Az ADOBE® ILLUSTRATOR® CS5 használata

Jogi közlemények

Jogi közlemények: http://help.adobe.com/en_US/legalnotices/index.html.

Tartalom

1. fejezet: Újdonságok
Perspektivikus rajzolás 1
Szép ecsetvonások 1
Sörteecset 2
Borotvaéles grafika az interneten és mobileszközökön. 2
Több rajztáblás fejlesztések 2
Alakzatformáló eszköz 3
Továbbfejlesztett rajzolás 3
Teljes szerkesztési kör Adobe Flash Catalyst CS5 használatával 4
Felbontásfüggetlen hatások 4

2. fejezet: Munkaterület
A munkaterület alapjai 5
Munkaterület testreszabása 10
Eszközök 17
Eszközgaléria 20
Fájlok és sablonok 28
A ConnectNow alkalmazás használata 33
Több rajztábla használata 34
Rajzelem megjelenítése 41
Vonalzók, rácsok, segédvonalak és vágójelek 46
Beállítások megadása 52
Helyreállítás, visszavonás és automatizálás 54

3. fejezet: Rajzolás
A rajzolás alapjai 55
Egyszerű vonalak és alakzatok rajzolása 60
Képpontra igazított görbék rajzolása internetes munkákhoz 64
Rajzolás a Ceruza eszközzel 68
Rajzolás a Toll eszközzel 70
Görbék szerkesztése 75
Perspektivikus rajzolás 85
Kontúrozás Élő kontúrral 103
Kézi kontúrozás sablonrétegekkel 108
Szimbólumok 108
Szimbólumeszközök és szimbólumkészletek 116
Fényfoltok rajzolása 120

4. fejezet: Szín
A színek ismertetése 123
Színek kijelölése 129
Színminták használata és létrehozása 131
Színcsoportok kezelése (harmóniák) 139

Kuler panel 156
Színek módosítása 157

5. fejezet: Festés
Festés ismertetése 162
Festés kitöltésekkel és ecsetvonásokkal 162
Élő festési csoport 175
Ecsetek 183
Átlátszóság és keverési módok 195
Színátmenetek 204
Hálók 208
Mintázatok 211

6. fejezet: Objektumok kijelölése és elrendezése
Objektumok kijelölése 218
Objektumok csoportosítása és kibővítése 227
Objektumok mozgatása, igazítása és elosztása 229
Objektumok elforgatása és tükrözése 234
Rétegek használata 238
Objektumok zárolása, elrejtése és törlése 242
Objektumok halmozása 244
Objektumok másolása 245

7. fejezet: Objektumok átformálása
Objektumok átalakítása 248
Objektumok méretezése, nyírása, és torzítása 250
Átformálás burkológörbék használatával 256
Objektumok egyesítése 258
Objektumok kivágása és felosztása 266
Vágómaszkok 267
Objektumok keverése 270
Objektumok átalakítása hatásokkal 274
Új alakzatok formálása az Alakzatformáló eszközzel 276
3D objektumok létrehozása 279

8. fejezet: Importálás, exportálás és mentés
Fájlok importálása 288
Bittérképek importálása 293
Adobe PDF fájlok importálása 294
EPS, DCS és AutoCAD fájlok importálása 296
Grafikák importálása a Photoshop szoftverből 297
Grafika mentése 299
Grafikák exportálása 305
Adobe PDF fájlok létrehozása 313
Adobe PDF beállítások 318
Fájlinformáció és metaadatok 326

9. fejezet: Szöveg

Szövegkezelés ismertetése ... 328
Szöveg importálása ... 328
Szöveg létrehozása ... 329
Görbére írt szöveg létrehozása ... 337
Szöveg méretezése és forgatása ... 341
Helyesírási és nyelvi szótárak ... 342
Betűtípusok ... 344
Szöveg formázása ... 347
Sortávolság és betűköz ... 356
Különleges karakterek ... 358
Bekezdések formázása ... 362
Kötőjelek és sortörések ... 366
Tabulátorok ... 368
Karakter- és bekezdésstílusok ... 372
Szöveg exportálása ... 374
Ázsiai karakterek formázása ... 376
Összetett betűtípusok létrehozása ... 385
Az Illustrator 10 verzióból származó szövegek frissítése ... 388

10. fejezet: Speciális hatások létrehozása

Megjelenési jellemzők ... 390
Hatások alkalmazása ... 395
Hatások összefoglalása ... 399
Vetett árnyékok, ragyogások és lágy perem ... 406
Vázlatok és mozaikok létrehozása ... 407
Grafikus stílusok ... 409

11. fejezet: Webgrafikák

Gyakorlati tanácsok webgrafikák készítéséhez ... 414
Szeletek és képzónák ... 418
SVG ... 422
Animáció létrehozása ... 425

12. fejezet: FXG használata

Az FXG ismertetése ... 430
Az FXG használatának bevált gyakorlata ... 430
Illustrator fájl mentése FXG formátumban ... 431
Illustrator és Flash Catalyst munkafolyamata ... 434
Az Illustrator objektumainak és jellemzőinek FXG-leképezése ... 435

13. fejezet: Nyomtatás

Dokumentumok beállítása nyomtatáshoz ... 447
Színrebontások nyomtatása ... 452
Nyomtatási jelek és kifutó ... 456
PostScript nyomtatás ... 457
Nyomtatás színkezeléssel ... 460
Színátmenetek, rácsvonalak és színkeverések nyomtatása ... 462

Áttetsző grafikák nyomtatása és mentése 465
Felülnyomás 473
Alátöltés 475
Nyomtatási készletek 479

14. fejezet: Feladatok automatizálása
Műveletek 482
Parancsfájlok 490
Adat alapú grafikák 491

15. fejezet: Diagramok
Diagramok létrehozása 496
Diagramok formázása 500
Képek és szimbólumok hozzáadása a diagramhoz 506

16. fejezet: Billentyűparancsok
Billentyűparancsok testreszabása 511
Alapértelmezett billentyűparancsok 512

1. fejezet: Újdonságok

Az Adobe Illustrator CS5 nagy pontosságot és nagy termelékenységet tesz lehetővé fejlett rajzeszközeivel, kifejező és életszerű ecseteivel, időtakarékossági műveleteivel, valamint az Adobe CS Live* szolgáltatás internetes együttműködésével.

Az Illustrator vektorgrafikus környezetének új szolgáltatásai például a perspektivikus rajzolás, a Sörteecset, a változó szélességű ecsetvonások és az Alakzatformáló eszköz.

Az Adobe termékek továbbfejlesztett együttműködésének köszönhetően könnyű a mozgás az Illustrator CS5 és például az Adobe Flash® Catalyst™ CS5 között, ahol a grafikus tartalomhoz működési funkciók rendelhetők.

Perspektivikus rajzolás

Az új Perspektíva eszközzel olyan rács kapcsolható be, amelynek segítségével valóságos perspektívasíkokra lehet rajzolni. A Perspektívarács használatával alakzatok és jelenetek precízen megrajzolhatók 1, 2 és 3 iránypontos perspektívában. Az új Perspektivikus kijelölés eszközzel dinamikusan áthelyezhetők, méretezhetők, megkettőzhetők és átalakíthatók az objektumok. Az objektumok a Perspektíva kijelölése eszközzel aktuális helyzetükhöz képest merőleges irányban is áthelyezhetők.

Gondoljon bele, milyen könnyű így elhelyezni egy sor utcalámpát egy városi jelenetben, ahol a fényeknek egy sorban kell mozogniuk, vagy egy vadnyugati távlatokat érzékeltető tájkép kerítésoszlopait kitűzni a színen. A Perspektívarács eszközcsoportnak köszönhetően gyorsan lehet dolgozni egy meglévő perspektívában. A perspektívarácsban rácskészletekkel állítható be a jelenet nézeti szöge és nézeti távolsága, valamint mellékeszközök állnak rendelkezésre az iránypontok, a horizontmagasság, az alapsík és az alappont beállításához. A perspektívaráccsal vektoros objektumokat is fölé lehet rajzolni a rajztáblán elhelyezett mintafényképre vagy videoállóképre.

Lásd: „Perspektivikus rajzolás”, 85. oldal.

Szép ecsetvonások

Az Illustrator CS5 több új szolgáltatással szélesítette az ecsetvonások grafikai célú használatának lehetőségeit.

Változó szélességű ecsetvonások

A Szélesség eszköz használatával olyan változó szélességű vonások rajzolhatók, amelyek utólag bármely pontban gyorsan és szépen módosíthatók, akár szimmetrikusan, akár csak az egyik irányban. Egyéni szélességprofilokat is létrehozhat és menthet, hogy később bármely vonásra ismét alkalmazhassa.

Lásd: „Változó szélességű ecsetvonások létrehozása”, 172. oldal.

Szaggatott vonalak korrekciója

Az Ecsetvonás panel új beállításaival szabályozhatóvá teszi a szaggatott vonalak kiigazítását. Beállítható a szaggatott ecsetvonások sarkokon, illetve – nyitott görbék esetén – vonalvégeken szimmetrikus korrekciója; vagy megtartható az ecsetvonások és hézagok hossza.

Lásd: „Pontozott és szaggatott vonalak létrehozása”, 166. oldal.

Pontos nyílhegyek

Mostantól már az Ecsetvonások panelen keresztül definiálhatók és alkalmazhatók a nyílhegyek. Beállítható a nyílhegy csúcsának vagy alapjának görbevégpontokhoz kötése is.

Lásd: „Nyílhegyek elhelyezése”, 167. oldal, „Nyílhegyek testreszabása”, 168. oldal.

Ecset nyújtásának beállítása

A grafikaecset és mintázatecset vonása beállítások szerint méreteződik a görbe mentén. Kiválasztható, hogy az ecsetvonás mely részei méreteződjenek át arányosan. Egy szalag középső részét például meg lehet hosszabbítani, míg a díszes, lobogó végeit változatlanul lehet hagyni.

Ecsetvonások sarkai

A grafikaecsetek és mintázatecsetek vonásai úgy alkalmazhatók, hogy még az éles kanyaroknál és sarkoknál is tiszták maradnak. Ahol eltérő szélességű ecsetvonások találkoznak, illetve akár tompa akár hegyes szöget alkotnak, a tökéletes összeeresztés beállításokkal érhető el.

Sörteecset

A Sörteecsettel vektorosan lehet festeni a valóságosra emlékeztető ecsetvonásokat. Úgy rajzolhatja és jelenítheti meg a grafikát, ahogy egy természetes vízfestékes vagy olajfestékes vásznon, de közben megmarad annak vektoros méretezhetősége és szerkeszthetősége. Sőt, a Sörteecset festésének beállíthatósága áttörést jelent. Az ecset sűrűsége, alakja és festékfedése mellett sörtetulajdonságok adhatók meg, például méret, hossz, vastagság és keménység.

A Sörteecset további tulajdonságai grafikus tábla és 6D toll (Wacom Art Pen) használata esetén aknázhatók ki. A 6D toll automatikusan érzékeli a nyomást, dőlésirányát, dőlésszögét, valamint 360 fokban észleli a tengelye körüli elforgatást, miközben pontos ecsetmakettet jelenít meg.

Lásd: „Sörteecset”, 192. oldal.

Borotvaéles grafika az interneten és mobileszközökön.

A vektoros objektumok, a pixelre pontos grafika érdekében, a képpontrácshoz igazíthatók. Különösen fontos a raszterezett képek élessége Adobe Flash Catalyst, Adobe Flash Professional vagy Adobe Dreamweaver számára készülő szabványos 72 ppi felbontású internetes grafika esetén. A képponthoz igazítás különösen hasznos a videoraszterezés beállítására. Az Illustrator CS5 új grafikus eszközei között megtalálhatók szövegkezelő eszközök is. Az Illustrator minden szövegkeretéhez választhat a négy különféle élsimítási beállítás közül.

Lásd: „Képpontra igazított görbék rajzolása internetes munkákhoz”, 64. oldal.

Több rajztáblás fejlesztések

Az Illustrator CS5 több rajztáblás működése jelentősen fejlettebbé vált. Az új szolgáltatások közé tartozik az új Rajztáblák panel, amellyel rajztáblák helyezhetők el, sorrendjük módosítható a panelen, elhelyezkedésük változtatható, és belőlük másolat készíthető.

A Vezérlőpult és a Rajztáblák panelen egyaránt megadható a rajztábláknak egyéni név. Az objektumok adott helyre illeszthetők be a rajztáblákon, és a grafikák egyszerre beilleszthetők az összes rajztábla egyazon helyére az új Beillesztés azonos helyre és Beillesztés az összes rajztáblára funkciókkal. Beállítható a rajztáblák automatikus elforgatása nyomtatáshoz.

Lásd: „Több rajztábla használata”, 34. oldal.

Alakzatformáló eszköz

Az Alakzatformáló eszköz egy olyan interaktív eszköz, amellyel összetett alakzatok készíthetők egyszerűbb alakzatok egyesítésével, illetve törlésével. Akár egyszerű, akár összetett görbék esetén képes ötletes módon kiemelni a kijelölt grafika éleit és felületrészeit, majd ezek egyesítésével új alakzatot kialakítani. Rajzolhat például egy ecsetvonást, amely átível egy körön, majd létrehozhat két félkört anélkül, hogy bármelyik panelt megnyitná, vagy eszközt váltana. Az alakzatformáló eszköz képes külön objektumokat készíteni fedésben lévő alakzatok feldarabolásával, és egyszerűen felveszi a grafikai stílust az objektumok egyesítésekor. Be lehet kapcsolni a Színmintakurzort is, és azzal választani színeket a grafikának.

Lásd: „Új alakzatok formálása az Alakzatformáló eszközzel”, 276. oldal.

Továbbfejlesztett rajzolás

Fejlesztések a szimbólumoknál

Az Illustrator CS5 támogatja a modern 9 szeletes méretezést. A 9 szeletes méretezés már közvetlenül használható az Illustrator szimbólumaihoz, hogy könnyebben lehessen internetes építőelemekkel, például lekerekített sarkú téglalapokkal dolgozni.

Lásd: „A szimbólum beolvasási pontja”, 110. oldal, „9 szeletes méretezés használata”, 111. oldal, „Alrétegek elhelyezése szimbólumokban”, 111. oldal és „Átalakítások visszaállítása”, 114. oldal.

A rajztáblavonalzó origója és koordinátái fejlesztés

A rajztáblavonalzó origója és koordinátái mostantól a bal felső sarokból indulnak ki. A korábbi koordinátarendszer szerinti parancsfájlok a továbbfejlesztett rendszerben is helyesen működnek. Választható globális vonalzó szerinti munka is, amely esetén minden rajztáblára egy koordinátarendszer terjed ki; illetve megadhatók külön vonalzók az egyes rajztáblákhoz.

Lásd: „Vonalzók használata”, 46. oldal.

Görbeegyesítés fejlesztés

A kijelölt objektumok nyitott görbéi egyetlen billentyű lenyomásával egyesíthetők. Az is kiválasztható, hogy az egyesítés sarkosan vagy lekerekítve történjen.

Lásd: „Két vagy több görbe egyesítése”, 78. oldal.

Hátsó kijelölése képesség

Egyszerű gyorsbillentyűvel lehet kijelölni másik objektumok takarásában lévő objektumot.

Lásd: „Hátul lévő objektumok kijelölése”, 221. oldal.

Mögérajzolás és belerajzolás üzemmód

Objektumok mögé lehet rajzolni anélkül, hogy másik réteget választana ki, vagy megváltoztatná a halmozási sorrendet. Egy alakzat belsejébe belerajzolható, illetve belehelyezhető egy kép, és akár élő szöveg is. Belerajzolás módban a kijelölt objektumból automatikusan vágómaszk képződik.

Lásd: „Mögérajzolás mód”, 59. oldal, „Belerajzolás mód”, 59. oldal.

Teljes szerkesztési kör Adobe Flash Catalyst CS5 használatával

Funkciók grafikához rendelésére már az Illustrator CS5 alkalmazásból, és minden Adobe CS5 termékből elérhető az új Adobe Flash Catalyst CS5. Az ötletek kidolgozhatók, és a kezelőfelület is megtervezhető Illustrator alkalmazásban, beleértve a képernyő-elrendezéseket és az egyes elemeket, például logókat és gombgrafikákat. Ezután a grafika megnyitható Flash Catalyst alkalmazásban, ahol elhelyezhetők a műveletek és interaktív alkatrészek, kód írása nélkül. Az interaktív elemekkel kiegészített grafikai elrendezést ezután közvetlenül Illustrator alkalmazásban lehet szerkeszteni és áttervezni. Az interaktív gombok külalakja például megváltoztatható az Illustrator alkalmazásban anélkül, hogy ez érintené a Flash Catalyst által kialakított struktúrát.

Lásd: „FXG használata”, 430. oldal.

Felbontásfüggetlen hatások

A „Felbontásfüggetlen hatások” alkalmazásával a raszterhatások, például az Életlenítés és a Textúra egyformán jelenhet meg a különféle megjelenési formákban.

Az eltérő típusú kimeneti állományok mindegyikén megőrizhető a létrehozott grafika raszterhatásainak ideális megjelenése. Az eredményre nem lesznek hatással a nyomdai, internetes, illetve videós alkalmazáshoz megváltoztatott felbontási beállítások. A raszterhatások megjelenése a felbontás növelésével sem változik meg. Az alacsony felbontásban készült grafika felméretezhető nagy felbontású nyomtatás céljából.

Lásd: „Raszterhatások ismertetése”, 396. oldal.

2. fejezet: Munkaterület

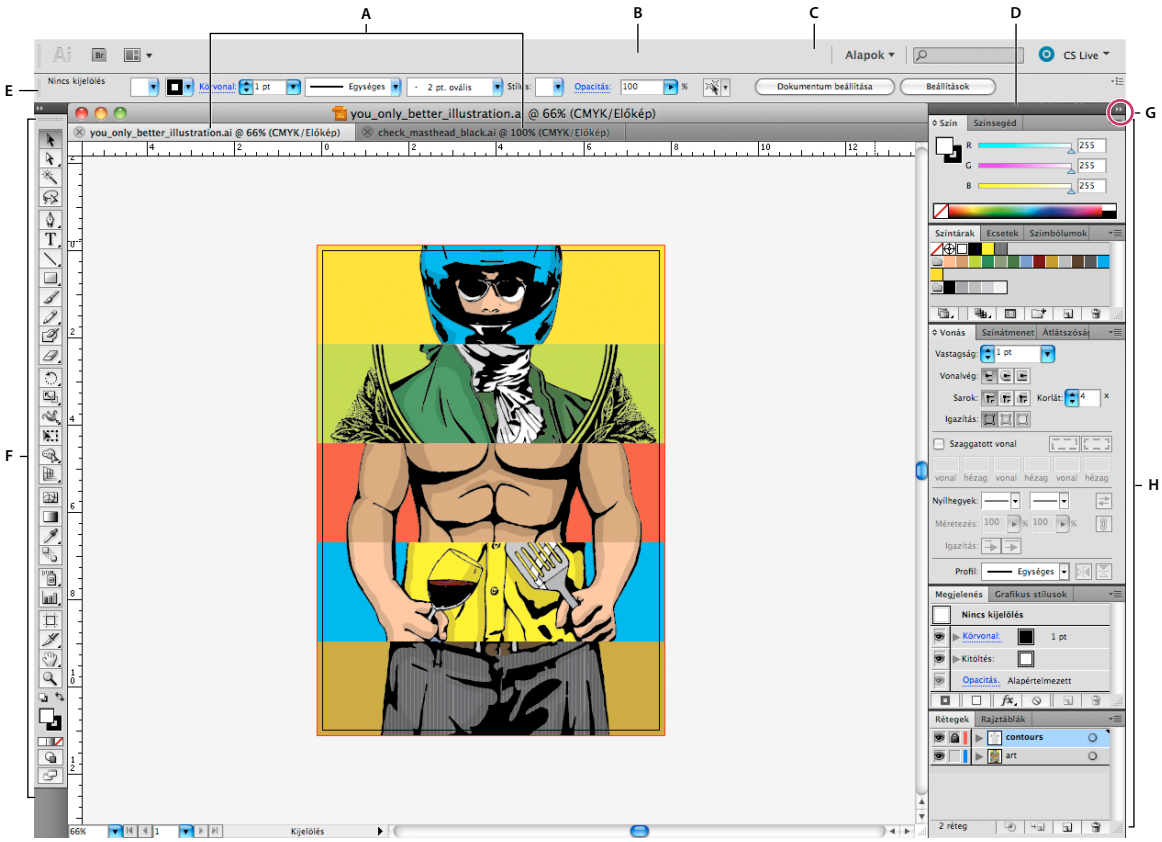
A munkaterület alapjai

Az Adobe Illustrator használatát bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/lrvid5207_ai weboldalon tekintheti meg.

Munkaterület – áttekintés

A dokumentumokat és a fájlokat különféle elemekkel, például panelekkel, eszközsávokkal és ablakokkal hozhatja létre és kezelheti. Ezen elemek elrendezéseit nevezzük *munkaterületnek*. Az Adobe® Creative Suite® 5 programcsomagba tartozó alkalmazások munkaterületei hasonlóan néznek ki, és hasonlóan kezelhetők, így gond nélkül átválthat egyik alkalmazásból a másikba. A számos előre beállított munkaterület valamelyikének kiválasztásával, illetve a saját maga által készített munkaterületek kialakításával természetesen a saját munkastílusához alakíthatja az egyes alkalmazásokat.

Bár az alapértelmezett munkaterület-elrendezés termékenként változó, az elemeket egyformán kezelheti.



Az Illustrator alapértelmezett munkaterülete
***A)** Lapokra osztott dokumentumablakok **B)** Alkalmazássáv **C)** Munkaterület-váltó **D)** Panel címsora **E)** Vezérlés panel **F)** Eszközök panel **G)** Összecsukás ikonná gomb **H)** Négy panelcsoport függőlegesen rögzítve*

- A fent látható *alkalmazás sávján* található egy munkaterület-váltó, menük (csak Windows esetén), valamint egyéb alkalmazásvezérlők. Ezt Macintosh operációs rendszerben adott alkalmazások esetén az Ablak menüben jelenítheti meg, illetve rejtheti el.
- Az *Eszközök panelen* találhatók a képek, grafikák, oldalelemek stb. létrehozására és szerkesztésére szolgáló eszközök. Az egymáshoz kapcsolódó eszközök csoportokba vannak foglalva.
- A *vezérlés panelen* láthatók az éppen kijelölt eszköznél választható lehetőségek. Az Illustrator vezérlés panelén láthatók az éppen kijelölt objektumnál választható lehetőségek. (Az Adobe Photoshop® programban ennek neve Beállítások sáv. Az Adobe Flash®, az Adobe Dreamweaver® és az Adobe Fireworks® alkalmazásban ezt tulajdonságmegtekintőként ismerheti, amelyben az éppen kijelölt elem tulajdonságai láthatók.)
- A *dokumentumablakban* látható a szerkesztés alatt álló fájl. A dokumentumablak lapokra osztható, a lapok esetenként csoportba foglalhatók, illetve rögzíthetők.
- A *paneleken* keresztül követheti nyomon, illetve módosíthatja a munkáját. Példa a panelekre a Flash idővonala, az Illustrator ecset panele, az Adobe Photoshop® rétegek panele vagy a Dreamweaver CSS-stílusok panele. A panelek csoportosíthatók, egymás fölé halmozhatók és rögzíthetők.

- Az *Alkalmazás kerete* egyetlen, olyan integrált ablakba foglalja a munkaterület elemeit, amelyben egyetlen egységként kezelheti az alkalmazást. Az alkalmazás keretének, illetve annak valamelyik elemének áthelyezésekor és átméretezésekor a program úgy rendezi az abban található összes elemet, hogy azok ne takarják el egymást. A panelek akkor sem tűnnek el, amikor átvált egy alkalmazásról a másikra, illetve amikor véletlenül az alkalmazás területén kívülre kattint. Több alkalmazással való munkavégzés során egymás mellé helyezheti az alkalmazásokat a képernyőn, illetve akár több monitoron is.

  Ha jobban kedveli a hagyományos, szabad formájú felhasználói felületet, kapcsolja ki az Alkalmazás kerete beállítást. Az Adobe Illustrator® programban például az Ablak menü Alkalmazás kerete parancsával kapcsolhatja be és ki a megjelenítését. (A Flash alkalmazásban az Alkalmazás keret Mac esetén állandóan be van kapcsolva, és a Dreamweaver Mac-es változata nem használja az Alkalmazás keretet.)

A panelek megjelenítése és elrejtése

- (Illustrator, Adobe InCopy®, Adobe InDesign®, Photoshop, Fireworks) Az összes panel – beleértve az Eszközök és a Vezérlés panelt is – elrejtéséhez vagy megjelenítéséhez nyomja le a Tab billentyűt.
- (Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop) Az Eszközök panel, illetve a Vezérlés panel kivételével az összes panel elrejtéséhez vagy megjelenítéséhez nyomja le a Shift + Tab billentyűkombinációt.

  Ha a Felhasználói felület beállításai között bejelöli a Rejtett panelek automatikus megjelenítése négyzetet, akkor ideiglenesen megjelenítheti a rejtett paneleket. Az Illustratorban mindig be van kapcsolva ez a működési mód. Helyezze a mutatót az alkalmazás ablakának széle felé (Windows®), illetve a monitor széle felé (Mac OS®), majd „lebegtesse" a megjelenő sáv fölött.

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

Panelbeállítások megjelenítése

❖ Kattintson a panel jobb felső sarkában található panelmenü ikonra .

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

A Photoshop alkalmazásban módosítható a panelek és az eszközleírások szövegének betűmérete. A Felhasználói felület beállításai között válasszon betűméretet a FF betűmérete menüben.

(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. (A Fireworks és a Flash program Eszközök panelén nem működik ez a funkció.)

Az InDesign és az InCopy alkalmazás esetén a Felhasználói felület beállításkategóriában is átválthat az egy- és kétoszlopos (illetve egysoros) megjelenítés között.

❖ Kattintson az Eszközök panel tetején látható dupla nyílra.

A Segítség keresése mező

Az alkalmazássáv jobb oldalán található Segítség keresése mező felhasználásával kereshet a Súgó témaköreiben és a hálózaton található tartalomban. Aktív internetkapcsolat esetén a Közösségi segítségnyújtás webhelyen található összes tartalomhoz hozzá tud férni. Ha aktív internetkapcsolat nélkül keres segítséget, akkor a program csak az Illustratoron belüli súgótartalomban keres.

1. A keresés mezőben adja meg annak az elemnek a nevét, amellyel kapcsolatban szeretne keresni (például egy funkció, egy alkalmazás vagy egy eszköz nevét).
2. Nyomja meg az Enter billentyűt.

Egy külön böngészőablakban megjelenik az összes olyan témakör, amelyhez a Közösségi segítségnyújtási központban hozzá lehet férni.

