül az exportált képkockákra, viszont megtalálható lesz a Flash szimbólumtárban a Flash szerkesztőkörnyezetben.

Szöveg exportálása körvonalként A betűket vektorgörbéké alakítja át. Ez a beállítás megőrzi a betűk megjelenését minden Flash-lejátszóban. Ha a lehető legnagyobb szövegszerkesztési lehetőséget szeretné, ne jelölje be a beállítást. Megtekinthet egy, a szövegek az Illustrator és a Flash alkalmazások közötti hatékony használatát bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0199_hu weblapon.

Szöveg alávágási információinak figyelmen kívül hagyása A szöveget az alávágási értékek nélkül exportálja.

Metaadattal együtt Exportálja a fájlhoz társított metaadatokat is. Minimális mennyiségű XMP-információ lesz exportálva a kis fájl méret érdekében. A bélyegképeket például nem tartalmazza a fájl.

Védelem importálás ellen Megakadályozza, hogy a felhasználók módosítsák az exportált SWF-fájlt.

Jelszó Adjon meg egy jelszót annak biztosítására, hogy a fájl illetéktelen felhasználók ne nyithassák meg, valamint hogy az csak az Adobe Flash alkalmazásban legyen megnyitható.

Görbe minősége Meghatározza a Bezier görbék pontosságát. Az alacsonyabb értékek csökkentik az exportált fájl méretét, de a görbék minősége is romlik. A magasabb értékek esetén pontosabb lesz a Bezier görbék reprodukciója, de a fájl méret is nagyobb lesz.

Háttérszín Meghatározza az exportált SWF-fájl háttérszínét.

Helyi lejátszás biztonsága Meghatározza, hogy a fájl lejátszás közben csak a helyi vagy a hálózati fájlokhoz is hozzáférhető-e.

A speciális beállítások megadásához kattintson a Speciális gombra, és adja meg a következők bármelyikét:

Képformátum Meghatározza a grafika tömörítési módját. A Veszteség nélküli tömörítés biztosítja a legjobb képminőséget, de egy nagyméretű SWF-fájlt hoz létre. A Veszteséges (JPEG) tömörítés kisebb SWF-fájlt hoz létre, de eltérések jelennek meg a képen. Válassza a Veszteség nélküli beállítást, ha a fájl(ok)on még dolgozni szeretne a Flash alkalmazásban, vagy válassza a Veszteséges beállítást, ha a végleges SWF-fájlt exportálja.

JPEG minőség Meghatározza az exportált kép részletgazdagságát. Minél jobb a minőség, annál nagyobb a fájl mérete. (Ez a beállítás csak akkor érhető el, ha a Veszteséges tömörítést választotta.)

Módszer Meghatározza a dokumentumra alkalmazott JPEG-tömörítés típusát. Az Alapvonal (Normál) beállítás a hagyományos tömörítéstípust használja, míg az Optimalizált alapvonal további optimalizációt alkalmaz. (Ezek a beállítások csak akkor érhetőek el, ha a Veszteséges beállítást választotta.)

Felbontás Meghatározza a bittérképek képfelbontását. Az exportált SWF-fájlok felbontása 72 és 600 képpont/hüvelyk (ppi) között lehet. A nagyobb felbontás jobb képminőséget, de nagyobb fájl méretet eredményez.

Képsebesség Meghatározza azt a sebességet, amellyel a Flash Player lejátszza az animációt. (Ez a beállítás csak az AI-rétegek SWF-képkockákká beállítás esetén érvényes.)

Ciklusosan Az animáció a Flash Player alkalmazásban való lejátszás során ciklusosan ismétlődni fog, nem áll meg egy lejátszás után. (Ez a beállítás csak az AI-rétegek SWF-képkockákká beállítás esetén érvényes.)

Animált keverések Meghatározza, hogy a kevert objektumok animálva lesznek-e vagy sem. A beállítás eredménye ugyanaz, mint ha az exportálás előtt a kevert objektumokat manuálisan küldené rétegekre. A keverések mindig a kezdéstől a befejezésig, a rétegek sorrendjétől függetlenül lesznek animálva.

Ha bejelölte az Animált keverések beállítást, adja meg a keverés exportálásának módját:

- **Sorozatban** Az exportálás során a keverésben szereplő minden objektum az animáció külön képkockájára kerül.

- **Építésben** Az animáció képkockáin az objektumokból egy kumulatív sorozatot épít fel. A keverés legelső objektuma például minden képkockán megjelenik, a keverés legfelső objektuma pedig csak a legfelsőn.

Rétegsorrend Meghatározza az animáció idővonalát. Az Alulról felfelé beállítás a rétegek exportálását a Rétegek panelen legalul lévő réteggel kezdi. A Felső-alsó beállítás a rétegek exportálását a Rétegek panelen legfelül található réteggel kezdi. (Ez a beállítás csak az AI-rétegek SWF-képkockákká beállítás esetén érvényes.)

Statikus rétegek exportálása Meghatároz egy vagy több réteget vagy alréteget, amely statikus tartalomként lesz exportálva az összes SWF-képkockára. A kijelölt rétegeken vagy alrétegeken található tartalom háttérként fog szerepelni minden exportált SWF-képkockán. (Ez a beállítás csak az AI-rétegek SWF-képkockákká beállítás esetén érvényes.)

Lásd még

“Flash-grafikák – ismertető”, 378. oldal

“Flash-animációk létrehozása”, 379. oldal

“Vágási területek létrehozása, szerkesztése és törlése”, 38. oldal

“Az Illustrator és a Flash alkalmazások használata”, 380. oldal

JPEG-exportálási beállítások

Amikor a grafikákat JPEG formátumba exportálja, a következő beállításokat adhatja meg:

Minőség Meghatározza a JPEG-fájl minőségét és méretét. Válasszon egy lehetőséget a Minőség menüből, vagy a Minőség szövegmezőben adjon meg egy értéket 0 és 10 között.

Színrendszer Meghatározza a JPEG-fájl színmodelljét.

Módszer és Pásztázások száma Az Alapvonal („Normál”) formátumot a legtöbb webböngésző felismeri, az Optimalizált alapvonal optimalizált szint és némileg kisebb fájl méretet eredményez, a Fokozatosan javuló pedig több (a felhasználó által meghatározott számú), egyre részletesebb képet jelenít meg. Az Optimalizált alapvonal és a Fokozatosan javuló JPEG-képeket nem támogatja minden webböngésző.

Mélység Meghatározza a JPEG-fájl felbontását. Az Egyéni beállítással megadhatja a kívánt felbontást.

Élsimitás A grafikából finom mintavételezés alkalmazásával eltávolítja az egyenetlen éleket. Ha nem jelöli ki ezt a beállítást, a vonalas rajzok egyenetlen élei megmaradnak a raszterizálás után is.

Képzóna Kódot generál a képzónákhoz. A beállítás kijelölése esetén válassza az Ügyféloldali (.html) vagy a Kiszolgálóoldali (.map) beállítást a generált fájl típusaként.

ICC profilok beágyazása Az ICC profilokat a JPEG-fájlba menti.

Lásd még

“Színek digitális grafikákban – ismertető”, 94. oldal

“Kép optimalizálása webre”, 383. oldal

“Színprofilok – ismertető”, 140. oldal

Photoshop exportálási beállításai

Amikor a grafikákat Photoshop formátumba exportálja, a következő beállításokat adhatja meg:

Színrendszer Meghatározza az exportált fájl színmodelljét. Ha egy CMYK dokumentumot RGB színmodellel exportál (vagy fordítva), akkor az átlátszó – különösen a keverési módot alkalmazó – területeken váratlan változásokat tapasztalhat. Ha módosítja a színmodellt, akkor a grafikát simított képként kell exportálnia (a Rétegek írása beállítás nem érhető el).

Felbontás Meghatározza az exportált fájl felbontását.

Simított kép Az összes réteget egyesíti, és az Illustrator-grafikát raszterizált képként exportálja. Ez a beállítás megtartja a grafika vizuális megjelenését.

Rétegek írása A csoportokat, összetett alakzatokat, beágyazott rétegeket és szeleteket különálló, szerkeszthető Photoshop-rétegekként exportálja. Az öt szintnél mélyebb beágyazott rétegeket egyetlen Photoshop-réteggé egyesíti. A Maximális szerkeszthetőség az átlátszó objektumokat, vagyis a fedettségmaszkokkal, a 100%-nál kisebb állandó fedettséggel vagy a normálistól eltérő keverési móddal rendelkező objektumokat élő, szerkeszthető Photoshop-rétegekként exportálja.

Szöveg szerkeszthetőségének megőrzése A rétegeken (beleértve a legfeljebb öt szintű beágyazott rétegeket) lévő vízszintes és függőleges pontalapú szövegeket szerkeszthető Photoshop-szöveggé exportálja. Ha ezzel a grafika minősége romlik, a beállítás bejelölése helyett raszterizálhatja a szöveget.

Maximális szerkeszthetőség Minden felső szintű alréteget különálló Photoshop-rétegre ír ki, ha ezzel nem romlik a grafika megjelenési minősége. A felső szintű rétegek Photoshop-réteggészletek lesznek. Az átlátszó objektumok szerkeszthető átlátszó objektumok maradnak. Létrehoz egy Photoshop alakzatréteget is a felső szintű rétegeken található minden összetett alakzat számára, ha ezzel nem romlik a grafika megjelenési minősége. Ha az összetett alakzatokat tömör ecsetvonásokkal szeretné kiírni, az Egyesítés típusa beállításnál válassza a Kerek értéket. Függetlenül attól, hogy ezt a beállítást bejelöli vagy sem, az öt rétegnél mélyebb rétegek mindegyike egyetlen Photoshop-réteggé egyesül.

Megjegyzés: Az Illustrator nem tudja exportálni azokat az összetett alakzatokat, amelyekre grafikus stílusokat, szaggatott ecsetvonást vagy ecsetet alkalmazott. Ezek az összetett alakzatok raszterizálva lesznek.

Élsimitás A grafikából finom mintavételezés alkalmazásával eltávolítja az egyenetlen éleket. Ha nem jelöli ki ezt a beállítást, a vonalas rajzok egyenetlen élei megmaradnak a raszterizálás után is.

ICC profilok beágyazása Színkezeléssel bővített dokumentum létrehozása.

Lásd még

“Képfelbontási irányelvek a végső kimenethez”, 259. oldal

“Színek digitális grafikákban – ismertető”, 94. oldal

“Objektum ecsetvonásainak meghatározása”, 153. oldal

PNG-exportálási beállítások

Amikor a grafikákat PNG formátumba exportálja, a következő beállításokat adhatja meg:

Felbontás Meghatározza a raszterizált kép felbontását. A nagyobb felbontás jobb képminőséget, de nagyobb fájlméretet eredményez.

Megjegyzés: *Néhány alkalmazás a PNG-fájlokat 72 ppi felbontásban nyitja meg a megadott felbontástól függetlenül. Ezekben az alkalmazásokban megváltozik a kép mérete. (A 150 ppi felbontásban mentett grafika például kétszer akkora lesz, mint a 72 ppi felbontású.) Ezért csak akkor módosítsa a felbontást, ha tudja, hogy a célalkalmazás támogatja a 72 ppi-től eltérő felbontást.*

Szín Meghatározza az átlátszó részek kitöltési színét. Az Átlátszó beállítás megőrzi az átlátszóságot, a Fehér az átlátszó területeket fehér színnel, a Fekete feketével, az Egyéb pedig a megadott színnel tölti ki.

Élsimítás A grafikából finom mintavételezés alkalmazásával eltávolítja az egyenetlen éleket. Ha nem jelöli ki ezt a beállítást, a vonalas rajzok egyenetlen élei megmaradnak a raszterizálás után is.

Váltott soros Megjeleníti a kép alacsony felbontású változatát a fájl a böngészőben való betöltése közben. Ezzel a beállítással rövidebbnek tűnhet a letöltési idő, de a fájl méret nagyobb lesz.

Lásd még

“Képfelbontási irányelvek a végső kimenethez”, 259. oldal

“Kép optimalizálása webre”, 383. oldal

TIFF-exportálási beállítások

Amikor a grafikákat TIFF formátumba exportálja, a következő beállításokat adhatja meg:

Színrendszer Meghatározza az exportált fájl színmodelljét.

Felbontás Meghatározza a raszterizált kép felbontását. A nagyobb felbontás jobb képminőséget, de nagyobb fájl méretet eredményez.

Élsimítás A grafikából finom mintavételezés alkalmazásával eltávolítja az egyenetlen éleket. Ha nem jelöli ki ezt a beállítást, a vonalas rajzok egyenetlen élei megmaradnak a raszterizálás után is.

LZW tömörítés LZW tömörítést, egy veszteség nélküli tömörítési módot alkalmaz, amely nem csökkenti a kép részletességét. Ez a beállítás kisebb fájl méretet eredményez.

Bájtrend A választott platform alapján meghatározza a képfájl írásakor alkalmazott megfelelő bájtrendet. Az Illustrator és a legújabb alkalmazások bármelyik platform bájtrendjét tudják olvasni. Ha azonban nem tudja, hogy milyen programban fogják megnyitni a fájlt, válassza ki a platformot, amelyen a fájlt meg fogják nyitni.

ICC profilok beágyazása Színkezeléssel bővített dokumentum létrehozása.

Lásd még

“Képfelbontási irányelvek a végső kimenethez”, 259. oldal

“Színek digitális grafikákban – ismertető”, 94. oldal

Adobe PDF-fájlok létrehozása

Az Adobe PDF-fájlok – ismertető

A Portable Document Format (PDF) olyan univerzális fájlformátum, amely megőrzi a különféle alkalmazásokban és platformokon készített forrásdokumentumok betűtípusait, képeit és kinézetét. Az Adobe PDF-fájlok szerte a világon az elektronikus dokumentumok és űrlapok biztonságos és megbízható módon való szétküldésének szabványává váltak. Az Adobe PDF-fájlok nem foglalnak sok helyet, minden elemet tartalmaznak, és bárki megoszthatja, megtekintheti és kinyomtathatja őket, aki rendelkezik az ingyenes Adobe Reader® programmal.

Az Adobe PDF-fájlokat hatékonyan lehet alkalmazni a nyomdai és kiadói munkafolyamatokban. A rajzelemek tömörített képének Adobe PDF-fájlba mentésével tömör, megbízható fájl hoz létre, amelyet bárki (a nyomdai előkészítő is) megtekinthet, szerkeszthet, rendszerezhet és ellenőrizhet. Ezt követően, a munkafolyamat megfelelő fázisában, a nyomdai előkészítő közvetlenül elküldheti az Adobe PDF-fájlt, vagy tovább dolgozhat rajta, és különféle forrásokból származó eszközökkel utófeldolgozási műveleteket végezhet a fájlban (például elővizsgálati ellenőrzést, túltöltést, kilövést és színbontást).

Ha egy dokumentumot Adobe PDF-fájlként ment el, eldöntheti, hogy PDF/X-kompatibilis fájl kíván-e létrehozni. A PDF/X-fájl (Portable Document Format Exchange) az Adobe PDF-fájlok egy fajtája, mely eltávolít számos olyan színt, betűtípust és túltöltésre vonatkozó változót, amely nyomtatási problémát okozhat. A PDF/X-fájlok ott használhatók, ahol a PDF-fájlokat mint digitális eredeti példányt továbbítják nyomdai kivitelezésre – ez egyformán történhet a munkafolyamat létrehozási és kivitelezési fázisában, már amennyiben az alkalmazások és a kimeneti eszközök mind támogatják a PDF/X-et.

Az Adobe PDF-fájlok az elektronikus dokumentumokkal kapcsolatban a következő problémákat oldják meg:

Általános probléma	Az Adobe PDF megoldása
A címzettek nem tudják megnyitni a fájlokat, mert nem rendelkeznek a létrehozásukhoz használt programokkal.	A PDF-fájlokat bárki, bárhol megnyithatja. Mindössze az ingyenes Adobe Reader programra van szükség.
A papír- és elektronikus dokumentumokat egyaránt tartalmazó archívumokban nehéz keresni, sok helyet foglalnak, és szükség van hozzájuk a létrehozásukhoz használt alkalmazásra.	A PDF-fájlok helytakarékosak, lehetővé teszik a keresést, és bármikor megnyithatók a Reader programmal. A hivatkozások révén a PDF-fájlokban könnyű eligazodni.
A dokumentumok helytelenül jelennek meg a kézi eszközökön.	A címkézett PDF-fájlok lehetővé teszik a szöveg áttördelését a mobil eszközökön: a Palm OS®, a Symbian™ és a Pocket PC eszközökön.
A bonyolult formázású dokumentumokat a csökkent látóképességű felhasználók nem tudják elolvasni.	A címkézett PDF-fájlok tartalmazzák a tartalomra és a szerkezetre vonatkozó adatokat, így képernyőolvasókkal is elolvashatók.

Adobe PDF-fájlok létrehozása

Az Illustrator programban különböző típusú PDF-fájlokat hozhat létre. Létrehozhat többoldalas PDF-fájlokat, réteges PDF-fájlokat és a PDF/x szabványnak megfelelő fájlokat. A réteges PDF-fájlok lehetővé teszik, hogy egy rétegeket tartalmazó PDF-fájlt mentsen, amelyet különböző környezetekben használhat. A PDF/x szabványnak megfelelő fájlok csökkentik a színek, a betűtípusok és a túltöltés problémáit.

Megtekinthet egy, a PDF-fájlok a Creative Suite alkalmazásban történő létrehozását bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0209_hu weblapon. Megtekinthet egy, ellenőrzés vagy előnyomtatás céljából az 1.7-es verziójú PDF formátumba történő exportálást bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0210_hu weblapon. Megtekinthet egy, az interaktív PDF-fájlok létrehozását bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0211_hu weblapon.

Lásd még

“Az Adobe PDF-készletek”, 277. oldal

“Az Adobe PDF beállításainak megadása”, 279. oldal

“Színkezelési és PDF/X-kompatibilitási beállítások a PDF formátumhoz”, 283. oldal

“A PDF-fájlok színkezelése nyomtatás esetére”, 140. oldal

Adobe PDF-fájl létrehozása

- 1 Válassza a Fájl > Mentés másként vagy a Fájl > Másolat mentése menüpontot.
- 2 Írjon be egy fájlnévet, és jelölje ki a fájl tárolási helyét.
***Megjegyzés:** Ha a Version Cue-beállításokat meg szeretné jeleníteni a Mentés másként és a Másolat mentése párbeszédpaneleden, kattintson az Adobe párbeszédpanel használata gombra.*
- 3 Fájlformátumként válassza az Adobe PDF (*.PDF) formátumot, és kattintson a Mentés gombra.
- 4 Válasszon egy készletet az Adobe PDF készlet legördülő listából, vagy jelöljön ki egy kategóriát a párbeszédpanel bal oldalán, és végezze el a beállítások testreszabását.
- 5 Kattintson a PDF mentése gombra.

 Az alapértelmezett beállítások visszaállításához tartsa lenyomva az Alt (Windows) vagy az Option (Mac OS) billentyűt, és kattintson a Visszaállítás gombra.

Többoldalas Adobe PDF-fájl létrehozása

- 1 Válassza a Fájl > Nyomtatás menüpontot, és az adathordozó méretét állítsa be úgy, hogy az megfeleljen a PDF-oldalak kívánt méretének.
- 2 A Nyomtatás párbeszédpanel bal oldalán kattintson a Beállítás elemre. Adja meg a következő beállításokat, majd kattintson a Kész gombra:
 - A Grafika levágása területen adja meg a Rajztábla beállítást.
 - A Mozaik legördülő listában válassza a Teljes oldalak mozaikszerűen vagy a Képterületek mozaikszerűen lehetőséget.
- 3 Állítsa be a rajztáblát úgy, hogy elég nagy legyen az összes oldal megjelenítéséhez, és válassza a Nézet > Oldalmozaik megjelenítése menüpontot. (További információ: “Mozaikszerű elrendezés – ismertető”, 43. oldal.)
- 4 Rendezze el az egyes oldalakon található grafikákat a rajztáblán, az oldalmozaikokon belül.
- 5 Mentse a fájlt Adobe PDF formátumba.
- 6 Az Adobe PDF mentése párbeszédpanelen jelölje be a Többoldalas PDF létrehozása az oldalakból és a címekből jelölőnégyzetet.
- 7 Adja meg a PDF további beállításait, és kattintson a PDF mentése gombra.

Réteges Adobe PDF-fájl létrehozása

Az Adobe InDesign és az Adobe Acrobat is biztosít lehetőséget az Adobe PDF-fájlból lévő rétegek láthatóságának módosítására. Ha az Illustrator programban réteges PDF-fájlt ment, ezzel lehetővé teszi, hogy az illusztrációt különböző környezetekben használják. Ahelyett, hogy például több változatot készítené ugyanabból az illusztrációból egy többnyelvű kiadványba, létrehozhat egy PDF-fájlt, amely az összes nyelven tartalmazza a szöveget.

- 1 Állítsa be az illusztrációt, hogy a módosítható elemek (amelyeket meg szeretne jeleníteni vagy el szeretne rejtetni) különböző felsőszintű rétegeken helyezkedjenek el (azaz ne legyenek alrétegekbe ágyazva).

Ha például egy többnyelvű illusztrációt készít, a különböző nyelven írt szövegeket különböző felső szintű rétegekre helyezze el.

- 2 Mentse a fájlt Adobe PDF formátumba.
- 3 Az Adobe PDF mentése párbeszédpanelen a Kompatibilitás listából válassza az Acrobat 8 (PDF 1.7) vagy az Acrobat 7 (PDF 1.6) lehetőséget.
- 4 Jelölje be az Acrobat rétegek létrehozása a felső szintű rétegekből jelölőnégyzetet, adjon meg további PDF-beállításokat, és kattintson a PDF mentése gombra.

Adobe PDF/X szabványnak megfelelő fájl létrehozása

A PDF/X-fájl (Portable Document Format Exchange) egy ISO szabvány a grafikus tartalmak megosztására, amely eltávolít számos olyan színt, betűtípust és túltöltésre vonatkozó változót, amely nyomtatási problémát okozhat. Az Illustrator a PDF/X-1a (CMYK munkafolyamatokhoz használható) és a PDF/X-3 (színkezelte munkafolyamatokhoz használható) változatot támogatja.

Létrehozhat PDF/X-kompatibilis fájlt a PDF-fájl mentése során.

- 1 Az Adobe PDF mentése párbeszédpanelen válasszon egy PDF/X-beállításkészletet, vagy a Szabvány menüből válasszon egy PDF/X formátumot.
- 2 Az Adobe PDF mentése párbeszédpanel bal oldalán kattintson a Kimenet elemre, és adja meg a PDF/X beállításait.

Az Adobe PDF-készletek

A PDF-készlet olyan fájl, amely a PDF-dokumentum létrehozását szabályozó beállításokat tartalmazza. Ezek a beállítások a PDF-fájl felhasználásának céljától függően a fájl méret és a minőség egyensúlyának figyelembe vételével lettek kialakítva. A legtöbb előre megadott készletet az Adobe Creative Suite csomag összetevői (InDesign, Illustrator, Photoshop és Acrobat) közösen használják. Emellett egyedi készleteket is létrehozhat és megoszthat, egyéni kivitelezési igényeinek megfelelően.

Az alább felsorolt készletek némelyike mindaddig nem érhető el, míg – szükség esetén – az Extras mappából (ahova a program alapértelmezésként telepítette) át nem helyezi a Settings mappába. Az Extras és Settings mappák általában a ProgramData\Adobe\AdobePDF (Windows Vista), a ProgramData\Adobe\AdobePDF (Windows XP) vagy a Library/Application Support/Adobe PDF (Mac OS) elérési útvonalon találhatók. Egyes készletek néhány Creative Suite-összetevőben nem érhetők el.

 *Rendszeresen ellenőrizze a PDF-beállításokat. A beállítások nem állnak vissza automatikusan az alapértelmezés szerinti értékekre. A PDF-fájlok létrehozására használt alkalmazások és segédprogramok az utoljára megadott vagy kiválasztott PDF-beállításcsoportot alkalmazzák.*

Kiváló minőségű nyomtatás PDF-fájlokat hoz létre asztali nyomtatókon és nyomdai eszközökön való minőségi nyomtatáshoz. Ez a készlet PDF 1.4 (Windows rendszerben) vagy PDF 1.6 (Mac OS rendszerben) verziójú fájlt hoz létre, a színes és szürkeárnyaltos képek felbontását 300 képpontra, a monokróm képeket 1200 képpontra csökkenti, minden betűtípus megfelelő részalmezt beágyazza, a színeket változatlanul hagyja, és nem olvasztja össze az áttetszőségeket (azon fájlok esetén, amelyek képesek az áttetszőség kezelésére). Ezek a PDF-fájlok az Acrobat és az Acrobat Reader 5.0 vagy ennél újabb verzióival nyithatók meg. Az InDesign programban ez a készlet címkézett PDF-fájlokat is létrehoz.

Illustrator Default (csak az Illustrator programban) PDF-fájlt hoz létre, amelyben az Illustrator program által létrehozott összes adat tárolható. Az e készlettel létrehozott PDF-fájlok az Illustrator programban adatvesztés nélkül megnyithatók.

Túlméretes oldalak (csak az Acrobat programban) 200 x 200 hüvelyknél nagyobb műszaki rajzok megtekintésére és nyomtatására alkalmas PDF-dokumentumokat hoz létre. Ezek a PDF-fájlok az Acrobat és a Reader 7.0 vagy ennél újabb verzióival nyithatók meg.

PDF/A-1b: 2005 (CMYK és RGB) (csak az Acrobat programban) Az elektronikus dokumentumok hosszú távú megőrzéséhez (archiváláshoz) használható. A PDF/A-1b PDF 1.4 fájlt hoz létre, és a választott szabványtól függően minden színt a CMYK vagy az RGB szintérbe konvertál. Ezek a PDF-fájlok az Acrobat és a Reader 5.0 vagy ennél újabb verzióival nyithatók meg.

PDF/X-1a (2001 és 2003) A PDF/X-1a az összes betűtípus beágyazását, a megfelelő PDF-határolókeretek megadását, illetve a színek CMYK színekként, direktkszínekként vagy mindkét módon való megjelenítését írja elő. A kompatibilis fájloknak tartalmazniuk kell azoknak a nyomtatási körülményeknek a leírását, amelyekhez készültek. A létrehozott PDF/X-1a-kompatibilis PDF-fájlok az Acrobat 4.0, az Adobe Reader 4.0 programokkal és az újabb verziókkal nyithatók meg.

A PDF/X-1a szabvány PDF 1.3 fájlhoz létre, a színes és szürkeárnyaltos képek felbontását 300 képpontra, a monokróm képeket 1200 képpontra csökkenti, minden betűtípus megfelelő részhalmozát beágyazza, címkézetlen PDF-fájlokat hoz létre, és a Nagy felbontás beállítás megadásával összeolvasztja az áttetszőségeket.

Megjegyzés: A PDF/X1-a:2003 és a PDF/X-3 (2003) készleteket a telepítés során a telepítőprogram a számítógépre másolja, de azok mindaddig nem érthetők el, míg az Extras mappából át nem helyezi őket a Settings mappába.

PDF/X-4 (2007) Az Acrobat 8 programban ezt a készletet PDF/X-4 DRAFT-nak nevezik, amely azt jelzi, hogy a program kibocsátásakor az ISO-specifikáció a vázlat fázisban tart. Ez a készlet a PDF 1.4-re épül, amely támogatja az élő áttetszőség kezelését. A PDF/X-4 ugyanazt a színkezelést és *International Color Consortium* (ICC) színspecifikációkat használja, mint a PDF/X-3. A Creative Suite 3 összetevőivel (Illustrator, InDesign, Photoshop) közvetlenül hozhat létre PDF/X-4-kompatibilis fájlokat. Az Acrobat 8 programban a PDF-fájlok PDF/X-4 DRAFT formátumba alakításához használja az Ellenőrzés szolgáltatást.

A létrehozott PDF/X-4-kompatibilis PDF-fájlok az Acrobat 7.0, a Reader 7.0 programokkal és az újabb verziókkal nyithatók meg.

Nyomdai minőség Ez a beállítás PDF-fájlokat hoz létre kiváló minőségű nyomtatási műveletekhez (digitális nyomda vagy film-, illetve lemezvilágító számára, színbontással), azonban nem hoz létre PDF/X-kompatibilis fájlokat. Ebben az esetben a tartalom minősége a legfontosabb szempont. A cél az összes olyan információ megőrzése a PDF-fájlokban, amelyekre egy nyomdának szüksége lehet a dokumentum helyes kinyomtatásához. Ez a készlet PDF 1.4 fájlhoz létre, a színeket a CMYK színtérbe alakítja át, a színes és szürkeárnyaltos képek felbontását 300 képpontra, a monokróm képeket 1200 képpontra csökkenti, minden betűtípus megfelelő részhalmozát beágyazza, és megtartja az áttetszőségeket (azon fájlok esetén, amelyek képesek az áttetszőség kezelésére).

Ezek a PDF-fájlok az Acrobat 5.0, az Adobe Reader 5.0 programokkal és az újabb verziókkal nyithatók meg.

Megjegyzés: A kereskedelmi nyomtatónak vagy a nyomdának küldendő Adobe PDF-fájlok létrehozása előtt állapítsa meg a szükséges kimeneti felbontást és egyéb beállításokat, vagy kérjen egy *joboptions* fájlt, amely tartalmazza az ajánlott beállításokat. Előfordulhat, hogy a szolgáltató számára az egyéni Adobe PDF-beállításokat manuálisan kell megadnia, és önállóan kell létrehoznia a *joboptions* fájlt.

Vegyes tartalmú PDF-dokumentumok Hozzáférhető PDF-fájlokat hoz létre, amelyek címkéket, hiperhivatkozásokat, könyvjelzőket, interaktív elemeket és szinteket tartalmaznak. Ez a készlet PDF 1.5 fájlhoz létre, és minden betűtípus megfelelő részhalmozát beágyazza. Ezenkívül oldalankénti letöltésre is optimalizálja a fájlokat. E PDF-fájlok az Acrobat 6.0, az Adobe Reader 6.0 programokkal és az újabb verziókkal nyithatók meg. (A vegyes tartalmú PDF-dokumentumok készletei az Extras mappában találhatók.)

Megjegyzés: Ez a készlet néhány alkalmazás korábbi verziójában az „eBook” nevet kapta.

Legkisebb fájl méret Ezzel a beállítással a weben vagy intraneten megjeleníthető, illetve e-mailben elküldhető PDF-fájlok hozhatók létre. A beállítás csoport tömörítést, felbontáscsökkentést és viszonylag kis képfelbontást határoz meg. Az összes színt az sRGB színtérbe alakítja, és (a Distiller program átalakításainál) nem ágyazza be a betűtípusokat. Ezenkívül oldalankénti letöltésre is optimalizálja a fájlokat.

Ezek a PDF-fájlok az Acrobat 5.0, az Adobe Reader 5.0 programokkal és az újabb verziókkal nyithatók meg.

Normál (csak az Acrobat programban) Ezzel a beállítással asztali nyomtatóval vagy digitális másolóval nyomtatható, CD-lemezen kiadható vagy az ügyfeleknek kiadás előtti ellenőrzésre elküldhető PDF-fájlok hozhatók létre. Ez a beállítás csoport tömörítéssel és felbontáscsökkentéssel kisebb méretű fájlok létrehozását teszi lehetővé, emellett azonban beágyazza a fájlban használt összes (engedélyezett) betűtípus megfelelő részhalmozát, a színeket az sRGB színtérbe alakítja, és közepes felbontású nyomtatást tesz lehetővé. Megjegyzendő, hogy a Windows betűtípus-részhalmozainak beágyazása nem alapértelmezés szerinti beállítás. A létrehozott PDF-fájlok az Acrobat 5.0, az Adobe Reader 5.0 programokkal és az újabb verziókkal nyithatók meg.



A Creative Suite-összetevők közösen használt PDF-beállításaival kapcsolatos tudnivalók a Creative Suite DVD-jén levő PDF Integration Guide dokumentumban olvashatók.

PDF-készletek testreszabása

Bár az alapértelmezett PDF-készletek gyakorlati tapasztalatok alapján lettek kialakítva, előfordulhat, hogy a követendő munkafolyamat – vagy a nyomtatási munkafolyamat – olyan speciális PDF-beállításokat igényel, amelyeket egyik beépített készlet sem tartalmaz. Ebben az esetben a felhasználó vagy a szolgáltató egyedi készleteket hozhat létre.

1 Válassza a Szerkesztés > Adobe PDF készletek parancsot.

2 Tegye az alábbiak egyikét:

- Új készlet hozzáadásához kattintson az Új gombra. Ha a készletet egy meglévő készletre szeretné alapozni, előbb jelölje ki az alapul szolgáló készletet.
- Meglévő készlet szerkesztéséhez jelölje ki a készletet, majd kattintson a Szerkesztés gombra. (Az előre megadott készletek nem szerkeszthetők.)

3 Adja meg a PDF-beállításokat, és kattintson az OK gombra.

Az egyedi készletek létrehozásának másik módja, ha egy PDF-fájl mentése közben az Adobe PDF mentése párbeszédpanel alján található Készlet mentése gombra kattint.

A PDF-készleteket .joboptions kiterjesztésű fájlok tárolják a /Documents and Settings/All Users/Documents/Adobe PDF/Settings (Windows) vagy a /Library/Application Support/Adobe PDF/Settings (Mac OS) mappában. Az ide mentett egyéni készletek a Creative Suite többi alkalmazásában is elérhetők lesznek.

 *Ha a készleteket meg szeretné osztani egy kollégával, jelöljön ki egy vagy több készletet, és kattintson az Exportálás gombra. A készletek egy különálló .joboptions fájlba kerülnek, amelyet ezután átküldhet a kollégájának e-mail üzenetben vagy a hálózaton keresztül.*

Lásd még

“Az Adobe PDF beállításainak megadása”, 279. oldal

PDF-készletek betöltése

Az Illustrator további PDF készleteket (.joboptions fájlokat) tartalmaz, amelyek az Extras mappában találhatóak a /Documents and Settings/All Users/Documents/Adobe PDF (Windows) vagy a /Library/Application Support/Adobe PDF (Mac OS) helyen. Végül szolgáltatójától vagy munkatársaitól is kaphat egyedi PDF-készleteket.

❖ Ha a PDF-készleteket az összes Creative Suite 2-alkalmazásba be szeretné tölteni, végezze el a következő műveletek egyikét:

- Kattintson duplán a .joboptions fájlra.
- Válassza a Szerkesztés > Adobe PDF készletek parancsot. Kattintson az Importálás gombra, és jelölje ki a betölteni kívánt .joboptions fájlt.

Adobe PDF beállítások

Az Adobe PDF beállításainak megadása

Az Adobe PDF-beállítások különböző kategóriákra vannak osztva. Ha bármelyik beállítást módosítja, a készlet neve Egyénire változik. A kategóriák az Adobe PDF mentése párbeszédpanel bal oldalán jelennek meg, kivéve a Szabvány és a Kompatibilitás beállításokat, amelyek a párbeszédpanel tetején kaptak helyet.

Szabvány Meghatározza a fájlhoz használt PDF-szabványt.

Kompatibilitás A fájl PDF-verziója.

Általános Alapvető fájlbeállítások megadása.

Tömörítés A grafikák tömörítésének és felbontáscsökkentésének megadása, az erre szolgáló módszerek kijelölése.

Jelek és kifutások A nyomtatási jelek, illetve a kifutó és az információs területek megadása. A beállítások ugyan azonosak a Nyomtatás párbeszédpanelen találhatóakkal, a számítások viszont alapvetően különbözőek, mert a PDF-nyomtatás nem egy ismert papírméretre történő nyomtatást jelent.

Kimenet Ebben a kategóriában az szabályozható, hogy az alkalmazás milyen módon mentse a színek és a PDF/X kimeneti leképezési profiljait a PDF-fájlokba.

Speciális Meghatározza, hogy a betűtípusok, a felülnyomás és az átlátszóság hogyan kerülnek a PDF-fájlbba.

Biztonság A PDF-fájlok ellátása biztonsági funkciókkal.

Kivonat A jelenlegi PDF-beállítások összesítése. Az összegzést ASCII formátumú szövegfájlba mentheti a Kivonat mentése gombra kattintva.

A PDF/X szabványok – ismertető

A PDF/X szabványokat a Nemzetközi Szabványügyi Testület (ISO) határozta meg. A PDF/X szabványok a grafikus tartalomcserére vonatkoznak. A PDF-átalakítás során a feldolgozás alatt lévő fájlt a program összehasonlítja a megadott szabvánnyal. Ha a PDF-fájl nem felel meg a kijelölt ISO szabványnak, a program üzenetet küld, amelyben kéri, hogy a felhasználó vonja vissza az átalakítást, vagy folytassa azzal, hogy a létrehozott fájl nem lesz szabványos. A kiadvány-közzétételi munkafolyamat során a leggyakrabban használt szabványok közé tartoznak a következő PDF/X szabványok: PDF/X-1a, PDF/X-3 és PDF/X-4.

Megjegyzés: A PDF/X formátumról további információt az [ISO webhelyén](#) és az [Adobe webhelyén](#) talál.

PDF-kompatibilitási szintek

A PDF-fájlok létrehozásakor ki kell választani a használni kívánt PDF-verziót. A PDF-fájl verziójának megváltoztatásához kapcsoljon egy másik készletre, vagy a fájl PDF-dokumentumként való elmentéskor, illetve PDF-készlet szerkesztésekor válasszon ki egy kompatibilitási beállítást.

Általában a legújabb verziót érdemes használni (ez jelenleg az 1.7), ha nincs szükség visszamenőleges kompatibilitásra. A legújabb verzió tartalmazza az összes új szolgáltatást és funkciót. Ha azonban széles körben terjeszteni kívánt dokumentumokat hoz létre, célszerű az Acrobat 5 (PDF 1.4) vagy az Acrobat 6 (PDF 1.5) verziót választania, mert ezzel biztosíthatja, hogy az összes felhasználó meg tudja tekinteni és ki tudja nyomtatni a dokumentumot.

A következő táblázatban a különböző kompatibilitási beállításokkal létrehozott PDF-fájlok néhány szolgáltatásának összehasonlítása található.

Acrobat 4 (PDF 1,3)	Acrobat 5 (PDF 1,4)	Acrobat 6 (PDF 1.5)	Acrobat 7 (PDF 1.6) és Acrobat 8 (PDF 1.7)
E PDF-fájlok az Acrobat 3.0, az Adobe Reader 3.0 programokkal és az újabb verziókkal nyithatók meg.	E PDF-fájlok az Acrobat 3.0, az Adobe Reader 3.0 programokkal és az újabb verziókkal nyithatók meg. Előfordulhat azonban, hogy az újabb verziók egyes szolgáltatásai elvesznek vagy nem jelennek meg.	A legtöbb PDF-fájl az Acrobat 4.0, az Adobe Reader 4.0 programokkal és az újabb verziókkal nyitható meg. Előfordulhat azonban, hogy az újabb verziók egyes szolgáltatásai elvesznek vagy nem jelennek meg.	A legtöbb PDF-fájl az Acrobat 4.0, az Adobe Reader 4.0 programokkal és az újabb verziókkal nyitható meg. Előfordulhat azonban, hogy az újabb verziók egyes szolgáltatásai elvesznek vagy nem jelennek meg.
Nem tartalmazhat élő áttetszőségi hatásokat használó grafikát. A PDF 1.3 verziójára való konvertálás előtt össze kell olvasztani az áttetszőséget.	Lehetővé teszi az élő áttetszőségi hatások használatát a grafikákban. (Az Acrobat Distiller szolgáltatás összeolvasztja az áttetszőséget.)	Lehetővé teszi az élő áttetszőségi hatások használatát a grafikákban. (Az Acrobat Distiller szolgáltatás összeolvasztja az áttetszőséget.)	Lehetővé teszi az élő áttetszőségi hatások használatát a grafikákban. (Az Acrobat Distiller szolgáltatás összeolvasztja az áttetszőséget.)
Nem kezeli a rétegeket.	Nem kezeli a rétegeket.	Megőrzi a rétegeket, amikor réteges PDF-dokumentumok előállítását támogató alkalmazásokban, például az Illustrator CS programban és újabb verzióiban, illetve az InDesign programban és újabb verzióiban hoz létre PDF-fájlokat.	Megőrzi a rétegeket, amikor réteges PDF-dokumentumok előállítását támogató alkalmazásokban, például az Illustrator CS programban és újabb verzióiban, illetve az InDesign programban és újabb verzióiban hoz létre PDF-fájlokat.

Acrobat 4 (PDF 1,3)	Acrobat 5 (PDF 1,4)	Acrobat 6 (PDF 1.5)	Acrobat 7 (PDF 1.6) és Acrobat 8 (PDF 1.7)
Támogatja a 8 színezéket használó eszközspecifikus N színteret.	Támogatja a 8 színezéket használó eszközspecifikus N színteret.	Támogatja a legfeljebb 31 színezéket használó eszközspecifikus N színteret.	Támogatja a legfeljebb 31 színezéket használó eszközspecifikus N színteret.
A több bájtos betűkészletek beágyazhatók. (A Distiller beágyazáskor átalakítja a betűtípusokat.)	A több bájtos betűkészletek beágyazhatók.	A több bájtos betűkészletek beágyazhatók.	A több bájtos betűkészletek beágyazhatók.
Kezeli a 40 bites RC4 biztonsági szintet.	Kezeli a 128 bites RC4 biztonsági szintet.	Kezeli a 128 bites RC4 biztonsági szintet.	Kezeli a 128 bites RC4 és a 128 bites AES (Advanced Encryption Standard) biztonsági szintet.

Általános PDF-beállítások

Az Adobe PDF mentése párbeszédpanel Általános csoportjában a következő beállítások adhatók meg:

Leírás A kijelölt készlet leírása, amely szabadon szerkeszthető. A mezőbe a vágólapról is beilleszthető a leírás. Ha módosítja a készlet leírását, a szoftver a „(módosítva)” szót fűzi a készlet nevéhez. A készlet beállításainak módosításakor viszont az „[Ez alapján: <Aktuális készlet neve>]” kifejezés kerül a készlet leírásába.

Illustrator szerkesztési funkcióinak megőrzése Minden Illustrator-adatot ment a PDF-fájlba. Válassza ezt a beállítást, ha a fájlt később is meg szeretné nyitni és szerkeszteni kívánja az Adobe Illustrator programban.

Fontos: Az Illustrator szerkesztési funkcióinak megőrzése beállítás megakadályozza az agresszív tömörítést és a felbontás csökkentését. Ha a fájl méret fontos, törölje ezt a beállítást.

Oldalak bélyegképének beágyazása A grafikák bélyegképének létrehozása. A bélyegkép az Illustrator Megnyitás vagy Behelyezés párbeszédpanelein jelenik meg.

Optimalizálás gyors webes nézetre A PDF-fájl optimalizálása a webböngészőbeli gyorsabb megtekintés végett.

PDF megtekintése a mentés után Az újonnan létrehozott PDF-fájl megnyitása az alapértelmezett PDF-néző alkalmazásban.

Acrobat rétegek létrehozása a felső szintű rétegekből Az Illustrator felső szintű rétegeit Acrobat-rétegekként menti a PDF-fájlba. Ez lehetővé teszi, hogy az Adobe Acrobat 6, 7 és 8 felhasználói egyetlen fájlból a dokumentum több változatát is létrehozzák.

Megjegyzés: Ez a beállítás csak akkor érhető el, ha a Kompatibilitás beállítása Acrobat 6 (PDF 1.5), Acrobat 7 (PDF 1.6) vagy Acrobat 8 (PDF 1.7).

Felosztott rajztábla mentése többoldalas PDF-dokumentumba Az Illustrator dokumentum minden mozaikot külön oldalként ment a PDF-fájlban.

Lásd még

“Az Adobe PDF-fájlok – ismertető”, 275. oldal

“Áttetsző grafikák nyomtatása és mentése”, 416. oldal

“Adobe PDF-fájlok létrehozása”, 275. oldal

A tömörítési és felbontáscsökkentés beállításai PDF-dokumentumokhoz

Grafikák Adobe PDF formátumban történő mentésekor tömöríthető a szöveg és a vonalelemek, és a tömörítésen kívül a bitképek felbontása is csökkenthető. A választott beállításoktól függően a tömörítés és a felbontáscsökkentés jelentősen mérsékelheti a PDF-fájl méretét, miközben a részletgazdagság és a megjelenítés pontossága nem, vagy csak enyhén romlik.

Az Adobe PDF mentése párbeszédpanel Tömörítés területe három részből áll: A szakaszok az alábbi beállításokat kínálják a grafikák között található színes, szürkeárnyaltos és monokróm képek tömörítésére és újraszámítására.

Fontos: Az Általános beállítások területen lévő Illustrator szerkesztési funkcióinak megőrzése beállítás megakadályozza az agresszív tömörítést és a felbontás csökkentését. Ha a fájl méret fontos, törölje ezt a beállítást.

Felbontáscsökkentés Ha webes használatra szánja a PDF-fájlt, a felbontáscsökkentéssel nagyobb mérvű tömörítést érhet el. Nagy felbontással nyomtatandó PDF-fájlok esetén nem szabad felbontáscsökkentést alkalmazni. A felbontáscsökkentés teljes letiltásához törölje a beállítás jelölését.

A *felbontáscsökkentés* a képen található képpontok számának csökkentését jelenti. A színes, szürkeárnyaltos és monokróm képek felbontáscsökkentéséhez választania kell egy *interpolációs módszert* (átlagos egyszerűsítés, kettős köbös egyszerűsítés vagy színfelbontás csökkentése), és meg kell adnia a kívánt felbontást (képpont per hüvelyk mértékegységben). Ezt követően a felbontáshatár mezőben is meg kell adnia egy felbontást. A program az így megadott küszöbértéknél nagyobb felbontású képek felbontását csökkenti.

A választott közbeszűrési módszer határozza meg a képpontok törlési módját:

- **Átlagolt felbontáscsökkentés** Átlagérték előállítása a mintaterület képpontjaiból, és a teljes terület lecserélése az átlagos képpontszínnre, a megadott felbontással.

- **Kettős köbös felbontáscsökkentés** A képpontszín meghatározása súlyozott átlagolással: ez általában jobb eredményt ad, mint az egyszerű átlagoláson alapuló felbontáscsökkentés. A leglassabb, ám legpontosabb módszer a felbontás kettős köbös csökkentése, amelynek révén a színátmenetek nagyon finomak lesznek.

- **Rézmintavétel** Az eljárás kiválaszt egy képpontot a mintavételi terület közepén, és a teljes mintavételi területet ennek a képpontnak a színére színezi. A színfelbontás-csökkentés jóval gyorsabb, mint a felbontáscsökkentés, de kevésbé sima és kevésbé folytonos képeket eredményez.

Tömörítés A dokumentumra alkalmazott tömörítés típusa. Az Automatikus beállítás automatikusan beállítja a fájlban lévő grafikának leginkább megfelelő tömörítést és minőséget. A legtöbb fájl esetén ez a beállítás megfelelő eredményt ad. A legnagyobb kompatibilitást az Automatikus (JPEG) beállítás biztosítja. Az Automatikus (JPEG2000) beállítás biztosítja a legjobb tömörítést.

- **ZIP** Nagyméretű és egyszínű területeket vagy ismétlődő mintákat, valamint ugyanilyen mintákat tartalmazó fekete-fehér képek esetén hatékony módszer. A ZIP tömörítés lehet veszteségmentes és veszteséges is – ezt a Képmínőség beállítás határozza meg.

- **JPEG** Szürkeárnyaltos és színes képekhez ajánlott beállítás. A JPEG típusú tömörítés *veszteséges*, ami azt jelenti, hogy eltávolít bizonyos képadatokat, romolhat a kép minősége, mindazonáltal a lehető legkevesebb adatvesztéssel kísérli meg a fájl méret csökkentését. Mivel a JPEG-alapú tömörítés adatvesztést okoz, a ZIP-alapú tömörítésnél jóval kisebb fájl méretet eredményez.

- **JPEG2000** A képadatok tömörítésének és csomagolásának új nemzetközi szabványa. A JPEG tömörítéshez hasonlóan a JPEG2000 tömörítés is egyaránt használható szürkeárnyaltos és színes képekhez is. Ezenfelül további előnyökkel is jár, például támogatja a progresszív megjelenítést.

- **CCITT és Futáshossz tömörítés** Csak monokróm bittérképes képeknél használható. A CCITT (Consultative Committee on International Telegraphy and Telephony) tömörítés a grafikus programmal létrehozott fekete-fehér képekhez, valamint az 1 bites képmélységgel beolvasott képekhez megfelelő tömörítés. A CCITT 4. csoport általános célú tömörítési módszer, amellyel a legtöbb monokróm képen megfelelő mértékű tömörítés érhető el. A faxberendezések többsége által használt 3. csoport módszer soronként tömöríti a monokróm képeket. A Futáshossz tömörítési módszer produkálja a legjobb eredményeket a nagy kiterjedésű fekete vagy fehér részeket tartalmazó képek esetében.

Képmínőség Az alkalmazott tömörítés mértéke. A listában választható beállítások a választott tömörítési módszer függvényei: JPEG típusú tömörítés esetén a Minimális, az Alacsony, a Közepes, a Nagy és a Maximális minőségbeállítás választható. A ZIP tömörítés esetében az Illustrator 4 bites és 8 bites minőségbeállításokat is biztosít. Ha a 4 bites ZIP tömörítést 4 bites képekkel, a 8 bites tömörítést pedig 4 bites vagy 8 bites képekkel használja, a ZIP módszer *veszteség nélküli*, vagyis nem vet el adatokat a fájl méret csökkentése érdekében, és így a képmínőség sem romlik. Ha viszont a 4 bites ZIP tömörítést 8 bites adatokon használja, az befolyásolja a minőséget, mivel adatvesztés lép fel.

Mozaikméret Ez a módszer csak akkor engedélyezett, ha a megfelelő Tömörítés beállítás JPEG2000 értékű. A fokozatosan javuló megjelenítéshez használandó mozaikok méretét határozza meg.

&Szöveg és vonalas ábra tömörítése A fájlban lévő minden szövegre és vonalas rajzra tömörítést alkalmaz. Ez a módszer nem vezet a képi részletek elvesztéséhez vagy minőségromláshoz.

Lásd még

“Az Adobe PDF-fájlok – ismertető”, 275. oldal

Jelek és kifutók beállításai a PDF-fájlban

Kifutónak nevezik a nyomtatási határolókereten, illetve a vágójeleken vagy a körülvágási jeleken kívül eső grafikákat. A hibák elkerülésére a grafikák kifuttathatók – így biztos lehet abban, hogy a rajz az oldal széléig tart körülvágás után is, vagy hogy egy kép biztosan léniává változik egy dokumentumban.

Az Adobe PDF mentése párbeszédpanel Jelek és kifutások területén állíthatja be a kifutás mértékét, és nyomtatási jeleket adhat a fájlhoz.

Minden nyomtatási jel A PDF-fájlban minden nyomtatási jelet engedélyez, beleértve a vágásjeleket, regisztrációs jeleket, színellenőrző csíkokat és oldalinformációkat.

Nyomtatási jel típusa Választhat latin nyomtatási jeleket vagy japán nyomtatási jeleket az ázsiai nyelveken nyomtatott oldalakhoz.

Vágójelek A vágási terület sarkaiban elhelyezett jellel jelzi a PDF levágási mező határait.

Vágási jel vastagsága Meghatározza a vágójelek vonalvastagságát.

Regisztrációs jelek A színkivonatok állításához jeleket helyez el a vágási területen kívül.

Eltolás Meghatározza a nyomtatási jelek a rajztábla szélétől mért távolságát. A vágójelek az eltolás által megadott térköz szélére kerülnek.

Színellenőrző csík Valamennyi direkt- és négyszínű szín megjeleníti egy kis négyzetben. A négyszínű színre átalakított direktzínű négyzínűként jelennek meg. A szolgáltató ezeket a jeleket használja a festék sűrűségének beállításához a nyomógépen.

Oldalinformáció Az oldal adatainak elhelyezése az oldal körülvágási területén kívül. Az oldal adatai között szerepel a fájlnev, az oldalszám, az aktuális dátum és idő, valamint a színkivonat neve.

Felső, Alsó, Bal és Jobb kifutás Szabályozza a grafika kifutásait. Ha a  gomb van kijelölve, ez a négy érték arányos, vagyis az egyik módosítása az összes többi is módosítja.

Lásd még

“Az Adobe PDF-fájlok – ismertető”, 275. oldal

Színkezelési és PDF/X-kompatibilitási beállítások a PDF formátumhoz

Az Adobe PDF mentése párbeszédpanel Kimenet csoportjában a következő beállítások adhatók meg: A csoportban található beállítások közötti kapcsolat annak függvényében változik, hogy engedélyezve van-e a színkezelés, illetve hogy melyik PDF-kezelési szabvány van megadva.

Színkonverzió Az Adobe PDF-fájlban alkalmazott színadat-megjelenítés módja: ha színes objektumokat RGB vagy CMYK színsatornássá alakít át, adja meg a célprofil a legördülő listában. A direktzínűekkel kapcsolatos információk megőrződnek a színek átalakítása során; csak a négyzínű szín megfelelőik konvertálódnak a megadott színtérbe.

• **Nincs színátalakítás** A színadatok nem módosulnak. A PDF/X-3 formátum esetén ez az alapértelmezett beállítás.

• **Konvertálás a célra** Az összes szín átalakítása a Cél listában kijelölt profillá. Azt, hogy a profil exportálódik-e, a Profilfelvételi alapelv dönti el.

Megjegyzés: Ha a Konvertálás a célra beállítás be van jelölve, és a Cél nem felel meg a dokumentumprofilnak, egy figyelmeztető ikon jelenik meg a beállítás mellett.

• **Konvertálás a célra (számok megőrzése)** A címkézetlen tartalom színszámait a célprofillal megegyező színtérben őrzi meg (a célprofil hozzárendelésével, nem az annak megfelelő átalakítással). Minden más tartalom a céltérnek megfelelően átalakul. Kikapcsolt színkezelés esetén a beállítás nem érhető el. Azt, hogy a profil exportálódik-e, a Profilfelvételi alapelv dönti el.

Cél A végső RGB vagy CMYK típusú kimeneti eszköz – például a monitor vagy SWOP-szabvány – szintartományának megadása. Ezt a profilt választva az Illustrator a célként megadott kimeneti eszköz színtérévé alakítja át a dokumentum színadatait (ez utóbbiakat a Színbeállítások párbeszédpanel Munkaterületek csoportjában megadott forrásprofil szabja meg).

Profilbeillesztési irányelv Azt határozza meg, hogy szerepel-e színprofil a fájlban.

Kimeneti leképezési profil neve A dokumentum karakteres nyomtatási feltételeinek megadása. A PDF/X-kompatibilis fájlok létrehozásához szükség van egy kimeneti leképezési profilra. Ez a legördülő lista csak akkor használható, ha a PDF/X szabvány (vagy készlet) van megadva az Adobe PDF mentése párbeszédpanelen. A rendelkezésre álló lehetőségek köre a színkezelés bekapcsolt voltától függ. Ha például a színkezelés ki van kapcsolva, a menü az elérhető nyomtatóprofilokat jeleníti meg. Ha a színkezelés be van kapcsolva, a menüben ugyanaz a profil jelenik meg, mint a Cél (feltéve, hogy az CMYK kimeneti eszköz), és mellette látható a többi előre definiált nyomtatóprofil.

Kimeneti feltétel neve A használni kívánt nyomtatási feltétel. Ez a bejegyzés a PDF-dokumentumot fogadó felhasználó számára lehet hasznos.

Kimeneti feltétel azonosítója A használandó nyomtatási feltételt ismertető további információ hivatkozása. Az ICC-bejegyzésben szereplő nyomtatási feltételek azonosítóját automatikusan megadja a rendszer.

Rendszerleíró név A bejegyzésről további információt adó weboldal címe. Az ICC-bejegyzések nevéhez tartozó URL-címet automatikusan beírja a program.

Elfogott A dokumentum elfogási állapotát jelöli. A PDF/X szabványnak való megfeleléshez Igaz (bejelölt) vagy Hamis (nem bejelölt) állapot kell. A követelménynek nem megfelelő dokumentumok nem fognak megfelelni a PDF/X-megfelelőségi ellenőrzésen.

Lásd még

“Az Adobe PDF-fájlok – ismertető”, 275. oldal

“A PDF-fájlok színkezelése nyomtatás esetére”, 140. oldal

A betűtípusok és az összeolvasztás beállításai PDF-fájlokban

Az Adobe PDF mentése párbeszédpanel Speciális csoportjában a következő beállítások adhatók meg:

Beágyazott betűtípusok részhalma, amikor a használt karakterek aránya kisebb, mint A betűkészlet elemeinek a dokumentumban használt száma alapján meghatározza, hogy a teljes betűkészlet, vagy csak a dokumentumban használt karakterek legyenek-e beágyazva a dokumentumba. Ha például egy betűtípus 1 000 karaktert tartalmaz, de a dokumentum ebből mindössze tizet használ, akkor a teljes betűkészlet beágyazása nemkívánatos fájl méret-növekedést eredményezhet.

Felülnyomások Meghatározza, hogy a felülnyomásra beállított egymást átfedő színek mentése hogyan történjen. Dönthet úgy, hogy megtartja a felülnyomást, illetve elvetheti azt. Ha a párbeszédpanel felső részén a Kompatibilitás beállítás értéke Acrobat 4 (PDF 1.3), akkor úgy is dönthet, hogy a grafika összeolvasztásával szimulálja a felülnyomást.

Készlet Ha a párbeszédpanel felső részén található Kompatibilitás beállítás értéke Acrobat 4 (PDF 1.3), és a grafika tartalmaz átlátszó elemeket, megadható egy készlet (beállításcsoport) az átlátszóság összeolvasztására. Az Egyéni gombra kattintva testreszabhatja az összeolvasztási beállításokat.

Megjegyzés: Az Acrobat 5 (PDF 1.4), Acrobat 6 (PDF 1.5) és Acrobat 7 (PDF 1.6) formátumok automatikusan megtartják az átlátszóságot a grafikákban. Emiatt a Készlet és az Egyéni beállítások nem érhetők el ezeken a kompatibilitásszinteken.

Lásd még

“Az Adobe PDF-fájlok – ismertető”, 275. oldal

“Áttetsző grafikák nyomtatása és mentése”, 416. oldal

“Felülnyomás – ismertető”, 423. oldal

A PDF-fájlok védelme

A PDF-fájlok mentésekor a fájlhoz jelszavas védelmet rendelhet, és biztonsági korlátozásokat állíthat be, amivel nem csak az korlátozható, hogy ki nyithatja meg, hanem az is, hogy ki másolhatja vagy nyerheti ki a fájlt tartalmát, illetve ki nyomtathatja ki a dokumentumot stb.

A PDF-fájl beállítható úgy, hogy jelszót kérjen a fájl megnyitásához (dokumentummegnyitási jelszó) és a biztonsági beállítások megváltoztatásához (jogosultsági jelszó). Ha a fájlra biztonsági korlátozást állít be, mindkét jelszót be kell állítania, ellenkező esetben a fájlt megnyitó felhasználók eltávolíthatnák a korlátozásokat. Ha egy fájl jogosultsági jelszóval lett megnyitva, a biztonsági korlátozásokat a program ideiglenesen kikapcsolja.

A PDF-fájlok jelszavas védelmére a program az RSA Corporation RC4 biztonsági eljárását használja. Az Általános kategóriában található Kompatibilitás beállítástól függően a titkosítás szintje magas vagy alacsony lehet.

Megjegyzés: Az Adobe PDF-készletek nem támogatják a jelszavakat és a biztonsági beállításokat. Ha az Adobe PDF exportálása párbeszédpanelben jelszót és biztonsági beállítást állít be, majd megnyomja a Készlet mentése gombot, a program a jelszavakat és a biztonsági beállításokat nem menti el.

Biztonsági beállítások

PDF-fájl létrehozásakor, illetve jelszavas védelmének beállításakor a következő lehetőségeket állíthatja be: A rendelkezésre álló lehetőségek a Kompatibilitás beállítástól függően változnak. A biztonsági beállítások a PDF/X szabványok vagy készletek esetén nem érhetők el.

Kompatibilitás A titkosítás típusát adja meg jelszóval védett dokumentum megnyitásához. Az Acrobat 6 vagy újabb verzió beállítása a metaadatok keresését is lehetővé teszi.

Ügyeljen arra, hogy az Acrobat korábbi verziójával nem nyithatók meg a magasabb kompatibilitási beállítású PDF-dokumentumok. Ha például az Acrobat 8 beállítást jelöli be, a dokumentum nem nyitható meg az Acrobat 6.0-ás és korábbi verzióiban.

Jelszó kérése a dokumentum megnyitásához A beállítás bejelölése esetén a felhasználóknak meg kell adniuk a beállított jelszót a dokumentum megnyitásához.

Dokumentummegnyitási jelszó Megadja azt a jelszót, amelyet a felhasználónak be kell írnia a PDF-fájl megnyitásához.

Megjegyzés: Ha elfelejtette a jelszót, az semmilyen módon sem nyerhető vissza a dokumentumból. Ajánlatos a jelszót egy arra kijelölt, biztos helyen tárolni arra az esetre, ha elfelejtené.

A dokumentum szerkesztésének és nyomtatásának korlátozása jelszóval Korlátozza a PDF-fájl biztonsági beállításaihoz való hozzáférést. Ha a fájlt az Adobe Acrobat programban nyitja meg, a felhasználó megtekintheti a fájlt, de a fájl biztonsági és jogosultsági beállításainak megváltoztatásához be kell írnia a korábban megadott jogosultsági jelszót. Ha a fájlt az Illustrator, a Photoshop vagy az InDesign programban nyitja meg, a felhasználónak be kell írnia a jogosultsági jelszót, mert ezen alkalmazások esetén a fájlt nem lehet csak megtekintésre megnyitni.

Jogosultsági jelszó Megadja azt a jelszót, amely a jogosultsági beállítások módosításához szükséges. A beállítás csak akkor érhető el, ha az előző beállítás be van jelölve.

Nyomtatás engedélyezve Megadja a nyomtatásnak a PDF-dokumentumra vonatkozó, felhasználók számára engedélyezett szintjét.

- **Nincs** A felhasználók nem nyomtathatják ki a dokumentumot.

- **Kis felbontás (150 dpi)** A felhasználók legfeljebb 150 dpi felbontással nyomtathatják ki a dokumentumot. A nyomtatás lassú lehet, mivel minden oldal bittérképes képként nyomtatódik. A beállítás csak akkor érhető el, ha a Kompatibilitás értéke az Acrobat 5 (PDF 1.4) vagy újabb verzióira van állítva.

- **Nagy felbontás** A felhasználók tetszőleges felbontással kinyomtathatják a dokumentumot nagy felbontású PostScript- és egyéb nyomtatókkal.

Megengedett módosítások A PDF-dokumentumban engedélyezett szerkesztési műveletek megadása.

- **Nincs** A felhasználók a listán felsorolt egyetlen műveletet (űrlapmezők kitöltése, megjegyzések felvétele stb.) sem hajthatják végre a dokumentumon.

- **Oldalak beszúrása, törlése és elforgatása** Lehetővé teszi, hogy a felhasználók oldalakat szúrjanak be, töröljenek és forgassanak el, valamint könyvjelzőket és bélyegképeket hozzanak létre. Ez a beállítás csak magas titkosítási szint (128 bites RC4 vagy AES) mellett érhető el.

- **Űrlapmezők kitöltése és aláírása** Lehetővé teszi, hogy a felhasználók űrlapmezőket töltsenek ki és azokat elektronikus aláírással lássák el. Megjegyzéseket nem vehetnek fel, és nem hozhatnak létre űrlapmezőket. Ez a beállítás csak magas titkosítási szint (128 bites RC4 vagy AES) mellett érhető el.

- **Megjegyzések hozzáfűzése, űrlapmezők kitöltése és aláírás** Lehetővé teszi, hogy a felhasználók az űrlapmezőkhöz megjegyzéseket fűzzenek, és azokat elektronikus aláírással lássák el, valamint kitöltsék az űrlapokat. Oldalobjektumokat nem helyezhetnek át, és nem hozhatnak létre űrlapmezőket.

- **Bármely, kivéve az oldalak kivonását** Lehetővé teszi, hogy a felhasználók szerkesszék a dokumentumot, űrlapmezőket hozzanak létre és töltsenek ki, megjegyzéseket fűzzenek hozzá, és azokat elektronikus aláírással lássák el.

A szöveg, a képek és az egyéb tartalom másolásának engedélyezése A felhasználók kijelölhetik és lemásolhatják a PDF-dokumentum tartalmát.

A szöveghez való hozzáférés engedélyezése gyengén látók képernyőolvasó eszközei számára A gyengén látó felhasználóknak lehetővé teszi képernyőolvasóval az olvasást, de nem engedélyezi, hogy a felhasználók kimásolják vagy kinyerjék a dokumentum tartalmát. Ez a beállítás csak magas titkosítási szint (128 bites RC4 vagy AES) mellett érhető el.

Egyszerű szöveg metaadatainak engedélyezése Lehetővé teszi a felhasználók számára, hogy kimásolják, illetve kinyerjék a PDF-dokumentum tartalmát. A beállítás csak akkor érhető el, ha a Kompatibilitás értéke az Acrobat 6 vagy újabb verzióra vonatkozik. Ha bejelöli ezt a jelölőnégyzetet, a program engedélyezi a dokumentumban tárolt metaadatokhoz való hozzáférést a tároló-, illetve keresőrendszerek, valamint a keresőmotorok számára.

Fájlinformáció és metaadatok

Metaadatok – ismertető

A *metaadatok* a fájlokkal kapcsolatos szabványos adatok, például a szerző neve, a felbontás, a szintér, a szerzői jogi információk és a megadott kulcsszavak. A legtöbb digitális fényképezőgép például hozzáfűz bizonyos alapvető információkat a képfájlokhoz, úgymint a kép magasságát, szélességét, fájlformátumát és készítésének időpontját. A metaadatok használatával célszerűsítheti munkamódszerét és könnyebben rendszerezheti fájljait.

Az XMP szabvány – ismertető

A metaadatok az Extensible Metadata Platform (XMP) szabvány szerint tárolhatók, amelyre az Adobe Bridge, Adobe Illustrator, Adobe InDesign és Adobe Photoshop alkalmazás épül. A képek Photoshop® Camera Raw szoftverrel végzett módosításai XMP-metaadatokként tárolódnak. Az XMP szabvány az XML formátumra alapul, és az adatok a legtöbb esetben a fájlban belül tárolódnak. Ha az adatokat nem lehet a fájlban tárolni, akkor a metaadatokat egy úgynevezett *sidecar fájlban* kell elhelyezni. Az XMP formátum lehetővé teszi a metaadatok cseréjét az Adobe alkalmazások és a kiadványkészítési munkafolyamatok között. Például mentheti egy fájl metaadatait sablonként, majd importálhatja ezeket az adatokat más fájlba.

A más formátumokban – például Exif, IPTC (IIM), GPS és TIFF – tárolt metaadatok a minél könnyebb áttekinthetőség és kezelhetőség figyelembe vételével szinkronizálódnak és írhatók le az XMP szabvánnyal. Más alkalmazások és szolgáltatások (például az Adobe Version Cue) az XMP szabványt használják a például a verziómegjegyzések átadására és tárolására; ezekben az adatokban a Bridge segítségével lehetséges a keresés.

A metaadatok a legtöbb esetben a fájlformátum megváltoztatásakor, így például a PSD-fájlok JPG formátumúra alakításakor sem vesznek el. A metaadatok megőrződnek a fájlok Adobe-dokumentumokba vagy -projektekbe helyezésekor is.

 Az XMP szoftverfejlesztési csomaggal (SDK) tesztrezabhatja a metaadatok létrehozását, feldolgozását és cseréjét. Az XMP SDK csomaggal például hozzáadhat mezőket a Fájlinformációk párbeszédpanelhez. Az XMP szabvány és az XMP SDK részletesebb ismertetőjét megtalálja az Adobe webhelyén.

Metaadatok használata a Bridge alkalmazásban Adobe Creative Suite összetevőiben

A Bridge számos hasznos, a fájlok és verziók rendszerezését, keresését és nyilvántartását lehetővé tevő szolgáltatása a fájlok XMP-metaadataira támaszkodik. A Bridge alkalmazásban két módon kezelhetők a metaadatok: a Metaadatok panelen és a Fájlinformációk párbeszédpanelen.

Bizonyos esetekben a metaadat-tulajdonságok több nézetben is használhatók. Lehetséges például, hogy egy tulajdonság az egyik nézetben Szerző, míg a másikban Készítő néven szerepel, de mindkettő ugyanarra a mögöttes tulajdonságra vonatkozik. Az egyes munkafolyamatokhoz testreszabott nézetek alapjául szolgáló XMP-adatok mindvégig szabványosak maradnak.

Dokumentum adatai panel – áttekintés

A Dokumentum adatai panelen tekintheti meg az általános fájladatokat és objektumjellemzők listáját, valamint a grafikus stílusok, egyéni színek, mintázatok, színátmenetek, betűtípusok és behelyezett rajzok számát és nevét. A panel megjelenítéséhez kattintson az Ablak menü Dokumentum adatai parancsára.

- Más típusú adatok megjelenítéséhez válasszon egy lehetőséget a panel menüjéből: Dokumentum, Objektumok, Grafikus stílusok, Ecsetek, Direktszínű objektumok, Mintázatos objektumok, Színátmenetes objektumok, Betűtípusok, Csatolt képek, Beágyazott képek és Betűtípus adatai.
- Ha csak a kijelölt objektum adatait szeretné megtekinteni, a panel menüjéből válassza a Csak a kijelölés parancsot. Ha ez a beállítás nincs bejelölve, akkor a teljes dokumentumra vonatkozó adatok jelennek meg a listában.
- A fájlinformáció szövegfájlba írásához a panel menüjéből válassza a Mentés parancsot. Adja meg a fájl nevét és helyét, majd kattintson a Mentés gombra.

Lásd még

“Munkaterület – áttekintés”, 14. oldal

10. fejezet: Szöveg

Az Adobe Illustrator egyik leghatékonyabb funkciója a szöveg. A rajzelemhez hozzáadhat egy egysoros szöveget, létrehozhat szövegsorokat és -oszlopokat, a szöveget elhelyezheti egy alakzatba vagy egy görbe mentén, valamint a betűket grafikus objektumokként kezelheti. A grafikában lévő szöveg megjelenése változtatható például a betűtípus módosításával vagy a bekezdések előtti és utáni sortávolság, alávágás és térköz beállításával.

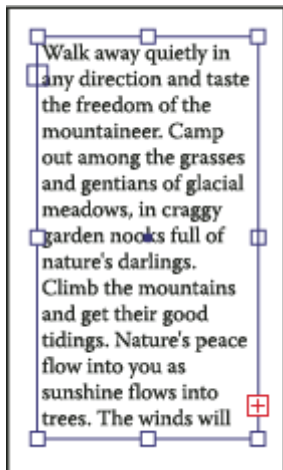
Szöveg létrehozása és importálása

Szöveg megadása

Szöveget az alábbi három módszerrel hozhat létre: pontnál, területen belül és görbe mentén.

- A *pontalapú szövegbevitel* egy függőleges vagy vízszintes szövegsor, amely ott kezdődik, ahova kattint, és a karakterek beírásával egyre hosszabb lesz. Minden szövegsor független, vagyis a sor nő vagy össze megy a szerkesztéskor, de nem tördeli a szöveget új sorba. A szöveg ily módon történő megadása akkor hasznos, ha mindössze néhány szót szeretne a rajzelemen elhelyezni.
- A *területalapú szövegbevitel*, más néven *bekezdésalapú szövegbevitel* egy objektum határvonalaival határozza meg a karakterek elrendezését vízszintesen vagy függőlegesen. Amikor a szöveg eléri a határvonalat, automatikusan tördelve lesz, hogy beférjen a megadott területre. Az ilyen típusú szövegbevitel akkor hasznos, ha egy-két bekezdést szeretne létrehozni például egy brosúrához.
- A *görbére feszített szöveg* egy nyitott vagy zárt görbe mentén halad. Ha vízszintesen ad meg szöveget, a karakterek párhuzamosak lesznek az alapvonallal. Ha függőlegesen ad meg szöveget, a karakterek merőlegesek lesznek az alapvonallra. A szöveg mindkét esetben abban az irányban folyik, amelyben a görbe pontjai követik egymást. (Lásd

Ha több szöveget ad meg, mint amennyi elfér egy területen vagy görbe mentén, akkor egy kis pluszjel (+) jelenik meg a határolóterület alsó részén.



Példa kifutó szövegre

A kifutó szöveg megjelenítéséhez átméretezheti a szövegterületet, vagy megnyújthatja a görbét. Másik megoldás lehet, ha a szöveget továbbviszi egy másik objektumra.

Megtekinthet egy, a pontalapú és területalapú szövegek létrehozását bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0045_hu weblapon. Megtekinthet egy, a görbére illesztett szövegek létrehozását bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0046_hu weblapon. Az Illustrator alkalmazás szövegműveleteiről további információt a „Working with Type” című technikai dokumentumban talál a www.adobe.com/go/learn_ai_type_hu weblapon.

Lásd még

“Szövegfájlok importálása a rajzelembe”, 290. oldal

“Többszálú szövegek objektumok között”, 295. oldal

“Területalapú szövegek használata”, 291. oldal

“Görbére illesztett szövegek használata”, 297. oldal

Szöveg beírása ponttól

- 1 Jelölje ki a Szöveg eszközt  vagy a Függőleges szöveg eszközt .

A mutató egy pontozott mezőben elhelyezkedő I alakú kurzorra változik. A kurzor alján lévő vízszintes vonal jelöli az *alapvonal* helyét, amelyen a szöveg található.

- 2 (Választható) A Vezérlő panelen, a Karakter panelen vagy a Bekezdés panelen adja meg a szövegformázási beállításokat.

- 3 Kattintson oda, ahol a szövegsort el szeretné kezdeni.

Fontos: Vigyázzon, hogy ne kattintson meglévő objektumra, mivel így a szöveg objektum területalapú vagy görbére illesztett szöveg lesz. Ha a szöveg beírásának helyén található egy objektum, az objektumot rejtse el vagy zárja le.

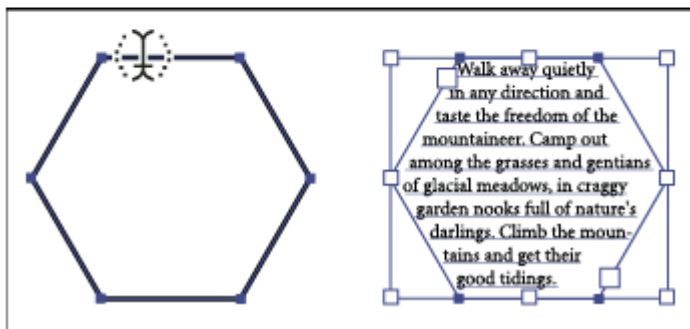
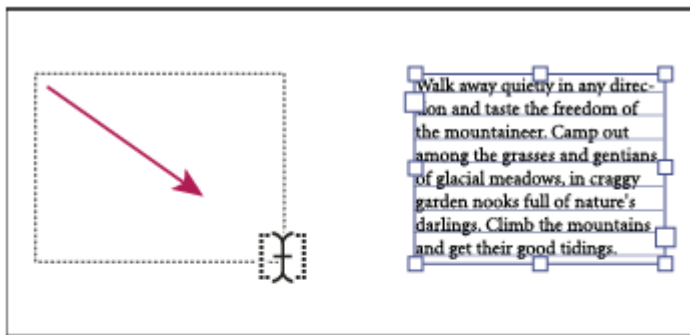
- 4 Írja be a szöveget. Az Enter vagy a Return billentyű lenyomásával elkezdhet egy új szövegsort ugyanezen szövegobjektumon belül.

- 5 A szöveg beírása után kattintson a Kijelölő eszközre , és jelölje ki a szövegobjektumot. Ehelyett a Ctrl (Windows), illetve a Command (Mac OS) billentyű lenyomva tartása mellett is kattinthat a szövegre.

Szöveg beírása egy területre

- 1 Határozza meg a terület határait:

- Jelölje ki a Szöveg eszközt  vagy a Függőleges szöveg eszközt , és húzza átlós irányba egy határoló téglalap megadásához.
- Rajzolja meg a határként használni kívánt objektumot. (Nem számít, hogy az objektum rendelkezik-e kitöltéssel vagy ecsetvonással, mivel az Illustrator ezeket automatikusan eltávolítja.) Ezután jelölje ki a Szöveg eszközt , a Függőleges szöveg eszközt , a Szövegterület eszközt  vagy a Függőleges szövegterület eszközt , és kattintson bárhova az objektumot alkotón görbén.



Szövegterület létrehozása húzással (felül) és egy meglévő objektum átalakításával (lent)

Megjegyzés: Ha az objektum egy nyílt görbe, a Szövegterület eszközt kell használnia a határoló terület megadásához. Az Illustrator egy képzeletbeli vonalat rajzol a görbe végpontjai közé a határvonalak megadásához.

- 2 (Választható) A Vezérlő panelen, a Karakter panelen vagy a Bekezdés panelen adja meg a szövegformázási beállításokat.
- 3 Írja be a szöveget. Új bekezdés kezdéséhez nyomja le az Enter vagy a Return billentyűt.
- 4 A szöveg beírása után kattintson a Kijelölő eszközre , és jelölje ki a szövegobjektumot. Ehelyett a Ctrl (Windows), illetve a Command (Mac OS) billentyű lenyomva tartása mellett is kattinthat a szövegre.

Szöveg beírása görbe mentén

- 1 Tegye az alábbiak egyikét:
 - Ha vízszintes szöveget szeretne létrehozni egy görbe mentén, jelölje ki a Szöveg eszközt  vagy a Szöveg a görbén eszközt .
 - Ha függőleges szöveget szeretne létrehozni egy görbe mentén, jelölje ki a Függőleges szöveg eszközt  vagy a Függőleges szöveg a görbén eszközt .
- 2 (Választható) A Vezérlő panelen, a Karakter panelen vagy a Bekezdés panelen adja meg a szövegformázási beállításokat.
- 3 Helyezze a mutatót a görbére, és kattintson rá. (Nem számít, hogy a görbe rendelkezik-e kitöltéssel vagy ecsetvonással, mivel az Illustrator ezeket automatikusan eltávolítja.)

Megjegyzés: Ha a görbe nem nyílt, hanem zárt, akkor a Szöveg a görbén eszközt kell használnia.

- 4 Írja be a szöveget.
- 5 A szöveg beírása után kattintson a Kijelölő eszközre , és jelölje ki a szövegobjektumot. Ehelyett a Ctrl (Windows), illetve a Command (Mac OS) billentyű lenyomva tartása mellett is kattinthat a szövegre.

Szövegfájlok importálása a rajzelembe

Importálhat szöveget a grafikába egy másik alkalmazásban létrehozott fájlból. Az Illustrator a következő fájlformátumokat támogatja a szövegek importálásához:

- Microsoft Word for Windows 97, 98, 2000, 2002, 2003 és 2007

- Microsoft Word for Mac OS X és 2004
- RTF (Rich Text Format)
- Egyszerű szöveg (ASCII) ANSI, Unicode, Shift JIS, GB2312, Kínai Big 5, Cirill, GB18030, Görög, Török, Balti és Közép-európai kódolással

A másolással és beillesztéssel szemben a szöveg egy fájlba való importálásának előnye, hogy az importált szöveg megtartja a karakterek és bekezdések formázását. Az RTF-fájlokból származó szövegek például megtartják a betűtípus- és a stílusspecifikációkat az Illustrator programban. Amikor egy egyszerű szöveges fájlból importál szöveget, beállíthatja a kódolást és a formázást.

Fontos: Amikor Microsoft Word-dokumentumokból és RTF-fájlokból importál szöveget, ellenőrizze, hogy a fájlban használt betűtípusok elérhetőek-e a rendszerben. Váratlan eredményei lehetnek a hiányzó betűtípusok és stílusok használatának, még akkor is, ha a nevük ugyanaz, de a formátumuk különböző (Type 1, TrueType vagy CID). A japán rendszerekben a karakterkészletek eltérései megakadályozhatják, hogy a Windows rendszerben beírt szöveg megjelenjen egy Mac OS rendszert futtató számítógép képernyőjén.

Szöveg importálása új fájlba

- 1 Kattintson a Fájl menü Megnyitás parancsára.
- 2 Jelölje ki a megnyitni kívánt szövegfájl, és kattintson a Megnyitás gombra.

Szöveg importálása meglévő fájlba

- 1 Kattintson a Fájl menü Beillesztés parancsára. Jelölje ki az importálni kívánt szövegfájl, és kattintson az Behelyezés gombra.
- 2 Ha egyszerű szöveges (.txt) fájlt helyez el, végezze el az alábbi műveleteket, és kattintson az OK gombra:
 - Adja meg a fájl létrehozásához használt karakterkészletet és platformot.
 - Jelöljön ki egyet a Felesleges kocsivissza karakterek beállítások közül annak meghatározásához, hogy az Illustrator hogyan dolgozza fel a fájl kiegészítő kocsivissza karaktereit.
 - Jelölje ki a Csere beállítást, ha azt szeretné, hogy az Illustrator több szóközt a fájlban tabulátorokkal helyettesítse. Adja meg, hogy hány szóközt helyettesítsen a tabulátor.

Üres szövegobjektumok törlése a rajzelemből

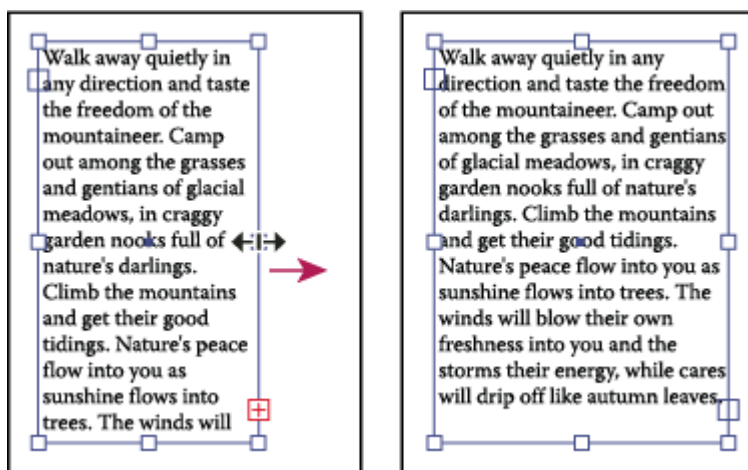
A nem használt szövegobjektumok törlésével csökken a fájl méret és a grafika könnyebben nyomtatható. Üres szövegobjektumok létrejöhetnek például akkor, amikor véletlenül a Szöveg eszközre kattint a rajzelem területén, majd egy másik eszközt választ.

- 1 Válassza az Objektum > Görbe > Takarítás parancsot.
- 2 Jelölje ki az Üres szöveggörbék lehetőséget, és kattintson az OK gombra.

Területalapú szövegek használata

Szövegterület átméretezése

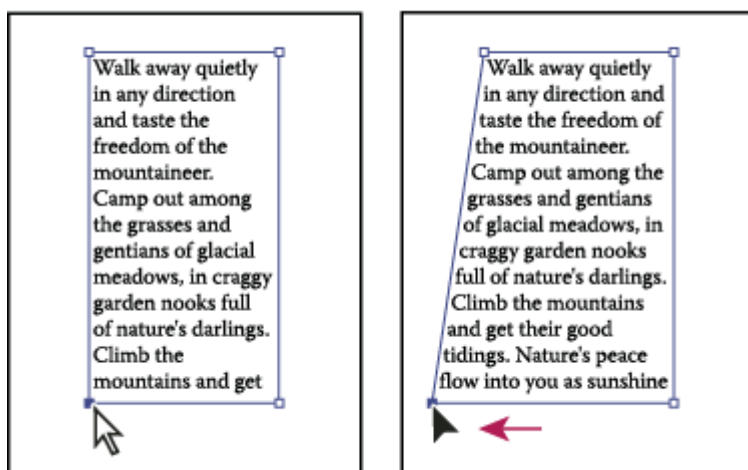
- ❖ Tegye az alábbiak egyikét:
 - A Kijelölő eszközzel vagy a Rétegek panelen jelölje ki a szövegobjektumot, és húzza a határolókeret egyik fogantyúját.



Szövegterület átméretezése a Kijelölő eszközzel

- Jelölje ki a szövegterület sarkát a Közvetlen kijelölés eszközzel. Ezután a sarokpont húzásával módosítsa a görbe alakját.

💡 A szöveg vonalának módosítása a Közvetlen kijelölés eszközzel akkor a legegyszerűbb, amikor Körvonal nézetben van.



Szövegterület átméretezése a Közvetlen kijelölés eszközzel

- A Kijelölés eszközzel vagy a Rétegek panelen jelölje ki a szövegobjektumot, és válassza a Szöveg > Területtípus beállításai menüpontot. Írja be a kívánt értékeket a Szélesség és a Magasság mezőbe, majd kattintson az OK gombra. Ha a szövegterület nem téglalap alakú, akkor ezek az értékek az objektum határolókeretének méretét jelölik.

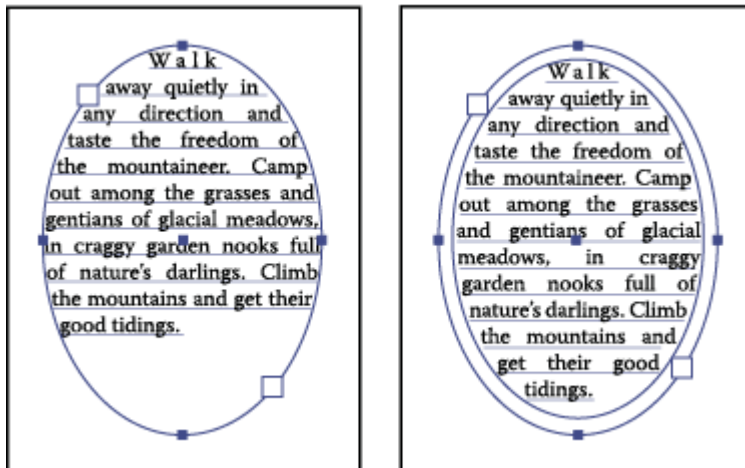
Lásd még

“Szöveg megadása”, 288. oldal

Szövegterület körüli margó módosítása

Amikor területalapú szövegobjektummal dolgozik, beállíthatja a szöveg és az azt határoló görbe közötti távolságot. Ezt a margót *beszúrt köznek* nevezik.

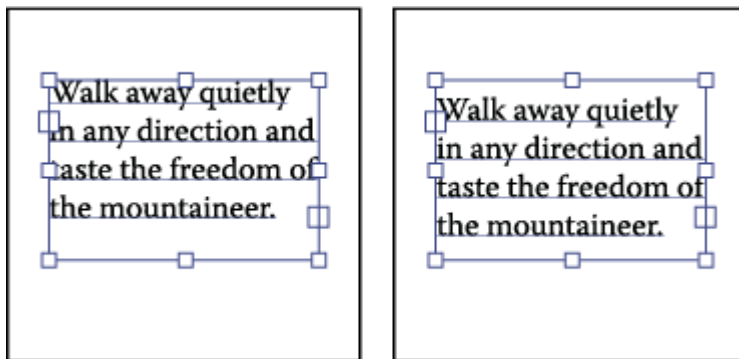
- Jelöljön ki egy területalapú szövegobjektumot.
- Válassza a Szöveg > Területtípus beállításai menüpontot.
- Adja meg a Beszúrt köz értékét, és kattintson az OK gombra.



Beszúrt köz nélküli szöveg (balra) és beszúrt közel rendező szöveg (jobbra)

A szövegterület első alapvonalának megemelése és leengedése

Amikor területalapú szövegobjektummal dolgozik, beállíthatja a szöveg első sorának igazodását az objektum tetejéhez. Ez az igazodás az *első alapvonal eltolása*. A szöveg túlnyúlhat például az objektum tetején, de egy adott távolságra lefelé is tolható az objektum tetejétől.



Az Első alapvonal beállítása Nagybetű magassága (balra), illetve Sortávolság (jobbra)

- 1 Jelöljön ki egy területalapú szövegobjektumot.
- 2 Válassza a Szöveg > Területtípus beállításai menüpontot.
- 3 Az Első alapvonal legördülő listában válasszon a következő beállítások közül:

Emelkedő:	A „d” betű magassága a szövegobjektum teteje alá esik.
Nagybetű magassága:	A nagybetűk teteje hozzáér a szövegobjektum tetejéhez.
Sortávolság	A program a szöveg sortávolságértékét használja a szöveg első sorának alapvonala és a szövegobjektum teteje közötti távolságként.
x magasság	Az „x” betű magassága a szövegobjektum alá esik.
Kvirt magassága	Az ázsiai betűk esetében a kvirt négyzet magassága a szövegobjektum tetejéhez ér. Ez a beállítás csak akkor érhető el, ha az Ázsiai beállítások megjelenítése beállítás ki van jelölve.
Rögzített	Meghatározza a szöveg első sorának alapvonala és a szövegobjektum teteje közötti távolságot a Min szövegmezőben.

4 A Min mezőben adja meg az alapvonal eltolásának minimális értékét.

Ha például a Sortávolság beállítást jelöli ki az Első alapvonal értékének, és minimális értéként az 1 p értéket adja meg, az Illustrator csak akkor alkalmazza a sortávolságértéket, ha az több, mint 1 pica.

Lásd még

“Az alapvonal eltolása”, 315. oldal

“Ázsiai szövegbeállítások megjelenítése”, 333. oldal

Szövegsorok és -oszlopok létrehozása

- 1 Jelöljön ki egy területalapú szövegobjektumot.
- 2 Válassza a Szöveg > Területtípus beállításai menüpontot.
- 3 A párbeszédpanel Sor és Oszlop területén adja meg a következő beállításokat:

Szám	Meghatározza, hogy az objektum hány sort és oszlopot tartalmazzon.
Szakasz	Meghatározza az egyes sorok magasságát és az egyes oszlopok szélességét.
Rögzített	Meghatározza, hogy mi történik a sorok és oszlopok távolságával a szövegterület átméretezésekor. Ha ez a beállítás ki van jelölve, a terület átméretezésekor változhat a sorok és oszlopok száma, de szélessége nem. Ne jelölje be ezt a beállítást, ha azt szeretné, hogy a sorok és oszlopok szélessége változzon a szövegterület átméretezésekor. Walk away quietly in any direction and taste the freedom of the mountaineer. Camp out among the grasses and gentians of glacial meadows, in craggy garden nooks full of nature's darlings. Climb the mountains and get their good tidings. Nature's peace flow into you as sunshine flows into trees. The winds will blow their own freshness into you and the storms their energy, while cares will drip off like autumn leaves. A Walk away quietly in any direction and taste the freedom of the mountaineer. Camp out among the grasses and gentians of glacial meadows, in craggy garden nooks full of nature's darlings. Climb the mountains and get their good tidings. Nature's peace flow into you as sunshine flows into trees. The winds will blow their own freshness into you and the storms their energy, while cares will drip off like autumn leaves. B Walk away quietly in any direction and taste the freedom of the mountaineer. Camp out among the grasses and gentians of glacial meadows, in craggy garden nooks full of nature's darlings. Climb the mountains and get their good tidings. Nature's peace flow into you as sunshine flows into trees. The winds will blow their own freshness into you and the storms their energy, while cares will drip off like autumn leaves. C Sorok és oszlopok átméretezési beállításai A. <i>Eredeti oszlopok</i> B. <i>Oszlopok átméretezése a Rögzített beállítással</i> C. <i>Oszlopok átméretezése a Rögzített beállítás nélkül</i>
Hasábköz	Meghatározza az oszlopok, illetve sorok közötti távolságot.

- 4 A párbeszédpanel Beállítások területén jelöljön ki egy Szöveg folytatása beállítást, amely meghatározza, hogyan folyik a szöveg az oszlopok és sorok között: Soronként  vagy Oszloponként .

5 Kattintson az OK gombra.

Címsor igazítása a szövegterület teljes szélességéhez

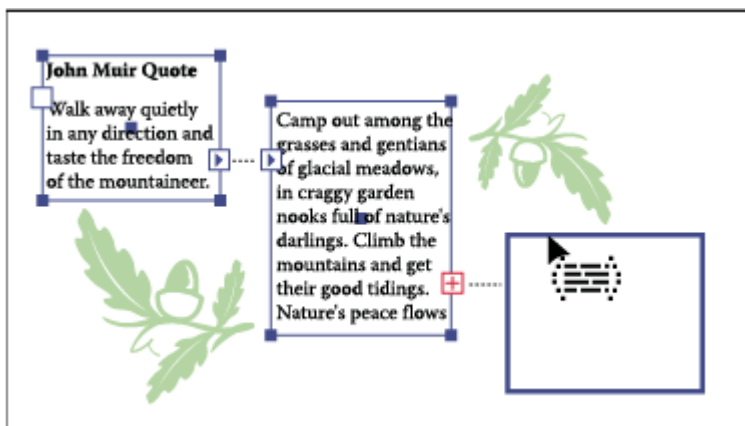
- 1 Jelöljön ki egy szövegeszközt, és kattintson a bekezdésre, amelyet a szövegterülethez kíván igazítani.
- 2 Válassza a Szöveg > Címsor méretének igazítása parancsot.

Megjegyzés: Ha módosítja a szöveg formázását, mindig alkalmazza újra a Címsor méretének igazítása parancsot.

Többszálú szövegek objektumok között

Ha a szöveget egy másik objektumban szeretné folytatni, össze kell kapcsolnia az objektumokat. Az összekapcsolt szövegobjektumok bármilyen alakúak lehetnek, a szöveget viszont egy területre vagy egy görbe mentén kell beírni (nem ponttól).

Minden területalapú szövegobjektum tartalmaz egy *bejövő portot* és egy *kimenő portot*, amely lehetővé teszi, hogy másik objektumokhoz kapcsolja őket, és létrehozza a szövegobjektum összekapcsolt változatát. Az üres port azt jelzi, hogy a szöveg látható, és az objektum nem kapcsolódik más objektumhoz. A porton egy nyíl mutatja, ha a szövegobjektum másik objektumhoz van kapcsolva. A kimeneti portban lévő vörös pluszjel azt jelöli, hogy az objektum további szöveget tartalmaz. Ez a maradék nem látható szöveg a *kifutó szöveg*.



Összekapcsolt szövegobjektumok portjai

A szövegszálakat megtörheti, és így a szöveg az első vagy a következő objektumba folyik át, vagy eltávolíthatja az összes szövegszálát, és így a szöveg egy helyen marad.

Megjegyzés: A többszálú szövegekkel való munka során hasznos lehet, ha látja a szövegszálakat. A szövegszálak megjelenítéséhez jelölje ki a Nézet > Szövegszálak megjelenítése parancsot, és jelöljön ki egy összekapcsolt objektumot.

Lásd még

“Szöveg megadása”, 288. oldal

Szöveg felbontása szálakra

- 1 A Kijelölő eszközzel jelöljön ki egy területalapú szövegobjektumot.
- 2 Kattintson a kijelölt szövegobjektum bejövő vagy kimenő portjára. A mutató a betöltött szöveg ikonra vált .
- 3 Tegye az alábbiak egyikét:
 - Egy meglévő objektumhoz való kapcsolódáshoz mozgassa a mutatót az objektum görbéjére. A mutató a  alakot vesz fel. Kattintson a görbére az objektumok összekapcsolásához.
 - Egy új objektumhoz való kapcsolódáshoz kattintson vagy húzza a mutatót a rajztábla egy üres területén. A kattintás létrehoz egy, az eredetivel megegyező méretű és alakú objektumot, a húzással pedig egy bármilyen méretű téglalap alakú objektumot létrehozhat.

Az objektumok között feloszthatja a szöveget úgy is, hogy kijelöl egy területalapú szövegobjektumot, kijelöli az objektumot vagy objektumokat, ahol a szöveget folytatni szeretné, és a Szöveg > Többszálú szöveg > Létrehozás parancsra kattint.