Képernyőmódok ismertetése

Az illusztrációs ablak és a menüsáv láthatóságát az Eszközök panel alján található üzemmód-beállításokkal módosíthatja. Ha Teljes képernyőmódban szeretné megnyitni a paneleket, helyezze a kurzort a képernyő bal vagy jobb oldali szélére, és a panelek automatikusan megjelennek. Amennyiben a paneleket áthelyezte az alapértelmezés szerinti helyükről, akkor az Ablak menüből érheti el őket.

A következő módok közül választhat:

- A Normál képernyőmód a rajzelemet normál méretű ablakban jeleníti meg, amelynek felső részén menüsáv, az oldalán pedig görgetősáv látható.
- A Teljes képernyőmód menüsávval menüsávval és görgetősávokkal rendelkező teljes méretű ablakban jeleníti meg a grafikát.
- A Teljes képernyő mód teljes méretű ablakban jeleníti meg a grafikát, de címsáv és görgetősáv nélkül.

Az állapotsor használata

Az állapotsor az Illustrator ablak bal alsó részén jelenik meg. Normál képernyőmódban a következő értékek jelenhetnek meg:

- aktuális nagyítási szint
- aktuálisan használt eszköz
- aktuálisan használt rajztábla
- navigációs vezérlők több rajztáblához
- dátum és idő
- elvégezhető visszavonások és ismétlések száma
- dokumentum színprofilja
- a feldolgozott 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.

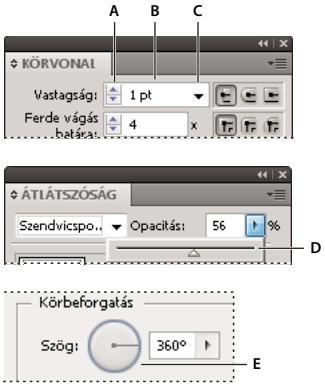
Értékek megadása paneleken és párbeszédpaneleken

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 nyílgombjaira kattintva növelheti vagy csökkentheti az értéket.
- Kattintson a párbeszédpanelre, majd használja a Fel vagy Le billentyűket a billentyűzeten az érték növeléséhez vagy csökkentéséhez. Tartsa lenyomva a Shift billentyűt, és kattintson a nyílgombokra a növelési vagy csökkentési arány beállításához.
- A mezőhöz tartozó legördülőlistából jelöljön ki egy értéket.



Értékek beírásának módjai
***A.** Nyílgombok **B.** Szövegmező **C.** Menü nyílgomb **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), **x** (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.

Vezérlőpult áttekintése

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

A Vezérlőpulton megjelenített beállítások a kijelölt objektum vagy eszköz típusa szerint változnak. Ha például egy szövegobjektumot jelöl ki, a Vezérlőpult az objektumok szín-, elhelyezkedés- és méretbeállításai mellett megjeleníti a szövegformázási beállításokat is. Ha egy kijelölési eszköz aktív, a Dokumentum beállítása és a Beállítások parancsot a Vezérlőpultról érheti el.

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

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

A Vezérlőpulton megjelenő vezérlők típusának módosítása

❖ Jelölje be a beállításokat, vagy törölje azok jelölését a Vezérlőpult menüjében.

Panel vagy párbeszédpanel megnyitása vagy bezárása a Vezérlőpulton

1 A kapcsolódó panel vagy párbeszédpanel megnyitásához kattintson a kék színű aláhúzott szóra.

2 Kattintson bárhova a panelen vagy párbeszédpanelen kívül annak bezárásához.

A Vezérlőpult rögzítése a munkaterület alján

❖ Válassza ki Dokkolás alulra parancsot a Vezérlőpult menüjéből.

A Vezérlőpult átalakítása lebegő panellé

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

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

Munkaterület testreszabása

Ablakok és panelek kezelése

A Dokumentum ablakok és panelek áthelyezésével és módosításával egyéni munkaterületet alakíthat ki. A munkaterületeket mentheti, és szabadon átválthat közöttük. A Fireworks esetén az egyéni munkaterületek átnevezése nem várt működéshez vezethet.

***Megjegyzés:** Az alábbi szemléltető példák a Photoshop alapján készültek. A munkaterület a többi alkalmazásban is ugyanígy működik.*

Rendezze át, rögzítse vagy tegye lebegővé a dokumentumablakokat

Egynél több fájl megnyitásakor a Dokumentum ablakok lapokként jelennek meg.

- A lapokként megjelenített Dokumentum ablakok sorrendjének módosításához húzza át egy adott ablak lapfülét egy másik helyre a csoporton belül.
- Adott dokumentumablak ablakcsoportbeli rögzítésének feloldásához (lebegővé vagy önállóvá tételéhez) húzza ki annak lapfülét a csoportból.

  Megjegyzés: *A Photoshop alkalmazásban egy dokumentumablak lebegővé tételéhez választhatja az Ablak > Elrendezés > Ablakban való lebegtetés parancsot, illetve az összes dokumentumablak egyszerre történő lebegővé tételéhez választhatja az Ablak > Elrendezés > Az összes ablakokban való lebegtetése parancsot. További információ itt olvasható: kb405298.*

  Megjegyzés: *A Dreamweaver alkalmazásban sem rögzíteni nem lehet a dokumentumablakokat, sem feloldani nem lehet azok rögzített helyét. A dokumentumablak lebegővé tételéhez használja az ablak Kis méret gombját (Windows), vagy rendezze el a dokumentumablakokat egymás mellé az Ablak > Függőleges mozaik elrendezés paranccsal. További részletek a Dreamweaver súgójában találhatók: keresse meg a „Függőleges mozaik elrendezés” kifejezést. Macintosh felhasználóknak a munkafolyamat némileg eltérő.*
- Adott dokumentumablak másik dokumentumablak-csoportba való rögzítéséhez húzza át az ablakot a csoportba.
- Egymásra halmozott, illetve mozaikszerűen elrendezett dokumentumcsoportok kialakításához húzza át az ablakot egy másik ablak felső része, alja vagy oldalai mentén található elhelyezési zónák valamelyikébe. Az alkalmazássávon található Elrendezés gombra való kattintással egyéb elrendezések közül is választhat a csoport számára.

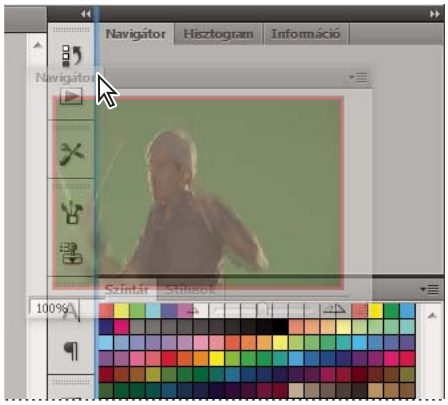
  Megjegyzés: *Ez a funkció nem mindegyik alkalmazásban működik. Az adott alkalmazás Ablak menüjében azonban valószínűleg van Lépcsőzetes elrendezés és Mozaik parancs, ezekkel a parancsokkal könnyebben elrendezheti a megnyitott dokumentumokat.*
- Ha kijelölés húzása közben egy lapokra osztott csoporton belül egy másik dokumentumra szeretne váltani, akkor egy pillanatra húzza túl a kijelölést az adott dokumentum lapfülén.

  Megjegyzés: *Ez a funkció nem mindegyik alkalmazásban működik.*

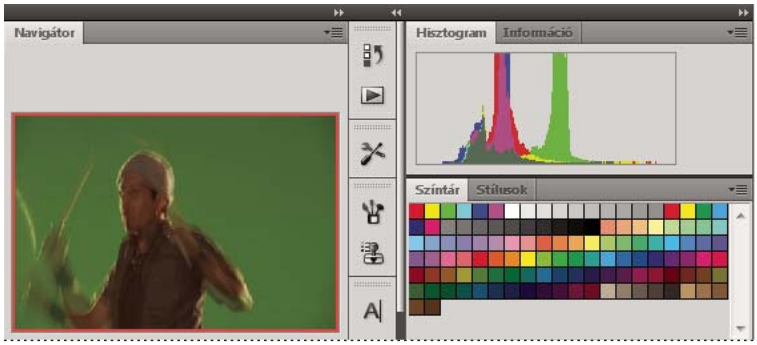
A panelek rögzítése és feloldása

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.

- A panelek úgy dokkolhatók, hogy a fülüknél 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

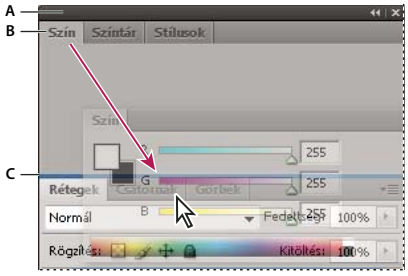
Beállíthatja, hogy a panelek ne töltsék ki teljesen a dokkon belüli területet. Húzza el a dokk alsó szélét a munkaterület szegélyétől.

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.

Megjegyzés: *Az egér helyzete (nem pedig a panel helyzete) aktiválja az elhelyezési zónát, így ha az elhelyezési zóna nem látható, próbálja az egeret oda vinni, ahol a zónának lennie kell.*

- A panelek a fülüknél fogva mozgathatók.
- Panelcsoport áthelyezéséhez a címsoránál fogva húzza arrébb a csoportot.



Egy keskeny, kék elhelyezési zóna jelzi, ha a Szín panel önállóan lesz rögzítve a Rétegek panelcsoport fölött.
***A)** Címsor **B)** Fül **C)** Elhelyezési zóna*

A dokkolás megakadályozásához tartsa nyomva a Ctrl (Windows) vagy Command (Mac OS) billentyűt, miközben mozgatja a panelt. A panel mozgatása közben az Esc billentyűvel szakíthatja meg a műveletet.

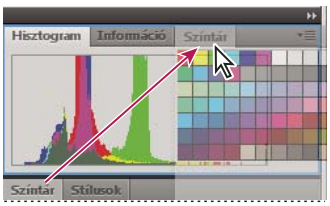
Panelek hozzáadása és eltávolítása

Ha egy dokkból minden panelt eltávolít, a dokk eltűnik. Dokkot úgy hozhat létre, hogy a munkaterület jobb szélére mozgatja a paneleket, ekkor megjelenik egy elhelyezési zóna.

- Panel eltávolításához kattintson a jobb gombbal (Windows), illetve a Ctrl gombot nyomva tartva (Mac) az adott panel fülére, majd válassza a Bezárás lehetőséget, vagy szüntesse meg a panel kijelölését az Ablakok 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 kiemelten megjelenő elhelyezési zónájára.

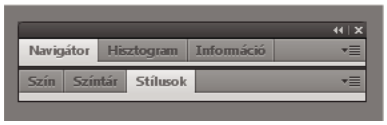


Panel hozzáadása panelcsoporthoz

- 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.
- Csoport áthelyezéséhez a címsoránál (a lapfülek feletti területnél) fogva húzza arrébb a csoportot.

Lebegő panelek halmozása

Ha egy panelt kihúz a dokkjából, de nem húzza elhelyezési zónába, az szabadon fog lebegni. A lebegő panel tetszőlegesen elhelyezhető a munkaterületen. A lebegő panelek vagy panelcsoportok halmokba foglalhatók annak érdekében, hogy a felső címsornál fogva együtt lehessen húzni azokat.



Lebegő panelhalom

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

  Megjegyzés: *Figyeljen, hogy a fület a panelek között feltűnő, keskeny elhelyezési zónában engedje el, ne pedig a címsorokra mutatva 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

- Panel, panelcsoport, illetve panelhalom kis méretűre vagy teljes méretűre váltásához, kattintson duplán valamelyik lapfülre. Vagy kattintson kétszer a lapfül területére (a lapfülek melletti üres területre).
- Panel átméretezéséhez húzza el a panel valamelyik oldalát. A panelek egy része – például a Photoshop Szín panele – nem méretezhető át húzással.

Panelikonok összecsukása és kinyitása

Ha nem szeretné, hogy a munkaterület túlságosan áttekinthetetlenné váljon, csukja össze a paneleket ikonokká. Az alapértelmezett munkaterület egyes panelei is ikonná összecsukva jelenhetnek meg.

Ikonná összecsukott panelek

Ikonból kibontott panelek

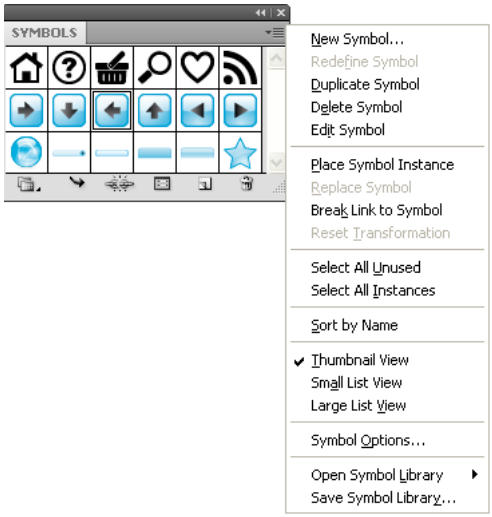
- Ha ki szeretné bontani egy oszlop összes panelikonját, kattintson a tetején látható dupla nyílra.

- Ha csak egyetlen panel ikonját szeretné kibontani, kattintson rá.
- Ha úgy szeretné átméretezni a panelikonokat, hogy csak az ikonok legyenek láthatók (maguk a címkék azonban nem), akkor csökkentse addig a dokk szélességét, amíg el nem tűnik a szöveg. Az ikonok szövegének megjelenítéséhez növelje meg a dokk szélességét.
- A kibontott panelek ikonná való visszacsukásához kattintson a fülükre, az ikonjukra, illetve a panel címsorában látható dupla nyílra.

  Egyes termékek esetén 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 lebegőpanelt vagy panelcsoportot úgy adhat hozzá egy ikondokkhoz, hogy a fülénél vagy címsoránál fogva belehúzza. (A panelek automatikusan összecsukódnak az ikondokkhoz való hozzáadásukkor.)
- Panelikon (panelikoncsoport) áthelyezéséhez húzza arrébb az ikont. A panelikonok felfelé és lefelé mozgathatók a dokkon belül, illetve a dokkon kívülre vagy más dokkokba húzhatók (ahol lebegő ikonként jelennek meg).

Panelmenük használata

A panelmenükhöz a panelek jobb felső sarkában található ikonnal lehet hozzáférni.



Panel menü (Szimbólumok panel)

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.

A munkaterület különböző munkafolyamatokhoz való testreszabását ismertető oktatóvideó: www.adobe.com/go/vid0032_en.

Munkaterületek mentése, 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 Alkalmazássáv munkaterület-váltójában is.

Egyéni munkaterület mentése

1 Ha a munkaterület a menteni kívánt konfigurációban van, hajtsa végre az alábbi műveletek valamelyikét:

- (Illustrator) Válassza az Ablak > Munkaterület > Munkaterület mentése parancsot.
- (Photoshop, InDesign, InCopy) Válassza az Ablak > Munkaterület > Új munkaterület parancsot.
- (Dreamweaver) Válassza az Ablak menü Munkaterület elrendezése elemének Új munkaterület elemét.
- (Flash) Válassza az alkalmazássávon található munkaterület-váltóban a New Workspace (Új munkaterület) lehetőséget.
- (Fireworks) Válassza az alkalmazássávon található munkaterület-váltóban a Jelenlegi mentése lehetőséget.

2 Írjon be egy nevet a munkaterületnek.

3 (Photoshop, InDesign) A Rögzítés területen jelölje be a szükséges beállításokat az alábbiak közül:

Panelhelyek Az aktuális panelhelyek mentése (csak InDesign esetén).

Billentyűparancsok Az aktuális gyorsbillentyűkészlet mentése (csak a Photoshopban).

Menük vagy menü testreszabása Az aktuális menükészlet mentése

Munkaterületek megjelenítése és váltás a munkaterületek között

❖ Az Alkalmazássávon található munkaterület-váltóban válasszon egy munkaterületet.

A Photoshopban a navigálás megkönnyítése érdekében gyorsbillentyűket rendelhet az egyes munkaterületekhez.

Egyéni munkaterület törlése

- Az Alkalmazássávon található munkaterület-váltóban válassza a Munkaterületek kezelése lehetőséget, jelölje ki a munkaterületet, majd kattintson a Törlés gombra. (A Fireworks programban nincs ilyen lehetőség.)
- (Photoshop, InDesign, InCopy) A munkaterület-váltóban válassza a Munkaterület törlése lehetőséget.
- (Illustrator) Válassza az Ablak > Munkaterület > Munkaterületek kezelése parancsot, jelölje ki a munkaterületet, majd kattintson a Törlés ikonra.
- (Photoshop, InDesign) Válassza az Ablak > Munkaterület > Munkaterület törlése parancsot, jelölje ki a munkaterületet, majd kattintson a Törlés gombra.

Az alapértelmezett munkaterület visszaállítása

1 Az alkalmazássávon található munkaterület-váltóban válassza az Alapértelmezett vagy az Alapok munkaterületet. Fireworks esetén lásd a következő cikket: http://www.adobe.com/devnet/fireworks/articles/workspace_manager_panel.html.

***Megjegyzés:** A Dreamweaver alapértelmezett munkaterülete a Tervező.*

2 Fireworks (Windows) esetén törölje ezeket a mappákat:

Windows Vista rendszerben: \\Felhasználók\<felhasználónév>\AppData\Roaming\Adobe\Fireworks CS4\

Windows XP rendszerben: \\Documents and Settings\<felhasználónév>\Application Data\Adobe\Fireworks CS4

3 (Photoshop, InDesign, InCopy) Válassza az Ablak menü Munkaterület elemének *[Munkaterület neve]* visszaállítása parancsát.

(Photoshop) Mentett munkaterület-elrendezés visszaállítása

A Photoshop alkalmazásban a munkaterületek automatikusan úgy jelennek meg, ahogy legutóbb elrendezte őket, de visszaállítható a panelek eredeti, mentett elrendezése is.

- Egyetlen munkaterület visszaállításához válassza az Ablak > Munkaterület > *Munkaterület neve* visszaállítása parancsot.
- A Photoshop alkalmazásban telepített összes munkaterület visszaállításához a Felhasználói felület beállításai között kattintson az Alapértelmezett munkaterületek visszaállítása elemre.

Az alkalmazássávon a munkaterületek sorrendjét az egérrel való áthúzással módosíthatja.

Eszközök

Eszközök panel áttekintése

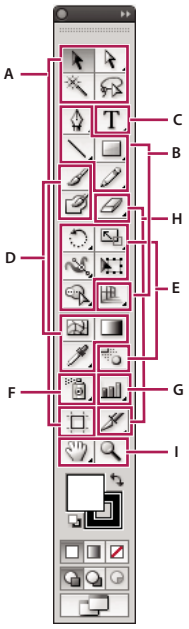
Az alkalmazás első indításakor az Eszközök panel a képernyő bal szélén jelenik meg. Az Eszközök panel mozgatásához húzza el annak címsorát. Az Ablak > Eszközök parancsra kattintva is megjelenítheti vagy elrejtheti az Eszközök panelt.

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.

Az Eszközök panellel rajzolási módot is lehet váltani Normál módból Mögérajzolás vagy Belerajzolás módba.

Eszközök panel áttekintése



A Kijelölési eszközök
- **Kijelölés (V)**
- **Közvetlen kijelölés (A)**
- Csoport kijelölése
- **Varázspálca (Y)**
- **Lasszó (Q)**
- **Rajztábla (Shift +O)**

B Rajzeszközök
- **Toll (P)**
- Szerkesztőpont hozzáadása (+)
- Szerkesztőpont törlése (-)
- Szerkesztőpont konvertálása (Shift+C)
- **Vonalszegmens (\)**
- Ív
- Spirál
- Téglalaprács
- Poláris rács
- **Téglalap (M)**
- Lekerekített téglalap
- Ellipszis (L)
- Sokszög
- Csillag
- Fényfolt
- **Ceruza (N)**
- Finomítás
- Görberadír
- **Perspektíva (Shift+P)**
- Perspektíva kijelölése (Shift+V)

C Szöveg eszközök
- **Szöveg (T)**
- Szövegterület
- Szöveg a görbén
- Függőleges szöveg
- Függőleges szövegterület
- Függőleges szöveg a görbén

D Festőeszközök
- **Ecset (B)**
- **Paca ecset (Shift+B)**
- **Háló (U)**
- **Színátmenet (G)**
- **Pipetta (I)**
- Mérce
- **Élő festékesvödör (K)**
- **Élő festési kijelölés (Shift+L)**

E Újraformáló eszközök
- **Elforgatás (R)**
- Tükrözés (O)
- **Méretezés (S)**
- Nyírás
- Átformálás
- **Szélesség (Shift+W)**
- Hajlítás (Shift +R)
- Örvény
- Összehúzó
- Felfújás
- Csipkézés
- Kristályosító
- Ráncok
- **Szabad alakítás (E)**
- **Alakzatformáló (Shift +M)**
- **Keverés (W)**

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

G Grafikon eszközök
- **Oszlopdiagram (J)**
- Halmozott oszlopdiagram
- Sávdiagram
- Halmozott sávdiagram
- Vonaldiagram
- Területdiagram
- Szórásdiagram
- Kördiagram
- Radardiagram

H Szeletelő- és vágóeszközök
- Szelet (Shift +K)
- Szeletkijelölő
- **Radír (Shift+E)**
- Olló (C)
- Kés

I Mozgató- és nagyítóeszközök
- **Kéz (H)**
- Mozaik nyomtatása
- **Nagyító (Z)**

■ Az alapértelmezett eszközt jelöli
* A zárójelekben a billentyűparancsok láthatók

Eszközök panel áttekintése

Rejtett eszközök megjelenítése

❖ Tartsa lenyomva az egérgombot a látható eszközön.

Eszközbeállítások megtekintése

❖ Kattintson duplán egy eszközre az Eszközök panelen.

Az Eszközök panel mozgatása

❖ Húzza arrébb a címsorát.

Az Eszközök panel megjeleníthető kettős rétegben és egy oszlopban is.

❖ Átválthat az Eszközök panel kettős és egyoszlopos nézete között a címsor kettős nyíl ikonjára kattintva.

Az Eszközök panel elrejtése

❖ Kattintson az Ablak menü Eszközök parancsára.

Rejtett eszközök szétbontása egy külön panelre

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

Egy különálló eszközpanel bezárása

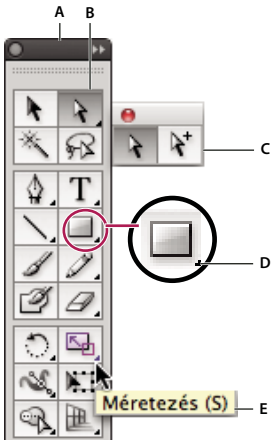
❖ Kattintson a panel címsávján található bezáró gombra. Az eszközök visszatérnek az Eszközök panelre.

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 eszköztippek 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 szálkeresztként jelenik meg, és nagyobb pontosságot biztosít részletes rajzelemekkel való munka során.

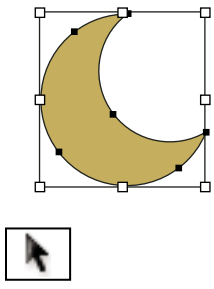
- Válassza a Szerkesztés > Beállítások > Általános (Windows) vagy az Illustrator > Beállítások > Általános (Mac OS) parancsot, és jelölje be a Pontos kurzor használata beállítást. Ehelyett a Caps Lock billentyűt is lenyomhatja.

Eszközgalériák

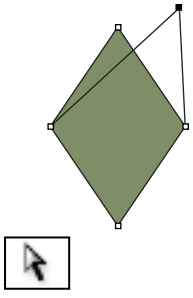
Az Illustrator számos eszközt kínál a grafikák létrehozására és módosítására. Ezekben a galériákban gyorsan szemügyre vehetők az egyes eszközök.

Kijelölés eszközök galériája

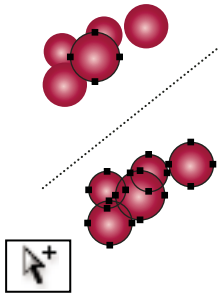
Az Illustrator a következő kijelölési eszközöket biztosítja:



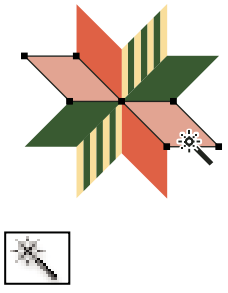
A Kijelölés eszköz (V) teljes objektumokat jelöl ki.



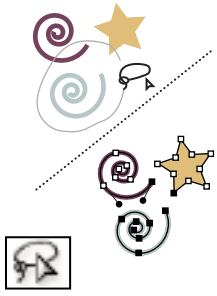
A Közvetlen kijelölés eszköz (A) pontokat vagy görbeszegmenseket jelöl ki objektumokon belül.



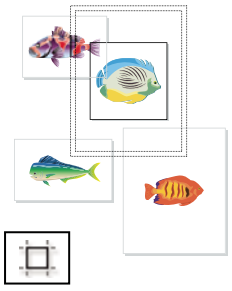
A Csoportos kijelölés eszköz csoportokon belül jelöl ki objektumokat és csoportokat.



A Varázspálca eszköz (Y) hasonló jellemzőkkel rendelkező objektumokat jelöl ki.



A Lasszó eszköz (Q) pontokat vagy görbeszegmenseket jelöl ki objektumokon belül.



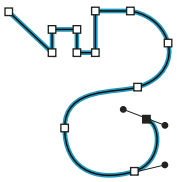
A Rajztábla eszköz külön rajztáblákat hoz létre a nyomtatáshoz és az exportáláshoz.

Még több súgótémakör

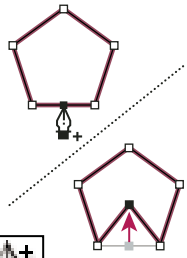
„Kijelölési billentyűparancsok”, 516. oldal

Rajzeszköz-galéria

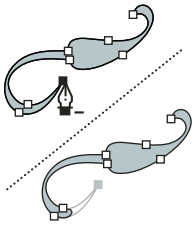
Az Illustrator a következő rajzolóeszközöket biztosítja:



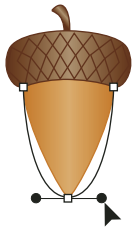
A Toll eszköz (P) egyenes és görbe vonalakat rajzol objektumok létrehozásához.



A Szerkesztőpont hozzáadása eszköz (+) szerkesztőpontokat ad hozzá görbékhez.



A Szerkesztőpont törlése eszköz (-) szerkesztőpontokat töröl görbékről.

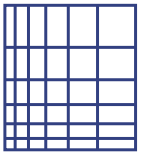


A Szerkesztőpont konvertálása eszköz (Shift + C) az egyengetett sarokpontokat alakítja sarokpontokká (és vissza).

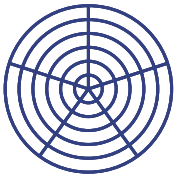
A Vonalszegmens eszköz (\) különálló vonalszegmenseket rajzol.

Az Ív eszköz különálló konkáv és konvex görbeszegmenseket rajzol.

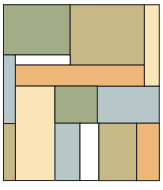
A Spirál eszköz az óramutató járásával megegyező, illetve ellentétes irányú spirálokat rajzol.



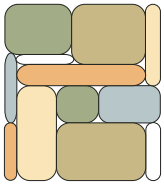
A Téglalaprács eszköz téglalaprácsokat rajzol.



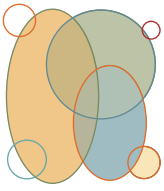
A Poláris rács eszköz kördiagramrácsokat rajzol.



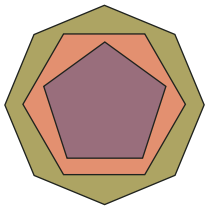
A Téglalap eszköz (M) négyzeteket és téglalapokat rajzol.



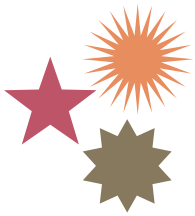
A Lekerekített téglalap eszköz lekerekített sarkú négyzeteket és téglalapokat rajzol.



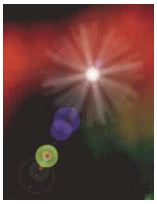
Az Ellipszis eszköz (L) köröket és ovális alakzatokat rajzol.



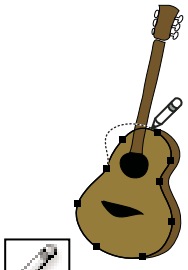
A Sokszög eszköz szabályos többoldalú alakzatokat rajzol.



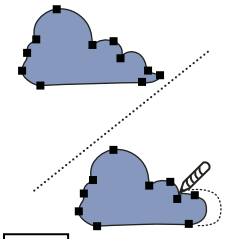
A Csillag eszköz csillagokat rajzol.



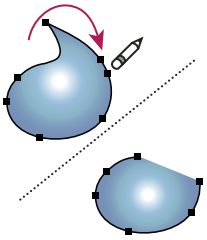
A Fényfolt eszköz lencsefény- és napfényszerű hatásokat hoz létre.



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.

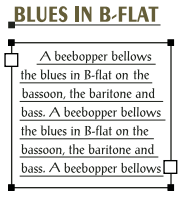
A perspektívarács segítségével perspektív grafika hozható létre és jeleníthető meg.

A Perspektíva kijelölése használatával objektumok, szövegek és szimbólumok hozhatók perspektívába, az objektumok áthelyezhetők a perspektívában, és az objektumok aktuális síkjukra merőlegesen mozdíthatók el.

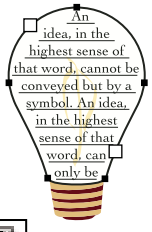
.

Szövegeszköz-galéria

Az Illustrator a következő szöveg eszközöket biztosítja:

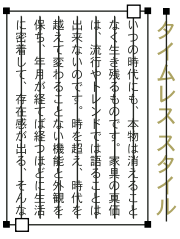


A Szöveg eszköz (T) különálló szövegeket és szövegtárolókat hoz létre, és lehetőséget biztosít szöveg beírására és szerkesztésére.

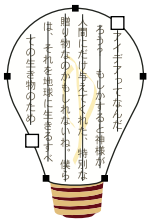


A Szövegterület eszköz a zárt görbevonalakat szövegtárolóvá alakítja, és lehetőséget biztosít szöveg beírására és szerkesztésére.

A Szöveg a görbén eszköz a görbevonalakat szöveggörbékké 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.

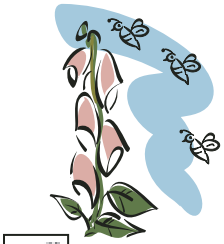


A Függőleges szövegterület eszköz a lezárt görbéket függőleges szövegtárolóvá alakítja át, és lehetőséget biztosít szöveg beírására és szerkesztésére.

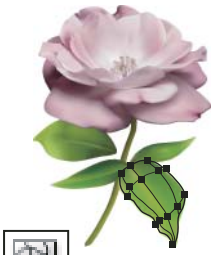
A Függőleges szöveg a görbén eszköz a görbevonalakat függőleges szöveggörbékké alakítja, és lehetőséget biztosít szöveg beírására és szerkesztésére..

Festés eszközgaléria

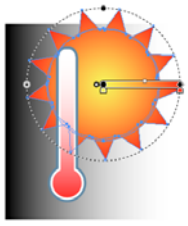
Az Illustrator a következő festőeszközöket biztosítja:



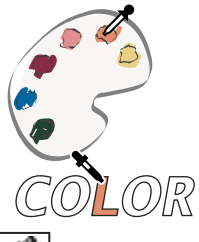
Az Ecset eszköz (B) szabadkézi és kalligrafikus vonalakat készít; valamint a görbére illeszkedő grafikát, mintát és sörteecset-vonást.



A Háló eszköz (U) rácsvonalakat és rácsvonal-burkológörbéket rajzol.

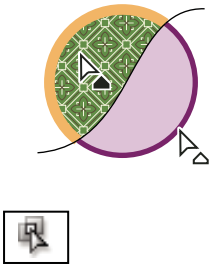


A Színátmenet eszköz (G) az objektumok színátmeneteinek kezdő- és végpontjait illetve szögét módosítja, vagy színátmenetet alkalmaz objektumokra.

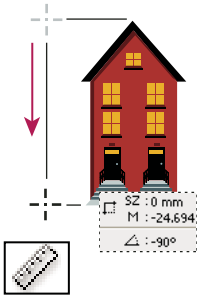


A Pipetta eszköz (I) mintát vesz az objektumok szín-, szöveg- és megjelenési jellemzőiből (hatásokból is), valamint alkalmazza azokat.

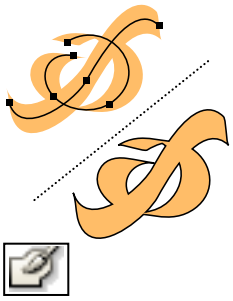
Az Élő festékesvödör eszköz (K) élő festési csoportok lapjait és szegélyeit festi meg az aktuális festési jellemzőkkel.



Az Élő festési kijelölés (Shift-L) eszköz Élő festési csoportok lapjainak és szegélyeinek kijelölését teszi lehetővé.



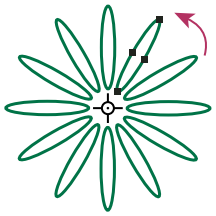
A Mérce eszközzel megmérheti két pont távolságát.



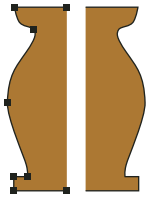
A Pacaecset eszköz (Shift+B) használatával rajzolt görbék automatikusan kalligrafikus ecsettel rajzolt görbékké bővülnek és egyesülnek, amelyek ugyanolyan színűek, és az egymásra helyezett ablakok sorrendjében egymás mellett találhatók.

Újraformáló eszközök galériája

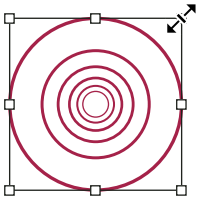
Az Illustrator alkalmazás az alábbi eszközöket biztosítja az objektumok átformálásához:



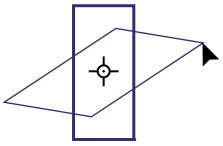
Az Elforgatás eszköz (R) elforgatja az objektumot egy rögzített pont körül.



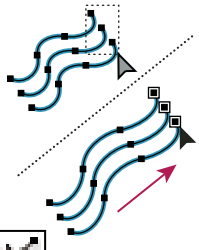
A Tükrözés eszköz (O) egy rögzített tengelyre tükrözi az objektumot.



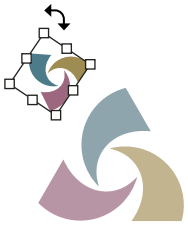
A Méretezés eszköz (S) átméretezi az objektumot egy rögzített ponthoz viszonyítva.



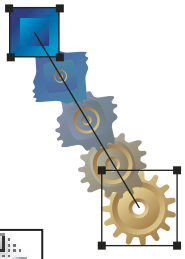
A Nyírás eszköz megdönti az objektumot egy rögzített pont körül.



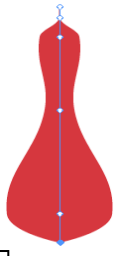
Az Újraformáló eszköz módosítja a kijelölt szerkesztőpontokat, miközben megtartja a görbevonal teljes részletességét.



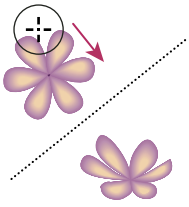
A Szabad alakítás eszköz (E) méretezi, elforgatja vagy megdönti a kijelölést.



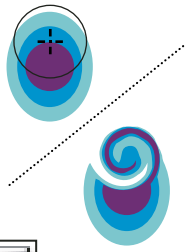
A Keverés eszköz (W) több objektum színének és formájának keverékéből hozza létre objektumok sorozatát.



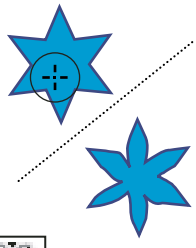
A Szélességi eszköz (Shift+W) használatával állítható elő változó szélességű ecsetvonás.



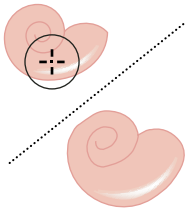
A Hajlítás eszköz (Shift+R) a kurzor mozgatásának megfelelően formázza az objektumokat (hasonlóan például az agyag formázásához).



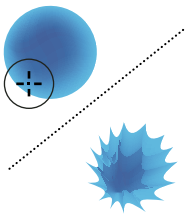
Az Örvény eszköz az objektumban örvény alakú torzításokat hoz létre.



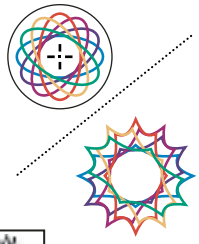
Az Összehúzó eszköz a vezérlőpontok a kurzor felé történő mozgatásával csökkenti az objektum méretét.



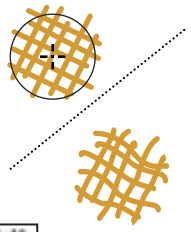
A Felfújás eszköz a vezérlőpontok a kurzortól való távolításával növeli az objektum méretét.



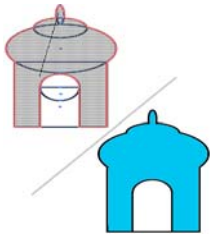
A Csipkézés eszköz véletlenszerű görberészeket add hozzá az objektum körvonalához.



A Kristályosítás eszköz véletlenszerű hegyes görberészeket add hozzá az objektum körvonalához.



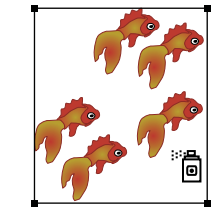
A Ráncolás eszköz ráncszerű görberészeket add hozzá az objektum körvonalához.



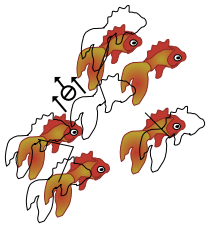
Az Alakzatformáló eszköz egyszerű alakzatok egyesítése által hoz lére egyéni, összetett alakzatokat

Szimbólumeszköz-galéria

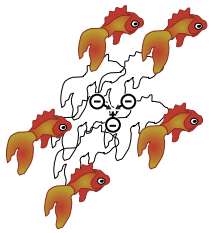
A Szimbólumeszközökkel szimbólumpéldányok hozhatók létre és módosíthatók. Szimbólumkészlet a Szimbólumszóró eszközzel hozható létre. A többi szimbólumeszközt használhatja a készlet elemeinek mélység-, szín-, helyzet-, méret-, elforgatás-, áttetszőség- és stílusjellemzőinek módosítására.



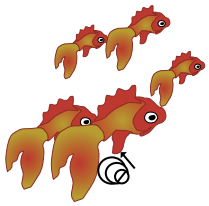
A Szimbólumszóró eszköz (Shift+S) több szimbólumpéldányt készletként helyez el a rajztáblán.



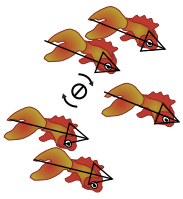
A Szimbólumeltoló eszköz eltolja a szimbólumpéldányokat.



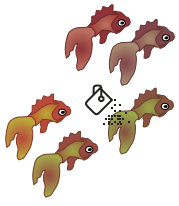
A Szimbólumaprító eszköz egymáshoz képest közelíti vagy távolítja a szimbólumpéldányokat.



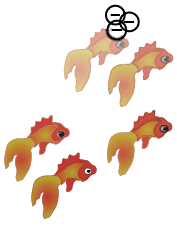
A Szimbólummérétező eszköz átméretezi a szimbólumpéldányokat.



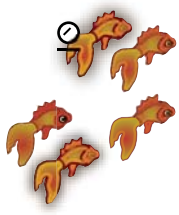
A Szimbólumpörgető eszköz elforgatja a szimbólumpéldányokat.



A Szimbólumfestő eszköz kiszínezi a szimbólumpéldányokat.



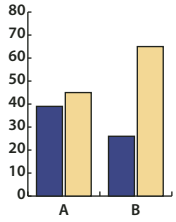
A Szimbólum-rácsrabontó eszköz opacitást alkalmaz a szimbólumpéldányokra.



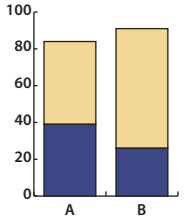
A Szimbólumstílus-beállító eszköz szimbólumpéldányokra alkalmazza a kijelölt stílust.

Diagrameszköz-galéria

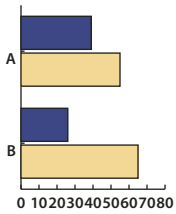
Az Illustrator alkalmazás kilenc diagrameszközt biztosít, ezek mindegyike más-más típusú diagramokat hoz létre. A választott diagramtípus a kommunikálni kívánt információtól függ.



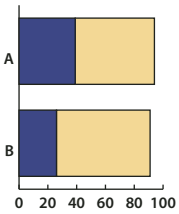
Az Oszlopdiagram eszköz (J) olyan diagramokat hoz létre, amelyek az értékeket függőleges oszlopokon hasonlítják össze.



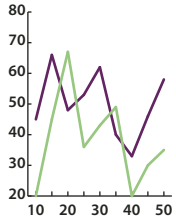
A Halmozott oszlopdiagram eszköz az oszlopdiagramhoz hasonló diagramokat hoz létre, de az oszlopok egymás tetejére halmozódnak, nem egymás mellett helyezkednek el. Ez a diagramtípus hasznos lehet az egyes részek az egészhez való viszonyának megjelenítéséhez.



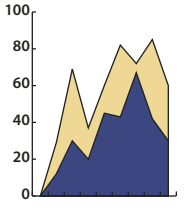
A Sávdiagram eszköz az oszlopdiagramhoz hasonló diagramokat hoz létre, de a sávok helyzete vízszintes, nem függőleges.



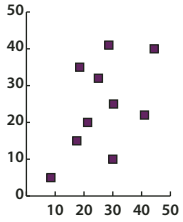
A Halmozott sávdiagram eszköz a halmozott oszlopdiagramhoz hasonló diagramokat hoz létre, de a sávok helyzete vízszintes, nem függőleges.



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.

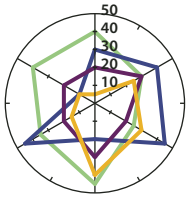


A Területdiagram eszköz a vonaldiagramhoz hasonló diagramokat hoz létre, de az összegeket és az értékek változását emeli ki.



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.

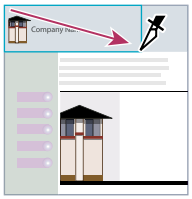
A Kördiagram eszköz kör alakú diagramokat hoz létre, amelynek a nyílásszögei az összehasonlított értékek relatív százalékos értékeit fejezik ki.



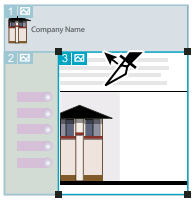
A Radardiagram eszköz olyan diagramokat hoz létre, amelyek az értékeket megadott időpontok között vagy meghatározott kategóriák között hasonlítják össze, és kör alakú ábrán jelenítik meg. Ezt a diagramfajtát hálódiagramnak is hívják.

Szeletelés és vágás eszközök galériája

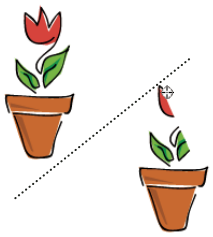
Az Illustrator alkalmazás a következő eszközöket biztosítja objektumok szeleteléséhez és vágásához:



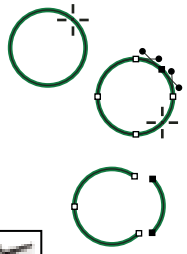
A Szelet eszköz a rajzelemet különálló webes képekre osztja.



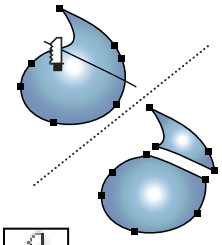
A Szeletkijelölés eszköz (Shift+K) webes szeleteket jelöl ki.



A Radír eszköz (Shift-E) törli az objektumok azon területét, amely felett húzza azt.



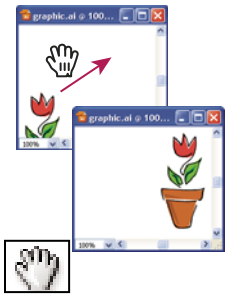
Az Olló eszköz (C) a megadott pontokon elvágja a görbéket.



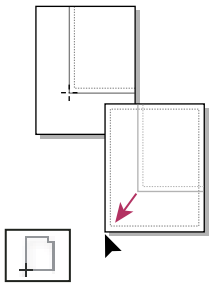
A Kés eszköz objektumokat és görbéket vág el.

Mozgatás és nagyítás eszközök galériája

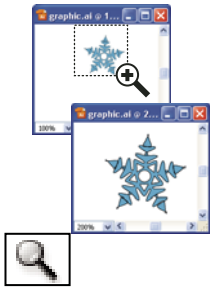
Az Illustrator alkalmazás a rajztáblán való mozgáshoz és a rajztábla megjelenésének vezérléséhez a következő eszközöket biztosítja:



A Kéz eszköz (H) az Illustrator rajztáblájának az illusztrációs ablakban való mozgatására szolgál.



A Mozaikszerű elrendezés nyomtatása 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 ismertetése

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

Amikor egy új dokumentummal kezd dolgozni, választania kell egy, a kívánt kimenetnek megfelelő új dokumentumprofilt. Mindegyik profil előre megadott, a méretre, a színmódra, a mértékegységekre, a tájolásra, az áttetszőségre és a felbontásra vonatkozó beállításokat tartalmaz. Alapértelmezés szerint valamennyi egyetlen rajztáblát használ. 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 fájlt 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 fájlt egy nyomdába kívánja küldeni egy jó minőségű nyomtatón való nyomtatásra.

Webes dokumentum Előre megadott, webes kimenetre optimalizált beállításokkal rendelkezik.

Flash Catalyst Egy alapértelmezés szerint 800x600 képpontos FXG dokumentumot hoz létre RGB színtérben. A Képpontrácshoz igazítás be van kapcsolva a dokumentumban létrehozandó új grafikákra, és a raszterhatások felbontása 72 ppi értékre van állítva. Olyan Színmintákat, Szimbólumokat, Grafikus stílusokat és Ecseteket is tartalmaz még, amelyek figyelembe veszik a Flash Catalyst és a Flash Professional munkafolyamatát.

Mobil és eszközök dokumentum Kisméretű, egy adott mobileszközön való használatra beállított fájlt 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 vágásiterület-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 654 x 480 képpontméretet fogja használni, amely 740 x 480 képpontra módosul a videó alapú 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 Raszterhatások beállítást.

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 középkategóriás 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 weblapon.

További tudnivalók egyéni új dokumentum profilok készítéséről:
www.adobe.com/go/learn_custom_document_profiles_en.

Még több súgótémakör

Új dokumentum – videoklip

Videokészítés

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, műveletsorait, 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 megjeleníthető a Súgó > Üdvözöljük menüelemmel.

Megtekinthet egy, az új dokumentumok beállítását bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0031 weblapon.

Még több súgótémakör

„Új dokumentumprofilok ismertetése”, 28. oldal

„Sablonok ismertetése”, 31. oldal

„Tudnivalók az átlátszóságról”, 195. oldal

„Az Adobe Device Central használata az Illustrator programmal”, 415. oldal

Új dokumentum létrehozása

Új dokumentumot az Üdvözlőképernyőn és a Fájl menüben hozhat létre.

1 Végezze el az alábbi műveletek egyikét:

- Ha az Illustrator már meg van nyitva, válassza a Fájl > Új menüelemet és válassza ki a kívánt dokumentumprofilt az „Új dokumentum profilja” listából.

- Ha az Üdvözlőképernyő meg van nyitva, kattintson egy dokumentumprofilra az Új létrehozása listában.
- Ha nincs megnyitva az Illustrator, akkor nyissa meg, majd kattintson az Üdvözlőképernyőn található Új létrehozása listában felkínált lehetőségek valamelyikére.

Megjegyzés: *Ha az Üdvözlőképernyőn az Alt billentyű (Windows) vagy az Option billentyű (Mac OS) lenyomva tartása közben kattint, közvetlenül megnyithatja az új dokumentumot, és kihagyhatja az Új dokumentum párbeszédpanelt.*

2 Írja be a dokumentum nevét.

3 Adja meg a dokumentumhoz használni kívánt rajztáblák számát, és azt, hogy milyen sorrendben szeretné őket elrendezni a képernyőn.

Rács sor szerint Több rajzelemet helyez el a megadott számú sorban. A sorok számát a Sorok menüben választhatja ki. Az alapértelmezett érték a megadott számú rajztáblák esetén a legjobban elérhető négyzet alakú megjelenítést teszi lehetővé.

Rács oszlop szerint Több rajzelemet helyez el a megadott számú oszlopba. Az oszlopok számát az Oszlopok menüben választhatja ki. Az alapértelmezett érték a megadott számú rajztáblák esetén a legjobban elérhető négyzet alakú megjelenítést teszi lehetővé.

Elrendezés sor szerint A rajztáblákat egy egyenes sorba rendezi.

Elrendezés oszlop szerint A rajztáblákat egy egyenes oszlopba rendezi.

Váltás jobbról balra irányú elrendezésre A megadott sor- vagy oszlopformátumba rendezi a rajztáblákat, melyeket jobbról balra jelenít meg.

4 Megadhatja a rajztáblák közötti alapértelmezett térközt Ez a beállítás egyaránt érvényes a vízszintes és a függőleges térközre.

5 Adja meg az összes rajztábla alapértelmezés szerinti méretét, a mértékegységeket és az elrendezést.

Megjegyzés: *A dokumentum megnyitása után testreszabhatja a rajztáblákat, tetszés szerint áthelyezheti és méretezheti azokat.*

6 A rajztábla oldalai mentén lévő kifutók helyének megadása. Különböző oldalakon eltérő értékek használatához kattintson a Zárolás ikonra .

7 Kattintson a Speciális gombra a következő beállítások megadásához:

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

Színmód Az új dokumentum színmódját határozza meg. A színmód módosítása új színmódúra konvertálja a kijelölt új dokumentumprofil alapértelmezett tartalmait (a színmintákat, az ecseteket, a szimbólumokat és a grafikai stílusokat), ezzel a színek megváltozását okozza. Módosításkor figyeljen a figyelmeztető ikonra.

Raszterhatások 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 *Alapértelmezett* beállítás a rajzelemet vektornézetben, teljes színmélységben jeleníti meg. A Nagyítás/Kicsinyítés parancs megőrzi a görbék simaságát.

- A *Képpont* beállítás a rajzelemet raszterezve (képpontosított módon) jeleníti meg. Ténylegesen nem raszterezi a tartalmat, de egy szimulált előképen úgy jeleníti meg azt, mint ha raszterezett lenne.
- A *Felülnyomás* beállítás „tintaelőnézetet” biztosít, amely megjeleníti, hogy hogyan fog a keverés, az áttetszőség és a felülnyomás megjelenni a színekre bontott kimenetben. (Lásd „Felülnyomás ismertetése”, 473. oldal.)

Készülékközpont Ha a dokumentumot a Mobilkészülékek és eszközök profil használatával hozta létre, a Készülékközpont lehetőségre kattintva megtekintheti az új dokumentumot a mobilkészülékek illesztőfelületén.

Új objektumok képpontrácshoz igazítása A beállítás bekapcsolt állapotában az új objektumok a képpontrácshoz fognak igazodni. Mivel ez a beállítás fontos az olyan grafikai elrendezések esetén, amelyet internetes felhasználásra szánnak, az ilyen dokumentumoknál ez alapértelmezés szerint be van kapcsolva. További tudnivalók: „Képpontra igazított görbék rajzolása internetes munkákhoz”, 64. oldal.

Új dokumentum készítése sablonból

1 Tegye az alábbiak egyikét:

- Kattintson a Fájl > Új dokumentum létrehozása sablon alapján parancsra.
- Kattintson a Fájl > Új parancsra. Az Új dokumentum párbeszédpanelen kattintson a Sablonok lehetőségre.
- Az Üdvözlőképernyőn kattintson az Új létrehozása listában található Sablon alapján elemre.

2 Az Új dokumentum létrehozása sablon alapján párbeszédpanelen keresse meg és jelölje ki a megfelelő sablont, és kattintson az Új gombra.

Sablonok ismertetése

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 színminták, 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 paranccsal jelöli ki, az Illustrator a sablonnal megegyező tartalmú és beállítású dokumentumot hoz létre, de az eredeti sablonfájlt változatlanul hagyja.

Még több súgótémakör

„Új dokumentumok létrehozása”, 29. 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 színmintákat, stílusokat, ecseteket vagy szimbólumokat, amelyeket nem kíván megtartani.

- Hozza létre a megfelelő paneleken használni kívánt színmintákat, stílusokat, ecseteket és szimbólumokat. Előre megadott színmintákat, 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.

A dokumentum beállításainak megadása

A dokumentum mértékegységekre, átlátszó rácsok megjelenítésére, háttérszínre és szövegbeállításokra (például nyelv, idézőjel stílusa, felső és alsó indexek mérete, exportálhatóság) vonatkozó, alapértelmezés szerinti beállításait bármikor módosíthatja. A Rajztáblák szerkesztése gomb megnyomásával bezárhatja ezt a párbeszédpanelt, és aktiválhatja a Rajztábla eszközt. Ezzel a gombbal módosíthatja a rajztáblákat.

1 Válassza a Fájl > Dokumentum beállítása parancsot, vagy kattintson a Vezérlőpulton található Dokumentum beállítása gombra (ez a gomb akkor jelenik meg, ha nincs semmilyen elem kijelölve).

2 Adja meg a kívánt beállításokat.

Megjegyzés: *A Színes papír szimulálása funkció használatára akkor lehet szükség, ha színes papírra szeretné majd kinyomtatni a dokumentumot. Ha például egy kék objektumot rajzol sárga háttéren, az objektum zöld színnel jelenik meg. A szoftver csak akkor hajtja végre a szimulációt, ha nincs megjelenítve az átlátszósági rács.*

Ezekről a beállításokról részletesen olvashat a megfelelő témakörökben.