Szövegszálak megtörése és eltávolítása

1 Jelöljön ki egy összekapcsolt szövegobjektumot.

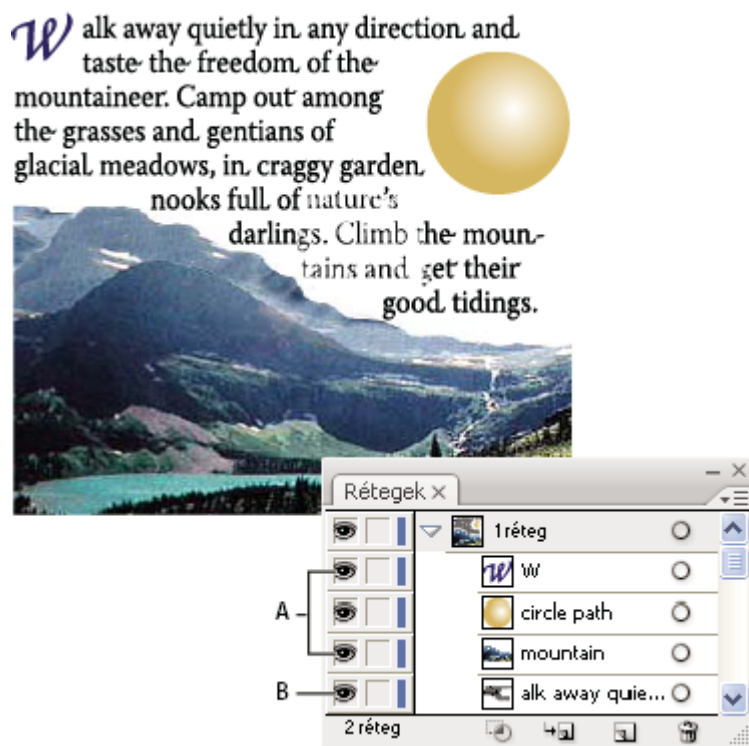
2 Végezze el a következő műveletek valamelyikét:

- Két objektum közötti szövegszál megtöréséhez kattintson duplán a szövegszál egyik oldalán lévő portra. A szöveg az első objektumba kerül.
- Ha egy objektumot fel szeretne oldani a szövegszálból, válassza a Szöveg > Többszálú szöveg > Kijelölés feloldása parancsot. A szöveg a következő objektumba kerül.
- Az összes szövegszál eltávolításához válassza a Szöveg > Többszálú szöveg > Szálak eltávolítása parancsot. A szöveg a helyén marad.

Szöveg körbefolyatása egy objektum körül

A területalapú szöveget körbe lehet folytatni bármilyen objektum, például szövegobjektum, importált képek és az Illustrator programban rajzolt objektumok körül. Ha a *körbefolyatandó objektum* egy beágyazott bittérkép, az Illustrator a szöveget részben vagy teljesen fedett képpontok körül futtatja körbe, és figyelmen kívül hagyja a teljesen átlátszó képpontokat.

A körbefolyatást az objektumok halmozási sorrendje határozza meg, amelyet a Rétegek panelen tekinthet meg, ha a réteg neve melletti háromszögre kattint. Ahhoz, hogy egy szöveget egy objektum körül folyathasson, a körbefolyatandó objektumnak a szöveggel egy rétegen kell lennie, és a réteghierarchiában közvetlenül a szöveg felett kell elhelyezkednie. A Rétegek panelen felfelé és lefelé is húzhatja a tartalmat a hierarchia módosításához.



Objektumok köré folytatott szöveg

A. Körbefolyatandó objektumok B. Körbefolyatott szöveg

Lásd még

“Rétegek panel – áttekintés”, 211. oldal

“Objektumok halmozása”, 216. oldal

Szöveg körbefolyatása

1 Ellenőrizze, hogy a következő feltételek igazak-e a körbefolyatni kívánt szövegre:

- Területalapú szöveg (szövegmezőbe írva).
- Ugyanazon a rétegen található, mint a körbefolyatandó objektum.
- A réteghierarchiában közvetlenül a körbefolyatandó objektum alatt helyezkedik el.

Fontos: Ha a réteg több szövegobjektumot is tartalmaz, helyezze át egy másik rétegre vagy a körbefolyatandó objektum fölé azokat, amelyeket nem szeretne körbefuttatni a körbefolyatandó objektum körül.

2 Jelölje ki az objektumokat, amelyek körül a szöveget folytatni szeretné.

3 Válassza az Objektum > Szöveg körbefuttatása > Készítés parancsot.

Körbefuttatási beállítások megadása

A körbefuttatási beállításokat a szöveg körbefolyatása előtt és után is megadhatja.

- 1 Jelölje ki a körbefolyatandó objektumot.
- 2 Válassza az Objektum > Szöveg körbefuttatása > Szövegkörbefutási beállításai menüpontot, és adja meg a következő beállításokat:

Eltolás	Meghatározza a szöveg és a körbefolyatandó objektum közötti térközt. Megadhat pozitív és negatív értéket is.
Körbefutás megfordítása	A szöveget az objektum ellentétes oldala körül folytatja.

Szöveg körbefuttatásának megszüntetése

- 1 Jelölje ki a körbefolyatandó objektumot.
- 2 Válassza az Objektum > Szöveg körbefuttatása > Feloldás parancsot.

Görbére illesztett szövegek használata

Szöveg mozgatása és átfordítása görbe mentén

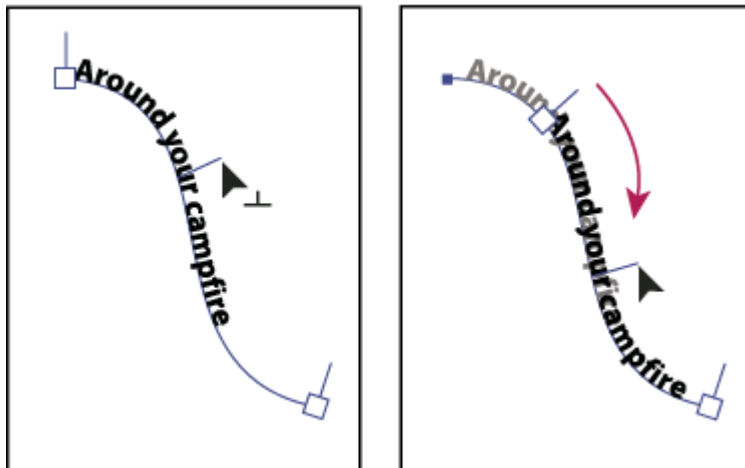
1 Jelölje ki a szövegobjektumot.

Egy fogantyú jelenik meg a szöveg elején, a görbe végén és a kezdő és záró fogantyú közötti felezőponton.

2 Vigye az egérmutatót a szöveg középső fogantyúja fölé, amíg annak ikonja meg nem jelenik a mutató mellett .

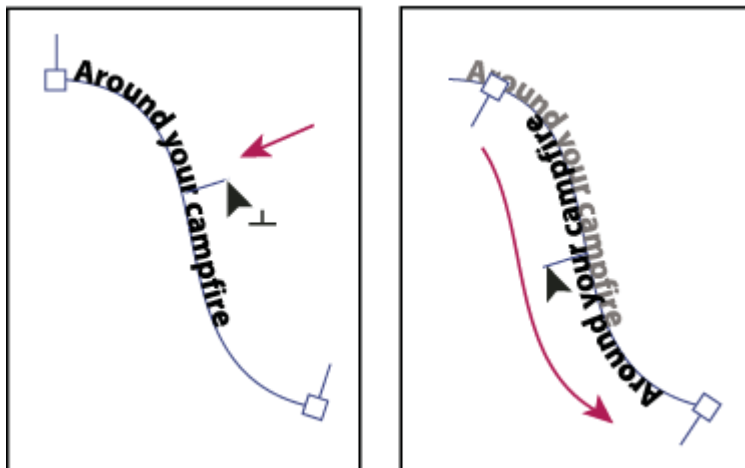
3 Tegye az alábbiak egyikét:

- A szöveg görbe mentén történő mozgatásához húzza a középső fogantyút a görbe mentén. Tartsa lenyomva a Ctrl billentyűt (Windows) vagy a Command billentyűt (Mac OS) annak megakadályozásához, hogy a szöveg átforduljon a görbe másik oldalára.



Görbére írt szöveg mozgatása

- Ha a szöveget át szeretné fordítani a görbe másik oldalára, húzza a fogantyút a görbe mentén. Ehelyett választhatja a Szöveg > Szöveg görbére illesztése > Görbére illesztett szöveg beállításai menüpontot is, majd jelölje ki a Tükrözés beállítást, és kattintson az OK gombra.



Görbére írt szöveg tükrözése

💡 Ha a szöveget úgy szeretné a görbe másik oldalára húzni, hogy iránya ne változzon, használja a Karakter panel Alapvonal-eltolás beállítását. Ha például egy olyan szöveget hozott létre, amely egy kör felső ívén, a körön kívül balról jobbra fut, az Alapvonal-eltolás mezőbe negatív értéket írva a szöveget lesüllyesztheti annyira, hogy a körön belülre kerüljön.

Megtekinthet egy, a görbére illesztett szövegek létrehozását bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0046_hu weblapon.

Lásd még

“Szöveg megadása”, 288. oldal

“Az alapvonal eltolása”, 315. oldal

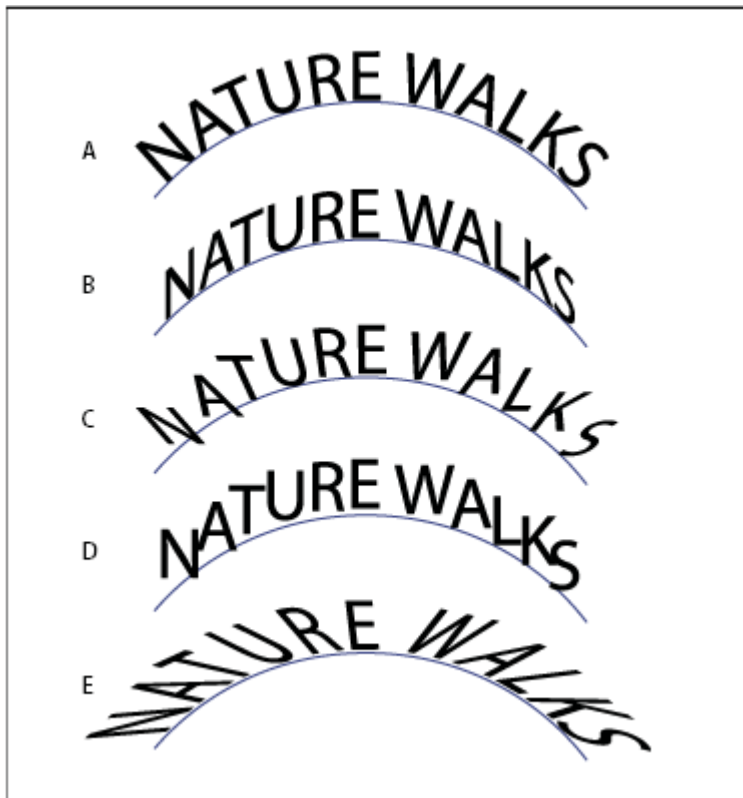
Hatások alkalmazása görbealapú szövegekre

A görbére illesztett szövegekre alkalmazható hatásokkal eltorzíthatja a karakterek tájolását a görbén.

- 1 Jelölje ki a szövegobjektumot.

2 Tegye az alábbiak egyikét:

- Válassza a Szöveg > Szöveg görbére illesztése menüpontot, és jelöljön ki egy hatást az almenüből.
- Válassza a Szöveg > Szöveg görbére illesztése > Görbére illesztett szöveg beállításai menüpontot. Ezután jelöljön ki egy lehetőséget a Hatás menüben, és kattintson az OK gombra.



Szöveghatások

A. Szivárvány B. Döntés C. 3D szalag D. Lépcsőfok E. Gravitáció

Görbére írt szöveg függőleges igazításának megadása

- 1 Jelölje ki a szövegobjektumot.
- 2 Válassza a Szöveg > Szöveg görbére illesztése > Görbére illesztett szöveg beállításai menüpontot.
- 3 Válasszon egy lehetőséget a Görbéhez igazítás menüből annak megadásához, hogyan igazodjanak a karakterek a görbéhez a betűtípus teljes magasságának függvényében:

Felmenő	A betűk tetejét igazítja.
Lelógó	A betűk alját igazítja.
Középre	A betűk középvonalát igazítja.

Alapvonal	Az alapvonalat igazítja. Ez az alapértelmezett beállítás. <i>Megjegyzés: A felmenők és lemenők nélküli karakterek (például az e betű) vagy az alapvonal nélküliek (például az aposztróf) a felmenőkkel, lemenőkkel vagy alapvonallal rendelkező karakterekhez igazodnak függőlegesen. Ezeket a betűméreteket a betűtípus tervezője határozta meg, és nem módosíthatók.</i>  Ha finomabban szeretné szabályozni a függőleges igazítást, használja a Karakter panel Alapvonal eltolás lehetőségét. A szöveg alacsonyabbra helyezéséhez például írjon negatív értéket az Alapvonal eltolás mezőbe.

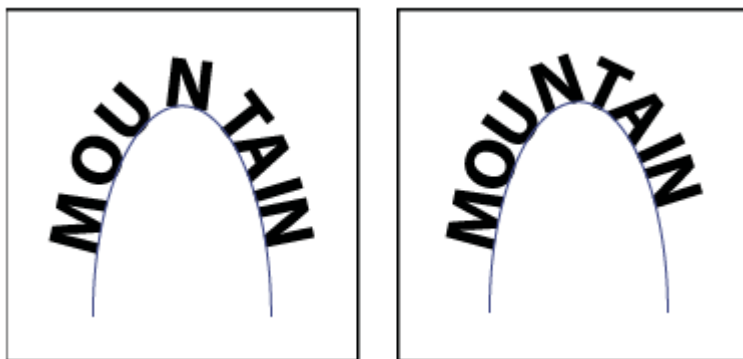
Lásd még

“Az alapvonal eltolása”, 315. oldal

Karakterek térközének beállítása éles fordulatokban

Amikor a karakterek egy éles ív vagy hegyesszög mentén helyezkednek el, legyező alakot vesznek fel, és így úgy tűnhet, hogy még nagyobb közöttük a térköz. A karakterek közötti térkört a Térköz beállítással teheti kisebbé a Görbén lévő szöveg beállításai párbeszédpanelen.

- 1 Jelölje ki a szövegobjektumot.
- 2 Válassza a Szöveg > Szöveg görbére illesztése > Görbére illesztett szöveg beállításai menüpontot.
- 3 A Távolság mezőbe írjon be egy pontban megadott értéket. A magasabb értékek csökkentik a hegyes szögek vagy görbék mentén elhelyezett karakterek közti távot.



Térközigazítás nélküli szöveg (balra) és térközigazítással rendelkező szöveg (jobbra)

Megjegyzés: A Térköz értékének nincsen hatása az egyenes szakaszokon lévő karakterekre. Ha a görbe tetszés szerinti részén szeretné módosítani a karaktertérkört, jelölje ki a kívánt karaktereket, és alkalmazzon alávágást vagy betűközt.

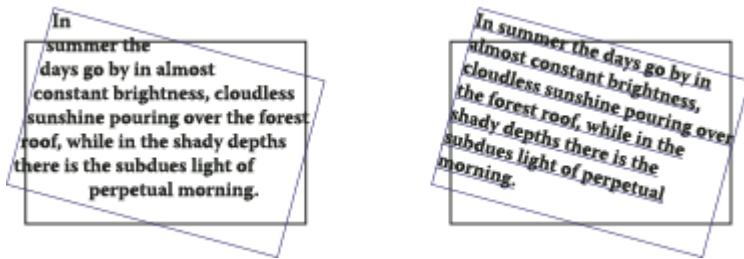
Szöveg méretezése és forgatása

Szöveg kijelölése transzformációhoz

A szöveget ugyanúgy elforgathatja, tükrözheti, átméretezheti és nyírhatja, mint más objektumokat. Azonban a szöveg kijelölésének módja hatással van a transzformáció eredményére:

- A szöveg görbéje mentén történő transzformáláshoz jelölje ki a szövegobjektumot, és az objektum és a szöveg elforgatásához használja az Elforgatás eszközt.

- Csak a határológörbe (és nem a benne lévő szöveg) transzformálásához a Kijelölő eszközzel jelölje ki és húzza a szövegobjektumot.



Szöveg görbéjének elforgatása (balra) és a szöveg és a görbe elforgatása (jobbra)

Lásd még

“Objektumok átalakítása”, 220. oldal

A szöveg méretezésének beállítása

Szükség esetén megadható a szöveg magasságának és szélességének aránya is (a karakterek eredeti szélességéhez és magasságához viszonyítva). A nem méretezett karakterekhez a 100% érték tartozik. Egyes betűcsaládok valódi *szélesített betűtípust* tartalmaznak: az ilyen formátumú szöveg nagyobb vízszintes kiterjedésű, mint a normál szöveg. A méretezés torzítja a szöveget, ezért általában érdemesebb olyan betűtípust használni (ha van), amelyet kifejezetten sűrített vagy szélesített szedésű szöveghez terveztek.

- 1 Jelölje ki a módosítani kívánt karaktereket vagy szövegobjektumokat. Ha nem jelöl ki szöveget, a méretezés csak az új szövegekre érvényesül.
- 2 A Karakter panelen állítsa be a függőleges méretezést ¶T vagy a vízszintes méretezést ¶T.

A szöveg elforgatása

- A szövegobjektumban lévő karakterek adott szöggel való elforgatásához jelölje ki a módosítani kívánt karaktereket vagy szövegobjektumokat. Ha nem jelöl ki szöveget, az elforgatás csak az új szövegekre érvényesül. A Karakter panelen adja meg a Karakterelforgatás beállítást ¶T.
- A vízszintes szöveg függőlegessé alakításához (vagy fordítva) jelölje ki a szövegobjektumot, és válassza a Szöveg > Szöveg helyzete > Vízszintes vagy Szöveg > Szöveg helyzete > Függőleges menüpontot.
- Egy teljes szövegobjektum (a karakterek és a szöveghatároló keret) elforgatásához jelölje ki a szövegobjektumot, és használja a határolókeretet, a Szabad alakítás eszközt, az Elforgatás eszközt, az Elforgatás parancsot vagy az Alakítás panelt az elforgatás végrehajtásához.
- Ha egy ázsiai függőleges szöveg több karakterét szeretné elforgatni, több karakter elforgatásához használja a tate-csú-joko beállítást.

Lásd még

“Karakter panel – áttekintés”, 308. oldal

“A tate-csú-joko használata”, 336. oldal

“Objektumok elforgatása”, 207. oldal

Helyesírási és nyelvi szótárak

Helyesírás-ellenőrzés

- 1 Kattintson a Szerkesztés menü Helyesírás-ellenőrzés parancsára.

- 2 A szavak megkeresésének és figyelmen kívül hagyásának beállításához kattintson a párbeszédpanel alsó részén lévő nyíl ikonra, és igény szerint adja meg a beállításokat.
- 3 Kattintson az Indítás gombra a helyesírás-ellenőrzés elindításához.
- 4 Amikor az Illustrator megjeleníti a helytelenül betűzött szavakat és más hibákat, végezze el az alábbi műveletek egyikét:
 - Kattintson a Kihagyás vagy a Mindet kihagyja gombra a helyesírás-ellenőrzés folytatásához az adott szavak módosítása nélkül.
 - Ha az elírt szónak csak a konkrét előfordulását szeretné javítani, jelöljön ki egy szóalakot a Javaslatok listából, vagy írja be a kívánt szót a felső szövegmezőbe, majd kattintson a Változtatás gombra. A Mindet módosítja gombra kattintva az elírt szó összes előfordulását kijavíthatja a dokumentumban.
 - Kattintson a Hozzáadás gombra, hogy az Illustrator eltároljon egy elfogadható, ámde fel nem ismert szót a szótárban, így a további példányokat már nem fogja hibaként észlelni.
- 5 Amikor az Illustrator befejezte a dokumentum ellenőrzését, kattintson a Kész gombra.

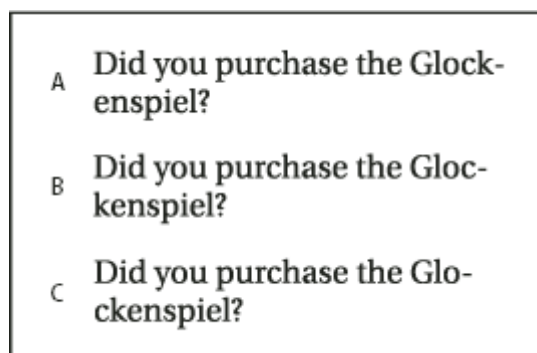
 Az Illustrator különböző nyelveken képes ellenőrizni a helyesírást a szavakhoz rendelt nyelv alapján.

Helyesírási szótár ellenőrzése

- 1 Válassza a Szerkesztés > Saját szótár szerkesztése parancsot.
- 2 Hajtsa végre a megfelelő műveletet, majd kattintson a Kész gombra:
 - Szó felvételéhez a szótárba írja be a szót a Bejegyzés szövegmezőbe, és kattintson a Hozzáadás gombra.
 - Ha egy szót el szeretne távolítani a szótárból, jelöljön ki egy szót a listában, és kattintson a Törlés gombra.
 - Egy szótárban lévő szó módosításához jelölje ki a szót a listában. A Bejegyzés szövegmezőbe írja be az új szót, és kattintson a Módosítás gombra.

Nyelvek hozzárendelése a szöveghez

Az Illustrator a Proximity típusú nyelvi szótárakat használja mind helyesírás-ellenőrzéshez, mind elválasztáshoz. Mindegyik szótár szavak százazzeit tartalmazza szabályos szótagolással. Nyelvet hozzárendelhet egy teljes dokumentumhoz vagy egy kijelölt szövegrészhez.



Szóelválasztás különböző nyelvekben

A. A „Glockenspiel” szó angol nyelvű formázott szövegben B. A „Glockenspiel” szó hagyományos német nyelvű formázott szövegben C. A „Glockenspiel” szó megújított német nyelvű formázott szövegben

Nyelv alkalmazása az egész szövegre

- 1 Válassza a Szerkesztés > Beállítások > Elválasztás (Windows) vagy az Illustrator > Beállítások > Elválasztás (Mac OS) menüpontot.
- 2 Jelöljön ki egy szótárat az Alapértelmezett nyelv legördülő menüből, és kattintson az OK gombra.

Nyelv hozzárendelése a kijelölt szöveghez

- 1 Jelölje ki a szöveget.
- 2 A Karakter panelen lévő Nyelv menüből válassza ki a megfelelő szótárat. Ha a Nyelv menü nem látható, a Karakter panel menüjében válassza a Beállítások megjelenítése menüpontot.

Unicode – ismertető

Az Illustrator támogatja az *Unicode* szabványt, amely minden egyes karakterhez egy egyedi számot rendel hozzá, függetlenül attól, hogy milyen nyelvű vagy milyen típusú számítógépet használ. Az Unicode:

Hordozható A betűk és számok nem változnak, ha a fájlt egyik munkaállomásról a másikra viszi át. Nem okoz zavart, ha egy idegen nyelvet ad a dokumentumhoz, mivel az idegen karakterek saját azonosítóval rendelkeznek, amely nem ütközik az azonos projektben lévő többi nyelv kódolásával.

Platformsemleges Mivel most már a Windows és a Macintosh operációs rendszer is támogatja az Unicode kódolást, ezért a két platform között a fájlok egyszerűen átvihetők. Többé már nem kell ellenőrizni az Illustrator-fájlt csak azért, mert egy Windows rendszert futtató számítógépről egy Macintosh rendszerbe vitte át, vagy fordítva.

Hatékony Mivel az Unicode szabványnak megfelelő betűtípusok nagyszámú használható karaktert biztosítanak, a speciális karakterek is azonnal elérhetők.

Rugalmas Az Unicode-támogatással nem keletkeznek behelyettesített karakterek egy betűkészlet lecserélésekor a projektben. Az Unicode szabványnak megfelelő betűtípusok esetében a g mindig is g marad, függetlenül a használt betűkészlettől.

A fenti előnyök lehetővé teszik, hogy egy francia tervező elvégezzen egy munkát egy koreai ügyfélnek, és a feladatot átadja egy amerikai partnernek anélkül, hogy a szöveggel probléma lenne. Így az amerikai tervezőnek csak annyi a dolga, hogy bekapcsolja a megfelelő nyelvet az operációs rendszerben, betölti az idegen nyelvű betűtípust, és folytatja a projektet.

Betűtípusok

Betűtípusok – ismertető

A *betűtípus* olyan karakterek (betűk, számok és szimbólumok) teljes készlete, amelyek vastagsága, szélessége és stílusa azonos – például 10 pontos Adobe Garamond Bold.

A *betűkészlet* (más néven *betűcsalád* vagy *fontcsalád*) olyan betűtípusok gyűjteménye, amelyek azonos általános attribútumokkal rendelkeznek, és rendeltetésük szerint együtt használatosak – például Adobe Garamond.

A *betűstílus* az egyes betűcsaládokban lévő betűtípusok variációja. Az *antikva* vagy *álló normál* (a tényleges elnevezés betűcsaládról betűcsaládra változik) a betűcsalád alapvető betűtípusa, amely lehet normál, félkövér, kövér, dőlt és félkövér dőlt.

Az operációs rendszerben telepített betűtípusok mellett az alábbi mappákban lévő betűtípusok is használhatók:

Windows: Program Files/Common Files/Adobe/Fonts

Mac OS: Library/Application Support/Adobe/Fonts

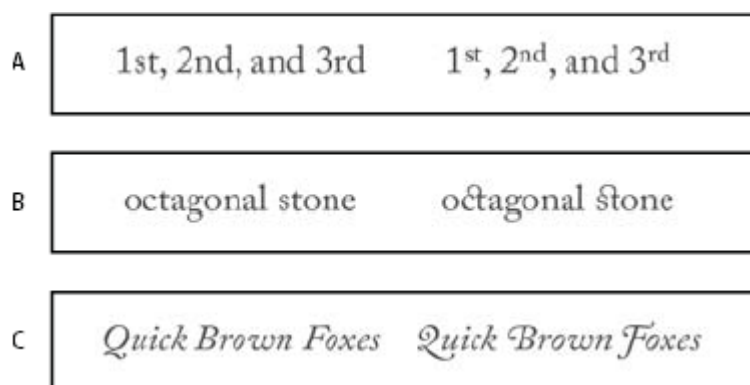
Ha a helyi Fonts mappába telepít egy Type 1, TrueType, OpenType vagy CID betűtípust, az csak az Adobe-alkalmazásokban lesz elérhető.

OpenType betűtípusok

Mivel az OpenType betűtípusok ugyanazt az egy betűtípusfájlt használják a Windows® és Macintosh® számítógépeken, a fájlok platformok közötti áthelyezésekor nem kell betűtípus-helyettesítéssel vagy más, szövegtördelést okozó problémával foglalkoznia. Számos olyan jellemzővel rendelkeznek (például a hajlítások és a tetszés szerinti ligatúrák), amelyek a jelenlegi PostScript és TrueType betűtípusokban nem találhatók.

 Az OpenType betűtípusok esetén megjelenik egy  ikon.

OpenType betűtípusoknál lehetőség van a karakterjel-változatok (például ligatúrák, kiskapitális karakterek, hányadok és régi stílusú arányos számok) automatikus helyettesítésére a szövegben.



Normál balra) és OpenType (jobbra) betűtípusok

A) Sorszámok B) Tetszés szerinti ligatúrák C) Hajlítások

Az OpenType betűtípusoknál lehetséges bővített karakterkészlet és elrendezési funkciók gazdagabb nyelvi támogatást és speciális tipográfiai beállítási lehetőségeket biztosítanak. Az Adobe közép-európai (CE) nyelvi támogatású OpenType betűtípusoknak az alkalmazás betűtípus-menüjében megjelenő nevében „Pro” tag szerepel. A közép-európai nyelvi támogatást nem nyújtó OpenType betűtípusok jelölése „Standard”, és nevükben „Std” utótagot tartalmaznak. Valamennyi OpenType betűtípus a PostScript Type 1 és TrueType betűtípusokkal együtt is telepíthető és használható.

Az OpenType betűtípusokról a www.adobe.com/go/opentype_hu weblapon tájékozódhat.

Betűtípusok megtekintése

Adott betűcsalád betűtípusainak és betűstílusainak mintaképét, betűstílussal formázott listaelemek formájában, megtekintheti a Karakter panelen és az alkalmazás mindazon területein, ahonnan betűstílust lehet választani. A különböző jellegű betűtípusokat az alábbi ikonok jelzik:

- OpenType
- Type 1
- TrueType
- Multiple Master
- Kompozit

A szövegbeállítási párbeszédpanelen kikapcsolhatja a mintaképet, vagy módosíthatja a betűtípusnevek vagy -minták pontban mért méretét.

Betűcsalád és betűstílus kijelölése

- 1 Jelölje ki a módosítani kívánt karaktereket vagy szövegobjektumokat. Ha nem jelöl ki szöveget, a betűtípus csak az új szövegekre lesz érvényes.
- 2 Jelöljön ki egy betűcsaládot és stílust a Vezérlő panelen, a Szöveg menüben vagy a Karakter panelen:
 - A Vezérlő panelen adja meg a Betűtípus és a Betűstílus beállításokat.
 - A Szöveg menüből jelöljön ki egy nevet a Betűtípus vagy Legutóbbi betűtípusok almenüben. A Betűtípus menü használata azért kényelmes, mert megjeleníti a használható betűtípusok előnézetét.
 - A Karakter panelen adja meg a Betűcsalád és a Betűstílus beállításokat. Amellett, hogy a nevet kiválaszthatja a legördülő menüből, kattinthat az aktuális névre, és beírhatja a kívánt betűtípus nevének első néhány karakterét.

A Legutóbbi betűtípusok almenüben megjelenő betűtípusok számának módosításához válassza a Szerkesztés > Beállítások > Betűtípus (Windows) vagy az Illustrator > Beállítások > Betűtípus (Mac OS) menüpontot, és állítsa be a Legutóbbi betűtípusok száma értékét.

Adjon meg betűméretet.

- 1 Jelölje ki a módosítani kívánt karaktereket vagy szövegobjektumokat. Ha nem jelöl ki szöveget, a betűméret csak az új szövegekre érvényesül.
- 2 Tegye a következők egyikét:
 - A Karakter panelen vagy a vezérlősorán állítsa be a betűméret értékét.
 - Válasszon méretet a Szöveg menüből elérhető Méret paranccsal. Az Egyéb beállítást választva új méretet adhat meg a Karakter panelen.

 A Beállítások párbeszédpanelen másik mértékegységet választhat a szöveghez.

Szöveg keresése és cseréje

- 1 Kattintson a Szöveg menü Keresés és csere parancsára.

 Helyezze át a Keresés és csere párbeszédpanelét úgy, hogy a dokumentumban lévő összes szöveg látható legyen.

- 2 A párbeszédpanel felső részén jelölje ki a megkeresni kívánt betűtípus nevét. A betűtípus első példányát a program kiemeli a dokumentumablakban.
- 3 A párbeszédpanel alsó részén jelölje ki a betűtípust, amelyet a cseréhez használni kíván. A lecserélési betűtípusok listájának testreszabása a következőképpen végezhető el:
 - Válasszon egy lehetőséget a Mire cseréli legördülő menüből: A Dokumentum beállítás csak a dokumentumban használt betűtípusokat jeleníti meg, a Rendszer pedig a számítógépre telepített összes betűtípust.
 - Jelölje be, hogy milyen betűtípusokat tartalmazzon a lista, és törölje a kihagyni kívánt betűtípusok jelölőnégyzetét.
- 4 Tegye az alábbiak egyikét:
 - Kattintson a Csere gombra a kijelölt betűtípus egyetlen példányának módosításához.
 - Kattintson a Mindet cseréli gombra a kijelölt betűtípus összes példányának módosításához.

Ha az adott betűtípus már nem fordul elő többször a dokumentumban, a neve eltűnik a Dokumentumban szereplő betűtípusok listából.

- 5 A 2-4. lépések ismétlésével megkereshet és lecserélhet további betűtípusokat.
- 6 A párbeszédpanel bezárásához kattintson a Kész gombra.

Megjegyzés: Amikor a Betűtípus keresése paranccsal lecserél egy betűtípust, az összes többi szövegjellemző változatlan marad.

Műveletek hiányzó betűtípusokkal

Ha egy dokumentum olyan betűtípust tartalmaz, amely nincs a számítógépre telepítve, megnyitásakor egy figyelmeztetés jelenik meg. Az Illustrator jelzi, hogy mely betűtípusok hiányoznak, és helyettesíti azokat meglévő és hasonló betűtípusokkal.

- A hiányzó betűtípus másik betűtípussal való helyettesítéséhez jelölje ki a hiányzó betűtípust tartalmazó szöveget, és alkalmazzon egy másik elérhető betűtípust.
- Ha a hiányzó betűtípust elérhetővé szeretné tenni az Illustrator programban, telepítse a hiányzó betűtípusokat a rendszerre, vagy aktiválja a hiányzó betűtípusokat egy betűtípus-kezelő alkalmazással.
- Ha a behelyettesített betűtípusokat rózsaszín színnel szeretné megjeleníteni, válassza a Fájl > Dokumentum beállítás menüpontot, és a párbeszédpanel felső részén lévő legördülő menüből válassza a Típus lehetőséget. Ezután jelölje be a Helyettesített betűtípusok jelölőnégyzetet, és kattintson az OK gombra.

Szöveg formázása

Szöveg kijelölése

A karaktereket kijelölésük után szerkesztheti, formázhatja a Karakter panelen, alkalmazhat a karakterekre ecsetvonás- és kitöltésseljellezőket, valamint módosíthatja átlátszóságukat. Ezek a módosítások alkalmazhatók egy karakterre, több karakterre vagy egy szövegobjektum összes karakterére. A kijelölt karakterek kiemelve jelennek meg a dokumentumablakban, és a „Karakterek” szó jelenik meg a Megjelenés panelen.

Egy szövegobjektum kijelölése lehetővé teszi a globális formázási beállítások alkalmazását az objektum összes karakterére, beleértve a Karakter panelen és a Bekezdés panelen lévő beállításokat, kitöltési és ecsetvonás-jellezőket, valamint átlátszósági beállításokat. Emellett a kijelölt szövegobjektumra alkalmazhat még hatásokat, többszörös kitöltéseket és ecsetvonásokat, valamint fedettségmaszkokat. (Ez nem lehetséges az egyenként kijelölt karakterek esetében.) Amikor egy szövegobjektum ki van jelölve, egy határolókeret jelenik meg körülötte a dokumentum ablakban, és a „Szöveg” szó jelenik meg a Megjelenés panelen.

Egy szöveg görbájének kijelölése után módosíthatja a görbe alakját, valamint kitöltési és ecsetvonás-jellezőket alkalmazhat rá. Ez a kijelölési szint nem érhető el a pontalapú szövegek esetében. Amikor a görbére illesztett szöveg görbéje van kijelölve, a Megjelenés panelen a „Görbe” szó jelenik meg.

Lásd még

„Szövegműveletek billentyűparancsai”, 464. oldal

„Kijelölés – eszköztár”, 25. oldal

Karakterek kijelölése

A karaktereket kijelölésük után szerkesztheti, formázhatja a Karakter panelen, alkalmazhat a karakterekre ecsetvonás- és kitöltésseljellezőket, valamint módosíthatja átlátszóságukat. Ezek a módosítások alkalmazhatók egy karakterre, több karakterre vagy egy szövegobjektum összes karakterére. A kijelölt karakterek kiemelve jelennek meg a dokumentumablakban, és a „Karakterek” szó jelenik meg a Megjelenés panelen.

❖ Jelölje ki valamelyik szövegeszközt, majd hajtsa végre a következők valamelyikét:

- Az egér húzásával jelöljön ki egy vagy több karaktert. A húzás közben tartva lenyomva a Shift billentyűt a kijelölés csökkentéséhez.
- Mozgassa a mutatót egy szó fölé, és kattintson duplán a szó kijelöléséhez.
- Mozgassa a mutatót egy bekezdés fölé, és kattintson triplán az egész bekezdés kijelöléséhez.
- Jelöljön ki egy vagy több karaktert, és válassza a Kijelölés > Mind menüpontot a szövegobjektum összes karakterének kijelöléséhez.

Szövegobjektumok kijelölése

Egy szövegobjektum kijelölése lehetővé teszi a globális formázási beállítások alkalmazását az objektum összes karakterére, beleértve a Karakter panelen és a Bekezdés panelen lévő beállításokat, kitöltési és ecsetvonás-jellezőket, valamint átlátszósági beállításokat. Emellett a kijelölt szövegobjektumra alkalmazhat még hatásokat, többszörös kitöltéseket és ecsetvonásokat, valamint fedettségmaszkokat. (Ez nem lehetséges az egyenként kijelölt karakterek esetében.) Amikor egy szövegobjektum ki van jelölve, egy határolókeret jelenik meg körülötte a dokumentum ablakban, és a „Szöveg” szó jelenik meg a Megjelenés panelen.

❖ Végezze el a következő műveletek valamelyikét:

- A dokumentumablakban kattintson a szövegre a Kijelölés eszközzel  vagy a Közvetlen kijelölés eszközzel . A Shift billentyű lenyomva tartása mellett kattinthat további szövegobjektumok kijelöléséhez.
- A Rétegek panelen keresse meg a kijelölni kívánt szövegobjektumot, majd kattintson annak jobb oldali élére a célgomb és a görgetősáv között. A Shift billentyű lenyomva tartása mellett kattintson az elemek jobb oldali szélére objektumok hozzáadásához vagy törléséhez a kijelölésből.
- A dokumentumban lévő összes szövegobjektum kijelöléséhez kattintson a Kijelölés > Objektum > Szöveges objektumok menüpontra.

Szöveg görbájának kijelölése

Egy szöveg görbájának kijelölése után módosíthatja a görbe alakját, valamint kitöltési és ecsetvonás-jellemzőket alkalmazhat rá. Ez a kijelölési szint nem érhető el a pontalapú szövegek esetében. Amikor a görbére illesztett szöveg görbéje van kijelölve, a Megjelenés panelen a „Görbe” szó jelenik meg.

 A szöveg görbájának kijelölése Körvonal nézetben a legegyszerűbb.

- 1 Válassza a Közvetlen kijelölési eszközt  vagy a Csoportos kijelölés eszközt .
- 2 Ha a szövegobjektum ki van jelölve, kattintson az objektum határolókeretén kívül a kijelölés megszüntetéséhez.
- 3 Kattintson a szöveg görbájára, de vigyázzon arra, hogy ne a karakterekre kattintson. (Ha egy karakterre kattint, a szövegobjektum lesz kijelölve a görbe helyett.)

Megjegyzés: A Szövegobjektum kijelölése csak görbe alapján beállítás meghatározza a kijelölési eszközök érzékenységet, amikor szövegobjektumokat jelöl ki a dokumentumablakban. Amikor ez a beállítás be van kapcsolva, a szöveg kijelöléséhez közvetlenül a szöveg görbájára kell kattintania. Amikor ez a beállítás ki van kapcsolva, a szöveg kijelöléséhez bárhova kattinthat a szöveg határolókeretén belül. Ezen beállítás bekapcsolásához kattintson a Szerkesztés > Beállítások > Betűtípus (Windows) vagy az Illustrator > Beállítások > Betűtípus (Mac OS) menüpontra.

Szöveg keresése és cseréje

- 1 Tegye az alábbiak egyikét:
 - A teljes dokumentumban történő kereséshez szüntesse meg az összes objektum kijelölését.
 - A keresés egy szövegobjektumra történő leszűkítéséhez jelölje ki az objektumot.
 - Karakterek között való kereséshez jelölje ki a karaktereket.
- 2 Válassza a Szerkesztés > Keresés és csere menüpontot.
- 3 Írja be a keresett szöveget, és igény szerint azt a szöveget, amelyre ezt le szeretné cserélni.

A Keresés és a Mire cseréli beállítások jobb oldalán lévő legördülő menükből számos speciális karaktert is kijelölhet.
- 4 A következő beállításokkal testreszabhatja, hogy az Illustrator hogyan keresi a megadott szöveget:

Kis- és nagybetű megkülönböztetése	Csak azt a szöveget keresi meg, amelyben a kis- és nagybetűk megegyeznek a Keresés mezőben megadott szöveggel.
Teljes szó keresése	Csak olyan szavakat keres meg, amelyek teljesen megfelelnek a Keresés mezőben megadott szónak.
Keresés visszafelé	A fájlt a halmozási sorrend aljától a tetejéig kutatja át.
Rejtett rétegek ellenőrzése	A rejtett rétegekben keresi a szöveget. Ha ez a beállítás ki van kapcsolva, az Illustrator figyelmen kívül hagyja a rejtett rétegeken lévő szöveget.
Zárolt rétegek ellenőrzése	A zárt rétegekben keresi a szöveget. Ha ez a beállítás ki van kapcsolva, az Illustrator figyelmen kívül hagyja a zárt rétegeken lévő szöveget.

- 5 Kattintson a Keresés gombra a keresés megkezdéséhez.
- 6 Ha az Illustrator megtalálja a szöveg egy példányát, az alábbi műveletek végezhetők el:
 - A Csere gombra kattintva lecserélheti a karaktersort, majd a Következő keresése gombra kattintva megkeresheti a következő példányt.
 - A Csere és keresés gombra kattintva lecserélheti a karaktersort, és megkeresheti a következő példányt.
 - A Mindet cseréli gombra kattintva lecserélheti a karaktersor összes példányát a dokumentumban.
- 7 A párbeszédpanel bezárásához kattintson a bezárást jelző ikonra.

 A Keresés és csere párbeszédpanel bezárása után a karaktersor következő példánya a Szerkesztés > Következő keresése paranccsal kereshető meg.

Karakterek színének és megjelenésének módosítása

A kitöltések, ecsetvonások, átlátszósági beállítások, hatások és grafikus stílusok alkalmazásával módosíthatja a szövegobjektumok színét és megjelenését. A szöveg szerkeszthető marad, amíg nem raszterizálja azt.

1 Tegye az alábbiak egyikét:

- A szövegobjektumban lévő egyes karakterek megjelenésének módosításához jelölje ki a karaktereket.
- A szövegobjektumban lévő összes karakter megjelenésének módosításához vagy több kitöltés és ecsetvonás alkalmazásához jelölje ki a szövegobjektumot.
- Egy szöveg görbéjének kitöltéséhez vagy ecsetvonás alkalmazásához jelölje ki a görbét.

2 Igény szerint alkalmazza a kitöltéseket, ecsetvonásokat, átlátszósági beállításokat, hatásokat és grafikus stílusokat.

Egy szövegobjektum színének módosításakor az Illustrator felülírja a szövegobjektum karaktereinek jellemzőit.

 A Vezérlő panelen gyorsan módosíthatja a kijelölt szöveg színét.

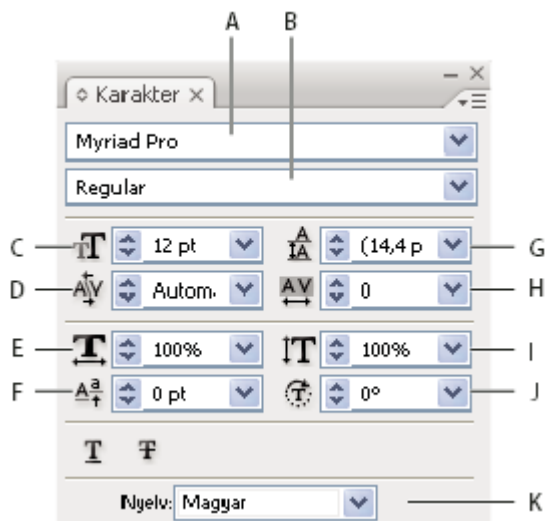
Lásd még

“Megjelenési jellemzők – ismertető”, 348. oldal

Karakter panel – áttekintés

A Karakter panelen (Ablak > Szöveg > Karakter) alkalmazhatja a dokumentumban lévő karakterek formázási beállításait. Amikor egy szöveg ki van jelölve, vagy amikor a Szöveg eszköz aktív, a Vezérlő panel beállításával is formázhatja a karaktereket.

Megtekinthet egy, a karakter- és bekezdésstílusok használatát ismertető videoklipet a www.adobe.com/go/vid0047_hu weblapon.



Karakter panel

A. Betűtípus B. Betűstílus C. Betűméret D. Alávágás E. Vízszintes méretezés F. Alapvonal-eltolás G. Sortávolság H. Betűköz I. Függőleges méretezés J. Karakterelforgatás K. Nyelv



A. Betűtípus B. Betűstílus C. Betűméret D. Balra igazítás E. Középre igazítás F. Jobbra igazítás

Alapértelmezés szerint csak a leggyakrabban használt beállítások jelennek meg a Karakter panelen. Az összes beállítás megjelenítéséhez a panel menüjéből válassza a Beállítások megjelenítése menüpontot. A beállításokat úgy is megjelenítheti, hogy a panel fülénél lévő dupla háromszögre kattint, és végighalad a megjelenítési méreteken.

Lásd még

“Szövegműveletek billentyűparancsai”, 464. oldal

“Munkaterület – áttekintés”, 14. oldal

Szöveg aláhúzása vagy áthúzása

1 Jelölje ki az aláhúzni vagy áthúzni kívánt szöveget. Ha nem jelöl ki szöveget, a beállítás csak az új szövegekre érvényesül.

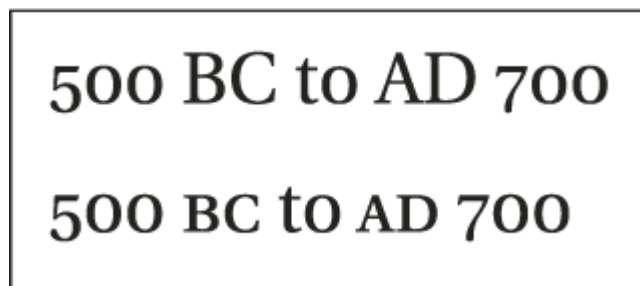
2 Tegye a következők egyikét:

- Szöveg aláhúzásához kattintson a Karakter panel Aláhúzott **T** gombjára.
- Szöveg áthúzásához kattintson a Karakter panel Áthúzott **F** gombjára.

Az aláhúzás és az áthúzás alapértelmezett vonalvastagsága a szöveg méretétől függ.

Szöveg nagybetűssé és kiskapitálissá formázása

Ha kiskapitálisként formázza a szöveget, az Illustrator automatikusan a betűtípus kiskapitális formázást biztosító karaktereit használja (ha vannak ilyenek). A program minden más esetben a normál nagybetűs karakterek kicsinyített verzióival *sintetizálja* a kiskapitális írásmódot.



Normál nagybetűk (fent) és kiskapitális karakterek (lent)

1 Jelölje ki a módosítani kívánt karaktereket vagy szövegobjektumokat. Ha nem jelöl ki szöveget, a beállítás csak az új szövegekre érvényesül.

2 A Karakterek panel menüjében válassza a Mind nagybetűs vagy a Kiskapitális parancsot.

A szintetizált kiskapitális betűk méretének megadásához válassza a Fájl > Dokumentum beállítása menüpontot, és a párbeszédpanel felső részén lévő legördülő menüből válassza a Típus lehetőséget. A Kiskapitális mezőbe írja be az eredeti betűméret százalékos értékét: a program ekkorára állítja a kiskapitális szöveget. (Az alapértelmezett érték 70%.)



A szöveg nagybetű-használati stílusának módosításához, például a nagybetűs, kisbetűs, címsor vagy a mondat betűfajtája írásmód használatához válassza a Szöveg > Kis- és nagybetűs írásmód megváltoztatása parancsot.

Lásd még

“Karakter panel – áttekintés”, 308. oldal

Nagybetűs írásmód módosítása

- 1 Jelölje ki a módosítani kívánt karaktereket vagy szövegobjektumokat.
- 2 A Szöveg menü Kis-/nagybetű megváltoztatása almenüjében válasszon az alábbi lehetőségek közül:

NAGYBETŰS	az összes karakter nagybetűssé tételéhez. <i>Megjegyzés: A NAGYBETŰS parancs tetszés szerinti ligatúrákat okoz a normál szöveggé való visszakonvertáláskor. Ez a Címsor és a Mondat betűfajtája parancsokkal is előfordulhat, és tetszés szerinti ligatúra jelenik meg a szavak elején.</i>
kisbetűs	az összes karakter kisbetűssé tételéhez.
Címsor	minden szó első betűjének nagybetűssé tételéhez.
Mondat betűfajtája	minden mondat első betűjének nagybetűssé tételéhez. <i>Megjegyzés: A Mondat betűfajtája parancs azt feltételezi, hogy a pont (.), a felkiáltójel (!) és a kérdőjel (?) karakter mondat végét jelzi. A Mondat betűfajtája parancsra kattintva esetleg nemkívánatos betűfajta-változások is tapasztalhatók, ha ezek a karakterek egyéb módon vannak jelen a szövegben (például rövidítésekben, fájlnevekben vagy URL-címekben). Továbbá a tulajdonnevek is kisbetűssé válhatnak.</i>  <i>OpenType betűtípusok használatakor kihasználhatja a Mind nagybetűs formázás nyújtotta előnyöket, és egy elegánsabb szöveget hozhat létre.</i>

Lásd még

“Szöveg nagybetűssé és kiskapitálissá formázása”, 309. oldal

Íves és egyenes idézőjelek megadása

A *tipográfiai idézőjelek*, más néven íves idézőjelek átveszik a betűtípus görbületét. A nyomdai idézőjeleket hagyományosan idézetek jelzésére vagy aposztrófokként használják. Az *egyenes idézőjelek* hagyományosan a láb, illetve a hüvelyk mértékegység rövidítéseként használatosak.

- 1 Válassza a Fájl > Dokumentum beállítása menüpontot, és a párbeszédpanel felső részén lévő legördülő menüből válassza a Típus lehetőséget.
- 2 Hajtsa végre a következő műveletek egyikét, majd kattintson az OK gombra:
 - Egyenes idézőjelek használatához törölje a Nyomdai idézőjelek használata jelölőnégyzetet.
 - Tipográfiai idézőjelek használatához jelölje be a Nyomdai idézőjelek használata jelölőnégyzetet, válassza ki a nyelvet, amelyhez be szeretné állítani az idézőjeleket, majd adja meg az Idézőjelek és a Szimpla idézőjel beállításait.

Megjegyzés: Az idézőjel-beállításokat több nyelvhez is megadhatja. Az idézőjelek alkalmazásakor a program figyelembe veszi a Karakter panelen vagy az Alapértelmezett nyelv beállításban a szöveghez rendelt nyelvet.



Az Intelligens írásjelek paranccsal lecserélheti az egyenes idézőjeleket tipográfiai idézőjelekre.

Lásd még

“Nyelvek hozzárendelése a szöveghez”, 302. oldal

“Intelligens írásjelek használata”, 314. oldal

Szöveg élsimításának beállítása

Amikor egy grafikát bittérkép formátumban, például JPEG, GIF vagy PNG formátumban ment, az Illustrator minden objektumot 72 képpont/hüvelyk felbontásban raszterizál, és élsimítást alkalmaz a képekre. Azonban ha a grafika tartalmaz szöveget, az alapértelmezett élsimítási beállítások nem mindig hozzák a kívánt eredményt. Az Illustrator számos beállítást tartalmaz kimondottan a szövegek raszterizálásához. Ezen beállítások kihasználásához a grafika mentése előtt raszterizálni kell a szövegobjektumokat.

1 Jelölje ki a szövegobjektumot, majd hajtsa végre a következők valamelyikét:

- A szöveg végleges raszterizálásához használja az Objektum > Raszterezés parancsot.
- Ha raszteres hatást szeretne elérni az objektum szerkezetének módosítása nélkül, használja a Hatás > Raszterezés parancsot.

2 Válasszon egy élsimítási parancsot:

-	Nem alkalmaz élsimítást, és megtartja a szöveg egyenetlen széléit a raszterizálás során.
Szövegre optimalizált	A szövegnek legmegfelelőbb élsimítást alkalmazza. Az élsimítás csökkenti a szélek egyenetlenségét a raszterizált képen, és a szövegnek simább megjelenést biztosít a képernyőn. Megnehezítheti azonban a kisméretű szövegek olvasását.

Felső és alsó indexek létrehozása

A *felső index* és *alsó index* típusú (más néven *emelt* és *süllyesztett*) szöveg kisebb betűméretű szöveg, és a betűtípus alapvonalához képest feljebb, illetve lejjebb helyezkedik el.

Egy felső index vagy alsó index típusú szöveg létrehozásakor az Illustrator alapértelmezett alapvonal-eltolást és szövegméretet alkalmaz. Az alkalmazott értékek az aktuális betűméret és sortávolság százalékos értékei, és a Dokumentum beállítása párbeszédpanel Szöveg szakaszában lévő beállításokon alapulnak.

Lásd még

“OpenType betűtípusok”, 303. oldal

“OpenType panel – áttekintés”, 318. oldal

Felső és alsó indexek létrehozása normál betűtípusokban

- 1** Jelölje ki a módosítani kívánt szöveget. Ha nem jelöl ki szöveget, minden később létrehozott szöveg felső, illetve alsó index lesz.
- 2** A Karakter panel menüjében kattintson a Felső index vagy az Alsó index parancsra.

Felső és alsó indexek létrehozása OpenType betűtípusokban

- 1** Jelölje ki a karaktereket, amelyeket felső vagy alsó index típusú szöveggé szeretne átalakítani. Ha nem jelöl ki szöveget, a beállítás csak az új szövegekre érvényesül.
- 2** Ellenőrizze, hogy egy OpenType betűtípust jelölt-e ki. Annak megállapításához, hogy egy betűtípus OpenType betűtípus-e, nézze meg a Szöveg > Betűtípus menüben, hogy a betűtípus mellett megjelenik-e az OpenType betűtípusokat jelölő  ikon.
- 3** Az OpenType panelen válasszon egy lehetőséget a Pozíció legördülő listából:

Alapértelmezett helyzet	Az aktuális betűtípus alapértelmezett helyzetbeállítását használja.
Felső index/felső	Megemelt karaktereket használ (ha ez létezik az aktuális betűtípus esetében).

Alsó index/alsó	Lesüllyesztett karaktereket használ (ha ez létezik az aktuális betűtípus esetében).
Számláló	A karaktereket tört számlálójaként használja (ha ez létezik az aktuális betűtípus esetében).
Nevező	A karaktereket tört nevezőjeként használja (ha ez létezik az aktuális betűtípus esetében).

Megváltoztatja a felső és alsó indexek méretét és helyzetét

- 1 Válassza a Fájl > Dokumentum beállítása menüpontot, és a párbeszédpanel felső részén lévő legördülő menüből válassza a Típus lehetőséget.
- 2 Adja meg a felső és alsó indexek következő értékeit, majd kattintson az OK gombra:
 - A Méret mezőbe írja be felső és alsó index típusú szövegek méretét az eredeti méret százalékában.
 - A Pozíció mezőben adja meg a normál sortávolság százalékos értékét, amely meghatározza a felső és alsó index elmozdulását.

Szöveg körvonalakká alakítása

A szöveg összetett görbesereggé (körvonalakká) változtatható, amely a többi grafikus objektumhoz hasonlóan szerkeszthető és kezelhető. A körvonalaként megjelenő szöveg olyankor használható jól, ha módosítani szeretné a nagy méretű szöveg megjelenését; szövegtörzsnél vagy más kisméretű szövegeknél kevésbé előnyös.

A betűtípusok körvonal-információja a rendszeren ténylegesen telepített betűtípusfájlokból származik. A körvonalak szövegből való létrehozásakor a program az aktuális helyükön konvertálja a karaktereket, megőrizve az összes grafikus formázást, például a körvonalakat és a kitöltéseket.



Betűforma módosítása

A) Eredeti szövegobjektum B) Körvonalakká alakított szöveg a csoport szétbontása és a módosítás után

Megjegyzés: Bittérkép betűkészletek és körvonalvédett betűtípusok nem alakíthatók át.

Ha a szöveget körvonallá alakítja, elvesznek belőle a megjelenítési utasítások – ezek olyan, a körvonal-betűtípusokba épített adatok, amelyek a betűk alakjának módosítását írják elő abból a célból, hogy azokat nagy mérettartományban optimálisan jelenítse meg vagy nyomtassa a rendszer. Ha méretezni szeretné a betűtípust, a pontméretét az átalakítás előtt állítsa be.

A kijelölés teljes szövegét át kell alakítania; a szöveg karakterláncának egyetlen betűjét nem konvertálhatja. Ha egyetlen betűt szeretne körvonallá alakítani, hozzon létre egy olyan szövegobjektumot, amely azt az egy betűt tartalmazza.

- 1 Jelölje ki a szövegobjektumot.

2 Ezután kattintson a Szöveg menü Körvonal létrehozása parancsára.

Számstílus választása OpenType betűtípusokban

- 1 A meglévő számok stílusának módosításához jelölje ki a módosítani kívánt karaktereket vagy szövegobjektumokat. Ha nem jelöl ki szöveget, a beállítás csak az új szövegekre érvényesül.
- 2 Ellenőrizze, hogy egy OpenType betűtípust jelölt-e ki.
- 3 Az OpenType panelen válasszon egy lehetőséget az Ábrák legördülő listából:

Alapértelmezett ábra	Az aktuális betűtípus alapértelmezett stílusát használja.
Táblázatos elrendezés	Teljes magasságú, azonos szélességű számokat használ (ha ez létezik az aktuális betűtípus esetében). Ez a beállítás akkor hasznos, ha táblázatokban a sorokban lévő számoknak egymás alá kell esniük.
Arányos elrendezés	Teljes magasságú, különböző szélességű számokat használ (ha ez létezik az aktuális betűtípus esetében). Ez a beállítás a csak nagybetűs karakterekből álló szöveghez ajánlott.
Arányos régi stílus	Különböző magasságú, különböző szélességű számokat használ (ha ez létezik az aktuális betűtípus esetében). Ezt a lehetőséget célszerű használni a klasszikus és professzionális kinézetű szöveg érdekében, amely nem tartalmaz csak nagybetűs karaktereket.
Táblázatos régi stílus	Különböző magasságú és rögzített, azonos szélességű számokat használ (ha ez létezik az aktuális betűtípus esetében). Akkor érdemes ezt a lehetőséget választani, ha a régebbi stílusú ábrák klasszikus megjelenítésére van szükség, és hasábokba rendezve szeretné megjeleníteni a szöveget, például éves jelentéshez.

Lásd még

“OpenType betűtípusok”, 303. oldal

“OpenType panel – áttekintés”, 318. oldal

Törtszámok és sorszámok formázása OpenType betűtípusok esetén

OpenType betűtípusok esetében automatikusan formázhatja a sorszámokat felső index karakterekkel (például $\frac{2}{nd}$). A felső indexben használt karakterek, például az „o” és az „a” a spanyol *segunda* ($\frac{2}{da}$) és *segundo* ($\frac{2}{do}$) szavakban szintén helyesen írhatók. A perjellel elválasztott számokat (például 1/2) is átalakíthatja hagyományos törtté (mint $\frac{1}{2}$).

- 1 Jelölje ki azokat a karaktereket vagy szövegobjektumokat, amelyekre a beállítást alkalmazni szeretné. Ha nem jelöl ki szöveget, a beállítás csak az új szövegekre érvényesül.
- 2 Ellenőrizze, hogy egy OpenType betűtípust jelölt-e ki.
- 3 Az OpenType panelen kattintson a Sorszámok gombra a sorszámok engedélyezéséhez vagy letiltásához, vagy a Törtek gombra a törtszámok engedélyezéséhez vagy letiltásához. Ezek a gombok csak akkor érvényesek, ha az aktuális betűtípusban használhatók sorszámok és törtszámok.

Lásd még

“OpenType betűtípusok”, 303. oldal

“OpenType panel – áttekintés”, 318. oldal

Intelligens írásjelek használata

Az Intelligens írásjelek parancs megkeresi a billentyűzetről bevitt írásjelkaraktereket, és lecseréli ezeket a tipográfiai megfelelőjükre. Továbbá az Intelligens írásjelek paranccsal illeszthet be globálisan ligatúrákat és törteket, ha a betűtípus tartalmaz ilyen karaktereket.

 Az OpenType betűtípusok használatakor az OpenType panelt használja az Intelligens írásjelek párbeszédpanel helyett a ligatúrák és törtek szedéséhez.

- 1 Ha egy adott szövegben szeretne karaktereket lecserélni, nem az egész dokumentumban, akkor jelölje ki a kívánt szövegobjektumokat vagy karaktereket.
- 2 Válassza a Szöveg > Intelligens írásjelek menüpontot.
- 3 Jelöljön ki az alábbi beállítások közül egyet vagy többet:

ff, fi, ffi ligatúrák	A ff, fi és ffi betűkombinációkat ligatúrákként képezi le.
ff, fl, ffl ligatúrák	A ff, fl és ffl betűkombinációkat ligatúrákként képezi le.
Nyomdai idézőjel	A billentyűzetről bevitt egyenes idézőjeleket íves idézőjelekké alakítja át. <i>Megjegyzés: Az Intelligens idézőjel beállítás mindig lecseréli az egyenes idézőjeleket íves idézőjelekre, függetlenül a Dokumentum beállítása párbeszédpanel Idézőjelek és az Angol (egyszeres) idézőjelek beállításától.</i>
Intelligens szóköz	A pontok utáni szóközöket megszünteti.
Félkvirt- és kvirtmínusz	A billentyűzetről bevitt dupla kötőjelet félkvirtmínuszra cseréli, a tripla kötőjelet pedig kvirtmínuszra.
Három pont	A billentyűzetről bevitt három hagyományos pontot cseréli le három pontra.
Szakértői hányadok	A törteket jelölő karaktereket egyetlen karakterre cseréli le.

- 4 A Teljes dokumentum beállítás az egész fájlban lecseréli a szövegszimbólumokat, míg a Csak a kijelölt szöveg csak a kijelölt szövegben teszi ezt.
- 5 (Választható) Jelölje be az Eredmények jelentése beállítást a lecserélt szimbólumok számának megjelenítéséhez.
- 6 Kattintson az OK gombra a kijelölt karakterek megkereséséhez és lecseréléséhez.

Lásd még

“Ligatúrák és környezetfüggő változatok használata”, 319. oldal

Sortávolság és betűköz

Sortávolság beállítása

A szövegsorok közötti függőleges távolságot *sortávolságnak* nevezik. A program az adott sor alapvonala és a fölötte lévő sor alapvonala közötti távolságot tekinti a sortávolságnak. Az *alapvonal* az a láthatatlan vonal, amelyen a betűk elhelyezkednek.

Az automatikus sortávolság alapértelmezett beállítása a szövegméret 120%-ára állítja a sortávolságot (10 pontos szöveg esetén például 12 pontosra). Ha aktív az automatikus sortávolság, zárójelek között jeleníti meg az aktuális sortávolság értékét a Karakter panel Sortávolság legördülő listájában. Ez az alapértelmezett automatikus sortávolság módosítható a Bekezdés panel Sorkizárás beállításával, ahol megadhat egy százalékos értéket 0 és 500 között.

A sortávolság alapértelmezés szerint egy karakterekhez rendelt attribútum, így egyazon bekezdésen belül több sortávolságérték is alkalmazható. Egy adott szövegsor legnagyobb sortávolságértéke egyben a sor sortávolságát is meghatározza.

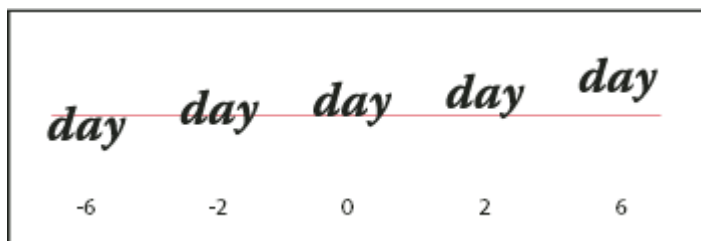
Megjegyzés: *Vízszintes folyásirányú ázsiai szöveggel dolgozva megadhatja, hogy a program hogyan mérje a sortávolságot, alapvonaltól alapvonalig, vagy egyik szövegsor tetejétől a másik szövegsor tetejéig.*

- 1 Jelölje ki a módosítani kívánt karaktereket vagy szövegobjektumokat. Ha nem jelöl ki szöveget, a sortávolság csak az új szövegekre érvényesül.
- 2 A Karakter panelen állítsa be a Sortávolság értékét  (AAA függőleges szövegeknél).

Az alapvonal eltolása

Alapvonal-eltolással a környező szöveg alapvonalához képest felfelé vagy lefelé mozgíthatja a kijelölt karaktereket. Az alapvonal eltolása főleg hányadok kézi beállítása vagy szimbólumos betűtípus pozíciójának módosítása során hasznos.

- 1 Jelölje ki a módosítani kívánt karaktereket vagy szövegobjektumokat. Ha nem jelöl ki szöveget, az eltolás csak az új szövegekre érvényesül.
- 2 A Karakter panelen állítsa be az alapvonal-eltolás értékét. A pozitív értékek hatására a karakter alapvonala a sor többi részének alapvonala fölé kerül, míg a negatív értékek az alá helyezik a karakter alapvonalát.



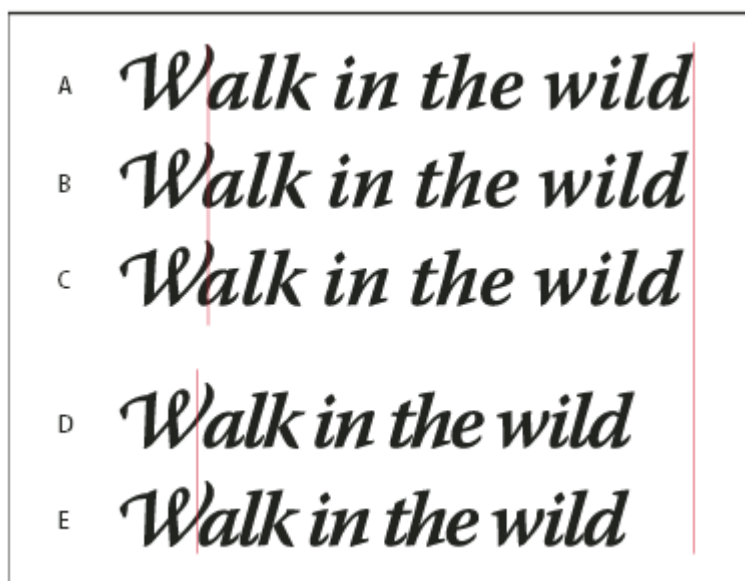
Különböző alapvonal-eltolási értékű szöveg

Alávágás és betűköz

Az *alávágás* bizonyos betűpárok közötti távolság csökkentése vagy növelése. A *betűköz* a kijelölt szövegben vagy egy egész szövegblokkban lévő karakterek közötti távolság (amely növelhető és csökkenthető).

A szövegre automatikusan alkalmazhat alávágást, beépített vagy optikait. A *beépített alávágás* (más néven *automatikus alávágás*) alávágási betűpárookra alapul, amelyek a legtöbb betűtípusban megtalálhatók. Az alávágási betűpárok információkat tartalmaznak bizonyos karakterpárok betűközéről. Néhány ilyen betűpár: LA, P., To, Try, Ta, Tu, Te, Ty, Wa, WA, We, Wo, Ya és Yo. A beépített alávágás alapértelmezés szerint be van állítva, tehát meghatározott betűpárookra a program automatikusan alkalmaz alávágást beírásuk vagy importálásuk esetén.

Egyes betűtípusok terjedelmes információkat tartalmaznak az alávágási betűpárokról. Ha azonban egy betűtípus alig vagy egyáltalán nem tárol információt a beépített alávágáshoz, vagy ugyanabban a sorban egy vagy több szóban több betűcsaládból származó vagy eltérő méretű karaktereket használ, célszerű *optikai alávágást* alkalmazni. Optikai alávágáskor a program az egymással szomszédos karakterek betűközét alakjuk alapján határozza meg.



Alávágási és betűköz-beállítások

A) Eredeti szöveg B) Szöveg optikai alávágással C) Szöveg a „W” és az „a” betű között kézi alávágással D) Szöveg betűköz-módosítással (betűsűrítéssel) E) Alávágás és betűsűrítés együttes alkalmazása

Alkalmazhat kézi alávágást is, ami jó megoldás két betű közötti távolság kiigazítására. A betűköz beállítása és a kézi alávágás hatása összeadódik; először beállíthatja az egyes betűpárok távolságát az alávágással, majd az egész szövegblokkban ritkíthatja vagy sűrítetheti a betűközt anélkül, hogy az ezekhez a betűpárokhöz beállított relatív alávágás módosulna.

Amikor két betű között elhelyezi a kurzort, a Karakter panelen megjelenik az alávágás értéke. A beépített és az optikai alávágás értékei (vagy a definiált alávágási betűpárok) zárójelek között jelennek meg. Hasonlóképpen, egyes szavak vagy szövegrészek kijelölésekor a Karakter panelen megjelenik a betűköz-beállítás értéke.

A betűköz és az alávágás mértékegysége 1/1000 kvirt, amely az aktuális betűmérethez viszonyítva értelmezendő. Egy hatpontos betűtípusban 1 kvirt egyenlő 6 ponttal, egy tízpontos betűtípusban 1 kvirt egyenlő 10 ponttal. Az alávágás és a betűköz mértéke szigorúan az aktuális betűmérettel arányos.

Megjegyzés: Az alávágás- és betűközértékek a japán nyelvű szövegekre is hatással vannak, de ezek a beállítások elsősorban a latin betűs szövegekben használatosak.

Az alávágás igazítása

❖ Végezze el a következő műveletek valamelyikét:

- Ha az adott betűtípus beépített alávágási információit szeretné alkalmazni a kijelölt karakterekre, a Karakter panel alávágási beállításában válassza az Automatikus vagy Méretek elemet.
- Ha a kijelölt karakterekre alakjuk alapján automatikusan szeretne alávágást alkalmazni, a Karakter panel alávágási beállításában válassza az Optikai elemet.
- Az alávágás kézi beállításához helyezze a kurzort a két karakter közé, és a Karakter panel alávágási beállításában írja be a kívánt értéket. (Megjegyzendő, hogy szövegrész kijelölése esetén az alávágási beállítás nem adható meg kézzel, ilyenkor a betűközök definiálhatók.)



A két karakter közötti alávágás csökkentéséhez vagy növeléséhez nyomja le az **Alt+Balra nyíl** vagy **Alt+Jobbra nyíl** (Windows) vagy az **Option+Balra nyíl** vagy **Option+Jobbra nyíl** (Macintosh) billentyűkombinációt.

- Ha a kijelölt karakterek közötti alávágást ki szeretné kapcsolni, a Karakter panel alávágási beállításában adja meg a 0 (nulla) értéket.

A betűköz igazítása

- 1 Jelölje ki a beállítani kívánt karaktereket vagy szövegrészt.
- 2 A Karakter panelen adjon meg egy értéket a betűköz-beállítási listában.

Töredékes karakterszélesség be- vagy kikapcsolása

Alapértelmezés szerint a program *töredékes szélességet* használ a karakterek között. Ez azt jelenti, hogy a karakterek közti távolság változó, és néha csak a teljes képpont tört részével mérhető.

Legtöbbször a töredékes karakterszélességet használata biztosítja a megjelenés és olvashatóság szempontjából optimális térközt. A kis méretben használt (20 pont alatti), töredékes karakterszélességű betűtípusok online megjelenítésénél előfordulhat, hogy a szöveg összefolyik vagy túl sok térközt tartalmaz, és ezért nehezen olvasható.

Ha a kisméretű szövege összefolyásának megakadályozása céljából (csak) egész képpontnyi lépésekben szeretné változtatni a térközt, kapcsolja ki a töredékes szélesség beállítását. A töredékes karakterszélesség-beállítás a szövegreteg összes karakterére vonatkozik – ez a beállítás karakterekre nem adható meg.

❖ Végezze el a következő műveletek valamelyikét:

- Ha az egész dokumentumra be szeretné állítani a szöveg teljes képpontnyi térköznövekményét, a Karakter panelen válassza a Rendszer elrendezése lehetőséget.
- A töredékes karakterszélességek újraengedélyezéséhez válassza a Karakter panel menüben a Töredékes szélességek lehetőséget.

Különleges karakterek

Karakterkészletek és karakterjel-változatok – ismertető

A betűkészletek a billentyűzeten látható karaktereken kívül sok más karaktert tartalmaznak. A betűtípustól függően ezek a karakterek lehetnek ligatúrák, törtek, kacskaringósak, díszítettek, sorszámok, címszedéshez használhatók, stílusos változatok, felső és alsó indexek, kurrens és verzál számok. A *karakterjel* egy speciális karakterforma. Egyes betűtípusokban például a nagy „A” betű többféle alakban megtalálható, egyebek mellett kacskaringókkal ellátva és kiskapitális formában.

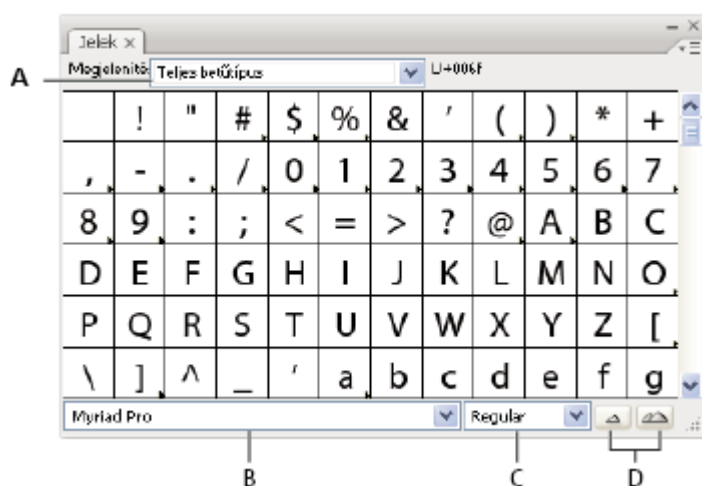
A karakterjel-változatok kétféleképpen illeszthetők be:

- A *Jelek panel* segítségével megtekinthet és beilleszthet karakterjeleket bármely betűkészletből.
- Az *OpenType panel* segítségével megadhatja a karakterjelek használatának szabályait. Megadhatja például, hogy szeretne-e ligatúrákat, címsorkaraktereket vagy törteket használni egy adott szövegblokkban. Az OpenType panel használata egyszerűbb, mint ha egyesével illesztené be a karaktereket, és sokkal konzisztensebb eredményt biztosít. A panel viszont csak OpenType betűtípusok esetében használható.

Jelek panel – áttekintés

A Jelek panelen (Ablak > Szöveg > Karakterjelek) tekintheti meg a betűtípusban lévő karakterjeleket, és így illeszthet be egyes karakterjeleket a dokumentumba.

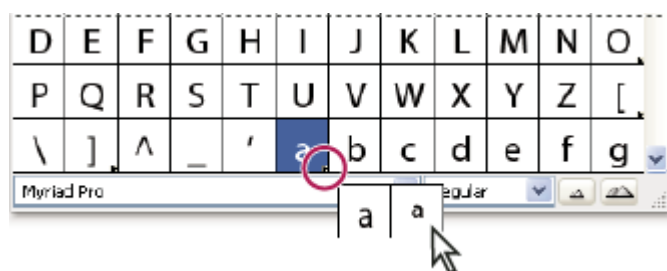
Alapértelmezés szerint a Jelek panel a kijelölt betűtípus minden karakterjelét megjeleníti. A betűtípus módosításához jelöljön ki egy másik betűcsaládot és stílust a panel alsó részén. Ha a dokumentumban vannak kijelölve karakterek, megjelenítheti a karakterváltozatokat a panel felső részén lévő Megjelenítés menü Aktuális kijelölés változatai parancsával.



Jelek panel

A. Megjelenítés menü B. Betűcsalád C. Betűstílus D. Kicsinyítés/nagyítás gombok

Amikor a Jelek panelen egy OpenType betűtípust jelöl ki, a panelt korlátozhatja, hogy csak bizonyos karakterjel-típusokat jelenítsen meg. Ehhez válasszon egy kategóriát a Megjelenítés menüből. A karakterjel mező jobb alsó sarkában lévő háromszögre kattintva megjelenítheti a karakterjel-változatok listáját egy legördülő menüben.



Karakterjel-változatokat tartalmazó legördülő menü

Megtekinthet egy, a Jelek panel és az OpenType panel használatát bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0048_hu weblapon.

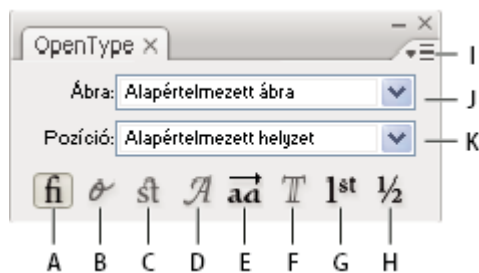
Lásd még

“Munkaterület – áttekintés”, 14. oldal

OpenType panel – áttekintés

Az OpenType (Ablak > Szöveg > OpenType) panelen határozhatja meg, hogyan szeretné alkalmazni a karakterváltozatokat az OpenType betűtípusokban. Meghatározhatja például, hogy szabványos ligatúrát szeretne-e alkalmazni az új vagy meglévő szövegekben.

Ne felejtse el, hogy az OpenType betűtípusok funkciói nem egységesek, tehát az OpenType panel beállításai közül nem mind jelenik meg minden betűtípusnál. A betűtípusban lévő karakterek a Jelek panelen tekinthetők meg.



OpenType panel

A. Szabványos ligatúrák B. Környezetfüggő változatok C. Tetszés szerinti ligatúrák D. Hajlítás E. Stílusváltozatok F. Címváltozatok G. Sorszámok H. Törtek I. panelmenü J. Ábra típusa K. Karakterpozíció

Megjegyzés: Az ázsiai OpenType betűtípusok esetében további funkciók is elérhetők lehetnek.

Az OpenType panel jobb felső sarkában lévő menüben további parancsok és beállítások találhatók. Megtekinthet egy, a Jelek panel és az OpenType panel használatát bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0048_hu weblapon.

Lásd még

“OpenType karakterattribútumok megadása ázsiai nyelvű szövegekben”, 334. oldal

“Munkaterület – áttekintés”, 14. oldal

Karakter beszúrása vagy cseréje a Karakterjel panellel

- 1 Karakter beszúrásához a szöveg eszközzel kattintson a kívánt beszúrási helyre, majd a Karakterjel panelen duplán kattintson a beszúrni kívánt karakterre.
- 2 Karaktercseréhez a Megjelenítés menüben válassza az Aktuális kijelölés változatai lehetőséget, majd a szöveg eszközzel jelölje ki a dokumentumban az adott karaktert. Ha a Karakterjel panelen található karakterjel, kattintson rá duplán.

Megjegyzés: Az ázsiai karakterjelek cseréjéhez további beállítások is tartoznak.

Alternatív karakterjelek kiemelése a szövegben

- 1 Válassza a Fájl > Dokumentum beállítása menüpontot, és a párbeszédpanel felső részén lévő legördülő menüből válassza a Típus lehetőséget.
- 2 Jelölje be a Helyettesített karakterjelek jelölőnégyzetet, és kattintson az OK gombra. A program kiemeli a szövegben a behelyettesített karaktereket.

Ligatúrák és környezetfüggő változatok

A *ligatúrák* bizonyos betűpároknál használt tipográfiai cserekarakterek. A standard betűpárookra (fi, fl, ff, ffi és ffl) a legtöbb betűtípus tartalmaz ligatúrákat. Egyes betűtípusok emellett tetszés szerinti ligatúrákat is tartalmaznak, például a ct, st és ft betűpárookra. Bár látszólag a ligatúrákat alkotó betűk össze vannak kapcsolva, azok továbbra is szerkeszthetőek, és a helyesírás-ellenőrző sem jelez helyesírási hibát miattuk.

A *környezetfüggő változatok* olyan alternatív karakterek néhány kézírásjellegű betűcsaládban, amelyek lehetővé teszik a betűk jobb összekötését. Ha például a környezetfüggő változatok engedélyezése után a Caflisch Script Pro betűtípussal ír, a „bl” karakterpár a „blokad” szóban összekapcsolódik, ami kézírás benyomását kelti.

Ligatúrák és környezetfüggő változatok használata

- 1 Jelölje ki azokat a karaktereket vagy szövegobjektumokat, amelyekre a beállítást alkalmazni szeretné. Ha nem jelöl ki szöveget, a beállítás csak az új szövegekre érvényesül.
- 2 Ellenőrizze, hogy egy OpenType betűtípust jelölt-e ki.
- 3 Végezze el a következő műveletek valamelyikét az OpenType panelen:

- Kattintson a Szabványos ligatúrák gombra a ligatúrák engedélyezéséhez vagy letiltásához szabványos betűpárok esetében (például fi, fl, ff, ffi és ffl).
- Kattintson a Tetszés szerinti ligatúrák gombra opcionális ligatúrák engedélyezéséhez és letiltásához (ha ez létezik az aktuális betűtípus esetében).
- Kattintson a Környezetfüggő változatok gombra környezetfüggő változatok engedélyezéséhez és letiltásához (ha ez létezik az aktuális betűtípus esetében).

Lásd még

“OpenType betűtípusok”, 303. oldal

“OpenType panel – áttekintés”, 318. oldal

Díszes kezdőbetűk, címsorváltozatok és stílusváltozatok használata

Több OpenType betűtípus is tartalmaz stilizált karaktereket, amelyekkel dekoratív elemek adhatók a szöveghez. A díszes kezdőbetűk bonyolult kacskaringós betűk. A címsorváltozatok olyan karakterek (általában csupa nagybetűsek), amelyek nagyméretű szöveghez, például címekhez készültek. A stílusváltozatok stilizált karakterek, amelyek csupán esztétikai funkciókkal rendelkeznek.

- 1 Jelölje ki azokat a karaktereket vagy szövegobjektumokat, amelyekre a beállítást alkalmazni szeretné. Ha nem jelöl ki szöveget, a beállítás csak az új szövegekre érvényesül.
- 2 Ellenőrizze, hogy egy OpenType betűtípust jelölt-e ki.
- 3 Végezze el a következő műveletek valamelyikét az OpenType panelen:
 - Kattintson a Hajlítás gombra a díszes kezdőbetűk engedélyezéséhez és letiltásához (ha ez létezik az aktuális betűtípus esetében).
 - Kattintson a Stílusváltozatok gombra stílusváltozatok engedélyezéséhez és letiltásához (ha ez létezik az aktuális betűtípus esetében).
 - Kattintson a Címsorváltozatok gombra címsorváltozatok engedélyezéséhez és letiltásához (ha ez létezik az aktuális betűtípus esetében).

Lásd még

“OpenType betűtípusok”, 303. oldal

“OpenType panel – áttekintés”, 318. oldal

Nem nyomtatható karakterek megjelenítése és elrejtése

Nem nyomtatható karakterek például a sortörések, tabulátorok, szóközők, nem törhető szóközők, kétbájtos karakterek (beleértve a szóközőket), lágy elválasztójelek és a szöveg végét jelző karakterek.

A szöveg szerkesztésekor és formázásakor a karakterek megjelenítéséhez használja a Szöveg > Rejtett karakterek megjelenítése parancsot. Egy pipa jelöli, hogy a nem nyomtatható karakterek láthatók.

Bekezdések formázása

Bekezdés panel – áttekintés

A Bekezdés panelen (Ablak > Szöveg > Bekezdés) módosíthatja a hasábok és bekezdések formázását. Amikor egy szöveg ki van jelölve, vagy amikor a Szöveg eszköz aktív, a Vezérlő panel beállításai is formázhatja a bekezdéseket.

Megtekinthet egy, a karakter- és bekezdésstílusok használatát ismertető videoklipet a www.adobe.com/go/vid0047_hu weblapon.



Bekezdés panel (minden beállítás látható)

A. Igazítás és sorkizárás B. Bal oldali behúzás C. Első sor bal oldali behúzása D. Bekezdés előtti térköz E. Elválasztás F. Jobb oldali behúzás G. Bekezdés utáni térköz



A. Betűtípus B. Betűstílus C. Betűméret D. Balra igazítás E. Középre igazítás F. Jobbra igazítás

Alapértelmezés szerint csak a leggyakrabban használt beállítások jelennek meg a Bekezdés panelen. Az összes beállítás megjelenítéséhez a panel menüjéből válassza a Beállítások megjelenítése menüpontot. A beállításokat úgy is megjelenítheti, hogy a panel fülénél lévő dupla háromszögre kattint, és végighalad a megjelenítési méreteken.

Lásd még

“Munkaterület – áttekintés”, 14. oldal

“Szövegműveletek billentyűparancsai”, 464. oldal

Szöveg igazítása

A területalapú és görbére illesztett szövegek igazíthatók a görbe egyik vagy mindkét széléhez.

- 1 Jelölje ki a szövegobjektumot, vagy helyezze a kurzort a módosítani kívánt bekezdésbe.

Ha a kurzort nem helyezi egy bekezdésbe, vagy ha nem jelöl ki szövegobjektumot, az igazítás csak az új szövegre érvényesül.

- 2 A Vezérlő panelen vagy a Bekezdés panelen kattintson az egyik igazítási gombra.

Szöveg sorkizárása

Egy szöveg akkor sorkizárt, ha a görbe mindkét széléhez igazítva van. A bekezdés egész szövegét igazíthatja így, az utolsó sorral együtt vagy annak kihagyásával.

- 1 Jelölje ki a szövegobjektumot vagy helyezze a kurzort az igazítani kívánt bekezdésbe.

Ha a kurzort nem helyezi egy bekezdésbe, vagy ha nem jelöl ki szövegobjektumot, a sorkizárás csak az új szövegre érvényesül.

- 2 A Bekezdés panelen kattintson a kívánt sorkizárási gombra.

Sorkizárt szöveg szó- és betűtérközének beállítása

Pontosan szabályozhatja, hogy az Adobe alkalmazások milyen távolságot tartsanak a betűk és a szavak között, illetve hogyan méretezze a karaktereket. A térköz beállítása sorkizárt szövegnél hasznos igazán, noha a nem sorkizárt szöveg térköze is beállítható.

- 1 Szúrja be a kurzort a módosítandó bekezdésbe, vagy jelölje ki azt a szövegobjektumot vagy keretet, amelynek minden bekezdését módosítani szeretné.
- 2 A Bekezdés panel menüjében kattintson az Igazítás parancsra.
- 3 A Szóköz, a Betűköz és a Karakterjelköz mezőben adja meg a kívánt értékeket. A Minimális és a Maximális mezőben lévő értékek az elfogadható térközök tartományát definiálják, de csak a sorkizárt bekezdésekben. A Kívánt mező értéke a sorkizárt és a nem sorkizárt bekezdésekre egyaránt vonatkozik:

Szóköz	Meghatározza a szavak között a SZÓKÖZ billentyű lenyomására keletkező távolságot. A lehetséges értékek: 0–1000%; ha a mező értéke 100%, a program külön nem növeli a távolságot a szavak között.
Betűköz	A betűk közötti távolság az alávágás és a betűköz értékeivel együtt. A betűközök értéke -100% és 500% közötti lehet: ha a mező értéke 0%, a program külön nem növeli a távolságot a betűk között; 100%-os értéknél egy teljes közzel növeli a betűk közötti távolságot.
Karakterjelköz	A karakterek szélessége (a karakterjel bármely betűtípus egy karaktere). Lehetséges értékek: 50–200%; ha a mező értéke 100%, a program nem méretezi a karakterek magasságát.  <i>A térközbeállítások mindig egy egész bekezdésre érvényesülnek. Ha nem egy teljes bekezdésben, hanem csak néhány karakter között szeretné a távolságot definiálni, a betűközt állítsa be.</i>

- 4 Az egyszavas sorkizárási beállítással adja meg, hogyan szeretné igazítani az egyszavas bekezdéseket.

Keskeny hasáboknál előfordulhat, hogy egy sorban egyedül jelenik meg egy szó. Ha a bekezdés teljes sorkizárássra van állítva, a sorban egyedül álló szó túlságosan széthúzotttnak tűnhet. Ezeket a szavakat a teljes sorkizárás helyett középre zárhatja vagy a bal, illetve jobb oldali margóhoz is igazíthatja.

Behúzott szöveg

A behúzás a szöveg és a szövegobjektum határvonala közötti térköz. A behúzás csak a kijelölt bekezdésre vagy bekezdésekre van hatással, tehát egyszerűen definiálhat különböző bekezdéseknek más és más behúzást.

A behúzásokat a Tabulátorok panelen, a Vezérlő panelen és a Bekezdés panelen adhatja meg. Területalapú szövegekkel való munka során tabulátorokkal vagy a szövegobjektum beszúrt közének módosításával is meghatározhatja a behúzást.

 *Japán szöveggel való munka során a Bekezdés panel helyett a mojikumi beállítást használhatja az első sor behúzásának meghatározására. Ha a Bekezdés panelen megadja az első sor behúzását, és megadja a mojikumi beállítást az első sor behúzásához, akkor a szöveg a két behúzás összesített mértékét használja.*

Lásd még

“Bekezdés panel – áttekintés”, 320. oldal

“Szövegterület körüli margó módosítása”, 292. oldal

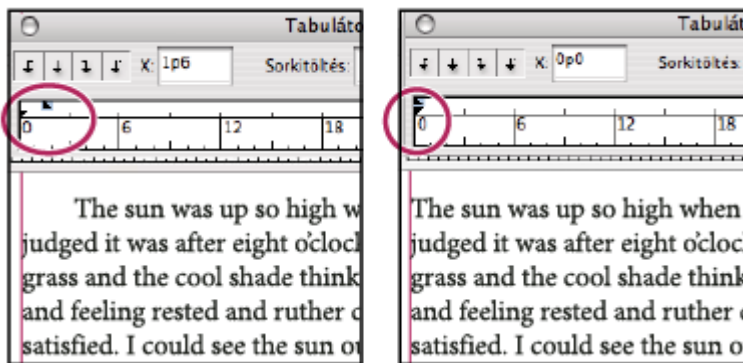
Behúzás megadása a Bekezdés panelen

- 1 A Szöveg eszközzel  kattintson a behúzni kívánt bekezdésre.
- 2 Módosítsa a megfelelő behúzási értéket a Bekezdés panelen. Végezze el például a következő műveletek valamelyikét:
 - A teljes bekezdés egy pica nagyságú behúzásához írjon be egy értéket (például 1p) a Bal oldali behúzás mezőbe .
 - Ha csak a bekezdés első sorát szeretné egy pica nagyságban behúzni, írjon be egy értéket (például 1p) az Első sor bal oldali behúzás mezőbe .

- Egy pica nagyságú függő behúzás létrehozásához írjon egy pozitív számot (például **1p**) a Bal oldali behúzás mezőbe, egy negatív számot (például **-1p**) pedig az Első sor bal oldali behúzás mezőbe.

Behúzás beállítása a Tabulátorok panelen

- A Szöveg eszközzel **T** kattintson a behúzni kívánt bekezdésre.
- A panelen az alábbi műveleteket végezheti a behúzásjelölőkkel ➤:
 - A szöveg első sorának behúzásához húzza a felső jelölőt. A szöveg minden sorának (kivéve az első sort) behúzásához húzza az alsó jelölőt. A Ctrl billentyű (Windows) vagy a Command billentyű (Mac OS) lenyomva tartása mellett húzza a mutatót mindkét jelölő mozgatásához és az egész bekezdés behúzásához.

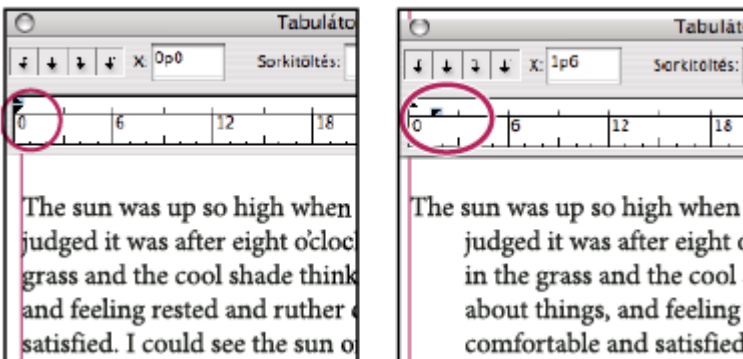


Első sor behúzás (balra); nincs behúzás (jobbra)

- Jelölje ki a felső jelölőt, és a szöveg első sorának behúzásához írja be a megfelelő értéket az X mezőbe. Jelölje ki az alsó jelölőt, és a szöveg minden mondatának (az első kivéve) behúzásához írja be a megfelelő értéket az X mezőbe.

Függő behúzás létrehozása

Függő behúzás alkalmazásakor az első sor kivételével a bekezdés összes sora be van húzva. A függő behúzások elsősorban akkor hasznosak, amikor beágyazott grafikát szeretne használni a bekezdés elején, vagy amikor felsorolásjeles listát készít.



Nincs behúzás (balra); függő behúzás (jobbra)

- A Szöveg eszközzel **T** kattintson a behúzni kívánt bekezdésre.
- A Vezérlő panelen vagy a Tabulátorok panelen adjon meg egy nullánál nagyobb bal oldali behúzást.
- Ha negatív értékkel szeretné megadni az első sor bal oldali behúzását, az alábbiakat kell tennie:
 - A Bekezdés panelen írjon egy negatív értéket az Első sor bal oldali behúzás mezőbe ➤.
 - A Tabulátorok panelen húzza a felső jelölőt balra, az alsót pedig jobbra.

Bekezdésköz beállítása

- 1 Helyezze a kurzort a módosítani kívánt bekezdésbe, vagy jelöljön ki egy szövegobjektumot az objektum összes bekezdésének módosításához. Ha a kurzort nem helyezi egy bekezdésbe, vagy ha nem jelöl ki szövegobjektumot, a beállítás csak az új szövegre érvényesül.
- 2 A Bekezdés panelen módosítsa a Bekezdés előtti térköz (¶ vagy ¶¶) és a Bekezdés utáni térköz (¶¶ vagy ¶¶¶) beállítást.

Megjegyzés: Ha egy bekezdés egy hasáb tetején kezdődik, nem kerül térköz a bekezdés elé. Ebben az esetben növelheti a bekezdés első sorának sortávolságát, vagy módosíthatja a szövegobjektum beszúrt térközét.

Lásd még

“Bekezdés panel – áttekintés”, 320. oldal

“Sortávolság beállítása”, 314. oldal

Függő központosítás

A függő központosítás használatakor a szöveg élei egyenletesebbnek látszanak, mivel az írásjelek a bekezdés margóján kívülre kerülnek.



Bekezdés lebegő írásjelek nélkül (balra) és lebegő írásjelekkel (jobbra)

Az Illustrator a következő beállításokat biztosítja a függő központosításhoz:

Latin lebegő írásjelek Egy adott bekezdés írásjeleinek igazítását határozza meg. Amikor a Latin lebegő írásjelek beállítás be van kapcsolva, a következő karakterek teljes mértékben a margón kívül esnek: angol (egyszeres) idézőjelek, idézőjelek, kötőjelek, pontok és vesszők. A következő karakterek félig a margón kívülre kerülnek: csillagok, hullámjelek, három pont, félkvírtminuszok, kvírtminuszok, kettőspontok, pontosvesszők. A beállítás alkalmazásához helyezze a kurzort a bekezdésbe, és a Bekezdés panel menüjéből jelölje ki a Latin lebegő írásjelek menüpontot.

Optikai margóigazítás A szövegobjektumban lévő összes bekezdés írásjeleinek igazítását meghatározza. Amikor az Optikai margóigazítás be van kapcsolva, a latin lebegő írásjelek és a betűk szélei (például a W és az A esetében) a margón kívülre kerülnek, hogy a szöveg igazítottként jelenjen meg. A beállítás alkalmazásához jelölje ki az objektumtípust, majd válassza a Szöveg > Optikai margóigazítás menüpontot.

Buraszagári A kétbájtos írásjelek igazítását határozza meg (kínai, japán és koreai betűtípusok esetén használható). Ezekre az írásjelekre nincs hatással a Latin lebegő írásjelek és az Optikai margóigazítás beállítás.

Ne feledje, hogy a bekezdésigazítás határozza meg a margót, amelyen az írásjelek megjelennek. A balra igazított, illetve a jobbra igazított bekezdésekben az írásjelek rendre a bal, illetve a jobb margón lebegnek. A felülre igazított, illetve az alulra igazított bekezdésekben az írásjelek rendre a felső, illetve az alsó margón lebegnek. A középre igazított és a sorkizárt bekezdésekben az írásjelek mindkét margón lebegve jelennek meg.

Megjegyzés: Ha egy központosítási jelet idézőjel követ, mindkét írásjel a margón kívül lebegve jelenik meg.

Lásd még

“Bekezdés panel – áttekintés”, 320. oldal

“A buraszagári beállítás megadása”, 342. oldal

Kötőjelek és sortörések

Automatikus elválasztás alkalmazása

Az elválasztási beállítások a szövegsorok vízszintes elhelyezésére, valamint esztétikai megjelenésére vannak hatással. Meghatározzák, hogy a szavak elválaszthatók lehetnek-e, és ha igen, hogyan.

1 Az automatikus elválasztás alkalmazásához tegye az alábbiak egyikét:

- Az automatikus elválasztás be- vagy kikapcsolásához a Bekezdés palettán jelölje be az Elválasztás jelölőnégyzetet, vagy törölje belőle a jelet.
- Ha az elválasztást adott bekezdésekre szeretné alkalmazni, jelölje ki a kívánt bekezdéseket.
- Elválasztási szótár definiálásához a Karakter panel alján lévő Nyelv listában válasszon egy nyelvet.

2 A megfelelő beállítások kijelöléséhez a Bekezdés panel menüjében kattintson az Elválasztás parancsra, és adja meg az alábbi beállításokat:

Ennél hosszabb szavak: _ betű	Ez a mező meghatározza az elválasztható szavak minimális hosszát.
Az első szótag _ betű és Az utolsó szótag _ betű	Ez a mező meghatározza, hogy legalább hány karakter legyen a kötőjellel elválasztható szavak elején, illetve végén. Ha például a mezőkben a 4 értéket adja meg, az automatika szót a program auto- matika formában választja el az au- tomatika vagy az automati- ka alakok helyett.
Egymás alatt maximum: _ elválasztás	Ez a mező meghatározza, hogy legfeljebb hány egymást követő sor végén lehet szóelválasztás. A nulla azt jelenti, hogy korlátlan számú egymást követő sorvégi elválasztás fordulhat elő.
Elválasztási zóna	Ez a mező kijelöl egy távolságot a bekezdés jobb szélétől, amelyben nem fordulhat elő elválasztás. A 0 érték engedélyezi az összes elválasztást. Ez a beállítás csak az Adobe egysoros tördelő szolgáltatás használata esetén alkalmazható.
Nagybetűs szavak elválasztása	Ha bejelöli ezt a jelölőnégyzetet, megakadályozhatja a nagybetűs szavak elválasztását.