Még több súgótémakör

„Mértékegység módosítása”, 47. oldal

„Grafikában lévő átlátszóság megtekintése”, 196. oldal

„Íves és egyenes idézőjelek megadása”, 352. oldal

„Felső és alsó indexek létrehozása”, 352. oldal

Fájl megnyitása

Megnyithat Illustrator alkalmazásban és egyéb alkalmazásokban készült fájlokat.

- 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 fájlnak az Adobe Bridge alkalmazással való megnyitásához és a fájl előnézetének megtekintéséhez a Fájl menü Tallózás a Bridge alkalmazásban parancsának kiválasztásával nyissa meg az Adobe Bridge programot. Keresse meg a fájlt, majd válassza a Fájl > Megnyitás másik programmal > Adobe Illustrator CS5 parancsot.

Még több súgótémakör

„Adobe PDF fájlok importálása”, 294. oldal

„EPS fájlok importálása”, 296. oldal

„Grafikák importálása a Photoshop szoftverből”, 297. oldal

Fájlok tallózása az Adobe Bridge alkalmazással

Az Adobe® Bridge az Adobe® Creative Suite® 5 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 programjából elindítható, és segítségével elérhetők mind az Adobe típusú, mind az egyéb típusú források.

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

- Válassza a Fájl menü Tallózás a Bridge alkalmazásban parancsát.
- Kattintson az Adobe Bridge ikonra a Vezérlőpulton.
- 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.
- Automatikus feladatokat hajthat végre, például parancsfájlokat.
- Szinkronizálhatja a színeket kezelő Creative Suite-összetevők színbeállításait.
- Valós idejű webkonferenciát indítva megoszthatja az asztalt vagy dokumentumokat véleményezhet.

A ConnectNow alkalmazás használata

A ConnectNow alkalmazás használata

Az Adobe® ConnectNow alkalmazás olyan biztonságos, személyre szabott, on-line találkozószobához nyújt hozzáférést a felhasználók számára, amelyben azok a hálózaton keresztül valós időben találkozhatnak és működhetnek együtt. A ConnectNow alkalmazással megoszthatja számítógépének képernyőjét, azt megjegyzésekkel láthatja el, csevegő üzeneteket válthat, valamint hangüzenetekkel kommunikálhat másokkal. Ezen kívül élő videó adásokat is közvetíthet, megoszthatja másokkal a fájljait, rögzítheti a találkozón résztvevők jegyzeteit, valamint irányíthatja adott résztvevő számítógépét.

A ConnectNow közvetlenül az alkalmazás felületéről nyitható meg.

1 Válassza a Fájl menü Saját képernyő megosztása parancsát.

2 A Bejelentkezés az Adobe CS Live rendszerbe párbeszédpanelen adja meg e-mail címét és jelszavát, majd kattintson a Bejelentkezés gombra. Ha még nincs Adobe azonosítója, kattintson az Adobe azonosító létrehozása gombra.

3 A képernyő megosztásához kattintson a ConnectNow alkalmazás ablakának közepén található Saját számítógépes képernyő megosztása gombra.

A ConnectNow alkalmazás használatát ismertető lépések a http://help.adobe.com/en_US/Acrobat.com/ConnectNow/index.html oldalon olvashatók.

A ConnectNow szolgáltatás használatára vonatkozó oktatóvideó megtekintéséhez keresse fel A ConnectNow használata a képernyő megosztására (7:12) című weblapot. (Ez a bemutató a Dreamweaver programban készült.)

Több rajztábla használata

Rajztábla áttekintése

A rajztáblák olyan területek, amelyek nyomtatható grafikákat tartalmaznak. A grafika méretét és álló vagy fekvő irányát a Rajztábla-beállítások párbeszédpanel megfelelő beállításaival adhatja meg. (Az Illustrator CS3 és korábbi verziókban a Dokumentum beállítása párbeszédpanel szolgált a méret és oldalállás beállítására.)

A rajztáblákat vágási területként felhasználva levághatja a nyomtatandó vagy áthelyezendő területeket – működésük megegyezik az Illustrator CS3 alkalmazásban használt vágási területekével. Több rajztábla használata esetén egyszerűen létrehozhat különféle objektumokat, például többoldalas PDF-dokumentumokat, különböző méretű vagy különböző elemeket tartalmazó nyomtatott oldalakat, önálló elemeket webhelyekhez vagy képes forgatókönyvekhez, illetve különféle elemeket Adobe Flash vagy After Effects alkalmazásban való animáláshoz.

Megjegyzés: *Ahol az Illustrator CS3 dokumentum körbevágott területeket alkalmazott, ott a CS5 verzió ezeket a körbevágott területeket rajztáblákká alakítja. A rendszer kérheti, hogy adja meg, hogyan kívánja átalakítani a vágási területeket.*

Dokumentumonként 1–100 rajztáblát hozhat létre, a mérettől függően. Amikor először hoz létre dokumentumot, meghatározhatja a rajztáblák számát, és a dokumentumban végzett munka közben bármikor felvehet vagy eltávolíthat rajztáblákat. Létrehozhat különböző méretű rajztáblákat, ezeket a Rajztábla eszköz segítségével átméretezheti, és a képernyőn bárhol elhelyezheti – akár egymást átfedő elrendezésben is. Az Illustrator CS5 megengedi a rajztáblák sorba rendezését és átrendezését a Rajztáblák panel beállításain keresztül. Megadhatók egyéni nevek is az egyes rajztábláknak, és hivatkozási pontok is beállíthatók a rajztáblákhoz.

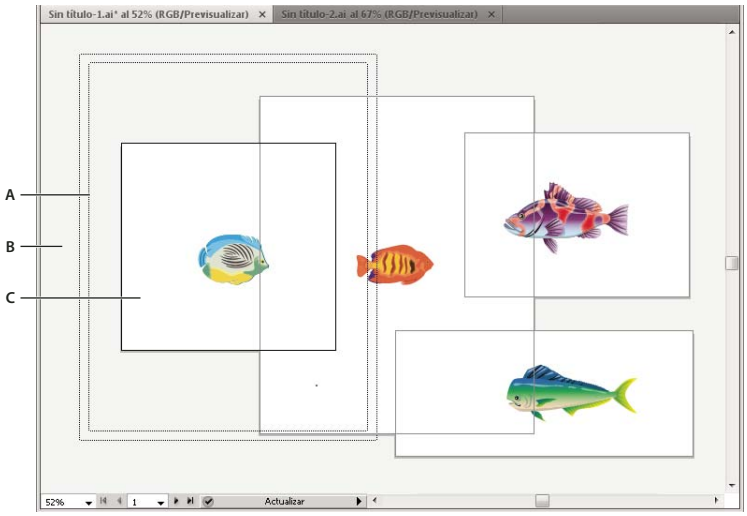
Több rajztábla használatáról és a Rajztáblák panelről szóló videó: www.adobe.com/go/lrvid5202_ai_en.

A rajztáblák és a vászon megjelenítése

A rajztáblához viszonyított oldalhatárokat a nyomtatási mozaik·megjelenítésével·tekintheti meg (Nézet > Nyomtatási mozaik megjelenítése). Ha be van kapcsolva a nyomtatási mozaik megjelenítése, akkor a nyomtatható és nem nyomtatható területeket folytonos és pontozott vonalak jelölik az ablak széle és az oldal nyomtatható területe között.

A rajztáblákat folytonos vonalak határolják, amelyek a maximális nyomtatható területet jelölik. A rajztábla határvonalainak elrejtéséhez válassza a Nézet > Rajztáblák elrejtése parancsot. A vászon a rajztáblán kívüli terület, amely a 220 négyzethüvelyk méretű ablak széléig terjed. A vászon az a terület, amelyen létrehozhatja, szerkesztheti és tárolhatja a rajzelemeket, mielőtt azokat a rajztáblára mozgatná. A vásznon elhelyezett objektumok megjelennek a képernyőn, de a nyomtatásban nem szerepelnek.

Adott rajztábla középre helyezéséhez és a képernyőt kitöltő méretre állításához kattintson az alkalmazás alján található állapotsorban a kívánt rajztáblának megfelelő számra.



Illusztrációs ablak
***A.** Nyomtatási terület (a megadott nyomtatótól függően) **B.** Vászon **C.** Rajztábla*

Rajztáblák nyomtatása és mentése

A dokumentumban található összes rajztábla hordozótípus-formátuma ugyanaz, például Nyomtatás. Az egyes rajztáblákat kinyomtathatja önállóan vagy mozaikszerű elrendezésben, illetve az összes rajztáblát egyetlen oldalra is nyomtathatja. Ha több rajztáblát tartalmazó dokumentumot az Illustrator korábbi verziójával (pl. CS3) kompatibilis formátumban szeretné menteni, választhatja, hogy az egyes rajztáblákat külön fájlokba menti egy különálló mesterfájllal, mely tartalmazza az összes rajztáblát.

Az Illustrator CS4 csak akkor tette lehetővé a rajztáblák külön fájlba mentését, amikor azokat korábbi verziókba mentette vissza, míg az Illustrator CS5 már a legfrissebb verzióban is képes erre. Az egyes rajztáblák külön AI fájlokba mentésének lehetőségét az Illustrator beállításai párbeszédpanel kínálja.

Nyomtatás előtt megtekintheti a rajztáblák előnézetét a nyomtatási párbeszédpanelen. A megadott nyomtatási beállítások az összes nyomtatásra kijelölt rajztáblára vonatkoznak.

Alapértelmezés szerint az összes rajzelem egyetlen rajztáblán helyezkedik el, és a rendszer az összes rajztáblát önálló oldalakként nyomtatja ki. A Nyomtatás párbeszédpanelen található Tartomány beállítás használatával adja meg a nyomtatandó oldalakat, jelölje be a Rajztáblák figyelmen kívül hagyása jelölőnégyzetet, és adja meg az elhelyezési beállításokat attól függően, hogy az összes grafikát egyetlen oldalra vagy mozaikszerű elrendezésben szeretné kinyomtatni.

Az Illustrator CS5 dokumentumok rajztáblái képesek automatikusan elfordulni, amikor egy adott méretű hordozóra nyomtat. A Nyomtatás párbeszédpanel Automatikus forgatás jelölőnégyzetének kiválasztása után az Illustrator dokumentumok automatikusan elfordulnak. A CS5 verzióban létrehozott dokumentumok esetén az Automatikus elforgatás alapértelmezés szerint be van kapcsolva.

Ha például egy olyan dokumentumra gondol, amelynek álló (magassága nagyobb, mint a szélessége) és fekvő (szélessége nagyobb, mint a magassága) oldalméretei egyaránt vannak. Hogyha a méretként álló oldal van beállítva a Nyomtatás párbeszédpanelben, a fekvő rajztáblák nyomtatáskor automatikusan álló irányba fordulnak.

***Megjegyzés:** Ha az Automatikus oldalelforgatás be van kapcsolva, akkor nem változtatható meg az oldal állása.*

Még több súgótémakör

„Az oldal méretének és tájolásának módosítása”, 450. oldal

„Grafika áthelyezése az oldalon”, 448. oldal

„Grafika mozaikszerű elrendezése több oldalon”, 450. oldal

Rajztábla beállításai

A Rajztábla beállításai párbeszédpanel megnyitásához kattintson duplán a Rajztábla eszközre , vagy kattintson a Rajztábla eszközre, majd kattintson a Vezérlőpulton található Rajztábla beállításai gombra.

Készlet Meghatározza a rajztábla méreteit. Ezek a beállítások meghatározott kimenethez állítják be a videovonalzó képpontméretarányát.

Szélesség és magasság Meghatározza a rajztábla területének méretét.

Helyzet Az álló, illetve a fekvő oldalhelyzetet határozza meg.

Oldalarány megtartása Manuális átméretezés esetén változatlanul hagyja a rajztábla méretarányát.

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

Középjel megjelenítése Egy pontot jelenít meg a rajztábla közepén.

Szálkereszt megjelenítése A rajztábla minden oldalának középpontjában keresztben metsző vonalakat jelenít meg.

A videóra biztosan rákerülő tartomány megjelenítése Segédvonalakat jelenít meg, amelyek jelzik a videó megtekinthető tartományába eső területeket. Érdemes a felhasználó számára feltétlenül megjelenítendő szöveget és grafikát a videóra biztosan rákerülő tartományban elhelyezni.

A videovonalzó képpontjainak méretaránya A videovonalzóknál használt képpontméretarányt határozza meg.

Árnyékolt terület a rajztáblán kívül A rajztáblán kívüli területet a belső területnél sötétebb színnel jeleníti meg, ha a Rajztábla eszköz aktív.

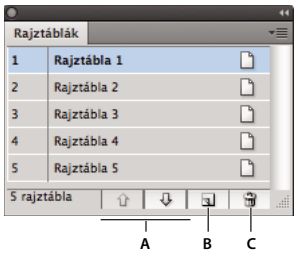
Frissítés húzás közben A rajztáblán kívüli területet sötétebben jeleníti meg, amikor az egér húzásával átméretezi a rajztáblát. Ha nincs kiválasztva ez a beállítás, a külső és a belső terület ugyanolyan színnel jelenik meg a rajztábla átméretezése közben.

Rajztáblák Jelzi, hogy hány rajztábla található a dokumentumban.

Rajztáblák panel

A Rajztáblák panelből a legkülönfélébb rajztáblaműveletek hajthatók végre, például:

- Rajztáblák elhelyezése, sorrendváltoztatása, elrendezése és törlése
- Rajztáblák sorrendjének és számozásának megváltoztatása
- Kijelölés és navigáció több rajztábla esetén
- Megadhatók olyan beállítások, mint készlet, rajztáblaméret és viszonylagos rajztáblahelyzet.



Rajztáblák panel
***A)** Fel és le nyilakkal változtatható a rajztáblák sorrendje a Rajztáblák panelen **B)** Új rajztábla helyezhető el **C)** Rajztábla törölhető*

- A Rajztábla panelhez az Ablak > Rajztábla menüpontra kattintva lehet eljutni.
- Rajztábla hozzáadása az alábbi módokon történhet:
  - A Rajztábla panel alján látható Új rajztábla ikonra kattintva
  - Az „Új rajztábla” elemet kiválasztva a Rajztábla panelmenüből (úszó menü) a Rajztábla panelen.
- Egy vagy több rajztábla törlése az alábbiak szerint történik:
  - Jelölje ki a törölni kívánt rajztáblát. Több rajztábla törléséhez a Shift nyomva tartása mellett kattintson a Rajztáblák panel felsorolásában a rajztáblákra.
  - Kattintson a Rajztábla törlése ikonra a Rajztáblák panel alján, vagy válassza a Törlés lehetőséget a Rajztáblák panelmenüből (úszó menü). Több nem egymást követő rajztábla törléséhez a Ctrl (Windows), illetve Command (Mac OS) nyomva tartása mellett kell a Rajztáblák menüben rákattintani a rajztáblákra.
- A rajztábláknak a Rajztáblák panelen belüli átrendezéséhez válassza a Rajztáblák átrendezése elemet a Rajztáblák panelmenüben (úszó menü). Vegye figyelembe ugyanakkor, hogy a rajztáblák sorrendjének megváltoztatása nincs hatással a rajztáblák sorrendjére.
- A rajztáblák megkettőzése az alábbiak szerint történik:
  - Jelölje ki a megkettőzni kívánt rajztáblát. Egy vagy több rajztábla a Rajztáblák panelen látható Új rajztábla gombra ráhúzva is megkettőzhető.
  - Válassza a Rajztáblák panelmenü Megkettőzés elemét.
- A rajztábla-beállítások megváltoztatásához – például készletek, rajztábla-pozíció és megjelenítés – válassza a Rajztábla panelmenüből (úszó menü) a Rajztábla-beállítások elemet.

A Rajztáblák panel használatáról szóló videó: www.adobe.com/go/lrvid5202_ai_en.

Rajztábla létrehozása

1 Végezze el a következő műveletek valamelyikét:

- Egyedi rajztábla létrehozásához jelölje ki a Rajztábla eszközt , majd a munkaterületen való húzással határozza meg annak alakját, méretét és helyét.
- Előre beállított rajztábla használatához kattintson duplán a Rajztábla eszközre, jelöljön ki egy készletet a Rajztábla beállításai párbeszédpanelen, és kattintson az OK gombra. Húzza a rajztáblát a kívánt helyre.
- Aktív rajztáblán belüli rajztábla létrehozásához a Shift billentyű nyomva tartása közben húzza el a Rajztábla eszköz mutatóját.

- Egy meglévő rajztábla megkettőzéséhez jelölje ki a Rajztábla eszközt, kattintson arra a rajztáblára, amelyről másolatot kíván készíteni, majd kattintson a Vezérlőpulton található Új rajztábla gombra , végül kattintson oda, ahol el szeretné helyezni a rajztábla másolatát. Több másolat készítéséhez az Alt billentyű nyomva tartása közben kattintson annyiszor, ahány másolatot létre kíván hozni. A másik megoldás, hogy az Alt billentyű (Windows) vagy az Option billentyű (Mac OS) lenyomva tartása közben a Rajztábla eszközzel rákattint arra a rajztáblára, amelyet meg szeretne kettőzni.
- Adott rajztábla és az azon lévő tartalom megkettőzéséhez jelölje ki a Rajztábla eszközt, kattintással jelölje ki a Grafika mozgatása/másolása a rajztáblával ikont a Vezérlőpulton, majd az Alt (Windows), illetve Option (Mac OS) billentyű nyomva tartás közben húzza el a mutatót.

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

2 A rajztábla jóváhagyásához és a rajztábla-szerkesztési módból való kilépéshez kattintson egy másik eszközre az Eszközök panelen, vagy nyomja le az Esc billentyűt.

Több rajztábla használatáról szóló videó: www.adobe.com/go/lrvid5202_ai_en.

Rajztábla törlése

❖ Kattintson a rajztáblára, majd nyomja meg a Del gombot, kattintson a Vezérlőpult Törlés gombjára , vagy kattintson a Törlés ikonra ⊠ a rajztábla jobb felső sarkában. Az utolsó kivételével az összes rajztáblát törölheti.

Rajztáblák kijelölése és megjelenítése.

1 Válassza a Rajztábla eszközt: .

2 Végezze el a következő műveletek valamelyikét:

- Rákattintással aktiválja a rajztáblát. (A rajztáblára történő kattintás vagy bármely eszközzel való rajzolás is aktiválja a Rajztábla eszközt.) Ha a rajztáblák átfedik egymást, akkor az a rajztábla válik aktívvá, amelynek bal oldali éle a legközelebb van a kattintás helyéhez.
- A rajtáblák közötti váltást az Alt (Windows), illetve Option (Mac OS) billentyűk lenyomása mellett a nyíl billentyűk teszik lehetővé.
- A rajztáblák, valamint azok tartalmának körvonalas megjelenítéséhez kattintson a jobb egérgombbal, majd válassza a Körvonal parancsot. A grafikák megjelenítéséhez válassza az Előnézet parancsot.

Rajztáblák szerkesztése

A dokumentumhoz több rajztáblát is létrehozhat, de egyszerre csak egy lehet aktív. Amennyiben több rajztáblát definiált, ezeket a Rajztábla eszköz kiválasztásával tekintheti meg. Az azonosítás megkönnyítése érdekében minden rajztábla számmal van ellátva. A rajztáblákat bármikor szerkesztheti vagy törölheti, és minden egyes nyomtatáskor vagy exportáláskor különböző rajztáblákat adhat meg.

1 Válassza ki a Rajztáblák eszközt , majd kattintással válasszon ki egy rajztáblát.

2 Végezze el a következő műveletek valamelyikét:

- A rajztábla elhúzással átméretezhető, ha előbb a kurzorral a szegélyére vagy a sarkára mutat úgy, hogy a kurzor átváltozzon kétirányú nyíllá. Ezt a műveletet úgy is végrehajthatja, hogy a Vezérlőpulton található Szélesség és Magasság mezőben új értékeket ad meg.
- Az álló és fekvő oldalállás közül választani a Vezérlőpult Álló, illetve Fekvő gombjának megnyomásával lehet.

- A rajztáblák közötti váltáshoz nyomja le az Alt (Windows) vagy az Option (Mac OS) billentyűt, és nyomjon meg egy nyílbillentyűt.
- A rajztáblák, valamint azok tartalmának körvonalas megjelenítéséhez kattintson a jobb egérgombbal, majd válassza a Körvonal parancsot. A grafikák megjelenítéséhez válassza az Előnézet parancsot.

A rajztábla áthelyezése

1 A Rajztábla eszköz kiválasztása után kattintással jelöljön ki egy rajztáblát.

2 Tegye az alábbiak egyikét:

- A rajztábla teljes tartalmával együtt történő áthelyezéséhez rákattintással kapcsolja be a Grafika mozgatása/másolása a rajztáblával ikont a Vezérlőpulton, majd a kurzorral mutasson a rajztáblára, és elhúzással helyezze át. Ehelyett új X és Y értékeket is megadhat a Vezérlőpulton.
- A rajztábla tartalma nélkül történő áthelyezéséhez rákattintással kapcsolja ki a Grafika mozgatása/másolása a rajztáblával ikont a Vezérlőpulton, majd a kurzorral mutasson a rajztáblára, és elhúzással helyezze át. Ehelyett új X és Y értékeket is megadhat a Vezérlőpulton.

Rajztáblák sorrendváltása

A Rajztáblák panel alján található fel és le nyilak segítségével változtatható a rajztáblák sorrendje. A sorrend megváltoztatása a Rajztáblák panelen viszont nem jelenti a rajztáblák átrendezését a munkaterületen.

Rajztáblák átrendezése

Hogy minden rajztábla beleférjen a nézetbe, átrendezheti a rajztáblákat a Rács sor szerint, Rács oszlop szerint, Rendezés sor szerint és Rendezés oszlop szerint beállításokkal.

A rajztáblák átrendezése az alábbiak szerint történik:

1 Válassza a Rajztáblák panelmenü (úszó menü) Rajztáblák átrendezése műveletét.

2 A Rajztáblák átrendezése párbeszédpanelben választható ki az elrendezés. A következő lehetőségek kínálkoznak:

Rács sor szerint Több rajzelemet helyez el a megadott számú sorban. A sorok száma a Sorok mezőben adható meg. Az alapértelmezett érték használata mellett jelenik meg az aktuális számú rajztábla a leginkább négyzetes elrendezésben.

Rács oszlop szerint Több rajzelemet helyez el a megadott számú oszlopba. Az oszlopok számát az Oszlopok menüben választhatja ki. Az alapértelmezett érték a megadott számú rajztáblák esetén a legjobban elérhető négyzet alakú megjelenítést teszi lehetővé.

Elrendezés sor szerint Az összes rajztábla egyetlen sorban jelenik meg.

Elrendezés oszlop szerint Az összes rajztábla egyetlen oszlopban jelenik meg.

„Váltás jobbról balra irányú elrendezésre" és „Váltás balról jobbra irányú elrendezésre" Meghatározza, hogy milyen irányban rendeződjenek a rajztáblák. Alapértelmezés szerint a rajztáblák balról jobbra rendeződnek.

Megjegyzés: *Amikor a „Váltás jobbról balra irányú elrendezésre" beállítás van érvényben, akkor a Rács sor szerint és a Rács oszlop szerint beállítások átváltanak „Soronként jobbról balra irányú rács" és „Oszloponként jobbról balra irányú rács" beállításokká.*

3 Megadhatja a rajztáblák közti térköz méretét. Ez a beállítás egyaránt érvényes a vízszintes és a függőleges térközre.

4 A „Rajztábla elhelyezése grafikával" lehetőség bejelölése után a grafika úgy mozdul, ahogy a rajztábla helye változik.

A rajztáblán belüli rajztábla a vágási területhez hasonlóan mindig kizárólag a hordozó rajztáblával együtt mozdul el.

Rajztábla elnevezése

Rajztábla-szerkesztési üzemmódban az egyes rajztábláknak egyéni név adható.

Egyedi név rajztáblához rendelésének menete:

1 Válassza ki a Rajztábla eszközt, hogy azzal szerkeszthesse a rajztáblát.

2 Jelölje ki a rajztáblát és adjon meg egy nevet a Rajztábla-beállítások panel Név dobozában.

A név a Rajztábla-beállítások párbeszédpanelen található Név mezőben szintén megadható. A párbeszédpanel a Rajztáblák panelmenü (úszó menü) Rajztábla-beállításaira kattintva nyitható meg. A kijelölt rajztábla új nevének érvényesítéséhez kattintson az OK gombra.

A rajztábla bal felső szélén jelenik meg az új neve. A kapott név a rajztábla navigációs mezőjében és legördülőmenüjében is megjelenik a Dokumentum állapota mező mellett.

Ha egy rajztábla saját nevet kap, ez a név utótagként megjelenik majd minden fájlnévben a rajztábla külön mentéseikor.

Adjon meg egyéni nevet a rajztáblának a Vezérlőpulton.

Megjegyzés: *Az alapértelmezett név visszaállítható, ha kitörli a rajztábla nevét a Vezérlőpult „Név” mezőjéből.*

Kilenc referenciapont

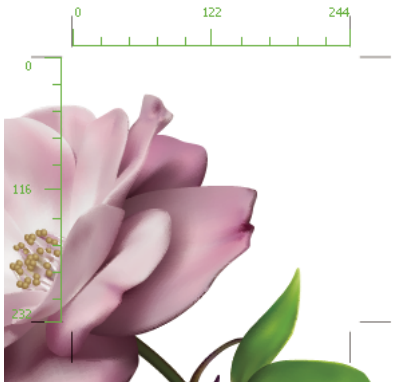
A rajztáblák hivatkozási pontjának beállítására a Rajztáblák beállítása párbeszédpanel és a Vezérlőpult Rajztábla-beállításai adnak lehetőséget.

Ezzel a módszerrel a rajztáblának kijelölhető az egyik sarokpontja vagy a középpontja, amelyből kiindulva az átméretezése történik.

Rajztáblavonalzók, középpontjel, szálkeresztek vagy biztonságos terület megjelenítése

Megjelenítheti a középpontjelet, a szálkereszteket, a videóra biztosan rákerülő tartomány segédvonalait, továbbá a rajztábla körüli vonalzókat is. A vonalzók hasznosak, ha olyan rajzelemmel dolgozik, amelyet videóként kíván exportálni. A vonalzón található számok eszközspecifikus képpontokra mutatnak, és függetlenek a beállításoknál megadott mértékegységektől. A videovonalzó alapértelmezett képpontméretaránya az Illustrator alkalmazásban 1.0 (négyzetes képpontok esetén) – ez az érték a korábban a Rajztábla beállításai párbeszédpanelen vagy az Új dokumentum párbeszédpanelen megadott beállításoktól függ.

Ha nem négyzetes képpontokat használ, a vonalzó segítségével egyszerűbben elvégezheti az eszközspecifikus képpont-számításokat. Ha például 100x100 Illustrator-pont nagyságú rajztáblát határoz meg, és a Széles NTSC DV formátumba való exportálás előtt ismerni szeretné az eszközfüggő képpontok számát, beállíthatja az Illustrator videovonalzóját 1,2 (széles képpontokhoz alkalmazható) képpontméretarány használatára. A vonalzó ekkor tükrözni fogja a módosítást, és a rajztáblát 83x100 eszközképpont méretűre (100/1,2 = 83,333) alakítja.