Megjegyzés: Az elválasztási beállítások csak antikva karakterekre alkalmazhatók, a kínai, japán és koreai betűkészletekben található kétbájtos karakterekre nincsenek hatással.

Elválasztási szótár használata

Az Illustrator a Proximity típusú nyelvi szótárakkal határozza meg, hogy hol kell elválasztani a szavakat. Ezekkel a szótárakkal másik nyelv adható meg akár már egyetlen karakternyi szöveghez. Kijelölhet egy alapértelmezett szótárat, és a Beállítások párbeszédpanelen ezt testreszabhatja.

1 Válassza a Szerkesztés > Beállítások > Elválasztás (Windows) vagy az Illustrator > Beállítások > Elválasztás (Mac OS) menüpontot.

2 Végezze el a következő műveletek valamelyikét:

- Egy alapértelmezett elválasztási szótár kiválasztásához jelöljön ki egy Alapértelmezett nyelv beállítást, és kattintson az OK gombra.

- Szó felvételéhez a kivételek listájára írja be a szót az Új bejegyzés szövegmezőbe, és kattintson a Hozzáadás gombra.
- Ha egy szót el szeretne távolítani a kivételek listájából, jelöljön ki egy szót a listában, és kattintson a Törlés gombra.

Szóelválasztás megakadályozása

A sorvégi szótörés megakadályozható – például tulajdonnevek vagy olyan szavak esetén, amelyek elválasztva rosszul olvashatók. Lehetőség van több szó vagy csoport együtt tartására – például a vezetéknévek és monogramok csoportja esetén.

1 Jelölje ki azokat a karaktereket, amelyek szótörését meg kívánja akadályozni.

2 A Karakter panel menüjében kattintson a Nincs törés parancsra.

Megjegyzés: Ha túl sok szomszédos karakterre alkalmazza a Nincs törés beállítást, előfordulhat, hogy a szöveg egy szó közepén törik.

Tördelési módszerek

Az oldalon látható szöveg megjelenése a különböző folyamatok összehatásának eredményeként létrejövő *tördelés* függvénye. Az Adobe alkalmazások a kijelölt szóköz-, betűköz-, karakterjelköz- és elválasztási beállításokból meghatározzák a lehetséges sortöréseket, és kiválasztják közülük a megadott paramétereket leginkább támogató megoldást.

Két tördelési módszer közül választhat: Adobe mindenosoros tördelés és Adobe egysoros tördelés. Mindkét módszer a lehetséges törések meghatározásán és az adott bekezdés elválasztási és sorkizárási beállításaihoz legjobban illő lehetőség kiválasztásán alapul. A tördelési módszer csak a kijelölt bekezdés(ek)re érvényes, vagyis a különböző bekezdésekhez beállíthat eltérő tördelési módszereket is.

Mindenosoros tördelés

A mindenosoros tördelés a szöveget sorok meghatározott tartományához tartozó töréspont-hálózatnak tekinti, ezáltal az esztétikailag kifogásolható későbbi törések elkerülése céljából optimalizálni tudja a bekezdés korábbi sorait.

A mindenosoros tördelés először azonosíthatja és értékeli a lehetséges törési pontokat, majd a következő elv szerint súlyozó büntetőszámokat rendel hozzájuk:

- Balra, jobbra vagy középre igazított szövegnél a jobb oldalhoz közelebb eső sorokat tekinti kedvezőbbnek, és ezek kapnak alacsonyabb büntetőszámot.
- Sorkizárt szövegnél az egyenletes betű- és szóköznek van legnagyobb jelentősége.
- Az elválasztás lehetőség szerint kerülendő.

Egysoros tördelés

Az egysoros tördelés a szöveg hagyományos, soronként meghatározott tördelését képviseli. Ezt a beállítást akkor érdemes használni, ha manuálisan szeretné meghatározni a sortörések helyét. Az egysoros tördelő funkció a következő elvek szerint határozza meg a töréspont helyét:

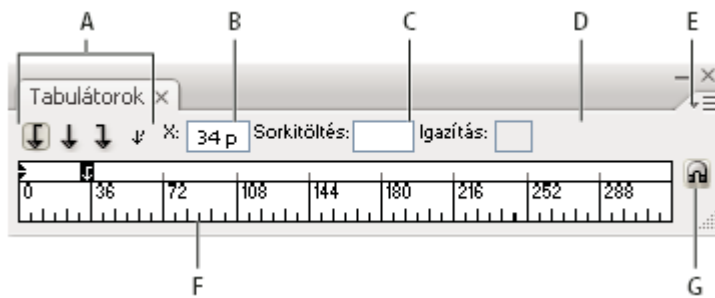
- Lehetőség szerint hosszú sorokra kell törekedni.
- Sorkizárt szövegnél a szóközők változtatása (tömörítés vagy széthúzás) előnyösebb az elválasztásnál.
- Nem sorkizárt szövegnél a szóközők változtatásával (tömörítés vagy széthúzás) szemben előnyben részesítendő az elválasztás.
- A térköz-változtatási lehetőségek közül a tömörítés kedvezőbb hatású a széthúzásnál.

A tördelési módszer a Bekezdés panel menüjéből választható. Ha valamennyi bekezdésre szeretné alkalmazni a módszert, először jelölje ki az objektumot; ha csak az aktuális bekezdésre, akkor először állítsa a kurzort az adott bekezdésbe.

Tabulátorok

Tabulátorok panel – áttekintés

A Tabulátorok panelen (Ablak > Szöveg > Tabulátorok) állíthatja be a tabulátorpozíciókat a bekezdésben vagy a szövegobjektumban.



Tabulátorok panel

A. Tabulátorigazítási gombok B. Tabulátor helye C. Tabulátorkitöltés mezője D. Igazítás be mező E. panelmenü F. Vonalzó G. Panel igazítása a keret fölé

A Tabulátorok panel menüje további parancsokkal és beállítási lehetőségekkel segíti a munkát. A menü használatához kattintson a panel jobb felső sarkában látható háromszög ikonra.

Lásd még

“Munkaterület – áttekintés”, 14. oldal

“Mértékegység módosítása”, 47. oldal

A Tabulátorok panel igazítása a kijelölt szövegobjektumhoz

A Tabulátorok panelt bárhol elhelyezheti a munkaterületen, azonban általában hasznos a Tabulátorok panelt a szövegobjektumhoz igazítani.

- ❖ Kattintson a mágnes ikonra . A Tabulátorok panel közvetlenül a kijelölt szövegobjektum fölé kerül, a zéruspontja pedig a bal oldali margóhoz igazodik. Szükség esetén a panel jobb alsó sarkában lévő átméretező gomb húzásával növelheti vagy csökkentheti a vonalzó méretét.

Tabulátorpozíciók igazítása a vonalzó beosztásához

Alapértelmezés szerint a tabulátorpozíciókat bárhova elhelyezheti a tabulátoros vonalzón.

- ❖ A panel menüjéből válassza az Egységhez igazítás menüpontot, vagy a tabulátorpozíció húzásakor tartsa lenyomva a Shift billentyűt.

A tabulátoros vonalzó mértékegységének módosítása

A tabulátoros vonalzó mértékegységeit a (minden fájlra érvényes) Mértékegységek és megjelenítési sebesség beállításokban megadott Általános egységek beállítás vagy a (fájltra vonatkozó) Dokumentum beállítása párbeszédpanelen megadott beállítás határozza meg.

- Ha az összes fájl esetében módosítani szeretné a tabulátoros vonalzó mértékegységeit, adjon meg egy új értéket a Mértékegységek és megjelenítési sebesség Általános egységek beállításban.
- Az adott fájl mértékegységeinek módosításához adjon meg egy új mértékegységet a Dokumentum beállítása párbeszédpanelen.

Tabulátorok beállítása

A tabulátorpozíciók az egész bekezdésre érvényesek. Az első tabulátor beállításakor az Illustrator törli a tőle balra lévő összes tabulátorpozíciót. Ahogy beállítja a többi tabulátorpozíciót, az Illustrator törli az összes alapértelmezett tabulátort a beállított pozíciók között.

- 1 Helyezze a kurzort egy bekezdésbe, vagy jelöljön ki egy szövegobjektumot az objektumban lévő összes bekezdés tabulátorpozícióinak beállításához.
- 2 A Tabulátorok panelen kattintson egy tabulátorigazító gombra annak megadásához, hogy a szöveg hogyan igazodjon a tabulátor pozíciójához:

Balra igazított tabulátor	a vízszintes szöveg balra igazításához, így a jobb margó egyenetlen marad.
Középre igazított tabulátor	a szöveg középre igazításához a tabulátorjelhez.
Jobbra igazított tabulátor	a vízszintes szöveg jobbra igazításához, így a bal margó egyenetlen marad.
Alulra igazított tabulátor	a függőleges szöveg lenti margóhoz igazításához, így a felső margó egyenetlen marad.
Felülre igazított tabulátor	a függőleges szöveg fenti margóhoz igazításához, így az alsó margó egyenetlen marad.
Tizedesvesszőhöz igazított tabulátor	a szöveg igazításához egy adott karakterhez, például egy ponthoz vagy dollárjelhez. Ez a beállítás akkor hasznos, ha számokat rendez oszlopokba.

Bármelyik tabulátor igazítását módosíthatja, ehhez csak ki kell jelölnie azt, és rá kell kattintania ezen gombok egyikére.

3 Tegye az alábbiak egyikét:

- Kattintson a tabulátorvonalzó tetszőleges helyére, így új tabulátorpozíciót szúrhat be.
- Írjon be egy pozíciót az X mezőbe (vízszintes szövegnél) vagy az Y mezőbe (függőleges szövegnél), és nyomja le az Enter vagy a Return billentyűt. Ha az X vagy az Y érték van kijelölve, a FEL vagy a LE billentyűvel 1 pontonként növelheti vagy csökkentheti a tabulátorértéket.

Megjegyzés: A tabulátoros vonalzó használatakor nem állíthatja be a tabulátorpozíciókat 1-nél kisebb növekményekben. Ha azonban megad egy pozíciót az X vagy Y mezőben, a pozíciókat akár 0,01 pontonként is beállíthatja.

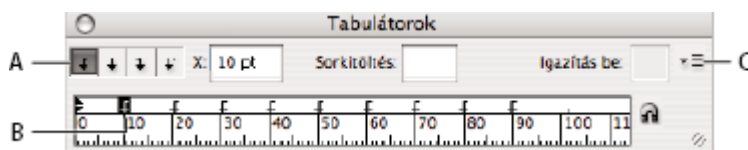
4 A 2. és 3. lépések ismétlésével adja hozzá a további tabulátorpozíciókat.

Megjegyzés: A behúzások a Tabulátorok panelen történő módosításáról további információt a "Behúzott szöveg", 322. oldal című fejezetben talál.

Tabulátorok ismétlése

A Tabulátor ismétlése paranccsal több tabulátor hozható létre a tabulátor és a bal oldali behúzás vagy az előző tabulátor között mért távolság alapján.

- 1 Kattintson a bekezdésben egy beszúrási pontra.
- 2 A Tabulátorok panelen jelöljön ki egy tabulátort a vonalzón.
- 3 A panel menüjében kattintson a Tabulátor ismétlése parancsra.



Ismételt tabulátorok

A) Tabulátorigazítási gombok B) Tabulátorpontok a vonalzón C) Panelmenü

Tabulátorok mozgatása

- 1 A Tabulátorok panelen jelöljön ki egy tabulátorpozíciót a vonalzón.
- 2 Tegye az alábbiak egyikét:
 - Írjon be egy új pozíciót az X mezőbe (vízszintes szövegnél) vagy az Y mezőbe (függőleges szövegnél), és nyomja le az Enter vagy a Return billentyűt.
 - Húzza a tabulátort egy másik helyre.
 - Az összes tabulátorpozíció egyidejű mozgatásához a Ctrl billentyű (Windows), illetve a Command billentyű (Mac OS) lenyomva tartása mellett húzza a tabulátort.

A tabulátorpozíció mozgatásakor vizuális segítség jelenik meg a kijelölt szövegben.

Tabulátorok eltávolítása

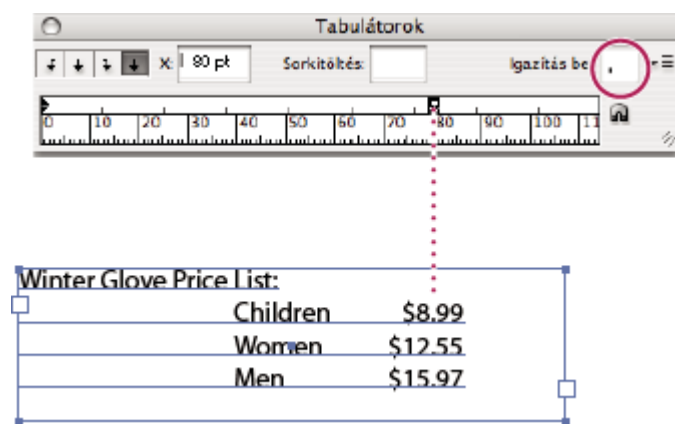
❖ Tegye a következők egyikét:

- Húzza le a vonalzóról a tabulátort.
- Jelölje ki a tabulátort, majd kattintson a panel menüjének Tabulátor törlése parancsára.
- Az alapértelmezett tabulátorpozíciók visszaállításához válassza a panel menüjének Az összes törlése parancsát.

Karakterek meghatározása tizedesponthoz igazított tabulátorokhoz

A tizedesponthoz igazított tabulátorral a megadott karakterhez (ponthoz vagy dollárjelhez) igazítható a szöveg.

- 1 A Tabulátorok panelen hozzon létre vagy jelöljön ki egy tizedesponthoz igazított tabulátort ↓ a tabulátorvonalzón.
- 2 Az Igazítás be mezőbe írja be azt a karaktert, amelyhez igazítani szeretné a szöveget. A mezőbe bármilyen karaktert beírhat vagy beilleszthet. Ellenőrizze, hogy az igazítani szándékozott bekezdés tartalmazza-e az adott karaktert.



A tizedesponthoz igazított tabulátorral igazított szöveg

Tabulátorkitöltők hozzáadása

A *tabulátorkitöltők* a tabulátorjel és az azt követő szöveg között álló ismételt karakterek (például pontok vagy gondolatjelek sorozata).

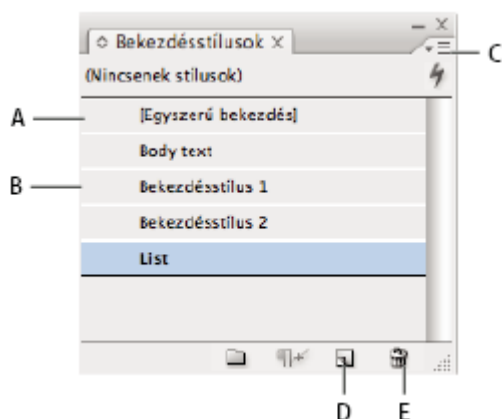
- 1 A Tabulátorok panelen jelöljön ki egy tabulátort a vonalzón.
- 2 Írjon be legfeljebb nyolc karaktert a Sorkitöltés mezőbe, és nyomja meg az ENTER vagy a RETURN billentyűt. A program a tabulátor teljes szélességét kitölti a beírt karaktersorozattal.
- 3 A tabulátorkitöltő betűtípusának vagy egyéb formázásának megváltoztatásához jelölje ki a tabulátorkaraktert a szövegkeretben, és alkalmazza a formázást a Karakter panel vagy a Szöveg menü használatával.

Karakter- és bekezdésstílusok

Karakter- és bekezdésstílusok – ismertető

A *karakterstílus* egy kijelölt szövegtartományra alkalmazható karakterformázási jellemzők összessége. A *bekezdésstílusok* karakter- és bekezdésformázási jellemzőket is tartalmaznak, és egy kijelölt bekezdésre vagy bekezdések tartományára egyaránt alkalmazhatók. A karakter- és bekezdésstílusok használata időmegtakarítást és konzisztens formázást eredményez.

A Karakterstílusok és Bekezdésstílusok panelek a karakter- és bekezdésstílusok létrehozására, alkalmazására és kezelésére szolgálnak. Stílus alkalmazásához csak ki kell jelölnie a megfelelő szöveget, és az egyik panelen található stílusnévre kell kattintania. Ha nem jelöl ki szöveget, a stílus csak az új szövegekre érvényesül.



Bekezdésstílusok panel

A) Stílus neve B) Stílus kiegészítő formázással (felülírás) C) Panelmenü D) Új stílus gomb E) Törlőikon

Szöveg kijelölésekor vagy a kurzor szövegbe történő beszúrásakor az aktív stílusok a Karakterstílusok és Bekezdésstílusok paneleken kiemelten jelennek meg. A dokumentum minden karaktere alapértelmezés szerint Normál karakterstílusú, és minden bekezdése Normál bekezdésstílusú. Ezekből az alapértelmezett stílusokból kiindulva hozható létre a többi stílus.

A stílusnév mellett látható pluszjel jelzi, hogy az adott stílushoz *felülírások* tartoznak. A felülírás olyan formázás, amely eltér a stílus által definiált jellemzőktől. A Karakter vagy OpenType paneleken végzett beállítás-módosítás az aktuális stílus felülírását jelenti; ugyanígy felülírja az aktuális bekezdésstílust a Bekezdés panel beállításainak módosítása.

A karakter- és bekezdésstílusok Illustrator programbeli használatáról készült videobemutató megtekintéséhez látogasson el a www.adobe.com/go/vid0047_hu webhelyre.

Karakter- és bekezdésstílusok létrehozása

- 1 Ha az új stílust meglévő szöveg formázása alapján szeretné létrehozni, jelölje ki a szöveget.
- 2 A Karakterstílusok panelen vagy a Bekezdésstílusok panelen hajtsa végre az alábbi műveletek egyikét:
 - Egy alapértelmezett nevű új stílus létrehozásához kattintson az Új stílus létrehozása gombra.
 - Egy egyéni nevű új stílus létrehozásához a panel menüjéből válassza az Új stílus parancsot. Írjon be egy nevet, majd kattintson az OK gombra.

Egy karakter- vagy bekezdésstílus másolatának létrehozásához húzza a stílust az Új stílus gombra.

Karakter- és bekezdésstílusok szerkesztése

Az alapértelmezett karakter- és bekezdésstílusokat módosíthatja, csakúgy, mint a felhasználók által létrehozott stílusokat. Egy stílus definíciójának módosításakor az adott stílussal formázott összes szöveg megváltozik, hogy megfeleljen az új stílusdefiníciónak.

- 1 A Karakterstílusok panelen vagy a Bekezdésstílusok panelen hajtsa végre az alábbi műveletek egyikét:
 - Jelölje ki a stílust a panelen, és válassza a Karakterstílus beállításai menüpontot a Karakterstílusok panel menüjéből, vagy válassza a Bekezdésstílus beállításai menüpontot a Bekezdésstílus panel menüjéből.
 - Kattintson duplán a stílus nevére.

Megjegyzés: A dupla kattintás alkalmazza a stílust az összes kijelölt szövegre, vagy ha nincs szöveg kijelölve, akkor az új szövegekre. Ha nem szeretné alkalmazni a stílust, tartsa lenyomva a Shift+Ctrl (Windows) vagy a Shift+Command (Mac OS) billentyűkombinációt, amikor a stílus nevére kattint.

- 2 A párbeszédpanel bal oldalán jelöljön ki egy formázásbeállítási kategóriát, és adja meg a kívánt beállításokat. Egy másik kategória kijelölésével további formázási beállításokat jeleníthet meg.

Ha bármelyik formázási beállításról információt szeretne kapni, keresse meg a beállítás nevét a Súgóban.

- 3 A beállítások elvégzését követően kattintson az OK gombra.

Stílusfelülírások eltávolítása

A Karakterstílusok és a Bekezdésstílusok panelen a stílusnév mellett látható pluszjel jelzi, hogy az adott stílushoz felülírások tartoznak. A felülírás olyan formázás, amely eltér a stílus által definiált jellemzőktől. A stílusfelülírások többféleképp is eltávolíthatók:

- Ha a felülírások törlésével vissza szeretne térni a stílus által meghatározott megjelenéshez, alkalmazza újra ugyanazt a stílust, vagy a panelmenüből válassza a Felülírások törlése lehetőséget.
- Ha azért szeretné törölni a felülírást, hogy másik stílust alkalmazzon, az Alt (Windows) vagy az Option (Mac OS) billentyűt tartva lenyomva és kattintson az új stílus nevére.
- A stílus újradefiniálásához és a szöveg aktuális megjelenésének megtartásához jelöljön ki a szövegben legalább egy karaktert, és a panelmenüből válassza a Stílus újradefiniálása parancsot.

Ha a stílusok használatának elsődleges célja a formázás konzisztenciájának biztosítása, akkor a felülírások általában kerülendők. Gyorsan összeállítandó és egyszeri használatra szánt szövegeknél a felülírások nem jelentenek problémát.

Karakter- és bekezdésstílusok törlése

A stílusok törlése nem módosítja a velük címkézett bekezdések megjelenését, de formázásuk ezután nem kapcsolódik a stílushoz.

- 1 A Karakterstílusok vagy Bekezdésstílusok panelen jelölje ki a stílus(ok) nevét.
- 2 Tegye a következők egyikét:
 - A panel menüjében válassza a Karakterstílus törlése vagy Bekezdésstílus törlése parancsot.
 - Kattintson a panel alján található  Törlés ikonra.
 - Húzza a stílust a panel alján található Törlés gombra.

 *Az összes használaton kívüli stílus törléséhez válassza a Minden használaton kívüli kijelölése parancsot a stíluspanel menüjéből, és kattintson a Törlés ikonra.*

Karakter- és bekezdésstílusok betöltése másik Illustrator-dokumentumból

- 1 A Karakterstílusok panelen vagy a Bekezdésstílusok panelen hajtsa végre az alábbi műveletek egyikét:
 - A panel menüjéből válassza a Karakterstílusok betöltése vagy a Bekezdésstílusok betöltése menüpontot.
 - A panel menüjéből a Minden stílus betöltése menüpontot válassza, ha a karakter- és bekezdésstílusokat is be szeretné tölteni.
- 2 Kattintson duplán az importálni kívánt stílusokat tartalmazó Illustrator-dokumentumra.

Szöveg exportálása

Szöveg exportálása szövegfájlba

- 1 Az egyik szövegeszközzel jelölje ki az exportálni kívánt szöveget.
- 2 Kattintson a Fájl > Exportálás parancsra.
- 3 Az Exportálás párbeszédpanelen jelölje ki a fájl helyét, és írjon be egy fájlnevet.
- 4 Fájlformátumként a Szövegformátum (TXT) lehetőséget válassza.
- 5 Írja be az új fájl nevét a név szövegmezőbe, és kattintson a Mentés (Windows), illetve az Exportálás (Mac OS) gombra.
- 6 Válasszon egy platformot és egy kódolási módszert, majd kattintson az Exportálás gombra.

Szöveg címkézése a Flash szoftverbe való exportáláshoz

Az Illustrator programból sokféleképpen exportálhat szöveget a Flash szoftverbe. A szöveget exportálhatja statikus, dinamikus vagy bevitt szöveggént. A dinamikus szöveg lehetővé teszi például, hogy megadja a webhely URL-címét, amely megnyílik, ha a felhasználó a szövegre kattint. A dinamikus és beírt szövegekről további információt a Flash súgójában talál.

A Flash-szövegek tartalmazhatnak pontalapú, területalapú és görbére illesztett szöveget, mivel minden szöveg területalapú szöveggé alakul át az SWF formátumban. A határolókeretek változatlanok maradnak, és minden rájuk alkalmazott transzformáció megmarad az SWF formátumban. A többszálú szöveg objektumok exportálása egyenként történik, vagyis ha egy szövegszál minden objektumát címkézni és exportálni szeretné, mindenképpen jelölje ki és címkézzé mindegyiket. A kifutó szövegek változatlan állapotban importálhatók a Flash Player programba.

A szöveget a címkézés után importálhatja a Flash programba, akár úgy, hogy az Illustrator szoftverből exportálja, akár másolással és beillesztéssel.

Megtekinthet egy, a szövegek az Illustrator és a Flash szoftver közötti hatékony átvitelét bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0199_hu weblapon.

Megjegyzés: A szövegek címkézése és a címkék visszavonása nem módosítja az eredeti szöveget az Illustrator programban. A címkét bármikor módosíthatja anélkül, hogy megváltozna az eredeti.

- 1 Jelöljön ki egy szövegobjektumot, és a Vezérlő panelen kattintson a Flash-szöveg gombra.
- 2 A Villogó szöveg panelen lévő Szöveg menüből jelölje ki a következő lehetőségek egyikét:

Statikus szöveg	A szöveget hagyományos szövegobjektumként exportálja a Flash Player programba, vagyis nem módosítható dinamikusan vagy programozottan a Flash alkalmazásban. A statikus szöveg tartalma és megjelenése a szöveg készítésének időpontjától függ.
Dinamikus szöveg	A szöveget dinamikus szöveggént exportálja, amely programozottan frissíthető a futtatás során a parancsfájlok parancsaival és címkéivel. A dinamikus szöveg használható sportmérkőzések állásának megjelenítésére, tőzsdei árfolyamok vagy újsághírek bemutatására és más, hasonló célokra, amikor a szöveg dinamikus frissítésére van szükség.
Szöveg bevitele	A szöveget beírt szöveggént exportálja, amely megegyezik a dinamikus szöveggel, azonban a szöveget a felhasználók szerkeszteni tudják a Flash Player szoftverben. A beírt szöveg használható űrlapokhoz, felmérésekhez vagy más, hasonló esetekben, amikor arra van szükség, hogy a felhasználó szöveget írjon be vagy módosítson.

- 3 (Választható) Adja meg a szövegobjektum példányának nevét. Ha nem írja be a példány nevét, a szövegobjektum alapértelmezett nevét (ahogy a Rétegek panelen látható) használja a Flash a szövegobjektummal való munka során.
- 4 Adja meg a Leképezés típusa beállítását. Az Eszközbetűtípusok használata beállítás a karakterjeleket eszközbetűtípusokká alakítja át (az eszközbetűtípusok esetében nem lehetséges az élsimítás).

Megjegyzés: A betűtípusok nevét általában pontosan használja, és közvetlenül elküldi a beolvasást végző eszköz betűtípus rendszerének, hogy az megkereshesse a betűtípust. Azonban létezik több indirekt betűtípusnév is, amely a beolvasó platformtól függően más betűtípusra képezhető le. Ezek az indirekt leképezések a Flash Player minden platformspecifikus portjára kódolva vannak, és az egyes platformok betűtípusait a rendszer alapértelmezett betűtípusai közül választja ki, vagy más, valószínűleg meglévő betűtípus közül. Egy második szempont szerint az indirekt leképezések úgy vannak megadva, hogy a platformok között az indirekt betűtípusok minél inkább hasonlítsanak.

Animáció	A kimeneti szöveget animációhoz optimalizálja.
Olvashatóság	A szöveget az olvashatósághoz optimalizálja.
Egyéni	Lehetővé teszi a szöveg Vastagság és Élesség értékének megadását.

Eszközbetűtípusok használata	A karakterjeleket eszközbetűtípusokká alakítja át. Az élsimítás nem használható eszközbetűtípusok esetében.
_sans, _serif és _typewriter	A nyugati indirekt betűtípusokat úgy képezi le a platformok között, hogy a megjelenésük hasonló legyen.
Gothic, Tohaba (Gothic Mono) és Mincho	A japán indirekt betűtípusokat úgy képezi le a platformok között, hogy a megjelenésük hasonló legyen.

Megjegyzés: Az indirekt betűtípusokról további információt az [Adobe.com](http://adobe.com) webhelyen található Flash-specifikációs dokumentumban talál.

- 5 (Választható) Jelölje be az alábbi beállítások bármelyikét:

Kijelölhető 	Az exportált szöveget kijelölhetővé teszi a Flash programban.
Szegély megjelenítése a szöveg körül 	A határvonalakat láthatóvá teszi a Flash programban.
Karakterszerkesztés beállításai 	Megnyitja a Karakterek beágyazása párbeszédpanelt, és így beágyazhat karaktereket a szövegobjektumba. A beágyazandó karaktereket kijelölheti a megadott listából, beírhatja a karaktereket A következő karakterek befoglalása mezőbe, kattinthat az Automatikus kitöltés gombra a beágyazni kívánt karakterek automatikus kijelöléséhez, vagy elvégezheti ezen műveletek bármilyen kombinációját.

- 6 (Választható) Ha a szöveget dinamikus szöveggént címkézte, megadhatja az URL-címét annak a weblapnak, amely megnyílik, amikor a szövegre kattintanak, valamint megadhatja az ablakot, ahol a weblap meg fog nyílni:

_self	Az aktuális ablak aktuális képkockáját határozza meg.
_blank	Egy új ablakot határoz meg.
_parent	Az aktuális képkocka szülő képkockáját határozza meg.
_top	Az aktuális ablak legfelső szintű képkockáját határozza meg.

- 7 Ha a szöveget beírt szöveggént címkézte, adja meg a Maximális karakterszám értékét, amely meghatározza, hogy legfeljebb hány karakter írható be a szövegobjektumba.

 Miután egy szöveget Flash-szöveggént címkézett, minden ilyen szöveget egyszerre kijelölhet a Kijelölés > Objektum > Dinamikus Flash-szöveg vagy Beírt Flash-szöveg paranccsal.

Lásd még

“Flash-exportálási beállítások”, 271. oldal

“SWF-optimalizálási beállítások (Illustrator)”, 395. oldal

Ázsiai karakterek formázása

Ázsiai szövegbeállítások megjelenítése

Alapértelmezés szerint az Illustrator elrejtí az ázsiai szövegek beállításait a Karakter panelen, a Bekezdés panelen, az OpenType panelen és a Szöveg menüben.

- 1 Válassza a Szerkesztés > Beállítások > Betűtípus (Windows) vagy az Illustrator > Beállítások > Betűtípus (Mac OS) menüpontot.

- 2 Jelölje ki az Ázsiai beállítások megjelenítése beállítást, és kattintson az OK gombra.

Azt is beállíthatja, hogyan jelennek meg a betűtípusok nevei (angolul vagy az anyanyelven), ehhez jelölje be vagy törölje a Betűtípusok neve angolul jelölőnégyzetet.

Megjegyzés: A használni kívánt nyelvet az operációs rendszernek támogatnia kell. Ha további információkra van szüksége, érdeklődjön az operációs rendszer gyártójától.

Lásd még

“Unicode – ismertető”, 303. oldal

OpenType karakterattribútumok megadása ázsiai nyelvű szövegekben

Az ázsiai OpenType betűkészletek több olyan szolgáltatást tartalmazhatnak, amely az aktuális PostScript és TrueType betűkészletekből hiányzik. Ezenkívül az ázsiai OpenType betűtípusok számos karakterhez biztosítanak karakterjel-változatokat.

- 1 Jelölje ki azokat a karaktereket vagy szövegobjektumokat, amelyekre a beállítást alkalmazni szeretné. Ha nem jelöl ki szöveget, a beállítás csak az új szövegekre érvényesül.
- 2 Ellenőrizze, hogy egy OpenType betűtípust jelölt-e ki.
Ezt a Szöveg > Betűtípus menüben ellenőrizheti, mivel az OpenType betűtípusok mellett a  ikon jelenik meg.
- 3 Adja meg a következő beállítások bármelyikét az OpenType panelen:

Arányos mértékek	Az alávágás a betűtípus méretével arányosan történik.
Vízs. vagy függ. stílus	Átváltja a hiragana betűtípusokat, amelyek más karakterjeleket használnak a függőleges és vízszintes írásban, például az összevont hangok, a megkettőzött mássalhangzók és fonetikus indexek esetében.
Antikva dőlt	A félszélességű alfanumerikus karaktereket dőlt betűsre írja át.

Lásd még

“Karakterkészletek és karakterjel-változatok – ismertető”, 317. oldal

“OpenType betűtípusok”, 303. oldal

“OpenType panel – áttekintés”, 318. oldal

Ázsiai karakterek cseréje másik karakterjelre

- 1 Jelölje ki a cserélni kívánt karaktereket.
- 2 Válassza ki a kívánt beállítást a Jelek panel menüjében. Ha a következő beállítások nem jelennek meg, a Szövegbeállítások területén jelölje be az Ázsiai beállítások megjelenítése beállítást. Ha a beállítás szürkén jelenik meg, akkor a karakterjel nem létezik az aktuális betűtípusban:

Hagyományos alakok	A kijelölt karaktereket a hagyományos alakokra cseréli.
Szakértői alakok	A kijelölt karaktereket a szakértői alakra cseréli.
JIS 78 alakok	A kijelölt karaktereket a JIS 78 alakra cseréli.
JIS 83 alakok	A kijelölt karaktereket a JIS 83 alakra cseréli.
Azonos szélességű félszélességű alakok	A kijelölt latin karakterek karakterjeleit azonos szélességű hankaku (félszélességű) karakterekre cseréli.

Azonos szélességű harmadszélességű alakok	A kijelölt latin karakterek karakterjeleit azonos szélességű harmadszélességű karakterekre cseréli.
Azonos szélességű negyedszélességű alakok	A kijelölt latin karakterek karakterjeleit azonos szélességű negyedszélességű karakterekre cseréli.  <i>Ha egy karakterjel-változatot az eredeti alakjára szeretne visszaalakítani, jelölje ki, és a Jelek panel menüjéből válassza az Alapértelmezett alakok visszaállítása parancsot. Ez a módszer nem használható olyan karakterjel-változatok visszaállítására, amelyek karakterstílussal lettek létrehozva.</i>

Lásd még

“Karakterkészletek és karakterjel-változatok – ismertető”, 317. oldal

“Jelek panel – áttekintés”, 317. oldal

“Ázsiai szövegbeállítások megjelenítése”, 333. oldal

Sortávolság mérésének megadása ázsiai szövegekben

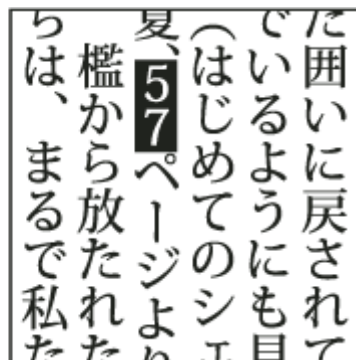
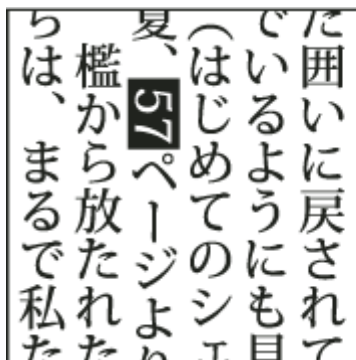
- 1 Jelölje ki a módosítani kívánt bekezdéseket.
- 2 A Bekezdés panel menüjéből válasszon egy sortávolság-beállítást.

Fentről fentre vezető	A szövegsorok közötti távolságot a sorok teteje között méri. A Fentről fentre vezető beállítás esetén a bekezdés első sora szorosan illeszkedik a határolókeret tetejéhez.
Lentről lentre vezető	Vízszintes szövegek esetében a szövegsorok alapvonala közötti távolságot méri. A Lentről lentre vezető beállítás esetén üres tér jön létre a szöveg első sora és a határolókeret között. A kijelölt beállítást egy pipa jelzi. <i>Megjegyzés: A sortávolság beállítása nincsen hatással a sorok közötti távolságra, csak a sortávolság mérésének módját határozza meg.</i>

Félszélességű karakterek elforgatása függőleges szövegben

A felszélességű karakterek, például latin szöveg vagy számok iránya megváltozik a függőleges szövegben. Alapértelmezés szerint a felszélességű karakterek elforgatása egyenként történik.

Ha nem szeretné, hogy a félszélességű karakterek elforduljanak, törölje a Normál függőleges latin igazítás beállítását a Karakter panel menüjében.



Latin szöveg az elforgatás előtt és után

Lásd még

“Ázsiai szövegbeállítások megjelenítése”, 333. oldal

“A szöveg elforgatása”, 301. oldal

A tate-csú-joko használata

A *tate-csú-joko* (más néven *kumimoji* vagy *renmoji*) egy vízszintes szövegblokk a függőleges szövegsorokban. A tate-csú-joko megkönnyíti a fészlésű karakterek (például számok, dátumok és rövid idegen szavak) kiolvasását a függőleges folyásirányú szövegben.



Tate-csú-joko nélküli számok (balra) és a tate-csú-joko beállítással elforgatott számok (jobbra)

- 1 Jelöljön ki karaktereket, és válassza a Tate-chu-yoko menüpontot a Karakter panel menüjében. (A kikapcsolásához ismét kattintson a Tate-chu-yoko menüpontra.)
- 2 A Karakter panel menüjében jelölje ki a következő tate-chu-yoko beállítások bármelyikét:
 - **Fel/le** Egy pozitív érték megadásával a szöveget felfelé, negatív érték megadásával pedig lefelé mozgatja.
 - **Bal/jobb** Egy pozitív érték megadásával a szöveget jobbra, negatív érték megadásával pedig balra mozgatja.

💡 A tate-csú-joko karaktertérközének módosítása a Karakter panelen beállítható tsume vagy betűköz megadásával történik.

Megjegyzés: Ha a Tate-chu-yoko beállítás nem jelenik meg, a Szövegbeállításokban jelölje be az Ázsiai beállítások megjelenítése jelölőnégyzetet.

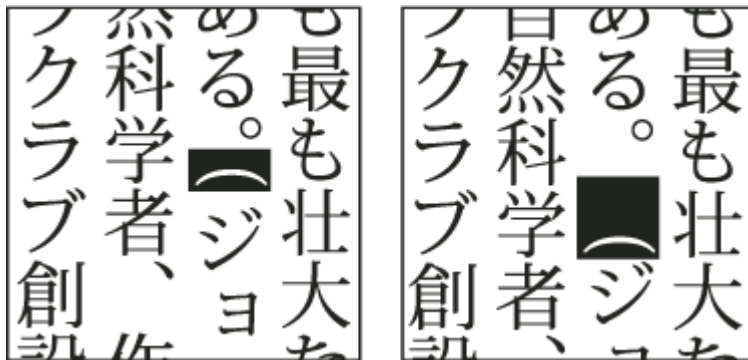
Lásd még

“Alávágás és betűköz”, 315. oldal

“Ázsiai szövegbeállítások megjelenítése”, 333. oldal

Aki használata

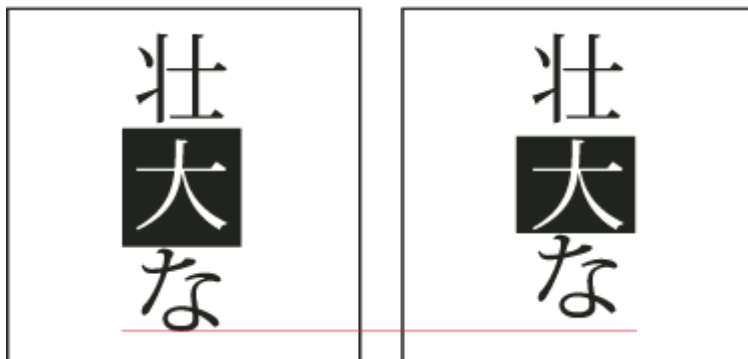
Az *aki* a karakterek előtt és után lévő térköz. Általában rögzített a karakterek közötti térköz a bekezdés mojikumi beállítása alapján. A különleges karakterek mojikumi beállításának módosítása a Karakterek panel menüjében lévő Aki beszúrása beállításokkal lehetséges. Egy nyitó zárójel elé például az Aki beszúrása (Bal) beállítással lehet térközt illeszteni.



Zárójel aki nélkül (balra) és akivel (jobbra)

- ❖ A Szöveg eszközzel jelölje ki a módosítani kívánt karaktereket, és a Karakter panelen végezze el az alábbi műveletek bármelyikét:
 - Ha egy karakter elé vagy mögé akit szeretne beszúrni, adja meg az aki mértékét a Karakter panel menüjének Aki beszúrása (Bal) vagy Aki beszúrása (Jobb) parancsával. Ha például a 2bu lehetőséget választja, egy teljes szélességű szóköz felét adja hozzá a program, a 4bu érték megadásával pedig a negyedét.
 - A karakterek közötti aki összenyomáshoz adja meg a Tsume százalékos értékét. Minél nagyobb a százalékos érték, annál kisebb a karakterek közötti aki.

Ha az Aki beszúrása és a Tsume beállítás nem jelenik meg, a Szövegbeállításokban jelölje be az Ázsiai beállítások megjelenítése beállítást.



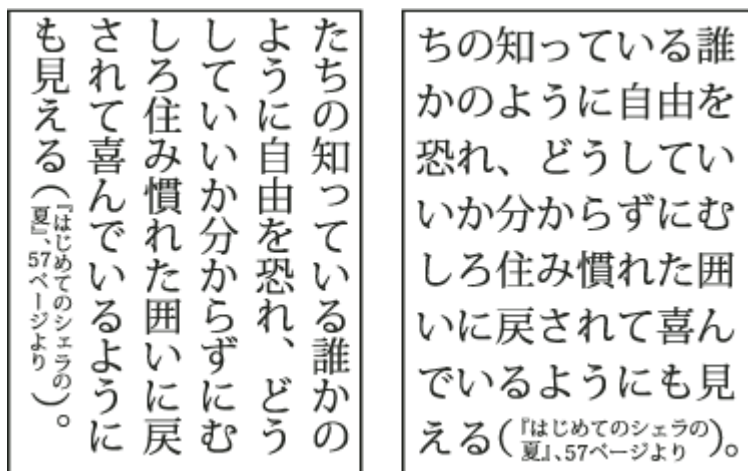
Karakter tsume nélkül (balra) és tsumével (jobbra)

Lásd még

“Ázsiai szövegbeállítások megjelenítése”, 333. oldal

Warichu használata

A Karakter panel Warichu beállítása csökkenti a kijelölt szöveg betűméretét az eredeti méret százalékában, és a szöveget a tájolás függvényében vízszintesen vagy függőlegesen több vonalra halmozza.



Függőleges és vízszintes szöveg a warichu beállítással

- 1 Jelölje ki a szöveget, és a Karakter panel menüjéből válassza a Warichu beállítást. (A kikapcsolásához ismét kattintson rá.)
- 2 A Karakter panel menüjében jelölje ki a következő warichu beállítások bármelyikét:
 - **Sorok** Meghatározza, hogy hány sor szöveg jelenik meg warichu karakterként.
 - **Sortávolság** Meghatározza a warichu karakterek sorai között lévő távolságot.
 - **Méretezés** Megadja a warichu karakterek méretét a szülő szöveg százalékában.
 - **Igazítás** Meghatározza a warichu karakterek igazítását. Egy függőleges keretrácsban például a Fent beállítás a warichu karaktereket a keret tetejéhez igazítja. Az igazítási proxy megmutatja, hogyan jelenik meg a warichu szöveg a szülő szöveghez képest.
 - **Sortörési beállítások** Meghatározza azt a minimális karakterszámot, amelyre szükség van a sortörések előtt és után egy új sor elkezdéséhez.

Lásd még

“Ázsiai szövegbeállítások megjelenítése”, 333. oldal

Mojisoroe használata az ázsiai karakterek igazítására

A *mojisoroe* az ázsiai szövegben lévő karakterek igazítása. Amikor egy szövegsor különböző karaktertípusokat tartalmaz, meghatározhatja, hogyan igazítható a szöveg a sor legnagyobb karakteréhez: a betűtörzs tetejéhez, közepéhez vagy aljához (függőleges keretek esetén jobbra, középre és balra), a latin alapvonalhoz, illetve az ICF mező tetejéhez vagy aljához (függőleges keretek esetén a jobb vagy bal oldalához). Az *ICF* az a terület, ahova a karakterek elhelyezhetők.



Karakterigazítási beállítások

A. Kis karakterek alulra igazítva B. Kis karakterek középre igazítva C. Kis karakterek felülre igazítva

❖ A Karakter panel menüjéből válasszon egy beállítást a Karakterigazítás almenüből:

Latin alapvonal	A kis karaktereket egy sorban a nagy karakterekhez igazítja.
Kvirt jobbra/fent, Kvirt közép vagy Kvirt balra/lent	A kis karaktereket egy sorban a nagy karakter betűtörzsének megadott helyéhez igazítja. Függőleges szövegkeretek alkalmazásakor az Embox jobbra fent beállítás az embox jobb oldalához igazítja a szöveget, az Embox balra lent lehetőség pedig a szöveget igazítja az embox bal oldalához.
ICF mező jobbra/fent és ICF mező lent/balra	A kis karaktereket egy sorban a nagy karakterek által meghatározott ICF-mezőhöz igazítja. Függőleges szövegkeretek alkalmazásakor az ICF jobbra/fent beállítás az ICF mező jobb oldalához, az ICF balra/lent lehetőség pedig az ICF mező bal oldalához igazítja a szöveget.

Mojikumi használata

A mojikumi a japán írásjelek, a latin karakterek, a központozási jelek, a speciális karakterek, a sorkezdés és sorvég, valamint a számok térközét meghatározó japán szövegkompozíciós beállítás. Bekezdésbehúzásokat is megadhat.

Az Illustrator karaktértérközökre vonatkozó szabályai a Japanese Industrial Standards (JIS – Japán Ipari Szabvány) specifikációját, a JISx4051-1995 szabványt követik. Választhat az Illustrator előre definiált mojikumi szabványaiából.

Továbbá létrehozhat saját mojikumi készleteket is. Az új mojikumi készletben módosíthatja a gyakran használt térközbeállításokat, például egy pont és az utána következő nyitó zárójel közötti térközt. Létrehozhat például egy interjúformátumot, ahol egy kvirtmínusz van minden kérdés előtt, a válaszok pedig zárójelben vannak.

Lásd még

“Ázsiai szövegbeállítások megjelenítése”, 333. oldal

Mojikumi készlet beállítása bekezdéshez

- 1 A Karakter panelen az Alávágás értékét állítsa nullára.
- 2 A Bekezdés panelen válasszon egy lehetőséget a Mojikumi készlet legördülő listából:

-	A mojikumi használatának kikapcsolása.

YakumonoHankaku	Félszélességű térközt használ a központosítási jelekhez.
GyoumatsuYakumonoHankaku	Félszélességű térközt használ a legtöbb karakterhez, a sor utolsó karakterét kivéve. 「レーニエ山 国立公園」は、1899年に国立公園として指定された。「セコイア、キングス・キャニオン国立公園」もミニアによって保護され、「ヨセミテ国立公園」とおなじ年、1890年に国立公園として 「レーニエ山 国立公園」は、1899年に国立公園として指定された。「セコイア、キングス・キャニオン国立公園」もミニアによって保護され、「ヨセミテ国立公園」とおなじ年、1890年に国立公園として <i>YakumonoHankaku (balra) és GyoumatsuYakumonoHankaku (jobbra)</i>
GyoumatsuYakumonoZenkaku	Félszélességű térközt használ a legtöbb karakterhez, a sor utolsó karakterét is beleértve.
YakumonoZenkaku	Teljes szélességű térközt használ a központosítási jelekhez. 「レーニエ山 国立公園」は、1899年に国立公園として指定された。「セコイア、キングス・キャニオン国立公園」もミニアによって保護され、「ヨセミテ国立公園」とおなじ年、1890年に国立公園として 「レーニエ山 国立公園」は、1899年に国立公園として指定された。「セコイア、キングス・キャニオン国立公園」もミニアによって保護され、「ヨセミテ国立公園」とおなじ年、1890年に国立公園として <i>GyoumatsuYakumonoZenkaku (balra) és YakumonoZenkaku (jobbra)</i>

Új mojikumi készlet létrehozása

- Tegye az alábbiak egyikét:
 - Válassza a Szöveg > Mojikumi beállítások menüpontot.
 - A Bekezdés panelen válasszon egy Mojikumi beállítást a Mojikumi készlet legördülő listából.
 - A Mojikumi beállítások párbeszédpanelen kattintson az Új gombra.
 - Adja meg az új mojikumi készlet nevét, adja meg a meglévő készletet, amely az új készlet alapjául szolgál, és kattintson az OK gombra.
 - Az Egységek legördülő menüből válassza a százalékos érték (%) vagy a Bu lehetőséget.
 - Mindkét beállításnál adja meg a Kívánt, Minimális és Maximális értékeket. A Minimális érték határozza meg a kinsoku esetében a sorok tömörítését (az érték kisebb legyen a Kívánt értéknél). A Maximális érték határozza meg a teljesen igazított szöveg sorainak széthúzását (az érték nagyobb legyen a Kívánt értéknél).
-  A karaktertípustól függően megadhatja ugyanazokat az értékeket a Minimális, Maximális és Kívánt beállításnál, ha nem szeretné változtatni a sortávolságot.
- Kattintson a Mentés vagy az OK gombra a beállítások mentéséhez. Ha nem szeretné menteni a módosításokat, kattintson a Mégse gombra.

 Amikor egy japán szöveg sok félszélességű térközt vagy latin zárójelet tartalmaz, a szövegkompozícióval kapcsolatos problémák száma megnő. A japán szövegek esetében ezért ajánlatos teljes szélességű térközöket használni, és kerülni a latin zárójeleket. A latin zárójeleket csak akkor használja, ha viszonylag sok latin írásmódú mondatot tartalmaz a japán szöveg, vagy amikor nagyobb probléma elkerülése érdekében használja a latin zárójelet.

Mojikumi készletek használata

❖ A Mojikumi beállítások párbeszédpanelen hajtsa végre az alábbiak egyikét:

- Készlet exportálásához kattintson az Exportálás parancsra, jelölje ki a fájl helyét, adja meg a fájlnevet, és kattintson a Mentés gombra. Az Illustrator MJK formátumban menti a fájlt.
- Készlet importálásához kattintson az Importálás parancsra, jelöljön ki egy MJK-fájlt, és kattintson a Megnyitás gombra.
- Készlet törléséhez jelölje ki a készletet a Mojikumi legördülő menüben, és kattintson a Törlés gombra. Minden olyan szöveg, amelyre a mojikumi készlet alkalmazva volt, visszatér az alapértelmezett beállításokhoz.

Megjegyzés: Az előre definiált mojikumi készletek nem törölhetők.

Kinsoku használata

A *kinsoku* a japán szövegben lévő sortöréseket jelenti. Azokat a karaktereket, amelyek nem lehetnek a sor elején vagy végén, kinsoku karaktereknek nevezik. Az Illustrator rendelkezik puha és kemény kinsoku készletekkel, míg a Photoshop gyenge és maximális készletekkel rendelkezik. A puha vagy gyenge kinsoku készletben nem szerepelnek a magánhangzók jelei és a kis hiragana karakterek. Használhatja ezeket a már meglévő készleteket, vagy hozzáadhat és törölhet kinsoku karaktereket új készletek létrehozásához.

Meghatározhat lebegő karaktereket is a függő japán központosázshoz, valamint olyan karaktereket is, amelyek nem oszthatók fel, ha kifutnak egy sorból.

Megadhatja, hogy a szöveg benyomható vagy kinyomható legyen-e annak érdekében, hogy a kinsoku karakterek ne kerülhessenek rossz helyre.

Lásd még

“Ázsiai szövegbeállítások megjelenítése”, 333. oldal

Bekezdés kinsoku-beállításainak kijelölése

❖ A Bekezdés panelen válasszon egy lehetőséget a Kinsoku készlet legördülő listából:

-	A kinszoku sori használatának kikapcsolása.
Puha vagy kemény	Megakadályozza, hogy a kijelölt karakterek sorkezdő vagy sorzáró pozícióba kerüljenek:

Új kinsoku-készlet létrehozása

1 Tegye az alábbiak egyikét:

- Válassza a Szöveg > Kinsoku Shori beállítások menüpontot.
- A Bekezdés panelen válasszon egy Kinsoku beállítást a Kinsoku készlet legördülő listából:

2 A Kinsoku Shori beállítások párbeszédpanelen kattintson az Új készlet gombra.

3 Adja meg a kinsoku készlet nevét, adja meg a meglévő készletet, amely az új készlet alapjául szolgál, és kattintson az OK gombra.

4 Egy karaktert a következőképpen tud hozzáadni a mezőhöz:

- Írjon be egy karaktert a beviteli mezőbe, és kattintson a Hozzáadás gombra.
- Határozza meg a kódrendszert (Shift JIS, JIS, Kuten vagy Unicode), írja be a kódot, és kattintson a Hozzáadás gombra.

5 Ha törölni kíván egy karaktert a mezőből, jelölje ki a karaktert, majd kattintson a Törlés gombra. Egy másik lehetséges módszer, ha lenyomja a Backspace billentyűt (Windows) vagy a Delete billentyűt (Mac OS).

6 Annak ellenőrzéséhez, hogy a karakterkód helyesen lett-e megadva, jelölje ki a Shift JIS, JIS, Kuten vagy Unicode kódolást, és jelenítse meg a kódrendszert.

7 Kattintson a Mentés vagy az OK gombra a beállítások mentéséhez. Ha nem szeretné menteni a módosításokat, kattintson a Mégse gombra.

Kinsoku készletek használata

❖ A Kinsoku Shori beállítások párbeszédpanelen hajtja végre az alábbiak egyikét:

- Kinsoku készlet exportálásához kattintson az Exportálás parancsra. Jelölje ki a fájl helyét, írja be a fájlnevet, és kattintson a Mentés gombra.

Az Illustrator KSK formátumban menti a fájlt.

- Kinsoku készlet importálásához kattintson az Importálás gombra. Jelölje ki a KSK-fájlt, majd kattintson a Megnyitás gombra.
- Kinsoku készlet törléséhez jelölje ki a legördülő menüben a törölni kívánt kinsoku készletet. Ezután kattintson a Készlet törlése gombra.

Megjegyzés: Az előre definiált kinsoku beállítások nem törölhetők.

Kinsoku sortörési beállítás megadása

A kinsoku shori vagy a mojikumi beállítást kell kijelölni a következő sortörési beállítások használatához.

❖ A Bekezdés panel menüjéből válassza a Kinsoku Shori szöveg menüpontot, és válasszon a következő módszerek közül:

Első benyomása	A karaktereket átviszi az előző sorba, hogy a tiltott karakterek ne álljanak sor elején vagy végén.
Első kinyomása	A karaktereket átviszi a következő sorba, hogy a tiltott karakterek ne álljanak sor elején vagy végén.
Csak kinyomás	A karaktereket mindig a következő sorba viszi át, hogy a tiltott karakterek ne álljanak sor elején vagy végén. A benyomást nem kísérli meg.

A kijelölt módszert egy pipa jelzi.

Bunri-Kinshi ki- és bekapcsolása

Amikor a Bunri-Kinshi beállítás be van kapcsolva, a Kinsoku Shori beállítások párbeszédpanel Bunri-Kinshi szakaszában megadott karakterek nem lesznek megosztva.

❖ A Bekezdés panel menüjéből válassza a Bunri-Kinshi menüpontot.

Megjegyzés: Ez a beállítás csak akkor érhető el, ha a kinsoku shori beállítás be van kapcsolva.

A buraszagári beállítás megadása

A buraszagári lehetővé teszi, hogy az egybájtos pontok, a kétbájtos pontok, az egybájtos vesszők és a kétbájtos vesszők a bekezdés határolókeretén kívül essenek.

1 A Bekezdés panel menüjéből válassza a Burasagari menüpontot.

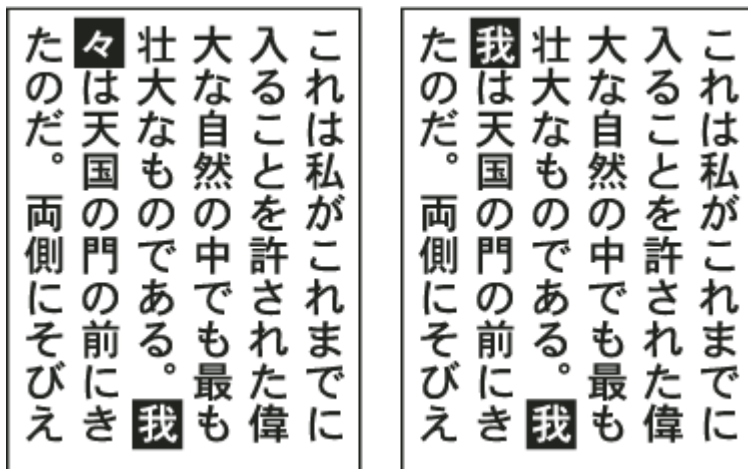
2 Válasszon egy beállítást az almenüből:

Nincs	Kikapcsolja a lebegő írásjeleket.
Normál	Bekapcsolja a lebegő írásjeleket, de nem kényszeríti az egyenetlen sorokat a határolókeret széléhez.
Kényszerítés	A központosítást a határolókereten kívülre kényszeríti úgy, hogy széthúzza a sorokat, amelyek a határolókereten belül egy lebegő írásjellel végződnek.

Kurikaeshi Moji Shori használata

A Bekezdés panelen lévő Kurikaeshi Moji Shori beállítással határozhatja meg a japán szövegben lévő ismétlődő karakterek kezelését. Alapértelmezés szerint egy karakter ismétlése jel kerül a második karakter helyére, amikor két azonos karakter

egymás mellett áll a szövegtörzsben. Ha ez a beállítás ki van jelölve, mindkét karakter úgy jelenik meg, mint ha egy sortörés választaná el őket.



Szöveg a Kurikaeshi Moji Shori beállítás nélkül (balra) és a Kurikaeshi Moji Shori beállítással (jobbra)

- 1 Valamelyik szövegeszközzel jelölje ki azt a bekezdést, amelyre az ismétlődő karakterek feldolgozási módját alkalmazni szeretné. Ha nem létezik további szöveg, akkor a beállítás az új szövegekre vonatkozik.
- 2 A Bekezdés panel menüjében jelölje ki a Kurikaeshi Moji Shori beállítást.

Lásd még

“Ázsiai szövegbeállítások megjelenítése”, 333. oldal

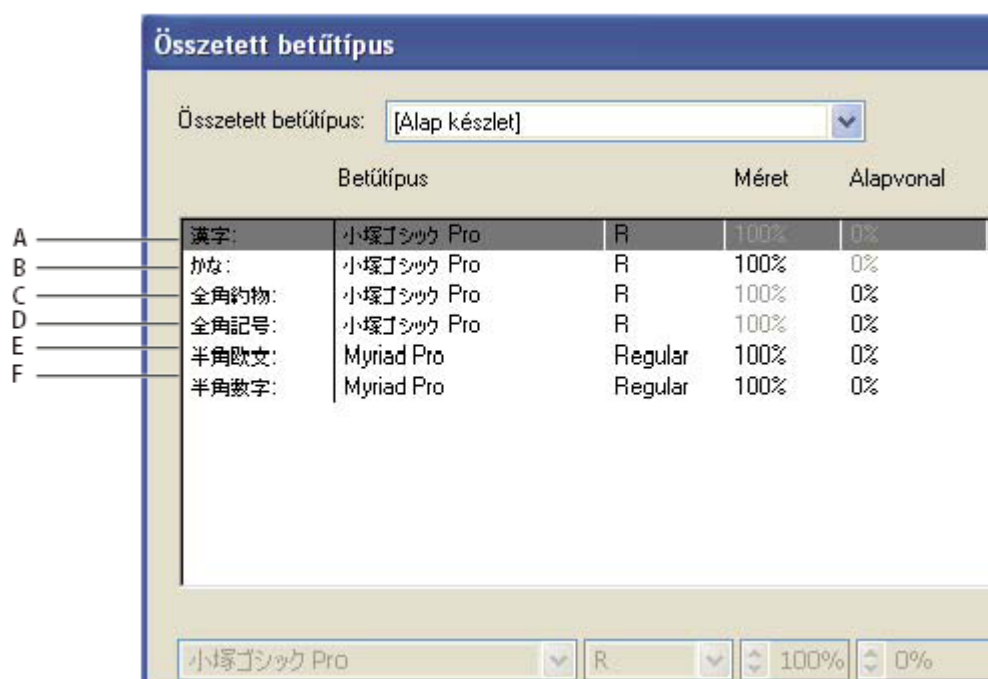
Összetett betűtípusok létrehozása

Összetett betűtípus létrehozása

A japán és latin betűtípusok karaktereit vegyítheti, és összetett betűtípusként használhatja. Az összetett betűtípusok a betűtípusok listájának elején találhatók.

Fontos: Az összetett betűtípusoknak japán betűtípusokon kell alapulniuk. Nem hozhat létre például olyan betűtípusokat, amelyek kínai vagy koreai betűtípusokat tartalmaznak, valamint nem használhat más alkalmazásokból másolt kínai vagy koreai alapú összetett betűtípusokat sem.

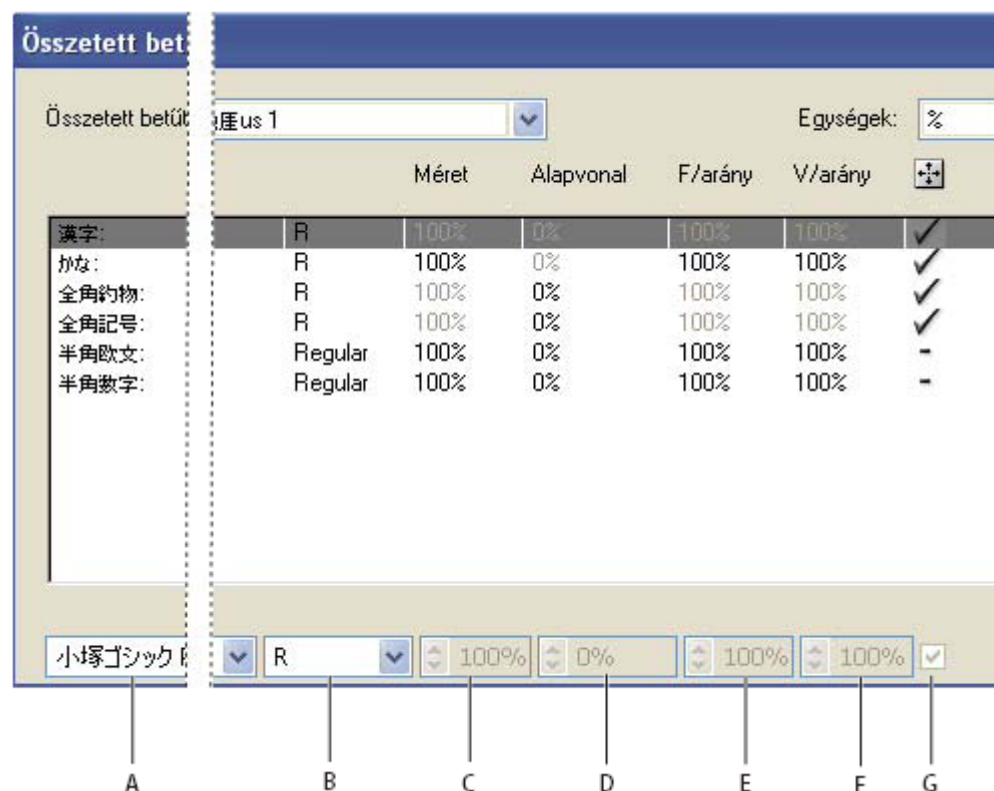
- 1 Válassza a Szöveg > Összetett betűtípusok menüpontot. Ha ez a parancs nem jelenik meg, a Szövegbeállításokban jelölje be az Ázsiai beállítások megjelenítése beállítást.
- 2 Kattintson az Új gombra, adja meg az összetett betűtípus nevét, és kattintson az OK gombra.
- 3 Ha már korábban mentett összetett betűtípusokat, választhat egy összetett betűtípust, amely alapján az új összetett betűtípust létre szeretné hozni.
- 4 Jelöljön ki egy karakterkategóriát.



Karakterkategóriák

A. Kandzsi B. Kana C. Írásjel D. Jelek E. Latin F. Számok

- Válasszon egy beállítást az Egységek legördülő menüben a betűtípus-jellemzőkhöz használt mértékegység megadásához: % vagy Q.
- Adja meg a kijelölt karakterkategória betűtípus-jellemzőit. Néhány jellemző nem használható egyes kategóriák esetén.



Betűtípus-jellemzők

A. Betűcsalád B. Betűstílus C. Méret D. Alapvonal E. Függőleges méretezés F. Vízszintes méretezés G. Méretezés középén

7 Az összetett betűtípus mintájának megtekintéséhez kattintson a Minta megjelenítése gombra.

A minta a következőképpen módosítható:

- Kattintson a minta jobb oldalán lévő gombokra az ICF mező , Betűtörzs , Alapvonal , Nagybetű magassága , Max. felfelé/lefelé , Max. felmenő  és x magasság vonalainak elrejtéséhez vagy megjelenítéséhez.
- A Kicsinyítés/nagyítás legördülő menüből válasszon egy nagyítási szintet.

8 Kattintson a Mentés gombra az összetett betűtípus beállításainak mentéséhez, majd kattintson az OK gombra.

Lásd még

“Ázsiai szövegbeállítások megjelenítése”, 333. oldal

Összetett betűtípusokban lévő karakterek kategóriái

Kandzsi Az összetett betűtípus alapjául szolgáló betűtípus. A többi karakter méretének és alapvonalának beállítása az itt megadott méret és alapvonal alapján történik.

Kana A hiragana és katakana karakterekhez használt betűtípus.

Írásjel A központozáshoz használt betűtípus.

Jelek A szimbólumokhoz használt betűtípus.

Latin A félszélességű latin karakterekhez használt betűtípus.

Számok A félszélességű számokhoz használt betűtípus. Ez általában latin betűtípus.

Összetett betűtípusok jellemzői

Betűcsalád és betűstílus A karakterek betűtípusa.

Méret A karakterek mérete a kanji karakterek méretéhez képest. A méret változhat az egyes betűtípusok esetében, még azonos betűméret használatakor is.

Alapvonal Az alapvonal helyzete a kanji karakterek alapvonalához képest.

Függőleges és vízszintes méretezés A karakterek méretezésének mértéke. Méretezhetők a kana karakterek, a félszélességű katakana karakterek, a Gajji karakterek, a félszélességű latin karakterek és a számok.

Méretezés középen A kana karakterek méretezése. Ha ez a beállítás van kijelölve, a karakterek méretezése középről történik. Ha ez a beállítás nincs bejelölve, a karakterek méretezése a latin alapvonalról történik.

 *Ha minden karakterhez ugyanazt a transzformációs méretet szeretné használni, adja meg a Méret értékét, és rögzítse a lépték értékét 100%-on. Ha a vízszintes és függőleges szövegeknél különböző karaktertranszformációs méretet szeretne használni, a Méret értékét állítsa 100%-ra, és állítsa be a léptéket.*

Összetett betűtípusokban lévő karakterek testreszabása

1 Válassza a Szöveg > Összetett betűtípusok menüpontot. Ha ez a parancs nem jelenik meg, a Szövegbeállításokban jelölje be az Ázsiai beállítások megjelenítése beállítását.

2 Az Összetett betűtípus párbeszédpanelen kattintson az Egyéni gombra.

3 Tegye az alábbiak egyikét:

- Ha korábban már mentett egyéni karakterkészleteket, jelölje ki a szerkeszteni kívánt készletet.
- Új egyéni készlet létrehozásához kattintson az Új gombra, írja be a karakterkészlet nevét, és kattintson az OK gombra. Ha léteznek egyéni készletek, kiválaszthatja a készletet, amelyre az új készletet alapozni szeretné.

4 Végezze el a következő műveletek valamelyikét:

- Karakter közvetlen hozzáadásához a Karakter legördülő menüből válassza a Közvetlen bevitel elemet, írja be a karaktereket a szövegmezőbe, és kattintson a Hozzáadás gombra.
- Ha egy karaktert kóddal szeretne hozzáadni, a Karakter legördülő menüből válasszon egy kódolási típust, írja be a kódot, és kattintson a hozzáadás gombra.

Megjegyzés: Egyéni készlethez nem adhat hozzá 32 bites karaktereket.

- Ha törölni kíván egy karaktert, jelölje ki a listamezőben, majd kattintson a Törlés gombra.
- 5 Ha végzett a karakterkészlet testreszabásával, kattintson a Mentés gombra, majd kattintson az OK gombra.

Megjegyzés: Amikor egy összetett betűtípus több egyéni karaktert is tartalmaz, az alsó készlet elsőbbséget élvez a felső készletekkel szemben.

Kompozit betűtípus törlése

- 1 Válassza a Szöveg > Összetett betűtípusok menüpontot. Ha ez a parancs nem jelenik meg, a Szövegbeállításokban jelölje be az Ázsiai beállítások megjelenítése beállítást.
- 2 Az Összetett betűtípus párbeszédpanelen jelölje ki az összetett betűtípust.
- 3 Kattintson a Betűtípus törlése gombra, majd kattintson az Igen gombra.

Összetett betűtípus exportálása

Az Illustrator szoftverből exportált összetett betűtípusok importálhatók az Adobe InDesign 2 vagy későbbi kiadás japán verziójába.

- 1 Válassza a Szöveg > Összetett betűtípusok menüpontot. Ha ez a parancs nem jelenik meg, a Szövegbeállításokban jelölje be az Ázsiai beállítások megjelenítése beállítást.
- 2 Az Összetett betűtípus párbeszédpanelen kattintson az Exportálás gombra.
- 3 Jelölje ki a fájl helyét, írja be a fájlnevet, és kattintson a Mentés gombra.

Az Illustrator 10 verzióból származó szövegek frissítése

Az Illustrator 10 szoftverben létrehozott szöveg frissítése

Az Illustrator 10-es verzióban és a korábbi verziókban létrehozott szövegobjektumok nem szerkeszthetők, amíg nem frissíti ezeket az újabb verziókban való használathoz. A frissítés után használhatja az Illustrator CS3 összes szövegfunkcióját, például a bekezdés- és karakterstílusokat, az optikai alávágást és az OpenType® betűtípusok teljeskörű támogatását.

Ha nem szeretné szerkeszteni a szöveget, akkor nem feltétlenül kell frissíteni. A nem frissített szövegeket *korábbi szövegnek* nevezik. A korábbi szövegek megtekinthetők, áthelyezhetők és nyomtathatók, de nem szerkeszthetők. A korábbi szövegek határolókeretében egy x jel jelenik meg, amikor ki vannak jelölve.

A korábbi szövegek frissítésekor előfordulhatnak kisebb változások a szöveg elrendezésében. A szöveg könnyedén beállítható újra manuálisan, vagy hivatkozási alapként használhatja az eredeti szöveget. Alapértelmezés szerint az Illustrator a „[Konvertált]” szót adja a fájlnevhez, függetlenül attól, hogy frissítette-e a szöveget a fájlban, így hatékonyan segít, hogy a dokumentum megőrizze az eredeti fájl integritását. Ezután eldöntheti, hogy később frissíti-e az eredetit, vagy ha már frissítette, akkor visszatérhet az eredeti változathoz.

Megjegyzés: Ha nem szeretné, hogy az Illustrator a „[Konvertált]” szót a fájlnevhez adja, válassza a Szerkesztés > Beállítások > Általános (Windows) vagy az Illustrator > Beállítások > Általános (Mac OS) menüpontot, és törölje a [Konvertált] hozzáfűzése korábbi verzióval készült fájlok megnyitásakor jelölőnégyzetet.

A dokumentumban lévő összes korábbi szöveg frissítése

❖ Tegye az alábbiak egyikét:

- A dokumentum megnyitásakor, amikor az Illustrator figyelmeztetést jelenít meg, kattintson a Frissítés gombra.
- A dokumentum megnyitása után használja a Szöveg > Korábbi szöveg > Minden korábbi szöveg frissítése parancsot.

Kijelölt korábbi szöveg frissítése

❖ Tegye az alábbiak egyikét:

- Ha a szöveget másolat létrehozása nélkül szeretné frissíteni, jelölje ki a szövegobjektumot, és használja a Szöveg > Korábbi szöveg > Kijelölt korábbi szöveg frissítése parancsot. Egy másik módszer, ha egy szövegeszközzel a frissíteni kívánt szövegre kattint, vagy duplán kattint a frissíteni kívánt szövegre a Kijelölés eszközzel. Ezután kattintson a Frissítés gombra.
- Ha a korábbi szöveget meg szeretné őrizni a frissített szöveg alatti rétegen, egy szövegeszközzel kattintson a frissíteni kívánt szövegre. Egy másik módszer, ha duplán kattint a frissíteni kívánt szövegre a Kijelölés eszközzel. Ezután kattintson a Szövegréteg másolása gombra. Ez lehetővé teszi, hogy a korábbi szöveg és a frissített szöveg elrendezését összehasonlítsa.

Ha a korábbi szöveg frissítésekor létrehoz róla egy másolatot, a következő parancsokat használhatja:

- Szöveg > Korábbi szöveg > Példányok megjelenítése vagy Példányok elrejtése a másolt szövegobjektumok megjelenítéséhez vagy elrejtéséhez.
- Szöveg > Korábbi szöveg > Példányok kijelölése a másolt szövegobjektumok kijelöléséhez.
- Szöveg > Korábbi szöveg > Példányok törlése a másolt szövegobjektumok törléséhez.

11. fejezet: Speciális hatások létrehozása

Az Adobe Illustrator szoftverben bármely objektum, csoport vagy réteg megjelenését módosíthatja hatásokkal vagy szűrőkkel, valamint a Megjelenés és a Grafikus stílusok paneleken. Továbbá egy objektumot szétbonthat lényeges alkotórészeire, így az elemeket egymástól függetlenül szerkesztheti.

Megjelenési jellemzők

Megjelenési jellemzők – ismertető

A megjelenési jellemzők olyan tulajdonságok, amelyek az objektumok szerkezetének módosítása nélkül változtatják meg azok megjelenését. Megjelenési jellemzők például a kitöltések, az ecsetvonások, az átlátszóság és a hatások. Ha egy objektumra megjelenési jellemzőt alkalmaz, és később szerkeszti vagy eltávolítja a jellemzőt, ezzel nem módosítja az objektumot vagy az objektumra alkalmazott más jellemzőket.

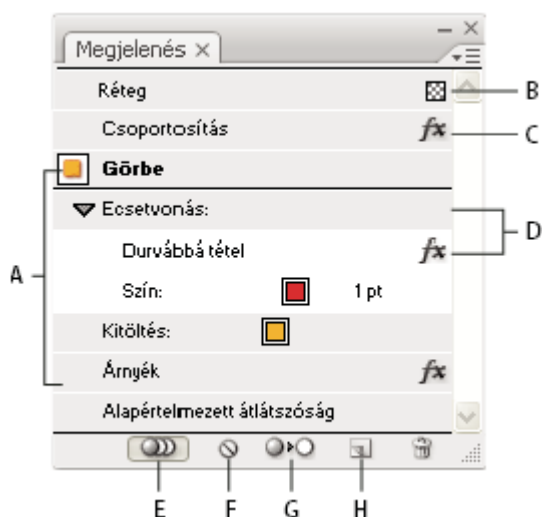
Megjelenési jellemzőket a réteghierarchia bármely szintjén beállíthat. Ha például egy vetett árnyék hatást alkalmaz egy rétegre, a rétegen lévő összes objektum árnyékot fog vetni. Viszont ha egy objektumot eltávolít a rétegről, az objektumnak már nem lesz árnyéka, mivel a hatás a réteghez tartozik, nem a rétegen lévő objektumokhoz.

A Megjelenés panelen keresztül dolgozhat a megjelenési jellemzőkkel. Mivel megjelenési jellemzőket alkalmazhat rétegekre, csoportokra és objektumokra, sőt gyakran még kitöltésekre és ecsetvonásokra is, a grafika jellemzőinek hierarchiája igen összetetté válhat. Ha egy hatást például egy egész rétegre alkalmaz, és egy másik hatást pedig a rétegen lévő egyik objektumra, akkor nehezzé válhat annak eldöntése, hogy melyik hatás módosítja a grafikát. A Megjelenés panelen láthatók az objektumokra, csoportokra és rétegre alkalmazott kitöltések, ecsetvonások, grafikus stílusok és hatások.

Megjelenés panel – áttekintés

A Megjelenés panellel (Ablak > Megjelenés) tekintheti meg és módosíthatja az objektumok, csoportok és rétegek megjelenési jellemzőit. A kitöltések és ecsetvonások a halmozási sorrend szerint jelennek meg, a panelen fentről lefelé, ami a grafikában előlről hátra sorrendnek felel meg. A hatások felülről lefelé az alkalmazásuk sorrendjében jelennek meg.

Megtekinthet egy, a Megjelenés panel és a hatások használatát bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0051_hu weblapon.



Egy csoportosított objektum jellemzőit megjelenítő Megjelenés panel

A. Ecsetvonással, kitöltéssel és vetett árnyék hatással rendelkező objektum B. Átlátszó réteg C. Hatással rendelkező csoport D. Ecsetvonás a durvábbá tétel hatással E. Az új grafika megőrzi a megjelenést/Az új grafika megjelenése alapszintű gomb F. Megjelenés törlése gomb G. Korlátozás alapszintű megjelenésre gomb H. Kijelölt elem megkezdése gomb

További jellemzők elrejtése vagy megjelenítése a Megjelenés panelen

Ha a Megjelenés panelen lévő elem további jellemzőket is tartalmaz, az elem nevének bal oldalán egy háromszög jelenik meg.

❖ Kattintson az elem neve mellett lévő háromszögre.

További elemek megjelenítése a Megjelenés panelen

Ha olyan elemet jelöl ki, amely más elemeket is tartalmaz, például réteget vagy csoportot, a Megjelenés panelen megjelenik egy Tartalom elem.

❖ Kattintson duplán a Tartalom elemre.

Egy szöveges objektum karakterjellemzőinek felsorolása a Megjelenés panelen

Ha egy szöveges objektumot jelöl ki, a panelen megjelenik egy Karakterek elem.

❖ Kattintson duplán a Karakterek elemre.

Bélyegképek elrejtése vagy megjelenítése a Megjelenés panelen

❖ A Megjelenés panel menüjéből válassza a Bélyegkép megjelenítése vagy a Bélyegkép elrejtése menüpontot.

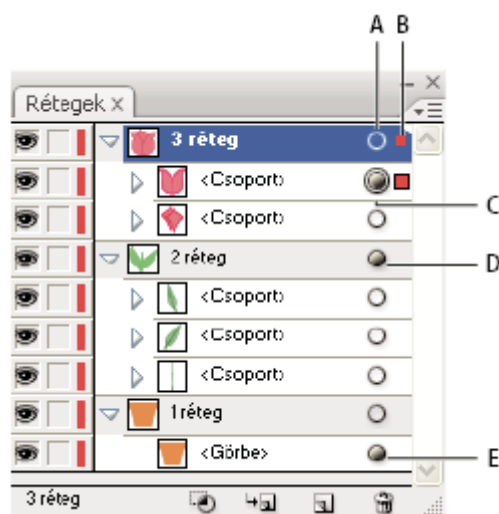
A megjelenési jellemzők objektumokra való alkalmazásának beállítása

Meghatározhatja, hogy az új objektumok örököljék-e a megjelenési jellemzőket, vagy csak alapjellemzőkkel rendelkezzenek.

- Ha az új objektumokra egyetlen kitöltést és ecsetvonást szeretne alkalmazni, kattintson Az új grafika megőrzi a megjelenést gombra  a Megjelenés panelen, és a gomb átváltozik Az új grafika megjelenése alapszintű gombra , vagy válassza Az új grafika megjelenése alapszintű menüpontot a panel menüjéből.
- Ha az összes aktuális megjelenési jellemzőt alkalmazni szeretné az új objektumokra, kattintson Az új grafika megjelenése alapszintű gombra  a Megjelenés panelen, és a gomb átváltozik Az új grafika megőrzi a megjelenést gombra , vagy törölje Az új grafika megjelenése alapszintű menüpont jelölését a panel menüjében.

Elemek kijelölése megjelenési jellemzők céljaként

Mielőtt megjelenési jellemzőket tudna beállítani, illetve stílust vagy hatást tudna alkalmazni egy rétegre, csoportra vagy objektumra, először *célként* kell kijelölnie az elemet a Rétegek panelen. Ha egy objektumot vagy csoportot bármelyik kijelölési móddal kijelöl, ezzel egyúttal célként jelöli ki azt a Rétegek panelen, de a rétegek csak a panelen jelölhetők ki célként.



A Rétegek panelen az árnyékolt ikonok jelzik, hogy mely elemek tartalmaznak megjelenési jellemzőket.

A. Cél és megjelenés oszlop B. Kijelölési oszlop C. Megjelenési jellemzőkkel rendelkező csoport D. Megjelenési jellemzőkkel rendelkező réteg E. Megjelenési jellemzőkkel rendelkező objektum

A cél ikon jelöli, hogy a réteghierarchiában lévő elem rendelkezik-e megjelenési jellemzőkkel, és célként van-e beállítva:

-  Azt jelöli, hogy az elem nincs célként beállítva, és nincs megjelenési jellemzője, legfeljebb egyetlen kitöltés vagy ecsetvonás.
-  Azt jelöli, hogy az elem nincs célként megadva, de rendelkezik megjelenési jellemzőkkel.
-  Azt jelöli, hogy az elem célként van beállítva, de nincs megjelenési jellemzője, legfeljebb egyetlen kitöltés vagy ecsetvonás.
-  Azt jelöli, hogy az elem célként van megadva, és rendelkezik megjelenési jellemzőkkel.

Ha a Rétegek panelen egy elemet célként szeretne beállítani, kattintson az elem cél ikonjára. A  vagy  dupla gyűrű jelöli a célként megadott elemeket. További elemek megadásához tartsa lenyomva a Shift billentyűt, és közben kattintson az elemekre.

Megjegyzés: Amikor egy objektumot vagy csoportot bármelyik módszerrel kijelöl, az elem célként jelenik meg a Rétegek panelen. Egy réteg viszont csak úgy állítható be célként, ha a Rétegek panelen annak cél ikonjára kattint.

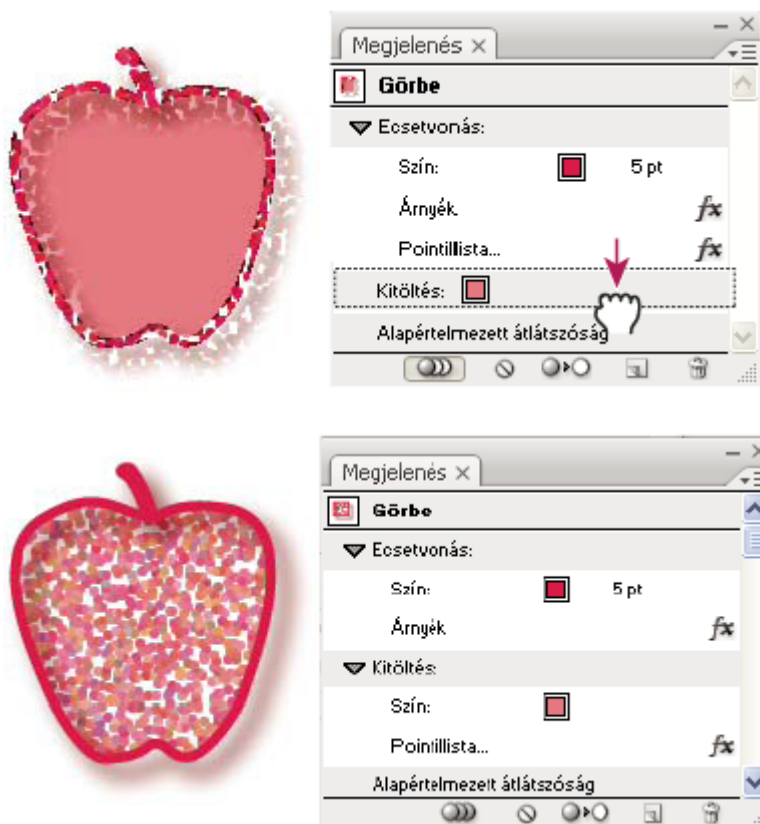
Meg jelenési jellemző megkettőzése

❖ A Megjelenés panelen jelöljön ki egy jellemzőt, és végezze el az alábbi műveletek egyikét:

- Kattintson a Kijelölt elem megkettőzése gombra  a panelen, vagy a panel menüjéből válassza az Elem megkettőzése menüpontot.
- Húzza a megjelenési jellemzőt a panelen lévő Kijelölt elem megkettőzése gombra.

Meg jelenési jellemzők halmozási sorrendjének módosítása

❖ Húzza a megjelenési jellemzőt felfelé vagy lefelé a Megjelenés panelen. (Szükség esetén az elem tartalmának megjelenítéséhez kattintson az elem melletti háromszögre.) Ha a húzott megjelenési jellemző körvonala a kívánt helyen jelenik meg, engedje fel az egér gombját.



Egy körvonalra (felül) és egy kitöltésre (alul) alkalmazott pointillista hatás

Megjelenési jellemzők eltávolítása

- 1 Jelölje ki az objektumot vagy csoportot (vagy jelölje ki célként a réteget a Rétegek panelen).
- 2 Tegye az alábbiak egyikét:
 - Egy adott jellemző eltávolításához jelölje ki a jellemzőt a Megjelenés panelen, és kattintson a Kijelölt elem törlése ikonra . Ezt elérheti a panel menüjének Elem eltávolítása parancsával is, vagy úgy, hogy a jellemzőt a Kijelölt elem törlése ikonra húzza.
 - Ha az egyszerű kitöltésen és körvonalon kívül minden megjelenési jellemzőt törölni szeretne, kattintson a Korlátozás alapszintű megjelenésre gombra  a Megjelenés panelen, vagy válassza a Korlátozás alapszintű megjelenésre menüpontot a panel menüjéből. Ezt úgy is elérheti, hogy az elem cél ikonját a Rétegek panelen a Kijelölt elem törlése ikonra húzza .
 - Minden megjelenési jellemző (beleértve a kitöltéseket és körvonalakat is) eltávolításához kattintson a Megjelenés törlése gombra  a Megjelenés panelen, vagy a panel menüjéből válassza a Megjelenés törlése menüpontot.

Megjelenési jellemzők másolása objektumok között

A megjelenési jellemzőket a Pipetta eszközzel vagy húzással másolhatja, illetve helyezheti át.

Lásd még

“Elemek kijelölése megjelenési jellemzők céljaként”, 349. oldal

“Rétegek panel – áttekintés”, 211. oldal

“Megjelenés panel – áttekintés”, 348. oldal

Megjelenési jellemzők másolása húzással

- 1 Jelölje ki az objektumot vagy csoportot (vagy adja meg célként a réteget a Rétegek panelen), amelynek megjelenését másolni szeretné.
- 2 Tegye az alábbiak egyikét:
 - Húzza a Megjelenés panel felső részén lévő bélyegképet egy objektumra a dokumentumablakban. Ha a bélyegkép nem jelenik meg, a panel menüjéből válassza a Bélyegkép megjelenítése menüpontot.
 - Az Alt billentyű (Windows) vagy az Option billentyű (Mac OS) lenyomva tartása mellett húzza a Rétegek panelen a cél ikont arra az elemre, amelyre a megjelenési jellemzőket másolni szeretné.
 - Ha a megjelenési beállításokat másolás helyett át szeretné helyezni, húzza a Rétegek panelen a cél ikont a kívánt jellemzőkkel rendelkező elemről arra az elemre, amelyre alkalmazni szeretné a jellemzőket.

Megjelenési jellemzők másolása a Pipetta eszközzel

A Pipetta eszközzel másolhatja a megjelenési jellemzőket objektumok között, például a szöveges objektumok esetében a karakter-, bekezdés-, kitöltés- és ecsetvonás-jellemzőket. Alapértelmezés szerint a Pipetta eszköz a kijelölt elemek minden jellemzőjére hatással van. Az eszköz által befolyásolt jellemzők testreszabásához használja a Pipetta párbeszédpanelt.

- 1 Jelölje ki az objektumot, szöveges objektumot vagy karaktert, amelynek jellemzőit módosítani szeretné.
- 2 Válassza a Pipetta eszközt .
- 3 Mozgassa a Pipetta eszközt arra az objektumra, amelynek jellemzőiből mintát szeretne venni. (Ha pontosan helyezi egy szöveg fölé, a mutatón egy kis T jelenik meg.)
- 4 Tegye az alábbiak egyikét:
 - Kattintson a Pipetta eszközre az összes megjelenési jellemző mintavételezéséhez, és alkalmazza azokat a kijelölt objektumra.
 - A Shift billentyű lenyomva tartása mellett kattintson, ha csak egy színátmenet, mintázat, rács objektum vagy behelyezett kép egyik részéből szeretne színt mintavételezni, és a színt a kijelölt kitöltésre vagy ecsetvonásra alkalmazni.
 - Kattintás közben tartsa lenyomva a Shift billentyűt és az Alt (Windows) vagy Option (Mac OS) billentyűt, ha egy objektum megjelenési jellemzőit hozzá kívánja adni a kijelölt objektum megjelenési jellemzőihez. Ez úgy is működik, ha előbb kattint, és utána nyomja le a Shift, majd azután az Alt vagy az Option billentyűt.

Megjegyzés: Nem kijelölt objektumra is kattinthat a jellemzők mintavételezéséhez, majd az Alt billentyű (Windows) vagy az Option billentyű (Mac OS) lenyomva tartása mellett egy ki nem jelölt objektumra kattinthat a jellemzők alkalmazásához.

Jellemzők másolása az asztalról a Pipetta eszközzel

- 1 Jelölje ki a módosítani kívánt jellemzőkkel rendelkező objektumot.
- 2 Válassza a Pipetta eszközt.
- 3 Kattintson bárhol a dokumentumban, és ne engedje fel az egér gombját.
- 4 Az egérgomb felengedése nélkül mozgassa a mutatót az asztal azon objektuma fölé, amelynek jellemzőit másolni szeretné. Ha a mutató közvetlenül az objektum felett van, engedje fel az egérgombot.

Fontos: A Pipetta eszköz a dokumentumon kívüli területeken csak RGB színeket tud mintavételezni. A Pipetta eszköz jobb oldalán egy fekete négyzet jelöli, ha RGB mintavételezés történik.

A Pipetta eszközzel másolni kívánt jellemzők megadása

- 1 Kattintson duplán a Pipetta eszközre.
- 2 Jelölje ki azokat a jellemzőket, amelyeket a Pipetta eszközzel másolni kíván. Bármilyen megjelenési jellemzőből vehet mintát, beleértve az átlátszóságot, a különböző kitöltési és ecsetvonás-tulajdonságokat, valamint a karakterek és bekezdések jellemzőit.
- 3 A Raszterminta mérete menüből válassza ki a mintavételezési terület méretét.
- 4 Kattintson az OK gombra.

Hatások és szűrők használata

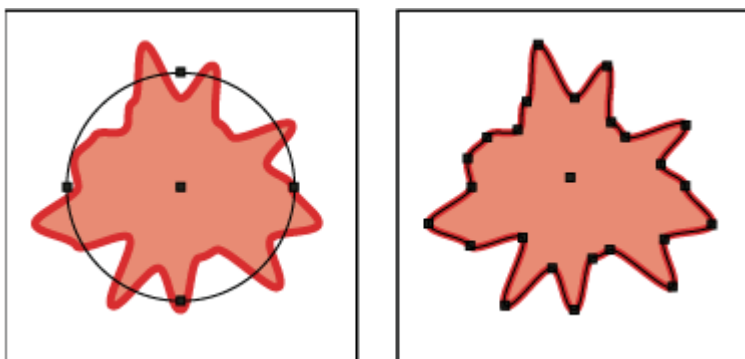
Hatások és szűrők – ismertető

Az objektumok megjelenésének módosítására szolgáló parancsok közül sok megtalálható a Szűrő és a Hatás menükben is. A Szűrő > Művészi almenü összes parancsa például megtalálható a Hatás > Művészi almenüben is. A szűrők és a hatások azonban más-más eredményt hozhatnak, tehát fontos megismerni a használatukban lévő különbséget.

A hatások *élők*, ami azt jelenti, hogy alkalmazhat egy hatást egy objektumra, majd később módosíthatja a hatás beállításait vagy eltávolíthatja a hatást a Megjelenés panellel. Miután alkalmaz egy hatást egy objektumra, a Megjelenés panelen megjelenik a hatás, és szerkesztheti, áthelyezheti, megkettőzheti, törölheti vagy egy grafikus stílus részeként mentheti azt.

A szűrők módosítják az objektumot, amelyre alkalmazva vannak, és a szűrő alkalmazása után a beállítások már nem módosíthatók és nem távolíthatók el. Az objektumok szűrővel való átalakításának egyik előnye azonban, hogy azonnali hozzáférést biztosít a szűrő által létrehozott új vagy módosított szerkesztőpontokhoz. (Hatás használatakor először ki kell bővíteni az objektumot, és csak ezután férhet hozzá az új pontokhoz.)

Megtekinthet egy, a Megjelenés panel és a hatások használatát bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0051_hu weblapon.



Az ellipszisre alkalmazott Durrábbá tétel hatás (balra) megtartja az eredeti szerkesztőpontokat és görbeszakaszokat, míg a Durrábbá tétel szűrő (jobbra) új szerkesztőpontokat hoz létre a módosított görbe mentén.

Lásd még

“Hatások és szűrők – útmutató”, 355. oldal

“Objektumok kibővítése”, 202. oldal

Hatás vagy szűrő alkalmazása

- 1 Jelölje ki az objektumot vagy csoportot (vagy jelölje ki célként a réteget a Rétegek panelen).

Ha az objektum egy adott jellemzőjére, például a kitöltésére vagy a körvonalára szeretne hatást alkalmazni, jelölje ki az objektumot, majd a Megjelenés panelen jelölje ki a jellemzőt.

- 2 Válasszon egy parancsot a Hatás menüből vagy a Szűrő menüből.

- 3 Ha megjelenik a párbeszédpanel, adja meg a beállításokat, és kattintson az OK gombra.



A legutóbb használt szűrő vagy hatás és beállítások alkalmazásához válassza a Szűrő > [Szűrő neve] alkalmazása vagy a Hatás > [Hatás neve] alkalmazása menüpontot. A legutóbb használt hatás vagy szűrő alkalmazásához és a beállítások megadásához válassza a Szűrő > [Szűrő neve] vagy a Hatás > [Hatás neve] menüpontot.

Lásd még

“Elemek kijelölése megjelenési jellemzők céljaként”, 349. oldal

Nem elérhető hatás és szűrő parancsok

A hatás és szűrő parancsok halványan jelennek meg, ha nem alkalmazhatók a célként megjelölt elemre. A parancs például működhet vektoros objektumok esetében, de bittérképek esetében nem.

A következő irányelvek próbálnak segítséget nyújtani annak eldöntésében, hogy mely hatások vagy szűrők alkalmazhatók.

A Hatás menü felső részében lévő parancsok (3D, Átalakítás formává, Torzítás és alakítás, Görbe, Görbekezelő, Raszterezés, Stilizálás, SVG szűrők és Hajlítás) mindegyike alkalmazható vektoros objektumokra. Ugyanezek a hatások nincsenek hatással a bittérképjelölőkre, hacsak nem az objektumhoz a Megjelenés panelen hozzáadott kitöltésre vagy körvonalra alkalmazza a hatást. Ez alól kivétel az Átalakítás, Vetett árnyék, Lágy perem, Belső ragyogás és Külső ragyogás hatás, amely alkalmazható bittérképjelölőkre. A Hatás menü alsó részén lévő parancsok (a Művészi menüponttól kezdve) raszterhatások, és alkalmazhatók vektoros objektumokra és bittérképekre is. Amikor ezeket a raszterhatásokat egy objektumra alkalmazza, a hatások a dokumentumban megadott raszterhatás-beállításokat használják.

A Szűrő menü felső részében lévő parancsok (Létrehozás, Torzítás és Stilizálás) mindegyike alkalmazható vektoros objektumokra (az Objektummozaik kivételével), de csak néhány parancs alkalmazható bittérképjelölőkre. A Szűrő menü alsó részében lévő parancsok mindegyike raszterszűrő, és alkalmazható bittérképjelölőkre, de vektoros objektumokra vagy 1 bites (fekete-fehér) objektumokra nem.

Raszterhatások – ismertető

A *raszterhatások* olyan hatások, amelyek képpontokat generálnak, nem vektoros adatokat. Raszterhatás például az SVG szűrő, a Hatások menü alsó részén lévő parancsok, valamint a Vetett árnyék, Belső ragyogás, Külső ragyogás és Lágyméreg parancs a Hatás > Stilizálás almenüből.

Raszterhatás alkalmazásakor az Illustrator a dokumentum raszterhatás-beállításait használja az eredményként létrejövő kép felbontásának meghatározásához. Ezek a beállítások nagyban befolyásolják az eredményként létrejövő grafikát, ezért a hatások és szűrők használata előtt mindenképpen ellenőrizze a dokumentum raszterhatás-beállításait.

A dokumentum raszterezési beállításainak megadásához válassza a Hatás > Dokumentum raszterhatásainak beállításai menüpontot. (További információ: “Raszterezési beállítások”, 354. oldal.)

 *Ha egy hatás jól néz ki a képernyőn, de rosszabb részletességgel vagy egyenetlenül jelenik meg nyomtatásban, akkor növelnie kell a dokumentum raszterhatás-felbontását.*

Raszterezési beállítások

A raszterhatások következő beállításait adhatja meg egy dokumentumban vagy egy vektorobjektum raszterizálásakor.

Színrendszer Meghatározza a raszterizálás során használt színmodellt. Generálhat RGB vagy CMYK színmódú képet (a dokumentum színmódjától függően), szürkeárnyaltos képet vagy 1 bites képet (amely lehet fekete-fehér vagy fekete és átlátszó a kijelölt háttérbeállítástól függően).

Felbontás Meghatározza a képpont/hüvelyk (ppi) arányt a raszterizált képen. Egy vektoros objektum raszterizálásakor jelölje be a Dokumentumban lévő raszterhatások felbontásának használata beállítást a globális felbontásbeállítások használatához.

Háttér Meghatározza, hogy a vektoros grafika átlátszó területei hogyan alakulnak át képpontokká. A Fehér beállítás az átlátszó területeket fehér képpontokkal tölti ki, az Átlátszó pedig átlátszó hátteret eredményez. Az Átlátszó beállítás kijelölésével egy alfa csatorna jön létre minden képhez, kivéve az 1 bites képeket. Az alfa csatorna megmarad, ha a grafikát a Photoshop alkalmazásba exportálja. (Ennek a beállításnak jobb az élsimítása, mint a Vágómaszk létrehozása beállításnak.)

Élsimítás Élsimítást alkalmaz a raszterizált kép egyenetlen széleinek kisimítása érdekében. Amikor egy dokumentum raszterizálási beállításait határozza meg, kapcsolja ki ezt a beállítást a sima vonalak és kisméretű szövegek élességének megtartásához.

Vektoros objektum raszterizálásakor a Nincs beállítás nem használ élsimítást, és így a vonalas grafikák kemény szélei megmaradnak a raszterizáláskor. A Grafikára optimalizált beállítás a szöveg nélküli grafikáknak legmegfelelőbb élsimítást alkalmazza. A Szövegre optimalizált beállítás a szövegeknek legmegfelelőbb élsimítást alkalmazza.

Vágómaszk létrehozása Létrehoz egy maszkot, amelynek hatására a raszterizált kép háttere átlátszó lesz. Nincs szükség vágómaszk létrehozására, ha a Háttér értéke Átlátszó.

Hozzáadás: objektum körül Megadott számú képpontot helyez el a raszterizált kép körül.

Lásd még

“Raszterhatások – ismertető”, 354. oldal

“Vektoros objektum raszterizálása”, 365. oldal

“Képfelbontási irányelvek a végső kimenethez”, 259. oldal

Szűrők és hatások alkalmazása bittérképekre

A szűrők és hatások lehetővé teszik, hogy a bittérképeknek és vektoros objektumoknak különleges megjelenést adjon. Alkalmazhat például impresszionista vagy mozaikszerű megjelenést, megvilágítási változatokat, eltorzíthatja a képeket és számos érdekes vizuális hatást érhet el.

Vegye figyelembe a következőket, amikor kimondottan bittérképekre alkalmaz szűrőket és hatásokat:

- A szűrők és hatások nem működnek csatolt bittérképobjektumokon. Ha egy csatolt bittérképre szűrőt vagy hatást alkalmaz, akkor az eredeti kép helyett a program a beágyazott másolatra alkalmazza azt. Ha a szűrőt vagy hatást az eredeti bittérképre szeretné alkalmazni, ágyazza be a bittérképet a dokumentumba.

- Az Adobe Illustrator támogatja a más Adobe-termékekből, például az Adobe Photoshop alkalmazásból, valamint a nem Adobe-szoftverfejlesztőktől származó szűrő- és hatásbővítményeket. A telepítés után a legtöbb szűrő- és hatásbővítmény megjelenik a Szűrő menüben és a Hatás menüben, és ugyanúgy működnek, mint a beépített szűrők és hatások.
- Néhány szűrő és hatás erősen memóriaigényes lehet, főleg amikor nagyfelbontású bittérképekre alkalmazza ezeket.

Lásd még

“Csatolt és beágyazott grafikák – ismertető”, 254. oldal

“A bővítménymodulok – ismertető”, 50. oldal

Szűrők és hatások teljesítményének javítása

Néhány szűrő és hatás erősen memóriaigényes lehet. A következő módszerekkel javíthatja a teljesítményt az ilyen szűrők és hatások alkalmazásakor:

- A Szűrő párbeszédpanelen vagy a Hatás párbeszédpanelen kapcsolja be az előnézetet, így időt takaríthat meg, és megelőzheti a nem kívánt eredményeket.
- Módosítsa a beállításokat. Bizonyos parancsok (például az Üveg) nagyon nagy memóriaigényűek. A sebesség növelése érdekében próbáljon ki más beállításokat.
- Ellenőrizze, hogy az Illustrator számára elegendő mennyiségű memória áll rendelkezésére a feladatok végrehajtásához, és hogy az alkalmazás hozzáfér az átmeneti lemeztárhoz (az ideiglenes lemezterülethez, amely a bittérképekkel való munkához szükséges).
- Ha fekete-fehér nyomtatóval kíván nyomtatni, a szűrők alkalmazása előtt hozzon létre egy szürkeárnyaltos másolatot a bittérképről. Ne felejtse el azonban, hogy bizonyos esetekben, amikor szűrőt alkalmaz egy színes bittérképre, majd azt átalakítja szürkeárnyaltosra, az eredmény nem ugyanaz lesz, mint ha a szűrőt közvetlenül a kép szürkeárnyaltos verziójára alkalmazza.

Hatás módosítása vagy törlése

- 1 Jelölje ki azt az objektumot vagy csoportot (vagy a Rétegek panelen adja meg célként a réteget), amely a hatást használja.
- 2 Tegye az alábbiak egyikét:
 - A hatás módosításához kattintson duplán a Megjelenés panelen felsorolt hatásra. A hatás párbeszédpanelén végezze el a kívánt módosításokat, majd kattintson az OK gombra.
 - A hatás törléséhez jelölje ki a hatást a Megjelenés panelen lévő listában, és kattintson a Kijelölt elem törlése gombra.

A hatások és szűrők összegzése

Hatások és szűrők – útmutató

Hatás/Szűrő	Művelet
Hatás > 3D	A nyitott vagy zárt görbéket vagy bittérképeket átalakítja háromdimenziós objektummá, amelyeket elforgathat, megvilágíthat és árnyékolhat. Lásd még “3D objektumok létrehozása”, 245. oldal
Hatás > Művészi Szűrő > Művészi	Festői megjelenést kölcsönöz a hagyományos elemeknek. Lásd még “Művészi hatások és szűrők”, 357. oldal
Hatás > Homályosság Szűrő > Homályosság	Javítja a képeket és finomítja az átmeneteket a képpontok a határozottabb élek és vonalak, valamint az árnyaltabb területek mentén való átlagolásával. Lásd még “Életlenítési szűrők és hatások”, 358. oldal

Hatás/Szűrő	Művelet
Hatás > Ecsetvonások Szűrő > Ecsetvonások	Festői, szépművészeti megjelenést kölcsönöz a képnek különböző ecset- és tintavonáshatásokkal. Lásd még "Ecsetvonásszűrők és -hatások", 358. oldal
Hatás > Átalakítás formává	Átformál egy vektoros vagy bittérképobjektumot. Lásd még "Objektumok átalakítása hatásokkal", 243. oldal
Szűrő > Létrehozás	A bittérkép színeit átalakítja mozaiklapokká (Objektummozaik). Határozza meg, hogy hol legyen körülévágva a grafika a rajztábla területén belül (Vágási jelek). Lásd még "Mozaik létrehozása", 364. oldal, "Vágójelek meghatározása körülévágáshoz és igazításhoz", 41. oldal
Szűrő > Torzítás Hatás > Torzítás és alakítás (a menü felső részén)	Átformálja a vektoros objektumokat, vagy alkalmazza a hatásokat egy, a Megjelenés panellel egy bittérképobjektumhoz adott kitöltésre vagy körvonalra. Használható: csak RGB módban Lásd még "Objektumok átalakítása hatásokkal", 243. oldal
Hatás > Torzítás Szűrő > Torzítás (a menü alsó részén)	Geometriailag torzít és átalakít egy képet. Lásd még "Torzítási szűrők és hatások (a menü alsó részén)", 359. oldal
Hatás > Görbe	Eltolja az objektum görbáját az eredeti helyéhez képest, a szöveget összetett görbéké alakítja át, amelyeket ezután más grafikus objektumokhoz hasonlóan szerkeszthet és módosíthat, valamint a kijelölt objektum körvonalát kitöltött objektummá alakítja, amelynek szélessége megegyezik az eredeti körvonal szélességével. Ezeket a parancsokat alkalmazhatja a Megjelenés panellel egy bittérképobjektumhoz adott kitöltésre és körvonalra is. Lásd még "Megkettőzött objektumok eltolása", 218. oldal, "Szöveg átalakítása körvonallá", 312. oldal, "Körvonalak átalakítása összetett görbéké", 155. oldal
Hatás > Görbekezelő	A csoportokat, rétegeket vagy alrétegeket egyetlen szerkeszthető objektummá alakítja át. Lásd még "Görbekezelő hatások alkalmazása", 231. oldal
Hatás > Képpontosítás Szűrő > Képpontosítás	Határozottan definiál egy kijelölést a hasonló színértékű képpontok halmozásával. Lásd még "Képpontosítási szűrők és hatások", 359. oldal
Hatás > Raszterezés	Egy vektoros objektumot bittérképobjektummá alakít át. Lásd még "Vektoros objektum raszterizálása", 365. oldal
Hatás > Élesítés Szűrő > Élesítés	A homályos képeket kiélesíti a szomszédos képpontok kontrasztjának növelésével. Lásd még "Élesítési szűrő és hatás", 359. oldal
Hatás > Vázlat Szűrő > Vázlat	Mintázatot adhat a képekhez (gyakran 3D-hatás eléréséhez). A szűrőkkel szépművészeti vagy kézzel rajzolt megjelenés is kölcsönözhető a képnek. Lásd még "Vázlatszűrők és -hatások", 360. oldal

Hatás/Szűrő	Művelet
Hatás > Stilizálás Szűrő > Stilizálás (a menü felső részén)	Nyílfejet, vetett árnyékot, kerek sarkokat, lágy peremet, ragyogást és firkaszerű megjelenést adhat az objektumokhoz. Lásd még "Vetett árnyék létrehozása", 361. oldal, "Belső és külső ragyogás alkalmazása", 362. oldal, "Nyílfejek hozzáadása vonalakhoz", 155. oldal, "Objektum peremének lágygá tétele", 363. oldal, "Vázlat létrehozása a fírka hatással", 363. oldal, "Objektum sarkainak lekerekítése", 244. oldal
Hatás > Stilizálás Szűrő > Stilizálás (a menü alsó részén)	A Neon perem parancs festett vagy impresszionista hatást kelt a kijelölt területen azáltal, hogy a képpontokat áthelyezi, valamint megkeresi és megnöveli a kontrasztot a képen. Lásd még "Stilizálási szűrő és hatás (a menü alsó részén)", 360. oldal
Hatás > SVG szűrők	XML-alapú grafikus tulajdonságokat, például vetett árnyékot ad a grafikához. Lásd még "SVG-hatások alkalmazása", 376. oldal
Hatás > Textúra Szűrő > Textúra	A képen az anyag megjelenésének mélységet kölcsönöz, és organikus hatást eredményez. Lásd még "Textúraszűrők és -hatások", 360. oldal
Hatás > Videó Szűrő > Videó	Optimalizálja a videóból rögzített képeket és a televíziós felhasználásra készült grafikákat. Lásd még "Videoszűrők és -hatások", 361. oldal
Hatás > Hajlítás	Torzítja vagy deformálja az objektumokat, például görbákat, szövegeket, rácsokat, keveréseket és raszterképeket. Lásd még "Objektumok átalakítása hatásokkal", 243. oldal

Művészi hatások és szűrők

A művészi hatások raszteralapúak, és a dokumentum raszterhatás-beállításait használják, amikor a hatást egy vektoros objektumra alkalmazza.

Színes ceruza Segítségével színes ceruzával rajzolható kép egyszínű háttérre. A hangsúlyos éleket durva árnyékolással adja vissza a szűrő, a finomabb területeken pedig láthatóvá válik az egyszínű háttér.

Kivágás A képnek olyan hatást kölcsönöz, mintha azt kivágott, színes papírdarabokból állították volna össze. A nagy kontrasztú képek körvonalaszerűen jelennek meg, a színes képek pedig több réteg színes papírból épülnek fel.

Száraz ecset A kép éleit száraz ecsettechnikával festi le (amely az olajfestmény és az akvarell között helyezkedik el). A szűrő a színterjedelem csökkentésével egyszerűsíti le a képet.

Film szemcsézettsége Egyenletes mintát alkalmaz a kép mély és középtónusaira. A kép világosabb területeit finomabb, telítettebb mintázattal látja el. Ez a szűrő a keveréskor keletkező sávok megszüntetésére, valamint a különféle forrásokból származó elemek vizuális egységesítésére használható.

Freskó A képet durva, rövid, kerek ecsetvonásokkal festi le, mintha sietve festették volna.

Neonfény Különböző ragyogásokkal látja el a képen látható objektumokat. A szűrővel színezett képek lágyabb megjelenést kapnak. A ragyogások színének kijelöléséhez kattintson a Ragyogás színe négyzetre, és jelöljön ki egy színt a színválasztón.

Mázolás Többféle ecsetméret (1–50) és ecsettípus között választhat, amelyekkel festői hatást kölcsönözhet a képnek. A rendelkezésre álló ecsettípusok: Egyszerű; Fényes, durva; Világos-sötét; Éles szélekkel; Homályos szélekkel és Szikra.

Kenőkés A kép részletességét csökkentve vékonyan festett vászon hatását kelti, amelyen kivehető az alapul szolgáló textúra.

Műanyag borítás A képet fényes műanyagréteggel vonja be, amely kiemeli a felület részleteit.

Kontúrfestés Lecsökkenti a színek számát a képen a megadott keményítési értékeknek megfelelően, valamint megkeresi a kép éleit, és fekete vonalat húz azokon. A kép nagyobb területein egyszerű árnyékok jelennek meg, a teljes kép pedig finom, sötét részletességet kap.

Pasztellkréta A kép megjelenését úgy módosítja, mintha színes pasztellkrétával rajzolta volna egy textúrázott háttérre. A világosabb színű területeken a kréta vastagon fog, kevés textúrát láttatva, a sötétebb területeken pedig a kréta nyoma el van vékonyítva, aminek következtében láthatóvá válik a textúra.

Maszatoló A képet rövid, átlós irányú vonásokkal lágyítja, amivel elmaszatozza a kép sötétebb területeit. A világosabb területek fényesebbé válnak és vesztenek részletgazdagságukból.

Szivacs Erősen textúrázott, kontrasztos színű területekkel rendelkező képet hoz létre, amelyet mintha szivaccsal rajzoltak volna.

Alapozás A képet textúrázott háttérre festi, majd a végleges képet erre viszi fel.

Akvarell A képet akvarell stílusban festi meg közepes, vízzel és színes festékkel töltött ecsettel, így leegyszerűsítve a részleteket. Azokon a területeken, ahol jelentős tónusváltások láthatók, a szűrő telítettebbé teszi a színt.

Lásd még

“Hatások és szűrők – útmutató”, 355. oldal

“A textúrák és az üvegfelületek használata”, 361. oldal

Életlenítési szűrők és hatások

A Hatás menü Homályosság almenüjében lévő parancsok raszteralapúak, és a dokumentum raszterhatás-beállításait használják, ha a hatást egy vektoros objektumra alkalmazza.

Gauss életlenítés A kijelölt terület gyors, megadható mértékű életlenítésére használható. Ez a szűrő eltávolítja a nagy rácssűrűségű részleteket, és egy homályos hatást eredményez.

Sugaras életlenítés Puha életlenítést hoz létre, amely ahhoz hasonlít, mint amikor a fényképezőgépet elforgatja vagy közelíti/távolítja. A Pörgetés beállítás koncentrikus körök mentén végzi az életlenítést a megadott elforgatási szögnek megfelelően, a Nagyítás beállítás sugárirányú vonalak mentén, 1 és 100 közötti mértékben végzi az életlenítést, mintha a képet kicsinyítené vagy nagyítaná. Az életlenítés minősége a Vázlat (gyors, de szemcsés eredmény), a Jó és a Legjobb értékre állítható (utóbbiakkal finomabb eredmény érhető el), a beállítások hatása azonban csak nagyobb kijelölt terület esetén különbözik szembetűnően. Az életlenítés kiindulási pontját az Életlenítés középpontja területen látható mintázat húzásával határozhatja meg.

Lásd még

“Hatások és szűrők – útmutató”, 355. oldal

Ecsetvonásszűrők és -hatások

Az Ecsetvonások hatásai raszteralapúak, és a dokumentum raszterhatás-beállításait használják, amikor a hatást egy vektoros objektumra alkalmazza.

Hangsúlyos szegélyek Kiemeli a képek szegélyeit. Ha a szegélyek fényerőssége magas értékre van állítva, a kiemelések fehér krétavonásra, alacsony érték esetén pedig fekete tintavonásra emlékeztetnek.

Döntött ecsetvonások A képet döntött ecsetvonásokkal festi újra. A kép világosabb területeit adott irányban végzett ecsetvonásokkal, míg a sötétebb területeket ellenkező irányú ecsetvonásokkal festi.

Árnyékolás Az eredeti kép részleteinek és jellemzőinek megőrzése mellett textúrát ad a képhez, valamint durvábbá teszi a kép színes területeinek éleit ceruzával rajzolt árnyékolásra emlékeztető módon. Az Erősség beállítás az árnyékolási átfutások számát (1-3-ig) határozza meg.

Sötét tónusok A kép sötétebb területeit a feketéhez közelebbi árnyalatra festi át rövid ecsetvonásokkal, míg a világosabb területeken hosszú, fehér ecsetvonásokat használ.

Tollkontúr A kép eredeti részleteit finom, keskeny vonalakkal rajzolja újra, tollal és tintával készült rajzra emlékeztető eredményt adva.

Fröcskölt Festékszóró hatását adja vissza. A beállítások értékének növelése egyszerűbbé teszi az eredményt.

Elkent tónusok A képet a legjellemzőbb színeivel festi újra döntött, fújt vonások alkalmazásával.

Filctoll A képet japán stílusban festi meg, mintha fekete tintás nedves ecsettel festették volna rizspapírra. Puha, elmosódott széleket és gazdag, fekete árnyalatokat eredményez.

Lásd még

“Hatások és szűrők – útmutató”, 355. oldal

Torzítási szűrők és hatások (a menü alsó részén)

A Torzítás parancsai nagy memóriaigényűek lehetnek. Raszteralapúak, és a dokumentum raszterhatás-beállításait használják, amikor a hatást egy vektoros objektumra alkalmazzák.

Szórt fény A képet úgy jeleníti meg, mintha az lágy, fényszóró szűrőn keresztül látszana. A szűrő átlátszó fehér zajt ad hozzá a képhez úgy, hogy a fényesség fokozatosan csökken a terület közepétől kifelé haladva.

Üveg A képet úgy alakítja át, mintha azt különböző üvegtípusokon keresztül tekintené meg. Használhat előre beállított üveghatásokat, vagy létrehozhat saját üvegfelületet egy Photoshop-fájjal. Módosíthatja a méretezés, torzítás és simaság beállításait, valamint a textúrabéállításokat.

Vízfelszín Egymástól véletlenszerű távolságban fodrozódásokat helyez el, amelyek hatására a vízfelszín alatt lévőnek látszik.

Lásd még

“A textúrák és az üvegfelületek használata”, 361. oldal

“Hatások és szűrők – útmutató”, 355. oldal

Képpontosítási szűrők és hatások

A Képpontosítás hatásai raszteralapúak, és a dokumentum raszterhatás-beállításait használják, amikor a hatást egy vektoros objektumra alkalmazzák.

Színes raszterrács Megnövelt méretű raszterrács használatának hatását kelti a kép egyes csatornáin. A szűrő minden egyes csatornán téglalapokra osztja a képet, és mindegyiket körre cseréli. A kör mérete arányos a téglalapok fényerejével.

A szűrő vagy hatás alkalmazásához adja meg a raszterrács rácspontjához tartozó maximális átmérő képpontban kifejezett értékét (4 és 127 között), és adja meg egy vagy több csatorna rácsszögének értékét (a rácspont vízszinteshez viszonyított szögét). Szürkeárnyaltos képek esetében az 1. csatornát használja, RGB képek esetében a vörös, zöld és kék csatornáknak megfelelő 1., 2. és 3. csatornát, a CMYK képek esetében pedig mind a négy csatornát, amelyek a ciánkék, a bíbor, a sárga és a fekete csatornáknak felelnek meg.

Kristályosítás A színeket sokszög alakzatokba halmazza.

Borzolás A képet fekete-fehér vagy teljesen telített színű területek véletlenszerű mintázatává alakítja. A szűrő használatához válasszon szemcsemintázatot a Borzolás párbeszédpanel Típus legördülő menüjéből.

Pointillista A kép színét véletlenszerűen elhelyezett szemcsékre bontja, hasonlóan egy pointillista festményhez, és a háttér szintén vázsonterületként használja a szemcsék között.

Lásd még

“Hatások és szűrők – útmutató”, 355. oldal

Élesítési szűrő és hatás

A Hatás menü Élesítés almenüjében található Életlen maszk parancs élesíti az elmosódott képeket a szomszédos képpontok közötti kontraszt növelésével. Ez a hatás raszteralapú, és a dokumentum raszterhatás-beállításait használja, amikor a hatást egy vektoros objektumra alkalmazzák.

Életlen maszk Megkeresi azokat a képterületeket, ahol jelentős színváltozás észlelhető, és élesebbé teszi azokat. Az Életlen maszk szűrővel módosíthatja a szegélyrészek kontrasztját, illetve világosabb és sötétebb vonalat állít elő a szegélyek két oldalán. Így kiemelheti a szegélyeket, és élesebb képet kaphat.

Lásd még

“Hatások és szűrők – útmutató”, 355. oldal

Vázlatszűrők és -hatások

A Vázlatszűrők közül több is fekete és fehér színt használ a kép újrarajzolásához. A hatások raszteralapúak, és a dokumentum raszterhatás-beállításait használják, amikor a hatást egy vektoros objektumra alkalmazza.

Dombormű Úgy alakítja át a képet, hogy az enyhén faragottnak tűnjön, illetve a magasabb felszínű területeken meg legyen világítva. A kép sötét területeit feketére színezi, a világosakat pedig fehérre.

Kréta és szén A képen lévő kiemeléseket és középtónusokat tömör, középtónusú, szürke háttérrel rajzolja újra durva krétarajz látszatát keltve. Az árnyékos területeket átlós faszénvonalakkal helyettesíti. A faszén fekete, a kréta pedig fehér színű.

Faszén Újrarajzolja a képet, hogy egy kemény, maszatos hatást keltsen. A fő szegélyeket vastagon rajzolja, a középtónusokat pedig átlós vonásokkal. A faszén fekete színű, a papír pedig fehér.

Króm A képet fényes króm felülettel látja el. A kiemelt területek a magasabb, az árnyalt területek pedig az alacsonyabb pontok lesznek a tükröző felületen.

Zsírkréta Sűrű sötét és egyszerű fehér zsírkréták textúráját adja vissza a képen. A Zsírkréta szűrő fekete színt használ a sötét, és fehérre a világos területekhez.

Tollrajz Az eredeti kép részleteit finom, egyenes tollvonásokkal érzékelteti. A szűrő lecseréli az eredeti kép színeit feketére a tinta és fehérre a papír esetében. Ez a parancs különösen hatásos lapolvasóról beolvasott képek esetén.

Raszterrácsminta A raszterrács hatását keltő szűrő megőrzi a tónusok folytonos tartományát.

Jegyzetpapír Olyan képet hoz létre, amely kézzel készített papírra emlékeztet. A szűrő leegyszerűsíti a képet, és a Textúra menüben lévő Szemcse parancsot használja egy domborított megjelenéssel. A kép sötét színei lyukakként jelennek meg a legfelső papírrétegen, amelyeket fehér szín vesz körül.

Fénymásolat A kép fénymásolásának hatását kelti. A nagy, sötét területeknek csak a széle lesz másolva, a középtónusok pedig teljesen fekete vagy teljesen fehér színűek lesznek.

Gipsz A képet úgy jeleníti meg, mint ha az gipszből lenne kiöntve, és az eredményt feketére vagy fehérre színezi. A sötét területek besüllyednek, a világosak pedig kiemelkednek.

Szövet A filmmulzióra jellemző összehúzódnásokkal és torzulásokkal olyan képet készít, amelynek árnyalt részei halmokban, kiemelt részei pedig enyhén szemcsésen jelennek meg.

Bélyegző Leegyszerűsíti a képet, hogy az úgy nézzen ki, mint ha egy gumiból vagy fából készült bélyegző lenyomata lenne. Ez a parancs legjobban a fekete-fehér képekhez használható.

Tépett szegélyek A képet úgy jeleníti meg, mint ha az tépett papírfecnikből állna, majd fekete és fehér színnel színezi azt. Ez a parancs elsősorban szövegből vagy nagy kontrasztú objektumokból álló képeknél hasznos.

Merített papír Foltosan festi át a képet, ezzel azt a hatást keltve, mintha azt száldús, nedves papírra festették volna, ami miatt a színek elmosódottan és összekeveredve látszanak.

Lásd még

“Hatások és szűrők – útmutató”, 355. oldal

Stilizálási szűrő és hatás (a menü alsó részén)

A Neon perem hatás raszteralapú, és a dokumentum raszterhatás-beállításait használja, amikor a hatást egy vektoros objektumra alkalmazza.

Neon perem Megkeresi a színek peremét, és neonszerű ragyogást jelenít meg azokon.

Lásd még

“Hatások és szűrők – útmutató”, 355. oldal

Textúraszűrők és -hatások

A Textúrahatások raszteralapúak, és a dokumentum raszterhatás-beállításait használják, amikor a hatást egy vektoros objektumra alkalmazza.

Repedezettség Megemelt gipsz felületre festi a képet, miközben finom repedéshálót hoz létre, amely a kép kontúrait követi. Ezzel a szűrővel domborított hatás érhető el széles színtartományú vagy szürkeárnyalatos képeken.

Szemcse A képhez textúrát ad különböző szemcsék (például átlagos, puha, permet, halmozott, kontrasztos, felnagyított, rovátkázott, vízszintes, függőleges vagy pötty típusú szemcsék) generálásával. Ezen parancs textúrázási beállításairól további információt a “Textúrázott és üvegfelületek beállítása”, 361. oldal című fejezetben talál.

Mozaiklapok A képet úgy rajzolja újra, mintha kicsi darabokból, vagyis mozaikokból állna, a mozaikdarabok közé pedig hézagot helyez el. (Ezzel szemben a Képpontosítás > Mozaik parancs a képet különböző színű képpontokat tartalmazó blokkokra bontja.)

Foltminta A képet olyan négyzetekre bontja fel, amelyek színe a kép adott területének legjellemzőbb színével egyezik. A szűrő véletlenszerűen csökkenti vagy növeli a foltok mélységét a kiemelt és az árnyalt területek érzékeléséhez.

Festett üveg A képet egyszínű egymás melletti cellákat használva festi újra, amelyek az előtér színével vannak kiemelve.

Textúrázó A képre a felhasználó által kijelölt vagy létrehozott textúrát alkalmazza.

Lásd még

“Hatások és szűrők – útmutató”, 355. oldal

Videoszűrők és -hatások

A Videohatások raszteralapúak, és a dokumentum raszterhatás-beállításait használják, amikor a hatást egy vektoros objektumra alkalmazza.

Összefűzés A videón rögzített mozgóképeket simábbá teszi azáltal, hogy eltávolítja a páros vagy páratlan sorszámú összefűzendő sort a képről. A kivett sorok másolással vagy közbeszúrással helyettesíthetők.

NTSC színek A kép színtartományát a televízió történet megjelenítésre alkalmas színekre korlátozza, ezzel megakadályozva, hogy a túltelített színek áttérjedjenek a képernyő pásztázási vonalain.

Lásd még

“Hatások és szűrők – útmutató”, 355. oldal

A textúrák és az üvegfelületek használata

Az Illustrator néhány hatása és szűrője rendelkezik textúrázási beállításokkal, ilyen például az Üveg, a Pasztellkréta, a Szemcse és a Freskó hatás. A textúrázási beállítások olyan megjelenést kölcsönöznek az objektumnak, mintha különböző textúrájú anyagokra, például vászonra vagy téglára lennének festve, vagy üvegen keresztül látszanának.

- 1 A szűrő vagy hatás párbeszédpanelén válasszon egy textúratípust a Textúra legördülő menüből (ha elérhető), vagy válassza a Textúra betöltése parancsot (csak a Pasztellkréta és az Üveg parancs esetében érhető el), és adjon meg egy fájlt.
- 2 Ha lehetséges, adja meg a többi beállítást is:
 - A Méretezés csúszka húzásával nagyíthatja vagy kicsinyítheti a hatást a bittérkép felületén.
 - A Dombormű csúszka húzásával beállíthatja a textúra felületének mélységét.
 - A Fényirány legördülő menüből válassza ki a fény beesésének irányát.
 - A Megfordítás beállítás felcseréli a felületen a világos és sötét színeket.

Vetett árnyékok, ragyogások és lágy perem

Vetett árnyék létrehozása

- 1 Jelöljön ki egy objektumot vagy csoportot (vagy jelöljön ki célként egy réteget a Rétegek panelen).
- 2 Válassza a Hatás > Stilizálás > Árnyék vagy Szűrő > Stilizálás > Árnyék menüpontot.
- 3 Adja meg a vetett árnyék beállításait, majd kattintson az OK gombra.

Mód	Meghatározza a vetett árnyék keverési módját.

Fedettség	Meghatározza a vetett árnyék fedettségének százalékos értékét.
X eltolás és Y eltolás	Meghatározza azt a távolságot, amennyire a vetett árnyék el lesz tolva az objektumtól.
Életlenítés	Meghatározza az életlenítés alkalmazásának az árnyék szélétől mért távolságát. Az Illustrator egy átlátszó raszterobjektumot hoz létre az életlenítés szimulálására.
Szín	Meghatározza az árnyék színét.
Sötétség	Meghatározza a vetett árnyékhoz adott fekete szín százalékat. CMYK-dokumentumokban a nem fekete kitöltést vagy körvonalat tartalmazó kijelölt objektum esetében a 100% érték sokszínű fekete árnyékot eredményez. A csak fekete kitöltést vagy körvonalat tartalmazó objektumok esetében a 100% érték teljesen fekete árnyékot eredményez. A 0% a kijelölt objektum színével megegyező színű vetett árnyékot hoz létre.
Különálló árnyékok létrehozása (csak az Árnyék szűrő esetében)	Minden árnyékot közvetlenül az objektum mögé helyez el. Más esetekben az árnyékok a legelső kijelölt objektum mögé kerülnek.

Lásd még

“Elemek kijelölése megjelenési jellemzők céljaként”, 349. oldal

“Objektumok kijelölése”, 193. oldal

“Hatások és szűrők – ismertető”, 352. oldal

“Keverési módok – ismertető”, 178. oldal

Belső vagy külső ragyogás alkalmazása

- 1 Jelöljön ki egy objektumot vagy csoportot (vagy jelöljön ki célként egy réteget a Rétegek panelen).
- 2 Válassza a Hatás > Stilizálás > Belső ragyogás vagy a Hatás > Stilizálás > Külső ragyogás menüpontot.
- 3 A ragyogás színének megadásához kattintson a keverési mód menüje melletti színelőnézeti négyzetre.
- 4 Adja meg a további beállításokat, majd kattintson az OK gombra.

Mód	Meghatározza a ragyogás keverési módját.
Fedettség	Meghatározza a ragyogás fedettségének százalékos értékét.
Életlenítés	Meghatározza a kijelölés közepétől vagy szélétől mért távolságot, ahol az életlenítés történik.
Középpont (csak Belső ragyogás esetében)	A kijelölés középpontjából kisugárzó ragyogást alkalmaz.
Perem (csak Belső ragyogás esetében)	A kijelölés belső széleiből kisugárzó ragyogást alkalmaz.

 Amikor egy olyan objektumot bővít ki, amely a belső ragyogás hatást használja, a belső ragyogás fedettségi maszkként jelenik meg. Ha egy külső ragyogást használó objektumot bővít ki, akkor a külső ragyogás egy átlátszó raszterobjektum lesz.

Lásd még

“Elemek kijelölése megjelenési jellemzők céljaként”, 349. oldal

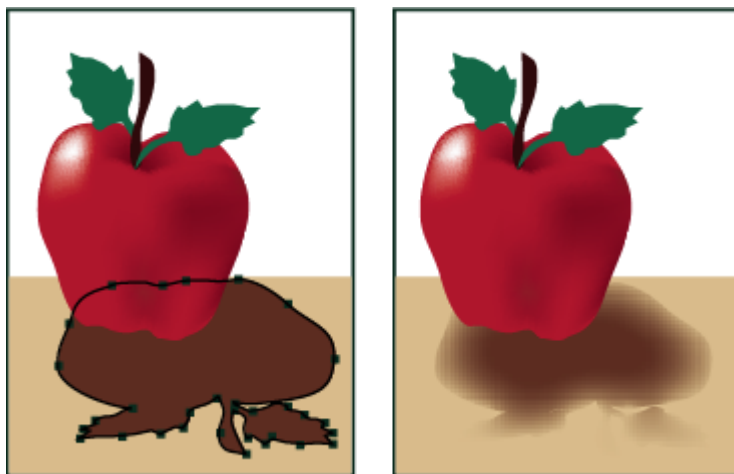
“Objektumok kijelölése”, 193. oldal

“Hatások és szűrők – ismertető”, 352. oldal

“Keverési módok – ismertető”, 178. oldal

Objektumok peremének lágyítása

- 1 Jelölje ki az objektumot vagy csoportot (vagy jelölje ki célként a réteget a Rétegek panelen).
- 2 Válassza a Hatás > Stilizálás > Lágy perem menüpontot.
- 3 Állítsa be a távolságot, amelynél az objektum fedettből átlátszóba megy át, és kattintson az OK gombra.



Az eredeti kijelölt objektum (balra) és az objektum a lágy perem alkalmazása után (jobbra)

Lásd még

“Hatások és szűrők – ismertető”, 352. oldal

“Elemek kijelölése megjelenési jellemzők céljaként”, 349. oldal

“Raszterhatások – ismertető”, 354. oldal

“Objektumok kijelölése”, 193. oldal

Vázlatok és mozaikok létrehozása

Vázlat létrehozása a Firka hatással

- 1 Tegye az alábbiak egyikét:
 - Jelölje ki az objektumot vagy csoportot (vagy jelölje ki célként a réteget a Rétegek panelen).
 - Ha az objektum egy adott jellemzőjére, például a kitöltésére vagy a körvonalára szeretne hatást alkalmazni, jelölje ki az objektumot, majd a Megjelenés panelen jelölje ki a jellemzőt.
 - Ha a hatást egy grafikus stílusra szeretné alkalmazni, jelöljön ki egy grafikus stílust a Grafikus stílusok panelen.
- 2 Válassza a Hatás > Stilizálás > Firka menüpontot.
- 3 Tegye az alábbiak egyikét:
 - Egy előre beállított Firka hatás használatához válasszon egyet a Beállítások menüből.

- Egyéni firka hatás létrehozásához válasszon ki egy előre beállított hatást, majd módosítsa a firka beállításait.
- 4 Egyéni firka létrehozásakor adja meg a következő firkabeállításokat, és kattintson az OK gombra:

Szög	A firkavonalak irányát határozza meg. Kattinthat bárhol a szög ikonján, körbehúzhatja a szögvonalat a szög ikonján, vagy a szövegmezőben megadhat egy értéket -179 és 180 között. (Ha a tartományon kívül eső értéket ad meg, az értékét a program átírja a tartományon belüli megfelelőjére.)
Görbe átfedése	Meghatározza a görbe határán belül maradó és az azon túlnyúló firkavonalak számát. A negatív értékek a firkavonalakat a görbe határán belül tartják, a pozitív értékek pedig a görbe határán túl nyújtják a firkavonalakat.
Változat (Görbe átfedése esetén)	Meghatározza a görbevonalak egymáshoz viszonyított hosszbeli eltéréseinek mértékét.
Ecsetvonás szélessége	A firkavonalak szélességét határozza meg.
Görbeség	Meghatározza azt a mértéket, amennyire egy firkavonal elhajolhat, mielőtt irányt változtatna.
Változat (Görbeség esetén)	Meghatározza, hogy mennyire különböznek a firkavonalak ívei egymástól.
Távolság:	Meghatározza a firkavonal-hajlítások közötti térközt.
Változat (Térköz esetén)	Meghatározza, mennyire különböző mértékű lehet a firkavonal-hajlítások közötti térköz.

Lásd még

“Elemek kijelölése megjelenési jellemzők céljaként”, 349. oldal

“Hatások és szűrők – ismertető”, 352. oldal

“Hatás módosítása vagy törlése”, 355. oldal

“Objektumok kijelölése”, 193. oldal

Mozaik létrehozása

- 1 Importálja a mozaik alapjaként használni kívánt bittérképet. A képet be kell ágyazni, nem elég csatolni azt.
Egy vektoros objektumot is raszterizálhat, és aztán használhatja a mozaik alapjaként.
- 2 Jelölje ki a képet.
- 3 Válassz a Szűrő > Létrehozás > Objektummozaik menüpontot.
- 4 Ha módosítani szeretné a mozaik méretét, adjon meg egy új értéket az Új méret mezőben.
- 5 Adja meg a mozaikdarabok közötti hézag méretét és a mozaikdarabok számát, valamint adjon meg egyéb beállításokat, és kattintson az OK gombra:

Méretarány megtartása	Megtartja az eredeti bittérkép szélességét és magasságát. A Szélesség kiszámolja a mozaik szélességében felhasználandó mozaikdarabok számát az eredeti mozaikszám alapján. A Magasság kiszámolja a mozaik magasságában felhasználandó mozaikdarabok számát az eredeti mozaikszám alapján.

Eredmény	Meghatározza, hogy a mozaikdarabok színesek vagy szürkeárnyaltak.
Átméretezés százalék alapján	A kép méretét a szélesség és magasság százalékos értékével módosítja.
Raszter törlése	Törli az eredeti bittérképet.
Arány használata	Négyzetes mozaikdarabokat használ a Mozaiklapok száma beállításban megadott mennyiségben. Ez a beállítás a Mégse gomb alatt található.

Lásd még

“Vektoros objektum raszterizálása”, 365. oldal

“Csatolt és beágyazott grafikák – ismertető”, 254. oldal

Vektorgrafika átalakítása bittérképpé

Raszterezés – ismertető

A *raszterezés* az a folyamat, amely során a vektorkép bittérképpé alakul át. A raszterezés során az Illustrator a grafika görbéit képpontokká alakítja át. A megadott raszterezési beállítások meghatározzák az eredményként létrejövő képpontok méretét és más jellemzőit.

Egy vektoros objektumot az Objektum > Raszterezés paranccsal vagy a Raszterezés hatással raszterezhet. Egy teljes dokumentumot is raszterizálhat, ha egy bittérképformátumba, például JPEG, GIF vagy TIFF formátumba exportálja.

Lásd még

“Grafikák mentése és exportálása – ismertető”, 263. oldal

Vektoros objektum raszterizálása

- 1 Jelöljön ki egy vagy több objektumot.
- 2 Tegye az alábbiak egyikét:
 - Az objektumok végleges raszterezéséhez válassza az Objektum > Raszterezés parancsot.
 - Ha az objektum szerkezetének megváltoztatása nélkül szeretné elérni a raszteres megjelenést, válassza a Hatás > Raszterezés parancsot.
- 3 Adja meg a raszterezés beállításait (további információ: “Raszterezési beállítások”, 354. oldal), és kattintson az OK gombra.

Lásd még

“Hatások és szűrők – ismertető”, 352. oldal

“Hatás módosítása vagy törlése”, 355. oldal

Grafikus stílusok

Grafikus stílusok – ismertető

A grafikus stílus újrafelhasználható megjelenési jellemzők készlete. A grafikus stílusok lehetővé teszik, hogy gyorsan módosítsa egy objektum megjelenését, egy lépésben megváltoztathatja például a kitöltés vagy a körvonal színét, beállíthatja

az átlátszóságát és hatásokat alkalmazhat. A grafikus stílusokkal alkalmazott minden módosítás teljes mértékben visszavonható.

Grafikus stílusokat alkalmazhat objektumokra, csoportokra és rétegekre. Amikor egy grafikus stílust egy csoportra vagy rétegre alkalmaz, a csoportban vagy a rétegen lévő összes objektum felveszi a grafikus stílus jellemzőit. Tegyük fel például, hogy az egyik grafikus stílus 50%-os fedettséget alkalmaz. Ha a grafikus stílust egy rétegre alkalmazza, a rétegen lévő és a később elhelyezett objektumok is 50%-os fedettségűek lesznek. Ha viszont egy objektumot eltávolít a rétegről, az objektum megjelenése visszaáll a korábbi fedettségi értékére.

 Ha egy grafikus stílust csoportra vagy rétegre alkalmaz, de a stílus kitöltési színe nem jelenik meg a grafikán, húzza a Kitöltés jellemzőt a Megjelenés panelen a Tartalom bejegyzés fölé.

Grafikus stílusok panel – áttekintés

A Grafikus stílusok panellel (Ablak > Grafikus stílusok) létrehozhat, elnevezhet és módosíthat megjelenési jellemzőkészleteket. Új dokumentum létrehozásakor a panel felsorolja az alapértelmezett grafikus stílusokat. Ha a dokumentum meg van nyitva és aktív, az aktív dokumentummal mentett grafikus stílusok jelennek meg a panelen.

A grafikus stílusok a panelen történő megjelenítésének módosítása

❖ Végezze el a következő műveletek valamelyikét:

- Jelöljön ki egy nézetbeállítást a panel menüjéből: A Bélyegkép nézet megjeleníti a bélyegképeket, a Kisméretű lista nézet kisméretű bélyegképekkel együtt sorolja fel az elnevezett stílusokat, a Nagyméretű lista nézet pedig nagyméretű bélyegképekkel együtt sorolja fel az elnevezett stílusokat.
- Húzza a grafikus stílust egy másik helyre. Amikor egy fekete vonal jelenik meg a kívánt helyen, engedje fel az egér gombját.
- A grafikus stílusok betűrendbe sorolásához válassza a panelmenü Rendezés név szerint parancsát.

Grafikus stílusok létrehozása

Teljesen új grafikus stílust is létrehozhat, ha egy objektumra megjelenési jellemzőket alkalmaz, vagy egy már meglévő grafikus stílust is használhat alapként. A meglévő grafikus stílusokat meg is kettőzheti.

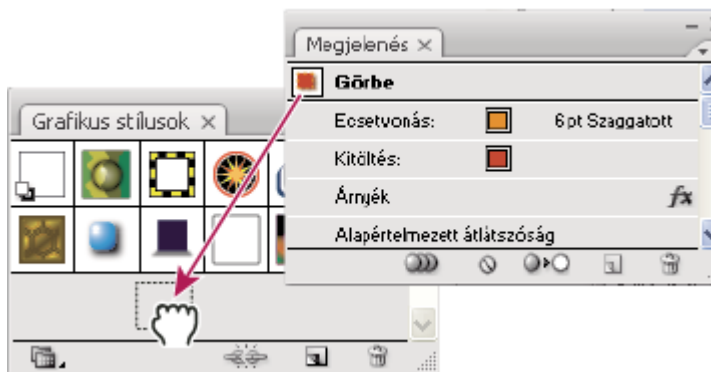
Grafikus stílus létrehozása

- 1 Jelöljön ki egy objektumot, és alkalmazzon rá tetszőleges számú megjelenési jellemzőt (például kitöltéseket, körvonalakat, hatásokat és átlátszósági beállításokat).

A Megjelenés panellel beállíthatja és rendezheti a megjelenési jellemzőket, valamint több kitöltést és körvonalat is létrehozhat. Egy grafikus stílus tartalmazhat például három kitöltést is, amelyek fedettsége és keverési módja különbözik, és ezek határozzák meg azt, hogyan hatnak egymásra a különböző színek.

- 2 Végezze el a következő műveletek valamelyikét:

- Kattintson az Új grafikus stílus gombra  a Grafikus stílusok panelen.
- Válassza az Új grafikus stílus menüpontot a panel menüjéből.
- Húzza a bélyegképet a Megjelenés panelről (vagy az objektumot az illusztrációs ablakból) a Grafikus stílusok panelre.
- Az Alt billentyű (Windows) vagy az Option billentyű (Mac OS) lenyomva tartása mellett kattintson az Új grafikus stílus gombra, adja meg a grafikus stílus nevét, és kattintson az OK gombra.



Húzza a bélyegképet a Megjelenés panelről a Grafikus stílusok panelre a jellemzők mentéséhez.

Új grafikus stílus létrehozása kettő vagy több meglévő grafikus stílus alapján

- ❖ A Ctrl billentyű (Windows) vagy a Command billentyű (Mac OS) lenyomva tartása mellett kattintson az összes egyesíteni kívánt grafikus stílusra azok kijelöléséhez, és a panel menüjéből válassza a Grafikus stílusok egyesítése parancsot.

Az új grafikus stílus tartalmazza a kijelölt grafikus stílusok összes megjelenési jellemzőjét, és a panelen a grafikus stílusok listájának végére kerül.

Grafikus stílus megkettőzése

- ❖ A panel menüjéből válassza a Grafikus stílus megkettőzése parancsot, vagy húzza a grafikus stílust az Új stílus gombra.

Az új stílus a Grafikus stílusok panelen lévő lista végére kerül.

Grafikus stílus alkalmazása

- 1 Jelöljön ki egy objektumot vagy csoportot (vagy jelöljön ki célként egy réteget a Rétegek panelen).
- 2 Jelöljön ki egy grafikus stílust a Vezérlő panelen, a Grafikus stílusok panelen vagy egy grafikus stílusokat tartalmazó könyvtárban.

A grafikus stílust rá is húzhatja egy objektumra a dokumentumablakban. (Az objektumot nem kell előzetesen kijelölni.)

Megjegyzés: Ha egy grafikus stílus alkalmazásakor meg szeretné őrizni a betűk színét, törölje a **Karaktárszín felülbírálnak** jelölőnégyzetet a Grafikus stílus panel menüjében.

Grafikus stílusok használata

A Grafikus stílusok panelen átnevezheti és törölheti a grafikus stílusokat, megszakíthatja a kapcsolatot egy grafikus stílussal és lecserélheti a grafikus stílusok jellemzőit.

Grafikus stílus átnevezése

- ❖ A panel menüjéből válassza a Grafikus stílus beállításai menüpontot, nevezze át a fájlt, végül kattintson az OK gombra.

Grafikus stílus törlése

- ❖ A panel menüjéből válassza a Grafikus stílus törlése parancsot, és kattintson az Igen gombra, vagy húzza a grafikus stílust az Új stílus gombra.

A grafikus stílust használó összes objektum, csoport vagy réteg megtartja a megjelenési jellemzőket, viszont ezek a jellemzők már nem kapcsolódnak egy grafikus stílushoz.

Grafikus stílusra mutató hivatkozás megszüntetése

- 1 Jelölje ki az objektumot, csoportot vagy réteget, amelyre a grafikus stílus alkalmazva van.
- 2 Tegye az alábbiak egyikét:

- A Grafikus stílusok panel menüjéből válassza a Grafikus stílusra mutató hivatkozás megszüntetése menüpontot, vagy kattintson a panelen lévő Grafikus stílusra mutató hivatkozás megszüntetése gombra .
- Módosítsa a kijelölt elem bármelyik megjelenési jellemzőjét, például a kitöltését, a körvonalát, az átlátszóságát vagy a hatásokat.

Az objektum, csoport vagy réteg megtartja a megjelenési jellemzőket, és immár függetlenül szerkeszthető. Viszont ezek a jellemzők már nem tartoznak egy grafikus stílushoz.

Grafikus stílus jellemzőinek lecserélése

- Az Alt billentyű (Windows) vagy az Option billentyű (Mac OS) lenyomva tartása mellett húzza a használni kívánt grafikus stílust a lecserélni kívánt grafikus stílusra.
- Jelölje ki az objektumot vagy csoportot (vagy adja meg célként a réteget a Rétegek panelen), amely rendelkezik a használni kívánt jellemzőkkel. Ezután az Alt billentyű (Windows) vagy az Option billentyű (Mac OS) lenyomva tartása mellett húzza a Megjelenés panel felső részén lévő bélyegképet a Grafikus stílusok panelen lévő lecserélni kívánt grafikus stílusra.
- Jelölje ki a cserélni kívánt grafikus stílust. Ezután jelölje ki a grafikát (vagy adja meg célként az elemet a Rétegek panelen), amely a használni kívánt jellemzőkkel rendelkezik, és válassza a Grafikus stílus újbóli megadása „Stílus neve” menüpontot a Megjelenés panel menüjéből.

A lecserélt grafikus stílus megtartja a nevét, de új megjelenési jellemzőkkel rendelkezik. Az Illustrator-dokumentumban a grafikus stílus összes előfordulása az új jellemzőknek megfelelően módosul.

Grafikus stílusok könyvtárainak használata

A *grafikus stílusok könyvtárai* előre beállított grafikus stílusok gyűjteményei. Amikor megnyit egy grafikusstílus-könyvtárat, az egy új panelen jelenik meg (nem a Grafikus stílusok panelen). A grafikusstílus-könyvtárban lévő elemeket ugyanúgy kijelölheti, rendezheti és megtekintheti, mint a Grafikus stílusok panel elemeit. A grafikus stílusok könyvtáraiban lévő elemeket azonban nem szerkesztheti, nem törölheti, és új elemeket sem adhat a könyvtárhoz.

Grafikus stílusok könyvtárának megnyitása

- ❖ Jelöljön ki egy könyvtárat az Ablak > Grafikus stílusok könyvtárai almenüben, vagy a Grafikus stílusok panel menüjének Grafikus stílusok könyvtárának megnyitása almenüjében.

 Ha egy könyvtárat automatikusan meg szeretne nyitni az Illustrator elindításakor, kattintson az Állandó menüpontra a panel menüjében.

Grafikus stílusok könyvtárának létrehozása

- 1 A kívánt grafikus stílusokat vegye fel a Grafikus stílusok panelre, és törölje a kihagyni kívánt grafikus stílusokat.

 A dokumentumban nem használt összes stílus kijelöléséhez válassza az Összes nem használt kijelölése menüpontot a Grafikus stílusok panel menüjéből.

- 2 Válassza a Grafikus stílusok könyvtárának mentése menüpontot a Grafikus stílus panel menüjéből.

A könyvtár tetszőleges helyre menthető. Ha viszont a könyvtárfájlt az alapértelmezett helyre menti, a könyvtár neve megjelenik a Grafikus stílusok könyvtárai almenüben és a Grafikus stílusok könyvtárának megnyitása almenüben az Illustrator újraindításakor.

Grafikus stílusok mozgatása a könyvtárból a Grafikus stílusok panelre

- A grafikus stílusok könyvtárból húzzon egy vagy több grafikus stílust a Grafikus stílusok panelre.
- Jelölje ki a hozzáadni kívánt grafikus stílusokat, és a panel menüjéből válassza a Hozzáadás a grafikus stílusokhoz menüpontot.
- Alkalmazza a grafikus stílust a dokumentumban lévő egyik objektumra. A grafikus stílus automatikusan a Grafikus stílusok panelre kerül.

Egy másik dokumentum összes grafikus stílusának importálása

- 1 Válassza az Ablak > Grafikus stílusok könyvtárai > Egyéb könyvtár menüpontot, vagy a Grafikus stílusok panel menüjéből válassza a Grafikus stílusok könyvtárának megnyitása > Egyéb könyvtár menüpontot.
- 2 Jelölje ki azt a fájlt, amelyből a grafikus stílusokat importálni kívánja, és kattintson a Megnyitás gombra.
A grafikus stílusok a grafikus stílusok könyvtárának paneljén jelennek meg (nem a Grafikus stílusok panelen).

12. fejezet: Webgrafikák

Az Adobe Illustrator eszközök széles választékát biztosítja weboldalak készítésére, webgrafikák létrehozására és optimalizálására.

Gyakorlati tanácsok webgrafikák készítéséhez

Webgrafikák – ismertető

Amikor a webre készít grafikát, más szempontokat kell figyelembe vennie, mint amikor nyomtatásba szánt grafikát készít. Megtekinthet egy, a webre szánt grafikák mentését bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0063_hu weblapon. Megtekinthet egy, a webalkalmazások közötti importálást, másolást és beillesztést bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0193_hu weblapon.

Annak érdekében, hogy a kellő információk alapján hozhasson döntéseket a webgrafikákkal kapcsolatban, tartsa szem előtt a következő három irányelvet:

Használjon webre ajánlott színeket.

A szín sokszor a rajzelem kulcsfontosságú összetevője. Nem biztos azonban, hogy valaki más rendszerén a webböngészőben ugyanazon színek fognak megjelenni, amelyeket rajztábláján lát. Az árnyalás (a nem elérhető színek szimulációjának módszere) és egyéb színproblémák is megelőzhetők, ha két elővigyázatossági lépést követ a webgrafikák létrehozásakor. Először is mindig RGB színmódban dolgozzon. Másrészt webes színeket használjon.

Keresse meg az egyensúlyt a képmínőség és a fájl méret között.

A grafikafájlok kis mérete alapvető a weben való terjesztésben. Kisebb fájl méretek esetén a webkiszolgálók hatékonyabban tudják tárolni és továbbítani a képeket, az olvasók pedig gyorsabban le tudják tölteni azokat. A webgrafikák mérete és becsült letöltési ideje a Mentés webre és eszközökhöz párbeszédpanelben tekinthető meg.

Válassza az adott grafikához legjobban illő fájlformátumot.

A különböző típusú grafikákat különböző fájlformátumokban kell menteni ahhoz, hogy megjelenésük a legjobb legyen, és fájl méretük alkalmas legyen a webes használatra. Az egyes formátumokról további információt a "Webgrafikák optimalizálási beállításai", 386. oldal című témakörben talál.

 Számos Illustrator-sablon készült kimondottan a webhez, többek között weboldalak és szalagcímek. Válassza a Fájl > Új létrehozása sablonból menüpontot, majd válasszon egy sablont.

Lásd még

"Mentés webre és eszközökhöz – áttekintés", 381. oldal

"Kép optimalizálása webre", 383. oldal

"Nem webes szín webes színre cserélése", 125. oldal

Pixeles előkép mód – ismertető

Ha bittérképes formátumban (például JPEG, GIF vagy PNG) menti a rajzelemet, az Illustrator 72 képpont/hüvelyk felbontással raszterizálja azt. A raszterizált objektumok előnézetét a Nézet > Pixeles előkép paranccsal tekintheti meg. Ez különösen akkor hasznos, ha az objektumok pontos elhelyezését, méretét és élsimítását is szabályozni kívánja a raszterizált grafikán.

Annak megértéséhez, hogy hogyan osztja fel az Illustrator az objektumokat képpontokra, nyisson meg egy fájlt, amely vektoros objektumokat tartalmaz, válassza a Nézet > Pixeles előkép menüpontot, és nagyítsa fel a rajzelemet annyira, hogy az egyes képpontokat is lássa. A képpontok elhelyezkedését egy láthatatlan rács szabályozza, amely 1 pontos (1/72

hüvelykes) közőkre osztja fel a rajztáblát. Objektum mozgatása, hozzáadása vagy átalakítása esetén észrevehető, hogy az objektum a képpontrácsra illeszkedik. Ennek eredményeképpen az objektum „illesztett” szegélyei mentén (ez általában a bal oldali és a felső szegély) eltűnik az élsimítás. Szüntesse meg a Nézet > Képponthoz igazítás menüpont kijelölését, és helyezze át az objektumot. Most már a rácsvonalak közé is elhelyezhető az objektum. Figyelje meg, hogyan befolyásolja ez az objektum élsimítását. Amint látható, nagyon kis korrekciók is hatással lehetnek az objektum raszterizálására.



A Pixels előkép kikapcsolva (fent), illetve bekapcsolva (lent)

Fontos: A képpontrács érzékeny a vonalzó origójára (0,0). A vonalzó origójának mozgásakor az Illustrator más módon raszterizálja a rajzelemet.

Lásd még

“Bitképek – ismertető”, 258. oldal

Szeletek és képzónák

Szeletek – ismertető

A weboldalak számos elemet (HTML szöveget, bittérképes képeket, vektorgrafikákat stb.) tartalmazhatnak. Az Illustrator szoftverben a *szeletek* funkcióval adhatók meg a különböző webes elemek határai a rajzelemen belül. Ha például a rajzelem egy olyan bittérképes képet tartalmaz, amelyet JPEG formátumba kell optimalizálni, míg a kép többi részét GIF-fájlként, a bittérképes kép egy szelettel különíthető el. Amikor a rajzelemet weboldalként menti a Mentés webre és eszközökhöz paranccsal, lehetőség van minden egyes szeletet különálló fájlként, önálló formátummal, beállításokkal és szín panellel menteni.

Az Illustrator dokumentum szeletei a létrejövő weboldal táblázatcelláinak felelnek meg. A szelet területét alapértelmezésben olyan képfájlként exportálja a szoftver, amely egy táblázatcellába kerül. Ha azt szeretné, hogy a táblázatcella HTML szöveget vagy háttérképet tartalmazzon a képfájl helyett, a szelet típusát állítsa Nincs kép értékre. Ha az Illustrator szöveget HTML szöveggé kívánja konvertálni, a szelet típusát HTML szöveg értékre állítsa.



Különböző szelettípusok használatával szeletelt rajzelem

A. Nincs kép típusú szelet B. Kép típusú szelet C. HTML szöveg típusú szelet

A szeletek a rajztáblán és a Mentés webre és eszközökhöz párbeszédpanelben tekinthetők meg. Az Illustrator balról jobbra, fentről lefelé számozza a szeleteket, a rajzelem bal felső sarkától kezdve. Ha megváltoztatja a szeletek elrendezését vagy számát, a szeletek számozása az új sorrendnek megfelelően frissül.

Szelet létrehozásakor az Illustrator a környező rajzelemet automatikus szeletekre vágja az elrendezés megtartása érdekében, webalapú táblázattal. Az automatikus szeleteknek két típusa van: automatikus szeletek és részszeletek. Az *automatikus szeletek* teszik ki a rajzelemnek azt a részét, amelyet nem definiált szeletként. Az Illustrator minden alkalommal újragenerálja az automatikus szeleteket, amikor szelet hozzáadása vagy törlése történik. A *részszeletek* jelölik, hogyan lesznek felosztva a felhasználó által definiált átfedő szeletek. Bár a részszeletek számozottak és szeletszimbólumot is megjelenítenek, nem jelölhetők ki külön, az alattuk található szelet nélkül. A munka során az Illustrator szükség szerint újragenerálja a részszeleteket és az automatikus szeleteket.

Lásd még

“Mentés webre és eszközökhöz – áttekintés”, 381. oldal

“Szeletkimenet beállításai”, 399. oldal

Szeletek létrehozása

❖ Tegye az alábbiak egyikét:

- Jelöljön ki egy vagy több objektumot a rajztáblán, majd válassza az Objektum > Szelet > Létrehozás parancsot.
- Jelölje ki a Szelet eszközt , és húzza végig azon a területen, ahol a szeletet létre kívánja hozni. A húzás közben a Shift billentyű lenyomva tartásával négyzet alakúra korlátozhatja a szeletet. A húzás közben az Alt (Windows) illetve az Option (Mac OS) billentyű lenyomva tartásával középről kiindulva rajzolhat.
- Jelöljön ki egy vagy több objektumot a rajztáblán, majd válassza az Objektum > Szelet > Létrehozás a kijelölésből parancsot.
- Helyezzen el segédvonalakat azokon a helyeken, ahol a rajzelemet szeletelni kívánja, és válassza az Objektum > Szelet > Létrehozás a segédvonalak mentén parancsot.
- Jelöljön ki egy meglévő szeletet, majd válassza az Objektum > Szelet > Szelet megkettőzése parancsot.



Az Objektum > Szelet > Létrehozás paranccsal illesztheti a szelet méreteit a rajzelem egy összetevőjének határához. Ha elmozdítja vagy módosítja az elemet, a szelet területe automatikusan az új rajzelem befogadásához igazodik. Ezzel a paranccsal olyan szeletet is létrehozhat, amely egy szövegobjektum szövegét és alapvető formátumjellemzőit tükrözi.

 A Szelet eszköz, a Létrehozás a kijelölésből és a Létrehozás a segédvonalak mentén parancs használata esetén a szelet méretei függetlenek lesznek a mögöttes rajzelemtől. Az ilyen módon létrehozott szeletek megjelennek elemként a Rétegek panelen, és ugyanúgy mozgathatók, méretezhetők át és törölhetők, mint más vektoros objektumok.

Szeletek kijelölése

A Szeletkijelölő eszközzel  jelölhet ki szeletet az illusztrációs ablakban vagy a Mentés webre és eszközökhöz párbeszédpanelben.

- Szelet kijelöléséhez kattintson a szeletre.
- Több szelet kijelöléséhez kattintás közben tartsa lenyomva a Shift billentyűt. (A Mentés webre és eszközökhöz párbeszédpanelben a Shift+húzás is használható.)
- Átfedő szeletek esetén az alsó szelet kijelöléséhez kattintson annak látható részére.

Emellett az illusztráció ablakában a következő módokon is kijelölhet szeleteket:

- Olyan szelet kijelöléséhez, amely az Objektum > Szelet > Létrehozás parancssal jött létre, jelölje ki a hozzá tartozó rajzelemet a rajztáblán. Ha a szelet csoporthoz vagy réteghez kötődik, jelölje ki a csoport vagy réteg melletti célkont a Rétegek panelen.)
- A Szelet eszközzel, a Létrehozás a kijelölésből vagy a Létrehozás a segédvonalak mentén parancssal létrehozott szelet kijelöléséhez keresse meg a szeletet a Rétegek panelen.
- Kattintson a szelet görbéjére a Kijelölés eszközzel .
- Szelet görbeszakaszának vagy szerkesztőpontjának kijelöléséhez kattintson valamelyik elemre a Közvetlen kijelölési eszközzel.

Megjegyzés: Automatikus szeletek nem jelölhetők ki. Ezen szeletek halványan jelennek meg.

Szeletbeállítások megadása

A szelet beállításai határozzák meg, hogyan fog megjelenni és működni a szelet tartalma az eredményül kapott weblapon.

1 A Szeletkijelölő eszközzel végezze el az alábbi műveletek egyikét:

- Jelöljön ki egy szeletet az illusztrációs ablakban, majd válassza az Objektum > Szelet > Szelet beállításai parancsot.
- A Szeletkijelölő eszközzel kattintson duplán a szeletre a Mentés webre és eszközökhöz párbeszédpanelben.

2 Jelöljön ki egy szelettípust, és adja meg a hozzá tartozó beállításokat:

Kép	Ezt a típust akkor jelölje ki, ha azt szeretné, hogy a szelet területe képfájl legyen az eredményül kapott weblapon. Ha azt szeretné, hogy a kép HTML hivatkozás legyen, adjon meg egy URL-címet és egy cél keretkészletet. Megadható egy üzenet, amely a böngésző állapotsorában jelenik meg, ha az egér a kép fölé kerül, egy alternatív szöveg, amely akkor jelenik meg, amikor a kép nem látható, valamint a táblázatcella háttérszíne is.
Nincs kép	Ezt a típust akkor jelölje ki, ha azt szeretné, hogy a szelet területe HTML szöveget és háttérszínt is tartalmazzon az eredményül kapott weblapon. Adja meg a kívánt szöveget a Cella szövege szövegmezőben, és formázza meg a szöveget a szabványos HTML címkékkel. Figyeljen oda, hogy csak annyi szöveget adjon meg, amennyi a szelet területén megjeleníthető. (Ha túl sok szöveget ad meg, át fog lógni a szomszédos szeletekre is, és befolyásolhatja a weboldal kinézetét. Mivel azonban a szöveg a rajztáblán nem látható, ez csak akkor vehető észre, amikor egy webböngészőben tekinti meg a weboldalt.) A Vízsz. és Függ. beállítások megadásával változtatható meg a szöveg igazítása a táblázatcellában.

HTML szöveg	Ez a típus csak akkor érhető el, ha a szeletet egy szövegobjektum kijelölésével és az Objektum > Szelet > Létrehozás menüpont kiválasztásával hozta létre. Az Illustrator szöveget a program az alapvető formátumjellemzőkkel rendelkező HTML szöveggé alakítja az eredményül kapott weblapon. A szöveg módosításához frissítse a szöveget a rajzelemen. A Vízsz. és Függ. beállítások megadásával változtatható meg a szöveg igazítása a táblázatcellában. A táblázatcella háttérszíne is kijelölhető.  <i>A HTML szöveg típusú szeletek szövegének a Szelet beállításai párbeszédpanelen történő módosításához állítsa a szelet típusát Nincs kép értékre. Ez megszünteti a szövegobjektum hivatkozását a rajztáblán. A szövegformátum figyelmen kívül hagyásához a szövegobjektum első szavaként az <unformatted> szöveget adja meg.</i>

Szeletek zárolása

A szeletek lezárása megakadályozza a véletlen módosításokat, például az átméretezést vagy a mozgatást.

- Az összes szelet zárolásához válassza a Nézet > Szeletek zárolása menüpontot.
- Egy-egy szelet zárolásához kattintson a szelet szerkesztőoszlopára a Rétegek panelen.

Lásd még

“Rétegek panel – áttekintés”, 211. oldal

Szelethatárok korrekciója

Ha az Objektum > Szelet > Létrehozás paranccsal hozott létre szeletet, annak helyzete és mérete az azt tartalmazó rajzelemhez kötődik. Ezért, ha áthelyezi vagy átméretezi a rajzelemet, a szelethatárok automatikusan ahhoz igazodnak.

Ha a Szelet eszközzel, a Létrehozás a kijelölésből vagy a Létrehozás a segédvonalak mentén paranccsal hozott létre szeletet, az kézzel módosítható a következő módszerekkel:

- Szelet áthelyezéséhez húzza azt az új helyére a Szeletkijelölés eszközzel  . A Shift billentyű lenyomva tartásával függőleges, vízszintes vagy 45°-os átlós vonalra korlátozható a mozgatás.
- Szelet átméretezéséhez jelölje ki a szeletet a Szeletkijelölés eszközzel, és húzza annak bármelyik sarkát vagy oldalát. A szeletek átméretezésére a Kijelölés eszköz és az Alakítás panel is használható.
- Szeletek igazítása és elosztása az Igazítás panelen lehetséges. A szeletek igazítása megszüntetheti a szükségtelen automatikus szeleteket a kisebb, hatékonyabb HTML-fájl előállítás érdekében.
- A szeletek halmozási sorrendjének megváltoztatásához húzza a szeletet új helyére a Rétegek panelen, vagy egy parancsot az Objektum > Rendezés menüpontnál.
- Szelet felosztásához jelölje ki azt, majd válassza az Objektum > Szelet > Szeletek felosztása menüpontot.

Bármilyen módszerrel létrehozott szeletek egyesíthetők. Jelölje ki a szeleteket, és válassza az Objektum > Szelet > Szeletek egyesítése menüpontot. Az eredmény szelet méreteit és helyzetét az egyesített szeletek külső szegélyei által meghatározott téglalap adja. Ha az egyesített szeletek nem szomszédosak, vagy eltérőek az arányaik vagy az igazításuk, az új szelet átfedhet más szeleteket.

Ha az összes szeletet a rajztábla határaihoz kívánja méretezni, válassza az Objektum > Szelet > Levágás rajztáblához parancsot. Azon szeleteket, amelyek túlnyúlnak a rajztáblán, annak méretére csönkolja a program, a rajztáblán belüli automatikus szeleteket kiterjeszti annak határáig. Az összes rajzelem változatlan marad.

Szeletek eltávolítása

A szeletek eltávolítása törlésükkel vagy a kapcsolódó rajzelemtől való feloldásukkal lehetséges.

- Szelet törléséhez jelölje ki a szeletet, és nyomja le a Delete billentyűt. Ha a szeletet az Objektum > Szelet > Létrehozás paranccsal hozta létre, ezzel törli a kapcsolódó rajzelemet is. Ha meg kívánja tartani a kapcsolódó rajzelemet, a szelet törlése helyett feloldást hajtson végre.
- Az összes szelet törléséhez válassza az Objektum > Szelet > Összes törlése menüpontot. Az Objektum > Szelet > Létrehozás paranccsal létrehozott szeleteket a szoftver törlés helyett feloldja.
- Szelet feloldásához jelölje ki azt, majd válassza az Objektum > Szelet > Feloldás parancsot.

Szeletek megjelenítése és elrejtése

- A szeletek az illusztrációs ablakban való elrejtéséhez válassza a Nézet > Szeletek elrejtése menüpontot.
- A szeleteknek a Mentés webre és eszközökhöz párbeszédpanelben történő elrejtéséhez kattintson a Szeletek láthatóságának váltása gombra .
- Szeletek számainak elrejtéséhez és a szeletvonalak színének megváltoztatásához válassza a Szerkesztés > Beállítások > Intelligens segédvonalak és szeletek (Windows) illetve az Illustrator > Beállítások > Intelligens segédvonalak és szeletek (Mac OS) parancsot.

Képzónák létrehozása

A képzónák lehetővé teszik URL-címek hozzárendelését egy kép egy vagy több részéhez, amelyeket aktív területnek neveznek. Amikor a felhasználó az aktív területre kattint, a webböngésző betölti a hivatkozott fájlt.

A képzónák és a szeletek hivatkozások létrehozására való használata közötti legfontosabb különbség a rajzelem weboldalként való exportálásának módja. A képzónák használata a rajzelemet egyetlen képfájlt érintetlenül hagyja, a szeletek használata azonban különálló fájlokra osztja a rajzelemet. A képzónák és a szeletek közötti másik különbség, hogy a képzónák lehetővé teszik sokszög vagy téglalap alakú terület használatát a hivatkozáshoz, míg a szeletek csak téglalap alakú területek alkalmazását biztosítják. Ha csak négyszögletes területekhez kell hivatkozásokat adnia, a szeletek használata előnyösebb lehet a képzónáknál.

Megjegyzés: A nem kívánt eredmények elkerülése érdekében ne hozzon létre aktív területeket képzónákhoz olyan szeleteken, amelyek URL-hivatkozásokat tartalmaznak, mivel egyes böngészők figyelmen kívül hagyhatják a képzónák hivatkozásait vagy a szeletek hivatkozásait.

- 1 Jelölje ki azt az objektumot, amelyet egy URL-címhez kíván rendelni.
- 2 A Jellemzők panelen jelöljön ki egy alakzatot a képzónának a Képzóna menüből.
- 3 Adjon meg egy relatív vagy teljes URL-címet az URL szövegmezőben, vagy jelölje ki az elérhető URL-címek listájából. Az URL helyét a Böngésző gombra kattintva ellenőrizheti.



Az URL menüben látható bejegyzések számának növeléséhez válassza a Beállítások panelt a Jellemzők panelmenüből. Adjon meg egy 1 és 30 közötti értéket annak megfelelően, hogy hány URL-bejegyzést szeretne megjeleníteni az URL-listában.

SVG

SVG – ismertető

A webre szánt bittérképes képformátumok – GIF, JPEG, WBMP és PNG – egy képpontráccsal írják le a képeket. Az így kapott fájl általában nagyméretű, egyetlen (sokszor alacsony) felbontással rendelkezik, és nagy sávszélességet foglal a weben. Az SVG viszont egy vektoros formátum, amely a képeket alakzatok, görbék, szövegek és szűrőhatások formájában ábrázolja. Az így kapott fájlok tömörek és jó minőségű grafikát biztosítanak a weben és nyomtatásban, de még a korlátozott erőforrásokkal rendelkező kézikészletekben is. A felhasználó a képernyőn az élesség, részletesség vagy a pontosság feláldozása nélkül nagyíthatja az SVG képet. Emellett az SVG kiváló támogatást nyújt a szöveg és a színek használatához, biztosítva, hogy a felhasználók ugyanolyan látják a képeket, ahogyan azok az Illustrator-rajztáblán megjelennek.

Az SVG formátum teljes mértékben XML-alapú, és számos előnnyel rendelkezik a fejlesztők és a felhasználók számára is. Az SVG segítségével XML és JavaScript használatával hozhat létre webgrafikát, amelyek kifinomult hatásokkal, például kiemeléssel, eszközképekkel, hanggal és animációval válaszolnak a felhasználói műveletekre.

A rajzelemek a Mentés, Mentés másként, Másolat mentése vagy a Mentés webre és eszközökhöz paranccsal menthetők SVG formátumba. Az SVG exportálási beállítások teljeskörű használatához használja a Mentés, Mentés másként vagy a Másolat mentése parancsot. A Mentés webre és eszközökhöz parancs az SVG exportálási beállítások azon részhalmazát nyújtja, amelyek a webre szánt munka esetében alkalmazhatók.

Megtekinthet egy, a mobil tartalom az Illustrator szoftverben történő létrehozását bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0207_hu weblapon.

A rajzelemek az Illustrator szoftverben való elkészítésének módja hatással van a keletkező SVG-fájltra. Vegye figyelembe az alábbi irányelveket:

- Használjon rétegeket az SVG-fájl strukturálásához. Amikor a rajzelemet SVG formátumban menti, a szoftver minden réteget egy csoportelemmé (<g>) alakít. (A Gomb1 nevű réteg például a <g id="Gomb1_ver3.0"> elem lesz az SVG-fájlból.) A beágyazott rétegek egymásba ágyazott SVG-csoportok lesznek, a rejtett rétegeket pedig a „display:none” SVG-stílusulajdonság jelöli.
- Ha a különböző rétegeken lévő objektumokat átlátszóként szeretné megjeleníteni, az egyes rétegek helyett az egyes objektumok fedettségét módosítsa. Ha a réteg szintjén változtatja meg a fedettséget, a létrejövő SVG-fájl nem úgy fogja megjeleníteni az áttetszőséget, mint az Illustrator.
- Az SVG Viewer programban nem méretezhetők a raszteradatok, és más SVG-elemektől eltérően nem is szerkeszthetők. Ha lehetséges, kerülje az olyan rajzelemek létrehozását, amelyek az SVG-fájlból raszterizálva lesznek. Színátmenetes hálókat és egyéb objektumokat, amelyek a Raszterizálás, Művészi, Életlenítés, Ecsetvonások, Torzítás, Képelemekre bontás, Élesítés, Vázlat, Stilizálás, Textúra vagy Videó hatásokat használják a szoftver raszterizálja SVG formátumba történő mentéskor. Hasonlóan az ilyen hatásokat tartalmazó grafikus stílusok eredménye is raszterezés lesz. Az SVG-hatásokkal készíthetők el grafikus hatások raszterezés nélkül.
- Szimbólumokkal egyszerűsítheti a rajzelem görbéit az SVG-teljesítmény növelése érdekében. Ha a teljesítmény fontos szempont, kerülje a sok görbeadatot létrehozó ecsetek használatát (ilyenek például a faszén, a hamu és a görgős toll hatású ecsetek).
- Webes hivatkozásokat szeletekkel, képzónákkal vagy parancsfájlokkal adjon az SVG-fájllhoz.
- A parancsnyelvek (például a JavaScript) korlátlan lehetőségeket nyitnak meg az SVG-fájlok számára. A mutató- és billentyűeseményekhez parancsnyelvi függvények (például legördülő hatások) rendelhetők. A parancsfájlok a dokumentumobjektum-modellt (DOM) is képesek használni az SVG-fájlok elérésére és módosítására (például SVG-elemek beillesztésére vagy törlésére).

Lásd még

“Kép optimalizálása webre”, 383. oldal

“Mentés SVG formátumban”, 266. oldal

SVG-hatások alkalmazása

Az SVG-hatásokkal grafikus tulajdonságokat, például vetett árnyékot adhat a rajzelemekhez. Az SVG-hatások abban különböznek bittérképes megfelelőiktől, hogy XML-alapúak és felbontásfüggetlenek. Egy SVG-hatás valójában nem más, mint XML-tulajdonságok sora, amelyek különféle matematikai műveleteket írnak le. A kapott eredményt a forrásgrafika helyett a célobjektumra alkalmazza a szoftver.

Az Illustrator rendelkezik egy alapértelmezett SVG-hatáskészlettel. A hatások használhatók alapértelmezett tulajdonságaikkal, egyéni hatások létrehozásához módosítható az XML-kód, és új SVG-hatások is írhatók.

 Az Illustrator alapértelmezett SVG-szűrőinek módosításához módosítsa egy szövegszerkesztővel az Adobe SVG Filters.svg fájlt a <felhasználó_mappája>/Application Data/Adobe/Adobe Illustrator CS3 Settings mappában. Lehetőség van a meglévő szűrődefiníciók módosítására, törlésére és újak hozzáadására is.

1 Jelöljön ki egy objektumot vagy csoportot (vagy jelöljön ki célként egy réteget a Rétegek panelen).

2 Tegye az alábbiak egyikét:

- Egy hatás alapértelmezett beállításokkal történő alkalmazásához jelölje ki a hatást a Hatás > SVG szűrők almenü alsó részében.
- Egy hatás egyéni beállításokkal történő alkalmazásához válassza a Hatás > SVG szűrők > SVG szűrő alkalmazása menüpontot. A párbeszédpanelen jelölje ki a hatást, majd kattintson az SVG szűrő szerkesztése gombra . Módosítsa az alapértelmezett kódot, majd kattintson az OK gombra.

- Új hatás létrehozásához és alkalmazásához válassza a Hatás > SVG szűrők > SVG szűrő alkalmazása menüpontot. A párbeszédpanelen kattintson az Új SVG szűrő gombra , adja meg az új kódot, és kattintson az OK gombra.

SVG-szűrőhatás alkalmazásakor az Illustrator a hatás raszterizált változatát jeleníti meg a rajztáblán. Ezen előnézeti kép felbontása a dokumentum raszterezési felbontás beállításának módosításával szabályozható.

Fontos: Ha egy objektum több hatást is használ, az SVG-hatásnak az utolsónak kell lennie, vagyis a Megjelenés panel alján (közvetlenül az Átlátszóság bejegyzés fölött) kell megjelennie. Ha az SVG-hatást más hatások is követik, az SVG-kimenet egy raszterobjektumból fog állni.

Lásd még

“Raszterhatások – ismertető”, 354. oldal

“Hatás módosítása vagy törlése”, 355. oldal

Hatások importálása SVG-fájlból

- 1 Válassza a Hatás > SVG szűrők > SVG szűrő importálása.
- 2 Jelölje ki azt az SVG-fájlt, amelyből a hatásokat importálni kívánja, és kattintson a Megnyitás gombra.

SVG interaktivitás panel – áttekintés

Az SVG interaktivitás panelen (Ablak > SVG interaktivitás) ruházható fel a rajzelem interaktív működéssel annak a webböngészőben való megtekintésre történő exportálásakor. Egy JavaScript-parancsot elindító esemény létrehozásával például könnyedén létrehozható mozgás a weblapon, amikor a felhasználó egy műveletsort hajt végre, például egy adott objektumra helyezi az egérmutatót. Az SVG interaktivitás panel az aktuális fájlhoz tartozó összes eseményt és JavaScript-fájlt is megjeleníti.

Lásd még

“Kép optimalizálása webre”, 383. oldal

“Mentés SVG formátumban”, 266. oldal

Esemény törlése az SVG interaktivitás panelről

- Egy esemény törléséhez jelölje ki azt, és kattintson a Törlés gombra vagy a panelmenü Esemény törlése parancsára.
- Az összes esemény törléséhez válassza a panelmenü Események törlése menüpontját.

Egy fájlhoz csatolt események listázása, hozzáadása és eltávolítása

- 1 Kattintson a JavaScript fájlok csatolása gombra .
- 2 A JavaScript-fájlok párbeszédpanelen jelöljön ki egy JavaScript-bejegyzést, majd tegye a következők egyikét:
 - Kattintson a Hozzáadás gombra további JavaScript-fájlok tallózásához.
 - Kattintson az Eltávolítás gombra a kijelölt JavaScript-bejegyzés eltávolításához.

SVG-interaktivitás hozzáadása a rajzelemhez

- 1 Az SVG interaktivitás panelen jelöljön ki egy eseményt. (Lásd “SVG-események”, 377. oldal.)
- 2 Adja meg a megfelelő JavaScript kódot, majd nyomja le az Enter billentyűt.

SVG-események

onfocusin Akkor indítja a műveletsort, ha az elemre kerül fókuszba, például az egérmutatóval kijelöli azt a felhasználó.

onfocusout Akkor indítja a műveletsort, ha az elem kikerül a fókuszból (ez gyakran akkor történik, amikor egy másik elem kerül fókuszba).

onactivate Egérkattintásra vagy billentyűlenyomásra indítja a műveletsort (az SVG-elemtől függően).

onmousedown Akkor indítja a műveletsort, amikor a felhasználó megnyomja az egér gombját egy elem felett.

onmouseup Akkor indítja a műveletsort, amikor a felhasználó felengedi az egér gombját egy elem felett.

onclick Akkor indítja a műveletsort, amikor a felhasználó kattint egy elem felett.

onmouseover Akkor indítja a műveletsort, amikor a felhasználó az egérmutatót egy elem fölé viszi.

onmousemove Akkor indítja a műveletsort, amikor az egérmutató egy elem felett áll.

onmouseout Akkor indítja a műveletsort, amikor a felhasználó elmozgatja az egérmutatót egy elem fölül.

onkeydown Akkor indítja a műveletsort, amikor a felhasználó lenyom egy billentyűt.

onkeypress Akkor indítja a műveletsort, amikor a felhasználó lenyom egy billentyűt.

onkeyup Akkor indítja a műveletsort, amikor a felhasználó felenged egy billentyűt.

onload Akkor indítja a műveletsort, amikor a böngésző végzett az SVG-dokumentum elemzésével. Ez az esemény egyszer futtatandó inicializációs funkciók meghívására használható.

onerror Akkor indítja a műveletsort, amikor egy elem nem töltődik be megfelelően, illetve más hiba lép fel.

onabort Akkor indítja a műveletsort, amikor az oldal betöltése az elem teljes betöltése előtt leáll.

onunload Akkor indítja a műveletsort, amikor az SVG-dokumentum az ablakból vagy keretből eltávolításra kerül.

onzoom Akkor indítja a műveletsort, amikor a dokumentum kicsinyítési/nagyítási szintje változik.

onresize Akkor indítja a műveletsort, amikor a dokumentum nézete átméretezésre kerül.

onscroll Akkor indítja a műveletsort, amikor a dokumentum nézetét a felhasználó görgeti vagy eltolja.

Animáció létrehozása

Flash-grafikák – ismertető

A^(R) Flash (SWF) fájlformátum is egy vektoralapú grafikus fájlformátum a méretezhető, tömör webgrafikák számára. Mivel a fájlformátum vektoralapú, a rajzelem minden felbontásban megtartja a képminőségét, és ideális animációs képkockák létrehozására. Az Illustrator szoftverben az egyes rétegeken önálló animációs képkockák hozhatók létre, majd pedig a képrétegek önálló képkockákba exportálhatók, és webhelyeken felhasználhatók. Az Illustrator-fájlokban *szimbólumok* is definiálhatók, csökkentve ezzel az animáció méretét. Exportáláskor minden szimbólum definíciója csak egyszer kerül bele az SWF-fájlba.

A rajzelem az Exportálás vagy a Mentés webre és eszközökhöz paranccsal menthető SWF formátumba. Mindkettőnek előnye többek között:

(SWF) exportálás parancs Az animációk és a bittérkép-tömörítés legnagyobb mértékű szabályozását teszi lehetővé.

Mentés webre és eszközökhöz parancs Nagyobb mértékű szabályozhatóságot nyújt az SWF és a bittérképes formátumok együtteséhez egy szeletelt elrendezésben. Ez a parancs kevesebb képbeállításot kínál, mint az SWF exportálás parancs, de az Exportálás parancs legutóbbi beállításait használja. (Lásd “SWF-optimalizálási beállítások (Illustrator)”, 395. oldal.)

Tartsa szem előtt a következőket, ha rajzelemét SWF formátumba készül menteni:

- Ha a szimbólumok használata esetén a lehető legkisebb fájl méretet szeretné elérni, a hatásokat a Szimbólumok panelen található szimbólumokra, ne pedig a rajzelembeli szimbólumpéldányokra alkalmazza.
- A Szimbólumfestő és a Szimbólumstílus-beállító eszköz használata nagyobb SWF-fájlokat eredményez, mert az Illustrator minden szimbólumpéldányhoz egy másolatot hoz létre azok megjelenésének megőrzéséhez.
- A szoftver a rácsvonalobjektumokat és a nyolcnál több színállomással rendelkező színátmeneteket raszterizálja, így ezek bittérképpel kitöltött alakzatként jelennek meg. A nyolcnál kevesebb színállomással rendelkező színátmeneteket színátmenetként exportálja.
- A mintázatokot a program a mintázatgrafikával megegyező méretű kis képekké raszterizálja, és mozaikszerűen tölti ki velük a grafikát.
- Ha egy bittérképes objektum a szelet határán túlnyúlik, a teljes objektum bekerül az exportált fájlba.

- Az SWF csak kerek vonalvégeket és egyesítéseket támogat. A sarkított vagy szögletes vonalvégek és egyesítések az exportálás során lekerekítve kerülnek az SWF-fájlba.
- A mintázattal kitöltött szöveget és ecsetvonásokat a szoftver görbékké alakítja, és kitölti az adott mintázattal.
- Bár a szöveg számos jellemzőjét megőrzi az SWF formátumba történő exportálás során, bizonyos információk elvesznek. Az SWF-fájlok a Flash szoftverbe importálása során a sortávolság, az alávágás és a betűköz nem marad meg. Ehelyett a program különálló rekordokra tördeli a szöveget a sortávolság látványának szimulálása érdekében. Amikor ezután az SWF-fájlt a Flash Player programban lejátszsa, megmarad a fájlban tárolt sortávolság, alávágás és betűköz megjelenése. Ha a szöveget görbékként kívánja exportálni, válassza az SWF-beállítások párbeszédpanel Szöveg exportálása körvonalként parancsát, vagy a Körvonal létrehozása paranccsal alakítsa a szöveget az exportálás előtt körvonalakká.

Megtekinthet egy, a szimbólumok az Illustrator és a Flash szoftverekben történő hatékony használatát bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0198_hu weblapon. Megtekinthet egy, a szövegek az Illustrator és a Flash szoftver közötti hatékony átvitelét bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0199_hu weblapon.

Lásd még

“Kép optimalizálása webre”, 383. oldal

“Flash-exportálási beállítások”, 271. oldal

“Szimbólumok – ismertető”, 83. oldal

Flash-animációk létrehozása

Az Illustrator szoftverben számos módja van a Flash-animációk létrehozásának. Az egyik legegyszerűbb minden egyes animációs képkockát külön Illustrator-rétegre helyezni, majd a rajzelem exportálásakor az AI rétegek SWF képkockákká beállítását választani.

 Megtekinthet egy, az SWF-fájlok az Illustrator programból történő exportálását bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0214_hu weblapon. Megtekinthet egy, a mobil tartalom az Illustrator szoftverben történő létrehozását bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0207_hu weblapon. Flash animációk készítésével kapcsolatos tippeket és oktatóanyagokat az Adobe Studio webhelyen (<http://studio.adobe.com>) is találhat.

- 1 Hozza létre az animálni kívánt rajzelemet. Használjon szimbólumokat az animáció fájlméretének csökkentésére és a műveletek leegyszerűsítésére.
- 2 Hozzon létre külön rétegeket az animáció egyes képkockái számára.
Ehhez másolja át az alap rajzelemet egy új rétegre, majd módosítsa a rajzelemet. Használhatja erre a célra a Küldés a rétegekbe parancsot is, amely automatikusan hoz létre összeadódó módon felépülő objektumokból álló rétegeket.
- 3 Győződjön meg arról, hogy a rétegek olyan sorrendben vannak, ahogyan az animáció képkockáiban meg kívánja azokat jeleníteni.
- 4 Tegye az alábbiak egyikét:
 - Válassza a Fájl > Exportálás menüpontot, majd a Flash (SWF) formátumot, és kattintson az Exportálás gombra. Az ^(R) SWF-beállítások párbeszédpanelen jelölje ki az Exportálási formátum beállítás AI rétegek SWF képkockákká értékét. Adja meg a további animációs beállításokat, majd kattintson az OK gombra.
 - Válassza a Fájl > Mentés webre és eszközközhöz menüpontot. Az Optimalizált fájlformátum menüben válassza az SWF elemet. Az Exportálási típus menüben válassza a Rétegek SWF kerettké elemet. Adjon meg további beállításokat, és kattintson a Mentés gombra.

Lásd még

“Szimbólumok – ismertető”, 83. oldal

“Elemek elhelyezése külön rétegeken”, 213. oldal

“Flash-exportálási beállítások”, 271. oldal

“SWF-optimalizálási beállítások (Illustrator)”, 395. oldal

Az Illustrator és a Flash használata

Az Illustrator-grafikákat áthelyezheti a Flash szerkesztői környezetébe vagy közvetlenül a Flash Player programba. A grafikákat másolhatja és beillesztheti, a fájlokat SWF formátumban mentheti, illetve közvetlenül a Flash programba exportálhatja grafikát. Ezenfelül az Illustrator támogatja a Flash dinamikus szövegeinek és mozgóképklip-szimbólumainak használatát.

Az eszközközpontban megtekintheti, hogy az Illustrator-grafika miként fog megjelenni a Flash Player lejátszóban a különféle hordozható eszközökön.

Illustrator-grafikák beillesztése

Az Illustrator alkalmazásban létrehozott gazdag grafikák a vágólapra másolhatók, majd egyszerűen, gyorsan és problémamentesen beilleszthetők a Flash programba.

Az Illustrator-grafikáknak a Flash programba való beillesztésekor az alábbi jellemzők őrződnek meg:

- Görbék és alakzatok
- Méretezhetőség
- Ecsetvonás vastagsága
- Színátmenetek definíciói
- Szöveg (beleértve az OpenType betűtípusokat)
- Csatolt képek
- Szimbólumok
- Keverési módok

Az Illustrator és a Flash ezenfelül a következő módokon támogatja a grafikák beillesztését:

- Ha az Illustrator programban teljes felső szintű rétegeket jelöl ki, majd ezeket a Flash programban beilleszti, a rétegek a tulajdonságaikkal (láthatóság és zárolás) együtt őrződnek meg.
- Az Illustrator nem RGB színtér szerint definiált (CMYK, szürkeárnyaltos vagy egyéni) színei a Flash alkalmazásban RGB-színekké változnak. Az RGB-színek a várt módon illeszthetők be.
- Az Illustrator-grafikák importálásakor és beillesztésekor számos beállítási lehetőség vonatkozik a hatások (például a szöveg vetett árnyékának) Flash-szűrőkként történő megőrzésére.
- A Flash megőrzi az Illustrator maszkjait.

SWF-fájlok exportálása az Illustrator programból

Az Illustrator alkalmazásból olyan SWF-fájlokat exportálhat, amelyek minősége és tömörítési módja megegyezik a Flash alkalmazásból exportált SWF-fájlokéval.

Az exportálás során több beállításkészlet közül választva biztosíthatja az optimális kimenetet, illetve megadhatja, hogy miként kezelendők a szimbólumok, a rétegek, a szöveg és a maszkok. Megadhatja például, hogy az Illustrator szimbólumai mozgóképes klipekként vagy grafikákként exportálódjanak, vagy választhatja azt is, hogy az Illustrator rétegeit SWF-szimbólumokká kívánja alakítani.

Illustrator-fájlok importálása a Flash programba

Ha az Illustrator teljes elrendezéseit egyetlen lépésben szeretné importálni a Flash programba, mentheti a grafikát az Illustrator natív formátumában (AI), majd nagy hűséggel importálhatja azt a Flash programba a File > Import To Stage or File > Import To Library paranccsal.

Az Illustrator-grafikák AI, EPS vagy PDF formátumban történő importálása esetén a Flash ugyanazokat a jellemzőket őrzi meg, mint a beillesztett Illustrator-grafikáknál.

Ha az importált Illustrator-fájl ezenfelül rétegeket is tartalmaz, ezeket a következő módszerek bármelyikével importálhatja:

- Az Illustrator-rétegek Flash-rétegekké alakítása
- Az Illustrator-rétegek Flash-keretekké alakítása
- Az Illustrator összes rétegének egyetlen Flash-réteggé történő átalakítása

Szimbólumok használata

A szimbólumok hasonló módon használhatók az Illustrator programban és a Flash programban.

Szimbólumok létrehozása Amikor létrehoz egy szimbólumot az Illustrator programban, a Szimbólumbeállítások párbeszédpanelen nevet adhat a szimbólumnak, illetve megadhatja a Flash-specifikus beállításokat: a mozgóképes klip szimbólumtípusát (amely a Flash-szimbólumok alapértelmezése), a Flash regisztrációs rácsának helyét és a kilenc szeletes méretező segédvonalakat. Emellett az Illustrator és a Flash sok gyorsbillentyűje (például a szimbólumok létrehozására szolgáló F8) megegyezik.

Szimbólumszerkesztés elkülönített módban Az Illustrator programban kattintson duplán valamelyik szimbólumra, ha a könnyebb szerkesztés érdekében elkülönített módban szeretné megjeleníteni. Elkülönített módban csak az adott szimbólumpéldány szerkeszthető, a rajztábla összes többi objektuma szürkén jelenik meg és nem használható. Az elkülönített módból való kilépést követően a szimbólum a Szimbólum panelen és az összes többi példányban is frissül. A Flash programban hasonlóan működik a szimbólumszerkesztési mód és a Library panel.

Szimbólumok tulajdonságai és csatolásai A Szimbólumok panel és a Vezérlés panel használatával egyszerűen rendelhet neveket a szimbólumok példányaihoz, megszakíthatja a kapcsolatokat a példányok és a szimbólumok között, másik szimbólumra cserélhet egy szimbólumpéldányt, illetve másolatot készíthet a szimbólumról. A Flash programban hasonlóan működnek a Library panel szerkesztési funkciói.

Statikus, dinamikus és szövegbeviteli objektumok

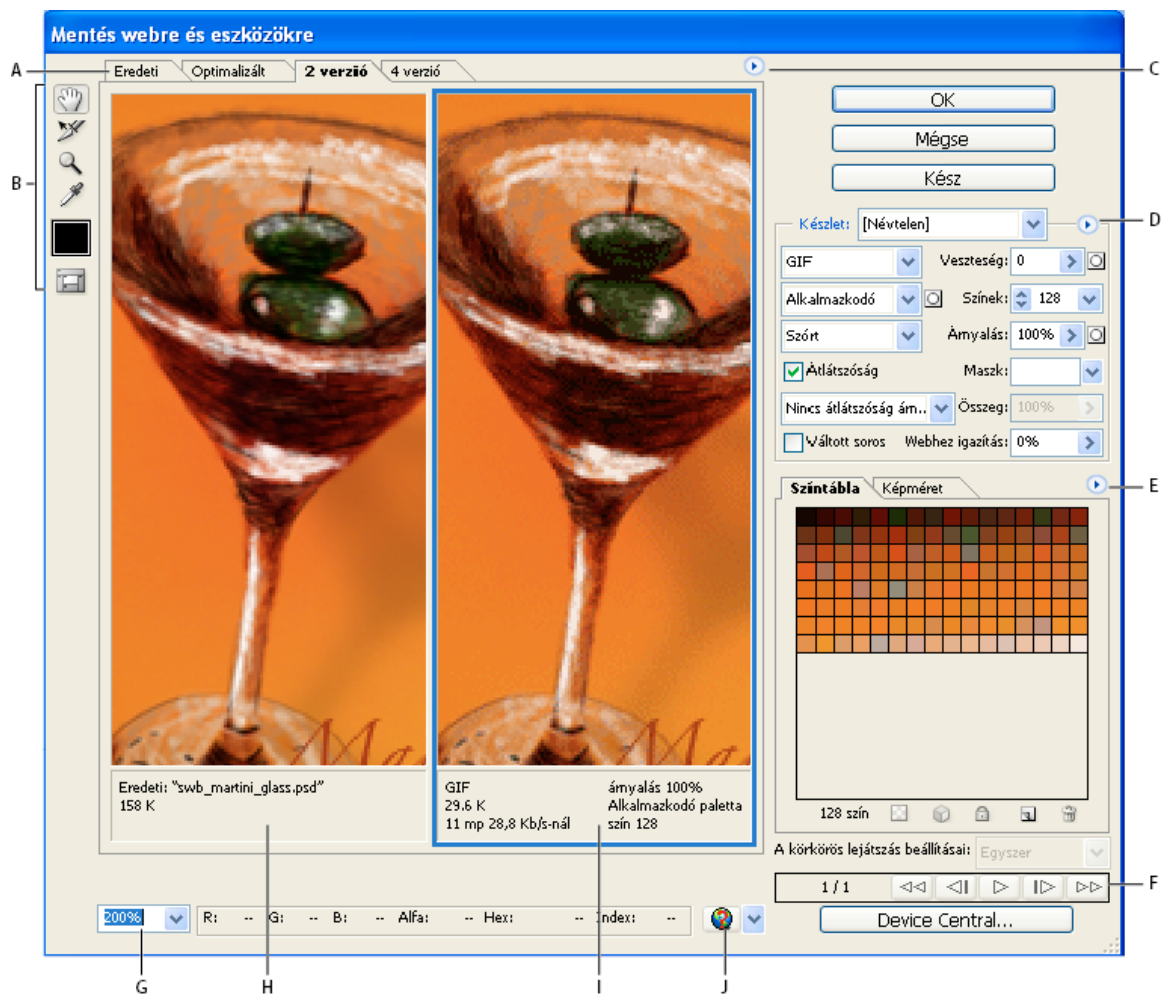
Ha statikus szöveget vesz át az Illustrator programból a Flash programba, utóbbi körvonalakká alakítja a szöveget. Ezenfelül a szöveget dinamikus szöveggént is beállíthatja az Illustrator alkalmazásban. A dinamikus szöveg lehetővé teszi a Flash programban a szöveg programozási úton történő szerkesztését, valamint azon projektek egyszerű kezelését, amelyek több nyelvre is honosítandók.