Rajztábla vonalzókkal

A középpontjel, a szálkeresztek és a videóra biztosan rákerülő tartomány segédvonalainak megjelenítése

A középpontjel, a szálkeresztek és a videóra biztosan rákerülő tartomány segédvonalai videóval kapcsolatos tulajdonságok, amelyekre akkor van szükség, ha videót állít elő a Creative Suite csomag alkalmazásaival. Ezeknek a tulajdonságoknak a megjelenítése:

1 Kattintson duplán a Rajztábla eszközre az Eszközök panelen, vagy az aktív Rajztábla eszközzel kattintson a Vezérlőpulton található Rajztábla beállításai gombra.

2 A Megjelenítés területen válassza ki azokat az elemeket, amelyeket meg kíván jeleníteni a rajztábláin.

Megjegyzés: *A középjelet úgy a Vezérlőpulton található Középjel megjelenítése gombra való kattintással is megadhatja, illetve eltávolíthatja.*

Rajzelem megjelenítése

A dokumentum beállításainak megadása

A dokumentum mértékegységekre, átlátszó rácsok megjelenítésére, háttérszínre és szövegbeállításokra (például nyelv, idézőjel stílusa, felső és alsó indexek mérete, kifutók és exportálhatóság) vonatkozó, alapértelmezés szerinti beállításait bármikor módosíthatja. A Rajzelemek szerkesztése gomb megnyomásával bezárhatja ezt a párbeszédpanelt, és aktiválhatja a Rajztábla eszközt.

1 Válassza a Fájl > Dokumentum beállítása parancsot, vagy kattintson a Vezérlőpulton található Dokumentum beállítása gombra. (Ez a gomb akkor érhető el, ha nincs semmilyen elem kijelölve.)

2 Adja meg a kívánt beállításokat.

3 Ha szerkeszteni kívánja a rajztáblákat (például állóból fekvő helyzetűbe kívánja elforgatni), akkor kattintson a Rajztáblák szerkesztése parancsra, amellyel beléphet a rajztábla-szerkesztési üzemmódba.

A Színes papír szimulálása funkció használatára akkor lehet szükség, ha színes papírra szeretné majd kinyomtatni a dokumentumot. 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.

Még több súgótémakör

„Rajztáblák szerkesztése”, 38. oldal

„Mértékegység módosítása”, 47. oldal

„Grafikában lévő átlátszóság megtekintése”, 196. oldal

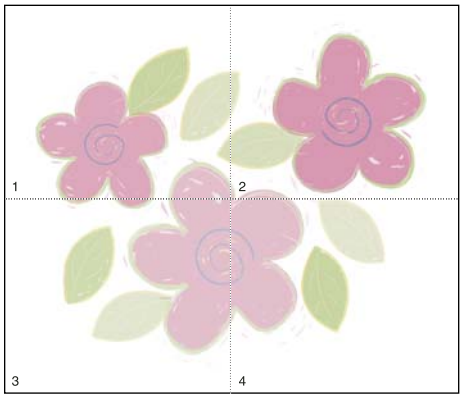
„Íves és egyenes idézőjelek megadása”, 352. oldal

„Felső és alsó indexek létrehozása”, 352. oldal

Nyomtatási mozaik ismertetése

Alapértelmezés szerint az Illustrator a rajztáblákat egyetlen oldalra nyomtatja. Ha azonban a grafika nagyobb a nyomtatóhoz használható oldalméreteknél, több papírlapra is nyomtathat.

A rajztábla felosztását annak érdekében, hogy megfeleljen a nyomtatóhoz használható oldalméreteknek, *mozaikszerű elrendezésnek* nevezzük. A mozaikszerű elrendezési beállítást a Nyomtatás párbeszédpanel Beállítások területén választhatja ki. A nyomtatási mozaik határainak a rajztáblán való megjelenítéséhez válassza a Nézet menü Nyomtatásmozaik megjelenítése parancsát.



Több oldalmozaikra osztott rajztábla

Amikor a rajztáblát több mozaikra 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.

Még több súgótémakör

„Az oldal méretének és tájolásának módosítása”, 450. oldal

„Grafika mozaikszerű elrendezése több oldalon”, 450. 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 (*keretezést*) a nagyítani kívánt terület köré. A keretezést úgy mozgathatja grafika felett, hogy a szóköz billentyűt lenyomja, miközben az elhúzást folytatva áthelyezi a keretezést egy másik helyre.
- 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.
- Az ablaknak a kijelölt rajztáblával való kitöltéséhez válassza a Nézet menü Rajztábla ablakhoz igazítása parancsát, vagy kattintson duplán a Kéz eszközre.
- Ha szeretne mindent megjeleníteni az ablakban, akkor válassza az Összes ablakhoz igazítása parancsot.

Még több súgótémakör

„Mozgatás és nagyítás eszközök galériája”, 27. oldal

„Rajzelem megtekintéséhez használható billentyűparancsok”, 513. oldal

A nézetterület módosítása

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

- Az összes rajztábla tényleges méretben való megjelenítéséhez válassza a Nézet menü Tényleges méret parancsát.
- Az összes rajztábla képernyőn való megjelenítéséhez válassza a Nézet menü Összes ablakhoz igazítása parancsát.
- Az aktív rajztábla kinagyításához válassza a Nézet menü Rajztábla ablakhoz igazítása parancsát.
- 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.
- Jelölje ki a Kéz eszközt , és húzza abba az irányba, amerre mozgatni kívánja a rajzelemeket.

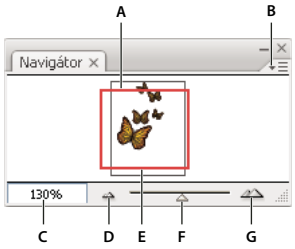
Még több súgótémakör

„Mozgatás és nagyítás eszközök galériája”, 27. oldal

„Rajzelem megtekintéséhez használható billentyűparancsok”, 513. oldal

Navigátor panel áttekintése

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.** Panel menü gomb **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 Navigátor panelen történő megjelenítéséhez kattintson a panelmenü Csak a rajztábla tartalmának megjelenítése parancsára a rajzelemek kijelölésének megszüntetéséhez.
- A képernyőterület színének módosításához válassza a Panel beállításai parancsot a panel menüjéből. 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 menüjéből, és jelölje be a Szaggatott vonalak folyamatos vonalként jelölőnégyzetet.

Még több súgótémakör

„Ablakok és panelek kezelése”, 10. 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 megjelenítéséhez válassza a Fájl menü Dokumentum beállítása elemének Képek megjelenítése Körvonal módban parancsát.

- 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.

Még több súgótémakör

„Rétegek panel áttekintése”, 238. oldal

Több ablak és nézet használata

Egyetlen dokumentum több ablakát is megnyithatja egyszerre. Minden ablak különböző nézetbeállításokkal rendelkezhet. Egy ablakot nagymértékű 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 beállításaival. 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.
- Csak akkor lehet több nézetet megjeleníteni, ha több ablak is meg van nyitva a nézetek megjelenítéséhez. 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 mobileszközön 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.

Színbontási előnézet mód (Ablak > Színbontási előnézet) A nyomtatott kivonatok előnézeti képét tekintheti meg.

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

Simítási előnézet panel (Ablak > Simítási előnézet) A mentés vagy nyomtatás során kiemeli a rajzelem bizonyos *simítási* 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.

Még több súgótémakör

„Felülnyomás ismertetése”, 473. oldal

„Pixeles előkép mód ismertetése”, 415. oldal

„Az Adobe Device Central használata az Illustrator programmal”, 415. oldal

„A grafika összeolvasztani kívánt területeinek előképe”, 469. oldal

Vonalzók, rácsok, segédvonalak és vágójelek

Vonalzók használata

A vonalzók segítenek az objektumok pontos elhelyezésében vagy mérésében az illusztrációs ablakban vagy a rajztáblán. Azt a pontot, amelynél a vonalzókon a 0 jelenik meg, a *vonalzó kezdőpontjának* nevezik.

Az Illustrator CS5 szabályai követik a többi Creative Suite alkalmazás (InDesign és Photoshop) szabályait. Az Illustrator alkalmazásban külön vonalzója van a dokumentumoknak és a rajztábláknak. Ezekből a vonalzókból egy pontban csak egy választható ki.

***Megjegyzés:** Az ablak vonalzóit jelen dokumentum Globális vonalzóként említi.*

A globális vonalzók az illusztrációs ablak tetején és bal oldalán jelennek meg. A vonalzók alapértelmezett kezdőpontja az illusztrációs ablak bal felső sarkában található.

A rajztáblavonalzók az aktív rajztábla tetején és bal oldalán jelennek meg. A rajztáblavonalzók alapértelmezett kezdőpontja a rajztábla bal felső sarkában található.

A rajztáblavonalzók és a globális vonalzók között az a különbség, hogy ha rajztáblavonalzót használ, akkor az origó az aktuális rajztábla szerint változik. Az egyes rajztáblákhoz tartozó vonalzóknak ráadásul eltérő helyen lehet az origójuk. Mostantól a rajztábla origójának áthelyezése az objektumok kitöltési mintázatát nem érinti.

A globális vonalzó alapértelmezett origója az első rajztábla bal felső sarka, míg a rajztáblavonalzók alapértelmezett origója az illető rajztábla bal felső sarka.

- A vonalzók megjelenítéséhez vagy elrejtéséhez válassza a Nézet > Vonalzók > Vonalzók megjelenítése vagy a Nézet > Vonalzók > Vonalzók elrejtése parancsot.
- Rajztáblavonalzók és globális vonalzók használata közötti váltáshoz kattintson a Nézet > Vonalzók > Váltás globális vonalzókra, illetve a Nézet > Vonalzók > Váltás a rajztábla vonalzóira menüelemre. Alapértelmezésben a rajztábla vonalzói jelennek meg, így a Váltás globális vonalzókra menüelem jelenik meg a Vonalzók almenüben.

- A videovonalzók megjelenítéséhez vagy elrejtéséhez válassza a Nézet > Videovonalzók megjelenítése vagy a Nézet > Videovonalzók elrejtése parancsot.
- A vonalzók kezdőpontjának módosításához mozgassa a mutatót a bal felső sarokba (ahol a vonalzók metszik egymást), és húzza a mutatót a kívánt kezdőpontba.

  Húzás közben az ablakban és a vonalzókon egy szálkereszt jelöli a globális vonalzó módosuló kezdőpontját.

  Megjegyzés: *A globális vonalzó kezdőpontjának módosítása hatással van a mintázatok mozaikjaira.*
- A vonalzók alapértelmezett kezdőpontjának visszaállításához kattintson duplán a bal felső sarokba, ahol a vonalzók metszik egymást.

A koordinátarendszer mostantól már negyedik negyedes, az eddigi első negyedes rendszerrel szemben. Az Illustrator CS5 „y” kooridinátaértékei lefelé, az „x” érték pedig jobbra növekszik.

Az Illustrator korábbi verzióiban történő mentés esetén a globális vonalzók ugyanott maradnak, ahová a korábbi dokumentumban be voltak állítva. Az origó ilyenkor tehát nem kerül át a bal felső sarokba, de a koordinátarendszer átvált negyedik negyedesbe.

A koordinátarendszernek és a vonalzó origójának ez a változása nem érinti a parancsfájlokat, ezért a régi parancsfájlok megtarthatók. Az objektumok parancsfájlból végzett átalakításakor viszont az y érték eltér az Illustrator kezelőfelületén beállított értéktől. Ha például egy áthelyezés művelet Y= +10 pont értékű, akkor ugyanennek az elmozdításnak a leképezésére a parancsfájlban Y=-10pts műveletet kell megadni.

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, az ecsetvonásokhoz és a szövegekhez használt mértékegységeket. Felülírhatja az alapértelmezett egységeket az értékek szövegmezőkbe való beírása során.

- Az alapértelmezett mértékegység módosításához válassza a Szerkesztés > Beállítások > Mértékegységek (Windows) vagy az Illustrator > Beállítások > Mértékegységek (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 mozgatására és átalakítására, a rácsok és segédvonalak térközeinek beállítására, valamint az alakzatok létrehozására van hatással.*

- A megnyitott dokumentum általános mértékegységeinek megadásához válassza a Fájl menü Dokumentum beállítása elemét, a Mértékegységek menüben válassza ki a használni kívánt mértékegységet, majd kattintson az OK gombra.
- A mértékegységek egy mezőbe való beíráskor 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 > Pixeles 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 *vonalzók 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 vonalzók 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.

4. Ha a segédvonalakat egy rajztáblára kívánja korlátozni, hogy azok ne terjedjenek ki az egész rajzvászonra, akkor válassza a Rajztábla eszközt, majd húzza rá a segédvonalat a rajztáblára.

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 segédvonaltól 2 képpontnyi távolságra kerül, a ponthoz igazodik. Ha igazítás történik, a mutató a kitöltött nyílról egy üres nyílra változik.

Intelligens segédvonalak

Az intelligens segédvonalak ideiglenesen rácshoz igazított segédvonalak, amelyek több objektum vagy rajztábla létrehozásakor vagy módosításakor jelennek meg. Segítséget nyújtanak az objektumoknak vagy rajztábláknak a többi objektumhoz vagy rajztáblához (vagy akár mindkettőhöz) viszonyított beigazításában, szerkesztésében és átalakításában azáltal, hogy rácshoz igazított beállítást tesznek lehetővé, és megjelenítik az X, Y helyzeteket és a deltaértékeket. A megjelenő intelligens segédvonalak és visszajelzés típusa (például mérési címkék, objektumkijelölés vagy -címkék) meghatározható az Intelligens segédvonalak beállítás megadásával.

Az intelligens segédvonalak használatát bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/lrvid4020_ai weboldalon tekintheti meg.

Intelligens segédvonalak használata

Az intelligens segédvonalak alapértelmezésben be vannak kapcsolva.

1 A segédvonalakat a Nézet menü Intelligens segédvonalak parancsával kapcsolhatja be és ki.

2 Az intelligens segédvonalakat a következőképpen használhatja:

- Ha egy objektumot toll vagy alakzat típusú eszközzel hoz létre, az Intelligens segédvonalak beállítás segítségével az új objektum szerkesztőpontjait egy meglévő objektumhoz viszonyítva helyezheti el. Amikor létrehoz egy új rajztáblát, az Intelligens segédvonalak funkció lehetővé teszi, hogy egy másik rajztáblához vagy objektumhoz viszonyítva helyezze el azt.
- Ha toll vagy alakzat típusú eszközzel hoz létre egy objektumot, vagy ha átalakítja az objektumot, az Intelligens segédvonalak funkció szerkesztési segédvonalainak használatával előre beállított, például 45 vagy 90 fokos szögben helyezheti el a szerkesztőpontokat. Ezeket a szögértékeket az Intelligens segédvonalak párbeszédpanel beállításaiban adhatja meg.
- Egy objektum vagy rajztábla áthelyezésekor az Intelligens segédvonalak beállítás használatával a kijelölt objektumot vagy rajztáblát a többi objektumhoz vagy rajztáblához igazíthatja. Az igazítás az objektumok és a rajztáblák geometriáján alapul. A segédvonalak akkor jelennek meg, amikor az objektumot más objektumok éléhez vagy középpontjához közelíti.

Megjegyzés: *Az Illustrator CS3 verziójának megfelelő igazításhoz – amelynek során a program egy objektum vagy rajztábla élét vagy középpontját veszi az igazítás alapjául –, nyomja le a Ctrl (Windows), illetve a Command (Mac OS) billentyűt.*

- Objektum átalakításakor az Intelligens segédvonalak automatikusan megjelennek az átalakítás megkönnyítéséhez.

Az Intelligens segédvonalak megjelenését az Intelligens segédvonalak beállításaival vezérelheti.

Megjegyzés: *Ha az Igazítás rácshoz vagy a Pixeles előkép 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 (Windows) vagy az Illustrator > Beállítások > Intelligens segédvonalak (Mac OS) parancsot:

Szín Meghatározza a segédvonalak színét.

Igazítási segédvonalak Geometrikus objektumok, rajztáblák és kifutók közepén és szélein létrehozott segédvonalak megjelenítése. A segédvonalak akkor jönnek létre, amikor objektumokat mozgat és olyan műveleteket hajt végre, mint az egyszerű formák rajzolása,a Toll eszköz használata és objektumok átalakítása.

Szerkesztőpont/görbe címkéi Egymást metsző és szerkesztőpontra igazított görbék esetén jelenít meg információkat.

Mérési címkék Több eszköz esetében (például a rajz- vagy szövegeszközök) jelenít meg adatokat a kurzor aktuális helyzetéről, amikor a kurzort egy szerkesztőpont fölé viszi. Objektumok létrehozásakor, kiválasztásakor, áthelyezésekor vagy átalakításakor az objektum eredeti helyétől mért x és y delta értékeket jelenítik meg. Rajzeszköz használata közben, a Shift billentyű lenyomásakor megjelenik a kezdőhelyzet.

Objektumkijelölés A mutató húzása során kiemeli a mutató alatti objektumokat. A kiemelés színe megegyezik az objektum rétegének színével.

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

Szerkesztési segédvonalak Új objektumok rajzolása közben segédvonalakat jelenít meg. Megadhatja, hogy milyen szögben kíván segédvonalakat rajzolni egy közeli objektum szerkesztőpontjaiból. Hat szöget határozhat meg. Írjon egy szöget a Szögek mezőbe, jelöljön ki szögeket a Szögek legördülőlistából, 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.

Vágójelek meghatározása körülvágáshoz és igazításhoz

Amellett, hogy különböző rajztáblák megadásával a rajzelemet a kimenetnek megfelelően vághatja le, a grafikán belül *vágójelek* több csoportját is létrehozhatja és alkalmazhatja. 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 az alábbiakban különböznek a rajztáblától:

- A rajztáblák a rajzelem nyomtatható határvonalait jelenítik meg, míg a vágójelek semmilyen hatással sincsenek a nyomtatható területre.
- Egy időben csak egy rajztáblát aktiválhat, ugyanakkor egyszerre több vágójelet is létrehozhat és megjeleníthet.
- A rajztáblát látható, de a nyomtatásban nem megjelenő jelek jelölik, míg a vágójeleket a regisztrációs fekete színnel nyomtatják (így a nyomtatási jelekhez hasonlóan minden színrebontási lemezen megjelennek).

Megjegyzés: *A vágójelek nem helyettesítik a Nyomtatás párbeszédpanel Jelek és kifutás beállításaival létrehozott körülvágási jeleket.*

Vágójelek létrehozása objektum körül

Az Illustrator CS5 lehetővé teszi szerkeszthető vágási és vágójelek létrehozását, és vágójelek élő hatáskénti létrehozását.

A vágójelek használata az alábbiak szerint történik:

1 Jelölje ki az objektumot.

2 Szerkeszthető vágójelekhez vagy vágójelek létrehozásához válassza az Objektum > Vágójelek készítése menüelemet.

3 Vágójel élő hatáskénti létrehozásához válassza a Hatás > Vágójelek menüelemet.

Vágójelek törlése

Szerkeszthető vágási és vágójelek törléséhez válassza ki a jelet, majd nyomja meg a Del billentyűt.

Egy hatásként létrehozott vágójel törléséhez válassza ki a Megjelenés panel Vágójelek szakaszát, majd kattintson a Kijelölt elem törlése ikonra .

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.

Objektumok közötti távolság mérése

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

1 Jelölje ki a Mérce eszközt . (Az Eszközök panelen való megjelenítéshez tartsa nyomva a Pipetta 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° többszöröseihez való kényszerezéséhez.

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 áttekintése

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 az ecsetvonások 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 (*T*) 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 jeleníti meg.*

Beállítások megadása

Beállítások ismertetése

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.

A Beállítások párbeszédpanel egyes kategóriáinak megnyitása

1 Tegye az alábbiak egyikét:

- (Windows) válassza a Szerkesztés > Beállítások > *[beállított név]* menüelemet.
- (Mac OS) válassza az Illustrator > Beállítások > *[beállított név]* menüelemet.
- Ne legyen semmi kijelölve, úgy kattintson a Vezérlőpult Beállítások gombjára.

2 Másik beállításkészletre történő váltáshoz tegye az alábbiak egyikét:

- A Beállítások párbeszédpanel bal felső részén válasszon egy beállítást a menüből.
- Kattintson a Köv. gombra a következő, illetve az Elő. gombra az előző beállítás megjelenítéséhez.

Minden beállítás alaphelyzetbe állítása

A beállítások alaphelyzetbe állítása akkor lehet hasznos, ha baj van az alkalmazás működésével.

❖ Tegye az alábbiak egyikét:

- Az Alt+Control+Shift (Windows), illetve az Option+Cmd+Shift (Mac OS) nyomva tartása mellett végezze az Illustrator indítását. Aktuális beállításai törölve.
- Törölje vagy nevezze át az AIPrefs fájlt (Windows), illetve az Adobe Illustrator Prefs fájlt (Mac OS). Az új beállítások fájlok az Illustrator legközelebbi indításakor jönnek létre.

  Megjegyzés: *Az Adobe Illustrator CS5 alkalmazás Settings mappáját biztonsággal eltávolíthatja. Ez a mappa újragenerálható beállításokat tartalmaz.*

Az Illustrator beállításainak megadása

A Illustrator parancs- és panelbeállításait az Illustrator beállítási fájlja kezeli. Az Illustrator megnyitásakor a panelek helyzetét és a parancsokat az Illustrator beállítási fájlja tartalmazza. Ha vissza kívánja állítani az Illustrator alapbeállításait, vagy az aktuális beállításokat kívánja lecserélni, akkor törölje az Illustrator beállításait. Az Illustrator automatikusan létrehozza a beállítási fájlt, amikor a felhasználó újraindítja az alkalmazást, és ment egy fájlt.

Az alkalmazott operációs rendszertől függően az Illustrator beállítási fájlja az alább helyeken található:

Megjegyzés: *A mappanevek a telepített nyelvi verziótól függően eltérőek lehetnek.*

Mac OS X

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

Windows XP rendszerben:

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

Windows Vista vagy Windows 7

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

Megjegyzés: *Windows XP alatt az Application Data mappa alapbeállításban rejtett. Ugyanez igaz a Windows Vista és a Windows 7 „AppData” mappájára. A mappa megjelenítéséhez nyissa meg a Vezérlőpult alatt a Mappabeállításokat, és kattintson a Megjelenítés lapra. A Speciális beállítások ablaktáblán válassza a „Rejtett fájlok és mappák megjelenítése”, illetve a „Rejtett fájlok, mappák vagy meghajtók megjelenítése” elemet.*

Ha nem találja a beállítási fájlt, akkor az operációs rendszer Keresés parancsával keressen rá az „AIPrefs” (Windows) vagy az „Adobe Illustrator Prefs” (Mac OS) szövegre.

A bővítménymodulok ismertetése

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 ismétlése

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

Az Illustrator előre rögzített műveletsorokat biztosít a gyakori feladatok végrehajtásának megkönnyítésére. Ezek a műveletsorok az Illustrator alkalmazás telepítésekor egy alapértelmezett készletként jelennek meg a Műveletsorok panelen.

A *parancsfájl* parancsok sorozat, amely a számítógépet műveletek sorozatának végrehajtására utasítja. Ezek a műveletek érinthetik 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 *adat alapú grafikák* leegyszerűsítik a tervezők és fejlesztők együttműködését a nagy mennyiségű anyag feldolgozását igénylő közzétételi környezetekben.

3. fejezet: Rajzolás

A rajzolás alapjai

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

Vektorképek – ismertető

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

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.

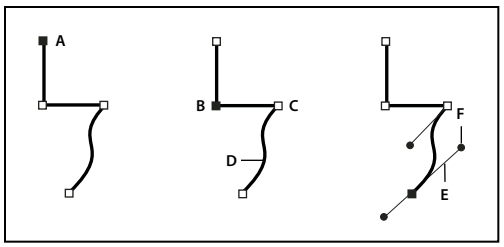
Még több súgótémakör

„Bittérképes képek – ismertető”, 293. oldal

Görbék – ismertető

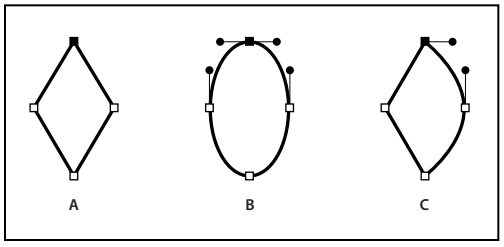
Amikor rajzol, *görbének* nevezett vonalakat hoz létre. Egy görbe egy vagy több egyenes vagy ívelt *szegmensből* épül fel. Az egyes szegmensek kezdő- és végpontját *szerkesztőpontok* jelölik, melyek úgy kezelhetők, mintha egy drótot rögzítő szögek lennének. Egy görbe lehet *zárt* (ilyen például a kör),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



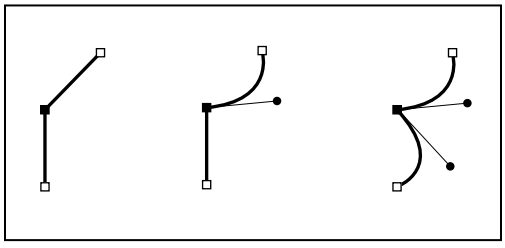
A görbe alkotóelemei
***A)** Kijelölt (tömör színű) végpont **B)** Kijelölt szerkesztőpont **C)** Ki nem jelölt szerkesztőpont **D)** Ívelt görbeszegmens **E)** Irányszegmens **F)** Iránypont*

A görbéken kétféle szerkesztőpont fordulhat elő: sarokpontok és simított pontok. A *sarokpontoknál* a görbe hirtelen irányt vált (megtörik). A *simított pontoknál* a görbeszegmensek 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.

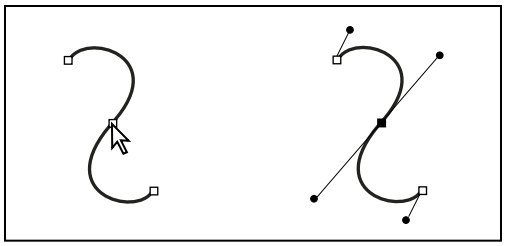
***Megjegyzés:** Fontos megjegyezni, hogy a sarokpontok és simított pontok fogalma nem azonos az egyenes és ívelt szegmensekével.*

A görbét végigkövető vonalat *körvonalnak* nevezzük. A nyitott vagy zárt görbe által körülfoglalt területet betöltő tömör szín vagy színátmenet neve *kitöltés*. A körvonal különböző 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.