Az Illustrator programban az egyes szövegobjektumok statikusként, dinamikusként vagy bevitt szöveggént határozhatók meg. Az Illustrator és a Flash dinamikus objektumai hasonló tulajdonságokkal rendelkeznek. Mindkettő olyan alávágást használ például, amely egy szövegblokk összes karakterére hatással van (nem csak egyedi karakterekre), hasonló módon simítják a szöveg éleit, és végül mindkettőhöz csatolható egy külső, szöveget tartalmazó XML-fájl.

Képek optimalizálása

Mentés webre és eszközökre – áttekintés

A Mentés webre és eszközökre párbeszédpanelen (Fájl > Mentés webre és eszközökre) adhatja meg az optimalizálási beállításokat és nézheti meg az optimalizált képek előnézetét.



Mentés webre és eszközökre párbeszédpanel

A) Megjelenítési beállítások B) Eszközök panel C) Előnézet menü D) Optimalizálás menü E) Színtáblázat menü F) Animációs vezérlőelemek G) Nagyítás mező H) Eredeti kép I) Optimalizált kép J) Előnézet böngészővel menü

Képek előnézete a párbeszédpanelen

❖ Kattintson a képterület tetején valamelyik fülre, és válasszon megjelenítési beállítást:

Eredeti	A képet optimalizálás nélkül jeleníti meg.
Optimalizált	A képet a jelenlegi optimalizálási beállításokkal jeleníti meg.
2-Up	A kép két verzióját jeleníti meg egymás mellett.
4-Up	A kép négy verzióját jeleníti meg egymás mellett.

Navigálás a párbeszédpanelen

Ha a teljes kép nem látszik a Mentés webre és eszközökre párbeszédpanelen, a Kéz eszközzel mozdíthatja el a látható területet. A Nagyítóval nagyíthatja vagy kicsinyítheti a nézetet.

- A pásztázáshoz válassza a Kéz eszközt (vagy tartsa lenyomva a Szóköz billentyűt), és húzza az egérmutatót a megjelenítési területen.
- Válassza ki a Nagyítót , és a nagyításhoz kattintson a nézetben. A kicsinyítéshez az Alt (Windows) vagy az Option (Mac OS) billentyű lenyomva tartása mellett kattintson.

A párbeszédpanel alján levő mezőbe be is írhatja vagy ott kiválaszthatja a megfelelő nagyítási értéket.

Optimalizált képek adatainak és letöltési időinek megtekintése

A Mentés webre és eszközökre párbeszédpanelen a képek alatti megjegyzésterületen láthatók az optimalizálással kapcsolatos adatok. Az eredeti kép megjegyzése a fájlnevet és a fájlméretet tartalmazza. Az optimalizált kép megjegyzésében a jelenlegi optimalizálási beállítások, az optimalizált fájl mérete és a kijelölt modemsebesség melletti várható letöltési idő látható. A modemsebesség az Előnézet menüben választhatja meg.

Böngésző árnyalásának előnézete

Ha a kép több színt tartalmaz, mint amennyit a monitor meg tud jeleníteni, a böngésző *árnyalást*, azaz közelítést alkalmaz a színkeveréssel elő nem állítható színek megjelenítéséhez.

- ❖ A böngésző árnyalása előnézetének megjelenítéséhez vagy elrejtéséhez válassza az Előnézet menü Böngésző árnyalása parancsát. A böngésző árnyalásának aktív állapotát egy pipa jelzi. Az árnyalás bekapcsolása a végső képre nincs hatással.

Kép optimalizálása webre

- 1 Kattintson a Fájl menü Mentés webre és eszközökre parancsára.
- 2 Kattintson a párbeszédpanel tetején valamelyik fülre, és válasszon megjelenítési beállítást a következők közül: Optimalizált, 2 verzió vagy 4 verzió. Ha a 4 verzió lehetőséget választotta, kattintson az optimalizálni kívánt előnézetre.
- 3 (Nem kötelező) Ha a kép több szeletet tartalmaz, jelölje ki az optimalizálni kívánt szeleteket.
- 4 Válasszon előre megadott optimalizálási beállításokat a Készlet menüből, vagy adja meg saját beállításait. A rendelkezésre álló lehetőségek a választott fájlformátumtól függenek.

 4 verzió módban az Optimalizálás menü Nézetek újranépesítése parancsával készítheti el automatikusan a kép gyengébb minőségű verzióit az optimalizálási beállítások módosítása után.

- 5 Kis módosításokkal keresse meg a képminőség és fájlméret szempontjából legmegfelelőbb optimalizálási beállításokat. Ha a kép szeleteket tartalmaz, ne feledje mindegyiket optimalizálni.

 Az optimalizált előnézet eredeti állapotra való visszaállításához jelölje ki az előnézetet, majd kattintson a Készlet menü Eredeti pontjára.

- 6 Ha az sRGB színprofiltól eltérő beágyazott színprofilú képeket optimalizál, a kép színeit át kell alakítania sRGB-színekké, mielőtt webes felhasználásra mentené a képet. Ellenőrizze, hogy az Optimalizálás menüben be van jelölve a Konvertálás sRGB-re beállítás.
- 7 Kattintson a Save (Mentés) gombra.
- 8 Az Optimalizált mentés másként párbeszédpanelen tegye a következőket, majd kattintson a Mentés gombra:
 - Írja be a fájl nevét, és adja meg az eredményfájlok helyét.
 - A Formátum beállításnál adja meg, hogy milyen fájlokat szeretne menteni: HTML-fájlt és képfájlokat, csak képfájlokat, vagy csak HTML-fájlt.
 - (Nem kötelező) Adja meg a HTML-fájl és a képfájlok kimeneti beállításait.
 - Ha a kép több szeletet tartalmaz, a Szeletek menüben válassza ki ezek mentési beállítását (Összes szelet vagy Kijelölt szeletek).

 Az optimalizálási beállítások legutóbbi mentett verzióra való visszaállításához az Alt (Windows) vagy Option (Mac OS) billentyű lenyomva tartása mellett kattintson a Visszaállítás gombra. Ha a jelenlegi beállításokat szeretné használni a Mentés webre és eszközökre párbeszédpanel következő megnyitásakor, az Alt vagy Option lenyomva tartása mellett kattintson az Emlékezzen gombra.

A fájlok Illustrator programban, webes felhasználásra való mentésével kapcsolatos videoklipet a www.adobe.com/go/vid0063_hu címen tekintheti meg.

Lásd még

“Webes grafikák optimalizálási beállításai”, 386. oldal

“Optimalizált képek megjelenítése böngészőben”, 386. oldal

“Kimeneti beállítások megadása”, 398. oldal

Optimalizálási készletek mentése és törlése

Az optimalizálási beállításokat adott néven mentheti és más képekre alkalmazhatja. A mentett beállítások a Készlet menüben jelennek meg az előre definiált beállításokkal együtt. Ha egy elnevezett vagy előre definiált készletet módosít, a Készlet menüben a „Névtelen” szó jelenik meg.

- 1 Adja meg a kívánt optimalizálási beállításokat, és kattintson az Optimalizálás paletta menüjének Beállítások mentése elemére.
- 2 Nevezze el a beállításokat, és mentse őket a megfelelő mappába:
 - **Photoshop** (Windows XP) Document and Settings\[Felhasználónév]\Application Data\Adobe\Adobe Photoshop CS3\Optimized Settings
(Windows Vista) Users\[Felhasználónév]\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Photoshop CS3\Optimized Settings
(Mac OS) User/[Felhasználónév]/Library/Preferences/Adobe Photoshop CS3 Settings/Optimized Settings
 - **Illustrator** (Windows XP) Document and Settings\[Felhasználónév]\Application Data\Adobe\Adobe Illustrator CS3 Settings\Save for Web Settings\Optimize
(Windows Vista) Users\[Felhasználónév]\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Illustrator CS3 Settings\Save for Web Settings\Optimize
(Mac OS) User/[Felhasználónév]/Library/ApplicationSupport/Adobe/Adobe Illustrator CS3/Save for Web Settings/Optimize

Megjegyzés: Ha a beállításokat máshová menti, azok nem lesznek elérhetők a Készlet menüben.
- 3 Készlet törléséhez jelölje ki a készletet a Készlet menüben, majd kattintson az Optimalizálás menü Beállítások törlése parancsára.

Szeletek kezelése a Mentés webre és eszközökre párbeszédpanelen

Ha a kép több szeletet tartalmaz, akkor meg kell adni az optimalizálni kívánt szeleteket is. További szeletekre összekapcsolással alkalmazhatja a beállításokat. A GIF és PNG-8 formátumú összekapcsolt szeletek színpalettája és árnyalási mintája közös, hogy a szeletek között ne jelenjen meg varratminta.

- Az összes szelet megjelenítéséhez vagy elrejtéséhez kattintson a Szeletek láthatóságának kapcsolása gombra .
- (Csak Photoshop) Az automatikus szeletek megjelenítéséhez vagy elrejtéséhez kattintson az Előnézet menü Automatikus szeletek elrejtése parancsára.
- A Mentés webre és eszközökre párbeszédpanelen válassza a Szeletkijelölő eszközt , majd kattintson egy szeletre. Több szelet kijelöléséhez tartsa lenyomva a Shift billentyűt, és kattintson vagy húzza az egérmutatót.

Megjegyzés: A Mentés webre és eszközökre párbeszédpanelen a ki nem jelölt szeletek halványan jelennek meg. Ez nincs hatással a végső kép színére.

- Ha a Mentés webre és eszközökre párbeszédpanelen szeretné megjeleníteni a szeletek beállításait, a Szeletkijelölő eszközzel kattintson duplán egy szeletre.
- Az összekapcsoláshoz jelöljön ki két vagy több szeletet, és kattintson az Optimalizálás menü  Szeletek összekapcsolása elemére (a Készlet menütől jobbra). Az összekapcsolt szeleteken  ikon jelenik meg.
- Szétkapcsoláshoz jelölje ki a szeletet, és kattintson az Optimalizálás menü Szelet szétkapcsolása (Illustrator) / Szelet összekapcsolásának megszüntetése (Photoshop) parancsára.
- Ha a kép összes szeletét szét szeretné kapcsolni, kattintson az Optimalizálás menü Minden szelet szétkapcsolása (Illustrator) / Valamennyi szelet összekapcsolásának megszüntetése (Photoshop) elemére.

Webes grafika tömörítése adott fájlméretre

- 1 Kattintson a Fájl menü Mentés webre és eszközökre parancsára.
- 2 Kattintson a párbeszédpanel tetején valamelyik fülre, és válasszon megjelenítési beállítást a következők közül: Optimalizált, 2 verzió vagy 4 verzió. Ha a 4 verzió lehetőséget választotta, kattintson az optimalizálni kívánt előnézetre.
- 3 (Nem kötelező) Adja meg az optimalizálni kívánt szeleteket és a használandó fájlformátumot.
- 4 Az Optimalizálás menüből (a Beállítások menütől jobbra) válassza az Optimalizálás fájlméret alapján parancsot.
- 5 Írja be a kívánt fájlméretet.
- 6 Adja meg a Kiindulás beállítást:

Aktuális beállítások	A jelenlegi fájlformátum használata.
GIF/JPEG automatikus kijelölése	Az optimális formátum automatikus kiválasztása a kép tartalmától függően.

- 7 A Használat beállításnál adja meg, hogy a megadott fájlméret az aktuális szeletre, a kép összes szeletére vagy minden szeletre vonatkozzon. Kattintson az OK gombra.

Képek átméretezése optimalizáláskor

A Mentés webre és eszközökre párbeszédpanelen adott képpontnyira vagy az eredeti méret valahány százalékára méretezheti át a képeket.

- 1 Kattintson a Képméret fülre a Mentés webre és eszközökre párbeszédpanelen.
- 2 Ha szükséges, adja meg a következő beállításokat:

Arányok megtartása	A képpontban vett képmagasság és -szélesség arányának megtartása.
Minőség	(Csak Photoshop) Itt adhatja meg az interpoláció módját. A Kettős köbös élesebb beállítás általában jobb eredményeket ad a képméret csökkentésekor.
Élsimítás	(Csak Illustrator) Élsimítás segítségével javítja az egyenetlen szegélyeket.
Levágás rajztáblához	(Csak Illustrator) A képet a dokumentum rajztáblájával egyező méretre vágja. A rajztábla szélein kívül eső részek törölődnek. <i>Megjegyzés: A Képméret paletta funkciói közül SWF és SVG formátumban csak a Levágás rajztáblához érhető el.</i>

- 3 Írja be az új méretet képpontban vagy az eredeti méret százalékában, és kattintson az Alkalmaz gombra.

CSS rétegek készítése webes grafikához

Az Illustrator-grafikák rétegeiből az eredményül kapott HTML-fájlban CSS rétegeket állíthat elő. A CSS rétegek abszolút pozícióval bíró elemek, amelyek átfedhetik a weblap más elemeit. A CSS rétegek exportálása akkor hasznos, ha a weblapon dinamikus hatásokat szeretne használni.

A Mentés webre és eszközökre párbeszédpanel Rétegek palettáján szabályozhatja, hogy a kép mely felső szintű rétegeit exportálja CSS rétegekbe, és hogy azok láthatóak vagy rejtettek lesznek-e.

- 1 Kattintson a Rétegek fülre a Mentés webre és eszközökre párbeszédpanelen.
- 2 Válassza az Exportálás CSS rétegekként lehetőséget.
- 3 Válasszon ki egy réteget a Réteg menüben, és adja meg a következő beállításokat:

Látható	A CSS réteg látható lesz az eredményül kapott HTML-fájlban.
Rejtett	A CSS réteg rejtett lesz az eredményül kapott HTML-fájlban.  <i>A CSS rétegek és a GoLive rétegek megegyeznek. Az Adobe GoLive segítségével a CSS rétegeket animálhatja, és beépített JavaScript-műveletekkel készíthet interaktív hatásokat.</i>

Lásd még

“Mentés webre és eszközökre – áttekintés”, 381. oldal

“Kép optimalizálása webre”, 383. oldal

Optimalizált képek megjelenítése böngészőben

Az optimalizált képek előnézetét bármilyen telepített böngészőben megtekintheti a Mentés webre és eszközökre párbeszédpanelről (Fájl > Mentés webre és eszközökre). A böngésző a képen túl feliratban jeleníti meg a fájl típusát, képpontban megadott terjedelmét, fájl méretét, tömörítési adatait és egyéb HTML-adatokat.

- Ha a kép előnézetét az alapértelmezett böngészőben szeretné megjeleníteni, kattintson a Mentés webre és eszközökre párbeszédpanel alján látható böngésző ikonra.
- Ha másik böngészőt szeretne választani, az ikon melletti listából válassza az Egyéb lehetőséget.
- Böngésző hozzáadásához, szerkesztéséhez vagy eltávolításához válassza a Lista szerkesztése elemet. A Böngészők párbeszédpanelen megtalálható az összes telepített böngésző, és megadható, melyik legyen az előnézeteknél az alapértelmezett.

Webes grafikák optimalizálási beállításai

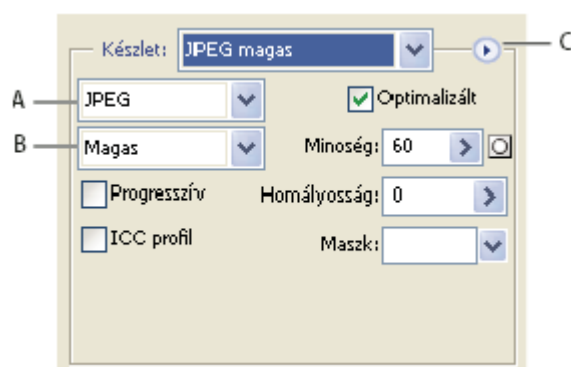
Webes grafikák formátumai

A webes grafikák lehetnek bitképek (raszterképek) vagy vektorképek. A bitképfarmátumok (GIF, JPEG, PNG és WBMP) *felbontásfüggőek*, tehát a bitkép méretei és valószínűleg a képminősége is különbözik más képernyőfelbontás mellett. A vektorformátumok (SVG és SWF) *felbontásfüggetlenek*, és a képminőség romlása nélkül tetszés szerint átméretezhetők. A vektorformátumokban is szerepelhet raszteres adat. A Mentés webre és eszközökre párbeszédpanelről csak az Adobe Illustrator programban exportálhat SVG és SWF formátumokba.

JPEG optimalizálási beállítások

A JPEG az árnyaltos képek, például a fényképek tömörítésének szabványos formátuma. A JPEG formátumú képek optimalizálása *vesztéses* tömörítésen alapul, amely az adatok egy részét szelektíven elhagyja.

Megjegyzés: Mivel a JPEG formátumú fájl mentésekor a kép elhagyott adatai elvesznek, a forrásfájl célszerű eredeti (például Photoshop .PSD) formátumban menteni, ha későbbi módosításokat tervez vagy további JPEG formátumú verziókat szeretne készíteni.



Optimalizálási beállítások JPEG formátumhoz

A) Fájlformátum menü B) Tömörítési minőség menü C) Optimalizálás menü

Minőség A tömörítés mértékét határozza meg. A magasabb Minőség értékek hatására a tömörítési algoritmus több részletet őriz meg. Ilyenkor azonban nagyobb lesz a fájl méret mint alacsony Minőség érték mellett. Az optimalizált képet több minőségi beállítással megtekintve választhatja ki a képminőség és a fájl méret legjobb kombinációját.

Optimalizált Jó minőségű JPEG fájlt hoz létre, enyhén csökkentett fájl mérettel. Az Optimalizált JPEG formátum maximális fájl tömörítéshez ajánlott; bizonyos régebbi böngészők azonban nem támogatják ezt a funkciót.

Progresszív A képet progresszíven jeleníti meg a böngészőben. A kép átfedések sorozataként jelenik meg, így a szemlélő a teljes letöltés előtt a kép kis felbontású változatát láthatja. A Progresszív beállításhoz az Optimalizált JPEG formátumot kell használni.

Megjegyzés: A progresszív JPEG képek megtekintéséhez több memória szükséges, és bizonyos böngészők nem támogatják ezt a formátumot.

Homályosság A kép homályosításának mértékét adja meg. A beállítás által alkalmazott hatás a Gauss életlenítés szűrőével egyezik meg, és a fájl nagyobb tömörítését teszi lehetővé, így csökkenti a fájl méretet. 0,1–0,5 közötti érték használata ajánlott.

ICC Profil A fájlban megőrzi a kép ICC-profilját. Bizonyos böngészők ezt a profilt használják színekorrekcióhoz. A beállítás csak akkor érhető el, ha a képet már mentette ICC-profiljal, még nem mentett képek esetén tehát nem.

Maszk Az eredeti képen áttetsző képpontok kitöltőszínét adja meg. Kattintson a Maszk színtárra, ha a színválasztóból szeretne színt választani; vagy válassza ki a megfelelő beállítást a Maszk menüből: Pipetta (a pipetta mintamezőjében szereplő szín használata), Előtérszín, Háttérszín, Fehér, Fekete vagy Egyéb (a színválasztó használata).

Az eredeti képen teljesen áttetsző képpontok a kijelölt színnel lesznek kitöltve, a részlegesen áttetszők pedig a kijelölt színnel keverve jelennek meg.

Lásd még

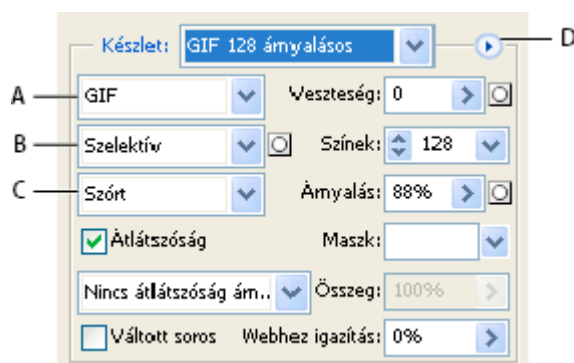
“Kép optimalizálása webre”, 383. oldal

GIF és PNG-8 optimalizálási beállítások

A GIF a teli tónusokat és éles részleteket tartalmazó képek, például vonalas ábrák, emblémák vagy szöveges illusztrációk tömörítésének szabványos formátuma. A GIF formátumhoz hasonlóan a PNG-8 formátum is hatékonyan tömöríti az egyszínű területeket, és megőrzi az éles részleteket.

A PNG-8 és GIF formátumok a 8 bites színmélységet támogatják, így legfeljebb 256 színt képesek megjeleníteni. A használandó színek megállapításának folyamata az *indexelés*, ezért a GIF és PNG-8 formátumú képeket *indexelt vagy színpalettás* képeknek is nevezik. A képek színpalettássá alakításakor a Photoshop egy színindextáblát épít fel, amely a kép színeit tárolja és indexszel látja el. Ha az eredeti kép valamely színe nem jelenik meg a színindextáblában, az alkalmazás vagy a táblában hozzá legközelebb álló színt használja, vagy a rendelkezésre álló színek kombinációjaként állítja elő.

A következő beállításokon kívül a színtáblában szereplő színek számát is megadhatja. Lásd: “GIF és PNG-8 képek színtáblájának testreszabása”, 392. oldal.



Optimalizálási beállítások GIF formátumhoz

A) Fájlformátum menü B) Színcsökkentési algoritmus menü C) Árnyalási algoritmus menü D) Optimalizálás menü

Veszteséges (csak GIF) Az adatok szelektív törlésével csökkenti a fájl méretét. A Veszteséges beállítás magasabb értéke mellett a program több adatot hagy el. Az 5–10 értékek gyakorta alkalmazhatók a képminőség jelentős romlása nélkül (néha akár az 50-es érték is). A Veszteséges beállítással a fájl méret 5–40%-kal csökkenthető.

Megjegyzés: A Veszteséges beállítás nem használható együtt a Váltott soros beállítással, illetve a Zaj árnyalása vagy a Minta árnyalása algoritmussal.

Színcsökkentés módja és Színek A színindextábla létrehozásának módját és a benne tárolt színek számát adja meg. A következő színcsökkentési módokat választhatja:

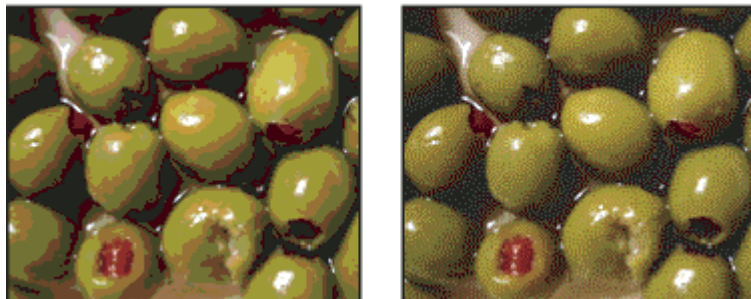
- **Aránytartó** Ezt a beállítást választva a program egy egyéni szintáblát hoz létre, amelyen az emberi szem számára leginkább érzékelhető színeket részesíti előnyben.
- **Szelektív** Ezt a beállítást választva a program egy, az Aránytartó palettához hasonló palettát generál, amelyen azonban szélesebb színskálát alkalmaz, és megőrzi a webes színeket. Ez a szintábla eredményezi általában a legnagyobb színintegritású képeket. A Szelektív az alapértelmezett beállítás.
- **Adaptív** Egyéni szintáblát hoz létre a kép predomináns színekéből vett színekkel. Egy olyan kép esetében, amelyen csak zöld és kék színek találhatók, a szintábla első sorban zöld és kék színekből fog állni. A legtöbb képen a színek a színek bizonyos területeiről származnak.
- **(Korlátozó) Web** A Windows és a Mac OS 8 bites (256 színű) palettáin általánosan használt 216 színű szintáblát hozza létre. Ezzel a beállítással biztosíthatja, hogy a böngésző a kép 8 bites színmélységben történő megjelenítésekor sem alkalmaz árnyalást. (Ezt a palettát webre ajánlott palettának is nevezik.) A webes paletta használata nagyobb fájlokat eredményezhet, és csak akkor ajánlott, ha a böngésző árnyalásának elkerülése az elsődleges cél.
- **Egyéni** A felhasználó által létrehozott vagy módosított paletta használata. A létező GIF vagy PNG-8 fájlok megnyitásakor egyéni színpalettával rendelkeznek.



A Mentés webre és eszközökre párbeszédpanel Színtábla palettáján szabhatja testre a színindextáblát.

- **Fekete-fehér, Szürkeárnyaltos, Mac OS, Windows** Adott színpaletta használata.

Árnyalási mód és Árnyalás Az alkalmazás által végrehajtott árnyalás módját és mértékét adja meg. Az árnyalás a számítógép által meg nem jeleníthető színek szimulálása. A magasabb árnyalási érték hatására több szín és részlet jelenik meg a képen, de növekszi a fájl méret. Az optimális tömörítés érdekében használja a legalacsonyabb olyan értéket, amely a kívánt színrészletességet biztosítja. Az elsősorban tömör színeket használó képek általában árnyalás nélkül is megfelelően jelennek meg. A színátmenetes képeket a sávosság elkerülése érdekében árnyalni kellhet.



GIF kép 0%-os (balra) és 100%-os árnyalással (jobbra)

A következő árnyalási módokat választhatja:

- **Szórt** Véletlenszerű mintát alkalmaz, amely általában kevésbé feltűnő, mint a Mintázat árnyalása beállítása. Az árnyalási hatások a szomszédos képpontokra is szóródnak.
- **Minta** Ezzel a beállítással a program raszterácsszerű kockás mintával szimulálja a színtáblázatból hiányzó színeket.
- **Zaj** A Szórt módhoz hasonló véletlenszerű mintát alkalmaz, de a minta nem szóródik a szomszédos képpontokra. A Zaj árnyalási mód használatakor nem jelennek meg varratminták.

Áttetszőség és Maszk Itt adhatja meg, hogyan szeretné optimalizálni a kép áttetsző képpontjait.

- Ha a teljesen áttetsző képpontokat áttetszőként szeretné meghagyni, a részlegesen áttetszőeket pedig egy színnel keverné, jelölje be az Áttetszőség beállítását, és válasszon egy matt színt.
- Ha a teljesen áttetsző képpontokat egy színnel szeretné kitölteni, a részlegesen áttetszőeket pedig ugyanazon színnel keverné, válasszon matt színt, és kapcsolja ki az Áttetszőség beállítását.
- Matt szín választásához kattintson a Maszk színtárra, és válasszon színt a színválasztóból. Ehelyett ki is választhatja a megfelelő beállítást a Maszk menüből: Pipetta (a pipetta mintamezőjében szereplő szín használata), Előtérszín, Háttérszín, Fehér, Fekete vagy Egyéb (a színválasztó használata).



A



B



C



D

Áttetszőség és belesimitás – példák

A) Eredeti kép B) Áttetszőség bekapcsolva, matt színnel C) Áttetszőség bekapcsolva, belesimitás nélkül D) Áttetszőség kikapcsolva, matt színnel

Áttetszőség árnyalása Az Áttetszőség beállítás bejelölése után megadhatja a részlegesen áttetsző képpontok árnyalásának módját:

- A Nincs áttetszőségárnyalás nem árnyalja a részlegesen áttetsző képpontokat.
- A Szórt áttetszőségárnyalás véletlenszerű mintát alkalmaz, amely általában kevésbé feltűnő, mint a Mintázat árnyalása beállítás. Az árnyalási hatások a szomszédos képpontokra is szóródnak. Ha ezt az algoritmust választja, adja meg az alkalmazandó százalékos értéket az Árnyalás mezőben.
- A Mintázat áttetszőségárnyalás raszterrácsszerű kockás mintát alkalmaz a részlegesen áttetsző képpontokra.
- A Zaj áttetszőségárnyalás a Szórt algoritmushoz hasonló véletlenszerű mintát alkalmaz, de a minta nem szóródik a szomszédos képpontokra. A Zaj algoritmus használatakor nem jelennek meg varratminták.



Mintázat áttetszőségárnyalás (balra) és alkalmazása weblap háttérére (jobbra)

Váltott soros A kép kis felbontású változatát jeleníti meg a böngészőben a teljes képfájl letöltése közben. A váltott soros beállítás látszólag rövidebb letöltési időt eredményez, és jelzi, hogy a letöltés folyamatban van. A beállítás azonban megnöveli a fájl méretét.

Webhez igazítás Tűréshatárt adhat meg a színek legközelebbi webpalettás megfelelőre való cseréjéhez (és a böngésző árnyalásának megelőzéséhez). A nagyobb érték több szín megfeleltetését jelenti.

Lásd még

“Kép optimalizálása webre”, 383. oldal

Áttetszőség optimalizálása GIF és PNG képekben

Az áttetszőség segítségével készíthet nem téglalap alakú képeket webes felhasználásra. A *háttér áttetszősége* megőrzi a kép áttetsző képpontjait. Ilyenkor a kép áttetsző területei helyett a weblap háttére látszik. A *háttér belesimítása* az áttetszőséget úgy szimulálja, hogy a weblap háttérével egyező matt színnel tölti ki vagy keveri az áttetsző képpontokat. A háttér belesimítása akkor alkalmazható hatásosan, ha a weblap háttére egyszínű, és színe ismert.

A Mentés webre és eszközökre párbeszédpanel Áttetszőség és Maszk beállításaival adhatja meg, hogyan történjen a GIF és PNG képek áttetsző képpontjainak optimalizálása.

- (GIF és PNG-8) Ha a teljesen áttetsző képpontokat áttetszőként szeretné meghagyni, a részlegesen áttetszőket pedig egy színnel keverni, jelölje be az Áttetszőség beállítást, és válasszon egy matt színt.
- Ha a teljesen áttetsző képpontokat egy színnel szeretné kitölteni, a részlegesen áttetszőket pedig ugyanazon színnel keverni, válasszon matt színt, és kapcsolja ki az Áttetszőség beállítást.
- (GIF és PNG-8) Ha az 50%-nál nagyobb áttetszőségű képpontokat teljesen áttetszővé, az 50%-nál kisebb áttetszőségűeket pedig teljesen fedetté szeretné tenni, jelölje be az Áttetszőség beállítást, a Maszk menüből pedig válassza a Nincs lehetőséget.
- (PNG-24) Kép többszintű (legfeljebb 256 szintű) áttetszőséggel való mentéséhez jelölje be az Áttetszőség beállítást. A Maszk beállítás ilyenkor nem érhető el, mert a többszintű áttetszőség révén a kép bármilyen háttérszínnel keveredhet.

Megjegyzés: A PNG-24 formátum áttetszőségét nem támogató böngészőkben előfordulhat, hogy az áttetsző képpontok az alapértelmezett háttérszín, például a szürke előtt jelennek meg.

Matt szín választásához kattintson a Maszk szintárra, és válasszon színt a színválasztóból. Ehelyett ki is választhatja a megfelelő beállítást a Maszk menüből: Pipetta (a pipetta mintamezőjében szereplő szín használata), Előtérszín, Háttérszín, Fehér, Fekete vagy Egyéb (a színválasztó használata).

Optimalizált szelet szintáblájának megjelenítése

A szeletek szintáblája a Mentés webre és eszközökre párbeszédpanel Színtábla panelén jelenik meg.

- ❖ Jelöljön ki egy GIF vagy PNG-8 formátumban optimalizált szeletet. A kijelölt szelet szintáblája megjelenik a Mentés webre és eszközökre párbeszédpanel szintábláján.

Ha a kép több szeletet tartalmaz, az egyes szeletek szintábláinak színei különbözhetnek (ezt kiküszöbölheti a szeletek összekapcsolásával). Ha különböző szintáblákat használó szeleteket jelöl ki, a szintábla üres lesz, és az állapotsorban a „Vegyes” üzenet jelenik meg.

GIF és PNG-8 képek szintáblájának testreszabása

A Mentés webre és eszközökre párbeszédpanel szintábláján szabhatja testre az optimalizált GIF és PNG-8 képek színeit. A színek számának csökkentésével a képminőség megőrzése mellett gyakorta csökkenthető a fájlméret.

A szintáblában hozzáadhat és törölhet színeket, a kijelölt színeket eltolhatja webre ajánlott színekre, vagy zárolhatja azokat a palettából való elhagyás megelőzése érdekében.

Színtábla rendezése

Válasszon rendezési sorrendet a Színtábla paletta menüjéből:

- A Rendezetlen beállítás az eredeti sorrendet állítja vissza.
- A Rendezés színárnyalat szerint beállítás a színek szabványos színkörön elfoglalt (0 és 360 között, fokban megadott) helye szerint rendezi a színeket. A semleges színek 0 értéket kapnak, és a piros színhez kerülnek.
- A Rendezés fényűrűség szerint beállítás a világosság vagy fényerő szerint rendezi a színeket.
- A Rendezés népszerűség szerint beállítás az előfordulás gyakorisága szerint rendezi a színeket.

Új szín hozzáadása a szintáblához

A létrehozáskor kimaradt színeket hozzáadhatja a szintáblához. A szín dinamikus táblához való hozzáadáskor a palettán levő legközelebbi színt változtatja az új színre. Rögzített vagy egyéni táblához való hozzáadáskor a paletta az új színnel bővül.

- 1 Ha a szintáblában van kijelölt szín, kattintson a Színtábla paletta menüjében az Összes szín kijelölésének megszüntetése elemre.

- 2 Válasszon ki egy színt a következő módszerek valamelyikével:

- Kattintson a Mentés webre és eszközökre párbeszédpanel Pipettaszín mezőjére, és jelöljön ki egy színt a színválasztón.
- Válassza a Pipetta eszközt a Mentés webre és eszközökre párbeszédpanelen, és kattintson a kép megfelelő pontjára.

- 3 Tegye a következők egyikét:

- Kattintson a szintábla Új szín  gombjára.
- Válassza az Új szín elemet a Színtábla paletta menüjéből.

-

 *Ha Egyéni szintáblára szeretne váltani, a Ctrl (Windows) vagy Command (Mac OS) billentyűt lenyomva adja hozzá az új színt.*

Az új szín a szintábla jobb alsó sarkában, kis fehér négyzetben jelenik meg, jelezve, hogy a szín zárolva van. Ha a szintábla dinamikus, az eredeti szín a bal felső sarokban jelenik meg, az új pedig a jobb alsóban.

Színtábla színeinek kijelölése

A Színtábla kijelölt színei körül fehér szegély jelenik meg.

- A színeket kattintással jelölheti ki.
- Több szín kijelöléséhez a Shift billentyűt lenyomva tartva kattintson egy másik színre. Az első és második szín közötti sorok összes színe kijelölődik. Nem szomszédos színek kijelöléséhez a Ctrl (Windows) vagy Command (Mac OS)

billentyűt lenyomva tartva kattintson a kívánt színekre. A Színtábla paletta menüjében is találhat színekjelölő parancsokat.

- Az előnézeti kép valamely színének kijelöléséhez kattintson a kép megfelelő pontjára a Mentés webre és eszközökre párbeszédpanel Pipetta eszközével. További színek kijelöléséhez kattintson rájuk a Shift billentyűt lenyomva tartva.
- Kattintson az Összes szín kijelölésének megszüntetése parancsra a Színtábla paletta menüjében.

Szín módosítása

A színtábla kijelölt színét tetszőleges másik RGB színre változtathatja. Az optimalizált kép ismételt előállításakor a kijelölt színt az új váltja fel a képen.

1 Az alapértelmezett színválasztó megjelenítéséhez kattintson duplán a színre a színtáblában.

2 Jelöljön ki egy színt.

Az eredeti szín a színminta bal felső, az új pedig a jobb alsó sarkában jelenik meg. A színminta jobb alsó sarkában a kis négyzet jelöli, hogy a szín zárolva van. Ha webre ajánlott színre vált, a színminta közepén egy kis fehér rombusz jelenik meg.

3 Ha a módosított színt az eredetire szeretné visszaállítani, tegye a következők valamelyikét:

- Kattintson duplán a módosított szín színmintájára. A színválasztón az eredeti szín van kijelölve. A szín visszaállításához kattintson az OK gombra.
- Ha a színtábla összes színét szeretné visszaállítani (a webre ajánlott színeket is), válassza a Színtábla paletta menüjéből az Összes szín visszaállítása parancsot.

Színek módosítása a legközelebbi webpalettás megfelelőjére

Ha meg szeretné előzni, hogy a böngésző árnyalja a színeket, akkor módosíthatja azokat a webes palettán szereplő legközelebbi megfelelőjükre. Így a színek megjelenítéséhez nem lesz szükség árnyalásra a böngészőben 256 színt megjeleníteni képes Windows vagy Macintosh rendszereken.

1 Jelölje ki az optimalizált kép vagy a színtábla egy vagy több színét.

2 Tegye a következők egyikét:

- Kattintson a Színtábla paletta Webre alakítás  gombjára.
- Kattintson a Színtábla paletta menüjének Színek webre alakítása/visszaalakítása parancsára. Az eredeti szín a színminta bal felső, az új pedig a jobb alsó sarkában jelenik meg. A színminta közepén látható kis fehér rombusz  azt jelzi, hogy a szín webre ajánlott; a jobb alsó sarokban látható négyzet pedig azt, hogy a szín zárolva van.

3 A módosítással kapcsolatos tűréshatár megadásához írjon be egy értéket a Webhez igazítás mezőbe. A nagyobb érték több szín megfeleltetését jelenti.

4 A webre alakított színek visszaállításához tegye a következők valamelyikét:

- Jelöljön ki egy webre ajánlott színt, majd kattintson a Színtábla paletta menüjében a Webre alakítás  gombra.
- Ha a színtábla összes webre alakított színét szeretné visszaállítani, válassza a Színtábla paletta menüjéből az Összes szín visszaállítása parancsot.

Színek leképezése áttetszőre

Az optimalizált képhez áttetszőséget adhat, ha a meglévő színeket áttetszőre képezi le.

1 Jelölje ki az optimalizált kép vagy a színtábla egy vagy több színét.

2 Tegye a következők egyikét:

- Kattintson a Színtábla paletta Leképezés áttetszőre  gombjára.
- Válassza a Színtábla paletta menüjének A kijelölt színek leképezése/leképezésének megszüntetése áttetszőre/áttetszőről elemét.

A leképezett színek mindegyikének felén megjelenik az áttetszőségi rács . A színminta jobb alsó sarkában a kis négyzet jelöli, hogy a szín zárolva van.

3 Az áttetszőség eredeti színre való visszaállításához tegye a következők valamelyikét:

- Jelölje ki a visszaállítani kívánt színeket, és kattintson a Színtábla paletta Leképezés áttetszőre gombjára , vagy A kijelölt színek leképezése/leképezésének megszüntetése áttetszőre/áttetszőről parancsra.
- Az összes áttetszőre leképezett szín visszaállításához kattintson a Valamennyi áttetsző szín leképezésének megszüntetése elemre.

Szín zárolása vagy zárolás feloldása

A színtábla kijelölt színeit zárolhatja, így azok nem kerülnek ki a palettából a színek csökkentésekor, és nem árnyalódnak az alkalmazásban.

Megjegyzés: A színek zárolása nem akadályozza meg a böngészőben történő árnyalást.

- 1 Jelölje ki a színtábla egy vagy több színét.
- 2 Zárolja a színt a következő módszerek valamelyikével:
 - Kattintson a Zárolás gombra .
 - Kattintson a Színtábla paletta menüjében a Kijelölt színek lezárása/engedélyezése parancsra.
A zárolt színek jobb alsó sarkában egy fehér négyzet  jelenik meg.
- 3 A szín zárolását a következő módszerek valamelyikével oldhatja fel:
 - Kattintson a Zárolás gombra .
 - Kattintson a Színtábla paletta menüjében a Kijelölt színek lezárása/engedélyezése parancsra.
A fehér négyzet eltűnik a színmintából.

A kijelölt színek törlése

A színtábla kijelölt színeit törölve csökkentheti a kép fájlméretét. Szín törlésekor az optimalizált kép adott színt tartalmazó területei a palettán maradó legközelebbi színnel jelennek meg.

A színtábla szín törlésekor automatikusan Egyéni palettává válik. Ez azért történik, mert az Alkalmazkodó, Aránytartó és Szelektív paletták a kép következő optimalizálásakor automatikusan hozzáadják a törölt színt a palettához, míg az Egyéni paletta nem változik az ismételt optimalizálásakor.

- 1 Jelölje ki a színtábla egy vagy több színét.
- 2 A színt a következő módszerek valamelyikével törölheti:
 - Kattintson a Törlés ikonra .
 - Válassza a Szín törlése elemet a Színtábla paletta menüjéből.

Színtábla mentése

Az optimalizált képek színtábláit mentheti, és más képekkel használhatja, illetve más alkalmazásokba is betöltheti. Ha új színtáblát tölt be a képbe, az optimalizált kép színei az új színtáblának megfelelően változnak.

- 1 Válassza a Színtábla mentése elemet a Színtábla paletta menüjéből.
- 2 Adjon nevet a színtáblának, és adja meg a mentés helyét. Alapértelmezés szerint a színtábla fájlja .act (Adobe Color Table) kiterjesztést kap.
Ha el szeretné érni a színtáblát a GIF vagy PNG kép optimalizálási beállításainak megadásakor, akkor a táblát a Photoshop programmappa Optimalizált színek mappájába mentse.
- 3 Kattintson a Save (Mentés) gombra.

Fontos: A tábla ismételt betöltésekor a módosított színek teljes színmintaként, zárolás nélkül jelennek meg.

Színtábla betöltése

- 1 Válassza a Színtábla betöltése elemet a Színtábla paletta menüjéből.
- 2 Keresse meg a színtáblát tartalmazó fájlt, ami lehet Adobe Color Table (.act) fájl, Adobe Color Swatch (.aco) fájl vagy GIF fájl (amelynek beágyazott színtábláját töltheti be).

3 Kattintson a Megnyitás gombra.

PNG-24 optimalizálási beállítások

A PNG-24 formátum alkalmas árnyaltos képek tömörítésére, azonban a JPEG formátumnál jóval nagyobb a fájlmérete.

A PNG-24 formátum előnye, hogy akár 256 szintű áttetszőséget is kezel egy képen.

Áttetszőség és Maszk Itt adhatja meg, hogyan szeretné optimalizálni a kép áttetsző képpontjait. Lásd: “Áttetszőség optimalizálása GIF és PNG képekben”, 391. oldal.

Váltott soros A kép kis felbontású változatát jeleníti meg a böngészőben a teljes képfájl letöltése közben. A váltott soros beállítás látszólag rövidebb letöltési időt eredményez, és jelzi, hogy a letöltés folyamatban van. A beállítás azonban megnöveli a fájl méretét.

Lásd még

“Kép optimalizálása webre”, 383. oldal

WBMP optimalizálási beállítások

A WBMP formátum a hordozható eszközökre (például mobiltelefonokra) optimalizált képek szabványos formátuma, amely 1 bites színt használ (a WBMP-képek tehát csak fekete-fehér képpontokból állnak).

Az Árnyalási mód és Árnyalás beállítások szabják meg az alkalmazás által végrehajtott árnyalás módját és mértékét. Az optimális tömörítés érdekében használja a legalacsonyabb olyan értéket, amely a kívánt részletességet biztosítja.

A következő árnyalási módokat választhatja:

Nincs árnyalás Nem alkalmaz árnyalást, így a kép kizárólag tiszta fekete és tiszta fehér képpontokkal jelenik meg.

Szórt Véletlenszerű mintát alkalmaz, amely általában kevésbé feltűnő, mint a Mintázat árnyalása beállítás. Az árnyalási hatások a szomszédos képpontokra is szóródnak. Ha ezt az algoritmust választja, adja meg az alkalmazandó százalékos értéket az Árnyalás mezőben.

Megjegyzés: A szórt árnyalás esetenként észrevehető varratmintákat jelenít meg a szeletek szélein. Összekapcsolt szeleteken az árnyalási minta szóródik, így kiküszöböli a varratokat.

Minta Raszterrácsszerű kockás mintával határozza meg a képpontok értékét.

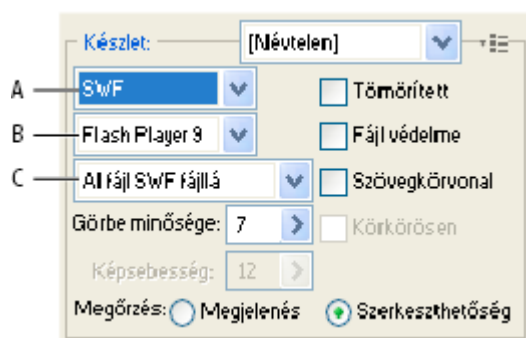
Zaj A Szórt módhoz hasonló véletlenszerű mintát alkalmaz, de a minta nem szóródik a szomszédos képpontokra. A Zaj algoritmus használatakor nem jelennek meg varratminták.

Lásd még

“Kép optimalizálása webre”, 383. oldal

SWF optimalizálási beállítások (Illustrator)

Az Adobe Flash (SWF) vektoralapú grafikus fájlformátum méretezhető, kisméretű webes grafikák előállításához. Mivel a fájlformátum vektoralapú, a képminőség tetszőleges felbontás mellett állandó. Az SWF formátum ideális animációs képkockák készítésére, de SWF-fájlba menthet raszterképeket is, vagy raszter- és vektorképeket vegyesen.



Optimalizálási beállítások SWF formátumhoz

A) Fájlformátum menü B) Flash Player menü C) Exportálás menü

Készlet Itt adhatja meg az exportáláshoz használni kívánt elődefiniált beállításkészletet. Új készletek létrehozásához adja meg a kívánt beállításokat, majd a panel menüjében válassza a Beállítások mentése parancsot. (A panelmenü megnyitásához kattintson a Készlet menütől jobbra található háromszögre.)

Flash Player verziója A Flash Player azon legkorábbi verziójának megadása, amely már támogatja az exportált fájlt.

Az exportálás típusa A rétegek exportálásának módját adja meg. Az AI-fájl SWF-fájllá beállítás a képet egy képkockába exportálja. A Rétegek SWF-képkockákba beállítás az egyes rétegeken levő képeket egy-egy SWF-képkockába exportálja, és animált SWF-fájlt hoz létre.

Megjegyzés: A rétegvágómaszkok megőrzéséhez válassza az AI-fájl SWF-fájllá beállítást.

Görbe minősége A Bezier-görbék pontosságát adja meg. Alacsony érték mellett az exportált fájl mérete csökken, és a görbék minősége enyhén romlik. Magasabb értékek esetén a Bezier-görbék reprodukciójának pontossága és a fájl mérete egyaránt megnő.

Képszebesség Itt adhatja meg, hogy az animáció milyen sebességgel játszódjon le a Flash-megjelenítőben. A beállítás csak a Rétegek SWF-képkockákba beállítással együtt használható.

Körkörösen Az animáció Flash-megjelenítőben egyszeri lejátszás és megállás helyett körkörösen ismétlődik. A beállítás csak a Rétegek SWF-képkockákba beállítással együtt használható.

Megjelenés megőrzése A vonásokat vonás alakú kitöltésekkel alakítja, az SWF által nem támogatott keverési módokat és áttetszőségeket pedig összeolvasztja.

Szerkeszthetőség megőrzése, ahol lehetséges A vonásokat SWF-vonásokká alakítja, az SWF által nem támogatott áttetszőségeket pedig közelíti vagy figyelmen kívül hagyja.

Megjegyzés: Az SWF csak az objektumszintű áttetszőségeket támogatja.

 Ha szeretné megtartani a kép egymásra halmozási sorrendjét, a Mentés webre és eszközökre parancs helyett az Exportálás parancssal exportálja az egyes rétegeket külön SWF-fájlokba. Az exportált SWF-fájlokat aztán egyszerre importálhatja az Adobe Flash programba.

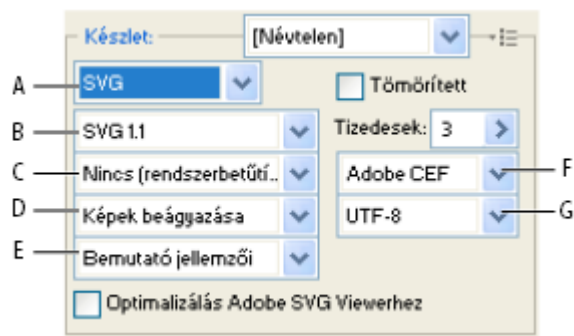
Tömörített Az exportált fájl tömörítése.

Fájl védelme A beállítás hatására a fájlt csak a Flash alkalmazásba lehet importálni.

Szöveg körvonalként A szövegeket a megjelenés megőrzése érdekében körvonallakká alakítja. Ha a szöveget a Flash programban szeretné szerkeszteni, ne használja ezt a beállítást.

SVG optimalizálási beállítások (Illustrator)

Az SVG a képeket alakzatok, görbék, szövegek és szűrőhatások segítségével leíró vektorformátum. Az így készített fájlok is méretűek és a weben, nyomtatásban, és akár kevés erőforrással rendelkező kézi eszközökön is jó minőségű képeket biztosítanak.



Optimalizálási beállítások SVG formátumhoz

A) Fájlformátum menü B) SVG-profilok menü C) Betűkészlet-részhalmoz képzése menü D) Kép helye menü E) CSS-tulajdonságok menü F) Betűtípus menü G) Kódolás menü

Tömörített Tömörített SVG (SVGZ) fájlt hoz létre.

SVG-profilok Az exportált fájl SVG XML dokumentumtípus-definícióját adja meg.

• **SVG 1.0 és SVG 1.1** Asztali számítógépen való használatra szánt SVG-fájlokhoz. Az SVG 1.1 az SVG-szabvány teljes verziója, ennek összetevői az SVG Tiny 1.1, az SVG Tiny 1.1 Plus, az SVG Tiny 1.2 és az SVG Basic 1.1.

• **SVG Basic 1.1** Kevés erőforrással rendelkező, például kézi eszközökön való használatra szánt SVG-fájlokhoz. Ne felejtse, hogy nem minden kézi eszköz támogatja az SVG Basic profilt. Ennek megfelelően az ezzel a beállítással készült SVG-fájl nem feltétlenül lesz megjeleníthető minden kézi eszközön. Az SVG Basic profil nem támogatja a nem téglalap alakú levágást és bizonyos SVG-szűrőhatásokat.

• **SVG Tiny 1.1 és SVG Tiny 1.1+** Kis eszközökön, például mobiltelefonon való használatra szánt SVG-fájlokhoz. Ne felejtse, hogy nem minden mobiltelefon támogatja az SVG Tiny és SVG Tiny Plus profilt. Ennek megfelelően az ezekkel a beállításokkal készült SVG-fájl nem feltétlenül lesz megjeleníthető minden telefonon.

• **SVG Tiny 1.2** A PDA-któl a mobiltelefonokon és hordozható számítógépeken keresztül asztali számítógépekig mindenféle eszközön használni tervezett SVG-fájlokhoz.

Az SVG Tiny nem támogatja a színátmeneteket, az áttetszőséget, a levágást, a maszkokat, a szimbólumokat és az SVG-szűrőhatásokat. Az SVG Tiny Plus képes színátmenetek és áttetszőség megjelenítésére, de nem támogatja a levágást, a maszkokat, a szimbólumokat és az SVG-szűrőhatásokat.

 Az SVG-profilokkal kapcsolatban további tájékoztatást a World Wide Web Consortium (W3C) webhelyén (www.w3.org) található SVG-specifikációban olvashat.

Tizedesjegyek Az SVG-fájl vektoradatainak pontosságát adja meg. 1 és 7 közötti tizedesjegyszám állítható be. A magasabb értékek nagyobb méretű fájlokat, de jobb képminőséget eredményeznek.

Betűkészlet-részhalmoz képzése Itt adhatja meg, hogy mely karakterjelek legyenek beágyazva az SVG-fájlba. Ha a szükséges betűtípusok biztosan telepítve vannak a végfelhasználók rendszereiben, válassza a Nincs értéket. A Csak a használt karakterjelek beállítás csak a jelenlegi képen levő szövegben használt karakterjeleket ágyazza be. A többi érték (Általános angol, Általános angol és a használt karakterjelek, Általános latin, Általános latin és a használt karakterjelek, Minden karakterjel) akkor hasznos, ha az SVG-fájl szöveges tartalma dinamikus (például a kiszolgáló által generált vagy a felhasználó által bevitt szöveg).

Betűtípus A betűtípusok exportálásának módját adja meg.

• **Adobe CEF** Betűigazítással javítja a kis betűtípusok megjelenítését. Ezt a betűtípust az Adobe SVG Viewer támogatja, de előfordulhat, hogy más SVG-megjelenítők nem.

• **SVG** Nem használ betűigazítást. Ezt a betűtípust minden SVG-megjelenítő támogatja.

• **Átalakítás körvonalakká** A szöveget vektorgörbéké alakítja. Ezzel a beállítással őrizheti meg a betűtípus megjelenését tetszőleges SVG-megjelenítőben.

Kép helye Itt adhatja meg, hogy a képeket csatolja vagy beágyazza. A beágyazás növeli a fájl méretet, de biztosítja a rasterképek elérhetőségét.

CSS-tulajdonságok: Itt adhatja meg, hogy a CSS-stílusjellemzőket hogyan szeretné menteni az SVG-kódba. A Megjelenítési jellemzők nevű alapértelmezett mód a hierarchia legfelső eleméhez rendel tulajdonságokat, ami a legnagyobb rugalmasságot nyújtja a különböző szerkesztési és átalakítási műveletekhez. A Stílusjellemzők mód biztosítja a legolvashatóbb fájlokat, de növelheti a fájl méretet. Akkor válassza ezt a módot, ha az SVG-kódot átalakításokban fogja használni, például XSLT-vel. Az Egyedhivatkozások mód gyorsabb leképezést és kisebb SVG-fájl méretet eredményez. A Stíluselemek mód akkor használatos, ha a fájlt HTML-dokumentumokkal fogja megosztani. A Stíluselemek lehetőség választása esetén az SVG-fájl módosításával áthelyezheti a stíluselemeket egy külső stíluslapfájlba, amelyre a HTML-fájl is hivatkozik; a beállítás ugyanakkor hosszabb renderelési időt eredményez.

Kódolás A karakterek SVG-fájlbeli kódolását adja meg. Az UTF-kódolást minden XML-feldolgozó támogatja. (Az UTF-8 8 bites formátum, az UTF-16 pedig 16 bites.) Az ISO 8859-1 és UTF-16 kódolások nem őrzik meg a fájlok metaadatait.

Optimalizálás Adobe SVG Viewerhez Képek optimalizálása Adobe SVG Viewerhez.

Webgrafikák kimeneti beállításai

Kimeneti beállítások megadása

A kimeneti beállítások szabályozzák a HTML-fájlok formázását, a fájlok és szeletek elnevezését és a háttérképek kezelését az optimalizált fájl mentésekor. Ezek a beállítások a Kimeneti beállítások párbeszédpanelen adhatók meg.

A kimeneti beállításokat mentheti és más fájlokra alkalmazhatja.

- 1 A Kimeneti beállítások párbeszédpanel megnyitásához hajtson végre a következő műveletek valamelyikét:
 - Az Optimalizált mentés vagy Optimalizált mentés másként párbeszédpanelen a Beállítások menüben kattintson az Egyéb elemre.
 - A Mentés webre és eszközökre párbeszédpanel Optimalizálás menüjében kattintson a Kimeneti beállítások szerkesztése elemre.
- 2 (Nem kötelező) Elődefiniált kimeneti beállítások megjelenítéséhez válasszon a Beállítások menüből.
- 3 Módosítsa tetszés szerint a beállításkészletet. Másik beállításkészletre való váltáshoz válasszon a Beállítások menü alatti listából. Másik megoldásként a következő készlet megjelenítéséhez kattintson a Következő, az előző készlethez pedig az Előző elemre a menü listájában.
- 4 (Nem kötelező) A kimeneti beállítások mentéséhez adja meg azokat szükség szerint, majd kattintson a Mentés gombra. Adja meg a fájl nevét és helyét, majd kattintson a Mentés gombra.

A kimeneti beállítások tetszőleges helyre menthetők. Ha azonban a Photoshop mappájának Optim kimeneti beállítások vagy az Illustrator mappájának Mentés webre beállítások/Kimeneti beállítások almappájába helyezi a fájlt, az megjelenik a Beállítások menüben.

- 5 (Nem kötelező) Kimeneti beállítások betöltéséhez kattintson a Betöltés elemre, jelöljön ki egy fájlt, majd kattintson a Megnyitás gombra.

HTML kimeneti beállítások

A HTML csoportban a következő beállításokat adhatja meg:

XHTML kimenet Az XHTML szabványnak megfelelő weblapok létrehozása exportáláskor. Az XHTML kimenet beállítás kikapcsolja a szabvánnyal esetlegesen ütköző más kimeneti beállításokat. Bekapcsolásakor automatikusan beállítódik a Címkek írásmódja és a Jellemző írásmódja.

Címkek írásmódja A címkek betűállítását adja meg.

Jellemző írásmódja Az attribútumok betűállítását adja meg.

Behúzás A kódsorok behúzásának módját adja meg: ez lehet a használt alkalmazás tabulátorbeállításainak megfelelően, adott számú szóközzel vagy behúzás nélkül.

Sortörés Itt adhatja meg a sorvégek kompatibilitásához használt platformot.

Kódolás Itt adhatja meg a weblap alapértelmezett karakterkódolását.

Megjegyzésekkel együtt Magyarázó megjegyzéseket fűz a HTML-kódhoz.

Mindig adja hozzá az Alt jellemzőt Az ALT attribútum hozzáadása az IMG elemekhez a webes kisegítő lehetőségekkel kapcsolatos szabványoknak megfelelően.

Jellemzők idézőjelben A címkék attribútumainak idézőjelbe helyezése. Az attribútumok idézőjelezése a bizonyos korai böngészőkkel való kompatibilitáshoz és a HTML-szabványnak való szigorú megfeleléshez szükséges. Ennek ellenére az attribútumok állandó idézőjelezése nem célszerű. A beállítás kikapcsolása esetén is használhat idézőjeleket ott, ahol fontos a régi böngészőkkel való kompatibilitás.

Valamennyi címke bezárása Záró címkék hozzáadása az összes HTML-elemhez az XHTML-kompatibilitás érdekében.

Nulla margók megadása a body címkében Az alapértelmezett belső margók eltávolítása a böngészőablakban A marginwidth, marginheight, leftmargin és topmargin címkék hozzáadása 0 értékkel a body címkéhez.

Szeletek kimeneti beállításai

A Szeletek csoportban a következő beállításokat adhatja meg:

Táblázat generálása A szeleteket CSS stíluslap helyett HTML-táblázattal igazítja.

Üres cellák Azt adhatja meg, hogy az üres szeletek hogyan legyenek üres cellákká alakítva. A GIF, IMG sz/m beállítással egy 1 képpontos GIF képet helyezhet el az IMG címkében a megadott szélességgel és magassággal. A GIF, TD sz/m beállítással egy 1 képpontos GIF képet helyezhet el a TD címkében a megadott szélességgel és magassággal. A NoWrap, TD sz/m beállítással nem szabványos NoWrap attribútumot alkalmazhat a táblázat adataira, és a megadott szélességi és magassági adatokat használhatja a TD címkével.

TD W&H Meghatározza, mikor használja a width és height jellemzőket a táblacellákhoz: értéke lehet Mindig, Soha, vagy Automatikus (ez az ajánlott beállítás).

Kitöltő cellák Itt adhatja meg, hogy mikor legyen üres kitöltőcellából álló sor és oszlop a létrehozott táblázat körül: értéke lehet Automatikus (ez az ajánlott beállítás), Automatikus (alul), Mindig, Mindig (alul) vagy Soha. Olyan táblázatrendezések esetében, ahol a szeletek határai nem igazodnak, a kitöltőcellák segítségével megakadályozhatja a tábla széttörődését bizonyos böngészőkben.

CSS generálása HTML-táblázat helyett CSS stíluslapot hoz létre.

Referencia Itt adhatja meg, hogy CSS használatakor a szeletek helyzetére hogyan hivatkozzon a HTML-fájl:

- **By ID** Az összes szeletet egyedi azonosítóval hivatkozott stílusokkal helyezi el.
- **Szövegen belül** A stíuselemeket a blokkelem deklarációjának <DIV> címkéjében helyezi el.
- **Osztály szerint** Az összes szeletet egyedi azonosítóval hivatkozott osztályokkal helyezi el.

Alapértelmezett szelet elnevezés Az alapértelmezett szeletnevek létrehozásához válassza ki az elemeket a listákból, vagy írja be a megfelelő szöveget a mezőkbe. Az elemek között használható a dokumentum neve, a *szelet* szó, a szeleteket és előgörgetési állapotokat jelölő számok és betűk, a szelet létrehozási dátuma, az írásjelek, vagy ezek egyike sem.

Háttér kimeneti beállításai

A Kimeneti beállítások párbeszédpanel Háttér csoportjában a következő beállításokat adhatja meg:

A dokumentum megtekintési módja Ha a weblapon a jelenlegi kép mögött egy képet vagy egy tömör színt szeretne megjeleníteni háttérként, válassza a Kép lehetőséget. Ha az optimalizált képet szeretné mozaik elrendezésben háttérként megjeleníteni, válassza a Háttér lehetőséget.

Háttérkép Írja be a kívánt képfájl helyét, vagy a Kiválasztás elemre kattintva jelöljön ki egy képet. A megadott kép jelenik meg mozaik elrendezésben a weblapon az optimalizált kép mögött.

Szín Kattintson a Szín mezőre, és a színválasztóval jelölje ki a háttér színét, vagy válasszon egy lehetőséget a listából.

Fájlok mentése kimeneti beállítások

A Kimeneti beállítások párbeszédpanel Fájlok mentése csoportjában a következő beállításokat adhatja meg:

Fájlnevezés Válassza ki az elemeket a listákból, vagy a mezőkbe írja be a szöveget, amelyeket a fájlok alapértelmezett nevébe fel szeretne venni. Az elemek között használható a dokumentum neve, a szelet neve, az előgörgetési állapot, a kapcsolószelet, a fájl létrehozási dátuma, a szelet száma, az írásjelek, vagy a fájlkiterjesztés. Bizonyos lehetőségeknek csak akkor van jelentőségük, ha a fájl tartalmaz szeleteket vagy előgörgetési állapotokat.

A szövegmezők segítségével módosíthatja a fájlnev részeinek sorrendjét és formázását (például az előgörgetési állapotot jelölheti rövidítéssel).

Fájlnev kompatibilitása Egy vagy több lehetőség kiválasztásával biztosíthatja a fájlnev kompatibilitását a Windows (hosszabb fájlnevek engedélyezése), Macintosh és UNIX operációs rendszerekkel.

Mappa a képeknek Itt adhatja meg az optimalizált képek mentéséhez használt mappát (csak több szeletet tartalmazó dokumentumok esetén).

Háttérkép másolása mentéskor A Háttér beállításcsoportban megadott háttérkép megőrzése.

XMP-vel együtt A dokumentumhoz hozzáadott metaadatok mentése a képpel együtt (a metaadatok megjelenítéséhez és megadásához kattintson a Fájl menü Fájlinformáció parancsára). A metaadatokat a JPEG fájlformátum teljes mértékben, a GIF és PNG pedig részlegesen támogatja.

13. fejezet: Nyomtatás

A legoptimálisabb nyomtatási döntésekhez át kell látnia az alapvető nyomtatási elveket, például azt, hogy a nyomtató felbontása, valamint a képernyő felbontása és beállításai hogyan befolyásolják a rajzelem nyomtatási megjelenését. Az Illustrator Nyomtatás párbeszédpanelét arra tervezték, hogy segítse a nyomtatási műveleteket. A párbeszédpanel összes beállítását úgy rendezték el, hogy az a nyomtatási folyamaton végigvezesse a felhasználót.

Alapvető nyomtatási feladatok

Egy kompozit rajzelem nyomtatása

A kompozit egy rajzelem egyetlen lapos verziója, amely megfelel az illusztrációs ablakban látottaknak – más szóval egy egyszerű nyomtatási munka. A kompozitok a teljes oldalterv próbanyomtatásakor, a képfelbontás ellenőrzésekor, és a levilágítón esetlegesen előforduló problémák (például PostScript-hibák) azonosításához hasznosak.

- 1 Kattintson a Fájl menü Nyomtatás parancsára.
- 2 Jelöljön ki egy nyomtatót a Nyomtató menüben. Nyomtató helyett egy fájlba történő nyomtatáshoz jelölje ki az Adobe PostScript® fájl vagy Adobe PDF lehetőséget.
- 3 Jelölje ki a Kimenet elemet a Nyomtatás párbeszédpanel bal oldalán, majd ellenőrizze, hogy a Mód változó beállítása Összetett legyen.
- 4 Adja meg a többi nyomtatási beállítást.
- 5 Kattintson a Nyomtatás gombra.



Ha a dokumentum rétegeket használ, meghatározhatja, melyeket szeretné nyomtatni. Kattintson a Fájl menü Nyomtatás parancsára, majd válasszon a Rétegek nyomtatása menü lehetőségei közül: Látható és nyomtatható rétegek, Látható rétegek vagy Minden réteg. A vágási területtel meghatározhatja a nyomtatni kívánt specifikus területeket. Megtekinthet egy, a vágási területek nyomtatáshoz történő létrehozását bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0213 weblapon.

Lásd még

- “A Nyomtatás párbeszédpanel beállításai”, 402. oldal
- “Vágási területek létrehozása, szerkesztése és törlése”, 38. oldal
- “Színátmenetek, rácsvonalak és színkeverések nyomtatása”, 414. oldal
- “Hosszú, komplex görbék nyomtatása”, 410. oldal
- “Áttetsző grafikák nyomtatása és mentése”, 416. oldal

Rajzelem nem nyomtathatóvá tétele

A Rétegek panel segítségével a rajzelem könnyen nyomtatható különböző verziókban is. Megadhatja például, hogy a szöveg próbanyomtatásához a dokumentum csak bizonyos objektumtípusait nyomtassa. A rajzelemhez a fontos információk tárolása érdekében hozzáadhat további nem nyomtatható elemeket is.

- Ha azt szeretné, hogy a rajzelem ne jelenjen meg a dokumentumablakban, illetve ne kerüljön nyomtatásra és exportálásra, a Rétegek panelen rejtse el a megfelelő elemeket.
- Ha nem kívánja engedélyezni a rajzelem nyomtatását, viszont annak exportálását, illetve rajztáblán való megjelenését igen, kattintson duplán a réteg nevére a Rétegek panelen. A Rétegbeállítások párbeszédpanelen törölje a Nyomtatás jelölőnégyzet bejelölését, majd kattintson az OK gombra. A réteg neve most dőlt betűvel jelenik meg a Rétegek panelen.
- Ha olyan rajzelemet szeretne létrehozni, amely még akkor sem nyomtatható vagy exportálható, ha az látható a rajztáblán, a Rétegbeállítások párbeszédpanelen jelölje be a Sablon lehetőséget.

Megjegyzés: A dokumentumban több vágási területet is megadhat, majd a nyomtatáshoz a Nyomtatás párbeszédpanelen egyesével kijelölheti a területeket. Csak a vágási terület látható rajzelemei lesznek nyomtatva. Megtekinthet egy, a vágási területek nyomtatáshoz történő definiálását bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0213 weblapon.

Lásd még

“Rétegek panel – áttekintés”, 211. oldal

“Vágási területek létrehozása, szerkesztése és törlése”, 38. oldal

A Nyomtatás párbeszédpanel beállításai

A Nyomtatás párbeszédpanel összes beállítási kategóriáját – az általános beállításoktól az összefoglaló beállításokig – úgy rendszerezték, hogy az végigvezesse a felhasználót a dokumentum nyomtatásának folyamatán. Egy beállítási csoport megjelenítéséhez jelölje ki a csoport nevét a párbeszédpanel bal oldalán. Ezen beállítások legtöbbjét előre meghatározza a dokumentum indításakor megadott indítási profil.

Általános Állítsa be az oldal méretét és tájolását, adja meg, hogy hány oldalt szeretne nyomtatni, méretezze a rajzelemet, és jelölje ki a nyomtatni kívánt rétegeket.

Beállítás Határozza meg, hogy hogyan kívánja vágni a rajzelemet, módosítsa az elem elhelyezkedését az oldalon, valamint adja meg azon rajzelemek nyomtatásának módját, amelyek nem férnek ki egy oldalra.

Jelek és kifutás Jelölje ki a nyomtatási jeleket, és készítsen egy kifutót.

Kimenet Készítsen színkivonatokat.

Grafikák Adja meg a görbék, a betűtípusok, a PostScript-fájlok, a színátmenetek, a rácsvonalak és a keverések nyomtatási beállításait.

Színkezelés A nyomtatáshoz jelöljön ki egy színprofilt és egy leképezési módot.

Speciális Szabályozza a vektor rajzelem simítását (vagy lehetséges raszterezését) a nyomtatás közben.

Kivonat Jelenítse meg és mentse a nyomtatási beállítások kivonatát.

Lásd még

“Új dokumentumok létrehozása”, 34. oldal

Nyomtatófelbontás és képernyő-frekvencia

A nyomtató felbontását az egy hüvelykre eső képpontok száma (dots per inch – dpi) határozza meg. A legtöbb asztali lézernyomtató felbontása 600 dpi, míg a levilágítóké 1200 dpi vagy ennél magasabb. A tintasugaras nyomtatók nem pontokat, hanem szórt mikroszkopikus tintafoltokat hoznak létre. Ezen nyomtatók felbontása körülbelül 300 és 720 dpi között van.

Asztali lézernyomtatóval, de különösen levilágítókkal történő nyomtatás esetén érdemes figyelembe venni a rácssűrűséget. A rácssűrűség a szürkeárnyaltos képek vagy színbontások nyomtatásához használt egy hüvelykre eső árnyaltos cellák száma. A ráctartó vagy rácssűrűség néven is ismert képernyő-frekvenciát az egy hüvelykre eső vonalak száma (lpi), illetve egy raszterrácsban az egy hüvelykre eső vonalak cellánkénti száma határozza meg.

A nagy rácssűrűségű (például a 150 lpi rácssűrűségű) rácspan a képet alkotó pontok kis távolságra vannak egymástól, ami egységesebb képet eredményez a nyomaton. A kis rácssűrűségű (például a 60–85 lpi rácssűrűségű) rácspan a pontok nagyobb távolságra vannak egymástól, ami durvább képet eredményez. A pontok méretét is a rácssűrűség határozza meg. Nagy rácssűrűség esetében kicsik a pontok, a kis rácssűrűség pedig nagy pontokat eredményez. A vonalrács sűrűségének megadásakor a legfontosabb szempont, hogy milyen nyomógéppel készül a munka. A nyomtató forgalmazójánál érdeklődjön arról, hogy a rácssűrűség mennyire lehet finom a nyomdagépen, és a rácsot ennek megfelelően válassza meg.

A nagy felbontású levilágítókhoz tartozó PPD-fájlok a lehetséges rácssűrűségek széles választékát kínálják, az ezekhez tartozó különféle felbontásokkal együtt. A kisebb felbontású nyomtatókhoz tartozó PPD-fájlok jellemzően csak néhány rácssűrűséget tartalmaznak, általában a durvább, 53 és a 85 lpi közötti tartományban. Ezek a durvább rácsok azonban a kisebb felbontású nyomtatókon optimális eredményt adnak. A finomabb, például 100 lpi sűrűségű rács használata valójában csökkenti a kép minőségét, ha kimenetként kis felbontású nyomtatót használ. Ez azért van így, mert az lpi növelése egy adott felbontás mellett csökkenti a reprodukálható színek számát.

Megjegyzés: Néhány levilágító és asztali lézernyomtató nem a raszterrácsponton alapuló rácsozási technológiát használja. Ha egy kép nyomtatásához nem raszterrácsponton alapuló nyomtatót használ, a javasolt képfelbontás meghatározása érdekében forduljon szolgáltatójához, vagy olvassa el a nyomtató dokumentációját.

A nyomtató felbontásának és rácssűrűségének módosítása

Az Adobe Illustrator a lehető leggyorsabban és legjobban az alapértelmezett nyomtatófelbontás és rácssűrűség alkalmazása esetén nyomtat. Bizonyos esetekben azonban szükséges lehet a nyomtató felbontásának és rácssűrűségének módosítása – ilyen eset például, ha egy nagyon hosszú hajlított görbét rajzol, amely egy határellenőrzési hiba következtében nem nyomtatható, ha a nyomtatás lassú, vagy ha a színátmenetek és rácsvonalak sávosodnak nyomtatáskor.

- 1 Kattintson a Fájl menü Nyomtatás parancsára.
- 2 Nyomtatónak jelöljön ki egy PostScript nyomtatót, az Adobe PostScript® fájl vagy az Adobe PDF lehetőséget.
- 3 A Nyomtatás párbeszédpanel bal oldalán kattintson a Kimenet elemre.
- 4 A Nyomtató felbontása értéknek jelöljön ki egy rácssűrűség (lpi) és egy nyomtatófelbontás (dpi) kombinációt.

Színrebotások nyomtatása

Színrebotások – ismertető

Színek és folyamatos tónusú képek reprodukálásához a nyomtatók általában négy színre bontják a rajzelemet (ezeket nevezik *négyszínes színeknek*), így egy-egy lemezt hoznak létre a cián, bíbor, sárga és fekete színeknek. Egyéb festékeket is bevehet a kódolásba (ezek a *direktszínek*). Ebben az esetben az egyes direktszínekhez különálló bontás jön létre. A megfelelő színű festékkel és pontosan illesztve ezeket egymásra nyomtatva a színek kombinációja az eredeti ábrát adja vissza.

A kép kettő vagy több színre való elkülönítését *színbontásnak* nevezik, míg az egyes részek elnevezése *színrebotás*.



Színes lézernyomtatón nyomtatott kompozit kép összehasonlítása egy levilágítóval létrehozott négy színre bontással.

💡 Jó minőségű színrebotáshoz érdemes a színrebotást végző nyomdával együttműködni, és minden munka esetében konzultálni a folyamat során.

Lásd még

“Négyszínes színek – ismertető”, 98. oldal

“Direkt színek – ismertető”, 98. oldal

Rajzelem előkészítése színrebotáshoz

Mielőtt az Illustrator programból nyomtatná a színbontásokat, érdemes elvégezni az alábbi, nyomtatás előtti feladatokat:

- Állítsa be a színkezelést, többek között a képernyő-beállítások megadásával és egy Illustrator-színbeállítás kijelölésével.

- Készítsen ellenőrzést annak érdekében, hogy lássa, a használt kimeneti eszközön hogyan fog megjelenni a választott szín.
- Ha a dokumentum RGB módban van, válassza a Fájl > Dokumentum színmódja > CMYK menüpontot ahhoz, hogy a dokumentumot CMYK módba konvertálja.
- Ha a rajzelem színkeveréseket tartalma, a nyomtathatóság érdekében optimalizálja azokat (hogy a színek ne sávosan jelenjenek meg).
- Ha a rajzelem alátöltést igényel, állítsa be a megfelelő felülnyomást és alátöltést.
- Ha a rajzelem átlátszó vagy átfedő színű területeket tartalmaz, az előnézetben tekintse meg, hogy mely területeket fog érinteni az összeolvasztás, így eldöntheti, hogy mely simítási beállításokat kívánja használni.

 *Használja az Élő szín párbeszédpanelt a globális szíkonvertáláshoz és a színek számának csökkentéséhez. Ha például egy négyszínű színt alkalmazó dokumentumot egy 2 direktszínt tartalmazó dokumentumra kíván konvertálni, használja az Élő színek Hozzárendelés elemét, és adja meg, hogy mely színeket szeretné használni, és hogy a program hogyan rendelje azokat a már meglévő színekhez.*

Lásd még

“Áttetsző grafikák nyomtatása és mentése”, 416. oldal

“Színek számának csökkentése a grafikában”, 122. oldal

“Alátöltés létrehozása”, 425. oldal

“Állítsa be a felülnyomást”, 424. oldal

“Az Adobe alkalmazásokban használatos színkezelés – ismertető”, 131. oldal

Színkivonatok nyomtatása

- 1 Kattintson a Fájl menü Nyomtatás parancsára.
- 2 Jelöljön ki egy nyomtatót és egy PPD-fájlt. Nyomtató helyett egy fájlba történő nyomtatáshoz jelölje ki az Adobe PostScript® fájl vagy Adobe PDF lehetőséget.
- 3 A Nyomtatás párbeszédpanel bal oldalán kattintson a Kimenet elemre.
- 4 Jelölje ki a Színrebotások (gazdagép alapú) vagy az In-RIP színrebotások módot.
- 5 A színrebotáshoz adja meg az emulziót, a kép expozícióját és a nyomtató felbontását.
- 6 Állítsa be az alkalmazni kívánt színrebotásokat:
 - Egy színrebotás nyomtatásának letiltásához kattintson a nyomtató ikonjára  a Dokumentum festékbeállításai listán, a szín mellett. A szín nyomtatásának visszaállításához kattintson ismét az ikonra.
 - Az összes direktszín négyszínű színné konvertálásához jelölje ki az Összes direktszín konvertálása négyszínűvé jelölőnégyzetet, így nem külön színrebotásban, hanem egy négyszínű bontás részeként nyomtathatja azokat.
 - Egyetlen direktszín négyszínű színné konvertálásához kattintson a direktszín ikonjára  a Dokumentum festékbeállításai listán, a szín mellett. Egy négyszínű szín ikon  jelenik meg. Ahhoz, hogy a színt visszaállíthassa direktszínné, kattintson újra az ikonra.
 - Minden fekete festék felülnyomásához válassza a Fekete felülnyomása lehetőséget.
 - A rácssűrűség, a rácsszög és a bontás árnyalatos pontjai alakjának megváltoztatásához kattintson duplán a festék nevére. Ezt úgy is megteheti, hogy a Dokumentum festékbeállításai listán a már meglévő beállításhoz kattint, és elvégzi a kívánt módosításokat. Figyelje meg, hogy az alapértelmezett rácsszögeket és rácssűrűségeket meghatározza a kijelölt PPD-fájl. Mielőtt elkészíti a saját raszterrácsát, egyeztesse a nyomdával a használni kívánt rácssűrűséget és rácsszöget.

 *Ha a grafika egynél több direktszínt tartalmaz, különösen ha két vagy több direktszín van egymással kapcsolatban, rendeljen minden direktszínhez más rácsszöget.*

- 7 Adjon meg további beállításokat a Nyomtatás párbeszédpanelen.

Megadhatja a rajzelem elhelyezésének, méretezésének és vágásának módját, beállíthatja a nyomtatási jeleket és a kifutót, valamint kiválaszthatja az átlátszó rajzelemek simítási beállításait.

8 Kattintson a Nyomtatás gombra.

Lásd még

“Nyomtatófelbontás és képernyő-frekvencia”, 402. oldal

“Objektum nyomtatása az összes bontásra”, 405. oldal

“A Nyomtatás párbeszédpanel beállításai”, 402. oldal

Színrekontás módok

Az Illustrator két általános PostScript-munkafolyamatot vagy -módot támogat, amelyekkel színrekontást hozhat létre. A legfontosabb különbség a kettő között, hogy a színrekontás hol történik – a *gazdaszámítógépen* (az Illustrator programot és a nyomtatóillesztőt futtató rendszeren), vagy a kimeneti eszköz rászterkép-feldolgozóján.

A hagyományos, gazdagépalapú, előzetes színrekontást használó munkafolyamatban az Illustrator hozza létre a dokumentumhoz szükséges valamennyi színrekontás PostScript-adatát, és ezeket elküldi a kimeneti eszközre.

Az újabb, rászterkép-feldolgozón alapuló munkafolyamatban a színrekontást, az alátöltést és a színkezelést a PostScript-rászterképfeldolgozók egy új generációja végzi, így a gazdaszámítógépnek ezeket nem kell végrehajtania. Ezzel a módszerrel az Illustrator kevesebb idő alatt hozza létre a fájlt, és minimálisra csökkenti a nyomtatási feladathoz szükséges adatok mennyiségét. Gazdagép alapú színrekontás nyomtatásakor például négy vagy több oldal PostScript-adatainak küldése helyett az Illustrator egyetlen kompozit PostScript-fájl PostScript-adatát küldi el a rászterkép-feldolgozóban történő feldolgozásra.

Emulzió és képxpozíció

Az *emulzió* egy film vagy papír fényérzékeny rétege. A *Fel* (*megfelelő olvasás*) azt jelenti, hogy a képen található szöveg olvasható (azaz „megfelelően olvasható”), ha a fényérzékeny réteget tartjuk magunk felé. A *Le* (*megfelelő olvasás*) azt jelenti, hogy a szöveg akkor olvasható, ha a fényérzékeny réteggel ellenkező oldalt tartjuk magunk felé. Általában a papírra nyomtatott képek *Fel* (megfelelő olvasás) módban, míg a filmre nyomtatott képek *Le* (megfelelő olvasás) módban készülnek. Egyeztessen a nyomdával a kívánt emulziótárolásról.

A fényérzékeny és a nem fényérzékeny (szokásos elnevezése *hordozó*) oldal megkülönböztetéséhez fényben vizsgálja meg a filmet. Az egyik oldal fényesebbnek tűnik a másikkal. A matt oldal a fényérzékeny, míg a fényes a hordozó.

A *képxpozíció* arra utal, hogy a rajzelemet pozitív vagy negatív képként nyomtatja. Az Egyesült Államokban a nyomdák általában negatív filmet kérnek, míg Európában és Japánban a pozitív film az elfogadott. Ha nem biztos abban, hogy milyen képtípust használjon, egyeztessen a nyomdával.

Objektum nyomtatása az összes bontásra

Ha az objektumot a nyomtatási folyamat összes bontásán, köztük a direktszín bontásokon is nyomtatni szeretné, azt *regisztrációs színűre* konvertálhatja. A regisztrációs színekhez az illesztőjeleket, a vágójeleket és az oldalinformációkat a program automatikusan hozzárendeli.

1 Jelölje ki az objektumot.

2 A Színtárak panelen kattintson a regisztrációs szín színmintájára , amely alapértelmezés szerint a színtár első sorában található.



A regisztrációs szín alapértelmezés szerinti fekete megjelenését a Szín panelen módosíthatja. A képernyőn a megadott szín fogja a regisztrációs színű objektumokat jelölni. Ezek az objektumok a kompozitokon mindig szürke színnel, és minden bontásban az összes szín azonos színárnyalatával lesznek kinyomtatva.

Oldalak beállítása nyomtatáshoz

Grafika áthelyezése az oldalon

A Nyomtatás párbeszédpanelen az előnézeti kép azt mutatja meg, hogy a rajzelem hová fog kerülni az oldalon.

1 Kattintson a Fájl menü Nyomtatás parancsára.

2 Tegye az alábbiak egyikét:

- Húzza az előnézeti kép rajzelemét a párbeszédpanel bal alsó sarkába.
- A Nyomtatás párbeszédpanel bal oldalán kattintson a Beállítás elemre. Az Elhelyezés ikonon kattintson a négyzetre vagy a nyílra ahhoz, hogy megadhassa a rajzelem igazításának kiinduló pontját az oldalhoz viszonyítva. Az elhelyezés finom beállításához adja meg a kezdőpont X és Y értékeit.

 Ahhoz, hogy a nyomtatható területet közvetlenül a rajztáblára mozgathassa, húzza az illusztrációs ablakot az Oldal eszközzel. Húzás közben az Oldal eszköz úgy viselkedik, mint ha a nyomtatható területet a bal alsó sarokból mozgathatná el. A nyomtatható területet bárhová mozgathatja a rajztáblán, azonban ha az oldal bármely része túllépi a nyomtatható terület határát, az nem lesz nyomtatva.

Lásd még

“Rétegek panel – áttekintés”, 211. oldal

“Vágási területek létrehozása, szerkesztése és törlése”, 38. oldal

Grafika nyomtatása több oldalra

Ha olyan rajzelemet nyomtat, amely nem fér ki egy oldalra, használhat *mozaikszerű elrendezést*, amely segítségével több lapra is nyomtathat.

1 Kattintson a Fájl menü Nyomtatás parancsára.

2 Válassza a Nyomtatás párbeszédpanel bal oldalán lévő lehetőségek közül a Beállítás elemet, majd jelöljön ki egy Mozaik beállítást.

Teljes oldalak mozaikszerűen	A rajztáblát a kimeneti hordozó teljes méretének megfelelő oldalakra osztja fel.
Képterületek mozaikszerűen	A rajztáblát akkora oldalakra osztja fel, amekkorákat a kijelölt eszköz meg tud jeleníteni. Ez akkor hasznos, ha a rajzelem nagyobb, mint amekkora területet a kimeneti eszköz kezelni tud, mivel így a mozaikszerűen elrendezett részeket később újra összeállíthatja, hogy megkapja az eredeti nagyméretű rajzelemet.

3 (Választható) Ha a Teljes oldalak mozaikszerűen elemet választja, az Átfedés beállítással megadhatja az oldalak között engedélyezett átfedés mértékét.

4 (Választható) A Nyomtatás párbeszédpanel bal oldalán válassza az Általános elemet. Adja meg a nyomtatás példányszámát, a másolatok összehordásának módját és a nyomtatás sorrendjét.

Az oldalak egy tartományának nyomtatásához válassza a Tartomány lehetőséget. Összefüggő tartományok megadásához a számokat kötőjellel válassza el, a nem összefüggő oldalak és tartományok elválasztásához pedig használjon vesszőt.

Lásd még

“Oldalak mozaikszerű elrendezése – ismertető”, 43. oldal

Az oldal méretének és tájolásának módosítása

Az Adobe Illustrator általában a kijelölt nyomtató PPD-fájlja által meghatározott alapértelmezés szerinti oldalméretet használja. Az adathordozó méretét azonban minden, a PPD-fájlban megadott méretre módosíthatja, valamint megadhatja

az álló (függőleges) vagy fekvő (vízszintes) helyzetet is. A legnagyobb oldalméret a levilágító maximális nyomtatható területétől függ.

Az oldalméret és helyzet megadása közben vegye figyelembe a következőt:

- Ha más adathordozó-méretet választ (például US Letter helyett US Legal), a rajzelem áthelyeződik az előnézeti ablakban. Ez azért van, mert az előnézeti ablakban a kijelölt adathordozó teljes nyomtatható területe látható. Az adathordozó-méret módosításakor az előnézeti ablak automatikusan átméreteződik a teljes nyomtatható terület megjelenítése érdekében.

Megjegyzés: A nyomtatható terület még ugyanazon adathordozó-méret (például US Letter) esetén is az adott PPD-fájltól függ, mert a különböző nyomtatók és levilágítók különbözőképpen adják meg a nyomtatható terület méretét.

- Az oldal alapértelmezett elhelyezése a filmen vagy papíron a nyomtatáshoz használt levilágítótól függ.
- Győződjön meg arról, hogy az adathordozó mérete megfelelő a rajzelem mellett a vágójelek, az illesztőjelek és más szükséges nyomtatási információk tárolásához. A levilágítóban használt film vagy papír takarékos használata érdekében válassza azt a legkisebb oldalméretet, amelyre a rajzelem a szükséges nyomtatási információkkal együtt ráfér.
- Ha a levilágítóban elfér a képkötési terület leghosszabb oldala, használja a Fordított lehetőséget, vagy módosítsa a rajzelem helyzetét, így jelentős mennyiségű filmet van papírt takaríthat meg. További információt az adott nyomtató dokumentációjában talál.

1 Kattintson a Fájl menü Nyomtatás parancsára.

2 A Méret menüben jelöljön ki egy oldalméretet. A használható méreteket az aktuális nyomtató és a PPD-fájl határozza meg. Ha a nyomtató PPD-fájlja lehetővé teszi, az Egyéni elem alatt a szélesség és magasság megadásával egyedi oldalméretet is választhat.

3 Kattintson egy Helyzet gombra az oldal irányának megadásához:

Álló Fel	 Álló helyzetben nyomtat, a megfelelő oldal lesz felül.
Fekvő Bal	 Fekvő helyzetben nyomtat, a nyomtatni kívánt oldalt elforgatja balra.
Álló Le	 Álló helyzetben nyomtat, fejjel lefelé.
Fekvő Jobb	 Fekvő helyzetben nyomtat, a nyomtatni kívánt oldalt jobbra forgatja el.

4 (Választható) A nyomtatott rajzelem 90 fokkal való elforgatásához jelölje be a Fordított jelölőnégyzetet. Ahhoz, hogy ezt a beállítást használni tudja, olyan PPD-fájllra van szükség, amely támogatja a fordított nyomtatást és az egyéni oldalméretet.

Lásd még

“PPD-fájlok – ismertető”, 409. oldal

Dokumentum átméretezése nyomtatásra

Ahhoz, hogy egy túlméretes dokumentumot olyan lapra helyezhessen, amely kisebb, mint a rajzelem tényleges mérete, használja a Nyomtatás párbeszédpanelt. Itt adhatja meg a dokumentum átméretezéséhez használni kívánt szélességet és magasságot a szimmetrikus vagy aszimmetrikus beállításokkal együtt. Az aszimmetrikus méretezés akkor hasznos, ha például flexografikus nyomtatással nyomtat filmre: ha tudja, hogy melyik irányban lesz felhelyezve a lemez a nyomdagép dobjára, a méretezés a lemez szokásos nyúlásának 2-3%-át kompenzálja. A méretezés nincs hatással a dokumentum oldalainak méretére, csak a dokumentum nyomtatási méreteit módosítja.

1 Kattintson a Fájl menü Nyomtatás parancsára.

2 Tegye az alábbiak egyikét:

- A méretezés tiltásához jelölje be a Nincs méretezés rádiógombot.
- Ha a dokumentumot az oldalhoz kívánja igazítani, jelölje be az Oldalhoz igazítás rádiógombot. A méretezési százalékot a kiválasztott PPD-fájlban megadott képterületérték határozza meg.
- A Szélesség és Magasság szövegmezők aktiválásához jelölje be az Egyéni méret rádiógombot. A szélességnek és a magasságnak külön-külön adjon meg egy 1 és 1000 közötti százaléktérteket. Szüntesse meg az Oldalarány megtartása gomb kijelölését , így módosíthatja a dokumentum szélesség/magasság arányát.

Nyomtatási jelek és kifutó

Nyomtatási jelek – ismertető

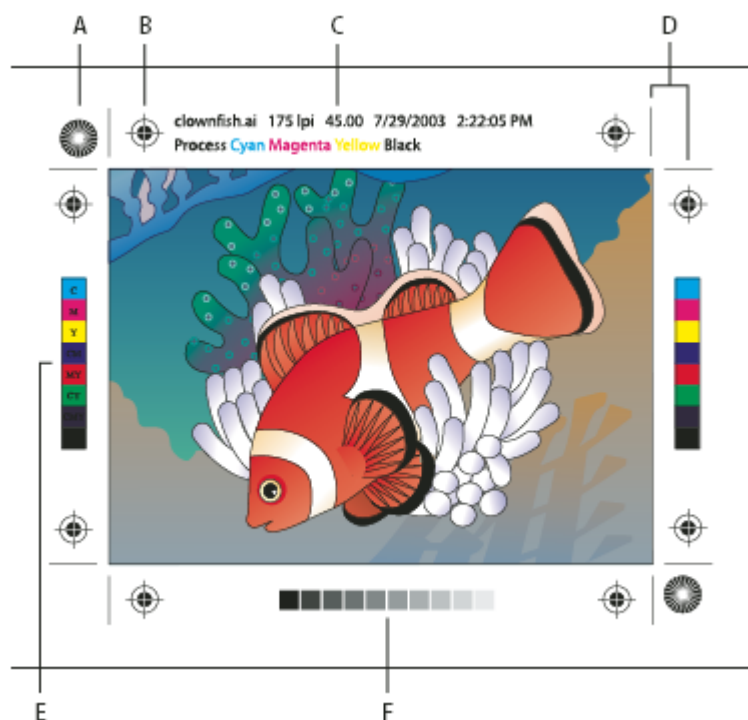
Amikor egy rajzelemet nyomtatáshoz készít elő, a nyomtató a rajzelem részeinek regisztrálásához és a megfelelő szín ellenőrzéséhez számos jelet igényel. A következő nyomtatási jeleket adhatja a rajzelemhez:

Vágójelek Finom (hajszálvékony) vízszintes és függőleges segédvonal a lap vágási helyeinek kijelöléséhez. A vágójelek a színrebotások egymáshoz történő regisztrálásában (igazításában) is segítenek.

Regisztrációs jelek Kis célpontok az oldalon kívül egy színes dokumentum különböző színrebotásainak igazításához.

Színellenőrző csík Kis színes négyzetek, amelyek a CMYK modell festékeit és szürke árnyalatait (10%-os lépésenként) jelenítik meg. A szolgáltató ezeket a jeleket használja a festék sűrűségének beállításához a nyomógépen.

Oldalinformáció A filmet a fájl nevével, a nyomtatás napjával és idejével, a használt rácssűrűséggel, a színrebotás rácsszögével, valamint az egyes botások színével címkézi. Ezek a címkék a képek tetején jelennek meg.



Nyomtatási jelek

A. Csillag célpont (kötelező) B. Regisztrációs jelek C. Oldalinformáció D. Levágás jelek E. Színellenőrző csík F. Színárnyalati sáv

Nyomtatási jelek hozzáadása

- 1 Kattintson a Fájl menü Nyomtatás parancsára.
- 2 Kattintson a Nyomtatás párbeszédpanel bal oldalán lévő Jelek és kifutó elemre.
- 3 Jelölje ki a hozzáadni kíván nyomtatási jeleket. Latin és japán típusú jelek közül választhat.
- 4 (Választható) Ha a Vágójelek beállítást választja, adja meg a vágójelek vonalának vastagságát, valamint a vágójelek és a rajzelem közötti eltolás mértékét.



Ha nem szeretne nyomtatási jeleket a kifutón, győződjön meg arról, hogy az Eltolás érték nagyobb a Kifutó értéknél.

Lásd még

“Vágójelek meghatározása körülvágáshoz és igazításhoz”, 41. oldal

Kifutó – ismertető

A kifutó a rajzelem azon része, amely kívül esik a nyomtatási területen, vagy a vágási területen és a vágójeleken. A hibák elkerülése érdekében a rajzelemek kifuttathatók – így biztos lehet abban, hogy a festék még körülvágás után is az oldal széléig tart, vagy hogy egy kép léniává változik egy dokumentumban. Ha olyan rajzelemet készít, amely túlhalad a kifutón, az Illustrator segítségével meghatározhatja a kifutás mértékét. A kifutó méretének növelésével az Illustrator a rajzelem vágójelek közötti részéből többet nyomtat ki. A vágójelek azonban így is ugyanazt a nyomtatási terület-méretet határozzák meg.

A kifutó mérete aszerint változik, hogy mire kívánja azt használni. Egy *nyomdai kifutó* (azaz egy olyan kép, amely a nyomtatott oldal szélén kívül esik) legalább 18 pont. Ahhoz, hogy a kifutó biztosítsa a kép egy léniával való illeszkedését, 2-3 pontnál többre nincs szükség. A nyomda segíthet egy adott munka kifutóméretének meghatározásában.

Kifutó hozzáadása

- 1 Kattintson a Fájl menü Nyomtatás parancsára.
- 2 Kattintson a Nyomtatás párbeszédpanel bal oldalán lévő Jelek és kifutó elemre.
- 3 A kifutó jelek elhelyezéséhez adja meg a Felső, Bal, Alsó és Jobb mezők értékeit. Kattintson a csatolás ikonra , így az értékek azonosak lesznek.

A legnagyobb beállítható kifutóérték 72 pont, a legkisebb pedig 0.