Irányszegmensek és iránypontok – ismertető

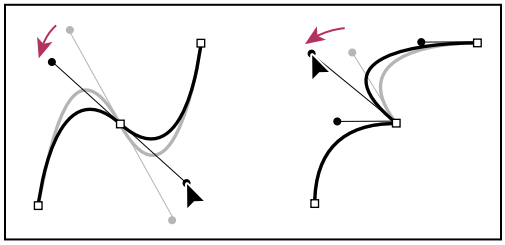
Amikor olyan szerkesztőpontot jelöl ki, amely ívelt szegmenseket köt össze (vagy közvetlenül egy ilyen szegmenst jelöl ki), az összekötött szegmenseken *irányfogantyúk* jelennek meg: ezek olyan *irányszegmensek*, amelyeknek végén *iránypont* helyezkedik el. Az irányszegmensek szöge és hossza határozza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



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

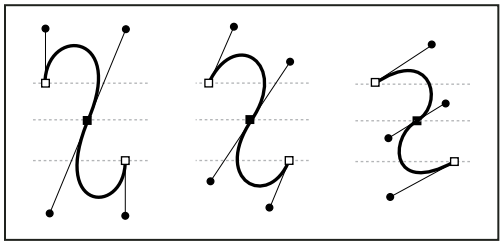
A simított pontoknak mindig két irányszegmensük van, melyek egyszerre, egyetlen összefüggő vonalként mozgathatók. Egy simított pont irányszegmenseinek mozgatása a ponton kapcsolódó két szegmens alakját egyszerre változtatja meg, mindvégig megtartva az ívek folytonosságát a szerkesztőponton.

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



Irányszegmensek elmozgatása simított ponton (bal oldal) és sarokponton (jobb oldal)

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



Az ívek lejtése az irányszegmensek mozgatásával és átméretezésével változtatható.

***Megjegyzés:** Az Illustrator programban a szerkesztőpontok, irányszegmensek és iránypontok elrejthetők 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 weblapon.

Még több súgótémakör

„Kijelölési beállítások megadása”, 219. oldal

A kijelölt szerkesztőpontok irányvonalainak megjelenítése és elrejtése

1 A Közvetlen kijelölés eszközzel kijelölheti a kívánt szerkesztőpontokat.

2 A Vezérlőpulton 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 négyszögként jeleníti meg.

Fogantyúk megjelenítése több szerkesztőpont kijelölésekor Az összes kijelölt szerkesztőpont irányvonalát megjeleníti, ha a Közvetlen kijelölés eszközzel vagy a Csoportos kijelölés eszközzel jelöl ki egy objektumot. Ha nem választja ki ezt a beállítást, a szerkesztőpontok irányvonalai csak akkor jelennek meg, ha kizárólag 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

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:

Szerkesztőpontok Meghatározza a szerkesztőpontok megjelenését:

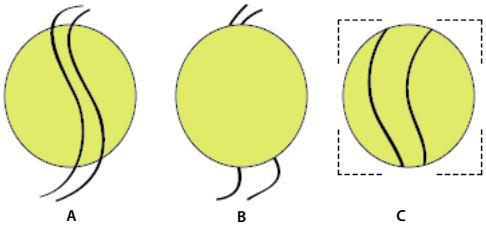
- A kijelölt és nem kijelölt szerkesztőpontokat is kis pontokként jeleníti meg.
- A kijelölt szerkesztőpontokat nagy pontként, a nem kijelölt szerkesztőpontokat pedig kis pontként jeleníti meg.
- A kijelölt és nem kijelölt szerkesztőpontokat is nagy pontokként jeleníti meg.

Szerkesztőpontok kiemelése rámutatáskor Kijelöli a közvetlenül az egérmutató alatt található szerkesztőpontot.

Rajzolási módok

Az Illustrator CS5 az alábbi rajzolási módokat kínálja:

- Normál rajzolás
- Mögérajzolás
- Belerajzolás



A C ábrán láthatóhoz hasonló, nyitott, pontozott négyzet jelenik meg, amikor az aktuális objektum lehetővé teszi a Belerajzolás módot.

Az alapértelmezés szerinti rajzolási mód a Normál rajzolás. A rajzolási mód az Eszközök panelről választható ki, a Színválasztó eszköz alatt.

Rajzolási módok panel

A rajzolási mód változtatásához kattintson az Eszközök panel Rajzolási módok paneljére, és válassza ki a rajzolási módot. A Shift+D gyorsbillentyűvel is lehet váltani a következő rajzolási módba.

***Megjegyzés:** A Beillesztés, a „Beillesztés azonos helyre” és a „Beillesztés minden rajztáblán” műveletek a rajzolási módokra tekintettel vannak. A Beillesztés előre és a Beillesztés hátra műveleteket viszont a rajzolási mód nem érinti.*

A különféle rajzolási módok használatáról szóló videó: www.adobe.com/go/lrvid5209_ai_en.

Mögérajzolás mód

A Mögérajzolás mód alkalmazásával a kijelölt réteg összes objektuma mögé lehet rajzolni, ha nincs semmi grafika kijelölve. Ha van kijelölt grafika, akkor az új objektum közvetlenül a kijelölt objektum mögött jön létre.

A Mögérajzolás mód a következőkre tekintettel történik:

- Új rétegek létrehozása
- Szimbólumok behelyezése
- Fájlok behelyezése a Fájl menüből
- Objektumok lemásolása Alt+elhúzással
- A „Beillesztés azonos helyre” és „Beillesztés az összes rajztáblára” beállítások használata

Belerajzolás mód

A Belerajzolás mód használatával a kijelölt objektumba lehet belerajzolni. A Belerajzolás módnak köszönhetően nem szükséges több lépést végrehajtani, ha például a halmozási sorrendben akarunk rajzolni vagy a sorrendet módosítani, illetve ha vágómaszkot akarunk készíteni.

A belerajzolás mód csak akkor érhető el, ha egyetlen objektum van kiválasztva (görbe, összetett görbe vagy szöveg)

Ha a Belerajzolás mód használatával kíván vágómaszkot létrehozni, jelölje ki a görbét, amelybe belerajzolni kíván, majd váltson át Belerajzolás módba. Ha Belerajzolás üzemmódban rajzol, minden görbe a folyamat elején kijelölt görbe által körbe lesz vágva, míg át nem vált Normál rajzolás módba (Shift+D vagy dupla kattintás).

Megjegyzés: *A Belerajzolás alkalmazásával létrejövő vágómaszkok megőrzik eredeti megjelenésüket, ellentétben az Objektum > Vágómaszk > Létrehozás paranccsal létrehozott vágómaszkkal.*

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 weblapon.

1 Válassza a Vonalszegmens eszközt .

2 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.

Még több súgótémakör

„Rajzeszköz-galéria”, 21. oldal

„Rajzolás billentyűparancsai”, 514. oldal

Téglalapok és négyzetek rajzolása

1 Válassza a Téglalap eszközt vagy a Lekerekített téglalap eszközt .

2 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 weblapon. Például így rajzolhatók meg épületek az Alakzat eszközzel: www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_shapes_hu.

Még több súgótémakör

„Rajzeszköz-galéria”, 21. oldal

„Rajzolás billentyűparancsai”, 514. oldal

Lekerekített téglalap sarokkerekítési sugarának megadása

A sarokkerekítés sugara határozza meg a téglalap sarkainak gömbölyűségét. Az új téglalapok alapértelmezés szerinti sugarát módosíthatja, és arra is lehetősége van, hogy rajzolás közben módosítsa az egyes téglalapok sugarát.

- 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 kerekséget, 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 legkerekebb 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 weblapon.

Még több súgótémakör

„Rajzeszköz-galéria”, 21. oldal

„Rajzolás billentyűparancsai”, 514. 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 weblapon.

Még több súgótémakör

„Rajzeszköz-galéria”, 21. oldal

„Rajzolás billentyűparancsai”, 514. 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. A csillag ágainak száma a csillag megrajzolása közben növelhető és csökkenthető a fel és le nyíl billentyűk használatával is.

Megtekinthet egy, az alakzatok rajzolására szolgáló eszközök használatát bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0036 weblapon.

Még több súgótémakör

„Rajzeszköz-galéria”, 21. oldal

„Rajzolás billentyűparancsai”, 514. 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 hivatkozásipont-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 megadása közben, kattintson duplán az Ív eszközre az Eszközök panelen.*

Megtekinthet egy, az alakzatok rajzolására szolgáló eszközök használatát bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0036 weblapon.

Még több súgótémakör

„Rajzeszköz-galéria”, 21. oldal

„Rajzolás billentyűparancsai”, 514. 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.

Megtekinthet egy, az alakzatok rajzolására szolgáló eszközök használatát bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0036 weblapon.

Még több súgótémakör

„Rajzeszköz-galéria”, 21. oldal

„Rajzolás billentyűparancsai”, 514. 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.

Még több súgótémakör

„Rajzeszköz-galéria”, 21. oldal

„Rajzolás billentyűparancsai”, 514. 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 hivatkozásipont-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 hivatkozásipont-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.

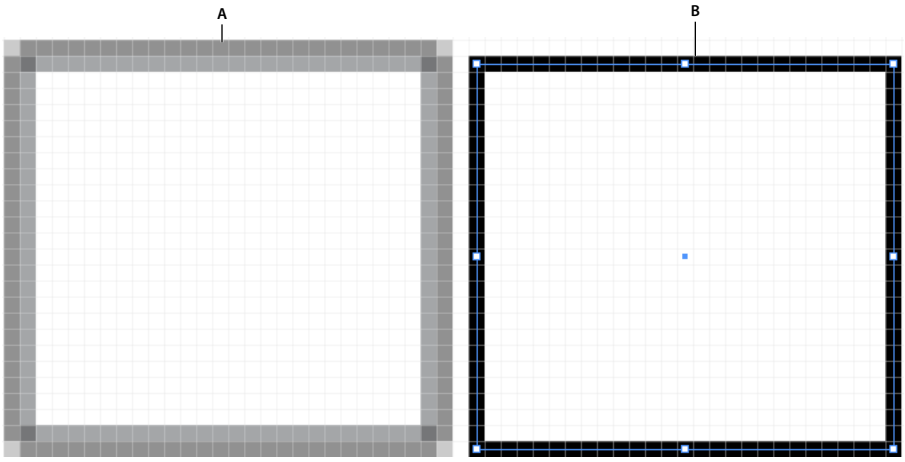
  Sugárirányú osztók Meghatározza a rács központja és kerülete közötti sugárirányú osztók számát. A Döntés érték meghatározza, hogy a program hogyan súlyozza a sugárirányú osztókat az óramutató járásának megfelelő vagy azzal ellentétes irányban.

  Összetett görbe létrehozása ellipszisekből A koncentrikus köröket különálló összetett görbékké konvertálja, és minden második kört kitölti.

  Rács kitöltése A rácsot kitölti az aktuális kitöltési színnel (máskülönben a kitöltés értéke Nincs).

Képpontra igazított görbék rajzolása internetes munkákhoz

A képponthoz igazítás objektumszintű tulajdonság, amellyel az objektum függőleges és vízszintes irányú görbéi hozzáigazíthatók a képpontrácshoz. Ezt a tulajdonságát az objektum megőrzi módosítás után is. Az objektum minden függőleges és vízszintes görbéje igazodni fog a képpontrácshoz, míg ez a tulajdonság be van állítva.



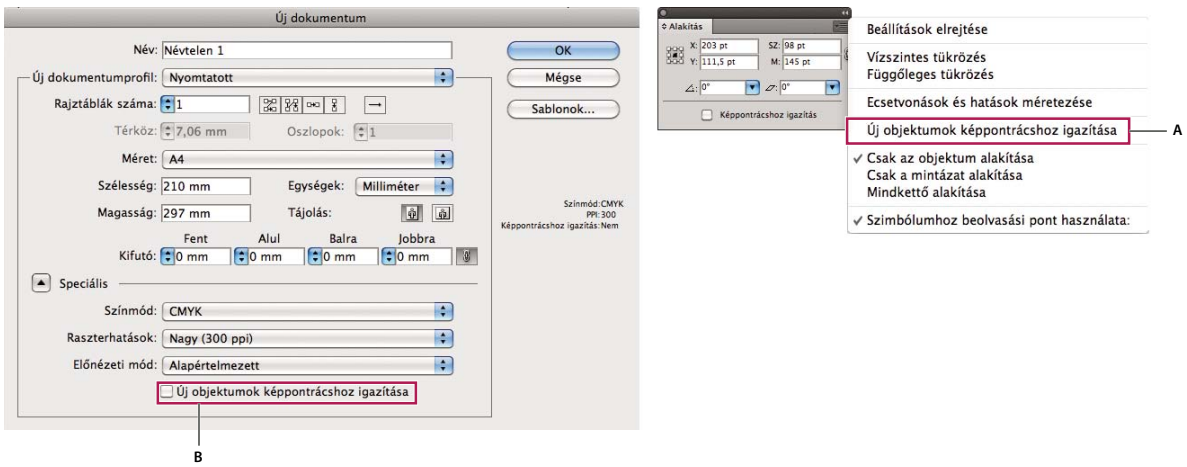
Egy illusztráció, amelyben képpontrácshoz igazított és nem igazított objektumok szerepelnek
***A.** Az objektum nem igazodik a képpontrácshoz **B.** Az objektum igazodik a képpontrácshoz*

Internetes munkafolyamatokhoz való, képponthoz igazított görbék rajzolásáról szóló videó: www.adobe.com/go/lrvid5201_ai_en.

Új objektumok képpontrácshoz igazítása

Az „Új objektumok képpontrácshoz igazítása” beállítás az Új dokumentum párbeszédpanel Speciális szakaszában kapcsolható be.

Ez a beállítás az Átalakítás panelmenüből (úszó menü) is elérhető.



Az „Új objektumok képpontrácshoz igazítása” beállítás az Átalakítás panelmenüben

A beállítás bekapcsolásával minden megrajzolt új objektum alapértelmezés szerint képpontrácshoz igazított lesz. Internetes dokumentumprofil szerint létrehozott új dokumentumoknál ez a beállítás alapértelmezés szerint be van kapcsolva.

Ez a tűéles, képponthoz igazított vonalú megjelenés csak 72 ppi felbontású raszteres kimenet esetén marad meg. Más felbontásoknál nagy valószínűséggel élsimítást fognak eredményezni ezek a vonalak.

A képponthoz igazított beállítású, de függőleges és vízszintes vonalszakaszokat nem tartalmazó objektumok, nem módosulnak, és nem igazodnak a képpontokhoz. Például egy elforgatott téglalapnak nincsenek függőleges és vízszintes egyenes szegmensei, tehát az akkor sem módosul úgy, hogy kövesse a képpontrácsot, ha a képponthoz igazítás tulajdonság hozzá van rendelve.

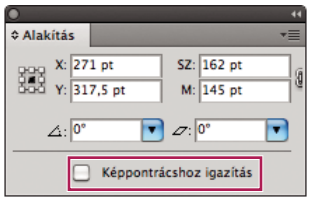
Megjegyzés: *A dokumentumszintű tulajdonság és az egyes objektumok képponthoz igazított beállítása mentéskor belekerül az AI fájlba.*

További tudnivalók a szimbólumok képpontrácshoz igazításához: „Szimbólumok képpontrácshoz igazítása”, 66. oldal.

Meglévő objektumok képpontrácshoz igazítása

A Képpontrácshoz igazítás bekapcsolásával az objektum minden áthelyezés után a képpontrácshoz fog igazodni. Ha például egy képpontrácshoz igazított objektumot áthelyez vagy átalakít, akkor az objektum az új koordinátái szerint ismét igazodni fog a képpontrácshoz.

Meglévő objektum képpontrácshoz igazításához jelölje ki az objektumot, majd kapcsolja be a Képpontrácshoz igazítás jelölőnégyzetet az Átalakítás panel alján.



Képpontrácshoz igazítás bekapcsolása az Átalakítás panelen

A beállítás bekapcsolásával az objektum görbéjének függőleges és vízszintes szegmensei kis mértékben elmozdulnak. Ennek eredményeként az ilyen szegmensek megjelenése mindig tűéles vonalú, függetlenül a vonalvastagságtól és az elhelyezkedéstől. Az ilyen beállítású objektumok körvonalai mindig egész számértékű vonalvastagságúak.

Ha nem igazított objektumot hoz be olyan dokumentumba, amelyre az „Új objektumok pixelrácshoz igazítása” beállítás érvényes, akkor a hozott objektum nem fog igazodni a képpontokhoz. Az ilyen objektumok akkor fognak képponthoz igazodni, ha az Átalakítás panel Képpontrácshoz igazítás beállítását bekapcsolja. A raszterképek, raszterhatások és szövegek nem illeszthetők a képpontrácshoz, mert az ilyen objektumoknak valójában nincs görbéjük.

Képpontrácshoz nem igazított objektumok kijelölése

Kattintson a Kijelölés > Objektum

Szimbólumok képpontrácshoz igazítása

Képponthoz igazított szimbólum létrehozásához válassza a Szimbólumbeállítások párbeszédpanel Képpontrácshoz igazítás beállítását. Eredeti méretükben a képpontrácshoz igazított szimbólumok a rajztábla bármely pontján, mindig igazodni fognak a képpontrácshoz.

Megjegyzés: *A méretezett szimbólumok – függetlenül képpontra igazított beállításuktól – nem feltétlenül képeznek éles görbéket.*

A képpontrácshoz igazításról további tudnivalókért lásd: „Képpontra igazított görbék rajzolása internetes munkákhoz”, 64. oldal.

Ha a Vezérlőpult Visszaállítás gombja aktív, akkor ez annak a jele, hogy a szimbólum át lett alakítva, és nem az eredeti méretében szerepel.

A képpontrács megjelenítése

A képpontrács megjelenítéséhez legalább 600%-ra kell növelni a nagyítást Pixeles előkép módban.

A képpontrács megjelenítésének bekapcsolásához kattintson a Beállítások > Segédvonalak és rács menüelemre. Válassza a Képpontrács megjelenítése (600%-os nagyítási szint felett) beállítást, ha nem volna eleve kiválasztva.

Kijelölt szeletek mentése

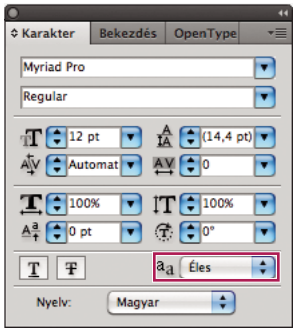
Csak a kijelölt szeletek mentéséhez válassza a Fájl > Kijelölt szeletek mentése menüelemet.

Élsimítás beállítása

Szöveg élsimítása

Az Illustrator Karakter paneljén a következő élsimítási beállítások találhatók:

- Nincs
- Éles
- Határozott
- Erős



A Karakter panel beállításai szöveg élsimításához

Minden egyes szövegkeret élsimítása külön beállítható. A szövegnek ezek az élsimítási beállításai a dokumentum elmentésekor belekerülnek a fájlba. Ezeket a beállításokat a PDF, AIT és az EPS fájlok is megtartják. A szöveg élsimítási beállításait lehet PSD fájlba exportálni, illetve onnan importálni.

BMP, PNG, Targa, JPEG és TIFF fájlok exportálásakor a következő élsimítási beállítások választhatók a legördülőlistából: Nincs, Grafikára optimalizált, Szövegre optimalizált.

- Grafikára optimalizált beállítás mellett minden formátum esetén a korábbi verziókkal megegyező raszterezés történik. A szöveg élsimítási beállításai viszont ebben az esetben figyelmen kívül maradnak a grafika raszterezésekor.
- Az előállított raszteres kép szövegre optimalizált beállításai a szövegkeretek élsimítására újonnan bevezetett beállítások szerint fognak megjelenni.

Ez a beállítás a Mentés webre párbeszédpanelből is elérhető.

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 kézirajz 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; nem lehet megadni, hogy hol helyezkedjenek el. 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.

Még több súgótémakör

Videó az Illustrator Ceruza eszközéről

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 bármelyik görbét módosíthatja, és bármely alakzatot kiegészíthet 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.*

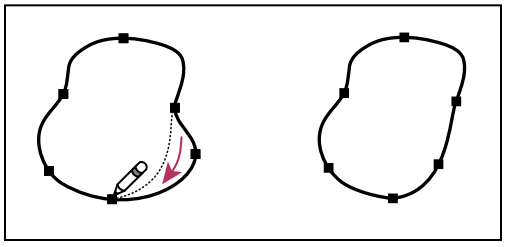
Görbék átformálása a Ceruza eszközzel

1 Jelölje ki a módosítandó görbét.

2 Helyezze a Ceruza eszközt az átformálni 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 átformálni 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 meglévőkön 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.

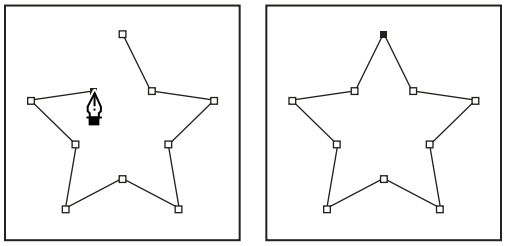
Kijelölt görbék szerkesztése Ez a beállítás határozza meg, hogy egy kiválasztott görbe módosítható vagy egyesíthető-e a mutatónak a görbéhez egy bizonyos távolságon belül helyezésével (ami a következő beállításban adható meg).

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 eközben 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 menü Kijelölés megszüntetése (Illustrator), illetve a Szerkesztés menü Minden kijelölés megszüntetése (InDesign) menüpontjára kattint. Az InDesign vagy az Illustrator programban egyszerűen az Enter vagy a Return billentyű megnyomásával is nyitva hagyhatja a görbét.

Ívek rajzolása a Toll eszközzel

Ívet úgy hozhat létre, hogy elhelyez egy új szerkesztőpontot ott, ahol az ívnek irányt kell váltania, és az irányszegmensek mozgatásával 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 mozgatásával.

1 Váltson a Toll eszközre.

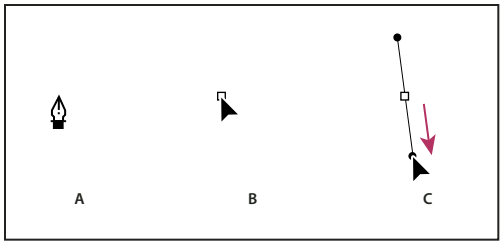
2 Helyezze a Toll eszközt arra a pontra, ahol az ívet kezdeni szeretné, és tartsa nyomva az egérgombot.

Megjelenik az első szerkesztőpont, és a Toll eszköz mutatója nyílheggyé 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 irányszegmenst a következőként elhelyezendő szerkesztőpont helyétől mért távolság egyharmadáig érdemes hosszabbítani. (Később az irányszegmens mindkét felét módosíthatja.)

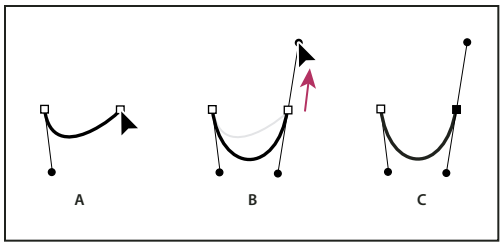
A Shift billentyű lenyomva tartásával az eszköz mozgását 45° többszöröseire korlátozhatja.



Az ív első pontjának megrajzolása
A) *A Toll eszköz elhelyezése* ***B)*** *A húzás megkezdése (lenyomva tartott egérgombbal)* ***C)*** *Az irányszegmensek hosszabbítása húzással*

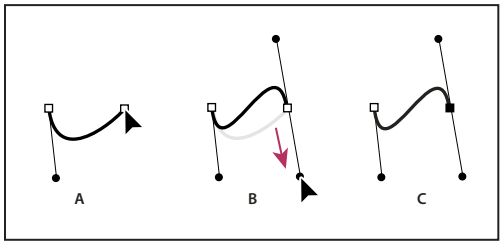
4 Helyezze a Toll eszközt arra a pontra, ameddig az ívszegmenst rajzolni szeretné, és tegye a következők egyikét:

- C alakú ív rajzolásához húzza az eszközt az előző irányszegmenssel 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 irányszegmenssel ellenkező irányba húzással **C)** Az egérgomb felengedése után megjelenő végeredmény*

- S alakú ív létrehozásához húzza az eszközt az előző irányszegmenssel 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 irányszegmenssel megegyező irányba húzással **C)** Az egérgomb felengedése után megjelenő végeredmény*

(Csak a Photoshop programban) Az ív irányának nagymértékű 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.

Adott szerkesztőpont irányszegmenseit megtörheti az Alt (Windows), illetve az Option (Mac OS) billentyű nyomva tartása mellett húzva az 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.

Még több súgótémakör

Videó az Illustrator Toll eszközéről

Szerkesztőpontok áthelyezése rajzolás közben

❖ Miután lenyomta az egérgombot a szerkesztőpont létrehozásához, tartsa nyomva, majd a szóközbillentyűt is lenyomva 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.*

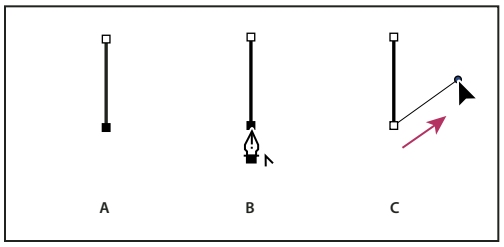
- Ha nyitva szeretne hagyni egy görbét, a Ctrl (Windows) vagy a Command (Mac OS) billentyűt nyomva tartva kattintson az összes objektumon kívül bárhová.

A görbét úgy is nyitva hagyhatja, hogy másik eszközre vált, vagy a Kijelölés menü Kijelölés megszüntetése (Illustrator), illetve a Szerkesztés menü Minden kijelölés megszüntetése (InDesign) menüpontjára kattint. Az InDesign programban egyszerűen az Enter vagy a Return billentyű megnyomásával is nyitva hagyhatja a görbét.

Ívek rajzolása egyenes vonalak után

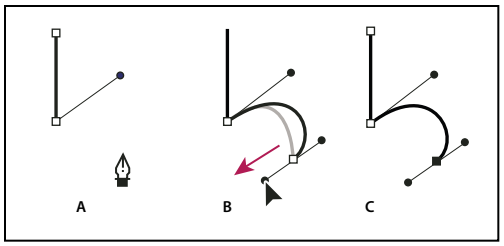
1 A Toll eszközzel kattintva helyezzen el két sarokpontot egy egyenes szegmens létrehozásához.

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*

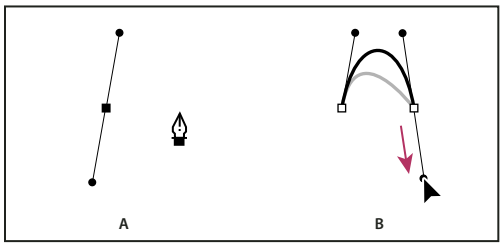
3 Helyezze a tollat arra a pontra, ahová a következő szerkesztőpontot szeretné helyezni; ezután kattintással (és szükség szerint az eszköz húzásával) az új szerkesztőpontot elhelyezve fejezze be az ív rajzolását.



Ívelt szegmens rajzolása egyenes szegmens után (2. rész)
***A)** A Toll eszköz elhelyezése **B)** Az irányszegmens húzása **C)** Az új ívelt szegmens kész*

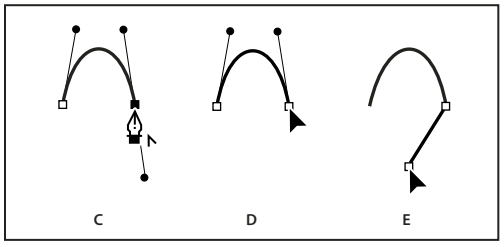
Egyenes vonalak rajzolása görbék után

1. A Toll eszköz húzásával hozza létre a görbetöredék első egyengetett sarokpontját, és engedje fel az egérgombot.
2. Helyezze a Toll eszközt arra a pontra, ahol a görbetöredéket 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.



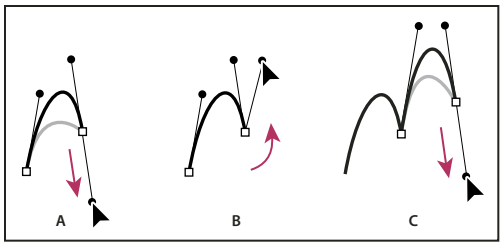
Egyenes szegmens rajzolása ívelt szegmens után (2. rész)
***C)** A Toll eszköz ráhelyezése a meglévő végpontra **D)** Kattintás a végponton **E)** Kattintás a következő sarokponton*

Sarokponton 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*

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 bármelyikét:

- 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 belülre 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 kijelölés 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 kijelölés eszközzel, az irányvonal hossza csak azon az oldalon változik meg, amelyet éppen húz.

Még több súgótémakör

„Görbék, szegmensek és szerkesztőpontok kijelölése”, 75. oldal

„Újraformáló eszközök galériája”, 24. oldal

Egyenes szegmensek áthelyezése

1 A Közvetlen kijelölés eszközzel jelölje ki a módosítani kívánt szegmenst.

2 Húzza a szegmenst az új helyére.

Egyenes szegmens hosszának és szögének módosítása

1 A Közvetlen kijelölés eszközzel jelölje ki a módosítani kívánt szegmens egyik szerkesztőpontját.

2 Húzza a szerkesztőpontot a kívánt helyre. Húzás közben lenyomva tartja a Shift billentyűt a módosítást 45° többszöröseire korlátozhatja.

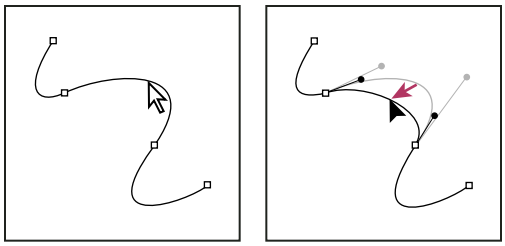
Ha az Illustrator és az InDesign programban egy téglalap magasságát vagy szélességét szeretné változtatni, akkor egyszerűbb kijelölni a téglalapot a Kijelölés eszközzel és a határolókeretén található fogantyúkkal elvégezni a méretezést.

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.)

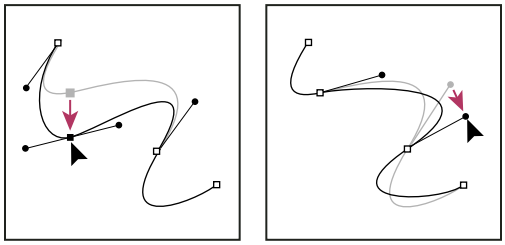
2 Végezze el a következő műveletek bármelyikét:

- A szegmens helyének módosításához húzza a szegmenst az új helyre. Húzás közben lenyomva tartja a Shift billentyűt a módosítást 45° többszöröseire korlátozhatja.



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 mozgatás 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.

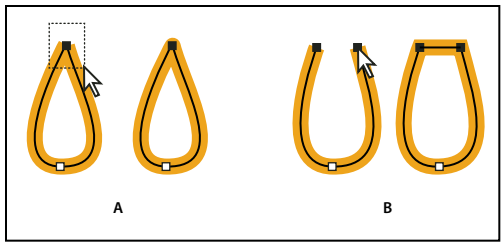
Az InDesign programban a Görbekezelővel is összeköthetők a görbék. Nyitott görbe bezárásához a Kijelölés eszközzel jelölje ki a görbét, majd kattintson a Görbekezelő panel Görbe bezárása elemére. Két görbe végpontjainak bezárásához jelölje ki a görbéket, majd kattintson a Görbe egyesítése elemre. A másik végpont egyesítéséhez kattintson ismét a Görbe egyesítése elemre.

Két végpont egyesítése

1 Jelölje ki a végpontokat.

Ha a végpontok egybeesnek (az egyik a másik felett van), akkor jelölje ki mindkettőt úgy, hogy egy keretezést húz a végpontokon át vagy azok köré.

2 Kattintson a „Kijelölt végpontok összekapcsolása” gombra a Vezérlőpulton.



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

***Megjegyzés:** Az Illustrator CS5 csak a sarkos egyesítést használja a nyitott görbék bezárásakor.*

Két vagy több görbe egyesítése

Az Illustrator CS5 lehetővé teszi két vagy több nyitott görbe egyesítését. Egy vagy több nyitott görbe egyesítéséhez a Kijelölés eszközzel jelölje ki a nyitott görbéket, majd kattintson az Objektum > Görbe > Egyesítés menüelemre. Használható a Ctrl+J (Windows), illetve Cmd+J (Mac) gyorsbillentyű is.

Amikor a szerkesztőpontok nem érintkeznek, az Illustrator beilleszt egy vonalszegmenst az egyesítendő görbék közötti térköz áthidalására. Kettőnél több görbe egyesítésénél az Illustrator először megkeresi és összeköti az egymáshoz legközelebb eső két végpontot. Ezt a műveletet aztán addig ismétli, amíg végül az összes görbét egyesíti. Ha az egyesítésre csak egy görbét jelöl ki, akkor az zárt görbévé válik.

***Megjegyzés:** Ebben a műveletben a grafikai elem veszíthet összetettségéből.*

Az egyesített görbe az eredetileg kiválasztott legfelül elhelyezkedő görbe megjelenését veszi fel.

Az egyesítés művelet mindig sarokpontban egyesíti a görbét, függetlenül attól, hogy a teljes görbe, vagy csak egyes szerkesztőpontjai vannak kijelölve. Egymással fedésben lévő szerkesztőpontok egyesítésekor viszont a Ctrl+Shift+Alt+J (Windows), illetve Cmd+Shift+Alt+J (Mac OS) billentyűkombinációval választani lehet simított és sarokpont közül.

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-lépésközre 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 Vezérlőpulton található az 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 szerkesztőpontokat ne a Delete és a Backspace billentyűvel, illetve ne a Szerkesztés > Kivágás és Szerkesztés > Törlés paranccsal törölje, mivel ezek a billentyűk és parancsok a pont törlése mellett a ponthoz csatlakozó vonalszegmenseket is törlik.*

Még több súgótémakör

„Rajzeszköz-galéria”, 21. oldal

„Görbék, szegmensek és szerkesztőpontok kijelölése”, 75. 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 kijelölés eszközzel, és kattintson A kijelölt végpontok eltávolítása gombra a Vezérlőpulton.
- 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 felülbírálhatja vagy kikapcsolhatja 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 elkezdeni egy meglévő görbe felett. Ahhoz, hogy a Shift billentyű ne korlátozza a Toll eszköz mozgását, 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 egyszerűsítheti azokat.

Még több súgótémakör

„Rajzeszköz-galéria”, 21. oldal

„Alakzatszerkesztés billentyűparancsai”, 517. oldal

„Görbék, szegmensek és szerkesztőpontok kijelölése”, 75. oldal

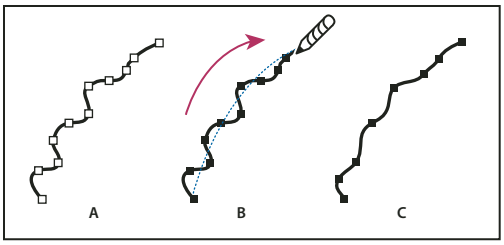
Görbék simítása

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 görbevonal **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 fájlméretet, 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 százalékérték 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 Vezérlőpulton 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.

Még több súgótémakör

„Görbék – ismertető”, 55. oldal

„Rajzeszköz-galéria”, 21. oldal

„Irányszegmensek és iránypontok – ismertető”, 56. oldal

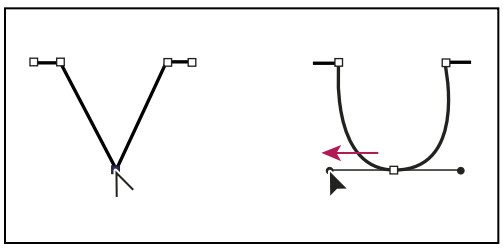
Egy vagy több szerkesztőpont konvertálása a Vezérlőpult használatával

Ahhoz, hogy a Vezérlőpult 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 Vezérlőpult beállításai azok lesznek, amelyek a teljes objektumra érvényesek.

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

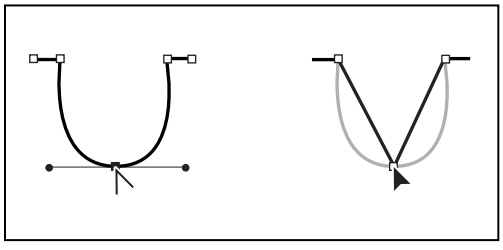
Szerkesztőpont pontos átalakítása a Szerkesztőpont konvertálása eszközzel

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.



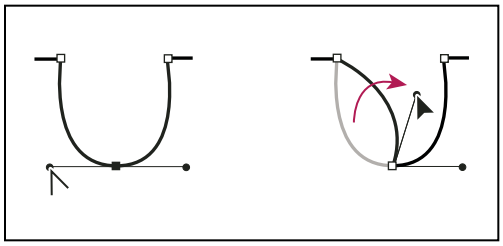
Iránypont kihúzása a sarokpontból egyengetett sarokpont létrehozásához

   - 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.

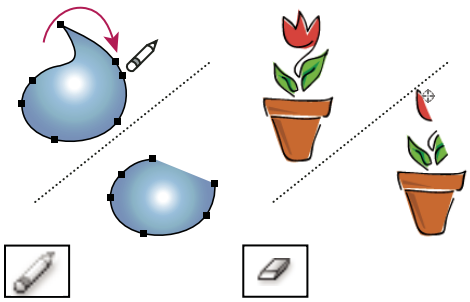


Egyengetett sarokpont átalakítása sarokponttá

- 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 Görberadír eszközzel, a Radír eszközzel vagy a Wacom toll radírjával törölhetők. A Görberadír 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 szerkezettől 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 weblapon.

Még több súgótémakör

„Rajzeszköz-galéria”, 21. oldal

„Alakzatszerkesztés billentyűparancsai”, 517. 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, egyenletes 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 mozgásának függőleges, vízszintes vagy átlós irányra korlátozásához a húzás közben tartsa lenyomva a Shift billentyűt.
- Ha egy keretezést kíván húzni egy terület köré, és azon belül mindent törölni, akkor a húzás közben tartsa lenyomva az Alt billentyűt (Windows) vagy az Option billentyűt (Mac OS). Ha a keretezés alakját négyzetre kívánja 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. (Elképzelhető, hogy ehhez előbb ki kell jelölnie a Radír eszköz beállításai párbeszédpanelen található Nyomás beállítást.)

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 kerekebb lesz.

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

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

Rögzített Rögzített szöget, kerekséget vagy átmérőt használ.

Véletlenszerű Véletlenszerű szöget, 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 mozgatása alapján változik.

Dőlésszög Változik a szög, a kerekség vagy az átmérő a rajztoll dőlésszögének 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 dől a toll.

Dőlésirány 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 szöget, 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 görbéket bármelyik szerkesztőpontjuknál és bármelyik szegmensük mentén feloszthatja. A görbék felosztásakor vegye figyelembe a következőket:

- Ha egy zárt görbét két nyitott görbévé szeretne felosztani, két helyen kell elmetszeni 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. A program automatikusan középre állítja a körvonal igazítását.

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 fölött 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 Vezérlőpulton. Amikor a görbét egy szerkesztőpontnál felosztja, az új szerkesztőpont az eredeti szerkesztőpont fölött jelenik meg, és az egyik szerkesztőpont ki van jelölve.

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

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

Még több súgótémakör

„Objektumok vágása a Kés eszközzel”, 267. oldal

Perspektivikus rajzolás

A perspektivikus rajzolás bemutatása

Az Illustrator CS5 alkalmazásban könnyen rajzolható, illetve jeleníthető meg perspektív grafika egy olyan eszközkészlettel, amely a perspektív rajzolás hagyományos törvényei szerint működik.

A Perspektíva használatával nagyjából úgy jelenítheti meg síkban a jelenetet, ahogyan azt a valóságban az emberi szem érzékeli. Egy sínpár vagy egy országút például a látóhatáron összeér, illetve eltűnik majd.

Az alábbi Illustrator-szolgáltatások segítik a perspektív rajzolást:

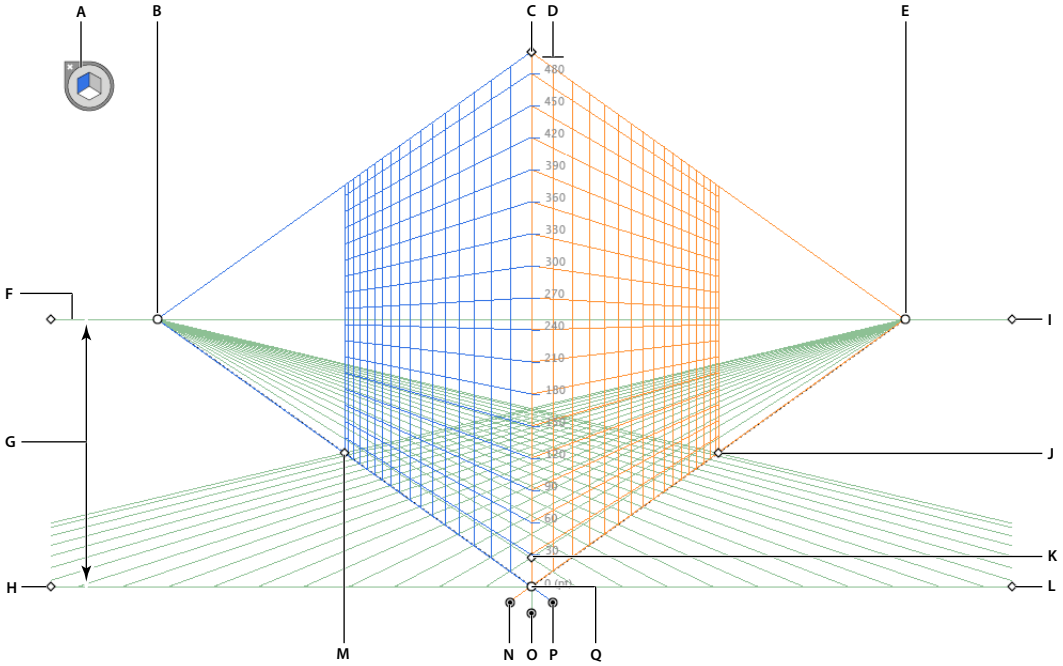
- A dokumentumban az egy, két vagy három iránypontos perspektívát megadó és szerkesztő eszközök.
- A perspektívát megadó paraméterek interaktívan változtathatók.
- Objektumok hozhatók létre közvetlenül a perspektívában.
- Meglévő objektumokat perspektívába lehet hozni.
- Az egyes objektumok perspektívában alakíthatók át (áthelyezés és méretezés).
- Merőleges síkon helyezhető át és másolható le egy objektum (merőleges mozgatás).
- Tényleges objektumok adhatók meg, amelyek a perspektív ábrázoláskor a kiválasztott tényleges mértékegységekkel méretezhetők.

A perspektivikus rajzolásról szóló videó: www.adobe.com/go/lrvid5205_ai_en

A perspektívarács ismertetése

Az alábbi műveletekkel jeleníthető meg a dokumentumban az alapértelmezett két iránypontos perspektívarács:

- Kattintson a Nézet > Perspektívarács > Rács megjelenítése menüelemre.
- Jelenítse meg a Perspektívarácsot a Ctrl+Shift+I (Windows), illetve a Cmd+Shift+I (Mac) gyorsbillentyűkkel. Ugyanezek a gyorsbillentyűk használhatók a megjelenített rács elrejtésére is.
- Kattintson a Perspektívarács eszközre az Eszközök panelen.



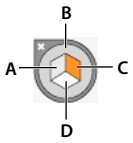
Perspektívarács
***A)** Síkváltó mellékeszköz **B)** Bal iránypont **C)** Függőleges rácskiterjedés **D)** Perspektívarács vonalzója **E)** Jobb iránypont **F)** Horizontvonal **G)** Horizontmagasság **H)** Padlósík **I)** Horizontszint **J)** Rácskiterjedés **K)** Rácscellaméret **L)** Alapsík **M)** Rácskiterjedés **N)** Jobb oldali rácssík beállítása **O)** Vízszintes rácssík beállítása **P)** Bal oldali rácssík beállítása **Q)** Származás*

A Perspektívarács eszközcsoport a Perspektíva eszközből és a Perspektíva kijelölése eszközből áll.

Kiválaszthatja a Perspektíva eszközt az Eszközök panelről, vagy megnyomhatja a Shift+P gyorsbillentyűt. Kiválasztott Perspektíva eszköz esetén megjelenik:

- Bal és jobb oldali rácsmozgatók, amelyekkel a síkok állíthatók be (lásd: „Iránypontok, rácssíkok, horizontmagasság, rácscellaméret és rácskiterjedés beállítása”, 91. oldal)
- Horizontmagasság (lásd: „Pontos merőleges mozgatás”, 97. oldal)
- A bal és jobb oldali függőleges sík helyzete
- A rácscellák láthatóságát és kiterjedését
- Rácscellaméret
- Származás
- A bal és jobb oldali alapsík mellékeszközök a rácsok mozgatására szolgálnak (lásd: „Perspektívarács áthelyezése”, 91. oldal)

A Perspektívarács kiválasztásakor ezenkívül a Síkváltó mellékeszköz is megjelenik. Ezzel a mellékeszközzel lehet kijelölni, hogy melyik rácssík legyen aktív. Perspektívarácsban az aktív sík az a sík, amelyen éppen objektumot lehet rajzolni, hogy megmaradhasson a jelenet megfigyelési szöge.



***A)** Bal oldali rácssík **B)** Nincs aktív rácssík **C)** Jobb oldali rácssík **D)** Vízszintes rácssík*

A síkváltó mellékeszköz

Perspektívarács megadásáról szóló videó: www.adobe.com/go/lrvid5205_ai_en.

A beállításokban megadható, hogy a négy képernyősarokban, hol helyezkedjen el a mellékeszköz, és megadható, hogy a Perspektívarács láthatósága esetén megjelenjen. Ezekhez a beállításokhoz duplán rá kell kattintani a Perspektíva eszközre az Eszközök panelen Az alábbi beállítások állnak rendelkezésre a Perspektívarács beállításai párbeszédpanelben:

Az Aktív sík mellékeszköz megjelenítése A beállítás alapértelmezés szerint be van kapcsolva. Ha ezt a jelölőnégyzetet törli, akkor a mellékeszköz nem fog megjelenni a Perspektívaráccsal együtt.

Mellékeszköz elhelyezkedése Kiválasztható, hogy a mellékeszköz a dokumentumablak bal felső, jobb felső, bal alsó vagy jobb alsó sarkában jelenjen meg.

A Perspektíva kijelölése eszköz kiválasztásakor megjelennek a bal és jobb oldali, valamint a vízszintes rácsmozgatók. A Perspektíva kijelölése eszközre átválthat a Shift+V gyorsbillentyűvel, valamint kiválaszthatja azt az Eszközök panelen is. A Perspektíva kijelölése eszköz használatakor:

- Objektumok, szövegek és szimbólumok helyezhetők perspektívába
- Gyorsbillentyűkkel lehet aktív síkot váltani
- Objektumok áthelyezése, méretezése és megkettőzése a perspektivikus térben
- Az objektumok jelenlegi helyzetükre merőleges irányban mozgathatók és kettőzhetők meg a perspektívasíkon. (lásd: „Pontos merőleges mozgatás”, 97. oldal)

Az alábbi mutatók jelölik ki a perspektívarács aktuális síkját, amikor a Perspektíva kijelölése eszköz aktív.

Aktív sík	Mutatók
Bal oldali rácssík	
Jobb oldali rácssík	
Vízszintes rácssík	

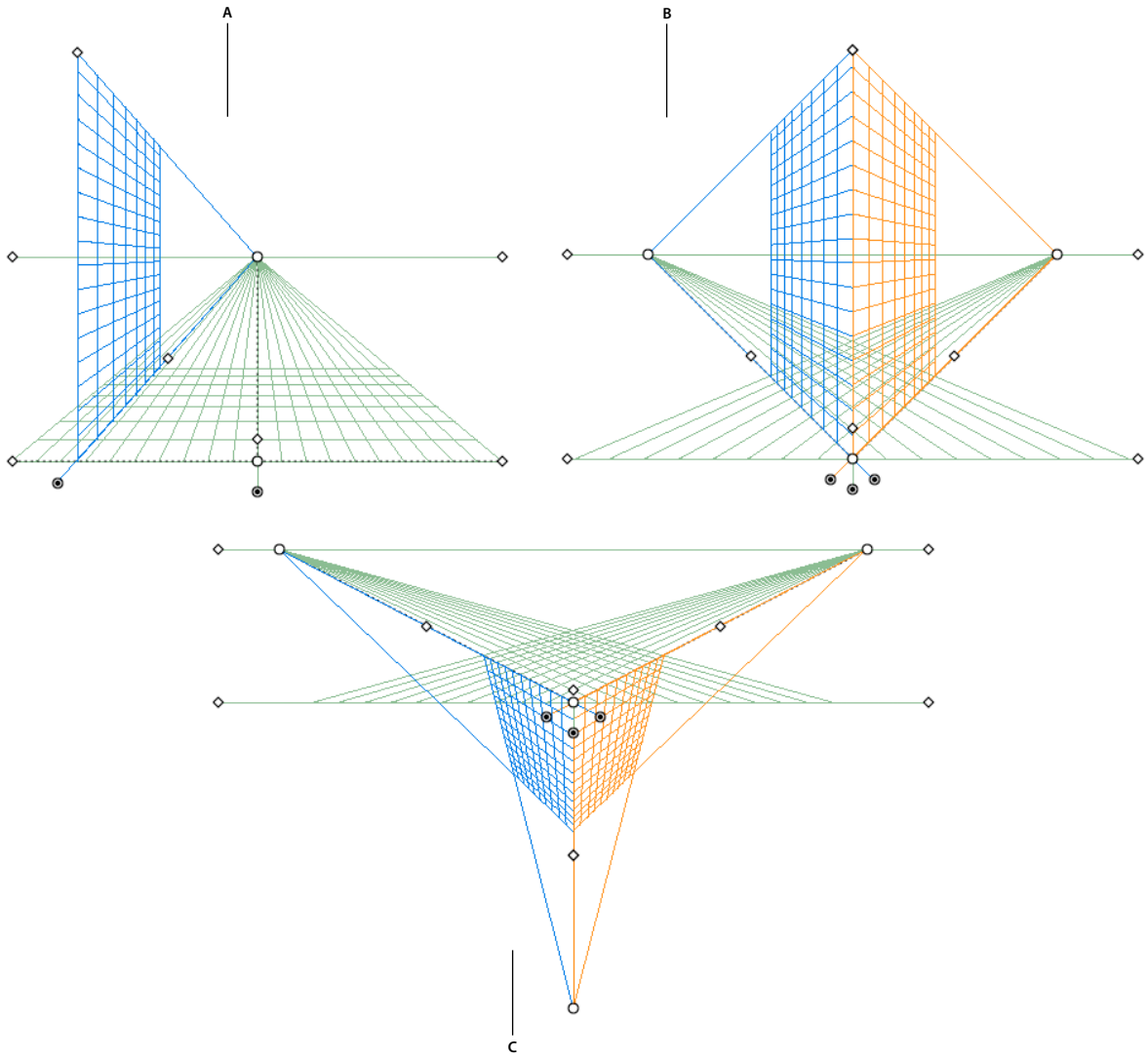
Objektumok áthelyezése, méretezése, megkettőzése és perspektívába helyezése esetén a Perspektivikus kijelölés eszköz az aktív sík rácsához illeszti az objektumot. Az objektumok a cellaméret 1/4 részének megfelelő távolságról igazodnak a rácsvonalakra.

Az igazodás be- és kikapcsolható a Nézet > Perspektívarács > Rácshoz igazítás menüelemmel.

A beállítás alapértelmezés szerint be van kapcsolva.

Perspektívarács-készlet

Az Illustrator tartalmaz készleteket egy, két és három iránypontos perspektívákra.



Perspektívarács-készletet
***A)** Egy iránypontos perspektíva **B)** Két iránypontos perspektíva **C)** Három iránypontos perspektíva*

Az egyik alapértelmezett perspektívarács-készlet kiválasztásához kattintson a Nézet > Perspektívarács menüelemre, majd válassza ki a kívánt készletet.

Rácskészlet definiálása

Rácsbeállítások megadásához kattintson a Nézet > Perspektívarács > Rács megadása menüelemre. A Perspektívarács megadása párbeszédpanelen a készlet alábbi jellemzői adhatók meg:

Név Új készlet a Név legördülőmenü Egyéni menüelemének kiválasztása után menthető.

Szöveg Válassza ki a készlet típusát: Egy iránypontos perspektíva, Két iránypontos perspektíva vagy Három iránypontos perspektíva.

Mértékegységek Megadható a rács méretére érvényes mértékegység. Választható centiméter, hüvelyk, képpont és pont.

Méretezés Kiválasztható a megjelenítendő rácsméretezés, illetve beállítható a rajztábla és a valóság méretaránya. A méretezés testreszabásához válassza az Egyéni funkciót. Az Egyéni méretezés párbeszédpanelen adja meg a rajztábla és a tényleges valóság méretarányát.

Rácsvonalak térköze Ez a jellemző szabja meg a rácscellaméretet.

Nézeti szög Képzeljen el egy kockát, amely olyan irányban áll, hogy egyik lapja sem párhuzamos a képsíkkal (amely jelen esetben a képernyő síkja). A nézeti szög az elképzelt kocka jobb oldali lapja és a képsík által bezárt szög. Így a nézeti szög kijelöli a bal és jobb iránypontok helyét a megfigyelőhöz viszonyítva. A 45°-os nézeti szög jelenti azt az állapotot, amikor a két iránypont éppen egyenlő távolságra helyezkedik el a megfigyelő nézeti vonalától. Ha 45°-nál nagyobb a nézeti szög, akkor a jobb oldali iránypont közelebb, míg a bal oldali iránypont távolabb helyezkedik el a nézeti vonaltól, és fordítva.

Nézeti távolság A megfigyelő távolsága a jelenettől.

Horizontmagasság Meghatározza a készlet horizontmagasságát (a megfigyelő szemmagasságát). A horizontvonal alapsíktól mért magassága megjelenik az intelligens segédvonalak adatkimenetében.