PostScript nyomtatás

PPD fájlok – ismertető

A PPD-fájlok (PostScript nyomtatóleíró fájlok) az illesztőprogram viselkedését állítják be adott PostScript nyomtató esetén. A fájlok a kimeneti eszközről tartalmazzanak adatokat: ilyenek a nyomtató saját betűtípusai, a hordozók rendelkezésre álló méretei és helyzete, az optimális rácssűrűségek, rácsel forgatási szögek és felbontások, valamint a színek kimeneti szolgáltatások. Nyomtatás előtt fontos kiválasztani a megfelelő PPD-fájlt. A PostScript-nyomtatónak vagy a levilágítónak megfelelő PPD-fájl választásával a program a kimeneti eszközre vonatkozó, rendelkezésre álló beállításokkal előre kitölti a Nyomtatás párbeszédpanelt. Ha szükséges, váltson át az igényeinek megfelelő PPD-fájlra.

Az alkalmazások arra használják a PPD-fájl információit, hogy meghatározzák, hogy a rendszer milyen PostScript-adatokat küldjön a nyomtatóra a dokumentum nyomtatásakor. Az alkalmazás például feltételezheti, hogy a PPD-fájlból felsorolt betűtípusok megtalálhatók a nyomtatón, ezért ezeket csak akkor tölti át a nyomtatás során, ha a felhasználó azt kifejezetten kéri.

A legjobb nyomtatási eredmény érdekében az Adobe azt javasolja, hogy a kimeneti eszközhöz tartozó PPD-fájl gyártótól származó legújabb verzióját használja. Számos nyomda és kereskedelmi nyomtató rendelkezik PPD-fájlokkal az általuk használt levilágítókhoz. Győződjön meg arról, hogy a PPD-fájlokat az operációs rendszer megfelelő helyen tárolja. További tudnivalók az operációs rendszer dokumentációjában olvashatók.

A PPD-fájl módosítása

Amikor PostScript-nyomtatóra, PostScript-fájlba vagy PDF-fájlba nyomtat, az Illustrator automatikusan az eszköz alapértelmezett PPD-fájlját (PostScript Printer Description – PostScript-nyomtatóleírás) használja. Ha szükséges, váltson át az igényeinek megfelelő PPD-fájlra.

- 1 Kattintson a Fájl menü Nyomtatás parancsára.
- 2 A PPD menüből válassza a következők egyikét:
 - Olyan PPD-fájl, amely megfelel az aktuális kimeneti eszköznek.
 - Egyéb. Ez a beállítás lehetővé teszi egy tetszőleges PPD-fájl kiválasztását, például olyat, amelyet a nyomdai előkészítőtől az adott nyomtató használatához kapott. A PPD-fájl neve megfelel a nyomtató vagy a levilágító nevének és modelljének. Megjelenhet a .ppd fájl kiterjesztés is (a rendszerbeállításoktól függően). Keresse meg a kívánt PPD-fájlt, jelölje ki, majd kattintson a Megnyitás gombra.

Megjegyzés: A levilágítók PPD-fájljaiban általánosan megtalálható egyes PPD-szolgáltatások az Illustrator program Nyomatás párbeszédpaneléről nem érhetők el. A nyomtatóspecifikus funkciók beállításához kattintson a Beállítás (Windows) vagy a Nyomtató (Mac OS) elemre a Nyomatás párbeszédpanelen.

PPD-fájl kiválasztása

A PPD-fájl kiválasztásának lépései a különböző platformokon eltérnek.

PPD-fájl kiválasztása a Windows rendszerben

- 1 A Windows verziójától függően a Nyomtató hozzáadása varázsló megnyitásához tegye az alábbiak egyikét:
 - (Csak Acrobat) Windows 2000 rendszerben válassza a Start > Beállítások > Nyomtatók > Nyomtató hozzáadása parancsot.
 - Windows 2000 rendszerben nyissa meg a Start menüt, majd a Nyomtatók és faxok menüelemet, és kattintson a Nyomtató hozzáadása parancsra.
- 2 A nyomtató hozzáadásához és a PPD-fájl megadásához kövesse a megjelenő útmutatót.

PPD-fájl kiválasztása a Mac OS rendszerben

- 1 Nyissa meg azt a területet, ahol nyomtatókat lehet a rendszerhez hozzáadni.
- 2 Kattintson a Hozzáadás gombra a Nyomtatók listája ablakban.
- 3 A felső menüből válasszon csatlakoztatási módot.
- 4 Jelöljön ki egy nyomtatót, vagy írja be a nyomtató IP-címét.
- 5 Az alsó menüből jelöljön ki egy nyomtatómodellt.
- 6 A megjelenő listán jelöljön ki egy PPD-fájlt, és kattintson a Hozzáadás gombra.

Hosszú, komplex görbék nyomtatása

Ha olyan Adobe Illustrator-fájlokat nyomtat, amelyek hosszú vagy bonyolult görbéket tartalmaznak, nem biztos, hogy a program nyomtatja a fájlt. Ekkor a nyomtató egy határellenőrzési hibaüzenetet jelenít meg. A hosszú, komplex görbéket azok egyszerűsítéséhez több kisebb görbére bonthatja. Megváltoztathatja a használt, a megközelítő görbék létrehozására szolgáló vonalszegmensek számát, és módosíthatja a nyomtató felbontását.

Lásd még

“Görbe felosztása”, 78. oldal

A vektorobjektumok nyomtatásához használt vonalszegmensek számának módosítása

A rajzelem görbét a PostScript-értelmező rövid egyenes vonalszegmensekkel határozza meg. Minél kisebb egy vonalszegmens, annál pontosabb a görbe. A vonalszegmensek számával növekszik a görbe komplexitása is. A nyomtatótól és annak memóriájától függően a görbe lehet túl komplex ahhoz, hogy a PostScript-értelmező raszterezni tudja azt. Ez egy PostScript határellenőrzési hibát eredményezhet, így a program nem fogja kinyomtatni a görbét.

- 1 Kattintson a Fájl menü Nyomtatás parancsára.
- 2 Nyomtatónak jelöljön ki egy PostScript nyomtatót, az Adobe PostScript® fájl vagy az Adobe PDF lehetőséget.
- 3 A Nyomtatás párbeszédpanel bal oldalán kattintson a Grafikák elemre.
- 4 Törölje az Automatikus jelölőnégyzet bejelölését, és használja az Egyenletesség csúszkát a görbe pontosítására.

Az alacsonyabb beállítás (a Minőség irányába) több kisebb vonalszegmenst készít, így jobban megközelíti a görbét. A magasabb beállítás (a Sebesség irányába) kevés hosszabb vonalszegmenst eredményez, így a görbe kevésbé lesz pontos, viszont a teljesítmény nő.

Görbék felosztása nyomtatáshoz

Az Illustrator a rajzelem felosztott görbéit külön objektumokként kezeli. A görbék felosztása után a rajzelem módosításához külön kell dolgoznia az alakzatokkal, vagy újra egyesítenie kell a görbéket.

A görbék felosztása előtt érdemes az eredeti rajzelemet elmenteni. Így szükség esetén tud az eredeti, nem felosztott fájlal dolgozni.

❖ Végezze el a következő műveletek valamelyikét:

- Körvonal felosztásához használja az Olló eszközt .
- Egy összetett görbe felosztásához válassza az Objektum > Összetett görbe > Feloldás parancsot. Ezután ossza fel a görbét az Olló eszközzel, és adja meg újból a részeket összetett görbeként.
- Maszk felosztásához válassza az Objektum > Vágómaszk > Feloldás parancsot. Ezután ossza fel a görbét az Olló eszközzel, és adja meg újból a részeket maszkokként.

 Felosztás után egy görbe újraegyesítéséhez jelölje ki az összes felosztott görbét, amely az eredeti objektumot alkotta, majd kattintson a Hozzáadás alakterülethez elemre a Görbekezelő panelen. A görbét az alkalmazás szerkesztőpontok segítségével újraegyesíti, amelyek az egyes metszéspontokon helyezkednek el.

A betűtípusok a nyomtatóra való letöltésének vezérlése

A nyomtatórezidens betűtípusok olyan betűtípusok, amelyek a nyomtató memóriájában, vagy egy nyomtatóhoz kapcsolt merevlemezen találhatók. Az 1-es típusú és a TrueType betűtípusok tárolhatók a nyomtatóban vagy a számítógépen, míg a bittérképes betűtípusok csak a számítógépen tárolhatók. Az Illustrator szükség szerint letölti a betűtípusokat, ha azokat telepítette a számítógép merevlemezére.

- 1 Kattintson a Fájl menü Nyomtatás parancsára.
- 2 Nyomtatónak jelöljön ki egy PostScript nyomtatót, az Adobe PostScript® fájl vagy az Adobe PDF lehetőséget.
- 3 Válassza a Nyomtatás párbeszédpanel bal oldalán található Grafikák elemet, majd jelöljön ki egy értéket a Letöltés beállításnál:

-	A PostScript-fájlban lévő betűtípusra mutató hivatkozást tartalmaz, amely megadja a raszterkép-feldolgozónak vagy az utófeldolgozónak, hogy a betűtípusnak hol kell lennie. Ez a beállítás akkor megfelelő, ha a betűtípusok a nyomtatóban vannak. A TrueType betűtípusok a betűtípus PostScript-nevét viselik, de ezt a nevet nem minden alkalmazás tudja értelmezni. A TrueType betűtípusok megfelelő értelmezésének biztosítására használja a többi betűtípus-letöltési beállítás valamelyikét.
Részhalmoz	Csak a dokumentumban használt karaktereket (jeleket) tölti le. A jelek oldalanként egyszer töltődnek le. Ez a beállítás egyoldalas vagy kevés szöveget tartalmazó rövid dokumentumok esetén általában gyorsabb letöltést és kisebb PostScript-fájlt eredményez.

Teljes	A nyomtatási feladat kezdetekor letölti a dokumentumhoz szükséges összes betűtípust. Ez a beállítás gyakran gyorsabb és kisebb PostScript-fájlokat eredményez, ha többoldalas dokumentumokon használják. <i>Megjegyzés: Néhány betűtípus-készítő korlátozza a betűtípusfájlok beágyazását. A korlátozás a betűtípust másoló programra vonatkozik. Be kell tartania a megfelelő szerzői jogi törvényeket és a licencszerződést. Az Adobe betűtípussoftvereire vonatkozó licencszerződés lehetővé teszi, hogy egy adott fájlban használt betűtípus(oka)t egy nyomtatóra vagy egyéb szolgáltatóra másolhassa. A szolgáltató használhatja a betűtípust a fájl feldolgozásához, ha van jogosultsága az adott szoftvert használni. Más betűtípussoftverek engedélyeiről érdeklődjön a forgalmazónál.</i>

Lásd még

“Betűtípusok – ismertető”, 303. oldal

A nyomtatás PostScript-szintjének módosítása

Amikor PostScript- vagy PDF-fájlba nyomtat, az Illustrator automatikusan kijelöli a kimeneti eszköz PostScript-szintjét. Ha meg kívánja változtatni a Postscript-szintet vagy a PostScript-fájlok adatformátumát, tegye a következőt:

- 1 Kattintson a Fájl menü Nyomtatás parancsára.
- 2 Nyomtatónak válassza ki az Adobe PostScript® fájl vagy az Adobe PDF lehetőséget.
- 3 A Nyomtatás párbeszédpanel bal oldalán kattintson a Grafikák elemre.
- 4 PostScript értéknek adja meg a PostScript kimeneti eszköz értelmezőjével megvalósított kompatibilitási szintet.
A 2-es szint választása a grafikák gyorsabb és jobb minőségű nyomtatását jelenti 2-es, vagy annál magasabb szintű kimeneti PostScript-eszközön. A 3-as szintű PostScript-eszközökön a 3-as szint biztosítja a legjobb sebességet és a legjobb kimeneti minőséget.
- 5 (Választható) Ha az Adobe PostScript® fájl választja nyomtatónak, válassza az Adatformátum lehetőséget annak meghatározására, hogy az Illustrator hogyan küldje a képadatokat a számítógépről a nyomtatóra.
A Bináris lehetőség a képet bináris kódként exportálja, amely kisebb méretű, mint az ASCII, de nem kompatibilis minden rendszerrel. Az ASCII adat a képet ASCII-szöveggént exportálja, amely kompatibilis a régebbi hálózatokkal és párhuzamos nyomtatókkal, és általában a legjobb választás a több platformon használt grafikákhoz. Gyakran ez a legjobb megoldás olyan dokumentumok esetében, amelyeket csak Mac OS rendszeren használnak.

Nyomtatás színkezeléssel

Annak engedélyezése, hogy az alkalmazás kezelje a színeket a nyomtatás során

- 1 Kattintson a Fájl menü Nyomtatás parancsára.
- 2 Válassza a Nyomtatás párbeszédpanel bal oldalán lévő Színkezelés elemet.
- 3 A Színkezelés legördülő listából válassza Az Illustrator határozza meg a színeket beállítást.
- 4 A Nyomtatóprofil beállításban válassza ki a profilt a kimeneti eszközhöz.

Minél pontosabban írja le a profil egy kimeneti eszköz működését és nyomtatási körülményeit (például papírtípus), annál pontosabban tudja lefordítani a színkezelő rendszer a dokumentum tényleges színeinek számértékeit. (Lásd “Színprofilok – ismertető”, 140. oldal.)

- 5 (Választható) A Leképezési mód beállítással szabályozhatja, hogy az alkalmazás hogyan konvertálja a színeket a célszintre.

Általában érdemes az alapértelmezett leképezési módot használni. A leképezési módokról a súgóban talál további tájékoztatást.

- 6 Kattintson a Nyomatás párbeszédpanel alján található Beállítás (Windows) vagy Nyomtató (Mac OS) gombra, így hozzáférhet az operációs rendszer nyomtatási beállításaihoz.
- 7 A nyomtató illesztőprogramjának színkezelési beállításaihoz a következő módokon férhet hozzá:
- A Windows rendszerben kattintson a jobb gombbal a használt nyomtatóra, majd válassza a Tulajdonságok menüpontot. Ezután keresse meg a nyomtató illesztőprogramjához tartozó színkezelési beállításokat. A legtöbb nyomtató illesztőprogramjában a színkezelési beállítások *Színkezelés* vagy *ICM* néven jelennek meg.
 - Mac OS rendszerben válassza ki a használt nyomtatót, és a legördülő menüben jelölje ki a színkezelési lehetőséget. A legtöbb nyomtató illesztőprogramjában ez a lehetőség *ColorSync* néven jelenik meg.
- 8 Kapcsolja ki a nyomtató illesztőprogramjához tartozó színkezelést.
- Minden nyomtatóillesztő más színkezelési beállításokkal rendelkezik. Ha nem tudja, hogyan kell kikapcsolni a színkezelést, nézze meg a nyomtató dokumentációjában.
- 9 Térjen vissza az Illustrator Nyomatás párbeszédpaneléhez, és kattintson a Nyomatás gombra.

Lásd még

“Nyomatás színkezeléssel”, 139. oldal

Annak engedélyezése, hogy a nyomtató kezelje a színeket a nyomtatás során

- 1 Kattintson a Fájl menü Nyomatás parancsára.
- 2 Jelöljön ki egy PostScript nyomtatót a Nyomtató menüben. Nyomtató helyett egy fájlba történő nyomtatáshoz jelölje ki az Adobe PostScript® fájl vagy Adobe PDF lehetőséget.
- 3 Válassza a Nyomatás párbeszédpanel bal oldalán lévő Színkezelés elemet.
- 4 A Színkezelés legördülő listában válassza A PostScript * nyomtató határozza meg a színeket lehetőséget.
- 5 (Választható) Állítsa be az alábbi lehetőségeket. Általában érdemes az alapértelmezett beállításokat használni.

Leképezési mód	Határozza meg, hogy az alkalmazás hogyan konvertálja a színeket a célszintre.
RGB számok megőrzése (RGB kimenethez) vagy CMYK számok megőrzése (CMYK kimenethez)	Megadja, hogy az Illustrator hogyan kezeli azokat a színeket, amelyeknek nincs színprofiljuk (például beágyazott profil nélküli importált képek). Ha ez a beállítás meg van adva, az Illustrator közvetlenül a kimeneti eszközre küldi a színszámokat. Ha nincs megadva a beállítás, az Illustrator a színszámokat először a kimeneti eszköz színterére konvertálja. Biztonságos CMYK-munkafolyamat követésekor ajánlott a számok megtartása. A számok megtartása nem ajánlott RGB-dokumentumok nyomtatásakor.

- 6 Kattintson a Nyomatás párbeszédpanel alján található Beállítás (Windows) vagy Nyomtató (Mac OS) gombra, így hozzáférhet az operációs rendszer nyomtatási beállításaihoz.
- 7 A nyomtató illesztőprogramjának színkezelési beállításaihoz a következő módokon férhet hozzá:
- A Windows rendszerben kattintson a jobb gombbal a használt nyomtatóra, majd válassza a Tulajdonságok menüpontot. Ezután keresse meg a nyomtató illesztőprogramjához tartozó színkezelési beállításokat. A legtöbb nyomtató illesztőprogramjában a színkezelési beállítások *Színkezelés* vagy *ICM* néven jelennek meg.
 - Mac OS rendszerben válassza ki a használt nyomtatót, és a legördülő menüben jelölje ki a színkezelési lehetőséget. A legtöbb nyomtató illesztőprogramjában ez a lehetőség *ColorSync* néven jelenik meg.

- 8 Adja meg a színkezelési beállításokat, hogy a nyomtató illesztőprogramja kezelhesse a színeket a nyomtatás során.

Minden nyomtatóillesztő más színkezelési beállításokkal rendelkezik. Ha nem tudja, hogyan kell beállítani a színkezelési lehetőségeket, tekintse meg a nyomtató dokumentációját.

- 9 Térjen vissza az Illustrator Nyomtatás párbeszédpaneléhez, és kattintson a Nyomtatás gombra.

Lásd még

“A leképezési módokkal kapcsolatos tudnivalók”, 149. oldal

“A biztonságos CMYK-munkafolyamat használata”, 134. oldal

“Nyomtatás színkezeléssel”, 139. oldal

Színátmenetek, rácsvonalak és színkeverések nyomtatása

Színátmenetek, rácsvonalak és színkeverések nyomtatása

Az átmenetekkel, rácsvonalakkal vagy színkeverésekkel rendelkező fájlok egyes nyomtatókkal nehezen nyomtathatók egyenletesen (elkülönülő színsávok nélkül), vagy egyáltalán nem nyomtathatók. A nyomtatási eredmény javítása érdekében kövesse az alábbi általános irányelveket:

- Használjon olyan keverést, amely két vagy több négyzemes szín összetevő között legalább 50 százalékkal változik.
- Használjon rövidebb keveréseket. Az optimális hossz a keverés színeitől függ, de a hosszt lehetőleg tartsa 7,5 hüvelyk (19 cm) alatt.
- Használjon világosabb színeket, vagy rövidítse a sötét keveréseket. A sávosodás leginkább a nagyon sötét színek és a fehér között jelenhet meg.
- Használjon megfelelő rácssűrűséget, amely megtart 256 szürke árnyalatot.
- Ha két vagy több direktszín között készít színátmenetet, a színrebotás végrehajtásakor rendeljen különböző rácsszögeket a direktszínekhez. Ha nem biztos abban, hogy milyen rácsszöget kell használnia, egyeztessen a nyomdával.
- Ha lehet, nyomtasson olyan kimeneti eszközre, amely a 3. PostScript® nyelvi szintet támogatja.
- Ha olyan kimeneti eszközre kell nyomtatnia, amely a 2. Postscript nyelvi szintet támogatja, vagy olyan rácsvonalat nyomtat, amelyben van áttetsző rész is, nyomtatás közben raszterezheti a színátmeneteket és a rácsvonalakat. Ennek eredményeképp az Illustrator a színátmeneteket és a rácsvonalakat vektorobjektumokból JPEG-képekbe konvertálja.

Színátmenetek és rácsvonalak raszterezése nyomtatás közben

- 1 Kattintson a Fájl menü Nyomtatás parancsára.
- 2 A Nyomtatás párbeszédpanel bal oldalán kattintson a Grafikák elemre, és jelölje be a Kompatibilis színátmenet és színátmenetes hálók nyomtatása jelölőnégyzetet.

Fontos: A Kompatibilis színátmenet és színátmenetes hálók nyomtatása beállítás lelassítja a nyomtatást azokon a nyomtatókon, amelyeknek nincs problémájuk a színátmenetekkel, azaz ezt a lehetőséget nyomtatási problémák esetén érdemes használni.

Színátmeneteknek, rácsvonalaknak és keveréseknek megfelelő nyomtatási rácssűrűség beállítása

Egy fájl nyomtatása esetén előfordulhat, hogy a nyomtató felbontása a választott rácssűrűséggel kombinálva kevesebb, mint 256 szürke szintet engedélyez. A nagyobb rácssűrűség csökkenti a nyomtatón elérhető szürke szintek számát. Ha például 2400 dpi felbontásban nyomtat 150 feletti rácssűrűséggel, az 256-nál kevesebb szürke szintet eredményez. Az alábbi táblázat felsorolja a 256 szürke szint megtartása mellett használható legmagasabb rácssűrűségi beállítást.

Végző levágítófelbontás	Legnagyobb használt rácssűrűség
300	19

Végső levilágítófelbontás	Legnagyobb használt rácssűrűség
400	25
600	38
900	56
1000	63
1270	79
1446	90
1524	95
1693	106
2000	125
2400	150
2540	159
3000	188
3252	203
3600	225
4000	250

Lásd még

“Nyomtatófelbontás és képernyő-frekvencia”, 402. oldal

“A nyomtató felbontásának és rácssűrűségének módosítása”, 403. oldal

A színátmenet legnagyobb keverési hosszúságának kiszámítása

Az Illustrator kiszámítja egy színátmenet lépéseinek számát az átmenet színeinek százalékos változása alapján. A lépések száma meghatározza a keverés maximális hosszúságát a sávosodás bekövetkezte előtt.

- 1 Jelölje ki a Méretezés eszközt , és kattintson a színátmenet kezdő- és végpontjaira.
- 2 Írja fel az Információ panelen megjelenített távolságot egy papírra. Ez a távolság a színátmenet vagy színkeverés hosszát jelenti.
- 3 Számítsa ki a keverés lépéseinek számát az alábbi formulával:

$$\text{Lépések száma} = 256 \text{ (szürke szintek száma)} \times \text{szín százalékos változása}$$

A szín százalékos változásához vonja ki az alacsonyabb színértéket a magasabból. 20% fekete és 100% fekete keverés között például 80% – vagy 0,8 – a szín százalékos változása.

Ha négyszínű színeket kever, használja azt a legnagyobb változtatást, amely bármelyik színben előfordul. Vegyünk példának egy olyan keverést, amelyben 20% cián, 30% bíbor, 80% sárga és 60% fekete színt keverünk egy 20% cián, 90% bíbor, 70% sárga és 40% fekete színhez. Ez 60%-os változást jelent, mert a két bíbor közötti értékbeli ugrás a legmagasabb – 30%-ról 90%-ra.
- 4 A 3. lépésben kiszámított keverési lépések számát használva ellenőrizze, hogy a színátmenet hosszabb-e, mint a következő ábrán jelzett vonatkozó maximális hosszérték. Ha hosszabb, csökkentse a színátmenet hosszát, vagy módosítsa a színek számát.

Az Adobe Illustrator által ajánlott lépésszámok	Legnagyobb keverési hosszúság		
	Pont	Hüvelyk	Cms
10	21.6	.3	.762
20	43.2	.6	1.524

Az Adobe Illustrator által ajánlott lépésszámok	Legnagyobb keverési hosszúság		
	Pont	Hüvelyk	Cms
30	64.8	.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
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

Lásd még

“Dokumentum adatai panel – áttekintés”, 286. oldal

Áttetsző grafikák nyomtatása és mentése

Összeolvasztás – ismertető

Ha a dokumentum áttetsző elemeket tartalmaz, az előállításához általában végre kell hajtani az úgynevezett *összeolvasztási* folyamatot. Az összeolvasztás során a program az áttetsző grafikát vektor alapú és raszterizált területekre bontja. Minél összetettebb a grafika (vegyes képek, vektorok, típusok, direktzínek, felülnyomás stb.), annál bonyolultabb lesz az összeolvasztás és annak eredménye.

Az összeolvasztásra olyankor lehet szükség, ha olyan formátumot ment vagy exportál, amely nem támogatja az áttetszőséget. Ha a PDF-fájlok létrehozása során az összeolvasztás alkalmazása nélkül szeretné megtartani az áttetszőséget, Adobe PDF 1.4 verziójú (Acrobat 5.0 verzió) vagy ennél újabb formátumban mentse a fájlt.

Az összeolvasztás beállításainak megadása után ezeket áttetszőség-összeolvasztási készletként lehet használni. Az áttetsző objektumok összeolvasztása a kijelölt összeolvasztási készlet beállításai alapján történik.

Megjegyzés: Az áttetszség összeolvasztása a fájl mentését követően nem vonható vissza.



Az átfedő grafikákat felosztja a program az összeolvasztás során.

 További tájékoztatást az áttetsző kimenettel kapcsolatos témákról a nyomdai szolgáltatók oldalán, az Adobe Solutions Network (ASN) hálózaton talál (angol nyelven), az [Adobe webhelyén](#).

Átlátszóságot megtartó fájlformátumok

Amikor egy Illustrator-fájlt egy bizonyos formátumban ment, az eredeti átlátszósági információ megmarad. Ha például egy fájlt Illustrator CS (vagy későbbi) EPS formátumba ment, a fájl az eredeti Illustrator-adatokat és az EPS-adatokat is tartalmazni fogja. Amikor megnyitja a fájlt, a program az eredeti (nem összeolvasztott) adatot tölti be. Amikor a fájlt egy másik alkalmazásban nyitja meg, a program az EPS (összeolvasztott) adatot tölti be.

Ha lehet, tárolja a fájlt olyan formátumban, amely megtartja az eredeti átlátszóságot, így szükség szerint változtatni tud rajta.

Az eredeti átlátszósági adatok az alábbi formátumok használatakor megmaradnak:

- AI9 és későbbi
- AI9 EPS vagy későbbi
- PDF 1.4 vagy későbbi (ha az Illustrator szerkesztési funkcióinak megőrzése beállítás be van jelölve)

Az Illustrator a következő műveletek végrehajtása során simítja a grafikát:

- Átlátszóságot tartalmazó fájl nyomtatása.
- Az átlátszóságot tartalmazó fájlok olyan korábbi formátumokba történő mentésekor, például az eredeti Illustrator 8 vagy korábbi verziója, az Illustrator 8 EPS vagy korábbi verziója vagy a PDF 1.3 formátum. (Az Illustrator és Illustrator EPS formátumok esetében összeolvasztás helyett törölheti az átlátszósági adatokat.)
- Egy átlátszóságot tartalmazó fájlt olyan vektorformátumba történő exportálásakor, amely nem értelmezi az áttetszségi információkat (például EMF vagy WMF).
- Az átlátszó grafika az Illustrator programból egy másik alkalmazásba való másolásakor az AICB és a Megjelenés megőrzése beállítások használata esetén (a Beállítások párbeszédpanel Fájlkezelés és vágólap részében).
- SWF (Flash) formátumba való exportálásakor, vagy az Átlátszóság simítása parancs az Alfa átlátszóság megőrzése beállítással való használatakor. Ez a parancs lehetővé teszi, hogy előnézetet készítsen arról, hogy hogyan fog megjelenni a rajzelem annak SWF formátumba történő exportálása után.

 További információt az átlátszóság létrehozásáról és nyomtatásáról az Illustrator CD lemezén található Adobe Technical Info/White Papers mappa technikai dokumentumaiban talál. Ezen kívül az átlátszóságot tartalmazó fájlok nyomtatásáról és simításáról az Adobe Illustrator felhasználói fórumán is találhat információkat. Ez egy nyilvános fórum, amely rengeteg tippel szolgál, és számos gyakori kérdésre biztosít választ a www.adobe.com/support/forums webhelyen.

Átlátszóság-simítási beállítások nyomtatáshoz

- 1 Kattintson a Fájl menü Nyomtatás parancsára.
- 2 A Nyomtatás párbeszédpanel bal oldalán kattintson a Speciális elemre.

3 Válasszon a Készlet menüből egy simítási készletet, vagy specifikus összeolvasztási beállítások megadásához kattintson az Egyéni elemre.

4 Ha a grafika olyan felülnyomós objektumokat tartalmaz, amelyek átlátszó objektumokkal állnak kapcsolatban, jelöljön ki egy beállítást a Felülnyomások menüből. Lehetőség van a felülnyomások megtartására, szimulálására és elvetésére.

***Megjegyzés:** Ha a rajzelem nem tartalmaz átlátszóságot, a program nem végzi el a dokumentum összeolvasztását, és az összeolvasztási beállításokat figyelmen kívül hagyja. Használja az Összeolvasztási előnézet panelt annak megadására, hogy a rajzelem mely területei tartalmazzanak átlátszóságot.*

Lásd még

“Az áttetszőség összeolvasztásának beállításai”, 418. oldal

Az áttetszőség összeolvasztásának beállításai

Az Áttetszőség-összeolvasztási beállításokat meg lehet adni az összeolvasztási készletek létrehozása, szerkesztése és előzetes megtekintése során az Illustrator, az InDesign és az Acrobat programban.

A Kiemelés (előnézet) beállításai

Nincs (szín előnézet) Az előzetes megtekintés letiltása.

Raszterizált összetett területek Azokat a területeket emeli ki, amelyeknél a teljesítmény növelése érdekében raszterizálás történik (a Raszterek/Vektorok csúszkán meghatározott módon). Fontos tudni, hogy a kiemelés területének határán nagyobb valószínűséggel alakulnak ki illesztési problémák (ezek a nyomtatóillesztő beállításaitól és a képpontokra alakítás felbontásától függenek). Az illesztési problémák minimálisra csökkentéséhez használja az Összetett területek levágása parancsot.

Áttetsző objektumok Az áttetszőség forrásaként szereplő objektumokat jeleníti meg, amelynek például a félig fedett objektumok (ilyenek az alfa csatornával rendelkező képek), a keverési móddal ellátott objektumok és a fedettségmaszkokkal ellátott objektumok. Emellett a stílusok és a hatások is tartalmazhatnak áttetszőséget, valamint a felülnyomott objektumok is kezelhetők az áttetszőség forrásaként, ha részt vesznek az áttetszőségben, illetve ha a felülnyomást össze kell olvasztani.

Minden érintett objektum Kiemeli az áttetszőségben érintett összes objektumot, beleértve az áttetsző és az ezekkel fedésben lévő objektumokat. Az összeolvasztási eljárás hatással lesz a kiemelt objektumokra, azaz például a vonalak vagy a mintázatok növekednek, vagy egyes részeiknél raszterizálás történik.

Érintett csatolt EPS-fájlok (csak az Illustrator programban) Kiemeli az összes olyan csatolt EPS-fájlt, amelyet az áttetszőség érint.

Érintett grafikák (csak az InDesign programban) Az összes olyan behelyezett tartalmat kiemeli, amelyet áttetszőség vagy áttetszőségi hatás érint. Ez a beállítás jól jön a szolgáltatóknak, mivel látniuk kell, hogy melyik grafika igényel külön figyelmet ahhoz, hogy helyesen lehessen kinyomtatni.

Kibontott minták (Illustrator és Acrobat) Az összes olyan mintázatot kiemeli, amely kibővül, ha érintve van az áttetszőségben.

Körvonalazott ecsetvonások Az összes olyan ecsetvonást kiemeli, amely körvonalas lesz, ha érintve van az áttetszőségben, illetve amely az Összes ecsetvonás átalakítása körvonalakká beállítás használata miatt válik körvonalassá.

Körvonalas szöveg (Illustrator és InDesign) Az összes olyan szöveget kiemeli, amely körvonalas lesz, ha érintve van az áttetszőségben, illetve az Összes szöveg átalakítása körvonalakká beállítás használata miatt válik körvonalassá.

***Megjegyzés:** A végleges kimenetben a körvonalas ecsetvonások és szövegek némileg eltérően jelenhetnek meg az eredetiktől, különösen a nagyon vékony ecsetvonások és a nagyon kicsi szöveg esetén. Azonban az Összeolvasztási előnézet ezt a megváltozott megjelenítést nem emeli ki.*

Raszterrel kitöltött szöveg és ecsetvonások (csak az InDesign programban) Az olyan szöveget és ecsetvonásokat emeli ki, amelyek az összeolvasztás eredményeként raszterizált kitöltésűek lesznek.

Összes raszterizált terület (Illustrator és InDesign) Az olyan objektumokat és objektumok metszeteit emeli ki, amelyek raszterizáltak lesznek, mivel nincs más mód a megjelenítésükre a PostScript formátumban, vagy mivel összetettebbek Raszterek/Vektorok csúszkán megadott küszöbnél. Például két áttetsző színátmenet metszete mindig raszterizált lesz, még akkor is, ha a Raszterek/Vektorok csúszkán megadott áttetszőség beállítás a raszteres grafikákat is megjeleníti (mint például a Photoshop fájlok), amelyeket érint az áttetszőség, továbbá a raszter hatásokat is, mint például a vetett árnyékok és a lágy peremek. Vegye figyelembe, hogy ennek a beállításnak hosszabb ideig tart a feldolgozása, mint a többinek.

Az Áttetszőség-összeolvasztási készlet beállításai

Név/készlet A készlet nevének megadása. A párbeszédpaneltől függően meg lehet adni a nevet a Név szövegmezőben, vagy el lehet fogadni az alapértelmezett nevet. Meglévő készlet nevét is meg lehet adni, ha a készletet módosítani szeretné. Az alapértelmezett készleteket nem lehet módosítani.

Képpont/vektor egyensúly A megtartandó vektoradatok mennyiségét határozza meg. Minél nagyobb a választott érték, annál több lesz a megőrzött vektoros objektum, kisebb értéknél több lesz a képpontokra bontás, míg a közbelső értékeknél az egyszerű területek vektoros alakban maradnak, az összetett területeknél bittérképpé alakítás történik. Ha minden grafikát raszterizálni szeretne, válassza a legkisebb értéket.

Megjegyzés: A raszterizálás mértéke a lap összetettségén és az átfedő objektumok típusán múlik.

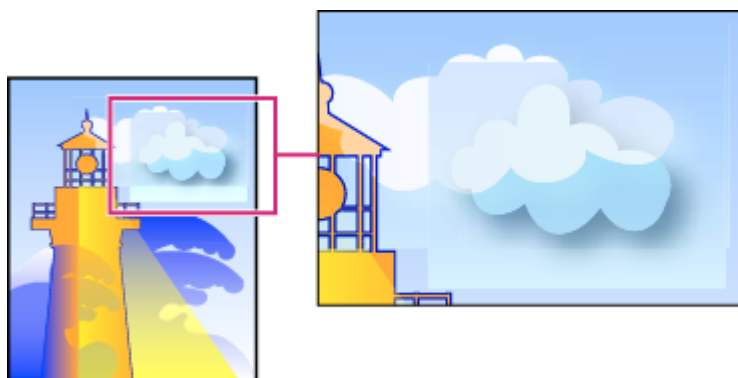
Vonalas ábra és szöveg felbontása Az összes objektum képpontokra bontása, beleértve a képeket, vektoros ábrákat, a szöveget és a színátmeneteket, a megadott felbontásnál (72 és 2400 ppi között). Az Acrobat és az InDesign programok legfeljebb 9600 képpont/hüvelyk(ppi) felbontást tesznek lehetővé vonalas ábrák esetén, és 1200 képpont/hüvelyk felbontást színátmenetes háló esetén. Az Illustrator program mind a vonalas ábrák, mind színátmenetes hálók esetén legfeljebb 9600 képpont/hüvelyk felbontást tesz lehetővé. A felbontás befolyásolja a metszetek pontosságát az összeolvasztás során. A Vonalas ábra és szöveg felbontása beállításnak általában 600 és 1200 közé kell esnie: ezzel biztosítható a jó minőségű raszterezés, különösen talpas, illetve kis pontméretű betűk esetén

Színátmenet és háló felbontása Az olyan színátmenetek és Illustrator hálóobjektumok felbontását 72 és 2400 ppi között adja meg, amelyeket raszterizálni fog a program az összeolvasztás során. A felbontás befolyásolja a metszetek pontosságát az összeolvasztás során. A Színátmenet és hálófelbontás beállítás értékének általában 150 és 300 ppi közé kell esnie, ugyanis a színátmenetek, a vetett árnyékok és a lágy peremek minősége nem javul a felbontás növelésével, a nyomtatási idő és a fájl mérete azonban megnő.

Összes szöveg átalakítása körvonalakká A program az összes (pont, terület és görbe) típusú objektumot átalakítja körvonallá, és az összes karakterkészlettel kapcsolatos információt elveti az áttetszőséget tartalmazó oldalakon. Ez a beállítás garantálja, hogy a szöveg szélessége megmarad az összeolvasztás során. Figyelembe kell venni, hogy a beállítás engedélyezése esetén a kisméretű betűk némileg megvastagodnak az Acrobat programban való megjelenítés és a kisfelbontású asztali nyomtatókkal történő nyomtatás alkalmával. A beállítás nem befolyásolja a szöveg minőségét a nagyfelbontású nyomtatókon és levélágítókon történő nyomtatáskor.

Összes ecsetvonás átalakítása körvonalakká A program az összes ecsetvonást egyszeres kitöltésű görbévé alakítja az áttetszőséget tartalmazó oldalakon. Ez a beállítás garantálja, hogy az ecsetvonások szélessége megmaradjon az összeolvasztás során. A beállítás engedélyezése esetén a vékony ecsetvonások némileg vastagabbnak mutatkozhatnak, és csökkenthetik az összeolvasztás teljesítményét.

Összetett területek levágása Azt biztosítja, a vektoros grafika és a képpontokra bontott grafika közötti határok az objektum körvonalait kövessék. A beállítás csökkenti az illeszkedési hibákat, amelyek olyankor keletkeznek, ha az objektum egyik része raszterizált lesz, míg az objektum másik része vektoros marad. A beállítás használata esetén azonban olyan görbék is keletkezhetnek, amelyek túl összetettek ahhoz, hogy a nyomtató kezelni tudja őket.



Illesztés a raszterek és vektorok találkozásánál.

Megjegyzés: Néhány nyomtatóillesztő a raszter- és a vektorgrafikákat különböző módon dolgozza fel, és néha ez is a színek összeillesztését eredményezi. Az összeillesztési problémák minimálisra csökkenthetők a nyomtatóillesztőre jellemző néhány színkezelési beállítás letiltásával. Ezek a beállítások nyomtatónként változnak, ezért a további tudnivalókat a nyomtatóhoz mellékelt használati útmutatóban lehet megtalálni.

(Csak az Illustrator programban) Válassza az Alfa áttetszőség megőrzése beállítását (csak az Áttetszőség összeolvasztása párbeszédpanelen)

Megőrzi az összeolvasztott objektumok teljes fedettségét. E beállítás használatakor a keverési módok és a felülnyomások elvesznek, a feldolgozott grafikában azonban láthatóak maradnak az alfa áttetszőség szintjével együtt (mint amikor áttetsző háttér használatával raszterizál egy grafikát). Az Alfa áttetszőség megőrzése hasznos lehet az SWF és SVG formátumú fájlok importálása során, mivel mindkét formátum támogatja az alfa áttetszőséget.

(Csak az Illustrator programban) Válassza a Direktszínek és felülnyomások megőrzése beállítását (csak az Áttetszőség összeolvasztása párbeszédpanelen)

Általánosságban megőrzi a direktszíneket. A program az áttetszőségben nem érintett objektumok felülnyomását is megőrzi. Ezt a beállítást olyankor kell használni, ha színbontásokat nyomtat, és a dokumentum direktszíneket vagy felülnyomások objektumokat tartalmaz. Ne jelölje be a beállítást a fájlok tördelőprogramokban való felhasználásra történő mentése esetén. Ha a beállítás be van jelölve, az áttetsző elemekkel kapcsolatban álló felülnyomások területeket összeolvasztja a program, a többi helyen pedig megőrzi a felülnyomást. Ha a fájl egy oldaltördelő alkalmazásból származik, az eredményt nem lehet előre megjósolni.

Felülnyomás megőrzése (csak az Acrobat programban) A felülnyomási hatás létrehozásához összekeveri az áttetsző grafika színét a háttér színével.

A grafika összeolvasztani kívánt területeinek előképe

Használja az Összeolvasztási előnézet beállításait az összeolvasztás által érintett területek kiemeléséhez. Ezt a színkóddal kapcsolatos információt az összeolvasztási beállítások meghatározására lehet használni.

Megjegyzés: Az Összeolvasztási előnézet nem jeleníti meg pontosan a direktszíneket, a felülnyomásokat és a keverési módokat. Erre a célra a Felülnyomás előképe mód használható.

- 1 Az Összeolvasztási előnézet panel (vagy párbeszédpanel) megjelenítése:
 - Az Illustrator programban használja az Ablak > Összeolvasztási előnézet parancsot.
 - Az Acrobat programban használja a Speciális > Nyomtatási művelet > Összeolvasztási előnézet parancsot.
 - Az InDesign programban használja az Ablak > Kimenet > Összeolvasztási előnézet parancsot.
- 2 A Kiemelés menüben válassza ki, milyen fajta területet kíván kiemelni. Az elérhető beállítások a grafika tartalmától függenek.
- 3 Adja meg a használni kívánt összeolvasztási beállításokat: választhat egy beállításkészletet vagy ha erre lehetősége van, egyenként is megadhatja a beállításokat.

Megjegyzés: (Illustrator) Ha az összeolvasztási beállítások nem láthatók, a megjelenítésükhöz használja a panelmenü Beállítások megjelenítése parancsát.
- 4 Ha a grafika felülnyomások objektumokat tartalmaz, amelyek kapcsolatban állnak áttetsző objektumokkal, az Illustrator programban válasszon ki egy beállítást a Felülnyomások menüből. Lehetőség van a felülnyomások megtartására, szimulálására és elvetésére. A felülnyomási hatás eléréséhez az Acrobat programban használja a Felülnyomás megőrzése parancsot, amely az áttetsző grafika színeit összekeveri a háttér színével.
- 5 A beállításoknak megfelelő előkép megjelenítéséhez bármikor kattintson a Frissítés gombra. A grafika összetettségétől függően néhány másodperc is eltelhet, amíg az előkép megjelenik. Az InDesign programban a Kiemelés automatikus frissítése beállítást is használhatja.



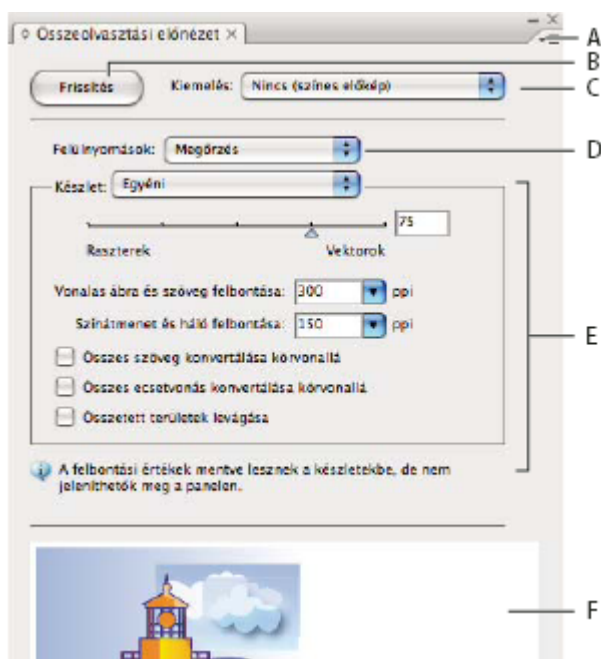
Az Illustrator és az Acrobat programban az előkép nagyításához kattintson az előkép területére. A kicsinyítéshez az Alt vagy az Option gomb lenyomása mellett kattintson az előkép területére. Az előkép mozgathatóságához tartsa lenyomva a szóköz billentyűt, és húzza odébb az előképet.

Lásd még

“Összeolvasztás – ismertető”, 416. oldal

Összeolvasztási előnézet panel – áttekintés

Használja az Összeolvasztási előnézet panelen található előnézeti beállításokat azon területek kiemeléséhez, amelyeket a grafika összeolvasztása érint. Ezt az információt a simítási beállítások megadására, a panelt pedig a simítási minták mentésére is használhatja. Az Összeolvasztási előnézet panel megjelenítéséhez válassza az Ablak > Összeolvasztási előnézet elemet.



Összeolvasztási előnézet panel

A. panelmenü B. Frissítés gomb C. Kiemelés menü D. Felülnyomás menü E. Áttetszőség-simítási beállítások F. Előkép terület

A panelmenü lehetőségei között szabályozhatja az előnézeti kép sebességét és minőségét. Válassza a Gyors előkép lehetőséget a leggyorsabb előnézet kiszámításához, valamint a Részletes előkép lehetőséget, hogy a program a Minden rasterezett terület beállítását hozzáadja a Kiemelés legördülő menühöz (ez a lehetőség a számítógép intenzívebb teljesítményét igényli).

 *Tartsa szem előtt, hogy az Összeolvasztási előnézet panel nem arra szolgál, hogy a direktzínokről, felülnyomásokról, keverési módokról és képfelbontásokról precíz előnézetet mutasson. A direktzínok, felülnyomások és keverési módok kimenethez hasonló előnézetéhez használja az Illustrator Felülnyomási előkép módját.*

Lásd még

“Az áttetszőség összeolvasztásának beállításai”, 418. oldal

Tudnivalók az áttetszőség-összeolvasztási készletekről

Ha rendszeresen nyomtat vagy exportál olyan dokumentumokat, amelyekben áttetszőség van, az összeolvasztási műveletet automatizálhatja is: mentse az összeolvasztási beállításokat *áttetszőség-összeolvasztási készletbe*. Ezután e beállításokat a nyomtatott kimenetre és a fájlok PDF 1.3 (Acrobat 4.0), EPS és PostScript formátumba való elmentésére és exportálására egyaránt alkalmazhatja. Az Illustrator programban emellett olyankor is alkalmazhatja őket, amikor az Illustrator korábbi verziói számára ment el fájlokat, vagy amikor tartalmat másol a vágólapra; az InDesign programban akkor is, amikor SVG-formátumba exportál; az Acrobat programban pedig akkor is, amikor PDF-dokumentumokat optimalizál.

E beállítások azt is szabályozzák, amikor olyan formátumokba exportál dokumentumokat, amelyek nem támogatják az áttetszőség használatát.

Egyenletességi készletet a Nyomtatás párbeszédpanel Speciális lapján vagy a kezdeti Exportálás vagy Mentés másként párbeszédpanel után megjelenő formátumfüggő párbeszédpanelben választhat. Kialakíthat saját egyenletességi készletet, de a programmal kapott alapértelmezés szerinti beállítások közül is választhat. Az alapértelmezett készletekben levő beállítások mindegyike megfelelő sebességet és minőséget biztosít a rasterizált áttetsző felületek adott felbontású összeolvasztásához, a dokumentum felhasználási módjától függően:

[Nagy felbontás] a nyomdakész kimenet és a jó minőségű levonatok, köztük a színbontott színes levonatok előállítására.

[Közepes felbontás] az asztali levonatok és az igény szerint nyomtatandó dokumentumok előállítására szolgál, amelyeket színes PostScript-nyomtatókon nyomtatnak ki.

[Alacsony felbontás] gyors levonatok előállítására, amelyeket fekete-fehér asztali nyomtatókkal nyomtatnak ki, illetve a weben tesznek közzé, vagy SVG-formátumba exportálnak.

Áttetszőség-összeolvasztási készlet létrehozása és szerkesztése

Az áttetszőség-összeolvasztási készletek külön fájlba menthetők, így könnyebb biztonsági másolatot készíteni róluk, vagy szolgáltatók, ügyfelek és más munkatársak rendelkezésére bocsátani őket. Az InDesign programban az áttetszőség-összeolvasztási készletek fájljai az .flst kiterjesztést kapják.

1 Válassza a Szerkesztés > Áttetszőség-összeolvasztási készletek parancsot.

2 Tegye a következők egyikét:

- Új készlet hozzáadásához kattintson az Új gombra.
- Előre megadott készletre épülő készlet létrehozásához válasszon a listából, majd kattintson az Új gombra.
- Meglévő készlet szerkesztéséhez jelölje ki a készletet, majd kattintson a Szerkesztés gombra.

Megjegyzés: Az alapértelmezett készleteket nem lehet módosítani.

3 Összeolvasztási beállítások megadása.

4 Kattintson az OK gombra: ezzel visszatér az Áttetszőség-összeolvasztási készletek párbeszédablakhoz. Kattintson ismét az OK gombra.

Egyedi áttetszőség-összeolvasztási készlet exportálása és importálása

Az áttetszőség-összeolvasztási készletek exportálhatók és importálhatók, így egyszerűen megoszthatók a szolgáltatókkal, az ügyfelekkel és a munkatársakkal.

1 Válassza a Szerkesztés > Áttetszőség-összeolvasztási készletek parancsot.

2 Jelöljön ki egy készletet a listán.

3 Tegye a következők egyikét:

- A készlet külön fájlba exportálásához kattintson a Mentés (InDesign) vagy az Exportálás (Illustrator) gombra, adjon meg nevet és helyet, majd kattintson a Mentés gombra.

A készletet célszerű az alkalmazás beállítasmappáján kívülre menteni. Így a készlet nemvész el, ha letörli a beállításokat.

- Készlet fájlból való importálásához kattintson a Betöltés (InDesign) vagy az Importálás (Illustrator) gombra. Keresse meg és jelölje ki a betölteni kívánt készletet tartalmazó fájlt, majd kattintson a Megnyitás gombra.

Egyedi áttetszőség-összeolvasztási készlet átnevezése vagy törlése

1 Válassza a Szerkesztés > Áttetszőség-összeolvasztási készletek parancsot.

2 Jelöljön ki egy készletet a listán.

3 Tegye a következők egyikét:

- Meglévő készlet átnevezéséhez kattintson a Szerkesztés gombra, írjon be egy másik nevet, és kattintson az OK gombra.
- Készlet törléséhez kattintson a Törlés gombra, majd az OK gombra a törlés megerősítéséhez.

Megjegyzés: Az előre megadott készletek nem törölhetők.

Átlátszóság simítása különálló objektumok esetén

Az Átlátszóság simítása parancs megmutatja, milyen lesz a rajzelem összeolvasztás után. Ezt a parancsot használhatja például a fájl SWF (Flash) formátumba való mentése előtt, vagy akkor, ha olyan korábbi grafikák nyomtatásával vannak gondjai, ahol az átlátszóság lehet a probléma oka.

1 Jelölje ki az objektumot.

2 Kattintson az Objektum > Átlátszóság simítása parancsra.

3 A készlet kiválasztásával vagy specifikus lehetőségek beállításával jelölje ki a használni kívánt simítási beállításokat.

4 Kattintson az OK gombra.



A simítási beállítások mentéséhez, és azok más objektumok és dokumentumok esetében történő későbbi használatához az adott munkamenetben kattintson az Átlátszóságsimítási készlet mentése menüpontra. Ha állandó készletet kíván létrehozni, válassza inkább a Szerkesztés > Átlátszóságsimítási készletek menüpontot.

Lásd még

“Az áttetszőség összeolvasztásának beállításai”, 418. oldal

Az összes rajzelem raszterezése nyomtatás közben

Ha alacsony felbontásban vagy nem-PostScript nyomtatóval (például asztali tintasugaras nyomtatóval) nyomtat, előírhatja, hogy nyomtatáskor a program minden rajzelemet raszterezzen. Ez a lehetőség akkor hasznos, ha olyan dokumentumot nyomtat, amely komplex objektumokat tartalmaz (például sima árnyékolású vagy színátmenetű objektumot), mivel ezzel csökkenti a hibalehetőségeket.

- 1 Kattintson a Fájl menü Nyomtatás parancsára.
- 2 A Nyomtatás párbeszédpanel bal oldalán kattintson a Speciális elemre.
- 3 Jelölje ki a Nyomtatás bittérképes képként jelölőnégyzetet.

Ez a lehetőség csak akkor érhető el, ha a kiválasztott nyomtató nyomtatóillesztője támogatja a bittérképes képek nyomtatását.

Felülnyomás

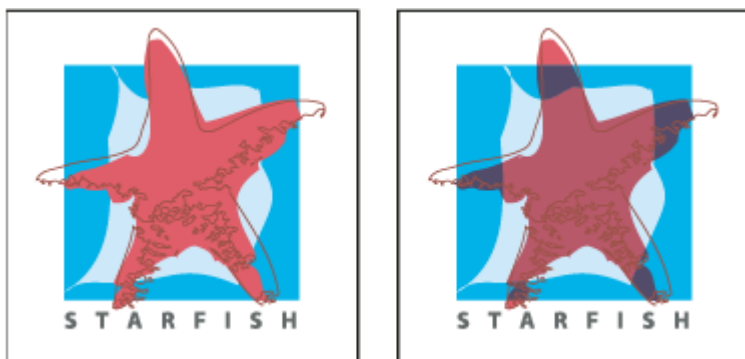
Felülnyomás – ismertető

Alapértelmezés szerint átlátszatlan, átfedő színek nyomtatása esetén a felső szín kiejti az alatta lévő területet. A felülnyomást arra használhatja, hogy megelőzze a kiejtést, és hogy a legfelső átfedő festéket áttetszőnek tüntesse fel az alatta lévőkhöz képest. Az átlátszóság aránya a nyomtatásban a festéktől, a papírtól és a használt nyomtatási módtól függ. Lépjen kapcsolatba a nyomdával, hogy megtudja, hogy ezek a változók hogyan hatnak a rajzelem végleges képére.

Felülnyomás használatára a következő esetekben lehet szüksége:

- Fekete festék felülnyomása a regisztráció elősegítése érdekében. Mivel a fekete festék átlátszatlan (és általában utolsóként nyomtatják), nincs különbség abban, hogy színes vagy fehér háttérre nyomtatják. A fekete felülnyomásával megelőzheti, hogy tépközök keletkezzenek a rajzelem fekete és színes területei között.
- Akkor alkalmazza a felülnyomást, ha az ábra nem használ közös festékszíneket, és túltöltött vagy átfedett festékhátásokat kíván létrehozni. Ha a felülnyomáshoz közös festékszíneket nem használó kevert vagy egyedi színeket használ, a program a felülnyomási színt hozzáadja a háttérszínhez. Ha például 100%-os bíbor kitöltést nyomtat 100%-os cián kitöltésre, az átfedésben lévő részek nem bíbor, hanem ibolya színűek lesznek.

A felülnyomási beállítások megadása után használja a Felülnyomás előképe módot (Nézet > Felülnyomási előkép), hogy lássa, milyen formában nyomtatható a színek felülnyomása. Érdemes ellenőrizni a felülnyomott színeket rajzelemeken próbanyomásokkal (minden színrebotás külön oldalon jelenik meg), vagy átfedő próbanyomással (ahol a színrebotások külön műanyag lapokon jelennek meg egymás tetején).



A kiejtett színek (alapértelmezés) és a kiejtett színek felülnyomással

Állítsa be a felülnyomást

- 1 Jelölje ki az objektumot vagy objektumokat, amelyekre felülnyomást kíván alkalmazni.
- 2 A Jellemzők panelen jelölje be a Felülnyomott kitöltés vagy a Felülnyomott ecsetvonás beállítást (vagy mindkettőt).

 Ha 100 százalékos fekete körvonalra vagy kitöltésre használja a Felülnyomás beállítást, előfordulhat, hogy a fekete festék nem eléggé fedett ahhoz, hogy az alsó festék színét eltakarja. A probléma megoldásához használjon négyszínű (mély) fekete színt a 100%-os fekete szín helyett. A fekete színhez adandó szín pontos százalékos értékének meghatározásához kérje a nyomda segítségét.

Fekete felülnyomása

A rajzelemben található összes fekete szín felülnyomásához válassza a Nyomtatás párbeszédpanel Fekete felülnyomása lehetőséget színrebotást létrehozása során. Ez a lehetőség az összes, a K színcsatornán keresztül alkalmazott feketét tartalmazó objektumon működik. Nem működik azonban olyan objektumokon, amelyek az átlátszósági beállítások vagy a grafikus stílus miatt látszanak feketének.

A Fekete felülnyomása parancsot olyan objektumok felülnyomására is használhatja, amelyek a fekete színt egy adott százalékban tartalmazzák. A Fekete felülnyomása parancs használatához:

- 1 Jelölje ki az összes objektumot, amelyre felülnyomást kíván alkalmazni.
- 2 Válassza a Szerkesztés > Színek szerkesztése > Fekete felülnyomása menüpontot.
- 3 Adja meg a felülnyomni kívánt fekete százalékos értékét. Az összes adott százalékkal rendelkező objektum felülnyomásra kerül.
- 4 A felülnyomás alkalmazásának módjához jelölje be a Kitöltés vagy a Vonás, esetleg mindkét beállítást.
- 5 Olyan négyszínes színek felülnyomásához, amelyek cián, bíbor, sárga vagy a fekete egy adott százalékát tartalmazza, jelölje be a CMY feketék felvétele lehetőségét.
- 6 Olyan direktszínes felülnyomásához, amelyek négyszínes megfelelői tartalmazzák a fekete megadott százalékértékét, jelölje be a Direktszínű feketék felvétele lehetőségét. Ha olyan direktszínt kíván felülnyomni, amely a négyszínes színeket és a fekete egy megadott százalékát is tartalmazza, jelölje be mind a CMY feketék felvétele, mind a Direktszínű feketék felvétele lehetőségeket.

 Ha a felülnyomást törölni kívánja olyan objektumokon, amelyek a fekete egy megadott százalékát tartalmazzák, a Fekete felülnyomása párbeszédpanelen a Fekete hozzáadása beállítás helyett jelölje ki a Fekete eltávolítása lehetőséget.

Felülnyomás szimulálása vagy törlése

A legtöbb esetben csak a színrebotási eszközök támogatják a felülnyomást. Amikor kompozitot nyomtat, vagy a rajzelem olyan felülnyomott objektumot tartalmaz, amely interakcióban van az átlátszósági objektumokkal, válassza a felülnyomás szimulációját vagy törlését.

- 1 Kattintson a Fájl menü Nyomtatás parancsára.

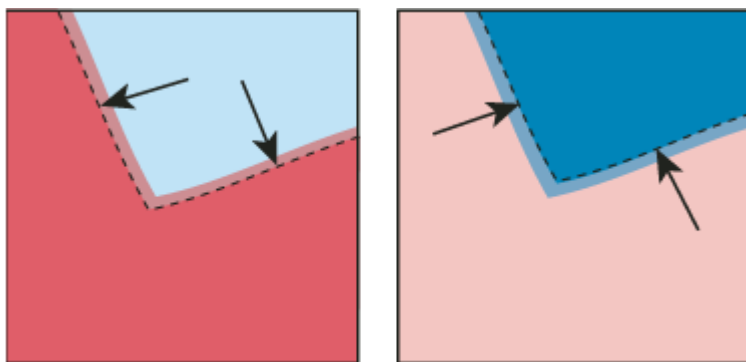
- 2 A Nyomtatás párbeszédpanel bal oldalán kattintson a Speciális elemre.
- 3 Válassza a Felülnyomások menüből a Szimulálás vagy Törlés elemet.

Alátöltés

Alátöltés – ismertető

Ha a különböző bontásokból a nyomtatott színek átfedik egymást vagy kapcsolódnak egymáshoz, a nyomda regisztrációs hibái térközoeket eredményezhetnek a színek végső kimenetén. A színek közötti lehetséges térközoek kompenzálására a nyomdák egy *alátöltés* elnevezésű technikát alkalmaznak, amellyel kisméretű átfedéseket (úgynevezett *alátöltéseket*) készítenek a kapcsolódó színek között. Az alátöltések automatikus létrehozására külön túltöltő programot is használhat, vagy használhatja az Illustrator programot az alátöltések kézzel történő beállítására.

Kétféle alátöltés létezik: egy *kiterjedő*, amelyben a világosabb objektum elfedi a sötétebbet, és látszólag kiterjed a háttérbe, és egy *elfojtó*, amelyben a világos elfedi a háttérbe tartozó sötét objektumot, és látszólag összepréseli, csökkenti az objektum terjedelmét.



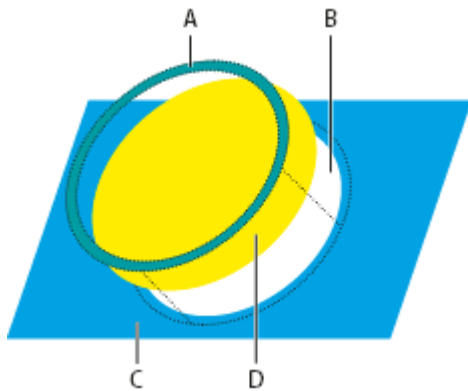
Kiterjedő (az objektum elfedi a háttér) és elfojtó (a háttér elfedi az objektumot) alátöltés összehasonlítása

Azonos színű festett objektumok átfedésekor szükségtelen lehet a külön alátöltés, ha a közös szín automatikusan elvégzi az alátöltést. Ha például két átfedő objektum azok CMYK értékeikben cián színt tartalmaz, az alsó objektum cián színű tartalma bármely köztük levő térközt kitölti.

Szövegek alátöltése speciális problémákat okozhat. Kerülje a vegyes négyszínes alapszínek vagy a négyszínes színárnyalatok kis pontméretű szövegekre történő alkalmazását, mivel bármilyen regisztrációs hiba esetén a szöveg nehezen olvashatóvá válik. Szöveg alátöltése alacsony pontméret mellett nehezen olvasható szöveget eredményez. Csakúgy, mint a színárnyalat-csökkentésnél, szöveg alátöltése előtt is egyeztessen a nyomdával. Ha például fekete szöveget nyomtat színes háttérre, a szöveg háttérre való felülnyomása is elegendő lehet.

Alátöltés létrehozása

Az Alátöltés parancs a világosabb színű rajzelem – legyen az az előtér vagy a háttér – azonosításával készít alátöltést és a sötétebb rajzelemre felülnyomást (túltöltést). Az Alátöltés parancsot a Görbekezelő panelről vagy hatásként is alkalmazhatja. Az Alátöltés hatás használatának előnye, hogy bármikor módosíthatja az alátöltési beállításokat.



Az Alátöltés parancs használata

A. Felülnyomás területe B. Kiejtés területe C. Háttérszín D. Festőszín

Egyes esetekben a felső és alsó objektumok hasonló színsűrűséget használnak, így nem egyértelmű, melyik a sötétebb. Ebben az esetben az Alátöltés parancs az alapján határozza meg az alátöltést, hogy milyen kis különbségek vannak a színek között. Ha az Alátöltés párbeszédpanelen megadott alátöltés nem megfelelő, használhatja az Alátöltések megfordítása beállítást, amely megfordítja a két objektum közötti alátöltés módját.

- 1 Ha a dokumentum RGB módban van, válassza a Fájl > Dokumentum színmódja > CMYK menüpontot ahhoz, hogy a dokumentumot CMYK módba konvertálja.
- 2 Jelöljön ki két vagy több objektumot.
- 3 Tegye az alábbiak egyikét:
 - A parancs közvetlenül az objektumra való alkalmazásához válassza az Ablak > Görbekezelő menüpontot, majd a panel menüből válassza az Alátöltés elemet.
 - A parancs hatásként való alkalmazásához válassza a Hatás > Görbekezelő > Alátöltés elemet. A hatás megtekintéséhez válassza az Előkép lehetőséget.
- 4 Állítsa be az alátöltési beállításokat, majd kattintson az OK gombra.

Lásd még

“Hatások és szűrők – ismertető”, 352. oldal

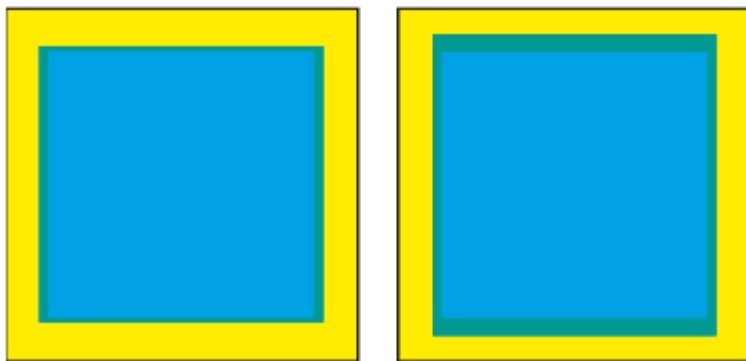
“Görbekezelő hatások alkalmazása”, 231. oldal

“Görbekezelő panel – áttekintés”, 230. oldal

Alátöltési beállítások

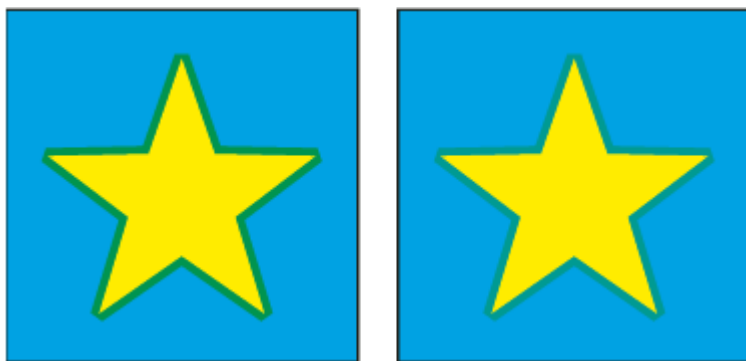
Vastagság Adja meg a körvonal vastagságát 0,01 és 5000 pont között. Egyeztessen a nyomdával a használandó értékről.

Magasság/szélesség A vízszintes vonalakon alkalmazott alátöltést a függőleges vonalakon lévő alátöltés százalékaként határozza meg. Más vízszintes és függőleges alátöltési érték megadása lehetővé teszi, hogy kompenzálja az olyan nyomdai rendellenességeket, például a papírnújítás. Lépjen kapcsolatba a nyomdával a megfelelő érték meghatározásához. Az alapértelmezett 100% érték esetén az alátöltés szélessége a vízszintes és függőleges vonalak mentén azonos. Ahhoz, hogy az alátöltés vastagságát a vízszintes vonalakon növelje, de a függőleges vonalakon érintetlenül maradjanak, állítsa a Magasság/szélesség értéket 100% fölötti értékre. Az alátöltés vastagságának csökkentéséhez a vízszintes vonalakon, de megtartásához a függőleges vonalak esetében állítsa a Magasság/szélesség értéket 100% alatti értékre.



Magasság/szélesség 50% (bal) és 200% (jobb) értékeinek összehasonlítása

Színárnyalat-csökkentés Csökkenti az éppen alátöltött világosabb szín árnyalatát, míg a sötét szín 100 százalékon marad. Ez akkor lehet hasznos, ha két világos színű objektum alátöltését úgy végzi el, hogy az alátöltési vonal a két szín közül a sötétebben nem jelenik meg. Ez egy nem feltűnő sötét határvonalat eredményez. Ha például egy világos sárga objektum alátöltését végzi egy világos kék objektumba, az alátöltés helyén egy világos zöld határvonal látható. Egyeztessen a nyomdával annak meghatározásához, hogy a nyomda típusának, a használt festékeknek és a papíroknak hány százalékos árnyalat a legmegfelelőbb.



A Színárnyalat-csökkentés 100 százalékos értéke (az alátöltés a világosabb szín 100 százalékát tartalmazza) összehasonlítva az 50 százalékos csökkentéssel (az alátöltés a világosabb szín 50 százalékát tartalmazza)

Alátöltés négyyszínes színnel A direktszín az alátöltéseket azokkal azonos négyyszínes színekké konvertálja. Ez a lehetőség elkészíti a világosabb objektum direktszínét, és felülnyomja azt.

Alátöltések megfordítása Alátölti a sötétebb színt a világosabb színbe. Ez a lehetőség nem működik mélyfekete színnél – amely más CMY-festékeket is tartalmazó fekete szín.

Pontosság (csak hatás) Azt befolyásolja, hogy a program az objektum görbáját milyen pontosan számítja ki. Minél pontosabb a számítás, annál pontosabb a rajz, viszont annál több idő szükséges a célgörbe megrajzolásához.

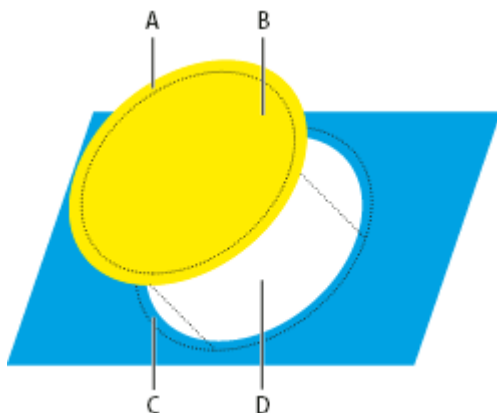
Redundáns pontok eltávolítása (csak hatás esetén) Eltávolítja a felesleges pontokat.

Kiterjedés vagy elfojtás készítése

Komplex objektumok alátöltésének pontosabb szabályozásához az objektum körvonalaival, valamint a körvonal felülnyomásának beállításával készíthet alátöltési hatást.

- 1 Válassza ki a két alátöltő objektum közül a felsőt.
- 2 Az Eszközök vagy a Szín panelen található Ecsetvonás mezőben tegye az alábbiak egyikét:

- Készítsen kiterjedést úgy, hogy ugyanazokat a színértékeket adja meg a körvonalnak, és ugyanolyan formában, ahogy az a Kitöltés mezőben látható. Módosíthatja az ecsetvonás színértékét, ha kijelöli a körvonalat, és a Szín panelen módosítja annak színértékeit. Ez a módszer nagyjátja az objektumot azáltal, hogy a kitöltő színével körvonalazza annak határait.

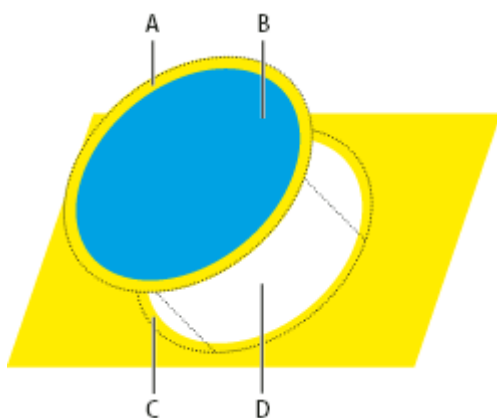


Objektum körvonalazva a kitöltési színnel

A. A felülnyomott körvonal kiterjedő alátöltést hoz létre B. A kitöltés kiejtést hoz létre C. Az alátöltés területe D. Kiejtés területe

- Elfojtás létrehozásához adja meg a világos háttéren megjelenő színértékeket az ecsetvonáshoz (ismét a Szín panelen). Az ecsetvonás és kitöltés értékek különbözni fognak. Ez a módszer csökkenti a sötétebb objektum méretét azáltal, hogy a világosabb háttér színével körvonalazza azt.

3 Válassza az Ablak > Ecsetvonás menüpontot.



Objektum körvonalazva a háttérszínnel

A. A felülnyomott körvonal elfojtó alátöltést hoz létre B. A kitöltés kiejtést hoz létre C. Az alátöltés területe D. Kiejtés területe

4 A Vastagság szövegdobozban az ecsetvonás vastagságának adjon meg egy 0,01 és 1000 pont közötti értéket. Egyeztessen a nyomdával a használandó értékről.

Egy 0,6 pont vastagságú körvonal 0,3 pont vastagságú alátöltést eredményez. Egy 2,0 pont vastagságú körvonal 1,0 pont vastagságú alátöltést eredményez.

5 Válassza az Ablak > Jellemzők elemet.

6 Jelölje be a Felülnyomott ecsetvonás jelölőnégyzetet.

Vonal alátöltése

1 Válassza ki az alátölteni kívánt vonalat.

2 Az Eszközök vagy a Szín panelen található Ecsetvonás mezőben rendeljen a körvonalhoz egy fehér színt.

3 Az Ecsetvonás panelen jelölje ki a kívánt vonalvastagságot.

4 Másolja a vonalat és válassza a Szerkesztés > Beillesztés előre elemet. A másolatot az alátöltés létrehozására használhatja.

- 5 Az Eszközök vagy a Szín panelen található Ecsetvonás mezőben körvonalazza a másolatot a kívánt színnel.
- 6 Az Ecsetvonás panelen válasszon egy olyan vonalvastagságot, amely vastagabb az alsó vonalnál.
- 7 Válassza az Ablak > Jellemzők elemet.
- 8 A felső vonalra vonatkozóan válassza a Felülnyomott ecsetvonás beállítást.

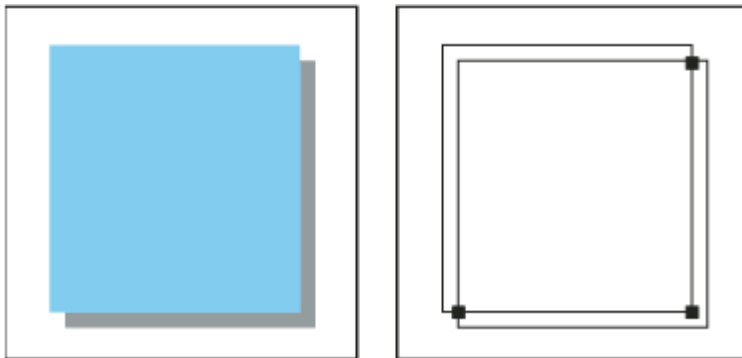


A kiterjedő alátöltéshez alkalmazott körvonal másolata

A. A felülnyomott felső körvonal kiterjedő alátöltést hoz létre B. Az alsó körvonal kiejtést eredményez C. Kiejtés területe D. Az alátöltés területe

Objektumok egy részének alátöltése

- 1 Rajzoljon egy vonalat az alátölteni kívánt szegély vagy szegélyek mentén. Komplex objektumok esetén használja a Közvetlen kijelölés eszközt  az alátölteni kívánt szegélyeket kijelöléséhez, másolja azokat, majd válassza a Szerkesztés > Beillesztés előre elemet ahhoz, hogy a másolatot közvetlenül az eredeti tetejére helyezze.



Az alátöltéses vetett árnyék (balra) alapja az a rajzolt vonal, amelyiken az objektum és a vetett árnyék találkozik (jobbra).

- 2 Az Eszközök vagy a Szín panelen található Ecsetvonás mezőben válassza ki az ecsetvonás azon színértékét, amelyiket a kiterjedő vagy elfojtó alátöltés készítésére kíván használni.
- 3 Válassza az Ablak > Jellemzők elemet.
- 4 Jelölje be a Felülnyomott ecsetvonás jelölőnégyzetet.

Nyomtatási készletek

Nyomtatási készletek létrehozása

Ha rendszeresen küld különböző típusú nyomtatási munkákat különböző kimeneti eszközökre, a kimeneti beállítások nyomtatási készletekként való elmentésével automatizálhatja a nyomtatási feladatokat. A nyomtatási készletek azokra a

nyomtatási feladatokra nyújtanak gyors, megbízható megoldást, amelyek a Nyomtatás párbeszédpanel számos lehetőségének egyszerű, pontos beállítását igénylik.

A nyomtatási készletek menthetők és betölthetők, így könnyebb biztonsági másolatot készíteni róluk, illetve szolgáltatók, ügyfelek és más munkatársak rendelkezésére bocsátani őket.

A Nyomtatási készletek párbeszédpanelben létrehozhat nyomtatási készleteket, illetve áttekintheti őket.

❖ Tegye a következők egyikét:

- Válassza a Fájl > Nyomtatás parancsot, módosítsa a nyomtatási beállításokat, majd kattintson a Készlet mentése gombra. Írjon be egy nevet vagy válassza az alapértelmezést, majd kattintson az OK gombra. Ezzel a módszerrel a program beállításfájlba menti a készletet.
- Válassza a Szerkesztés > Nyomtatási készletek (Illustrator) vagy Fájl > Nyomtatási készletek > Definiálás (InDesign) parancsot, majd kattintson az Új gombra. A megjelenő párbeszédpanelbe írjon be új nevet vagy használja az alapértelmezést, módosítsa a nyomtatási beállításokat, majd a Nyomtatási készletek párbeszédpanelbe való visszatéréshez kattintson az OK gombra. Kattintson ismét az OK gombra.

A nyomtatási készletek alkalmazása

- 1 Kattintson a Fájl menü > Nyomtatás pontjára.
- 2 Válasszon egy nyomtatási készletet a Nyomtatási készlet menüből. Ha megfelelők a beállítások, hagyja jóvá a Nyomtatás párbeszédpanel nyomtatási beállításait.
- 3 Kattintson a Nyomtatás parancsra.

***Megjegyzés:** Az InDesign programban is lehet nyomtatni a választott nyomtatási készlettel. Ehhez a Fájl > Nyomtatási készletek menüből válassza ki a kívánt készletet.*

A nyomtatási készletek szerkesztése

❖ Tegye a következők egyikét:

- Válassza a Fájl > Nyomtatás parancsot, módosítsa a nyomtatási beállításokat, majd kattintson a Készlet mentése gombra. A megjelenő Készlet mentése párbeszédpanelben írjon nevet a szövegmezőbe, vagy használja a jelenlegi nevet. (Ha a jelenlegi név egy már létező készleté, a mentés felülírja a készlet beállításait.) Kattintson az OK gombra.
- Válassza a Szerkesztés > Nyomtatási készletek (Illustrator) vagy a Fájl > Nyomtatási készletek > Definiálás (InDesign) parancsot, válassza ki a listáról a kívánt készletet, majd kattintson a Szerkesztés gombra. Módosítsa a nyomtatási beállításokat, majd a Nyomtatási készlet párbeszédpanelbe való visszatéréshez kattintson ismét az OK gombra. Kattintson ismét az OK gombra.

💡 Az alapértelmezett készletet a többiéhez hasonló módon szerkesztheti meg a fenti lépéseknek megfelelően.

A nyomtatási készletek törlése

- 1 Válassza a Szerkesztés > Nyomtatási készletek (Illustrator) vagy a Fájl > Nyomtatási készletek > Definiálás (InDesign) parancsot.
- 2 Jelöljön ki egy vagy több készletet a listáról, majd kattintson a Törlés gombra. Szomszédos készletek kijelöléséhez kattintson rájuk a Shift billentyű lenyomva tartása mellett. Nem szomszédos készletek kijelöléséhez a Ctrl (Windows rendszerben) vagy a Command (Mac OS rendszerben) billentyű nyomva tartása mellett kattintson a kívánt készletekre.

Nyomtatási készletek exportálása és importálása

A nyomtatási készletek külön fájlba menthetők, így könnyebb biztonsági másolatot készíteni róluk, illetve szolgáltatók, ügyfelek és munkatársak rendelkezésére bocsátani őket.

- 1 Válassza a Szerkesztés > Nyomtatási készletek (Illustrator) vagy a Fájl > Nyomtatási készletek > Definiálás (InDesign) parancsot.
- 2 Tegye a következők egyikét:
 - A készletek exportálásához jelöljön ki egy vagy több készletet a listán, és kattintson az Exportálás (Illustrator) vagy Mentés (InDesign) parancsra. Szomszédos készletek kijelöléséhez kattintson rájuk a Shift billentyű lenyomva tartása mellett.

Nem szomszédos készletek kijelöléséhez a Ctrl (Windows rendszerben) vagy a Command (Mac OS rendszerben) billentyű nyomva tartása mellett kattintson a kívánt készletekre. Adja meg a fájl nevét és helyét, majd kattintson a Mentés gombra.

- Készletek importálásához kattintson az Importálás (Illustrator) vagy Betöltés (InDesign) gombra. Keresse meg a betölteni kívánt készleteket tartalmazó fájlt, kattintson rá, majd az OK gombra.

 A készleteket célszerű a beállításmappán kívülre menteni. Így a készletek nem vesznek el, ha letörli a beállításokat.

Megjegyzés: Az InDesign korábbi verzióiban létrehozott nyomtatástílusok betölthetők az InDesign CS3 programba is, és nyomtatási készletként menthetők.

A nyomtatási beállítások/készletek összefoglalójának megtekintése

A kimeneti beállítások nyomtatás előtti megtekintéséhez – és szükség esetén módosításához – használja a Nyomtatás párbeszédpanel Összefoglaló paneljét. Például ellenőrizheti, hogy a dokumentum kihagy-e bizonyos grafikákat a szolgáltatói OPI-helyettesítés során.

- 1 Kattintson a Fájl menü > Nyomtatás pontjára.
- 2 A Nyomtatás párbeszédpanelen kattintson az Összefoglaló gombra.
- 3 Az összefoglaló szövegfájlként való elmentéséhez kattintson az Összefoglaló mentése gombra.
- 4 Fogadja el az alapértelmezett fájlnevet, vagy gépeljen be másik nevet a szövegfájl számára, majd kattintson a Mentés gombra.

14. fejezet: Feladatok automatizálása

A feladatok automatizálásával időt takaríthat meg, és biztosíthatja, hogy a hasonló műveletek konzisztens eredményt adjanak. Az Illustrator számos módszert nyújt a feladatok automatizálására, például műveletssorok, scriptek és adatalapú grafikák által.

Műveletek

Műveletek – ismertető

A *műveletek* olyan feladatsorok, amelyeket egy fájlban vagy fájlkötegen futtathat – menüparancsok, palettabeállítások, eszközműveletek és így tovább. Létrehozhat például egy olyan műveletet, amely módosítja a kép méretét, megfelelő hatású szűrőt alkalmaz rá, és a kívánt formátumban menti a fájlt.

A műveletekbe szüneteket iktathat be, amelyekben nem rögzíthető tevékenységeket végezhet (például használhatja valamelyik festőeszközt). A műveletekbe modális vezérlőket is felvehet, amelyek lehető teszik, hogy a művelet futtatása közben egy párbeszédpanelen értékeket adjon meg.

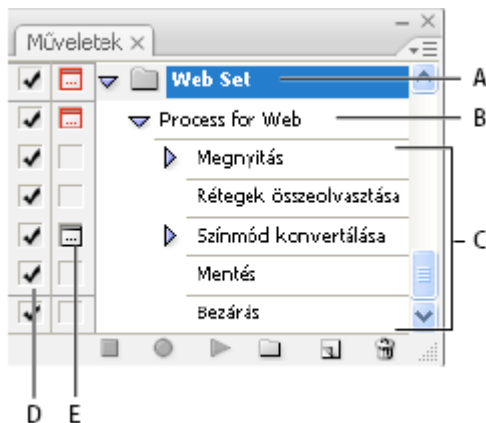
A Photoshop alkalmazásban a műveletek alkotják a *feldolgozó programok* alapját; ezek minialkalmazások, amelyek automatikusan feldolgozzák az ikonjukra húzott fájlokat.

A Photoshop és az Illustrator előre definiált műveleteket tartalmaz, amelyek segítséget nyújtanak a gyakori feladatok elvégzéséhez. Ezeket a műveleteket felhasználhatja jelenlegi formájukban, testreszabhatja őket, vagy új műveleteket készíthet. A műveleteket a program készletekben tárolja, hogy megkönnyítse rendszerezésüket.

A műveleteket rögzítheti, szerkesztheti, testreszabhatja és kötegekben feldolgozhatja, továbbá műveletkészletek révén műveletcsoportokat kezelhet.

Műveletek paletta – áttekintés

Műveleteket a Műveletek paletta (Ablak menü, Műveletek parancs) használatával rögzíthet, szerkeszthet, játszhat le és törölhet. Ez a paletta (az Illustrator szoftverben Műveletek panel) a műveletfájlok mentését és betöltését is lehetővé teszi.



A Photoshop Műveletek palettája

A. Műveletkészlet B. Műveletsor C. Rögzített parancsok D. Felvett parancsok E. Modális vezérlő (ki- és bekapcsolás)

Készletek, műveletek és parancsok kibontása és összecsukása

- ❖ A Műveletek palettán kattintson a megfelelő készlet, művelet vagy parancs bal szélén lévő háromszögre. Adott készletben lévő összes művelet, illetve műveletben lévő összes parancs kibontásához és összecsukásához az Alt (Windows), illetve az Option (Mac OS) billentyűt lenyomva kattintson a háromszögre.

Csak a műveletnevek megjelenítése

- ❖ Válassza a Gomb mód lehetőséget a Műveletek paletta menüjében. A lista módba való visszatéréshez válassza ismét a Gomb mód lehetőséget.

Megjegyzés: Gomb módban az egyes parancsok vagy készletek nem jeleníthetők meg.

Műveletek kijelölése a Műveletek palettán

- ❖ Kattintson a kívánt művelet nevére. A Shift billentyű nyomva tartásával kattintva több egymás mellett lévő, a Ctrl (Windows), illetve Command (Mac OS) billentyű nyomva tartásával kattintva több, nem egymás mellett lévő műveletet jelölhet ki.

Művelet lejátszása fájlban

A művelet lejátszásakor a program a benne rögzített parancsokat végrehajtja az aktív dokumentumon. (Egyes műveletek lejátszásához előbb ki kell jelölni legalább egy objektumot; másokat teljes fájlokban lehet futtatni.) A műveletből kihagyhat bizonyos parancsokat, vagy egy-egy parancsot külön is lejátszhat. Ha a művelet modális vezérlőt tartalmaz, párbeszédpaneleken értékeket definiálhat vagy modális eszközöket használhat, amikor a program felfüggeszti a művelet futtatását.

Megjegyzés: Ha Gomb módban egy gombra kattint, a program a teljes műveletet lejátssza attól függetlenül, hogy korábban kizárt-e belőle parancsokat, vagy sem.

- 1 Szükség esetén jelölje ki azokat az objektumokat, amelyeken a műveletet futtatni szeretné, vagy nyisson meg egy fájlt.
- 2 Tegye a következők egyikét:
 - (Illustrator) Műveletkészlet lejátszásához jelölje ki a készlet nevét, és a Műveletek palettán kattintson a Lejátszás gombra , vagy a paletta menüjében válassza a Lejátszás parancsot.
 - Ha egy teljes önálló műveletet le szeretne játszani, jelölje ki a művelet nevét, és a Műveletek palettán kattintson a Lejátszás gombra, vagy a paletta menüjében válassza a Lejátszás parancsot.
 - Ha a művelethez billentyűparancsot rendelt, a billentyűk lenyomásával automatikusan lejátszhatja a műveletet.
 - Ha egy műveletnek csak egy részletét szeretné lejátszani, jelölje ki azt a parancsot, amelytől a lejátszást indítani szeretné, és a Műveletek palettán kattintson a Lejátszás gombra, vagy a paletta menüjében válassza a Lejátszás parancsot.
 - Ha mindössze egy parancsot szeretne lejátszani, jelölje ki, majd a Műveletek palettán a Ctrl (Windows), illetve a Command (Mac OS) billentyűt nyomva tartva kattintson a Lejátszás gombra. Ugyanezt az eredményt érheti el, ha a Ctrl (Windows), illetve a Command (Mac OS) billentyű nyomva tartásával duplán kattint a megfelelő parancsra.

 A Photoshop alkalmazásban a műveletek visszavonásához készítsen egy pillanatképet az Előzmények palettán, mielőtt az adott műveletet lejátszaná. A művelet visszavonásához jelölje ki a pillanatképet.

Művelet rögzítése

Új művelet létrehozásakor a program a rögzítés leállításáig használt parancsokat és eszközöket a művelethez adja.

 A hibák kivédése érdekében mindig másolaton dolgozzon: a művelet kezdetén, mielőtt bármi más parancsot futtatna, kattintson a Fájl menü Másolat mentése parancsára (Illustrator), vagy rögzítse a Fájl > Mentés másként parancsát, és válassza a Másolatként lehetőséget (Photoshop). Más megoldásként a Photoshop Előzmények palettáján kattintson az Új pillanatkép gombra, így a művelet rögzítése előtt pillanatképet készíthet a képről.

- 1 Nyisson meg egy fájlt.
- 2 A Műveletek palettán kattintson az Új művelet létrehozása (Photoshop) vagy az Új műveletsor létrehozása (Illustrator) gombra , illetve a paletta menüjében válassza az Új művelet (Photoshop) vagy az Új műveletsor (Illustrator) parancsot.
- 3 Írja be a művelet nevét, jelöljön ki egy műveletkészletet, és adja meg a további beállításokat:

Funkcióbillentyű	Itt a művelethez billentyűparancsot rendelhet. A funkcióbillentyűk bármilyen kombinációját megadhatja a Ctrl (Windows), illetve a Command (Mac OS) vagy a Shift billentyűvel (például Ctrl+Shift+F3) a következők kivételével: a Windows rendszerben nem használhatja az F1 billentyűt, sem a Ctrl billentyűvel az F4 vagy az F6 billentyűt. <i>Megjegyzés: Ha egy művelethez olyan billentyűkombinációt rendel, amely egy parancssal van társítva, a billentyűkombináció a műveletet (nem a parancsot) fogja végrehajtani.</i>
Szín	Itt színt rendelhet a művelethez a Gomb módban való megjelenítéshez.

- 4 Kattintson a Felvétel indítása gombra. A Műveletek palettán a Felvétel indítása gomb vörösre változik .

Fontos: A Mentés másként parancs rögzítésekor ne módosítsa a fájlnevet. Ha új fájlnevet ad meg, a program azt rögzíti és használja a művelet futtatásakor. Ha mentés előtt egy másik mappába lép, a fájlnevet megadása nélkül új helyet választhat.

- 5 Végezze el a rögzíteni kívánt feladatokat és parancsokat.

A műveletekben nem minden feladat rögzíthető automatikusan; ennek ellenére a legtöbb nem rögzíthető feladatot a Műveletek paletta menüjében található parancsokkal beszúrhatja a műveletbe.

- 6 A felvétel leállításához kattintson a Lejátszás/felvétel leállítása gombra, vagy a Műveletek paletta menüjében válassza a Felvétel leállítása parancsot. (A Photoshop alkalmazásban erre a célra az Esc billentyűt is használhatja.)

 A művelet rögzítésének folytatásához a Műveletek paletta menüjében válassza a Felvétel indítása parancsot.

Nem felvehető feladatok beillesztése műveletsorokba

A műveletsorokba nem minden feladat vehető fel közvetlenül. Nem vehetők fel például a Hatás és a Nézet menükben található parancsok, a panelek elrejtésére vagy megjelenítésére szolgáló parancsok, valamint a Kijelölés, Toll, Ecset, Ceruza, Színátmenet, Rácsvonal, Pipetta, Élő festékesvödör és az Olló eszköz használata.

A Műveletsor panelről megtudhatja, hogy mely műveletek nem vehetők fel. Ha a parancs vagy eszköz neve nem jelenik meg a feladat végrehajtása után, előfordulhat, hogy hozzáadhatja a feladatot a Műveletsor panel menüjében lévő parancsokkal.

 Műveletsor létrehozása után egy nem felvehető parancs beszúrásához jelölje ki a műveletsor azon elemét, amely után a feladatot be kívánja szúrni. Ezután válassza a Műveletsor panel menüjében a megfelelő parancsot.

Lásd még

“Műveletsor paletta – áttekintés”, 432. oldal

Nem felvehető menüparancs beszúrása

- Válassza a Menüelem beszúrása lehetőséget a Műveletek paletta menüjében.
- Indítsa el a parancsot a menüből, vagy kezdje el beírni a parancs nevét a szövegmezőbe, és kattintson a Keresés gombra. Ezután kattintson az OK gombra.

Görbevonal beillesztése

- Jelölje ki a görbevonalat, és válassza a Görbevonalasztás beszúrása parancsot a Műveletsor panel menüjében.

Objektum kijelölésének beillesztése

- A felvétel előtt a Jellemzők panelen található Jegyzet mezőben adja meg az objektum nevét. (A Jegyzet mező megjelenítéséhez a Jellemzők panel menüjében válassza a Megjegyzés megjelenítése parancsot.)

- 2 A művelet sor felvételekor a Művelet sor panel menüjéből válassza az Objektum kijelölése parancsot.
- 3 Adja meg az objektum nevét, és kattintson az OK gombra.

Több szelet optimalizálási beállításainak felvétele a Mentés webre párbeszédpanelen

- ❖ A művelet sor felvétele előtt adja meg a szelet optimalizálási beállításait, majd nyomja meg az Alt (Windows) vagy az Option (Mac OS) billentyűt, és kattintson az Emlékezzem elemre a Mentés webre párbeszédpanelen.

Művelet sor felvételekor az Illustrator emlékezni fog a beállításokra.

Szünet beszúrása

A műveletekbe szüneteket iktathat be, amelyekben nem rögzíthető tevékenységeket végezhet (például használhatja valamelyik festőeszközt). A feladat elvégzése után a Műveletek paletta Lejátszás gombjára kattintva fejezheti be a műveletet.

Amikor a művelet a szünethez ér, egy rövid üzenetet is megjeleníthet mintegy emlékeztetőül arra, hogy a művelet folytatása előtt mit kell elvégeznie. Akár egy műveletfolytatási gombot is elhelyezhet az üzenetben arra az esetre, ha nincs más végrehajtandó feladat.

- 1 A szünet helyének kijelöléséhez végezze el az alábbiak egyikét:
 - Ha egy művelet után szünetet szeretne beszúrni, jelölje ki a nevét.
 - Ha egy parancs után szünetet szeretne beszúrni, jelölje ki a nevét.
- 2 A Műveletek paletta menüjében válassza a Szünet beszúrása parancsot.
- 3 Írja be a megjelenítendő üzenet szövegét.
- 4 Ha azt szeretné, hogy a beállítás hatására a program szünet nélkül folytassa a műveletet, válassza a Folytatás engedélyezése lehetőséget.
- 5 Kattintson az OK gombra.

💡 A szünetek beszúrhatók a művelet sor felvétele során, illetve utána is.

Beállítások módosítása a művelet lejátszásakor

Alapértelmezés szerint a program a műveleteket a felvételükkor eredetileg rögzített értékekkel futtatja le. Ha egy művelet valamelyik parancsának beállításait módosítani szeretné, erre a célra *modális vezérlőt* szűrhet be. A modális vezérlő felfüggeszti a műveletet, hogy a felhasználó párbeszédpaneelen értékeket adhasson meg, vagy modális eszközöket használhasson. (A modális eszközökkel végzett módosítások véglegesítéséhez le kell nyomni az Enter, illetve a Return billentyűt; a művelet ezután folytatja a feladatok végrehajtását.)

A modális vezérlőt egy ikon  jelzi a Műveletek palettán az adott parancs, művelet vagy készlet mellett. Vörös ikon  jelzi azokat a műveleteket vagy készleteket, amelyben néhány modális parancs található, bár nem mindegyik parancs az. Gomb módban nem állíthat be modális vezérlőt.

- ❖ Tegye a következők egyikét:

- Ha egy művelet egyik parancsához modális vezérlőt szeretne engedélyezni, kattintson a parancs nevétől balra látható mezőbe. Ismét a mezőbe kattintva letilthatja a modális vezérlőt.
- Ha egy művelet összes parancsához szeretne modális vezérlőt engedélyezni (vagy letiltani), kattintson a művelet nevétől balra látható mezőbe.
- Ha egy készlet összes műveletéhez szeretne modális vezérlőt engedélyezni (vagy letiltani), kattintson a készlet nevétől balra látható mezőbe.

Parancsok kihagyása a műveletből

Ha bizonyos parancsokat nem szeretne a rögzített művelet részeként futtatni, kihagyhatja azokat. Gomb módban nem hagyhat ki parancsokat.

- 1 Szükség esetén bontsa ki a műveletbe foglalt parancsok listáját (a Műveletek palettán kattintson a művelet nevétől balra látható háromszögre).

2 Tegye a következők egyikét:

- Egyetlen parancs kihagyásához kattintással törölje a parancs nevétől balra látható jelet. Ismét a mezőbe kattintva újra felveheti a parancsot.
- Adott művelet összes parancsának (vagy egy készlet összes műveletének) engedélyezéséhez, illetve letiltásához kattintással állítsa be (vagy törölje) a művelet (készlet) nevétől balra látható jelet.
- Ha a kijelölt parancs *kivételével* az összes parancsot ki szeretné hagyni (vagy fel szeretné venni), az Alt (Windows), illetve az Option (Mac OS) billentyű lenyomásával kattintson a kijelölt parancs neve melletti jelre.

Annak jelzésére, hogy egy művelet bizonyos parancsai ki vannak hagyva a végrehajtásból, a szülőművelet „pipa” jele a Photoshop alkalmazásban vörösre változik, az Illustrator alkalmazásban elhalványítva jelenik meg.

A lejátszás sebességének meghatározása

A műveletek lejátszási sebességét módosíthatja, illetve fel is függesztheti a lejátszást, ami megkönnyíti a hibaelhárítást.

- 1** A Műveletek paletta menüjében válassza a Lejátszás beállításai parancsot.
- 2** Adja meg az alábbi sebességbeállítások egyikét, és kattintson az OK gombra:

Gyorsabb	Ezt a lehetőséget választva a program normál sebességgel játssza le a műveletet (ez az alapértelmezett beállítás). <i>Megjegyzés: Ha egy műveletet gyorsabb sebességgel játszik le, a képernyő nem mindig frissül abban az ütemben, ahogyan a művelet fut; előfordulhat, hogy fájlokat anélkül nyit meg, módosít, majd zár be a program, hogy azok megjelenjenek a képernyőn, így a műveleteket gyorsabban végrehajtja. Ha a műveletek végrehajtását követni szeretné a képernyőn, adja meg inkább a Lépésről lépésre beállítást.</i>
Lépésről lépésre	Ezt a lehetőséget választva a program az egyes parancsok végrehajtása után újrarajzolja a képet, mielőtt a művelet következő parancsát elindítaná.
Szünet: X másodperc/Léptetés	Ezt a lehetőséget választva megadhatja, hogy az alkalmazás mennyi szünetet tartson a művelet egyes parancsainak végrehajtása között.

- 3** (Csak Photoshop) A Szünet hangos megjegyzéshez beállítás megadásával biztosíthatja, hogy a műveletbe foglalt hangos megjegyzéseket a program lejátsza, mielőtt a következő lépés végrehajtását elkezdené. Törölje a jelet a beállítás mellől, ha azt szeretné, hogy a művelet végrehajtása a hangos megjegyzés lejátszása közben folytatódjon.

Műveletsorok szerkesztése és újrafelvétele

A műveletsorok szerkesztése és testreszabása egyszerű. A műveletsorokban található parancsok bármelyikének módosíthatja a beállításait, parancsokat adhat hozzá a meglévő műveletsorhoz, vagy végighaladhat egy teljes műveletsoron, és módosíthatja akár az összes beállítást is.

Lásd még

“Műveletsor paletta – áttekintés”, 432. oldal

Parancs felvétele a műveletbe

- 1** Tegye a következők egyikét:
 - Ha a parancsot egy művelet után szeretné beszúrni, jelölje ki a megfelelő művelet nevét.
 - Ha a parancsot a művelet egy parancsa után szeretné beszúrni, jelölje ki a megfelelő parancs nevét.
- 2** Kattintson a Felvétel indítása gombra, vagy a Műveletek paletta menüjében válassza a Felvétel indítása parancsot.

- 3 Rögzítse a további parancsokat.
- 4 Amikor végzett, kattintson a Lejátszás/felvétel leállítása gombra, vagy a Műveletek paletta menüjében válassza a Felvétel leállítása parancsot.

Parancsok átrendezése a műveletben

- ❖ A Műveletek palettán húzza a kívánt parancsot az új helyére, akár ugyanabban a műveletben, akár egy másikban. Amikor egy vastag vonal jelenik meg a kívánt helyen, engedje fel az egér gombját.

Művelet ismételt rögzítése

- 1 Jelöljön ki egy műveletet, majd a Műveletek paletta menüjében válassza az Ismételt felvétel parancsot.
- 2 Ha megjelenik egy modális eszköz, használja tetszés szerint, majd nyomja le az Enter, illetve a Return billentyűt; vagy egyszerűen az Enter, illetve a Return billentyű lenyomásával hagyja meg a meglévő beállításokat.
- 3 Ha megjelenik egy párbeszédpanel, módosítsa az értékeket tetszés szerint, majd kattintson az OK gombra; vagy egyszerűen az OK gombra kattintva hagyja meg a meglévő értékeket.

Egyetlen feladat újbóli felvétele

- 1 Válasszon egy, az újból felvenni kívánt műveletsorhoz tartozóval megegyező típusú objektumot. Ha például a feladat csak vektorobjektumokra értelmezhető, az újbóli felvételhez ki kell jelölnie egy vektorobjektumot.
- 2 A Műveletsor panelen kattintson duplán a parancsra.
- 3 Adja meg az új értékeket, és kattintson az OK gombra.

Műveletkészletek kezelése

Létrehozhat és rendszerezhet feladatorientált műveletsorokat, majd lemezre mentheti, és más számítógépekre viheti át őket.

Megjegyzés: A program a Műveletek palettán automatikusan listázza az összes létrehozott műveletet. Ha azonban egy műveletet valóban menteni szeretne, és a beállításfájl (Illustrator) vagy a Műveletek paletta fájljának (Photoshop) törlése esetén nem szeretné elveszíteni, műveletkészletként kell mentenie.

Műveletkészlet mentése

- 1 Jelölje ki a kívánt készletet.

 Ha egyetlen műveletet szeretne menteni, hozzon létre egy műveletkészletet, és helyezze át a műveletet az új készletbe.

- 2 Kattintson a Műveletek paletta menüjének Műveletek mentése parancsára.
- 3 Írja be a készlet nevét, adja meg a mentési helyét, és kattintson a Mentés gombra.

A fájl tetszőleges helyre menthető. A Műveletek paletta készletei csak teljes egészükben menthetők, külön a műveletek mentésére nincs lehetőség.

Megjegyzés: (Csak Photoshop) Ha a műveletkészletfájlt a Presets/Actions mappába menti, az alkalmazás újraindítása után a készlet a Műveletek paletta menüjének alján fog megjelenni.

 (Csak Photoshop) Ha a műveleteket szövegfájlba szeretné menteni, a Ctrl+Alt (Windows), illetve a Command+Option (Mac OS) billentyűkombinációt lenyomva kattintson a Műveletek mentése parancsra. A fájl segítségével áttekintheti és kinyomtathatja a művelet tartalmát. A szövegfájl azonban nem töltheti be ismét a Photoshop alkalmazásba.

Műveletkészlet betöltése

Alapértelmezés szerint a Műveletek paletta az előre definiált (az alkalmazással szállított) és a felhasználó által létrehozott műveleteket jeleníti meg. A palettára további műveletek is betölthetők.

- ❖ Tegye a következők egyikét:

- Kattintson a Műveletek paletta menüjének Műveletek betöltése parancsára. Keresse meg és jelölje ki a műveletkészletfájlt, majd kattintson a Betöltés (Photoshop) vagy a Megnyitás (Illustrator) gombra.

- (Csak Photoshop) A Műveletek paletta menüjének alján válasszon egy műveletkészletet.

A Photoshop műveletkészletfájljainak kiterjesztése .atn; az Illustrator műveletkészletfájljainak kiterjesztése .aia.

Az alapértelmezett műveletkészlet alaphelyzetbe állítása

- 1 Kattintson a Műveletek paletta menüjének Műveletek visszaállítása (Photoshop) vagy Műveletsorok alaphelyzetbe állítása (Illustrator) parancsára.
- 2 Ha a Műveletek palettán lévő aktuális műveleteket le szeretné cserélni az alapértelmezett készlettel, kattintson az OK gombra; ha az alapértelmezett műveleteket az aktuális műveletekhez szeretné fűzni, kattintson a Csatol (Photoshop) vagy a Hozzáfűzés (Illustrator) gombra.

Műveletkészletek rendszerezése

A műveletek rendszerezéséhez létrehozhat és lemezre menthet műveletkészleteket. A műveletkészleteket különféle típusú munkákhoz (például nyomtatott, illetve online közzétételhez) rendszerezheti, és más számítógépekre átviheti.

- Új műveletkészlet létrehozásához a Műveletek palettán kattintson az Új készlet létrehozása gombra , vagy a paletta menüjében válassza az Új készlet parancsot. Írja be a készlet nevét, és kattintson az OK gombra.

Megjegyzés: Ha létrehozásukkor az új műveleteket új készletbe szeretné helyezni, először a készletet hozza létre. Amikor ezután létrehozza az új műveletet, az új készlet meg fog jelenni a készleteket tartalmazó legördülő menüben.

- Ha egy műveletet másik készletbe szeretne helyezni, húzza át abba. Amikor egy vastag vonal jelenik meg a kívánt helyen, engedje fel az egér gombját.
- Ha egy műveletkészletet át szeretne nevezni, a Műveletek palettán kattintson duplán a készlet nevére, vagy a paletta menüjében válassza a Készletbeállítások (Photoshop) vagy a Készlet beállításai (Illustrator) parancsot. Írja be a készlet új nevét, és kattintson az OK gombra.
- Ha a Műveletek palettán lévő összes műveletet le szeretné cserélni az új készlettel, a paletta menüjében válassza a Műveletek cseréje (Photoshop) vagy a Műveletsorok cseréje (Illustrator) parancsot. Jelölje ki a műveletkészletfájlt, majd kattintson a Betöltés (Photoshop) vagy a Megnyitás (Illustrator) gombra.

Fontos: A Műveletek cseréje, illetve a Műveletsorok cseréje parancs az összes műveletkészletet lecseréli az aktuális dokumentumban. A parancs használata előtt ellenőrizze, hogy a Műveletek mentése paranccsal mentette-e a meglévő műveletkészleteket.

Műveletsor kötegelt végrehajtása fájlokon

A Köteg parancs lehetővé teszi, hogy egy műveletet egy mappa összes fájlján és almappáján végrehajtsa. A Köteg paranccsal adatalapú grafikák sablonját is feltöltheti különböző adatkészletekkel.

- 1 A Műveletsor panel menüjében válassza a Köteg parancsot.
- 2 A Lejátszás területen adja meg a lejátszani kívánt műveletsort.
- 3 A Forrás területen válasszon egy mappát, amelyen végre kívánja hajtani a műveletsort, vagy válassza az Adatkészletek beállítását, ha a műveletsort az aktuális fájl összes adatkészletén végre kívánja hajtani.
Ha kijelöl egy mappát, további beállításokat is megadhat a műveletsor lejátszásához.
- 4 A Cél területen adja meg, hogy mit kíván tenni a feldolgozott fájlokkal. Nyitva hagyhatja a fájlt a változtatások mentése nélkül (Nincs), mentheti a jelenlegi helyre és bezárhatja a fájlt (Mentés és bezárás), vagy a fájlokat egy másik helyre mentheti (Mappa).
A választott Cél beállítástól függően további fájlmentési beállításokat is megadhat.
- 5 Adja meg, hogy az Illustrator hogyan kezelje a kötegelt feldolgozás során felmerülő hibákat. Ha a Hibák naplózása fájlban beállítást választja, kattintson a Mentés másként parancsra, és nevezze el a hibafájlt.
- 6 Kattintson az OK gombra.



A Köteg parancs beállításával mentett fájlokat a program mindig az eredeti fájlkéval megegyező formátumban menti. Ha olyan kötegelt feldolgozási folyamatot szeretne létrehozni, amely új formátumba menti a fájlokat, az eredeti műveletsor részeként vegye fel a Mentés másként vagy a Másolat mentése, majd a Bezárás parancsot. Ezután a Cél beállítást állítsa Nincs értékre a kötegelt feldolgozás beállításakor.

 *Ha a köteget feldolgozás során több műveletsort szeretne végrehajtani, hozzon létre egy új műveletsort, és vegye fel a Köteg parancsot minden használni kívánt művelet sor esetében. Ezzel a módszerrel több mappát is feldolgozhat egyetlen kötegetben. Több mappa köteget feldolgozásához hozzon létre a feldolgozandó mappákra utaló álnveket egy mappában.*

Lásd még

“Művelet sor paletta – áttekintés”, 432. oldal

“Adatkészletek használata”, 443. oldal

Köteget beállítások

Ha a Forrás beállításnál a Mappa lehetőséget választja, a következő beállításokat adhatja meg:

A művelet sor „megnyitási” parancsainak felülbírállása Megnyitja a megadott mappában lévő fájlokat, és figyelmen kívül hagyja az eredeti művelet sorban található Megnyitás parancsokat.

Almappákkal együtt A megadott mappán belül minden fájlt és mappát feldolgoz.

Ha a művelet sor tartalmaz bármilyen mentési vagy exportálási parancsot, a következő beállításokat adhatja meg:

A művelet sor „Mentés” parancsának felülbírállása A feldolgozott fájlokat a megadott célmappába, és nem a művelet sorban felvett helyre menti. A Válasszon gombra kattintva kijelölhető a célmappa.

A művelet sor „Exportálás” parancsainak felülbírállása A feldolgozott fájlokat a megadott célmappába, és nem a művelet sorban felvett helyre exportálja. A Válasszon gombra kattintva kijelölhető a célmappa.

Ha a Forrás beállításnál az Adatkészletek lehetőséget választja, megadhatja a fájlnév generálásának módját a mentési és exportálási parancsok felülbírállásakor:

Fájl + szám A fájlnév generálásakor az eredeti dokumentum fájlnévét veszi, eltávolítja a kiterjesztést, majd hozzáír egy háromjegyű, az adatkészletnek megfelelő számot.

Fájl + adatkészlet neve A fájlnév generálásakor az eredeti dokumentum fájlnévét veszi, eltávolítja a kiterjesztést, majd kiegészíti a nevet egy aláhúzás karakterrel és az adatkészlet nevével.

Adatkészlet neve A fájlnév generálásakor az adatkészlet nevét veszi.

Parancsfájlok

Parancsfájl használata

Egy parancsfájl futtatásakor a számítógép műveletek sorozatát hajtja végre. Ezek a műveletek érinthetik csak az Illustrator szoftvert, vagy bevonhatnak más alkalmazásokat is, például szövegszerkesztő, táblázatkezelő vagy adatbázis-kezelő programokat.

Az Illustrator támogatja a több parancsfájlt kezelő környezeteket (ilyen a Microsoft Visual Basic, az AppleScript, a JavaScript és az ExtendScript). Használhatja az Illustrator szoftverhez mellékelt parancsfájlokat, de létrehozhat saját parancsfájlokat is, amelyeket hozzáadhat a Parancsfájlok almenühöz.

A parancsfájlok az Illustrator szoftverben való használatáról további információt a mintaparancsfájlokban és az Adobe Illustrator CS3/Scripting folder/ mappában lévő, a parancsfájlok használatára vonatkozó dokumentációban talál.

Parancsfájl futtatása

❖ Válassza a Fájl > Parancsfájlok menüpontot, és válasszon egy parancsfájlt. Választhatja a Fájl > Parancsfájlok > Tallózás parancsot is, és megkereshet egy parancsfájlt.

Megjegyzés: Ha az Illustrator futtatása közben szerkeszt egy parancsfájlt, mentenie kell a módosításokat azok érvénybe lépéséhez.

Parancsfájl telepítése

❖ Másolja a parancsfájlt a számítógép merevlemezére.

Ha a parancsfájlt az Adobe Illustrator CS3/Presets/Scripts mappába másolja, a parancsfájl megjelenik a Fájl > Parancsfájlok almenüben.

Ha a parancsfájlt a merevlemezen egy másik mappába másolja, a parancsfájl futatásához az Illustrator menüjében válassza a Fájl > Parancsfájlok > Tallózás parancsot.

Megjegyzés: Ha egy parancsfájlt az Adobe Illustrator CS3/Presets/Scripts mappába helyez, miközben az Illustrator fut, újra kell indítania az Illustrator programot annak érdekében, hogy a parancsfájl megjelenjen a Parancsfájlok almenüben.

Adataalapú grafikák

Adataalapú grafika – ismertető

Az adataalapú grafikákkal gyorsan és pontosan hozhatja létre egy rajzelem több változatát. A feladat lehet például 500 különböző webes reklámcsík létrehozása ugyanazon sablon alapján. Korábban a sablont manuálisan kellett feltöltenie adatokkal (képekkel, szöveggel és így tovább). Az adataalapú grafikák segítségével a webes reklámcsíkok generálása történhet egy adatbázisra hivatkozó parancsfájllal.

Az Illustrator szoftverben bármilyen rajzelemet az adataalapú grafikákkal használható sablonná alakíthat. Ehhez csak meg kell határoznia, hogy a rajztábla mely objektumai dinamikusak (módosíthatók) *változók* használatával. A változókkal módosíthatja a szövegeket, csatolt képeket, diagramadatokat és a rajzelemben lévő objektumok láthatósági beállításait. Emellett létrehozhat különböző változóadat-készleteket, hogy könnyedén megtekinthesse, milyen lesz a sablon megjelenése a leképezés után.

Az adataalapú grafikák együttműködési munkakörnyezetben használhatók. A következőkben néhány példát olvashat arra, hogyan alkalmazhatók az adataalapú grafikák különböző feladatokban:

- A tervezők számára a sablonok létrehozása lehetőséget ad a terv dinamikus elemeinek kezelésére. Amikor a sablon a véglegesítés fázisába kerül, biztos lehet abban, hogy csak a változók fognak módosulni.
- A fejlesztők közvetlenül XML-fájlokba kódolhatják a változókat és adatkészleteket. A tervezők ezután importálhatják a változókat és az adatkészleteket az Illustrator-fájlokba a fejlesztői specifikációknak megfelelő tervek létrehozásához.
- Ha a képek létrehozásáért felelős, használhat parancsfájlokat az Illustrator programban, használhatja a Köteg parancsot vagy egy webes eszközt, például az Adobe GoLive 6.0 alkalmazást a kész grafika leképezésére. Használhat dinamikus képkiszolgálót is (például az Adobe® Graphics Server alkalmazást) a leképezési folyamat még nagyobb mértékű automatizálásához.

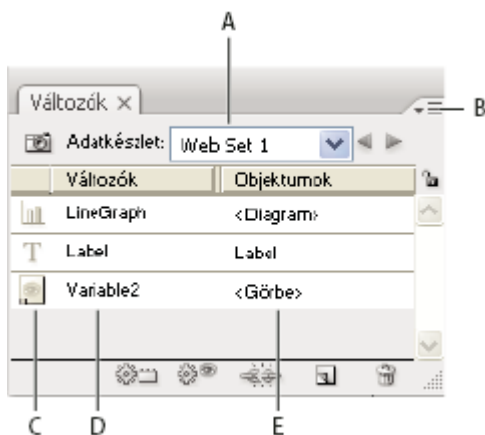
Lásd még

“Adatkészletek használata”, 443. oldal

“Változókönyvtárak ismertetése”, 444. oldal

Változók panel – áttekintés

A Változók panelen (Ablak > Változók) változókkal és adatkészletekkel dolgozhat. A dokumentumban lévő minden változó típusa és neve megjelenik a panelen lévő listában. Ha a változó egy objektumhoz kapcsolódik, akkor az Objektumok oszlopban megjelenik az objektum neve (ahogy az a Rétegek panelen is megjelenik).



Változók panel

A. Adatkészlet B. panelmenü C. Változó típusa D. Változó neve E. Kötött objektum neve

A Változók panel a következő ikonokkal jelöli a változók típusát:

- Láthatósági változó
- Szöveges karaktersorozat típusú változó
- Csatolt fájl típusú változó
- Diagramadat típusú változó
- Típus nélküli (kötetlen) változók

A sorokat a fejlécen lévő elemekre kattintva rendezheti: a változónév, az objektumnév vagy a változótípus szerint.

Változók létrehozása

Az Illustrator szoftverben négyféle változótípus létrehozása lehetséges, ezek a következők: Diagramadat, Csatolt fájl, Szöveges karaktersorozat és Láthatóság. A változó típusa jelöli, hogy mely objektumjellemzők módosíthatók (azaz dinamikusak).

Megjegyzés: A Változó panel menüjében is megtalálhatók a változók létrehozásához használható parancsok.

Láthatósági változó létrehozása

- ❖ Jelölje ki a megjeleníteni vagy elrejteni kívánt objektumokat, és kattintson a Láthatóság dinamikussá tétele gombra a Változók panelen.

Szöveges karaktersorozat típusú változó létrehozása

- ❖ Jelöljön ki egy szövegobjektumot, és kattintson az Objektum dinamikussá tétele gombra a Változók panelen.

Csatolt fájl típusú változó létrehozása

- ❖ Jelöljön ki egy csatolt fájlt, és kattintson az Objektum dinamikussá tétele gombra a Változók panelen.

Diagramadat típusú változó létrehozása

- ❖ Válasszon egy diagram típusú objektumot, és kattintson az Objektum dinamikussá tétele gombra a Változók panelen.

Változó létrehozása objektumhoz való kötés nélkül

- ❖ Kattintson az Új változó gombra a Változók panelen. Ha később egy objektumot szeretne a változóhoz kötni, jelölje ki az objektumot és a változót, majd kattintson a Láthatóság dinamikussá tétele gombra vagy az Objektum dinamikussá tétele gombra.

Változók szerkesztése

A Változók panelen módosíthatja a változók nevét és típusát, valamint leválaszthat vagy lezárhat egy változót.

A változó leválasztása megszakítja a kapcsolatot a változó és a hozzá kötött objektum között. A lezárás megakadályozza a változók létrehozását, törlését és a változók beállításainak módosítását. Ugyanakkor hozzárendelhet és leválaszthat objektumokat a zárolt változókról.

Lásd még

“Változók panel – áttekintés”, 440. oldal

Változó nevének és típusának módosítása

- ❖ Kattintson duplán a változóra a Változók panelen. Ehelyett ki is jelölheti a változót a Változók panelen, és a panel menüjéből a Változó beállításai menüpontot választhatja.

Változó leválasztása

- ❖ Kattintson a Változó leválasztása gombra  a Változók panelen, vagy válassza a Változó leválasztása menüpontot a panel menüjéből.

A dokumentumban található összes változó lezárása és feloldása

- ❖ Kattintson a Változó lezárása/leválasztása gombra  vagy  a Változók panelen.

Változók törlése

Egy változó törlése eltávolítja a változót a Változók panelről. Ha egy objektumhoz rendelt változót töröl, akkor az objektum statikussá válik (hacsak nincs az objektum egy másik típusú változóhoz is kötve).

1 Jelölje ki a törölni kívánt változót.

2 Tegye az alábbiak egyikét:

- Kattintson a Változó törlése ikonra  a Változók panelen, vagy válassza a Változó törlése menüpontot a panel menüjéből.
- Ha megerősítés nélkül kívánja törölni a változót, húzza azt a Változó törlése ikonra.

Lásd még

“Változók panel – áttekintés”, 440. oldal

Dinamikus objektumok szerkesztése

A változóhoz társított adatok a hozzájuk kötött objektumok szerkesztésével módosíthatók. Ha például egy Láthatósági változóval dolgozik, az objektum láthatósági állapotát a Rétegek panelen módosíthatja. A dinamikus objektumok szerkesztésével több, a sablonban később felhasználható adatkészletet is létrehozhat.

1 Jelöljön ki egy dinamikus objektumot a rajztáblán, vagy tegye a következők egyikét egy dinamikus objektum automatikus kijelöléséhez:

- Az Alt billentyű (Windows) vagy az Option billentyű (Mac OS) lenyomva tartása mellett kattintson egy változóra a Változók panelen.
- Jelöljön ki egy változót a Változók panelen, és a panel menüjéből válassza a Kötött objektumok kijelölése menüpontot.
- Az összes dinamikus objektum kijelöléséhez a Változók panel menüjéből válassza az Összes kötött objektum kijelölése menüpontot.

2 Az objektumhoz társított adatokat a következőképpen szerkesztheti:

- Szöveg esetén szerkessze a szöveges karaktersorozatot a rajztáblán.
- Csatolt fájlok esetében cserélje le a képet a Csatolások panelen vagy a Fájl > Elhelyezés paranccsal.
- Diagramok esetén szerkessze az adatokat a Diagramadat párbeszédpanelen.

- A dinamikus láthatóságú objektumok esetén módosítsa az objektum láthatósági állapotát a Rétegek panelen.

Lásd még

“Hivatkozások panel – áttekintés”, 255. oldal

“Diagramadatok megadása”, 446. oldal

“Rétegek panel – áttekintés”, 211. oldal

“Változók panel – áttekintés”, 440. oldal

Dinamikus objektumok azonosítása XML azonosítókkal

A Változók panel a dinamikus objektumok nevét a Rétegek panelen való megjelenésüknek megfelelően jeleníti meg. Ha a sablont SVG formátumba menti, hogy más Adobe-termékekben is használni tudja, ezeknek az objektumneveknek meg kell felelniük az XML-elnevezési szabályoknak. Az XML-neveknek például betűvel, aláhúzással vagy kettősponttal kell kezdődniük, és nem tartalmazhatnak szóközöket.

Az Illustrator automatikusan egy érvényes XML azonosítót rendel minden létrehozott dinamikus objektumhoz. Ha az objektumokat XML azonosítókkal kívánja megtekinteni, szerkeszteni vagy exportálni, válassza a Szerkesztés > Beállítások > Mértékegységek és megjelenítési sebesség (Windows) vagy az Illustrator > Beállítások > Mértékegységek és megjelenítési sebesség (Mac OS) menüpontot, és válassza az XML azonosító lehetőséget.

Lásd még

“Változók panel – áttekintés”, 440. oldal

Adatkészletek használata

Az *adatkészletek* változók és hozzájuk kapcsolódó adatok gyűjteményei. Adatkészlet létrehozásakor a jelenleg a rajztáblán lévő dinamikus adatokat rögzíti. Válthat az adatkészletek között, így különböző adatokat tölthet be a sablonba.

Az aktuális adatkészlet neve a Változók panel felső részén jelenik meg. Ha módosítja egy változó értékét, és így a rajztábla már nem a készletben tárolt adatokat tükrözi, az adatkészlet neve dőlt betűvel jelenik meg. Ezután létrehozhat egy új adatkészletet, vagy frissítheti az adatkészletet, így felülírva az új adatokkal a régi adatokat.

Lásd még

“Adatalapú grafika – ismertető”, 440. oldal

“Műveletsor kötegelt végrehajtása fájlokon”, 438. oldal

“Változók panel – áttekintés”, 440. oldal

Új adatkészlet létrehozása

- ❖ Kattintson az Adatkészlet rögzítése gombra  a Változók panelen. Ehelyett választhatja az Adatkészlet rögzítése menüpontot is a Változók panel menüjéből.

Váltás adatkészletek között

- ❖ Jelöljön ki egy adatkészletet a Változók panelen lévő Adatkészlet listában. Ehelyett kattinthat az Előző adatkészlet gombra  vagy a Következő adatkészlet gombra  is.

A rajztábla adatainak alkalmazása az aktuális adatkészletre

- ❖ Válassza az Adatkészlet frissítése menüpontot a Változók panel menüjéből.

Adatkészlet átnevezése

- ❖ Szerkessze a szöveget közvetlenül az Adatkészlet szövegmezőben. Ehelyett kattinthat duplán az *Adatkészlet: szóra* (az Adatkészlet szövegmező bal oldalán) is, beírhat egy új nevet, és az OK gombra kattinthat.

Adatkészlet törlése

- ❖ Válassza az Adatkészlet törlése menüpontot a Változók panel menüjéből.

Változókönyvtárak ismertetése

Egy együttműködési környezetben a csapattagok közötti koordináció létfontosságú a projektek sikere szempontjából. Egy weblapokat készítő vállalatnál például a webtervező felelős a webhely megjelenéséért, míg a webfejlesztő a háttérben található kódokért és parancsfájlokért. Ha egy tervező módosítja egy weblap elrendezését, a változásokról tájékoztatni kell a fejlesztőt is. Hasonlóképpen, ha egy fejlesztő további funkciókat szeretne elhelyezni a weblapon, szükséges lehet az oldal arculatának frissítése.

A változókönyvtárak lehetővé teszik, hogy a tervezők és fejlesztők egy XML-fájlon keresztül hangolják össze munkájukat. Egy tervező például létrehozhat egy sablont névjegykártyákhoz az Illustrator programban, és a változóadatokat XML-fájlként exportálhatja. A fejlesztő ezután az XML-fájllal kapcsolhatja össze a változókat és az adatkészleteket egy adatbázissal, majd megírhatja a kész rajzelem leképezéséhez szükséges parancsfájlt. Ez a munkafolyamat meg is fordítható, vagyis a fejlesztő kódolhatja a változókat és adatkészletneveket egy XML-fájlba, majd a tervező importálhatja a változókat egy Illustrator-dokumentumba.

Ha változókat szeretne importálni az Illustrator szoftverbe egy XML-fájlból, válassza a Változók panel menüjében található Változókönyvtár betöltése menüpontot.

Ha változókat szeretne exportálni az Illustrator szoftverből egy XML-fájlba, válassza a Változók panel menüjében található Változókönyvtár mentése menüpontot.

Lásd még

“Adatalapú grafika – ismertető”, 440. oldal

“Adatkészletek használata”, 443. oldal

“Változók panel – áttekintés”, 440. oldal

Sablon mentése adatalapú grafikához

Amikor változókat definiál egy Illustrator-dokumentumban, sablont készít adatalapú grafikához. A sablont mentheti SVG formátumban, hogy más Adobe-termékekkel, például az Adobe Graphics Server és az Adobe GoLive alkalmazásokkal is használhassa. A GoLive felhasználói például elhelyezhetnek egy SVG-sablont egy lapelrendezésben, a változóit adatbázishoz köthetik dinamikus hivatkozással, majd az Adobe Graphics Server programmal a kép több különböző változatát hozhatják létre. Ehhez hasonlóan az Adobe Graphics Server programmal dolgozó fejlesztők a SVG-fájlban szereplő változókat közvetlenül adatbázishoz vagy más adatforráshoz köthetik.

- 1 Válassza a Fájl > Mentés másként menüpontot, adjon meg egy fájlnevet, állítsa be fájltypusként az SVG formátumot, végül kattintson a Mentés gombra.
- 2 Kattintson a Több beállítás gombra, és jelölje ki az Adobe Graphics Server adatok felvétele beállítását. Ez a beállítás tartalmaz minden információt, ami az SVG-fájlban történő változóbehelyettesítéshez szükséges.
- 3 Kattintson az OK gombra.

15. fejezet: Diagramok

A diagramokkal a statisztikai adatok vizuálisan jeleníthetők meg. Az Adobe Illustrator szoftverben kilenc különböző diagramtípus közül választhat, és testreszabhatja azokat az igényeinek megfelelően.

Diagramok létrehozása

Diagram létrehozása

1 Válasszon egy diagrameszközt.

A használt eszköz kezdetben meghatározza, hogy az Illustrator milyen diagramot generál, de a diagram típusa később módosítható.

2 Adja meg a diagram méretét a következő módszerek bármelyikével:

- Húzza a mutatót átlós irányban a kezdő saroktól az átellenes sarokig. Ha a húzás közben lenyomva tartja az Alt billentyűt (Windows) vagy az Option billentyűt (Mac OS), a diagramot a középpontjából kiindulva rajzolhatja meg. A Shift billentyű lenyomva tartásával négyzet alakúra korlátozhatja a diagramot.
- Kattintson oda, ahová a diagramot helyezni kívánja. Adja meg a diagram szélességét és magasságát, és kattintson az OK gombra.

Megjegyzés: A megadott méretek magára a diagramra vonatkoznak, és nem foglalják magukba a diagram címkéit és feliratait.

3 A Diagramadatok ablakban adja meg a diagramban megjeleníteni kívánt adatokat.

Fontos: A diagramadatokat meghatározott sorrendben kell megadni, amely diagramtípusokként változik. Mielőtt elkezd beírni az adatokat, mindenképpen nézzen utána, hogyan kell elrendezni a címkéket és az adatkészleteket a munkalapon.

4 Kattintson az Alkalmaz gombra , vagy nyomja le az Enter billentyűt a numerikus billentyűzeten a diagram létrehozásához.

A Diagramadatok ablak mindaddig nyitva marad, amíg be nem zárja azt. Így egyszerűen válthat a diagramadatok szerkesztése és a rajztáblán való munka között.

Lásd még

“Diagram – eszközközlő”, 31. oldal

“Diagramadatok megadása”, 446. oldal

“Diagramok formázása és testreszabása”, 449. oldal

Az oszlopszélesség és a tizedespontosság beállítása

Az oszlopszélesség módosítása nincs hatással a diagram oszlopainak tényleges szélességére, csak több vagy kevesebb számjegy megjelenítését teszi lehetővé.

Az alapértelmezett érték két tizedesjegy, vagyis ha a 4 kerül az egyik cellába, akkor az 4,00-ként fog megjelenni, a cellába írt 1,55823 érték megjelenítése pedig 1,56 lesz.

Oszlopszélesség beállítása

❖ Tegye az alábbiak egyikét:

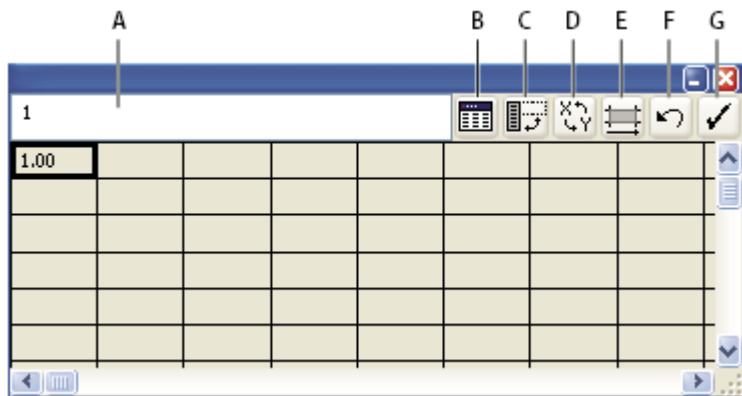
- Kattintson a Cellastílus gombra , és az Oszlopszélesség szövegmezőbe írjon be egy számot 0 és 20 között.
- Mozgassa a mutatót a módosítani kívánt oszlop széléhez. A mutató dupla nyílra változik . Ezután húzza a fogantyút a kívánt helyre.

Cellák tizedespontosságának beállítása

❖ Kattintson a Cellastílus gombra, és a Tizedesjegyek száma szövegmezőbe írjon be egy számot 0 és 10 között.

Diagramadatok megadása

A diagramadatokat a Diagramadatok ablakban adhatja meg. A Diagramadatok ablak automatikusan megjelenik, ha egy diagrameszközt használ, és a bezárásáig nyitva marad.



Diagramadatok ablak

A. Beviteli mező B. Adatok importálása C. Sor/oszlop transzponálása D. X/Y átváltása E. Cellastílus F. Visszaállítás G. Alkalmaz

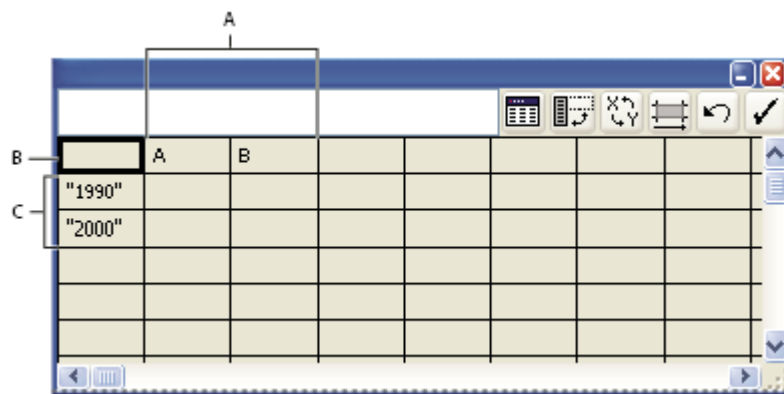
- 1 Megjeleníti egy meglévő diagram Diagramadatok ablakát: jelölje ki a teljes diagramot a Kijelölés eszközzel, majd válassza az Objektum > Diagram > Adatok parancsot.
- 2 Adatot a következő módszerek bármelyikével megadhat:
 - Jelöljön ki egy cellát a munkalapon, és adja meg az adatot az ablak felső részén lévő szövegmezőben. Az adat beviteléhez és a sor következő cellájának kijelöléséhez nyomja le a Tab billentyűt, az adat beviteléhez és az oszlop következő cellájának kijelöléséhez nyomja le az Enter vagy a Return billentyűt, a cellák közötti mozgáshoz használja a nyílbillentyűket, vagy egyszerűen csak kattintson egy másik cellára annak kijelöléséhez.
 - Másolja az adatokat egy táblázatkezelő alkalmazásból, például a Lotus® 1-2-3 vagy a Microsoft Excel szoftverből. A Diagramadatok ablakban kattintson arra a cellára, amely a beillesztés bal felső cellája lesz, és válassza a Szerkesztés > Beillesztés menüpontot.
 - Egy szövegszerkesztő alkalmazással hozzon létre egy szövegfájlt, ahol az egyes cellák adatait egy tabulátor választja el, és minden sor végén egy bekezdésjel van. Az adatok csak tizedespontokat vagy tizedesvesszőt tartalmazhatnak, különben az adat nem követhető le. (A nagy számokat például egybeírva adja meg (732000), ne vesszővel elválasztva az ezreket (732,000)). A Diagramadatok ablakban kattintson a cellára, amely az importált adatok bal felső cellája lesz, kattintson az Adatok importálása gombra , és jelölje ki a szövegfájlt.

Megjegyzés: Ha az adatokat véletlenül fordítva adta meg, vagyis sorok helyett oszlopokat adott meg vagy fordítva, kattintson a Transzponálás gombra , az oszlopok és sorok felcseréléséhez. A szórásdiagramok x és y tengelyének felcseréléséhez kattintson az X/Y átváltása gombra .

- 3 Kattintson az Alkalmaz gombra , vagy nyomja le az Enter billentyűt a numerikus billentyűzeten a diagram újragenerálásához.

Diagramcímkék és adatkészletek használata

A címkék olyan szavak vagy számok, amelyek két dolgot fejeznek ki: az összehasonlított adatkészleteket és az összehasonlítás alapjául szolgáló kategóriákat. Az oszlop, halmozott oszlop, sáv, halmozott sáv, vonal, terület és radar típusú diagramok esetében a címkék megadása a munkalapon a következőképpen történik:



Címkék a Diagramadatok ablakban

A. Adatkészlet címkéje B. Üres cella C. Kategória címkéi

Címkék megadása

❖ Az oszlop, halmozott oszlop, sáv, halmozott sáv, vonal, terület és radar típusú diagramok esetében a címkék megadása a munkalapon a következőképpen történik:

- Ha azt szeretné, hogy az Illustrator diagramfeliratot hozzon létre, törölje a bal felső cella tartalmát, és hagyja a cellát üresen.
- A cellák felső sorában adja meg a különböző adatkészletek nevét. Ezek a címkék megjelennek a feliratban. Ha nem szeretné, hogy az Illustrator feliratot generáljon, ne adjon meg adatkészletneveket.
- A cellák bal oldali oszlopába adja meg a kategóriák nevét. A kategória gyakran időegység, például napok, hónapok vagy évek. Ezek a címkék a diagram függőleges vagy vízszintes tengelye mentén jelennek meg, kivéve a radardiagramokat, ahol minden címke külön tengelyt hoz létre.
- Ha csak számokat tartalmazó címkéket szeretne létrehozni, a számokat egyenes időzőjelek közé írja. Ha például az 1996-os évet címkéként szeretné megadni, a "1996" karaktersort írja be.
- Ha a címkékben sortörést szeretne használni, egy függőleges vonal karakterrel választhatja el a sorokat. Az **Összes|előfizetés**1996 beírásával hozható létre például a következő diagramcímke:

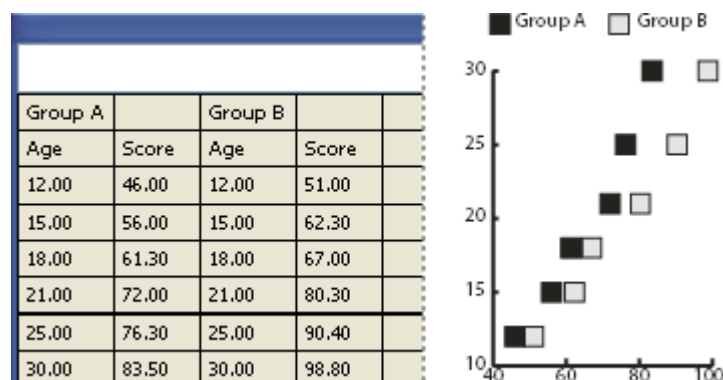
Összes

előfizetés

1996

Szórásdiagramok adatkészleteinek megadása

A szórásdiagram abban különbözik a többi diagramtól, hogy mindkét tengely értékeket mér, nincsenek kategóriák.

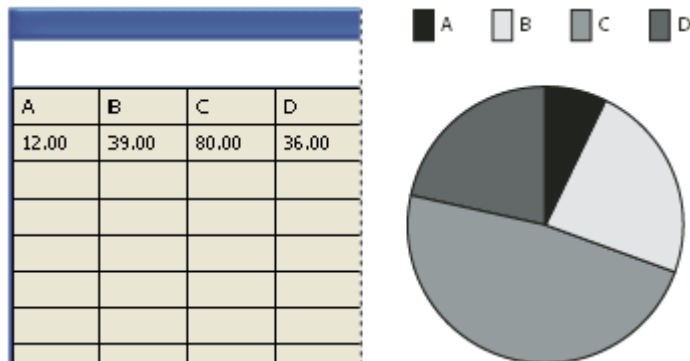


Szórásdiagram adatai

- Adjon meg adatkészletcímkeket a munkalap felső sorának minden második cellájába, az első cellával kezdve. Ezek a címkék megjelennek a feliratban.
- Az y tengely adatait az első oszlopban, az x tengely adatait pedig a második oszlopban adja meg.

Kördiagramok adatkészleteinek megadása

A kördiagramok adatkészleteinek szervezése hasonló a többi diagraméhoz. Azonban a munkalap minden sora egy új diagramot generál.

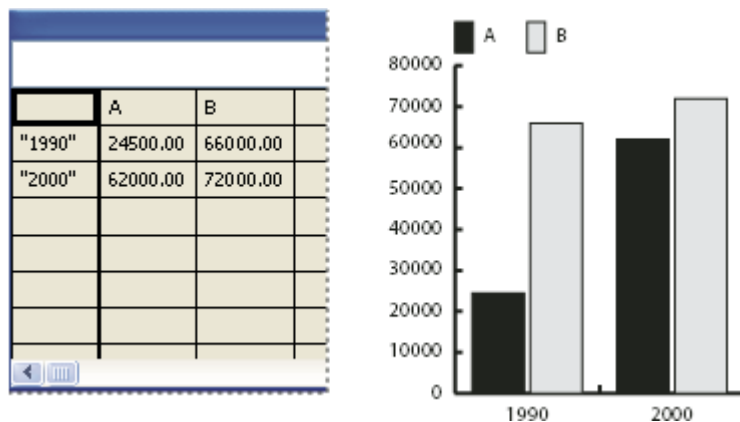


Kördiagram adatai

- Az oszlop, halmozott oszlop, sáv, halmozott sáv, vonal, terület és radar típusú diagramokhoz hasonlóan adhatja meg az adatkészletek címkeit: Adjon meg kategórianeveket, ha diagramneveket szeretne létrehozni.
- Egyetlen kördiagram létrehozásához csak egy sor adatot írjon be, és vagy minden adat negatív, vagy mind pozitív legyen.
- Több kördiagram létrehozásához több sor adatot írjon be, és vagy minden adat negatív, vagy mind pozitív legyen. Alapértelmezés szerint az egyes kördiagramok mérete arányos az egyes diagramok adatainak összegével.

Adatkészletek megadása oszlop-, sor-, vonal-, terület- és radardiagramok esetében

Miután megadta a diagram címkeit, elkezdheti az adatkészletek bevitelét a megfelelő oszlopba.



Oszlopdiaagram adatai

Oszlop, halmozott oszlop, sáv és halmozott sáv típusú diagramok Az oszlop magassága és a sáv szélessége megfelel az összehasonlított mennyiséggel. Az oszlop- és sávdiagramok esetében kombinálhat pozitív és negatív értékeket, a negatív értékek a vízszintes tengely alá nyúló oszlopokként jelennek meg. A halmozott oszlopdiaagramok esetében minden értéknek negatívnak vagy pozitívnak kell lennie

Vonaldiagramok Minden adatoszlop megfelel a vonaldiagram egy vonalának. A vonaldiagramokban használhat pozitív és negatív értékeket is.

Területdiagramok Az értékeknek egységesen pozitívnak vagy negatívnak kell lenniük. Minden megadott adatsor a területdiagram egy kitöltött területének felel meg. A területdiagramok minden oszlop értékét hozzáadják az előző oszlop összegéhez. Ezért még akkor is, ha a vonaldiagram és a területdiagram ugyanazokat az adatokat tartalmazza, megjelenésük lényegesen eltérő.

Radardiagramok Minden számot egy tengelyen ábrázolnak, és minden számot összekötnek a tengelyen lévő többi számmal, így egy „hálót” hozva létre. A radardiagramokban használhat pozitív és negatív értékeket is.

Diagramok formázása

Diagramok formázása és testreszabása

A diagramok számos módon formázhatók. Módosíthatja például a diagram tengelyeinek megjelenését és elhelyezkedését, vetett árnyékokat hozhat létre, elmozdíthatja a feliratot, és különböző grafikontípusokat kombinálhat. A diagram formázási beállításainak megtekintéséhez jelölje ki a diagramot a Kijelölés eszközzel, és válassza az Objektum > Diagram > Szöveg menüpontot.

Manuálisan is módosíthatja a diagram számos tulajdonságát. Megváltoztathatja az árnyékok színét, a betűképet és a betűstílust, a diagram bármelyik vagy összes részét áthelyezheti, tükrözheti, nyírhatja, elforgathatja vagy átméretezheti, valamint testreszabhatja az oszlopok és a jelölők megjelenését. A diagramokra alkalmazhat átlátszóságot, színátmeneteket, keveréseket, ecsetvonásokat, grafikus stílusokat és további hatásokat. Ezeket a módosításokat mindig utoljára végezze el, mivel a diagram újragenerálása eltávolítja ezeket.

 *A diagramok testreszabásához kaphat néhány ötletet az Illustrator alkalmazás mappájában, a Cool Extras/Sample Files/Graph Designs mappában lévő példák megtekintésével.*

Tartsa szem előtt, hogy a diagram egy csoportosított objektum, amely függ az adataitól. A diagramon soha ne végezzen csoportbontást, különben a diagramot többé nem tudja módosítani. Diagram szerkesztéséhez jelölje ki a szerkeszteni kívánt részeket a diagram csoportbontása nélkül, ehhez használhatja a Közvetlen kijelölési eszközt vagy a Csoportkijelölő eszközt.

Azt is fontos megérteni, hogyan kapcsolódnak össze a diagram elemei. A teljes diagram és annak feliratai egy csoportot alkotnak. Minden adatkészlet a diagram alcsoportja, és minden adatkészlet a feliratával együtt az összes adatkészlet alcsoportja. Minden érték az adatcsoportjának alcsoportja és így tovább. A diagramon belüli objektumcsoportokat soha ne bontsa, és ne csoportosítsa újra.

Lásd még

“Diagramtervek – ismertető”, 453. oldal

A diagramtípus módosítása

- 1 Jelöljön ki egy diagramot a Kijelölés eszközzel.
- 2 Válassza az Objektum > Diagram > Szöveg menüpontot, vagy kattintson duplán a diagram eszközre az Eszközök panelen.
- 3 A Diagramtípus párbeszédpanelen kattintson a kívánt diagramtípusnak megfelelő gombra, és kattintson az OK gombra.

Megjegyzés: Ha a diagram objektumait színátmenetekkel színezi, a diagramtípusok módosítása váratlan következményekkel járhat. A nemkívánatos eredmények kivédéséhez vagy ne alkalmazzon színátmenetet addig, amíg nincs teljesen kész a diagram, vagy a Közvetlen kijelölési eszközzel jelölje ki a színátmenettel színezett objektumokat, és fesse őket valamelyik négyes színre, majd alkalmazza ismét az eredeti színátmenetet.

Diagram tengelyeinek formázása

A kördiagramok kivételével minden diagram rendelkezik *értéktengellyel*, amely a diagram értékeinek mértékegységét mutatja. Megadhatja, hogy az értéktengelyt csak a diagram egyik vagy mindkét oldalán meg kívánja-e jeleníteni. A sáv, halmozott sáv, oszlop, halmozott oszlop, vonal és terület típusú diagramok *kategóriatengellyel* is rendelkeznek, amely meghatározza a diagramban található adatok kategóriáját.

Meghatározhatja, hogy hány vonásjel jelenjen meg az egyes tengelyeken, módosíthatja a vonásjelek hosszát, valamint előtagokat és utótagokat adhat a tengelyen lévő számokhoz.

- 1 Jelölje ki a diagramot a Kijelölés eszközzel.
- 2 Válassza az Objektum > Diagram > Szöveg menüpontot, vagy kattintson duplán a diagram eszközre az Eszközök panelen.
- 3 Az értéktengely áthelyezéséhez válasszon egy lehetőséget az Értéktengely listából.
- 4 A vonásjelek és -címkék formázásához válasszon egy tengelyt a párbeszédpanel felső részén lévő legördülő menüből, és adja meg a következő beállításokat:

Osztásértékek	Meghatározza, hogyan helyezkednek el az osztásjelek az értéktengelyeken, valamint a bal oldali, a jobb oldali, az alsó vagy a felső tengelyeken. A Számított értékek felülírása jelölőnégyzet bejelölésével manuálisan számíthatja ki az osztásjelek elhelyezését. Elfogadhatja a diagram létrehozásakor beállított értékeket, vagy megadhat egy minimumértéket, egy maximumértéket, valamint a címkék közötti osztások számát.
Osztásjelek	Meghatározza a vonásjelek hosszát és az egy osztásra eső vonások számát. A kategóriatengelyek esetében jelölje be a Legyenek vonásjelek a feliratok között jelölőnégyzetet, ha vonásjeleket szeretne rajzolni a címkék vagy oszlopok egyik oldalára, vagy törölje a jelölőnégyzet jelölését, ha a vonásokat a címkék és oszlopok középre szeretné helyezni.
Címkék hozzáadása	Meghatároz egy előtagot és utótagot az értéktengelyeken, valamint a bal oldali, a jobb oldali, az alsó vagy a felső tengelyeken lévő számokhoz. A tengelyen lévő számokhoz hozzáadhat egy dollárjelet vagy százalékjelet.

Különböző léptékek hozzárendelése az értéktengelyekhez

Ha a diagram mindkét oldalán van értéktengely, az egyes tengelyekhez különböző adatkészleteket rendelhet. Így az Illustrator különböző léptékezt generál az egyes tengelyekhez. Ez a módszer akkor különösen hasznos, ha egy diagramban különböző diagramtípusokat kombinál.

- 1 Válassza a Csoportkijelölő eszközt .
- 2 Kattintson azon adatkészlet feliratára, amelyet a tengelyhez szeretne rendelni.
- 3 A Csoportkijelölő eszköz mutatójának mozgatása nélkül kattintson ismét. A felirathoz tartozó összes oszlop ki lesz jelölve.
- 4 Válassza az Objektum > Diagram > Szöveg menüpontot, vagy kattintson duplán a diagram eszközre az Eszközök panelen.
- 5 Az Értéktengely legördülő menüben jelölje ki azt a tengelyt, amelyhez az adatokat rendelni szeretné.
- 6 Kattintson az OK gombra.

Lásd még

“Kijelölés – eszközalárka”, 25. oldal

Oszlopok, sávok és vonalak formázása

Az oszlop, halmozott oszlop, sáv és halmozott sáv típusú diagramok esetében beállíthatja az oszlopok, illetve a sávok közötti rés méretét. Módosíthatja az adatkategóriák, vagyis *csoportok* közötti távolságot is. A vonal-, szórás- és radardiagramok esetében módosíthatja a vonalak és adatpontok megjelenését.

- 1 Jelölje ki a diagramot a Kijelölés eszközzel.
- 2 Válassza az Objektum > Diagram > Szöveg menüpontot, vagy kattintson duplán a diagram eszközre az Eszközök panelen.
- 3 Ha egy oszlop, halmozott oszlop, sáv vagy halmozott sáv típusú diagramban be szeretné állítani az oszlopok vagy sávok közötti távolságot, adjon meg egy értéket 1% és 100% között az Oszlopszélesség, Sáv szélessége vagy Csoportszélesség szövegmezőben.

A 100%-nál nagyobb érték azt eredményezi, hogy az oszlopok, sávok vagy csoportok átfedik egymást. A 100%-nál kisebb érték hézagot hoz létre az oszlopok, sávok vagy csoportok között. A 100% érték eredményeképpen az oszlopok, sávok vagy csoportok pontosan illeszkednek egymáshoz.

- 4 Ha a vonalakat vagy adatpontokat módosítani kívánja egy vonal-, szórás- vagy radardiagramban, adja meg a Jelölje meg az adatpontokat, Kösse össze az adatpontokat, Széltől szélig vonalak és Rajzoljon kitöltött vonalakat beállításokat.
- 5 Az oszlopok, sávok vagy vonalak átlapolásának beállításához adja meg az Első sor elöl és az Első oszlop elöl beállításokat.

***Megjegyzés:** Területdiagramok esetében mindig használja az Első oszlop elöl beállítást, különben előfordulhat, hogy néhány terület nem jelenik meg.*

Általános diagrambeállítások

Az általános diagrambeállítások eléréséhez jelölje ki a diagramot a Kijelölés eszközzel, és kattintson duplán a diagram eszközre az Eszközök panelen.

Értéktengely Meghatározza, hogy jelenjen meg az értéktengely, vagyis a mértékegységeket megjelenítő tengely.

Árnyék hozzáadása Árnyékot helyez az oszlopok, sávok, vonalak vagy a teljes kördiagram mögé.

Felirat hozzáadása fent keresztben A feliratot vízszintesen jeleníti meg a diagram felső részén a diagram jobb oldala helyett.

Első sor elöl Meghatározza, hogyan fedik át egymást a kategóriák, vagyis csoportok, ha a Csoportszélesség nagyobb, mint 100%. Ez a beállítás akkor a leghasznosabb, ha oszlop- vagy sávdiagramokkal dolgozik.

Első oszlop elöl Felülre helyezi azt az oszlopot, sávot vagy vonalat, amely az első adatsornak felel meg a Diagramadatok ablakban. Ez a beállítás határozza meg azt is, hogy melyik oszlop kerül felülre olyan oszlopdiagramok és halmozott oszlopdiagramok, illetve sordiagramok és halmozott sordiagramok esetében, ahol az Oszlopszélesség, illetve a Sáv szélessége 100%-nál nagyobb.

Jelölje meg az adatpontokat Négyzetes jelölőket helyez minden adatpontra.

Kösse össze az adatpontokat Vonalakat rajzol, amelyeknek köszönhetően könnyebben áttekinthetők az adatok közötti összefüggések.

Széltől szélig vonalak Olyan vonalakat rajzol, amelyek átnyúlnak a diagramon balról jobbra a vízszintes (x) tengely mentén. Ez a beállítás nem érhető el szórásdiagramok esetében.

Rajzoljon kitöltött vonalakat Egy vastagabb vonalat hoz létre a Vonalvastagság mezőben megadott értéknek megfelelően, és a vonalat az adott adatsor specifikációjának megfelelő színnel tölti ki. Ez a beállítás akkor válik elérhetővé, ha bejelöli az Adatpontok összekapcsolása jelölőnégyzetet.

Vetett árnyék hozzáadása

Árnyékot helyezhet az oszlopok, sávok, vonalak vagy a teljes kördiagram mögé.

- 1 Jelöljön ki egy diagramot a Kijelölés eszközzel.
- 2 Válassza az Objektum > Diagram > Szöveg menüpontot, vagy kattintson duplán a diagram eszközre az Eszközök panelen.
- 3 A Diagramtípus párbeszédpanelen jelölje be az Árnyék hozzáadása beállítást, és kattintson az OK gombra.

Felirat helyének módosítása

Alapértelmezés szerint a felirat a diagram jobb oldalán jelenik meg. Dönthet azonban úgy, hogy azt a diagram felső részén vízszintesen jeleníti meg.

- 1 Jelöljön ki egy diagramot a Kijelölés eszközzel.
- 2 Válassza az Objektum > Diagram > Szöveg menüpontot, vagy kattintson duplán a diagram eszközre az Eszközök panelen.
- 3 A Diagramtípus párbeszédpanelen jelölje be a Felirat hozzáadása fent keresztben beállítást, és kattintson az OK gombra.

Kördiagramok formázása

A kördiagramokban módosíthatja a felirat elhelyezését és a szeletek elrendezését. Megadhatja azt is, hogyan szeretne megjeleníteni több kördiagramot.

- 1 Jelölje ki a diagramot a Kijelölés eszközzel.
- 2 Válassza az Objektum > Diagram > Szöveg menüpontot, vagy kattintson duplán a diagram eszközre az Eszközök panelen.

3 Végezze el a következő műveletek valamelyikét:

- A felirat helyének módosításához válasszon egy lehetőséget a Felirat menüjében.
- Több kördiagram megjelenésének beállításához válasszon egy lehetőséget az Elhelyezés menüben.
- A szeletek rendezésének megadásához válasszon egy beállítást a Rendezés menüben.



A százaléktételek és a feliratok alaphelyzetben fekete színűek. Ha egy sötét háttérű szeletben nem látszik a felirat, színezzé át a sötét háttérrel. A Csoportkijelölő eszközzel jelölje ki a sötét színű kördiagramszeleteket, és színezzé át azokat a Szín panellel vagy a Színtárak panellel.

Kördiagram beállításai

Felirat Meghatározza a felirat elhelyezését.

• **Szabványos felirat** A feliratokat a diagramon kívülre helyezi (ez az alapértelmezett). Ezt a beállítást akkor használja, ha a kördiagramokat más diagramtípussal kombinálja.

• **Feliratok a nyílásszögekben** Feliratot helyez a megfelelő szeletekre.

• **Nincs felirat** Teljesen kihagyja a feliratokat.

Pozíció Meghatározza, hogy az alkalmazás hogyan jelenítsen meg több kördiagramot.

• **Arány** A diagramokat arányosan átméretezi.

• **Páros** Minden kördiagramot ugyanolyan átmérőjűvé alakít.

• **Halmozott** Minden kördiagramot egy másikra helyez, és minden diagram méretezése a többihez arányosan történik.

Rendezés Meghatározza a szeletek rendezésének módját.

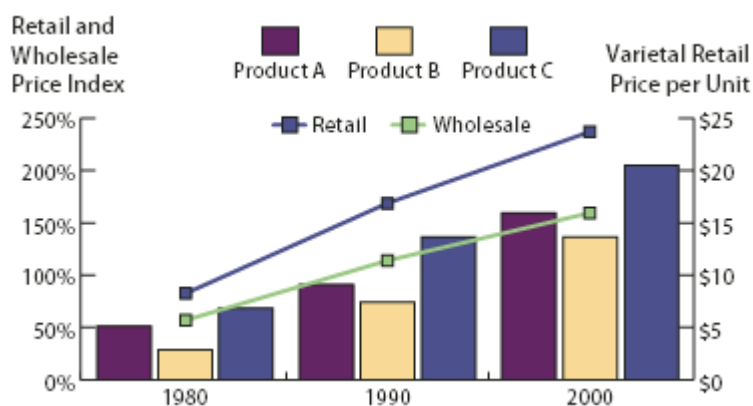
• **Mind** A kijelölt kördiagramok szeleteit a kördiagram tetejétől indulva az óramutató járásának megfelelően csökkenő sorrendben helyezi el.

• **Első** A kijelölt kördiagramok szeleteit úgy rendezi, hogy az első diagram legnagyobb értéke kerül az első szeletre, a többi szelet rendezése pedig csökkenő sorrendben történik. Az összes többi diagram az első diagram szeleteinek sorrendjét követi.

• **Nincs** A kijelölt kördiagramok szeletei a diagram tetejéről indulva az óramutató járásának megfelelően az értékek beírásának sorrendjét követik.

Különböző diagramtípusok kombinálása

Egy diagramban különböző diagramtípusokat kombinálhat. Néha célszerű lehet, hogy például az egyik adatkészlet oszlopdiagramként, a többi adatkészlet pedig vonaldiagramként jelenjen meg. Bármelyik két diagramtípust kombinálhatja a szórásdiagramok kivételével. A szórásdiagramok semmilyen más diagramtípussal nem kombinálhatók.



Oszlopok és vonalak kombinálása egy diagramban

- 1 Válassza a Csoportkijelölő eszközt .
- 2 Kattintson a módosítani kívánt adatok feliratára.
- 3 A Csoportkijelölő eszköz mutatójának mozgatása nélkül kattintson ismét. A felirathoz tartozó összes oszlop ki lesz jelölve.

- 4 Válassza az Objektum > Diagram > Szöveg menüpontot, vagy kattintson duplán a diagram eszközre az Eszközök panelen.
- 5 Jelölje ki a kívánt diagramtípust, és adja meg a beállításokat.

Ha egy diagram több diagramtípust használ, szükség lehet arra, hogy az egyik adatkészletet a jobb oldali tengelyen, míg a másikat a bal oldali tengelyen ábrázolja. Így mindkét tengely más adatokat mér.

***Megjegyzés:** Ha halmozott oszlopdiagramokat használ más diagramtípusokkal együtt, a halmozott oszlopdiagram minden adatkészletéhez ugyanazt a tengelyt használja. Ha néhány adatkészlet a jobb oldali tengelyt használja, míg más adatkészletek a bal oldalit, az oszlopok magassága félrevezető lehet, vagy azok átfedhetik egymást.*

Diagram részeinek kijelölése

- 1 Válassza a Csoportkijelölő eszközt .
- 2 Kattintson a kijelölni kívánt oszlopok feliratára.
- 3 A Csoportkijelölő eszköz mutatójának mozgatása nélkül kattintson ismét. A felirathoz tartozó összes oszlop ki lesz jelölve.

Kijelölhet úgy is egy csoportot, hogy az egyik részére kattint, majd egy újabb kattintással kijelöli a vele együtt csoportosított oszlopokat, a harmadik kattintással pedig kijelöli a feliratot. Minden kattintással a csoportosított objektumok egy újabb rétegét adhatja a kijelöléshez a hierarchia következő szintjén lévő csoporttal kezdve. A kijelölés bővítéséhez kattintson annyiszor, ahány csoportot hozzá szeretne adni.
- 4 Ha meg kívánja szüntetni a kijelölt csoport egy részének kijelölését, válassza a Közvetlen kijelölési eszközt , és a Shift billentyű lenyomva tartása mellett kattintson az objektumra.

Diagramban lévő szöveg formázása

Az Illustrator egy alapértelmezett betűtípust és betűméretet használ a diagram címkéinek és feliratainak generálásakor. A szöveg formázása viszont egyszerűen módosítható a diagram megjelenésének érdekesebbé tételéhez.

- 1 Válassza a Csoportkijelölő eszközt .
- 2 Kattintson egyszer a módosítani kívánt szöveg alapvonalára. Kattintson kétszer az összes szöveg kijelöléséhez.
- 3 Igény szerint módosítsa a jellemzőket.

Képek és szimbólumok hozzáadása a diagramhoz

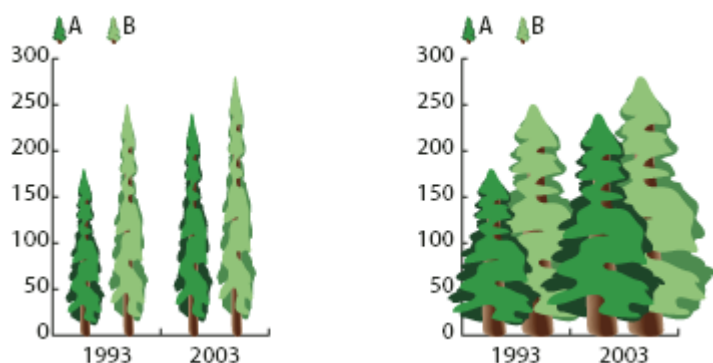
Diagramtervek – ismertető

A *diagramtervekkel* illusztrációt adhat az oszlopokhoz és jelölőkhöz. A diagramtervek lehetnek egyszerű rajzok, emblémák vagy bármilyen más, a diagram értékeit ábrázoló szimbólumok, illetve lehetnek összetett, mintázatok és segédobjektumokat tartalmazó objektumok is. Az Illustrator számos előre beállított diagramtervet tartalmaz. Létrehozhat és tárolhat új diagramterveket is a Diagram terve párbeszédpanelen.

A diagramterveket többféleképpen is alkalmazhatja az oszlopokra:

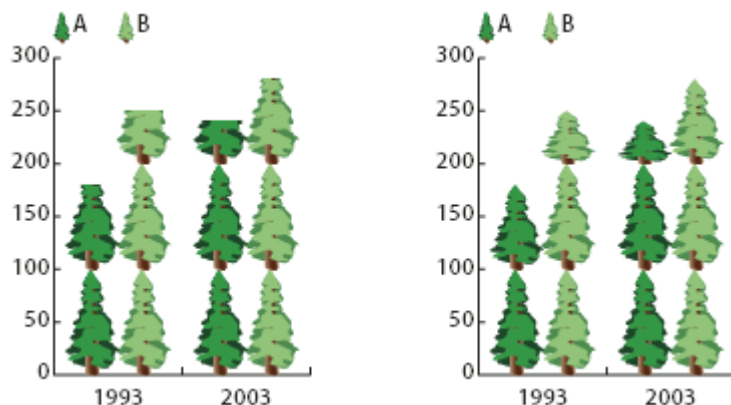
Függőlegesen méretezett terv Függőleges irányban van nyújtva vagy összenyomva. A szélessége nem változik.

Egységesen méretezett terv Függőlegesen és vízszintesen is méretezve van. A tervek függőleges térközének beállítása nem történik meg a különböző szélességekhez.



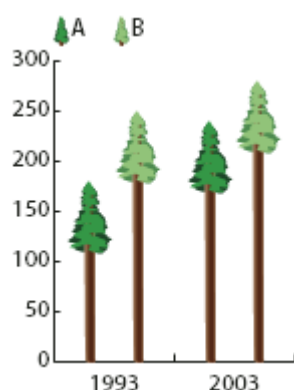
Függőlegesen és egységesen méretezett diagramterv összehasonlítása

Ismétlődő terv A tervet az alkalmazás úgy halmozza, hogy az kitöltse az oszlopot. Megadhatja az egyes tervek által képviselt értéket, valamint azt is, hogy a részeket ábrázoló terveket kívánja-e levágni vagy összenyomni.



Ismétlődő diagram levágott és átméretezett tervekkel

Csúsztató terv Hasonlít a függőlegesen méretezett tervhez, azonban itt megadhatja, hogy a terv mely részét szeretné nyújtani vagy összenyomni. Ha például egy emberrel ábrázol egy adatot, a fej módosítása nélkül nyújthatja vagy nyomhatja össze a testet. A Függőlegesen méretezve beállítás a teljes embert átméretezné.



Csúsztató diagramterv

Oszlop- vagy jelölőterv importálása

Az Illustrator számos előre beállított tervet tartalmaz, amelyek felhasználhatók a diagramokban. A létrehozott diagramterveket átviheti más dokumentumokba is.

- 1 Válassza az Ablak > Színtárkönyvtárak > Egyéb könyvtár menüpontot.

2 Tegye az alábbiak egyikét:

- Előre beállított diagramtervek importálásához keresse meg a Cool Extras/Sample Files/Graph Designs mappát az Illustrator alkalmazás mappájában. Ezután válasszon egy diagramtervfájlt, és kattintson a Megnyitás gombra.
- Ha egy másik dokumentumból szeretne diagramterveket importálni, jelölje ki a dokumentumot, és kattintson a Megnyitás gombra.

Először csak egy új panel jelenik meg az importált fájlból származó színekkel, színátmenetekkel és mintázatokkal. Az importált diagramtervek azonban elérhetők lesznek, ha megnyitja a Diagramoszlop vagy a Diagram jelölője párbeszédpanelt.

Oszlopterv létrehozása

1 Hozzon létre egy téglalapot a terv leghátsó objektumaként. A téglalap a diagramterv határát jelöli.

 A diagram legkisebb oszlopát másolja és illessze be a terv határoló téglalapjaként való felhasználásához.

2 Fesse a téglalapot a kívánt színre, vagy töltsse ki a Nincs beállítással, hogy láthatatlan legyen.

3 Hozza létre a tervet bármelyik rajzeszközzel, vagy helyezzen egy már meglévő tervet a téglalap elé.

4 A Kijelölés eszközzel  jelölje ki a teljes tervet, beleértve a téglalapot is.

5 Válassza az Objektum > Csoportosítás menüpontot a terv csoportosításához.

6 Válassza az Objektum > Diagram > Terv menüpontot.

7 Kattintson az Új terv parancsra. Megjelenik a kijelölt terv előnézete. A tervnek csak az a része látható, amely belefér a leghátsó téglalapba, de ha a diagramban használja, a teljes terv megjelenik.

8 A terv elnevezéséhez kattintson az Átnevezés gombra.

 A diagramtervek létrehozása hasonlít a mintázatok létrehozásához.

Lásd még

“Mintázatok – ismertető”, 186. oldal

Csúsztató oszlopterv létrehozása

1 Hozzon létre egy téglalapot a terv leghátsó objektumaként. A téglalap lesz a diagramterv határa.

2 Hozza létre a tervet bármelyik rajzeszközzel, vagy helyezzen egy már meglévő tervet a téglalap elé.

3 A Toll eszközzel  rajzoljon egy vízszintes vonalat annak meghatározásához, hogy a tervet hol nyújtsa vagy hol nyomja össze a program.

4 Jelölje ki a terv összes részét, beleértve a vízszintes vonalat is.

5 Válassza az Objektum > Csoportosítás menüpontot a terv csoportosításához.

6 A Közvetlen kijelölési eszközzel  vagy a Csoportkijelölő eszközzel  jelölje ki a vízszintes vonalat. Figyeljen arra, hogy csak a vízszintes vonalat jelölje ki.

7 Válassza a Nézet > Segédvonalak > Segédvonalak készítése menüpontot.

8 Válassza a Nézet > Segédvonalak > Segédvonalak rögzítése parancsot a Lezárás melletti pipajel eltávolításához és a segédvonalak feloldásához. Mozgassa a tervet annak ellenőrzéséhez, hogy a segédvonal is a tervvel együtt mozog-e.

9 A Kijelölés eszközzel  jelölje ki a teljes tervet.

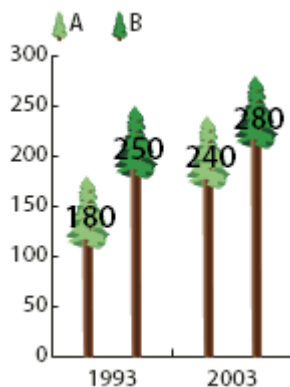
10 Válassza az Objektum > Diagram > Terv menüpontot.

11 Kattintson az Új terv parancsra. Megjelenik a kijelölt terv előnézete.

12 A terv elnevezéséhez kattintson az Átnevezés gombra.

Összeg hozzáadása az oszloptervhez

- 1 Hozza létre az oszloptervet.
- 2 Válassza a Szöveg eszközt **T**. Mozgassa a mutatót oda, ahova az értéket el szeretné helyezni, a tervet meghatározó téglalapba vagy a téglalap közelébe.
Az értéket behelyezheti például a terv alá vagy fölé, annak jobb vagy bal oldalára, illetve a téglalapban is.
- 3 Kattintson, és írjon be egy százalékjelet (%), majd utána két számjegyet 0-tól 9-ig. A számjegyek határozzák meg az adat megjelenését.
Az első számjegy meghatározza, hány helyiérték jelenik meg a tizedespont előtt. Ha az összeg például 122, akkor a 3-as számjegy a 122 érték megjelenését eredményezné. Ha az első számnak 0-t ad meg, a program hozzáadja az értékhez szükséges helyek számát.
A második számjegy meghatározza, hogy hány helyiérték jelenik meg a tizedespont után. Szükség esetén nullák kerülnek a pont után, az értékek pedig kerekítve lesznek. Ezeket a számokat igény szerint módosíthatja.
- 4 A szövegjellemzők beállításához válassza az Ablak > Szöveg > Karakter menüpontot, állítsa be a kívánt jellemzőket, és zárja be a panelt.
- 5 A tizedespontok igazításához válassza az Ablak > Szöveg > Bekezdés menüpontot, és kattintson a Szöveg jobbra igazítása gombra.
- 6 A Kijelölés eszközzel  jelölje ki a teljes tervet, beleértve a téglalapot és az esetleges szövegeket is.
- 7 Válassza az Objektum > Csoportosítás menüpontot a terv csoportosításához.
- 8 Válassza az Objektum > Diagram > Terv menüpontot.
- 9 Kattintson az Új terv parancsra. Megjelenik a kijelölt terv előnézete.
- 10 A terv elnevezéséhez kattintson az Átnevezés gombra.



Csúsztató diagramterv oszlopösszegekkel

Jelölőterv létrehozása

- 1 Jelölje ki és másolja a diagramban lévő jelölő téglalapot, és illessze be oda, ahol a tervet létre szeretné hozni. Ez lesz a diagramterv leghátsó objektuma, és ez határozza meg a jelölő méretét.
- 2 A jelölő grafikájának méretét állítsa be úgy, ahogy annak a diagramban meg kell jelennie, még akkor is, ha ez nagyobb, mint a másolt téglalap.
- 3 Miután elkészítette a jelölőtervet, jelölje ki, és válassza az Objektum > Diagram > Terv menüpontot, és kattintson az Új terv gombra.
- 4 A terv elnevezéséhez kattintson az Átnevezés gombra.

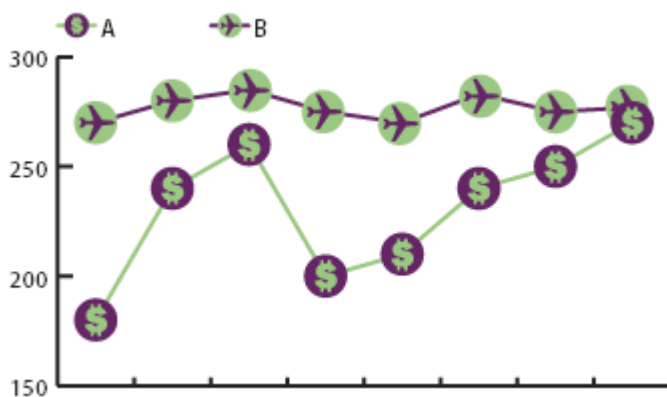
Oszlopterv alkalmazása diagramra

- 1 Hozza létre vagy importálja az oszloptervet.

- 2 A Csoportkijelölő eszközzel  jelölje ki azon oszlopokat vagy sávokat, amelyeket ki szeretne tölteni a tervvel, vagy jelölje ki a teljes diagramot.
- 3 Válassza az Objektum > Diagram > Hasáb menüpontot.
- 4 Válasszon egy oszloptervtípust.
Ha az Ismétlődő oszloptípust választja, adjon meg egy értéket a Minden terv ábrázolja szövegmezőbe. A Hányadok legördülő menüben azt is megadhatja, hogy a tervhányadokat levágni vagy összenyomni kívánja. A Terv darabolása beállítás szükség szerint levág egy darabot a terv tetejéből, a Terv méretezése beállítás pedig átméretezi az utolsó tervet, hogy az beleférjen az oszlopba.
- 5 Válassza ki a használni kívánt tervet. Megjelenik a kijelölt terv előnézete.
- 6 Kattintson az OK gombra.

Jelölőterv alkalmazása vonal- vagy szórásdiagramra

- 1 Hozza létre vagy importálja az oszloptervet.
- 2 A Csoportkijelölő eszközzel  jelölje ki a diagramban azokat a jelölőket és feliratokat, amelyeket le szeretne cserélni egy tervvel. Vonalakat ne jelöljön ki.
- 3 Válassza az Objektum > Diagram > Jelölő menüpontot. Jelölje ki a tervet, és kattintson az OK gombra.
A szoftver úgy méretezi át a tervet, hogy annak leghátsó téglalapja ugyanolyan méretű legyen, mint az alapértelmezett négyzetes jelölő a vonal- vagy szórásdiagramon.



Vonaldiagram jelölőtervekkel

Diagramterv újrafelhasználása

A létrehozott diagramterveket újrafelhasználhatja vagy szerkesztheti egy új terv készítéséhez. Ha rendelkezik az eredeti grafikával, módosíthatja és átnevezheti a tervet a Diagram terve párbeszédpanelen.

Ha nem rendelkezik a diagramtervként definiált eredeti grafikával, kinyerheti az eredeti tervet a diagramterv a grafikába való beillesztésével.

- 1 Válassza a Kijelölés > Kijelölés megszüntetése parancsot a teljes grafika kijelölésének megszüntetéséhez.
- 2 Válassza az Objektum > Diagram > Terv menüpontot.
- 3 Jelölje ki a grafikába beillesztteni kívánt diagramtervet, és kattintson a Terv beillesztése parancsra.
- 4 Kattintson az OK gombra. Az alkalmazás beilleszti a diagramtervet a grafikába. Ezután szerkesztheti, és új diagramtervként is definiálhatja azt.

16. fejezet: Billentyűparancsok

A billentyűparancsok használata produktívabbá teszi az Illustrator használatát. Használhatja az itt felsorolt billentyűparancsokat, vagy hozzáadhat és testreszabhat más billentyűparancsokat, amelyek megfelelnek az igényeinek.

Billentyűparancsok testreszabása

Billentyűparancsok testreszabása

Az Illustrator lehetővé teszi a billentyűparancsok megjelenítését, valamint a billentyűparancsok szerkesztését és létrehozását. A Billentyűparancsok párbeszédpanel lehetővé teszi a billentyűparancsok szerkesztését, és minden olyan parancsot magában foglal, amelyek támogatják a billentyűparancsokat, olyanokat is, amelyek nem találhatók meg a szokásos billentyűparancs-készletben.

Definiálhatja a saját billentyűparancs-készleteit, módosíthat egy készleten belüli egyes billentyűparancsokat és váltogathat a billentyűparancs-készletek között. Létrehozhat például különböző készleteket az egyes munkaterületekhez, amelyeket az Ablak > Munkaterület menüből választ ki.

 A billentyűparancsok mellett számos parancs környezetfüggő menüből is elérhető. A környezetfüggő menük az aktív eszközzel, kijelöléssel vagy palettával kapcsolatos parancsokat jelenítik meg. A környezetfüggő menü megjelenítéséhez kattintson a dokumentumablakra vagy palettára a jobb gombbal (Windows) vagy a Ctrl billentyűt lenyomva tartva (Mac OS).

- 1 Kattintson a Szerkesztés menü Billentyűparancsok menüpontjára.
 - 2 Válassza ki a billentyűparancs-készletet a Billentyűparancs párbeszédpanel felső részén található Beállítás menüből.
 - 3 Válassza ki a billentyűparancs típusát (Menüparancsok vagy Eszközök) a billentyűparancsok feletti menüből.
 - 4 Végezze el a következő műveletek valamelyikét:
 - A billentyűparancs-készlet aktiválásához kattintson az OK gombra.
 - A billentyűparancs módosításához kattintson a lista Billentyűparancs oszlopán, és írjon be egy új billentyűparancsot. Ha olyan billentyűparancsot ír be, amelyet korábban már más parancshoz vagy eszközhöz rendelt, akkor a párbeszédpanel alján figyelmeztetés jelenik meg. Kattintson a Visszavonás parancsra a módosítás visszavonásához, vagy az Ugrás gombra a másik parancshoz vagy eszközhöz való ugráshoz, és rendeljen hozzá egy új billentyűparancsot. A Szimbólum oszlopban írja be a szimbólumot, amely a parancs vagy eszköz menüjében vagy eszköztíppjében fog megjelenni. Bármely karaktert használhatja, amely megengedett a Billentyűparancs oszlopban.
- Megjegyzés:** A Mac OS nem engedi a Command + Option + 8 használatát menühöz tartozó billentyűparancsként.
- Az aktuális billentyűparancs-készlet módosításának mentéséhez kattintson az OK gombra. (Nem menthet módosításokat az Illustrator alapbeállításai nevű készletben.)
 - Új billentyűparancs-készlet mentéséhez kattintson a Mentés gombra. Adja meg az új készlet nevét, majd kattintson az OK gombra. Az új billentyűkészlet az új név alatt jelenik meg a legördülő menüben.
 - A billentyűparancs-készlet törléséhez kattintson a Törlés gombra. (Az Illustrator alapbeállításai nevű készlet nem törölhető.)
 - A megjelenített billentyűparancs-készlet szövegfájlba történő exportálásához kattintson a Szöveg exportálása gombra. A Billentyűkiosztás fájljának mentése másként párbeszédpanelen írja be a menteni kívánt billentyűparancs-készlet fájlnevét, és kattintson a Mentés gombra. A szövegfájl használhatja a billentyűparancsok listájának nyomtatására.

Alapértelmezett billentyűparancsok

Billentyűparancsok eszközök kijelöléséhez

Ez a lista nem tartalmazza az összes billentyűparancsot. A táblázatban csak azok a billentyűparancsok szerepelnek, amelyek nem jelennek meg a menüparancsokban vagy az eszközeírásokban.

Eredmény	Windows:	Mac OS:
Kijelölés eszköz	V	V
Közvetlen kijelölési eszköz	A	A
Varázspálca eszköz	Y	Y
Lasszó eszköz	Q	Q
Toll eszköz	P	P
Szerkesztőpont hozzáadása eszköz	+ (plusz)	+ (plusz)
Szerkesztőpont törlése eszköz	- (mínusz)	- (mínusz)
Szerkesztőpont konvertálása eszköz	Shift + C	Shift + C
Szöveg eszköz	T	T
Vonalszegmens eszköz	\ (visszaperjel)	\ (visszaperjel)
Téglalap eszköz	M	M
Ellipszis eszköz	L	L
Ecset eszköz	B	B
Ceruza eszköz	N	N
Elforgatás eszköz	R	R
Tükrözés eszköz	O	O
Méretezés eszköz	S	S
Hajlítás eszköz	Shift + R	Shift + R
Szabad átalakítás eszköz	E	E
Szimbólumszóró eszköz	Shift + S	Shift + S
Oszlopdiagram eszköz	J	J
Háló eszköz	U	U
Színátmenet eszköz	G	G
Pipetta eszköz	I	I
Keverés eszköz	W	W
Élő festékesvödör eszköz	K	K
Élő festési kijelölés eszköz	Shift + L	Shift + L
Vágási terület eszköz	Shift + O	Shift + O
Szelet eszköz	Shift + K	Shift + K
Radír eszköz	Shift + E	Shift + E
Olló eszköz	C	C
Kéz eszköz	H	H
Nagyító eszköz	Z	Z

Rajzelem megtekintéséhez használható billentyűparancsok

Ez a lista nem tartalmazza az összes billentyűparancsot. A táblázatban csak azok a billentyűparancsok szerepelnek, amelyek nem jelennek meg a menüparancsokban vagy az eszközléírásokban.

Eredmény	Windows:	Mac OS:
Képernyőmódok közötti váltás: Normál, Teljes, Teljes képernyő eszközsorral, Maximális	F	F

Eredmény	Windows:	Mac OS:
Nyomtatható terület beillesztése az ablakba	Dupla kattintás a Kéz eszközre	Dupla kattintás a Kéz eszközre
100%-os nagyítás	Dupla kattintás a Nagyító eszközre	Dupla kattintás a Nagyító eszközre
Váltás a Kéz eszközre (amikor nem szövegszerkesztési módban van)	Szóköz	Szóköz
Váltás a Nagyító eszközre nagyítás módban	Ctrl + szóköz	Command + szóköz
Váltás a Nagyító eszközre kicsinyítés módban	Ctrl + Alt + szóköz	Command + Option + szóköz
Mozgassa a Kicsinyítés/Nagyítás kijelölését a Nagyító eszköz húzása közben	Szóköz	Szóköz
Nem kijelölt rajzelem elrejtése	Control + Alt + Shift + 3	Command + Option + Shift + 3
Vízszintes és függőleges segédvonal közötti átalakítás	Alt-húzás a segédvonalra	Option-húzás a segédvonalra
Segédvonal feloldása	Ctrl + Shift-dupla kattintás a segédvonalon	Command + Shift-dupla kattintás a segédvonalon

Rajzolás billentyűparancsai

Ez a lista nem tartalmazza az összes billentyűparancsot. A táblázatban csak azok a billentyűparancsok szerepelnek, amelyek nem jelennek meg a menüparancsokban vagy az eszközleírásokban.

Eredmény	Windows:	Mac OS:
Egy alakzat arányainak és tájolásának megtartása: • egyenlő magasság és szélesség téglalapok, lekerekített téglalapok, ellipszisek és rácsok esetében • Vonal- és ívszegmensek esetében 45°-os növekmény • Eredeti tájolás sokszögek, csillagok és fényfoltok esetében	Shift-húzás	Shift-húzás
Alakzat rajzolás közbeni mozgatása	szóköz-húzás	szóköz-húzás
Az alakzat középpontjából való rajzolás (sokszögek, csillagok és fényfoltok kivételével)	Alt-húzás	Option-húzás
Sokszög oldalainak, csillag pontjainak, ív szögének, spirál meneteinek, fényfolt sugarainak növelése vagy csökkentése	Kezdje el a húzást, majd nyomja le a Fel nyíl vagy a Le nyíl billentyűt	Kezdje el a húzást, majd nyomja le a Fel nyíl vagy a Le nyíl billentyűt
Csillag belső sugarának állandóvá tétele	Kezdje el a húzást, majd tartsa lenyomva a Ctrl billentyűt	Kezdje el a húzást, majd tartsa lenyomva a Command gombot
Csillag oldalainak egyenesen tartása	Alt-húzás	Option-húzás
Nyitott és zárt ív közötti váltás	Kezdje el a húzást, majd tartsa lenyomva a C billentyűt	Kezdje el a húzást, majd tartsa lenyomva a C billentyűt
Ív tükrözése állandó referenciapont megtartásával	Kezdje el a húzást, majd tartsa lenyomva az F billentyűt	Kezdje el a húzást, majd tartsa lenyomva az SF billentyűt

Eredmény	Windows:	Mac OS:
Spirál meneteinek hozzáadása vagy kivonása a spirál hosszának növelése közben	Alt-húzás	Option-húzás
Spirál csökkenési arányának módosítása	Ctrl-húzás	Command-húzás
Téglalaprács vízszintes vonalainak vagy poláris rács koncentrikus vonalainak hozzáadása vagy eltávolítása	Kezdje el a húzást, majd nyomja le a Fel nyíl vagy a Le nyíl billentyűt	Kezdje el a húzást, majd nyomja le a Fel nyíl vagy a Le nyíl billentyűt
Téglalaprács függőleges vonalainak vagy poláris rács körkörös vonalainak hozzáadása vagy eltávolítása	Kezdje el a húzást, majd nyomja le a Jobbra nyíl vagy a Balra nyíl billentyűt	Kezdje el a húzást, majd nyomja le a Jobbra nyíl vagy a Balra nyíl billentyűt
A döntési érték 10%-kal való csökkentése a téglalaprács vízszintes osztói vagy a poláris rács körkörös osztói esetében	Kezdje el a húzást, majd nyomja le az F billentyűt	Kezdje el a húzást, majd nyomja le az F billentyűt
A döntési érték 10%-kal való növelése a téglalaprács vízszintes osztói vagy a poláris rács körkörös osztói esetében	Kezdje el a húzást, majd nyomja le az V billentyűt	Kezdje el a húzást, majd nyomja le az V billentyűt
A döntési érték 10%-kal való csökkentése a téglalaprács függőleges osztói vagy a poláris rács koncentrikus osztói esetében	Kezdje el a húzást, majd nyomja le az X billentyűt	Kezdje el a húzást, majd nyomja le az X billentyűt
A döntési érték 10%-kal való növelése a téglalaprács függőleges osztói vagy a poláris rács koncentrikus osztói esetében	Kezdje el a húzást, majd nyomja le a C billentyűt	Kezdje el a húzást, majd nyomja le a C billentyűt
Élő kontúr objektum létrehozása és kiterjesztése egy lépésben	Alt + kattintás a Vezérlő panel Élő kontúr gombján, vagy tartsa lenyomva az Alt billentyűt, és jelölje ki a kontúrozó készletet.	Option + kattintás a Vezérlő panel Élő kontúr gombján, vagy tartsa lenyomva az Option billentyűt, és jelölje ki a kontúrozó készletet.

Kijelölési billentyűparancsok

Ez a lista nem tartalmazza az összes billentyűparancsot. A táblázatban csak azok a billentyűparancsok szerepelnek, amelyek nem jelennek meg a menüparancsokban vagy az eszközeírásokban.

Eredmény	Windows:	Mac OS:
Váltás az utolsóként használt kijelölés eszközre (Kijelölés eszköz, Közvetlen kijelölés eszköz vagy Csoportkijelölő eszköz)	Ctrl	Command
Váltás a Közvetlen kijelölés eszköz és a Csoportkijelölő eszköz között	Alt	Option
Hozzáadás egy kijelöléshez a Kijelölés eszközzel, a Közvetlen kijelölés eszközzel, a Csoportkijelölő eszközzel, az Élő festési kijelölés eszközzel vagy a Varázspálca eszközzel	Shift + kattintás	Shift + kattintás

Eredmény	Windows:	Mac OS:
Eltávolítás egy kijelölésből a Kijelölés eszköz, a Közvetlen kijelölési eszköz, a Csoportkijelölő eszköz vagy az Élő festési kijelölés eszköz használatával	Shift + kattintás	Shift + kattintás
Kijelölésből való kivonás a Varázspálca eszközzel	Alt + kattintás	Option + kattintás
Kijelöléshez való hozzáadás a Lasszó eszközzel	Shift-húzás	Shift-húzás
Kijelölésből való kivonás a Lasszó eszközzel	Alt-húzás	Option-húzás
Egérmutató módosítása szálkeresztre a kijelölt eszközök esetében	Caps Lock	Caps Lock

Kijelölés mozgatására szolgáló billentyűk

Ez a lista nem tartalmazza az összes billentyűparancsot. A táblázatban csak azok a billentyűparancsok szerepelnek, amelyek nem jelennek meg a menüparancsokban vagy az eszközeírásokban.

Eredmény	Windows:	Mac OS:
Kijelölés mozgatása a felhasználó által meghatározott növekménnyel	Jobbra nyíl, Balra nyíl, Fel nyíl vagy Le nyíl	Jobbra nyíl, Balra nyíl, Fel nyíl vagy Le nyíl
Kijelölés mozgatása a felhasználó által meghatározott növekmény tízszeresével	Shift + jobbra nyíl, balra nyíl, felfelé nyíl vagy lefelé nyíl	Shift + jobbra nyíl, balra nyíl, felfelé nyíl vagy lefelé nyíl
Összes nem kijelölt rajzelem zárolása	Ctrl + Alt + Shift + 2	Command + Option + Shift + 2
Mozgatás kényszerítése 45°-os szögre (kivéve a Tükrözés eszköz használatakor)	Tartsa lenyomva a Shift billentyűt	Tartsa lenyomva a Shift billentyűt

 Billentyűzetnövekmény beállítása az Általános beállításokban

Alakzatszerkesztés billentyűparancsai

Ez a lista nem tartalmazza az összes billentyűparancsot. A táblázatban csak azok a billentyűparancsok szerepelnek, amelyek nem jelennek meg a menüparancsokban vagy az eszközeírásokban.

Eredmény	Windows:	Mac OS:
Toll eszköz váltása a Szerkesztőpont konvertálása eszközre	Alt	Option
Váltás a Szerkesztőpont hozzáadása és a Szerkesztőpont törlése eszköz között	Alt	Option
Olló eszköz váltása a Szerkesztőpont hozzáadása eszközre	Alt	Option
Ceruza eszköz váltása a Finomítás eszközre	Alt	Option
Az aktuális szerkesztőpont mozgatása a Toll eszközzel való rajzolás közben	Szóköz-húzás	Szóköz-húzás
Egyenes vonal vágása a Kés eszközzel	Alt-húzás	Option-húzás
45° vagy 90°-os vágás a Kés eszközzel	Shift + Alt-húzás	Shift + Option-húzás

Eredmény	Windows:	Mac OS:
A Görbekezelő panel alakzatmódgombjainak átváltása a Görbekezelő parancsra	Alt + Alakzatmód	Option + Alakzatmód

Az objektumok festéséhez használható billentyűparancsok

Ez a lista nem tartalmazza az összes billentyűparancsot. A táblázatban csak azok a billentyűparancsok szerepelnek, amelyek nem jelennek meg a menüparancsokban vagy az eszközleírásokban.

Eredmény	Windows:	Mac OS:
Kitöltés és körvonal közötti váltás	X	X
Alapértelmezett kitöltés és ecsetvonás beállítása	D	D
Kitöltés és ecsetvonás felcserélése	Shift + X	Shift + X
Kitöltés színátmenettel mód kijelölése	>	>
Színkitöltés mód kijelölése	<	<
Ecsetvonás/kitöltés nélküli mód kijelölése	/ (perjel)	/ (perjel)
Mintaszín egy képből vagy köztes szín egy színátmenetből	Shift + Pipetta eszköz	Shift + Pipetta eszköz
Stílus mintavételezése és egy aktuálisan kijelölt elem megjelenésének felvétele	Alt + Shift + kattintás + Pipetta eszköz	Option + Shift + kattintás + Pipetta eszköz
Új kitöltés hozzáadása	Ctrl + / (perjel)	Command + / (perjel)
Új ecsetvonás hozzáadása	Ctrl + Alt + / (perjel)	Command + Option + / (perjel)
Színátmenet visszaállítása fekete-fehérre	Ctrl + kattintás a színátmenet gombon az Eszköztárban	Command + kattintás a színátmenet gombon az Eszköztárban

Élő festési csoportok esetében elvégezhető műveletek billentyűparancsai

Ez a lista nem tartalmazza az összes billentyűparancsot. A táblázatban csak azok a billentyűparancsok szerepelnek, amelyek nem jelennek meg a menüparancsokban vagy az eszközleírásokban.

Eredmény	Windows:	Mac OS:
Átváltás a Pipetta eszközre és a kitöltés és/vagy a körvonal mintavételezése	Alt + kattintás + Élő festékesvödör eszköz	Option + kattintás + Élő festékesvödör eszköz
Átváltás a Pipetta eszközre és szín mintavételezése egy képről vagy köztes szín mintavételezése színátmenetből	Alt + Shift + kattintás + Élő festékesvödör eszköz	Option + Shift + kattintás + Élő festékesvödör eszköz
Az Élő festékesvödör eszköz ellentétes beállításainak kijelölése (ha éppen a Kitöltés és Ecsetvonás opciót alkalmazza, átvált csak Kitöltésre)	Shift + Élő festékesvödör eszköz	Shift + Élő festékesvödör eszköz
Kitöltés körvonal nélküli éleken át szomszédos lapokra	Dupla kattintás + Élő festékesvödör eszköz	Dupla kattintás + Élő festékesvödör eszköz
Minden lap kitöltése, amelynek azonos kitöltése van, és minden szegély körvonala, amelynek azonos körvonala van	Háromszoros kattintás + Élő festékesvödör eszköz	Háromszoros kattintás + Élő festékesvödör eszköz

Eredmény	Windows:	Mac OS:
Átváltás a Pipetta eszközre és a kitöltés és/vagy a körvonal mintavételezése	Alt + kattintás + Élő festési kijelölés	Option + kattintás + Élő festési kijelölés
Átváltás a Pipetta eszközre és szín mintavételezése egy képről vagy köztes szín mintavételezése színátmenetből	Alt + Shift + kattintás + Élő festési kijelölés	Option + Shift + kattintás + Élő festési kijelölés
Hozzáadás kijelöléshez vagy eltávolítás kijelölésből	Shift + kattintás + Élő festési kijelölés	Shift + kattintás + Élő festési kijelölés
Minden azonos kitöltésű/körvonalú, összekapcsolt lap/szegély kijelölése	Dupla kattintás + Élő festési kijelölés	Dupla kattintás + Élő festési kijelölés
Minden azonos kitöltésű/körvonalú lap/szegély kijelölése	Háromszoros kattintás + Élő festési kijelölés	Háromszoros kattintás + Élő festési kijelölés

Objektumátalakítási billentyűparancsok

Ez a lista nem tartalmazza az összes billentyűparancsot. A táblázatban csak azok a billentyűparancsok szerepelnek, amelyek nem jelennek meg a menüparancsokban vagy az eszközeírásokban.

Eredmény	Windows:	Mac OS:
A kezdőpont beállítása és a párbeszédpanel megnyitása az Elforgatás, a Méretezés, a Tükrözés vagy a Nyírás eszköz használata során	Alt + kattintás	Option + kattintás
Másolat létrehozása és a kijelölés átalakítása a Kijelölés, a Méretezés, a Tükrözés vagy a Nyírás eszköz használata során	Alt-húzás	Option-húzás
A mintázat (objektumtól független) átalakítása a Kijelölés, a Méretezés, a Tükrözés vagy a Nyírás eszköz használata során	Tilde (~) + húzás	Tilde (~) + húzás

Szövegműveletek billentyűparancsai

Ez a lista nem tartalmazza az összes billentyűparancsot. A táblázatban csak azok a billentyűparancsok szerepelnek, amelyek nem jelennek meg a menüparancsokban vagy az eszközeírásokban.

Eredmény	Windows:	Mac OS:
Mozgás egy karakterrel balra vagy jobbra	Jobbra vagy balra nyíl	Jobbra vagy balra nyíl
Egy sorral feljebb vagy lejjebb lépés	Fel vagy le nyíl	Fel vagy le nyíl
Mozgás egy szóval balra vagy jobbra	Ctrl + jobbra vagy balra nyíl	Command + jobbra vagy balra nyíl
Lépés egy bekezdéssel feljebb vagy lejjebb	Ctrl + Fel nyíl vagy Le nyíl	Command + Fel nyíl vagy Le nyíl
Jobbra vagy balra álló szó kijelölése	Shift + Ctrl + Jobbra nyíl vagy Balra nyíl	Shift + Command + Jobbra nyíl vagy Balra nyíl
Előző vagy következő bekezdés kijelölése	Shift + Ctrl + Fel vagy Le nyíl	Shift + Command + Fel vagy Le nyíl
Meglévő kijelölés kiterjesztése	Shift + kattintás	Shift + kattintás
Bekezdés balra, jobbra vagy középre igazítása	Ctrl + Shift + L, R vagy C	Command + Shift + L, R vagy C

Eredmény	Windows:	Mac OS:
Bekezdés sorkizárása	Ctrl + Shift + J	Command + Shift + J
Helyi sortörés beszúrása	Shift + Enter	Shift + Return
Alávágás kiemelése	Ctrl + Alt + K	Command + Option + K
Vízszintes méretezés visszaállítása 100%-ra	Ctrl + Shift + X	Command + Shift + X
Szövegméret növelése vagy csökkentése	Ctrl + Shift + > vagy <	Command + Shift + > vagy <
Sortávolság növelése vagy csökkentése	Alt + Fel vagy Le nyíl (vízszintes szöveg), illetve Jobbra vagy Balra nyíl (függőleges szöveg)	Option + Fel vagy Le nyíl (vízszintes szöveg), illetve Jobbra vagy Balra nyíl (függőleges szöveg)
Sortávolság beállítása a szövegmérethez	Dupla kattintás a sortávolság ikonon a Karakter panelen	Dupla kattintás a sortávolság ikonon a Karakter panelen
Betűköz/alávágás visszaállítása 0-ra	Ctrl + Alt + Q	Command + Option + Q
Két karakter közötti szóköz (alávágás) hozzáadása vagy eltávolítása	Alt + Jobbra vagy Balra nyíl (vízszintes szöveg), illetve Fel vagy Le nyíl (függőleges szöveg)	Option + Fel vagy Le nyíl (vízszintes szöveg) vagy Jobbra vagy Balra nyíl (függőleges szöveg)
Karakterek közötti szóköz (alávágás) növelése vagy csökkentése a növekmény értékének ötszörösével	Ctrl + Alt + Jobbra vagy Balra nyíl (vízszintes szöveg), illetve Fel vagy Le nyíl (függőleges szöveg)	Command + Option + Fel vagy Le nyíl (vízszintes szöveg), illetve Jobbra vagy Balra nyíl (függőleges szöveg)
Alapvonal eltolásának növelése vagy csökkentése	Alt + Shift + Fel vagy Le nyíl (vízszintes szöveg), illetve Jobbra vagy Balra nyíl (függőleges szöveg)	Option + Shift + Fel vagy Le nyíl (vízszintes szöveg), illetve Jobbra vagy Balra nyíl (függőleges szöveg)
Váltás a Szöveg és a Függőleges szöveg, a Szövegterület és a Függőleges szövegterület, valamint a Szöveg a görbén és a Függőleges szöveg a görbén eszközök között.	Shift	Shift
Váltás a Szövegterület és a Szöveg, a Szöveg a görbén és a Szövegterület, valamint a Függőleges szöveg a görbén és a Függőleges szövegterület eszközök között.	Alt + kattintás a Szöveg eszközön	Option + kattintás a Szöveg eszközön

 A szövegeken végzett műveletek gyorsbillentyűi által használt növekmény módosításához válassza a Szerkesztés > Beállítások > Betűtípus (Windows) vagy az Illustrator > Beállítások > Betűtípus (Mac OS) menüt. Írja be a kívánt értékeket a Méret/sortávolság, az Alapvonal eltolás és a Betűritkítás beállításokhoz, majd kattintson az OK gombra.

Panelek használatára szolgáló billentyűk

Ez a lista nem tartalmazza az összes billentyűparancsot. A táblázatban csak azok a billentyűparancsok szerepelnek, amelyek nem jelennek meg a menüparancsokban vagy az eszközeleírásokban.

Eredmény	Windows:	Mac OS:
Beállítások megadása (kivéve a Művelet sorok, Ecsetek, Színtárak és Szimbólumok panelek esetében)	Alt + kattintás az Új gombra	Option + kattintás az Új gombra
Megerősítés nélküli törlés (a Rétegek panel kivételével)	Alt + kattintás a Törlés gombra	Option + kattintás a Törlés gombra
Érték megadása és szövegmező aktíván tartása	Shift + Enter	Shift + Return

Eredmény	Windows:	Mac OS:
Műveletsorok, ecsetek, rétegek, hivatkozások, stílusok vagy szintárak kijelölése	Shift + kattintás	Shift + kattintás
Nem folytonos műveletsorok, ecsetek, rétegek (csak azonos szintről), hivatkozások, stílusok, vagy szintárak kijelölése	Ctrl + kattintás	Command + kattintás
Összes panel megjelenítése/elrejtése	Tab	Tab
Összes panel megjelenítése/elrejtése az Eszközök és a Vezérlő panel kivételével	Shift + Tab	Shift + Tab

A Műveletsorok panel billentyűparancsai

Ez a lista nem tartalmazza az összes billentyűparancsot. A táblázatban csak azok a billentyűparancsok szerepelnek, amelyek nem jelennek meg a menüparancsokban vagy az eszközeírásokban.

Eredmény	Windows:	Mac OS:
Teljes hierarchia kiterjesztése/összecsukása a műveletkészletben	Alt + kattintás a kibontási háromszögön	Option + kattintás a kibontási háromszögön
A műveletkészlet beállításainak megadása	Dupla kattintás a mappaikonon	Dupla kattintás a mappaikonon
Egyetlen parancs végrehajtása	Alt + kattintás a Lejátszás gombra	Option + kattintás a Lejátszás gombra
Műveletsorok felvételének kezdése megerősítés nélkül	Alt + kattintás az Új műveletsor létrehozása gombra	Option + kattintás az Új műveletsor létrehozása gombra

Az Ecsetek panel billentyűparancsai

Ez a lista nem tartalmazza az összes billentyűparancsot. A táblázatban csak azok a billentyűparancsok szerepelnek, amelyek nem jelennek meg a menüparancsokban vagy az eszközeírásokban.

Eredmény	Windows:	Mac OS:
Ecset beállításai párbeszédpanel megnyitása	Dupla kattintás az ecseten	Dupla kattintás az ecseten
Ecset másolatának létrehozása	Ecset húzása az Új ecset gombra	Ecset húzása az Új ecset gombra

A Karakter és a Bekezdés panel billentyűparancsai

Ez a lista nem tartalmazza az összes billentyűparancsot. A táblázatban csak azok a billentyűparancsok szerepelnek, amelyek nem jelennek meg a menüparancsokban vagy az eszközeírásokban.

Eredmény	Windows:	Mac OS:
A kijelölt érték kis növekményű növelése/csökkentése	Fel vagy le nyíl	Fel vagy le nyíl
A kijelölt érték nagy növekményű növelése/csökkentése	Shift + Fel nyíl vagy Le nyíl	Shift + Fel nyíl vagy Le nyíl
A betűtípusnév mezőjének kiemelése a Karakter panelen	Ctrl + Alt + Shift + F	Command + Option + Shift + F

A Szín panel billentyűparancsai

Ez a lista nem tartalmazza az összes billentyűparancsot. A táblázatban csak azok a billentyűparancsok szerepelnek, amelyek nem jelennek meg a menüparancsokban vagy az eszközeleírásokban.

Eredmény	Windows:	Mac OS:
Az aktuális színikitöltés/körvonal komplementer színének kijelölése	Ctrl + kattintás a színellenőrző csíkra	Command + kattintás a színellenőrző csíkra
A nem aktív kitöltés/körvonal módosítása	Alt + kattintás a színellenőrző csíkra	Option + kattintás a színellenőrző csíkra
A nem aktív kitöltés/körvonal komplementer színének kijelölése	Ctrl + Alt + kattintás a színellenőrző csíkra	Command + Option + kattintás a színellenőrző csíkra
Az aktuális kitöltés/körvonal inverz színének kijelölése	Ctrl + Shift + kattintás a színellenőrző csíkra	Command + Shift + kattintás a színellenőrző csíkra
A nem aktív kitöltés/körvonal inverz színének kijelölése	Ctrl + Shift + Alt + kattintás a színellenőrző csíkra	Command + Shift + Option + kattintás a színellenőrző csíkra
Váltás másik színmódra	Shift + kattintás a színellenőrző csíkra	Shift + kattintás a színellenőrző csíkra
Színes diák együttes áthelyezése	Shift + a színcsúszka húzása	Shift + a színcsúszka húzása
Váltás százalékos értékek és a 0-255 értékek között az RGB esetében	Dupla kattintás egy számmező jobb oldalán	Dupla kattintás egy számmező jobb oldalán

A Színátmenet panel billentyűparancsai

Ez a lista nem tartalmazza az összes billentyűparancsot. A táblázatban csak azok a billentyűparancsok szerepelnek, amelyek nem jelennek meg a menüparancsokban vagy az eszközeleírásokban.

Eredmény	Windows:	Mac OS:
Színállomások megkettőzése	Alt-húzás	Option-húzás
Színállomások felcserélése	Alt + egyik színállomás áthúzása a másikra	Option + egyik színállomás áthúzása a másikra
Szintár alkalmazása aktív (vagy kijelölt) színállomásra	Alt + kattintás a szintáron a Szintárak panelen	Option + kattintás a szintáron a Szintárak panelen

A Rétegek panel billentyűparancsai

Ez a lista nem tartalmazza az összes billentyűparancsot. A táblázatban csak azok a billentyűparancsok szerepelnek, amelyek nem jelennek meg a menüparancsokban vagy az eszközeleírásokban.

Eredmény	Windows:	Mac OS:
Egy réteg minden objektumának kijelölése	Alt + kattintás a réteg nevén	Option + kattintás a réteg nevén
Minden réteg megjelenítése/elrejtése a kijelölt réteg kivételével	Alt + kattintás a szem ikonon	Option + kattintás a szem ikonon
A kijelölt réteg Körvonalas/Előnézeti nézetének kiválasztása	Ctrl + kattintás a szem ikonon	Command + kattintás a szem ikonon
Minden más réteg Körvonalas/Előnézeti nézetének kijelölése	Ctrl + Alt + kattintás a szem ikonon	Command + Option + kattintás a szem ikonon
Minden más réteg zárolása/feloldása	Alt + kattintás a Zárolás ikonon	Option + kattintás a Zárolás ikonon
Az alrétegek kiterjesztése a teljes hierarchia megjelenítéséhez	Alt + kattintás a kibontási háromszögon	Option + kattintás a kibontási háromszögon

Eredmény	Windows:	Mac OS:
Beállítások megadása új réteg létrehozásakor	Alt + kattintás az Új réteg létrehozása gombra	Option + kattintás az Új réteg létrehozása gombra
Beállítások megadása új alréteg létrehozásakor	Alt + kattintás az Új alréteg létrehozása gombra	Option + kattintás az Új alréteg létrehozása gombra
Új alréteg elhelyezése a réteglista végére	Ctrl + Alt + kattintás az Új alréteg létrehozása gombra	Command + Option + kattintás az Új alréteg létrehozása gombra
Réteg elhelyezése a réteglista elejére	Ctrl + kattintás az Új réteg létrehozása gombra	Command + kattintás az Új réteg létrehozása gombra
Réteg elhelyezése a kijelölt réteg alá	Ctrl + Alt + kattintás az Új réteg létrehozása gombra	Command + Option + kattintás az Új réteg létrehozása gombra
A kijelölés másolása új rétegre, alrétegre vagy csoportra	Alt + a kijelölésre húzás	Option + a kijelölésre húzás

A Színtárak panel billentyűparancsai

Ez a lista nem tartalmazza az összes billentyűparancsot. A táblázatban csak azok a billentyűparancsok szerepelnek, amelyek nem jelennek meg a menüparancsokban vagy az eszközeírásokban.

Eredmény	Windows:	Mac OS:
Új direktszín létrehozása	Ctrl + kattintás az Új színtár gombra	Command + kattintás az Új színtár gombra
Új globális nyomdai alapszínnek létrehozása	Ctrl + Shift + kattintás az Új színtár gombra	Command + Shift + kattintás az Új színtár gombra
Színtár helyettesítése egy másikkal	Alt + a színtár húzása egy másikra	Option + a színtár húzása egy másikra
Színtár kijelölése név alapján (billentyűzettel)	Ctrl + Alt + kattintás a színtárlistára	Command + Option + kattintás a színtárlistára

Az Alakítás panel billentyűparancsai

Ez a lista nem tartalmazza az összes billentyűparancsot. A táblázatban csak azok a billentyűparancsok szerepelnek, amelyek nem jelennek meg a menüparancsokban vagy az eszközeírásokban.

Eredmény	Windows:	Mac OS:
Érték megadása a szerkesztőmezőben és a fókusz a mezőben tartása	Shift + Enter	Shift + Return
Érték alkalmazása és objektum másolása	Alt + Enter	Option + Return
Érték- és méretezési beállítás alkalmazása a szélesség vagy magasság arányában	Ctrl + Enter	Command + Return

Az Átlátszóság panel billentyűparancsai

Ez a lista nem tartalmazza az összes billentyűparancsot. A táblázatban csak azok a billentyűparancsok szerepelnek, amelyek nem jelennek meg a menüparancsokban vagy az eszközeírásokban.

Eredmény	Windows:	Mac OS:
Maszk módosítása szűrkeárnyaltos képre a szerkesztéshez	Alt + kattintás a maszk bélyegképén	Option + kattintás a maszk bélyegképén

Eredmény	Windows:	Mac OS:
Fedettségmaszk kikapcsolása	Shift + kattintás a maszk bélyegképén	Shift + kattintás a maszk bélyegképén
Fedettségmaszk bekapcsolása	Shift + kattintás a kikapcsolt maszk bélyegképén	Shift + kattintás a kikapcsolt maszk bélyegképén
Fedettség növelése/csökkentése 1%-kal	Kattintás a Fedettség mezőn + Fel nyíl/Le nyíl	Kattintás a Fedettség mezőn + Fel nyíl/Le nyíl
Fedettség növelése/csökkentése 10%-kal	Shift + kattintás a Fedettség mezőn + Fel nyíl/Le nyíl	Shift + kattintás a Fedettség mezőn + Fel nyíl/Le nyíl

Funkcióbillentyűk

Ez a lista nem tartalmazza az összes billentyűparancsot. A táblázatban csak azok a billentyűparancsok szerepelnek, amelyek nem jelennek meg a menüparancsokban vagy az eszközeírásokban.

Eredmény	Windows:	Mac OS:
Súgó megnyitása	F1	F1
Kivágás	F2	F2
Másolás	F3	F3
Beillesztés	F4	F4
Ecsetek panel megjelenítése/elrejtése	F5	F5
Szín panel megjelenítése/elrejtése	F6	F6
Rétegek panel megjelenítése/elrejtése	F7	F7
Új szimbólum létrehozása	F8	F8
Információk panel megjelenítése/elrejtése	Ctrl + F8	Command + F8
Színátmenet panel megjelenítése/elrejtése	Ctrl + F9	Command + F9
Ecsetvonás panel megjelenítése/elrejtése	Ctrl + F10	Command + F10
Jellemzők panel megjelenítése/elrejtése	Ctrl + F11	Command + F11
Visszatérés	F12	F12
Grafikus stílusok panel megjelenítése/elrejtése	Shift + F5	Shift + F5
Megjelenés panel megjelenítése/elrejtése	Shift + F6	Shift + F6
Igazítás panel megjelenítése/elrejtése	Shift + F7	Shift + F7
Alakítás panel megjelenítése/elrejtése	Shift + F8	Shift + F8
Görbekezelő panel megjelenítése/elrejtése	Shift + Ctrl + F9	Shift + Command + F9
Átlátszóság panel megjelenítése/elrejtése	Shift + Ctrl + F10	Shift + Command + F10
Szimbólumok panel megjelenítése/elrejtése	Shift + Ctrl + F11	Shift + Command + F11

Tárgymutató

Jelek

(Szeletek) feloldása parancs 375

(Szeletek) készítése parancs 372

Számok

3D objektumok

egyéni fazetták 251

elforgatás 247, 251

felület árnyékolása 246, 247, 252

ismertető 245

képek leképezése felületekre 252, 253

kiemelés 245

körbeforgatás 246, 247

megvilágítás 247

3D objektumok árnyékolása 246, 247, 252

3D objektumok leképezése 252

3D objektumok megvilágítása 246, 247

9 szeletes méretezés, szimbólumok 85

A

Ablakhoz igazítás parancs 43

ablakok, több létrehozása 45

Acrobat. Lásd Adobe Acrobat

Acrobat. Lásd Adobe Acrobat

adatalapú grafika

sablonok mentése 444

változókönyvtárak használata 444

adatalapú grafikák

adatkészletek használata 443

dinamikus objektumok szerkesztése 442

ismertető 51, 440

Lásd még változók 440

változók létrehozása 441

változók szerkesztése 442

adatkészletek, létrehozás 443

additív színek 94

Adobe Acrobat

készletek exportálásához 277

réteges PDF-fájlok 276

verziók összehasonlítása 280

Adobe Bridge

aktuális fájl megjelenítése 16

metaadatok 286

névjegy 37

Adobe Design Center (Adobe tervezőközpont) 9

Adobe Flash integráció az Illustrator alkalmazással 380

Adobe Flash, szöveg exportálása 332

Adobe GoLive

dinamikus adatok létrehozása 444

Illustrator-fájlok exportálása 217

Adobe Graphics Server 440, 444

Adobe Illustrator

Beállításfájl 50

fájlformátum, mentés ebbe a fájlformátumba 263, 264

integráció a Flash alkalmazással 380

metaadatok 286

teljesítmény, javítás 355

Adobe Illustrator-fájlok importálás a Flash programba 380

Adobe InDesign

Illustrator-fájlok elhelyezése 417

metaadatok 286

rajzelem exportálása; InDesign. Lásd Adobe InDesign

Adobe PDF. Lásd PDF-fájlok

Adobe PDF-konvertálási beállítások 277

Adobe Photoshop

beágyazott grafika 354

fájlok importálása 262

görbék átvitele az Illustrator szoftverbe 263

Illustrator-fájlok exportálása 217, 269, 273

kép részének átvitele az Illustrator szoftverbe 263

metaadatok 286

objektumok másolása a szoftverből és a szoftverbe 218

összetett görbék 234

Photoshop-hatások alkalmazása az Illustrator alkalmazásban 354

Adobe súgó 2

Adobe Version Cue

az állapotsor parancsainak elérése; Version Cue. Lásd Adobe Version Cue

ismertető 38

Adobe Video Workshop 5

A Határolókeret visszaállítása parancs 221

A HSB színmodell 96

AI fájlformátum. Lásd Adobe Illustrator

AI-fájlok. *Lásd* <Default Para Font> Adobe Illustrator-fájlok 98

AIPref-fájl 50

AIT-fájlok 36

aki 336

aktív területek, webgrafikákban 375

Akvarell parancs 358

Alábbi objektumok felosztása parancs 236

aláhúzott szöveg 309

alakzatok

csillagok 58

ellipszisek 57

ívek 58

keverés 181

összetett 232

összetett; 229

rajzolás, a Ceruza eszközzel 62

rajzolás, a Toll eszközzel 64

sokszögek 57

spirálok 59

téglalapok 57

téglalapok; téglalapok, rajzolás 56

alakzatok körvonalazása újraformáló eszközök 29

alap (nem fényérzékeny oldal) 405

Alap CMYK – új dokumentumprofil 34

Alapértelmezett kitöltés és ecsetvonás gomb 151

alapértelmezett munkaterület visszaállítás 14

Alapozás parancs 358

Alap RGB – új dokumentumprofil 34

alapszín, beállítás színcsoporthoz 110

alapvonal-eltolás 315

alapvonal eltolása 293

alátöltés

alátöltés készítése 427

ismertető 425

vonalak 428

alávágás 315, 316

alrétegek. Lásd rétegek

- alsó indexbeli szöveg 311
- AlterCast. Lásd Adobe Graphics Server
- ALT szöveg 373
- A Munkaterületek kezelése parancs 22
- animáció létrehozás 378, 379
- animációk
- mentés, az Exportálás parancssal 271
 - objektumok küldése rétegekbe 213
- A PDF/X-kompatibilis fájlokra vonatkozó színkezelési megfontolások 140
- AppleScript 439
- A Próbanymat beállítása parancs 137
- A Profil hozzárendelése parancs 143, 144
- ASCII fájlformátum 291
- A Szerkesztés menü Törlés parancsa 216
- A Szöveg keresése és cseréje parancs 307
- asztali nyomtatók, színprofiljaik 139
- AutoCAD-fájlformátumok 269
- automatikus szeletek 372
- automatizálás Lásd műveletek
- Az Adobe Bridge Creative Suite színbeállításai 131, 132
- Az Adobe-párbeszédpanel használata beállítás 38
- Az Adobe RGB színtér 146
- Azonos kiválasztása parancs 201
- Az összes megjelenítése parancs 215
- Az Összes szín kijelölésének megszüntetése parancs 393
- Az sRGB színtér 136, 146
- az *x és y tengely elforgatása egy dokumentumban* 208
- A**
- Állandó parancs 103
- állapotsor 16
- álló (függőleges) helyzet 406
- Általános beállítások
- Azonos színárnyalat-százalék kiválasztása 156
 - Billentyűzet növekménye 204, 462
 - Előképhatárok használata 49
 - Eszköztípek megjelenítése 25
 - Finomított rajzelem 46
 - Japán vágójelek használata 41
- Konvertált hozzáfűzése korábbi verzióval készült fájlok megnyitásakor 346
- Mozaikminták átalakítása 221
- Pontos kurzor használata 25
- Sarokkerekítés sugara 57
- Vonalak és effektusok méretezése 222
- árnyalás
- áttetszőség, az Optimalizálás palettán 391
 - böngésző;böngésző árnyalása 389
 - módosítás webre ajánlott színekre 393
 - Nincs árnyalás beállítás 395
- árnyalatos, felbontás 402
- Árnyékolás parancs 358
- Átalakítás formává hatás 244
- Átfedés keverési mód 179
- Átlag parancs 75
- átlátszóság
- alkalmazás 173
 - Átlátszóság panel 173
 - azonos átlátszóságú objektumok kijelölése 173
 - használat kiejtések beállítására 177
 - hozzáadás szimbólumokhoz 91
 - ismertető 172
 - kijető csoportok létrehozása 174
 - maszkok 175, 176
 - megjelenési jellemzőkként 348
 - megtartó fájlformátumok 417
 - mentés 264, 265
- Átlátszóság simítása parancs 422
- átmenetek nyomtatás 182, 414
- áttetszőség
- árnyalás 391
 - azonos tulajdonságú objektumok kijelölése 197
 - összeolvasztási készletek 419
 - összeolvasztás kimenethez 416
 - További tájékoztatás összeolvasztás 416
 - webes grafikákban 391
- Áttetszőség-összeolvasztási készletek parancs 422
- Ázsiai szöveg. *Lásd még szöveg, ázsiai*
- B**
- beágyazott csoportok 202
- beágyazott fájlok
- hatások és szűrők alkalmazása 354
- hozzáadás dokumentumhoz 254
- konvertálás hivatkozott fájlból 257
- Lásd még csatolt fájlok 354
- összehasonlítás a csatolt fájlokkal 254
- beállítások
- irányvonalak és iránypontok 55
 - ismertető 50
 - kijelölés 194, 198
 - Lásd még adott beállításkategóriák* 50
 - szerkesztőpontok 56
 - visszaállítás 50
- Behelyezés parancs
- Adobe Photoshop-fájlok 262
 - DCS-fájlok 261
 - EPS-fájlok 260
 - ismertető 254
 - PDF-fájlok 259, 260
- behúzások, függő 323
- Beírt szöveg 332
- bejövő portok 295
- bekezdések
- behúzás 322
 - Bekezdés panel 320
 - elválasztás 325, 326
 - stílusok 330
 - szó- és betűköz 321
 - térköz 324
- bekezdésstílusok 329, 331
- Bekezdésstílusok panel ismertető 330
- Belső ragyogás effektus 362
- bélyegképek
- EPS-fájlokban 265
 - PDF-fájlokban 281
- bemeneti eszközök profiljai 140, 143
- betöltés
- kimeneti beállítások 398
 - színtáblázatok 394
- betűkészlet. Lásd betűtípusok
- betűköz 315, 316
- betűtávolság 315, 321
- betűtípusok
- beágyazás 265, 412
 - betűcsaládok 303
 - hiányzó 305
 - keresés és csere 305
 - kompozit 343, 345, 346
 - letöltés 411
 - megtekintés 304
 - nyomtatóban lévő 411

- OpenType 303
 - választás 304
 - betűtípusok letöltése 411
 - betűtípusok telepítése 1
 - billentyűparancsok
 - súgóban 4
 - testreszabás 458
 - billentyűparancsok. Lásd Illustrator súgója
 - billentyűparancsok. Lásd Illustrator súgója; WBMP fájlformátum
 - Lásd Illustrator súgója; WBMP fájlformátum
 - bittérképek
 - elhalványítás 212
 - hatások alkalmazása 353, 354
 - kontúrozás 79
 - létrehozás hatásokkal 354
 - létrehozás vektoros grafikából 365
 - másolás a Photoshop szoftverből 263
 - színezés 127
 - textúrázás 361
 - bittérképes képek
 - ismertető 258
 - online közzététel 259
 - biztonság, PDF-fájlok 284
 - BMP fájlformátum 269
 - borítéksablonok 36
 - Borzolás parancs 359
 - böngészőfüggetlen színek. Lásd webre ajánlott színek
 - bővítmények
 - Adobe Store; letöltések 10
 - Adobe Store; próbaverziók; frissítések; letöltések 10
 - Bridge. Lásd Adobe Bridge
 - Bridge Home 8
 - brosúrasablonok 36
 - bunri-kinshi 342
 - buraszagári 324, 342
 - burkológörbék 227, 228, 229
- C**
- cél 350
 - Ceruza eszköz
 - beállítások 63
 - görbék átformálása 63
 - görbék folytatása 62
 - görbék összekötése 62
 - ismertető 62
 - nyitott görbék rajzolása 62
 - zárt görbék rajzolása 62
 - Cikcakk hatás 244
 - címkesablonok 36
 - címsorkarakterek, szövegben 320
 - Címsor méretének igazítása parancs 295
 - címsorok, igazítás szöveghez 295
 - CMS. Lásd színegyeztetési rendszerek
 - CMYK
 - átváltás RGB módra 96
 - direktszínek 102, 106
 - ismertető 95
 - négyszínes színek 102
 - színárnyalatok 102, 107
 - CMYK típusú direktszínek 98
- Cs**
- csatolt fájlok
 - beágyazás 264
 - elhelyezési beállítások 257
 - EPS-fájlok előnézete 261
 - hatások alkalmazása 354
 - hozzáadás dokumentumhoz 254
 - megjelenítés Körvonal módban; alakzatok körvonalazása 45
 - összehasonlítás a beágyazott fájlokkal 254
 - Csatolt fájl típusú változók 440, 441, 442
 - Csavarás hatás 244
 - cseppfolyósítás eszközök 226
 - Csillag eszköz 26, 58
 - Csipkőzés eszköz 29
 - Csoportbontás parancs 202
 - Csoportkijelölő eszköz 25, 193, 199
 - csoportok
 - beágyazott 202
 - Elkülönítés mód 194
 - ismertetés 202
 - kijelölés 196, 199
 - körvonalas megjelenítés 45
 - létrehozás 202
 - objektumok kijelölése 199
 - Csoportosítás parancs 202
 - CSS CSS generálása szeletkimeneti beállítás 399
 - CSS rétegek, készítés 385
 - csupa nagybetűs, szöveg 309
- D**
- dátum és idő, az állapotsoron megjelenítve 16
 - DCS fájlformátum, importálás 261
 - Design Center 9
 - diagram típusok 31
 - diagramok
 - adatok megadása 446, 447, 448
 - címkék 446
 - feliratok 451
 - léptékek hozzárendelése a tengelyekhez 450
 - létrehozás 445
 - színátmenetek diagramokban 449
 - típus módosítása 449
 - típusok kombinálása 452
 - diagramok, formázás
 - ismertető 449
 - kördiagramok 451
 - oszlopok, sávok és vonalak 450
 - részek kijelölése 453
 - szöveg 453
 - tengelyek 449
 - vetett árnyékok hozzáadása 451
 - diagramtervek
 - alkalmazás 456, 457
 - importálás 454
 - ismertető 453
 - létrehozás 455, 456
 - újrafelhasználás 457
 - DIC színrendszer 103
 - digitális eredeti példány 275
 - digitális fényképezőgépek, szintartomány 97
 - dinamikus objektumok 442
 - Dinamikus szöveg 332
 - direktszínek
 - a Színtárak panelen 102
 - használat nyomdai alapszínekkel 99
 - ismertető 98, 403
 - kevert objektumokban 240
 - Lab-értékek megjelenítése 106
 - problémák az exportálással 98
 - színárnyalatok 107
 - színátmenetekben 182
 - színkezelési szempontok 134
 - színtárak létrehozása direktszínekhez 106
 - díszes kezdőbetűk, szövegben 320
 - Dokumentum adatai parancs 286
 - dokumentumok
 - beállítás 42, 45, 47
 - Bridge alkalmazásban 37
 - kezelés a Version Cue alkalmazással 37
 - megnyitás 37
 - méretezés 407
 - mértékegységek 47

- sablonok létrehozása 36
- típusok 34
- több oldal hozzáadása 43
- új dokumentumprofilok 34
- új létrehozása 34
- Üdvözlőképernyő 34
- dokumentumok méretezése
nyomtatás közben 407
- dokumentumprofilok. További
tájékoztatás színprofilok
- Dokumentum raszterhatásainak
beállításai 354
- dokumentum vágógörbéje,
Photoshop-fájlokban 262
- Dombormű parancs 360
- döntés. Lásd objektumok nyírása
- Döntött ecsetvonások parancs 358
- dpi (pont/hüvelyk) 402
- Durvábbá tétel hatás 244
- DXF/DWG fájlformátum 269
- E**
- ecsetek
 - beállítások 78, 169, 170, 171
 - billentyűparancsok.Lásd
Illustrator súgója 466
 - Ecsetek panel 166
 - ecsetvonások alkalmazása 167
 - kibővítés 167
 - könyvtárak 166
 - létrehozás 168
 - módosítás 168
 - színezési beállítások 168
 - típusok 165
- Ecset eszköz 29, 167
- ecsetvonás Ecsetvonás parancs 427
- ecsetvonások
 - alkalmazás 154, 156, 166
 - átalakítás objektumokká 202
 - Ecsetvonás vastagsága (Azonos
kiválasztása) parancs 156,
201
 - eltávolítás 156, 167
 - felcserélés a kitöltés színével 151
 - hatások és szűrők 358
 - ismertető 150, 151
 - körvonalakká alakítás 155, 167
 - megjelenési jellemzőkként 348
 - méretezés 222
 - szín, objektumok kijelölése ez
alapján 197, 201
 - vezérlők 151
- effektusok méretezés 222
- Egyéb könyvtár parancs 109
- egyenesezőjelek 310, 314
- egyesítés
 - alakzatok. Lásd összetett
alakzatok
 - rétegek 214
 - szintárak 108
- Egyesítés (Görbekezelő) hatás 232
- Egyesítés parancs 71
- Egysoros tördelés 326
- Egyszerűsítés parancs 74
- egyszínű képek, importálás PDF-
fájlból 260
- elferdítés. Lásd objektumok nyírása
- elfojtó alátöltés 425
- elforgatás szöveg 301
- elforgatás szöge 208
- Elkent tónusok parancs 358
- Elkülönítés mód
 - áttekintés 193, 194
 - szimbólumok 87
- ellenőrzés 46
- Ellipszis eszköz 26, 57
- elmozdítás, szerkesztőpontok és
görbeszegmensek 72
- előnézet
 - Előnézet parancs 45
 - EPS-fájlok 261
 - rajzelem kimeneti hordozón 46
- Előrehozás parancs 217
- Előtérbe hozás parancs 217
- előzetes megtekintés színek.
További tájékoztatás
képernyős ellenőrzés
- első alapvonal eltolása 293
- Első fenti objektum (Kijelölés)
parancs 201
- Első oszlop előtt, diagramoknál 451
- első sor behúzása 322
- Első sor előtt, diagramoknál 451
- eltolt objektumok, létrehozás 356
- elválasztás
 - automatikus 325
 - beállítások 325
 - szótörés megakadályozása 326
 - tördelési módszerek és 326
- EMF fájlformátum 269
- EMF-fájlok összeolvasztás 416
- emulzióbeállítások 405
- EPS fájlformátum
 - beágyazott fájlok nyomtatása
261
 - mentés 264
 - mentési beállítások 264
 - összehasonlítás más
formátumokkal 263
- EPS-fájlok problémák a
direktszínekkel és az áttetsző
grafikákkal 98
- EPS formátum fájlok importálása
260
- Eredeti szerkesztése parancs 258
- eszközök
 - Eszközök panel 23
 - eszköztípek 25
 - kijelölés 25
 - mutatók módosítása 25
- Eszközök Billentyűparancsok.Lásd
Illustrator súgója
- eszközök, szintartomány 97
- Eszközök panel beállítása 16
- Extensible Metadata Platform
(XMP) 286
- extrák; online források 7
- É**
- Élesítési hatások és szűrők 356, 359
- Életlenítési hatások és szűrők 358
- Életlen maszk parancs 359
- Élő festés
 - billentyűparancsok.Lásd
Illustrator súgója 463
 - csoportok kibővítése és feloldása
160
 - csoportok létrehozása 159
 - Élő festékesvödör eszköz 29
 - Élő festési kijelölés eszköz 25, 29,
193, 200
 - festés 163
 - hozzáadás csoporthoz 162
 - ismertető 150, 157
 - korlátok 158
 - objektumok átalakítása 82, 159
 - oldalak és szegélyek kijelölése
200
- élő hatások. Lásd hatások
- Élő szín párbeszédpanel
 - ismertető 112
 - megnyitás 114
 - színcsoportok létrehozása 109
 - színek hozzárendelése 117
 - színek kijelölése 100
 - színek leválasztása 117
 - színek számának csökkentése
122
 - színek szerkesztése 115
 - szín létrehozása 114
 - Színválasztó használata 117
- élsimítás
 - burkológörbékben 229
 - előnézet 370
 - grafika mentésekor 273, 274

hatások által generált képeknél 354
 rajzelem beállításai 46
 szövegben 311
 webes grafikákban 385
 értéktengely, diagramoknál 449

F

fájlformátumok

AIT 36
 ASCII 291
 AutoCAD 269
 BMP 269
 DWG és DXF 269
 EMF 269
 EPS 264
 Illustrator (AI) 264
 JPEG 269
 Photoshop 270
 PICT 269
 PNG 270
 RTF 291
 SVG és SVGZ 266, 375
 SWF (Flash) 378
 szöveg 290
 Targa 270
 TIFF 270
 WMF 270

Fájlinformációk parancs 256

Fájlkezelés és vágólap-beállítások 261, 417

Fájlkezelési és vágólap-beállítások 256

fájlok

csatolt vagy beágyazott 254
 elhelyezés 254
 kötegelte feldolgozás 438, 439
 Lásd még dokumentumok, fájlformátumok 37
 megnyitás az Illustrator alkalmazásban 37
 mentés 263
 visszaállítás 50
 webgrafikák mérete 370

Faszén parancs 360

fazetták, 3D objektumokhoz 251

fedettség

Fedettség (Azonos kiválasztása) parancs 173, 201
 fedettségmaszkok 175

fejlecsablonok 36

fekete-fehér grafika 97

Fekete festék szimulálása beállítás 138

feketepont-kiegyenlítés 148

fekvő (vízszintes) helyzet 406

felbontás

hatások által generált képeknél 354

nyomtató 402

webgrafikák 370

felbontáscsökkentés, PDF-fájlokban 281

felesleges szöközők, megszüntetés 314

Felfűzés eszköz 29

feliratok, diagramoknál 451

félkvírtminuszok és kvírtminuszok, intelligens írásjelek beállításai 314

Feloldás (Burkológörbe) parancs 229

Feloldás (Keverés) parancs 243

Feloldás (Összetett görbe) parancs 236

Feloldás (Vágási terület) parancs 39

Feloldás (Vágómaszk) parancs 239

Felosztás (Görbekezelő) hatás 232

Felosztás rácsra parancs 237

Felosztás rácsra parancs; objektumok körüljárása 236

felső indexbeli szöveg 311

felülnyomás

alátöltés 428, 429

előzetes megtekintés 46, 423

fekete 423, 424

kitöltések 424

PDF-fájlokban 284

szimulálás 424

törlés 424

Felülnyomási nézet parancs 423

felvétel szünetek beszúrása 435

Fentről fentre vezető 335

fényerő beállítás az Illustrator alkalmazásban 15

fényesség a HSB színmodellben 96

Fényfolt eszköz 26

Fényintenzitás keverési mód 180

Fénymásolat parancs 360

ferde vágás beállításai 154

festékek passzerhibái 425

festés

festőeszközök 29

ismertető 150

Lásd még színek, kitöltések, Élő festés, ecsetvonások 150

Festett üveg parancs 361

Filctoll parancs 359

film

alap 405

takarékosság 407

Firka hatás 363

Flash

Lásd még Adobe Flash

szimbólumok 83, 85

Flash. Lásd Adobe Flash

Flash grafikák animációk létrehozása 379

Flash-grafikák

ismertető 378

mentés, az Exportálás paranccsal 271

flexografikus nyomtatás 407

FOCOLTONE színrendszer 103

Foltminta parancs 361

folyamatos tónusú képek, nyomtatás 403

Freskó parancs 357, 361

Fröcskölt parancs 358

funkcióbillentyűk 469

függő behúzások 323

függő központosítás 324

függőleges (álló) helyzet 406

függőleges szöveg, átalakítás vízszintessé 301

Függőleges szöveg a görbén eszköz 28, 290

Függőleges szöveg eszköz 28, 289, 290

Függőleges szövegterület eszköz 28

G

Gauss életlenítés parancs 358

gazdagépalapú színrebbontás 405

gerinc, keverése 242

Gerinc cseréje parancs 242

Gerinc megfordítása parancs 242

GIF fájlformátum

Lásd még Illustrator súgója 50

optimalizálási beállítások 387

webes optimalizálási beállítások 387

Gipsz parancs 360

globális színek

Élő szín használata helyettük 115

négyszínes 102

GoLive. Lásd Adobe GoLive

Gomb mód parancs 433

Görbe bezárása parancs az InDesign programban bezárás 64, 66, 68

Görbe eltolása parancs 218

görbék

átformálás 52, 63, 70

- áthelyezés 70
- bezárás 68
- egyenes szegmensek 53, 66
- egyesítés 71
- egyesítés és felosztás 78, 411
- felosztás 78
- festett 167
- folytatás 62
- hullámos és cikkcakk 244
- írányszegmensek és iránypontok 54
- ismertető 52
- ívelt szegmensek 53, 66
- kijelölés 69
- kitöltések és körvonalak megtekintése 45
- Lásd még szerkesztőpontok, vonalak, alakzatok, vágógörbék
- másolás 69
- másolás a Photoshop programból és programba 218, 263
- nyitva hagyás 68
- nyomatás 410
- önkeresztvező 235
- összekötés 62, 71
- összetett 229, 234
- rajzolás 58
- rajzolás, a Ceruza eszközzel 62
- rajzolás, a Toll eszközzel 64, 65, 66, 67
- simítás és egyszerűsítés 73
- SVG fájlformátum és 376
- szegmensek beállítása 69
- szegmensek másolása 69
- szög és hossz módosítása 70
- törlés 71
- Görbekezelő hatások
 - alkalmazás 231
 - Görbekezelő panel 230
 - ismertető 231
 - összefoglalás 231
- Görbekezelők beállítások;alakzatok körvonalai 231
- görbék felosztása
 - az Olló eszközzel 78
 - komplex alakzatok nyomtatásához 410
- görbék megfordítása 235
- Görberadír eszköz 76
- görbére illesztett szöveg térköz ívekben 300
- görbére írt szöveg
 - függőleges igazítás 299
 - hatások 298
 - ismertető 288
 - létrehozás 290
- görbeszegmensek elmozdítás 72
- grafika másolás a Photoshop szoftverből 263
- grafikaecsetek 165, 170
- grafika exportálása
 - eljárás 269
 - Lásd még grafika mentése 263
 - Microsoft-kompatibilis formátum 268
 - összehasonlítás a grafikák mentésével 263
 - PostScript formátum 266
 - támogatott fájlformátumok 269
- grafikák
 - beágyazás 257
 - változók 440, 441, 442
- grafika kontúrozása
 - beállítások 80, 81
 - készletek 82
 - kontúrozási eredmény beállítása 81
 - kontúrozott objektum, ismertető 81
 - kontúrozott objektumok átalakítása 82
 - kontúrozott objektumok feloldása 83
 - kontúrozott objektumok megjelenítése 81
 - módszerek 79
 - színek megadása 81
- grafika mentése
 - EPS formátum 264
 - Illustrator (AI) formátum 264
 - ismertető 263
 - Lásd még grafika exportálása 263
 - SVG és SVGZ formátum 266
- grafika törlése 26, 76
- Grafika újraszínezése parancs 121
- grafikus stílusok
 - alkalmazás 367
 - alkalmazás szimbólumokra 91, 92
 - csatolás megszüntetése 367
 - Grafikus stílusok panel 366
 - importálás más dokumentumból 369
 - ismertető 365
 - Karakterszín felülbírálnak beállítás 367
 - könyvtárak 368
 - lecserélés 368
 - létrehozás 366, 367
 - megkettőzés 367
 - törlés 367
- Gy**
 - GyomatsuYakumonoHankaku mojikumi készlet 340
 - GyomatsuYakumonoZenaku mojikumi készlet 340
- H**
 - halmozási sorrend
 - módosítás 216, 217
 - objektumok hozzáadása 216
 - rétegek és 211
 - hálónál burkológörbék 227
 - Hangsúlyos szegélyek parancs 358
 - harmóniaszabályok kijelölés az Élő szín párbeszédpanelen 109, 114
 - háromdimenziós objektumok. Lásd 3D objektumok
 - háromszínű képek, importálás PDF-fájlból 260
 - határellenőrzési hiba 403, 410
 - határolókeretek
 - ismertető 221
 - mintázatokban 186
 - objektumok elforgatása 207
 - hatások
 - alkalmazás 353
 - alkalmazás bittérképekre 354
 - ismertető 352
 - Lásd még az egyes hatások nevét* 357
 - megjelenési jellemzőkként 348
 - miért nem érhetők el 353
 - raszter 354
 - SVG-fájlok 376, 377
 - szerkesztés és törlés 355
 - Hátraküldés parancs 217
 - Hátrébb küldés parancs 217
 - Hátso kivonása (Görbekezelő) hatás 232
 - hátterképek 399
 - hátterszín
 - dokumentumablak 42
 - szeletek 373
 - weblapok 399
 - helyesírás-ellenőrzés 301, 302
 - Helyesírás-ellenőrzés parancs 301
 - helyi sortörés 465
 - hibák, visszavonás 50
 - hibák javítása 50
 - hiragana betűtípusok 334
 - hivatkozás Hivatkozások panel 255

- hivatkozás cseréje, fájlok 257
- hivatkozási pont, elforgatáshoz 207
- hivatkozások metaadatok megtekintése 256
- hivatkozott fájlok
 - adatok megtekintése 256
 - beágyazás 257
 - eredeti fájl szerkesztése 258
 - frissítés 256
 - hivatkozás cseréje 257
- HKS színrendszer 103
- Hozzáadás (Görbekezelő) hatás 231
- HTML kimeneti beállítások 398, 399
- hullámos vonalak, létrehozás 244
- I**
 - ICC profilok beágyazás fájlokba 264, 273, 274
 - ICC-profilok
 - az állapotsoron megjelenítve 16
 - beágyazás fájlokba 387
 - Lásd még színprofilok 140
 - idézőjelek
 - intelligens 314
 - íves és egyenes 310
 - igazítási segédvonalak;
 - segédvonalak szöveg és grafika igazítása 47
 - Igazítás panel 206
 - ikonok panelek 21
 - illesztések, körvonalakhoz 154
 - Illustrator. Lásd Adobe Illustrator
 - importálás
 - DCS-fájlok 261
 - egyszínű, kétszínű és háromszínű képek 260
 - EPS-fájlok 260
 - PDF-fájlok 259
 - Photoshop-fájlok 262, 263
 - színtárak importálása egy másik dokumentumból 108
 - szövegfájlok 217, 290, 291
 - InDesign. Lásd Adobe InDesign
 - Információk panel 49
 - in-RIP színreosztások 405
 - Intelligens írásjelek parancs 314
 - Intelligens segédvonalak 48
 - Intelligens segédvonalak és szeletek beállításai 49
 - interaktivitás
 - hozzáadás SVG-fájlhoz 377
 - kialakítás CSS rétegekkel 385
 - International Color Consortium (ICC) 131
 - irányszegmensek és -pontok
 - áthelyezés 70
 - ismertető 52, 54
 - megjelenítés és elrejtés 55
 - irányvonalak és iránypontok
 - beállítások 55
 - megadás 55
 - Ismétlődő színtár parancs 108
 - ISO-szabványok 280
 - I**
 - írásjelek
 - intelligens 314
 - lebegő 324
 - ívek
 - átformálás 52, 70
 - Ív eszköz 26
 - rajzolás 58
 - rajzolás, a Toll eszközzel 65, 66, 67
 - J**
 - JavaScript 377, 439
 - Jegyzetpapír parancs 360
 - Jelölő parancs (diagramok) 457
 - jelölőtervek. Lásd diagramtervek
 - jogosultsági jelszavak, PDF-fájlokban 284
 - JPEG-fájlok, exportálási beállítások 273
 - JPEG formátum optimalizálási beállítások 387
 - K**
 - kalligrafikus ecsetek 78, 165, 169
 - kapcsolt fájlok, színkezelési megfontolások 134
 - karakterek
 - Karakter panel 308
 - kijelölés 306
 - különleges 317
 - Lásd még szöveg, formázás 308
 - méretezés 301
 - stílusok 330
 - távolság 315
 - Unicode 303
 - karakterjelek
 - ázsiai 334
 - beszúrás 319
 - díszes kezdőbetűk 320
 - Jelek panel 317
 - kiemelés 319
 - ligatúrák és környezetfüggő változatok 319
 - OpenType betűtípusok 318
 - OpenType betűtípusokban 303
 - térköz 321
 - karakterjel-változatok
 - ázsiai 334
 - díszes kezdőbetűk 320
 - ismertetés 317
 - Jelek panel 317
 - kiemelés 319
 - ligatúrák és környezetfüggő változatok 319
 - OpenType betűtípusok 303, 318
 - számok 313
 - törtek és sorszámok 313
 - Karakterjel-változatok beszúrás 319
 - karakterstílusok
 - eltávolítás 331
 - ismertetés 329
 - törlés 331
 - karaktértábla
 - ismertetés 317
 - számok 313
 - törtek és sorszámok 313
 - kategóriatengely, diagramoknál 449
 - Kemény fény keverési mód 179
 - Kemény keverés hatás 128
 - Kenőkés parancs 357
 - képbeállítás bittérképes képeknél 259
 - képek átméretezés a Mentés webre párbeszédpanelen 385
 - képernyő-frekvencia ismertető 402
 - képernyőmódok 16
 - képernyős ellenőrzés
 - a Photoshop, az Illustrator és az InDesign programmal 137
 - az Acrobat programban 138
 - ismertetés 137
 - képernyőterület 44
 - képexpoziáció 405
 - képkivágások, húzás az asztalra 218
 - Képponthoz igazítás parancs 370
 - képpontok ismertető 258
 - Képpontosítási hatások és szűrők 359
 - képzónák létrehozás 375
 - kerek illesztések 154
 - Kerek sarkok hatás 244
 - keretek, felosztás 78
 - Kés eszköz 32, 236
 - készletek
 - áttetszőség-összeolvasztó 419
 - fájlok konvertálása 277

- kontúrozás 82
- Lásd még könyvtárak 166
- nyomtató 429
- összeolvasztás 421
- PDF 279
- kétszínű képek importálás PDF-fájlból 260
- keverések
 - beállítások 241
 - feloldás 243
 - gerinc megváltoztatása 242
 - ismertető 240
 - kibővítés 243
 - létrehozás 241
 - megfordítás 243
 - nyomtatási problémák 414, 415
- Keverés eszköz 29, 241
- Keverési mód (Azonos kiválasztása) parancs 201
- keverési módok
 - azonos tulajdonságú objektumok kijelölése 197
 - egymást átfedő színek keverése 127
 - elkülönítés csoportokba vagy rétegekbe 180
 - ismertető 178
 - módosítás 180
- Keverési mód parancs 180
- Kéz eszköz 33, 44
- kibővítés
 - ecsettel rajzolt görbék 167
 - fényfoltok 61
 - kontúrozott objektumok 82
 - objektumok 202
 - szimbólumpéldányok 87
- Kibővítés (Burkológörbe) parancs 229
- Kibővítés (Keverés) parancs 243
- Kibővítés parancs 202
- kicsinyítés/nagyítás szintje, az állapotson megjelenítve 16
- kiegészítő színek, váltás 126
- kijetések
 - átlátszósági kiejtések létrehozása 174
 - felülnyomás tiltása 423
 - különböző átlátszósági kiejtések 177
- kifutók
 - hozzáadás 409
 - importált PDF vágása 260
 - ismertető 409
 - mentés PDF-fájlokban 283
 - vágási jelek és 38
- kifutó szöveg 288, 295
- kijelölések, mentés 201
- Kijelölés feloldása (Többszálú szöveg) parancs 296
- Kijelölés megismétlése parancs 156, 201
- Kijelölés megszüntetése parancs 201
- Kijelölés mentése parancs 201
- Kijelölés szerkesztése parancs 201
- Kijelölt színek lezárása/ engedélyezése parancs 394
- Kimeneti beállítások
 - párbeszédpanel
 - beállítások megadása 398
 - HTML kimeneti beállítások 398
- kimeneti eszközök profiljai 139, 141, 143
- kimenő portok 295
- kinsoku 341
- kisegítő lehetőségek ságóban 4
- Kis- és nagybetűs írásmód megváltoztatása parancs 310
- kiskapitális 309
- kiterjedő alátöltés 425
- kitöltések
 - alkalmazás objektumokra 152
 - átalakítás objektumokká 202
 - billentyűparancsok.Lásd Illustrator súgója 463
 - elrejtés 45
 - eltávolítás 156
 - ismertető 150, 151
 - Kitöltés és ecsetvonás (Azonos kiválasztása) parancs 156, 201
 - Kitöltés gomb 151
 - Kitöltés színe (Azonos kiválasztása) parancs 156, 201
 - Lásd még színek, színátmenetek, mintázatok
 - megjelenési jellemzőkként 348
 - több létrehozása 156
 - vezérlők 151
- kitöltőcellák 399
- Kivágás parancs 357
- Kiváló minőségű nyomtatás, PDF-készlet 277
- Kivonás (Görbekezelő) hatás 231
- kivonatok. Lásd színbontás
- Kizárás (Görbekezelő) hatás 231
- Kizárás keverési mód 180
- kompozitok, nyomtatás 401
- Kontúrfestés parancs 358
- konvertálás simított pontról sarokpontra 67
- Konvertálás profilra parancs 145
- Konvertálás szürkeárnyaltosra szűrő 127
- konverziós beállítások készletek 277
- korábbi szöveg 346
- Korábbi szöveg frissítése parancsok 346
- könyvtárak
 - diagramterv 454
 - ecset 166
 - grafikus stílus 368
 - szimbólum 88
 - szintár 103, 106
- Körbefuttatás feloldása parancs 297
- Körbefuttatás készítése parancs 297
- kördiagramok
 - adatok megadása 448
 - formázás 451
 - ismertető 31
 - Lásd még diagramtervek, diagramok 445
- körkörös rácsok 60
- környezetfüggő változatok 319
- Körülvágás (Görbekezelő) hatás 232
- Körvonal (Görbekezelő) hatás 232
- körvonalak
 - billentyűparancsok.Lásd Illustrator súgója 463
 - Ecsetvonás panel 153
 - elrejtés 45
 - mértékegység 47
 - Vonás színe (Azonos kiválasztása) parancs 156
- körvonalak, megtekintés 45
- Körvonalazás parancs 155
- Körvonal létrehozása parancs 312, 313
- kötegelt feldolgozás 438, 439
- kötőjelek, félkvirt és kvirt 314
- követelmények, rendszer 1
- Következő keresése parancs 308
- Következő objektum (Kijelölés) parancsok 201
- középpont 54
- Közvetlen kijelölés eszköz kijelöléshez 69
- Közvetlen kijelölési eszköz
 - használat 199
 - ismertető 25, 193
- Kréta és szén parancs 360

- Kristályosítás eszköz 29
 Kristályosítás parancs 359
 Króm parancs 360
 kurikaeshi moji shori 342, 343
 Küldés a rétegekbe parancs 213
 Küldés az aktuális rétegre parancs 213
 Különbség keverési mód 179
 különleges karakterek
 ázsiai 334
 beszúrás a Karakterjel panellel 319
 díszes kezdőbetűk 320
 ligatúrák és környezetfüggő változatok 319
 OpenType betűtípusokban 303
 OpenType panel 318
 Külső ragyogás effektus 362
- L**
 Lab színmodell 96
 Lágy fény keverési mód 179
 Lágy keverés hatás 128
 Lágy perem hatás 363
 lapolvasók, szintartomány 97
 Lasszó eszköz
 kijelöléshez 69
 szerkesztőpontok kijelöléséhez 69
 Láthatósági változók 440, 441, 442
 latin lebegő írásjelek 324
 lebegő mezők. *Lásd* <Default Para Font>CSS rétegek 386
 Legkisebb fájl méret PDF-beállítás 278
 legutóbbi fájlok, megnyitás 37
 Lejátszás beállításai parancs 436
 leképezési módok 149
 Lekerekített téglalap eszköz 26, 57
 Lentről lentre vezető 335
 Lépcsőzetes elrendezés parancs 45
 Létrehozás (Burkológörbe) parancsok 228
 Létrehozás (Keverés) parancs 241
 Létrehozás (Összetett görbe) parancs 234
 Létrehozás (Többszálú szöveg) parancs 296
 Létrehozás (Vágómaszk) parancs 238
 Létrehozás a kijelölésből parancs 373, 374
 Létrehozás a segédvonalak mentén parancs 373, 374
 levelezőlap-sablonok 36
 ligatúrák
 beillesztés az Intelligens írásjelek parancssal 314
 használat OpenType betűtípusokban 319
 LiveDocs 2
 lpi (vonat/hüvelyk) 402
- M**
 Macromedia FreeHand, görbék importálása 234
 Más rétegek (Elrejtés) parancs 215
 Más rétegek (Zárolás) parancs 215
 Maszatóló parancs 358
 maszkok
 fedettség 175, 176
 felosztás 411
 vágás 237
 matematikai műveletek szövegmezőkben 16
 Mázolás parancs 357
 megfelelő olvasás. *Lásd* emulzió
 megjegyzések
 lejátszás műveletekben 436
 megjelenítés a Mentés webre párbeszédpanelen 383
 megjelenés és elrejtés Intelligens segédvonalak 48
 megjelenési jellemzők
 alkalmazás elemekre 349
 eltávolítás objektumokról 351
 halmozási sorrend 350
 ismertető 348
 Lásd még hozzárendelés 348
 másolás objektumok között 351, 352
 Megjelenés panel 348
 megkettőzés 350
 több kitöltés és ecsetvonás 156
 új objektumok 349
 új objektumokhoz 349
 Megjelenés kibővítése parancs 167, 202
 megjelenítés és elrejtés
 eszköztípek 25
 határolókeret 221
 kijelölés rajzelem 460
 objektumok 215, 440, 442
 objektumok, változók használatával 441
 rácsvonalak 47
 rajzelem 215
 rajztábla 41
 rejtett karakterek 320
 rétegek 215
 szeletek 375
 vonalzók 46
 megnyitási jelszavak, PDF-fájlokban; jelszavak, PDF-fájlokban 284
 Megnyitás parancs
 Adobe Photoshop-fájlok 262
 DCS-fájlok 261
 EPS-fájlok 260
 PDF-fájlok 259
 mentés
 áttetsző grafika 416
 színtáblázatok 394
 Mentés a Microsoft Office-hoz parancs 268
 Mentés webre párbeszédpanel
 ismertető 381
 képek átméretezése 385
 Képméret panel 385
 megjegyzések megjelenítése 383
 szeletek kezelése 384
 Színtábla panel 392
 Mércé eszköz 29, 49
 méretezés szöveg 301
 Merített papír parancs 360
 mértékegységek 47
 Mértékegységek és megjelenítési sebesség beállításai 44, 47
 metaadatok
 ismertető 286
 megtekintés 256
 Metszet (Görbekezelő) hatás 231
 metsző alakzatok *Lásd* összetett alakzatok, görbekezelő hatások
 Microsoft
 fájlok mentése 268
 szöveg importálása 290
 Visual Basic 439
 Minden réteg zárolása parancs 215
 Mindensoros törölés 326
 Mindet kijelöli parancs 201
 mintázatok
 alkalmazás objektumokra 152
 átalakítás 221
 átméretezés 223
 beállítások 221
 ecsetek 165, 171
 elforgatás 204, 208
 és kevert objektumok 240
 határolókeret mintázatokhoz 186
 ismertető 186
 kibővítés 202
 létrehozás 186, 187
 módosítás 192

- mozaikszerű 186
- mozaikszerű elrendezés 186
- nyírás 225
- sarokmozaikok 190
- sima 187
- SWF (Flash) fájlok és 378
- szabálytalan 188
- színtárak 102
- mintázatok elforgatása 204, 208
- Mobil – új dokumentumprofil 34
- modális vezérlők műveletekben 435
- módosítások visszavonása és ismétlése 16, 50
- Mojikumi 339, 340, 341
- monitorok, szintartomány 97
- monitorprofilok 140, 142
- mozaikszerű elrendezés 43, 45, 406
- mozgatás korlátozása 203
- Mozgatás parancs 204
- Multiple Master betűtípusok 304
- munkafolyamatok, közös termék 217, 218
- munkaterület ismertető 14
- munkaterületek
 - átnevezés 22
 - másolat létrehozása 22
 - testreszabás 22
- munkaterületek, szín 146
- Munkaterület mentése parancs 22
- Munkaterület törlése parancs 23
- mutató 25
- Műanyag borítás parancs 357
- műveletek
 - betöltés 437
 - felvétel 433
 - ismertető 432
 - ismételt felvétel 437
 - kijelölés 433
 - lejátszás 433
 - parancsok kihagyása 436
 - rögzített értékek módosítása 435
 - szünetek beszúrása 435
 - visszavonás 433
- Műveletek betöltése parancs 437
- Műveletek cseréje/Művelet sorok cseréje parancs 438
- Műveletek mentése parancs 22, 437
- Műveletek paletta ismertető 432
- Műveletek visszaállítása/
 - Művelet sorok alaphelyzetbe állítása parancs 438
- műveletkészletek használat 438
- művelet lejátszási sebessége 436
- művelet sorok
 - fájlok kötegelte feldolgozása 438, 439
 - nem felvehető feladatok 434
- Művészi hatások és szűrők
 - ismertető 357
 - Lásd még Illustrator súgója 50
- N**
 - nagybetűs írásmód, beállítás 309, 310
 - Nagyító eszköz 33, 43
 - navigációs billentyűparancsok az Adobe súgójában 4
 - Navigátor panel 44
 - Negatív (Kijelölés) parancs 201
 - negatív film 405
 - négyszínes nyomtatás 95
 - négyszínes színek
 - és kevert objektumok 240
 - globális 102
 - ismertető 403
 - színárnyalatok 107
 - színkezelési szempontok 134
 - színtárak létrehozása 102, 106
 - nem eredeti grafika 260
 - nem felvehető feladatok, művelet sorokban 434
 - nem nyomtatható karakterek 320
 - nem nyomtatható területek 41
 - Neonfény parancs 357
 - Neon perem parancs 360
 - névjegykártyasablonok 36
 - nézetek
 - létrehozás 45
 - nézetterület, mozgatás 44
 - Nézetek szerkesztése parancs 45
 - Nincs gomb, kitöltések és ecsetvonások esetében 151
 - Nincs színtár kitöltésekhez és körvonalakhoz 102
 - Nincs törés parancs 326
 - Normál képernyőmód 16
 - Normál keverési mód 179
 - NTSC színek parancs 361
 - nulla kezdőpont (vonalzók) 46
 - nyelv
 - hozzárendelés szöveghez 302, 303
 - Unicode-támogatás 303
 - nyílhegyek, hozzáadás vonalakhoz 155
 - nyitott görbék
 - ismertető 52
 - létrehozás, a Ceruza eszközzel 62
 - létrehozás, a Toll eszközzel 68
 - nyomatási terület 38
 - nyomdai alapszínek
 - használat direkt színekkel 99
 - használati tippek 98
 - ismertető 98
 - Lásd még színegyeztetési rendszerek
 - nyomdai idézőjelek 310
 - nyomdai kifutó 409
 - Nyomdai minőség, PDF-készletek 278
 - nyomtatás
 - átmenetek 414
 - áttetsző grafika 416
 - beágyazott EPS-képek 261
 - bittérképként 423
 - fájl- és hibainformáció 286
 - folyamatos tónusú képek 403
 - görbék 410
 - határellenőrzési hiba 410
 - hatások és szűrők 355
 - kifutó 409
 - kompozitok 401
 - Lásd még színre bontások 404
 - objektumok minden bontáson 405
 - PostScript-szint 412
 - rajzelem nem nyomtathatóvá tétele 401
 - színátmenetek 182
 - színkeverések 414
 - színkezelési megfontolások 139
 - több oldal 43
 - több oldalra 406
 - túlméretes dokumentumok 407
 - nyomtatási jelek 408
 - nyomtatási terület 41
 - Nyomtatás parancs 401
 - Nyomtatás – új
 - dokumentumprofil 34
 - nyomtatható színek 125
 - nyomtatásban lévő betűtípusok 411
 - nyomtatófelbontás 402, 403
 - nyomtatástílusok 429
 - O**
 - Objektum (Kijelölés) parancsok 201
 - objektum elforgatása Alakítás panel 208
 - Objektum körvonalazása effektus 312
 - objektumok
 - 3D. Lásd 3D objektumok

- alapértelmezett jellemzők 349
- átformálás 227, 243
- átméretezés 222
- egyesítés 229, 234
- elforgatás 207
- elrejtés 215
- eltolás 356
- hajlítás 244
- halmozási sorrend 216
- igazítás és elosztás 206
- Intelligens segédvonalak 48
- kibővítés 202
- kijelölés 193
- kivágás vagy felosztás 236
- másolás 217
- maszkolás 237
- megtekintés 211
- mozgatás 47, 48, 203, 206
- nyírás 224
- raszterezés; GIF fájlformátum 365
- rétegek létrehozása 213
- szervezés rétegekkel 211
- törlés 216
- tükrözés 209
- zárolás és a zárolás feloldása 215
- objektumok alakítása
 - elforgatás 208
 - mozgatás 205
 - tükrözés 210
- objektumok átalakítása
 - Alakítás hatás 244
 - Alakítás panel 220
 - billentyűparancs. Lásd Illustrator súgója 464
 - intelligens segédvonalakkal 48
 - ismertető 220
 - méretezés 222
 - mintázatok 221
 - nyírás 224
 - torzítás 226
- objektumok átformálása. Lásd objektumok torzítása, átalakítás
- objektumok átméretezése Lásd objektumok méretezése
- objektumok egyesítése
 - Görbekezelő hatásokkal 231
- ismertető 229
- összetett alakzatokkal 232
- összetett görbékkel 234
- vágómaszkokkal 237
- objektumok elforgatása
 - 3D 247
 - adott szöggel 208
 - áttekintés 207
 - Elforgatás eszköz 29, 207
 - Elforgatás parancs 208
 - háromdimenziós 251
 - határolókerettel 207
 - Mindegyik alakítása parancs 208
 - Szabad alakítás eszköz 207
- objektumok elosztása 206
- objektumok felosztása 236
- objektumok hajlítása
 - burkológörbék 228
 - Hajlítás eszköz 226
 - Hajlítás hatás 244
- objektumok kiemelése 245
- objektumok kijelölése
 - a halmozási sorrendben következő 201
 - áttekintés 193
 - beállítások 194
 - billentyűparancsok.Lásd Illustrator súgója 461
 - csoportokban 198, 199, 200
 - fedettség alapján 173
 - görbék 69
 - jellemző szerint 201
 - Kijelölés eszköz 25, 193, 196, 199
 - kitöltés vagy görbe szerint 198
 - Lasszó eszköz 197
 - oldal vagy szegély alapján 200
 - Rétegek panel 196
 - színárnyalat szerint 156
 - Varázspálca eszköz 197
- objektumok kivágása 236
- objektumok körbeforgatása 247
- objektumok másolása
 - beillesztés előre vagy hátra 205
 - beillesztéssel 203
 - eltolás 218
 - húzással 217
 - parancsok 203
 - rétegekbe 205
 - Rétegek panelen 217
 - vágólap áttekintése 217
- objektumok méretezése 29, 222
- objektumok mozgatása
 - billentyűparancsok.Lásd Illustrator súgója 461
 - igazítás és elosztás 206
 - intelligens segédvonalak 48
 - másik rétegre 213
 - módszerek; objektumok alakítása 203
- objektumok nyírása
 - Alakítás panel 225
 - ismétlődő 220
 - módszerek 224
 - Nyírás eszköz 29, 224
- objektumok torzítása
 - burkológörbék 227
 - cseppfolyósítás eszközök 226
 - hatások 243
 - Szabad alakítás eszköz 226
 - Szabad torzítás hatás 244
- objektumok tükrözése 29, 209
- objektumok zárolása 215
- objektumok zárolásának feloldása 215
- oldalak
 - hozzáadás 43
 - méret 406, 407
 - szegélyek megjelenítése 41
- Oldal eszköz 33, 406
- oldalinformáció, nyomtatás és 408
- Olló eszköz 32, 78
- OpenType betűtípusok
 - ázsiai szöveg beállításai 334
 - díszes kezdőbetűk 320
 - ismertető 303
 - ligatúrák és környezetfüggő változatok 319
 - megtekintés 304
 - OpenType panel 318
 - számtípusok 313
 - törtek és sorszámok 313
- optikai margóigazítás 324
- optimalizálás
 - GIF és PNG-8 fájlok 387
 - JPEG-fájlok 386
 - SWF (Flash) fájlok 395
- Optimalizálás paletta áttetszőség árnyalásának megadása 391
- oszlopdiaagramok
 - adatok megadása; vonaldiaagramok 448
 - ismertető; sordiaagramok 31
 - Lásd még diagramtervek, diagramok 445
- oszlop- és jelölőtervek. Lásd diagramtervek
- Oszlop parancs (diagramok) 457
- osztásértékek és vonásjelek, diagramoknál 450
- Ö**
 - Örvény eszköz 29
 - Összefűzés parancs 361
 - Összehúzó eszköz 29

- összekapcsolás szövegobjektumok 295
- összeolvasztás
 - átlátszóság összeolvasztása PDF-fájlokban 284
 - előnézet 420
 - készletek 421
 - készletek, exportálás és importálás 422
 - készletek, használat 422
 - készletek, létrehozás és szerkesztés 422
 - különálló objektumok 422
 - nyomtatás közben 417
 - tudnivalók 416
- Összeolvasztási előnézet panel 46, 420
- Összes fentebbi rajzelem (Elrejtés) parancs 215
- Összes fentebbi rajzelem (Zárolás) parancs 215
- Összes szín visszaállítása parancs 393
- Összes törlése parancs 375
- Összetett alakzat feloldása parancs 234
- Összetett alakzat kibővítése parancs 234
- összetett alakzatok
 - használat 233
 - ismertető 229, 232
 - megosztás a Photoshop programmal 234, 273
- összetett betűtípusok
 - előzetes megtekintés Betűtípus menüben 304
 - exportálás 346
 - létrehozás 343
 - testreszabás 345
 - törlés 346
- összetett görbék
 - feloldás 236
 - ismertető 229, 234
 - kitöltési szabályok 235
 - létrehozás 234
 - létrehozás ecsetvonásokból 155
 - módosítás 234
- P**
- paletták
 - ismertető 14
 - Lásd még panelek 14
- panelek
 - áthelyezés 19
 - csoportba foglalás 20
 - értékek kiszámítása 17
 - értékek megadása 16
 - halmozás 20
 - ismertető 14
 - Lásd még paletták 14
 - megjelenítés és elrejtés 15
 - összecsukás ikonná 21
 - rögzítés 18
- panelmenü, megjelenítés 15
- PANTONE színrendszer 103
- papírnújtás, nyomtatás közben 427
- Papírszín szimulálása beállítás 138
- parancsfájlok
 - használat 439
 - SVG-fájlokban 377
- párbeszédpanelek
 - értékek kiszámítása 17
 - értékek megadása 16
- Pasztellkréta parancs 358, 361
- pattintás 47, 48, 49
- PDF/X-kompatibilis fájlok
 - beállítások 283
 - létrehozás 277
 - szabványok 280
- PDF-dokumentumok
 - áttetszőség 416
 - színkezelési megfontolások 136, 140
- PDF-fájlok
 - átlátszóság 417
 - átlátszóság összeolvasztása 284
 - behelyezési beállítások 260
 - biztonság 284
 - exportálás 275
 - felbontáscsökkentés 281
 - felülnyomás 284
 - importálás 259
 - készletek 279
 - kifutó 283
 - kompatibilitási szintek 280
 - megfelelés a PDF/X szabványnak 280
 - mentés, általános 276
 - mentés, rétegekkel 276
 - mentés, többoldalas 276
 - nem eredeti grafika 260
 - összehasonlítás más formátumokkal 263
 - tömörítés 281
- PDF-készletek
 - ismertető; készletek 277
 - létrehozás 277
- PDF-konvertálási beállítások 277
- PDF-verziók tulajdonságai 280
- példányok, szimbólum 83
- Photoshop. Lásd Adobe Photoshop
- Photoshop. Lásd Adobe Photoshop
- pica 47
- PICT fájlformátum 269
- PICT-fájlok összeolvasztás 416
- Pipetta eszköz
 - ismertető 29
 - jellemzők másolása 351
- Pixeles előkép mód 46, 370
- PNG-24 fájlformátum
 - optimalizálási beállítások 395
- PNG-8 fájlformátum optimalizálási beállítások 387
- PNG fájlformátumok; PNG fájlformátumok *Lásd még Illustrator súgó*
- Pointillista parancs 359
- Poláris rács eszköz 26, 60
- pontalapú szövegbevitel 288, 289
- Ponthoz igazítás parancs 204
- pontok
 - mértékegységként 47
 - távolságok mérése 49
- pontok a görbén típusok 54
- Portable Document Format (PDF). Lásd PDF-fájlok
- PostScript fájlformátum 266
- pozitív film 405
- pörgetés. Lásd Csavarás hatás
- PPD-fájlok
 - és oldalméret 406
 - ismertető 409
 - kiválasztás Mac OS rendszerben 410
 - levilágítókhoz 402
- Proximity típusú nyelvi szótárak 302
- Q**
- Q (egység) 47
- R**
- rács keverési mód 179
- rácsok
 - beállítások 47
 - Háló eszköz 184
 - használat rajzelemmel 47
 - ismertető 181, 183
 - létrehozás 184, 236, 237
 - rajzolás; rajzolás 59
 - szerkesztés 184
 - téglalaprácsok 59
- rácssűrűség
 - beállítás 403

- színátmenetekhez,
rácsvonalakhoz és
keverésekhez 414
- rácsvonalak SWF- (Flash-)
fájlokban 378
- radardiagramok
adatok megadása 448
ismertető 31
Lásd még diagramtervek,
diagramok 445
- ragyogások, létrehozás 362
- rajzelem
előnézet kimeneti hordozón 46
körvonalas megjelenítés 45
- rajzelemek vágása vágási terület,
definíálás és szerkesztés 38, 39,
40
- rajzelem nagyítása 43
- rajzelem vágása
nyomtatáshoz 41
vágójelek 41
vágójelek, japán stílus 41
vonalzók 39
- rajzolás
csillagok 58
ellipszisek 57
görbék, a Ceruza eszközzel 62
görbék, a Toll eszközzel 64, 65,
66, 67
ívek 58
Lásd még ecsetek, szimbólumok
89
sokszögek 57
spirálok 59
szerkesztőpontok módosítása 75
téglalapok és négyzetek 56
vonalak 56
- rajzolósi sorrend. Lásd halmozási
sorrend
- rajztábla
görgetés 44
ismertető 41
kicsinyítés/nagyítás 43
méret és szín módosítása 42
mozaikszerű elrendezés 43
rácsvonalak hozzáadása 47
segédvonalak hozzáadása 47
- Rajztáblához csíptetés parancs 374
- Ráncok eszköz 29
- raszterezés
előnézet 370
rajzelemé nyomtatás közben 423
raszterhatások 354
szöveg 311
teljesítmény javítása 355
- vektorképek raszterezése 365
- raszterképek. Lásd bittérképes
képek
- Raszterrácsminta parancs 360
- read me fájl 1
- régi stílusú ábrák 313
- regisztráció
jelek 408
szín 102, 405
- Rendezés (Objektum) parancsok
217
- Rendezés fénysűrűség szerint
parancs 392
- Rendezés népszerűség szerint
parancs 392
- Rendezés színárnyalat szerint
parancs 392
- rendszerkövetelmények 1
- Repedezettség parancs 360
- rétegek
alrétegek, Elkülönítés mód 195
belső csoportok 202
elemek keresése 214
elrejtés 215
exportálás az Adobe Photoshop
programba 273
halmozási sorrend 216
ismertető 211
konvertálása CSS rétegekké 385
körvonalas megjelenítés 45
létrehozás 213
megerősítés 214
megőrzés az Adobe Acrobat
alkalmazásban 281
nem nyomtathatóvá tétel 401
objektumok beillesztése 205
objektumok hozzáadása
rétegekhez 216
objektumok kijelölése 193, 196
objektumok küldése 213
objektumok másolása 217
objektumok mozgatása közöttük
213
Rétegek panel 211, 349
sablon 79
zárolás és a zárolás feloldása 215
- rétegek megerősítése 214
- Rétegek panel 350
- rétegszedők, Photoshop-fájlokban
262
- RGB
átváltás CMYK módra 96
ismertető 94
- RGB szintér, Adobe 146
- RIP (raszterkép-feldolgozó) 405
- RTF fájlformátum 291
- S**
- sablonok
adatalapú grafikákhoz 440, 444
ismertető 36
létrehozás 36
sablonrétegek 79
- Saját szótár szerkesztése parancs
302
- sarkok, lekerekítés 244
- sarokkerékítés sugara, módosítás
57
- sávdiaagramok
ismertető 31
Lásd még diagramtervek,
diagramok 445
- sávosodás, keverésekben és
színátmenetekben 415
- segédvonalak
Intelligens segédvonalak 48
megjelenítés és elrejtés 47
- Segédvonalak és rács beállításai 48
- Segédvonalak feloldása parancs 48
- Segédvonalak létrehozása parancs
48
- Segédvonalak rögzítése parancs 48
- Segédvonalak törlése parancs 48
- sidecar fájlok 286
- simítás rétegek 214
- Simítás eszköz 26, 73
- Sokszög eszköz 26, 57
- sordiagramok adatok megadása
448
- sorkizárt szöveg, térköz igazítása
321
- sorszámok 313
- sortávolság
ázsiai szövegben 335
beállítás 315
- sortörések, megjelenítés 320
- Sötétítés keverési mód 179
- Sötét tónusok parancs 358
- speciális karakterek
ismertetés 317
kiemelés 319
számok 313
- spirálok, rajzolás 59
- statikus szöveg 332
- Stencil parancs 360
- Stilizálási hatások és szűrők 357,
360
- Stílus (Azonos kiválasztása)
parancs 201
- stílusok. Lásd grafikus stílusok,
bekezdések, karakterek

- Sugaras életlenítés parancs 358
 sűgő ismertető 2
 SVG (méretezhető vektorgrafika)
 Mentés másként parancs 266
 összehasonlítás más formátumokkal 263
 SVG (scalable vector graphics, méretezhető vektorgrafika)
 események 377
 hatások 376, 377
 ismertető 375
 parancsfájlok 377
 SVG (scalable vector graphics) változók 443, 444
 SVG (Scalable Vector Graphics) Mentés webre parancs 397
 SVG szűrő alkalmazása parancs 376
 SVG szűrő importálása parancs 377
 SWF-fájlok exportálás az Illustrator programból 380
 SWF-fájlok. Lásd Flash-grafikák
 SWF formátum ismertető 395
- Sz**
- Szabad alakítás eszköz
 ismertető 29
 objektumok elforgatása 207
 objektumok nyírása 225
 objektumok torzítása 226
 objektumok tükrözése 209
 Szabad torzítás hatás 244
 szaggatott vonalak 154
 Szálak eltávolítása (Többszálú szöveg) parancs 296
 számok, formázás 313
 számok elrendezése 313
 Száraz ecset parancs 357
 szavak távolsága 321
 szegmensek, görbe 52
 szeletek
 ismertető 371
 kezelése a Mentés webre panelen 384
 megjelenítés és elrejtés 375
 mentés SVG formátumban 268
 nézet 372
 összehasonlítás képzónákkal 375
 Szelet eszköz 32, 373
 Szeletkijelölő eszköz 32
 törlés és feloldás 374
 Szeletek egyesítése parancs 374
 Szeletek felosztása parancs 374
 Szemcse parancs 361
- Szemcseréteg parancs 357
 Szendvicsspozitív keverési mód 179
 szerkesztőpont objektumok pattintása 48
 Szerkesztőpont hozzáadása eszköz 26
 Szerkesztőpont konvertálása eszköz 26, 75
 szerkesztőpontok
 áthelyezés és elmozdítás 70, 72
 beállítások 56
 egyengetett pont és sarokpont konvertálása 75
 hozzáadás 72
 ismertető 52
 kijelölés 69
 megjelenítés és elrejtés 55
 mozgatás 75
 szétszórt pontok, megkeresés 73
 típusok 54
 törlés 72, 74
 végpontok egyesítése 71
 szerkesztőpontok kijelölése 69
 Szerkesztőpont törlése eszköz 26
 Szétszórt pontok parancs 73
 Szimbólumeltoló eszköz 90
 Szimbólumméretező eszköz 91
 szimbólumok
 3D objektum felületeként 252
 9 szeletes méretezés 85
 elhelyezés 85, 90
 Elkülönítés mód 87, 194
 és kevert objektumok 240
 Flash-animációkban 378
 grafikus stílusok alkalmazása 92
 használat a Flash alkalmazásban 83
 importálás egy másik dokumentumból 89
 ismertető 83
 készletek 89, 90
 kibővítés 87, 202
 könyvtárak 88
 létrehozás 85
 SVG fájlformátum és 376
 szerkesztés 87
 szimbólumeszközök 92, 93
 Szimbólumok panel 84, 88
 szimbólumpéldányok használata 86
 szín módosítása 91
 szimbólumok elforgatása 91
 szimbólumok használata 381
 szimbólumok méretezése 90
- Szimbólumpéldány (Azonos kiválasztása) parancs 201
 Szimbólumstílus-beállító eszköz 92
 Szimbólumszóró eszköz 90
 Színárnyalat-csökkentés értéke 427
 színárnyalatok 102, 107
 színátmenetek
 alkalmazás objektumokra 152, 181, 183
 billentyűparancsok. Lásd Illustrator sűgőja 463
 diagramokban 449
 direktszínek 182
 irány módosítása 183
 ismertető 181
 legnagyobb keverési hosszúság kiszámítása 415
 legutóbb használt alkalmazása 151
 létrehozás és módosítás 181
 megfelelő rácssűrűség nyomtatáshoz 414
 SWF- (Flash-) fájlokban 378
 Színátmenet eszköz 29, 49
 Színátmenet panel 181, 467
 színtárak 102, 107
 új létrehozása 182
 színbeállítás Adobe alkalmazásokban 133
 színbeállítások
 készlet 145
 leképezési módok 148, 149
 munkaterületek 146
 színkezelési alapelvek 147
 színkonverziók 148
 szinkronizálás más alkalmazásokkal 132
 testreszabás 145
 További tájékoztatás színkezelés 131
 színbontás problémák a direktszínekkel és az áttetsző grafikákkal 98
 színcsoport
 színek hozzáadása és eltávolítása 119
 színek szerkesztése 119
 színcsoportok
 alapszín beállítása 110
 Élő szín párbeszédpanel 112
 ismertető 109
 készletek 123
 korlátozás egy színtárkönyvtárra 114
 létrehozás 109, 110

- létrehozás az Élő szín párbeszédpanelen 114
- színek és színcsoportok szerkesztése 115
- színek hozzáadása és eltávolítása 119
- színek számának csökkentése 122
- Szintárak panel 102, 104
- törlés 119
- Színégetés keverési mód 179
- színek
 - alkalmazás objektumokra 150, 151
 - alkalmazás szövegre 308
 - árnyalatok 102, 107
 - átalakítás szürkeárnyalatossá 127
 - az InDesign és az Illustrator összehasonlítása 99
 - digitális rajzok 94
 - direktszínek 98, 102, 106
 - direktszínek és nyomdai alapszínek vegyítése 99
 - eltávolítás 156
 - keverés 125, 127, 181
 - keverési módokban 178
 - kijelölés 99, 100, 101, 102
 - lecserélés kiegészítőre 126
 - leképezés áttetszőre 393
 - megfordítás 126
 - módosítás webes palettára 393
 - négyszínes 102, 106
 - nyomtatható 125
 - számcsökkentés a kimenetre küldéshez 122
 - szerkesztés az Élő szín párbeszédpanelen 112, 116
 - színátmenetek 181
 - színegyeztetési könyvtárak 103, 106
 - Szintárak panel 102, 103
 - színtartományon kívül 125
 - tartomány 97
 - telítettség 127
 - További tájékoztatás színkezelés, színmodell 131
 - több szín módosítása 126
 - törlés 394
 - webes használatra 125, 370
 - zárolás a Színtábla palettán 394
- Színek kijelölése; Pipetta eszköz ismertető 99
- színek leképezése áttetszőre 393
- színek megfordítása 126
- színek számának csökkentése a grafikában 122
- Színek webre alakítása/visszaalakítása parancs 393
- színellenőrző csíkok 408
- Színes ceruza parancs 357
- színes papír szimulálása 42
- Színes raszterrács parancs 359
- színezés
 - szimbólumok 91
 - szürkeárnyaltos képek 127
- színezet 96
- Színezet keverési mód 180
- színkeverések, nyomtatás 414
- Szín keverési mód 180
- színkezelés
 - a képek importálásával kapcsolatos szempontok 134, 135
 - a négyszínes színekre és a direktszínekre vonatkozó szempontok 134
- beállítás 132
- dokumentumok nyomtatására vonatkozó megfontolások 139
- ismertető 129, 130, 131
- megjelenítési környezet létrehozása 130
- online grafikák 136
- PDF-dokumentumokhoz 136, 140
- színbeállítási információk 145
- színbeállítások szinkronizálása 132
- színek képernyős ellenőrzése 137, 138
- További tájékoztatás színprofilok, színbeállítások 140
- Színkorrekció szűrő 126
- színminták
 - importálás 108, 109
 - törlés 108
 - új példány 108
- színmodellek
 - CMYK 95
 - hatások által generált képeknél 354
 - HSB 96
 - ismertető 94, 97
 - Lab 96
 - módosítás 96
 - RGB 94
 - szürkeárnyaltos 97
- színmodell munkaterület 143
- Szín panel
 - ismertető 101
- színek kijelölése 99, 102
- színprofilok
 - asztali nyomtatókhöz 139
 - figyelmeztető üzenetek 147
 - hozzárendelés
 - dokumentumokhoz, eltávolítás dokumentumokból 143
 - hozzárendelés és eltávolítás 143
 - importált képek esetében 134, 135
 - ismertető 140
 - konvertálás 145
 - monitorokhoz 142
 - telepítés 143
- színreborítás gazdagépalapú és in-RIP 405
- színreborítások
 - ismertető 403
 - létrehozás 404
 - rajzelem előkészítése 403
- Színsegéd panel
 - grafikák színezése 112
 - ismertető 110
 - színek kijelölése 99
- színszám csökkentésének beállításai 123
- színtáblák rendezés 392
- Színtábla paletta 392
- színtárak
 - beállítások 107
 - direktszín 106
 - direktszínek megjelenítése és kimenetre küldése 106
 - egyesítés 108
 - ismertető 102
 - könyvtárak 103, 109, 110
 - lecserélés 108
 - mentés a Színsegéd panelről 112
 - négyszínes 106
 - színátmenet 107
 - színcsoportok 102, 105, 108
 - Színtárak panel 99, 103
- színtartományok 129
- színtartományon kívüli színek
 - eltolás 125
 - ismertető 97
- színtelítettség 96
- színterek 94, 97
- színterjedelem 97, 125
- Szín törlése parancs 394
- Színválasztó
 - ismertető 100
- színcsoport szerkesztése 117
- színek kijelölése 99, 101

- színváltozatok
 - a Színsegéd panelen 111
 - beállítások 111
- Színvilágosítás keverési mód 179
- Szívacs parancs 358
- szkriptek ismertető 51, 439
- szölválasztás, megakadályozás 326
- szoftver aktiválás 1
- szoftver aktiválása 1
- szoftver regisztrálása 1
- szórásdiagramok 447
- szóróecsetek 165, 169
- szórt árnyalás 391
- Szórt fény parancs 359
- szórt minta 391
- szótárak
 - hozzárendelés szöveghez 302
 - szerkesztés 302
- szöveg
 - címkezés a Flash szoftverhez 332
 - Dinamikus szöveg 332
 - importálás az Illustrator programból a Flash programba 381
 - importálás és exportálás 331
 - mértékegység 47
 - stílus 303
 - többszálú szöveg objektumok között 295
- szöveg, ázsiai
 - aki 336
 - beállítások megjelenítése;japán szöveg. Lásd még szöveg, ázsiai
 - buraszagári 342
 - félszélességű karakterek elforgatása 335
 - karakterek igazítása 339
 - karakterjelek 334
 - kinsoku készletek 341, 342
 - kurikaeshi moji shori 342, 343
 - Lásd még Illustrator súgója ;eszközök
 - mojikumi készletek 339, 340, 341
 - mojisoro 338
 - OpenType betűtípusok 334
 - összetett betűtípusok 343, 345, 346
 - sortávolság 335
 - sortörési beállítás 342
 - tate-chu-yoko 336
 - Unicode-támogatás 303
 - warichu 337
- szöveg, formázás
 - aláhúzott 309
 - alapvonal-eltolás 315
 - alávágás és betűköz 315, 316
 - alsó és felső index 311
 - átalakítás 301
 - áthúzott 309
 - behúzás 322
 - bekezdésköz 324
 - Bekezdés panel 320
 - betűtípusok 304, 305
 - billentyűparancsok.Lásd Illustrator súgója 464
 - csupa nagybetűs és kiskapitális 309
 - diszes kezdőbetűk 320
 - függő központosítás 324
 - görbére illesztett szöveg beállításai 298, 299, 300
 - grafikus stílusok 308, 367
 - hiányzó betűtípusok 305
 - Karakter panel 308
 - körbefolyatás objektum körül 296
 - különleges karakterek 317
 - ligatúrák és környezetfüggő változatok 319
 - méretezés 301
 - OpenType betűtípusok 303
 - OpenType panel 318
 - sortávolság 314, 315
 - számok 313
 - szín 308
 - térköz a szavak között 321
 - területtípus beállítása 292, 293, 294
 - tördelési módszerek 326
 - töredékes karakterszélesség 317
 - törtek és sorszámok 313
- szöveg, importálás és exportálás 273, 291, 379
- szöveg, kijelölés 306, 307
- szöveg, létrehozás 28, 289, 290
- szöveg, szeletekben; szeletek beállítások 373
- szöveg, szerkesztés
 - élsimítási beállítások; GIF fájlformátum 311
 - elválasztás 325, 326
 - frissítés az AI 10 és korábbi verziókból 346
 - helyesírás-ellenőrzés 301
 - írásjelek 310, 314, 325
 - körvonalakká alakítás 312
 - nagybetűs írásmód módosítása 310
- nyelv hozzárendelése 302, 303
- rejtett karakterek megjelenítése 320
- szöveg átalakítása 300
- szöveg átfordítása görbe mentén 297
- szöveg keresése és cseréje 307
- szövegterület átméretezése 291
- Unicode-támogatás 303
- Szöveg a görbén eszköz 28
- Szövegbeállítások
 - Alapvonal eltolás 465
 - Ázsiai beállítások megjelenítése 334
 - Betűköz 465
 - Legutóbbi betűtípusok száma 304
 - Méret/sortávolság 465
 - Szövegobjektum kijelölése csak görbe alapján 307
- szövegbe beszúrt köz 292
- szöveg behúzása 322
- szövegblokkok. Lásd területalapú szöveg
- szöveg elforgatása 300
- Szöveges karaktersorozat típusú változók 440, 441, 442
- Szöveg eszköz 28, 289, 290
- szöveg exportálása 331
- szövegformázás
 - antikva vagy álló normál 303
 - Lásd még betűtípusok, karakterkészletek, bekezdésstílusok 303, 329
- szöveg görbéken szöveg mozgatása és átfordítása 297
- szöveg körbefolyatása objektumok körül 296, 297
- szöveg körbefuttatásának megszüntetése 297
- szövegmezők, egységek 47
- szöveg nyírása 300
- szövegoszlopok, létrehozás 294
- szövegsorok, létrehozás 294
- Szövegterület eszköz 28
- szöveg tükrözése;szöveg, formázás átalakítás 300
- Szövet parancs 360
- szubtraktív színek 95
- Szünet beszúrása parancs 435
- szünetek, beszúrás a felvételbe 435
- szürkeárnyalatos képek
 - ismertető 97
 - színek átalakítása 127
 - színezés 127
- szürke szintek, nyomtatáshoz 414

- szűrők
alkalmazás 353
alkalmazás bittérképekre 354
ismertető 352
Lásd még az egyes szűrők nevét
357
miért nem érhetők el 353
- T**
tabulátorok
megjelenítés és elrejtés 320
tabulátorkitöltők hozzáadása 329
Tabulátorok panel 326
tabulátorpozíciók beállítása 327
tabulátorpozíciók használata 328, 329
tabulátorpozíciók mozgatása 328
tizedesponthoz igazított 329
takarékos papír- és filmhasználat 407
Takarítás (Görbe) parancs 291
tanúsítványsablonok 36
Targa fájlformátum 270
tartalom védelme 285
tate-csú-joko 336
Távolítás és közelítés hatás 244
téglalaprácsok 59
Tekerés hatás 244
telítettség
ismertető 96
keverési mód 180
Telítés szűrő 127
teljesítmény, javítás 355
Teljes képernyő mód 16
Teljes méret képernyőmód 16
tengelyek
elforgatás 208
tükörtengely módosítása 210
Tépett szegélyek parancs 360
térköz
objektumok között 218, 356
szavak és betűk között 321
szöveg ívekben 300
területalapú szöveg létrehozás 289
területalapú szövegbevitel
átméretezés 291
beszúrt köz 292
első alapvonal eltolása 293
ismertető 288
sorok és oszlopok 294
területdiagramok
adatok megadása 448
ismertető 31
- Lásd még diagramtervek, diagramok 445
tervek, diagram.
Lásddiagramtervek
Textúrahatások és -szűrők 360
Textúrázó parancs 361
TIFF fájlformátum 270
tintaelőnézet 46
típus áthúzott 309
Toll eszköz
átalakulás Szerkesztőpont hozzáadása vagy törlése eszközzé 73
egyenes vonalak rajzolása 64
ismertető 26
ívek és vonalak rajzolása 66, 67
ívek rajzolása 65, 68
koordináták mérése 49
Toll kontúr parancs 358
Tollrajz parancs 360
Torzítás és alakítás hatás 244
TOYO színrendszer 103
többnyelvű funkciók 291
többoldalas, többoldalas PDF létrehozása 276
többszálú szöveg, megjelenítés és elrejtés 295
többszálú szöveg keretei 295
tömörítés
Illustrator formátum 264
PDF 281
tördelési módszerek 326
tördeléses karakterszélesség 317
törlés
objektumok 216
szeletek 374
üres szövegobjektumok 291
törtek
Intelligens írásjelek parancs 314
OpenType betűtípusok 313
TrueType betűtípusok 304
Trumatch színrendszer 103
tűlméretes dokumentumok, nyomtatás 407
Tűlméretes oldalak, PDF-készlet 277
- Ty**
Type 1 betűtípusok 304
- U**
Ugyanazon a rétegen minden parancs 196
Unicode 291, 303
URL, hozzárendelés objektumhoz 375
- Utolsó lenti objektum (Kijelölés) parancs 201
- Ú**
új dokumentumprofilok 34
Új ecsetvonás hozzáadása parancs 156
Új kitöltés hozzáadása parancs 156
Új művelet/Új műveletsor parancs 433
Új nézet parancs 45
Újraformáló eszköz 29, 72
Újraszínezés készlettel parancs 122, 123
Új szín parancs 392
- Ü**
üdvözlőkártya-sablonok 36
Üdvözlőképernyő használat 34
üres cellák 399
Üveg parancs 359, 361
- Ű**
űrlapmezők, védelem 285
- V**
Vágás (Görbekezelő) hatás 232
vágójelek 408
Vágójelek parancs 41
vágólap, rajzelem importálása és exportálása 217
vágómaszkok
ismertető 237
létrehozás 238
módosítás 239
Valós méret parancs 43
változók
adatkészletek létrehozása 443
hozzárendelt adatok módosítása 442
importálás és exportálás 444
ismertető 440
létrehozás 441
mentés SVG formátumban 268
szerkesztés 442
törlés 442
Változók panel 440
XML azonosítók megtekintése 443
Varázspálca eszköz 25, 193, 197
Vázlatathatások és -szűrők 356, 360
vázlatterület 41
végpontok
görbék 52
összekötés 71

- végpontok illesztése, körvonalakhoz 154
 - Vegyes tartalom PDF-beállítás 278
 - vektorgrafikák raszterezés előnézete 370
 - vektorképek
 - átalakítás bittérképpé 365
 - ismertető 52
 - SWF (Flash) fájlformátum 395
 - vetett árnyék diagramokban 451
 - vetett árnyékok
 - beállítások 361
 - létrehozás 361
 - Vezérlő panel 17
 - Videó és film – új dokumentumprofil 34
 - Videohatások és -szűrők 361
 - Video Workshop 5
 - Világosítás keverési mód 179
 - Visszatérés parancs 50
 - Vízfelszín parancs 359
 - vízszintes (fekvő) helyzet 406
 - vízszintes szöveg, átalakítás függőlegessé 301
 - vonalak
 - alátöltés 428
 - átformálás 52
 - átformálás, a Ceruza eszközzel 63
 - áthelyezés 70
 - folytatás, a Ceruza eszközzel 62
 - Lásd még görbék, ecsetvonások 151
 - nyílhegyek hozzáadása 155
 - összekötés, a Ceruza eszközzel 62
 - rajzolás, a Ceruza eszközzel 62
 - rajzolás, a Toll eszközzel 64, 65, 66, 67
 - rajzolás, a Vonalszegmens eszközzel 56
 - szaggatott 154
 - szög és hossz módosítása 70
 - vastagság módosítása 153
 - vonaldiagramok
 - adatok megadása 448
 - ismertető 31
 - Lásd még átlátszóság 172
 - Lásd még diagramtervek, diagramok 445
 - Vonalszegmens eszköz 26, 56
 - vonalvégek, körvonalakhoz 154
 - vonalzók 46, 47
- W**
- warichu 337
- webes dokumentumok, minták 34
 - webes fájlformátumok
 - GIF és PNG-8 387
 - JPEG 386
 - PNG-24 395
 - webes grafika színkezelési megfontolások 136
 - webes grafika, színkezelési megfontolások 136
 - webes grafikák
 - CSS rétegek készítése 385
 - előnézet 386
 - fájlformátumok, összehasonlítás 386
 - kimeneti beállítások 399
 - Lásd még az egyes fájlformátumokat*
 - Lásd még Illustrator súgója 50
 - színek 125
 - webes grafikák optimalizálása
 - alapvető eljárás 383
 - a Színtábla panel használata szeletekhez 392
 - CSS rétegek készítése 385
 - eredmények előnézete 386
 - fájlformátumok 386
 - készletek mentése 384
 - SVG beállítások 397
 - tömörítés adott fájl méretre 385
 - webes színek
 - figyelmeztető háromszög 107
 - ismertető 370, 388
 - színcsoportok 116
 - váltás eltolással 125
 - Webes RGB mód 95
 - webes táblázatok. Lásd szeletek
 - webgrafikák
 - képzónák 375
 - szeletek; GIF fájlformátum 371
 - tervezés 370
 - webgrafikák raszterezés előnézete; GIF fájlformátum mentés 370
 - webhelysablonok 36
 - WMF fájlformátum 270
 - WMF-fájlok összeolvasztás 416
 - WMMP optimalizálási beállítások 395
- X**
- x és y
 - koordináta 49
 - x és y tengely, elforgatás 208
 - XHTML-kompatibilis weblapok 398
 - XML
- ismertető; GIF fájlformátum 375
 - SVG-hatások és 376
 - változók importálása és exportálása 444
 - XML azonosító
 - beállítás; Mértékegységek és megjelenítési sebesség beállításai 443
 - XMP (Extensible Metadata Platform) 286
 - XMP szoftverfejlesztési csomag 286
- Y**
- YakumonoHankaku mojikumi készlet 340
 - YakumonoZenkaku mojikumi készlet 340
- Z**
- zaj árnyalás 391
 - zárt görbék
 - ismertető 52
 - létrehozás, a Ceruza eszközzel 62
 - létrehozás a Toll eszközzel 68
- Zs**
- Zsírkréta parancs 360