Harmadik iránypont Ez a beállítás a három iránypontos perspektíva kiválasztásakor aktív. Az X és Y négyzetekben megadható a készlethez az x és y koordináta.

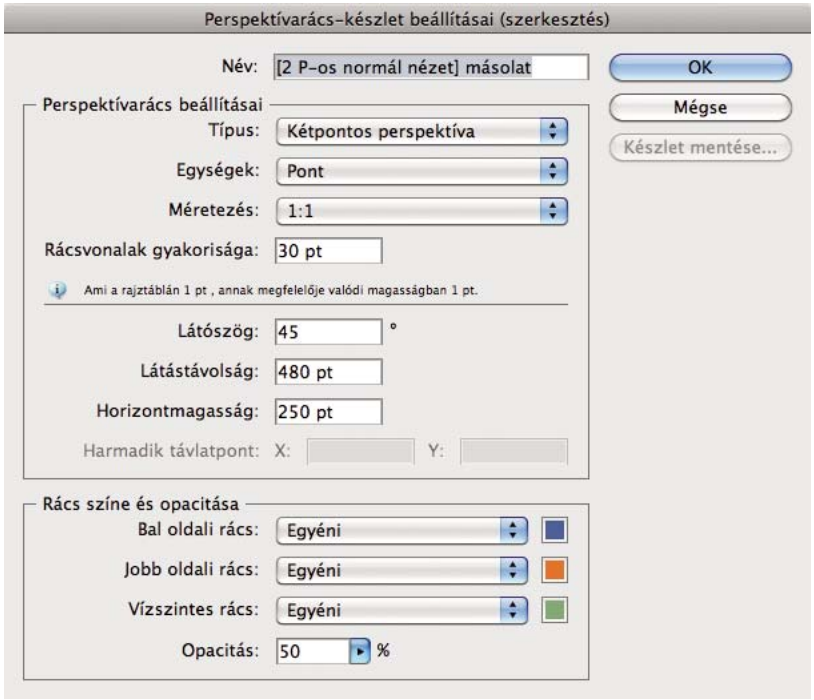
A bal oldali, jobb oldali és vízszintes rács színének megváltoztatásához válassza ki a megfelelő színt a Bal oldali rács, Jobb oldali rács és Vízszintes rács legördülőlistájából. Egyéni szín is megadható a Színválasztó használatával.

Az Opacitáscsúszkával módosítható a rács opacitása.

A rács készletkénti mentéséhez kattintson a Készlet mentése gombra.

Rácskészletek szerkesztése, törlése, importálása és exportálása

A rácskészlet szerkesztéséhez kattintson a Szerkesztés > Perspektívárács-készletek menüelemre. A Perspektívárács-készletek párbeszédpanelen válassza ki a szerkesztendő készletet, majd kattintson a Szerkesztés gombra.



Perspektívárács-készletek párbeszédpanel

A Perspektívárács-készletek párbeszédpanel szerkesztési módban nyílik meg. Adja meg az új rácsbeállításokat, majd kattintson az OK gombra az új rácsbeállítások mentéséhez.

Az előre megadott készletek nem törölhetők. Felhasználó által megadott készlet törléséhez kattintson a Perspektívárács-készletek párbeszédpanel Törlés gombjára.

Az Illustrator a felhasználó által megadott készletek importálását és exportálását is lehetővé teszi. Egy adott készlet exportálásához kattintson a Perspektívárács-készletek párbeszédpanel Exportálás gombjára. Készlet az Importálás gombra kattintva importálható.

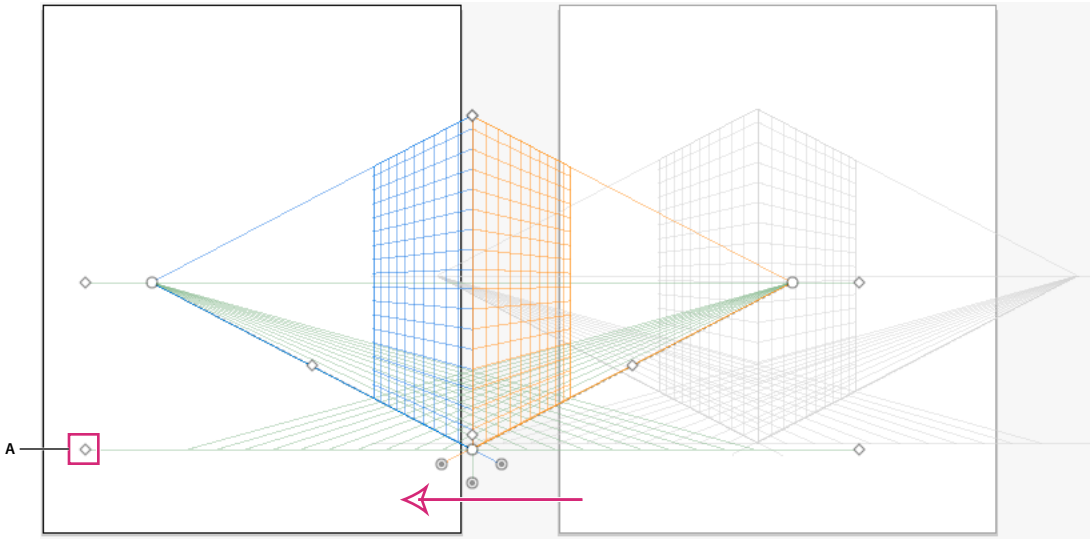
Perspektívarács áthelyezése

Egy Illustrator dokumentumban az Illustrator csak egy rácsot képes létrehozni. A Perspektíva eszközt kiválasztva az Alapsík mellékeszközzel helyezhető át a rács a rajztáblák között, így helyezhető a rács a kívánt helyére.

Megjegyzés: *A Perspektívarács eszköznek azért kell kiválasztva lenni ehhez a művelethez, mert az Alapsík mellékeszköz nem jelenik meg, ha ez az eszköz nincs kiválasztva.*

A perspektívarács áthelyezése az alábbiak szerint történik:

1. Válassza ki a Perspektíva eszközt az Eszközök panelről, illetve használja a Shift+P gyorsbillentyűt.
2. Húzza rá a jobb vagy bal oldali alapsík mellékeszközt a rácsra. A kurzor megváltozik, amikor az alapsíkpontra mutat: .



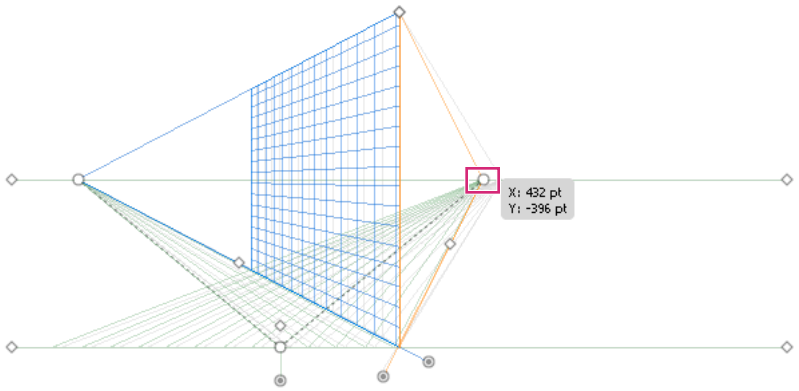
A perspektívarács rajztáblák közötti áthelyezése a bal oldali alapsík mellékeszköz használatával („A” betű jelöli)

Iránypontok, rácssíkok, horizontmagasság, rácscellaméret és rácskiterjedés beállítása

A megfelelő mellékeszközzel manuálisan módosíthatók az iránypontok, a rácssíkmozgatók, a horizontmagasság és a cellaméret. Ezek a mellékeszközök viszont csak Perspektívarács eszköz kiválasztása esetén jelennek meg.

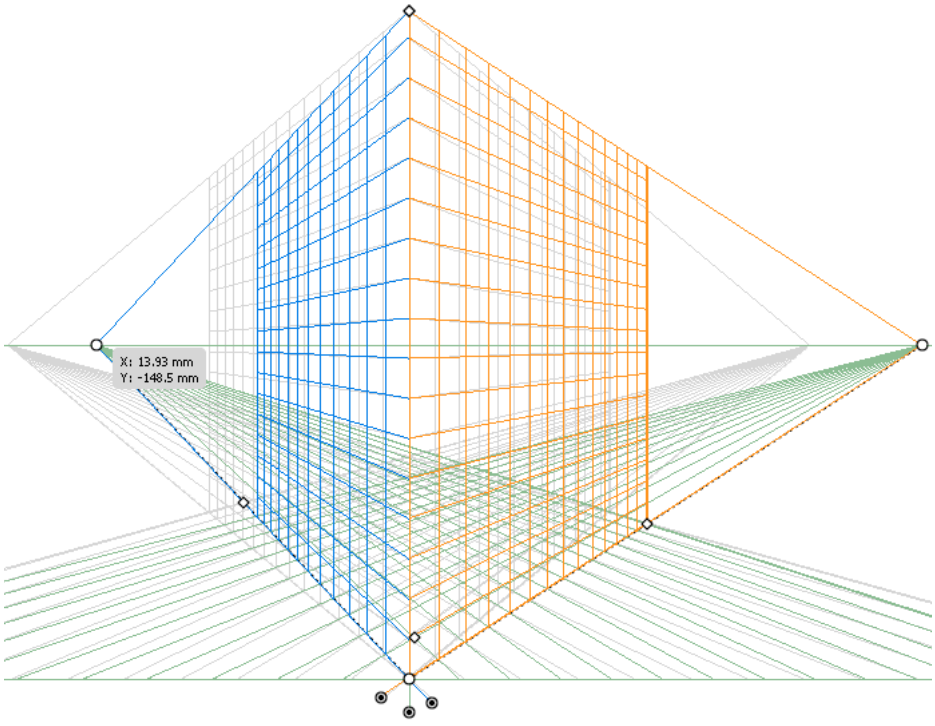
A jobb és bal iránypont mozgatásához használja a jobb és bal iránypont mellékeszközt. Megfigyelheti, hogy a kurzor kétirányú nyilas kurzorrá változik, amikor az iránypontokra mutat vele.

Megjegyzés: *A harmadik iránypont beállításakor a három iránypontos perspektívában, a Shift billentyű nyomva tartásával a mozgatás korlátozható a függőleges irányra.*



A jobb iránypont mozgatása egy két iránypontos perspektívarácsban

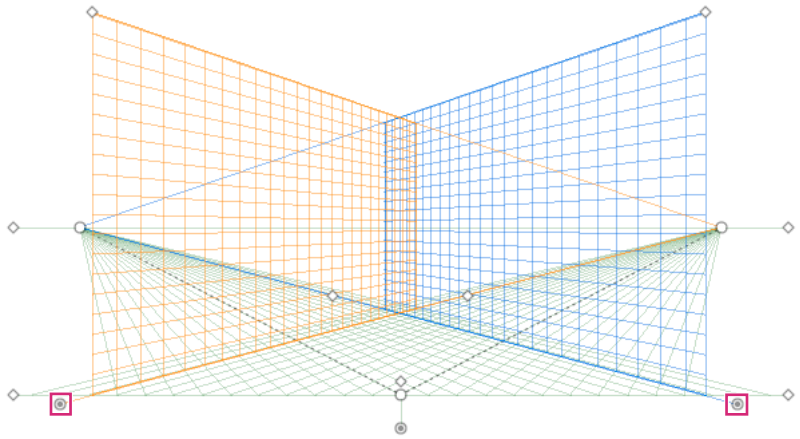
Megjegyzés: *Onnantól, hogy zárolja az álláspontot a Nézet > Perspektívarács > Álláspont zárolása menüelemmel, a két iránypont csak együtt mozoghat.*



Az álláspont zárolását követően a két iránypont csak együtt mozoghat.

A bal oldali, jobb oldali és vízszintes rácssíkok helyzetét a nekik megfelelő rácssíkmozgató mellékeszközökkel is változtathatja. A rácssíkmozgatókra rámutatva, a kurzor kétirányú nyilas kurzorrá (,) változik.

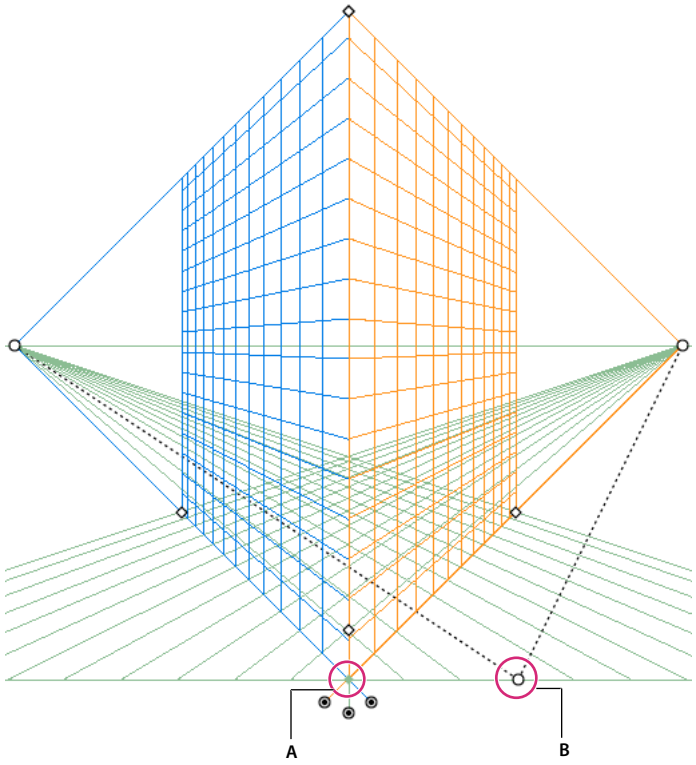
A Shift billentyű nyomva tartásával a rácssíkok áthelyezése a cellaméretnek megfelelő lépésekre korlátozható.



A jobb és bal oldali rácssík helyzetének változtatása két iránypontos perspektívában

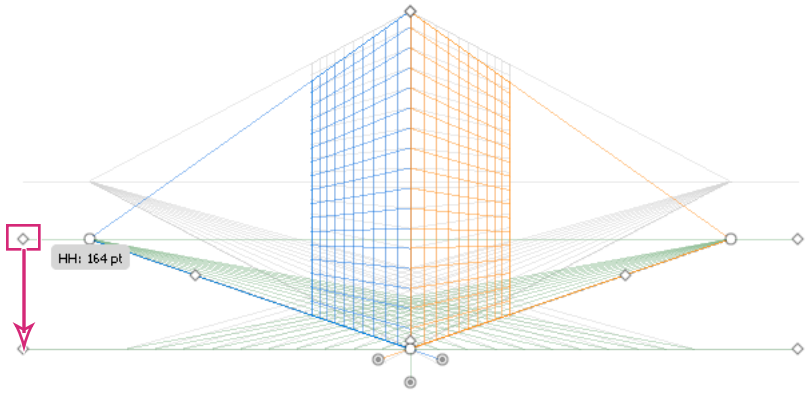
Az alappont eltolása a vízszintes sík x és y koordinátáinak, valamint függőleges sík x koordinátájának megváltozását eredményezi. Bekapcsolt rács és kijelölt perspektivikus objektum esetén az Átalakítás és Információ panel által megjelenített x és y koordináta változik az alappont eltolásakor. A koordinátaértékek változása akkor is nyomon követhető, ha a megfelelő rácssík aktív állapota mellett objektumot rajzol a valamelyik téglalap vagy vonal eszközzel, és lenyomja a Shift billentyűt. A kurzor megváltozik, amikor az alappontra mutat: .

Megjegyzés: *A vonalzó alappontjának elmozdításakor előtűnik az álláspont.*



Az álláspont előtűnése a vonalzó alappontjának elmozdításakor
A) *Álláspont* ***B)*** *Vonalzó eltolt alappontja*

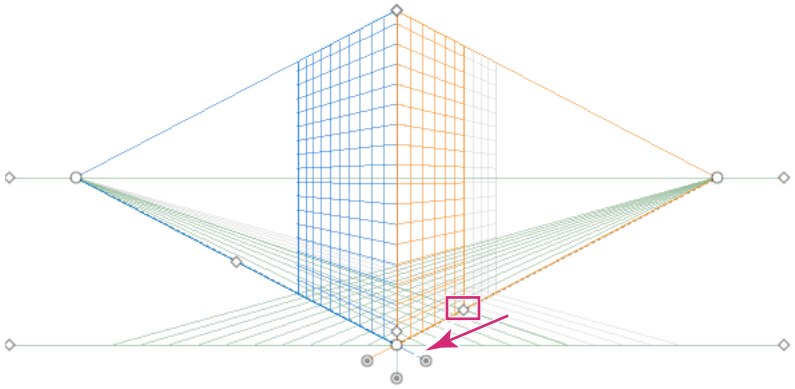
A horizontmagasság mozgatásával adható meg a megfigyelő szemmagassága. A kurzor függőleges kétirányú nyílas kurzorrá változik (), amikor a horizontvonalra mutat.



A horizontmagasság elmozdítása két iránypontos perspektívarácsban

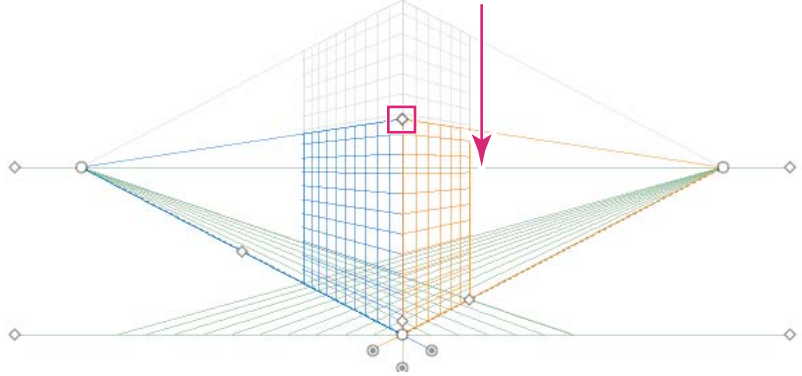
A rácskiterjedés módosításával szabható meg, hogy a síkokon meddig tartson a rácsozás. A kurzor megváltozik, amikor a rácskiterjedés mellékeszközökre mutat: .

Megjegyzés: *A rácsvonalak csak ott jelennek meg a képernyőn, ahol a köztük lévő térköz eléri az 1 képpontnyi méretet. A képre egyre jobban ránagyítva, az iránypontho közelebb eső, további rácsvonalak is megjelennek.*



A jobb oldali rácskiterjedés távolabbra tolása az iránypontt ól egy két iránypontos perspektívarácsban

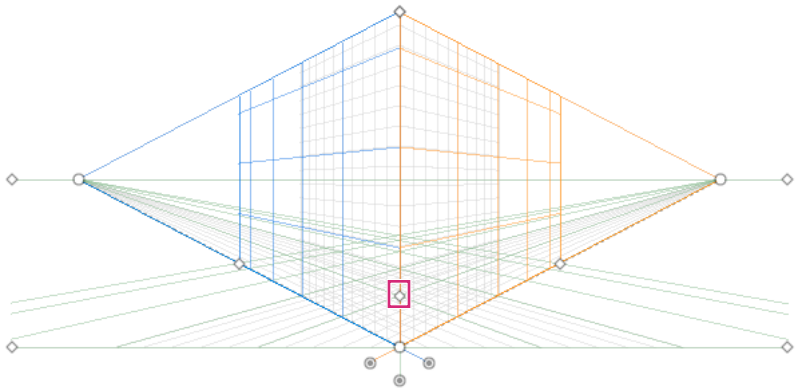
A rácskiterjedés mozgatásával a függőleges rácskiterjedés is növelhető, illetve csökkenthető.



A függőleges rácskiterjedés csökkentése a rácskiterjedés mozgatásával

A rácscellaméret értéke a rácscellaméret mellékeszközzel növelhető, illetve csökkenthető. A kurzor megváltozik, amikor a rácscellaméret mellékeszközre mutat: .

Megjegyzés: *A rácscellaméret növelésekor csökken a cellák száma.*



A rácscellaméret értékének növelése a rácscellaméret mellékeszköz elhúzásával

Új objektum rajzolás perspektívában

Perspektív objektumok rajzolásakor, bekapcsolt rács mellett használja valamelyik vonal vagy téglalap eszközt. Valamely téglalap vagy vonal eszköz használata közben a Cmd (Mac OS), illetve a Ctrl (Windows) billentyű lenyomásával átválthat Perspektíva kijelölése eszközre.

Akkor is válthat aktív síkot az 1 (bal), 2 (vízszintes) és 3 (jobb) gyorsbillentyűkkel, miközben ezek az eszközök ki vannak választva.

Megjegyzés: *A Fényfolt eszköz perspektívarácsban nem támogatott.*

Perspektivikus objektum rajzolása közben az Intelligens segédvonalak használatával illeszthető az objektum más objektumokhoz. Az igazítás az objektumok perspektivikus geometriáján alapul. A segédvonalak akkor jelennek meg, amikor az objektumot más objektumok éléhez vagy szerkesztőpontjához közelíti.

Bármely téglalap vagy vonal eszköznél (kivéve Fényfolt eszköz) megadhat számértékeket. A normál rajzolási módhoz hasonlóan megadhatja az objektumot szélesség- és magasságértékekkel, csak most az objektum perspektívában rajzolódik meg. A megadható értékek most az objektum tényleges méretében értendők.

Megjegyzés: *Perspektív objektumok rajzolásakor is használhatók a megszokott gyorsbillentyűk, például Shift/Alt+elhúzás(Windows), illetve az Option+elhúzás(Mac OS).*

Perspektivikus rajzolás közben az objektumok az aktív sík rácsvonalaihoz illeszthetők. Az objektumok a cellaméret 1/4 részének megfelelő távolságról igazodnak a rácsvonalakra.

A rácshoz igazodás be- és kikapcsolható a Nézet > Perspektívarács > Rácshoz igazítás menüelemmel. A beállítás alapértelmezés szerint be van kapcsolva.

Perspektivikus grafika rajzolásáról szóló videó: www.adobe.com/go/lrvid5211_ai_en.

Objektumok csatolása a perspektívához

Az Illustrator lehetővé teszi a már korábban megrajzolt objektumok hozzárendelését a perspektívarács aktív síkjához.

Objektum elhelyezése a jobb oldali, bal oldali vagy vízszintes rácson:

1 Jelölje ki az aktív síkot, amelyre az objektumot helyezni kívánja. Az aktív sík kijelölhető az 1, 2, illetve 3 számbillentyűkkel, vagy a Perspektívarács mellékeszköz kockájának egyik lapjára rákattintva.

2 Válassza az Objektum > Perspektíva > Aktív síkhoz rendelés menüelemet.

Megjegyzés: *Az Aktív síkhoz rendelés funkció nem változtatja meg az objektum megjelenését.*

Grafika perspektívába helyezéséről szóló videó: www.adobe.com/go/lrvid5212_ai_en.

Objektum elengedése a perspektívából

Az objektum perspektív nézete véglegesíthető az Objektum > Perspektíva > Perspektíva feloldása menüparancsra kattintva. A kijelölt objektum ilyenkor függetlenné válik a hozzá tartozó perspektívasíktól, és normál grafikaként használható tovább.

Megjegyzés: *A Perspektíva feloldása funkció nem változtatja meg az objektum megjelenését.*

Objektum perspektívába helyezése

Egy meglévő objektum vagy grafika perspektívába helyezésekor a kijelölt objektum megjelenése és méretezése megváltozik. Normál objektumok perspektívába helyezése az alábbiak szerint történik:

1 Jelölje ki az objektumot a Perspektíva kijelölése eszközzel.

2 A Síkváltó mellékeszközzel válasszon ki egy aktív síkot, amelyre az objektumot helyezni kívánja, vagy nyomja le az 1 (bal oldali sík), 2 (jobb oldali sík), illetve 3 (vízszintes sík) számbillentyűt.

3 Húzza az objektumot a kívánt helyre.

Perspektív objektumok kijelölése

A Perspektivikus kijelölés eszközzel jelölhetők ki a perspektívában lévő objektumok. A Perspektivikus kijelölés eszköz az aktív sík beállításai alapján keretezést húz az objektumok kijelölésére.

Választhat a normál keretezés és a perspektivikus keretezés közül az elhúzás megkezdése után a Perspektíva kijelölése eszköz használatával, majd az 1, 2, 3 és 4 számbillentyűkkel váltva a különféle rácssíkok között.

Objektumok átalakítása

Objektumok áthelyezése

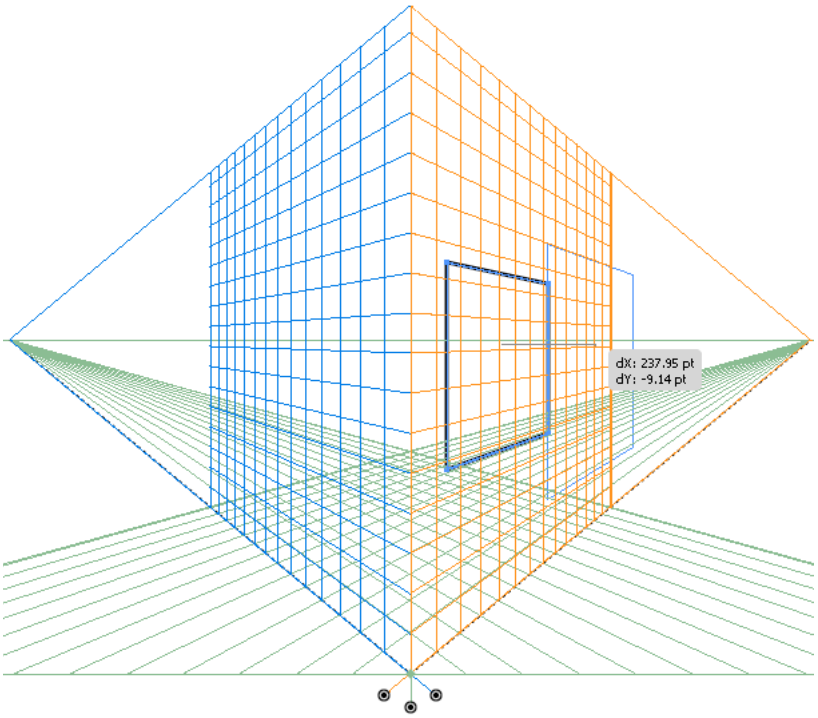
Az objektumok perspektív mozgatásához váltson át Perspektíva kijelölése eszközre (Shift+V), majd használja a nyíl billentyűket vagy az egeret az objektumok áthúzására.

Megjegyzés: *Az objektumok elhúzásának művelete alatt, a megfelelő gyorsbillentyűvel előidézett síkváltáskor az objektum síkját is meg lehet változtatni.*

Az objektumok az aktuális helyzetükhöz képest merőleges irányban is áthelyezhetők. Ez az eljárás jól használható párhuzamos objektumok, például egy szoba falainak létrehozására. Ehhez az elmozdításhoz:

1 Jelölje ki az objektumot a Perspektíva kijelölése eszközzel.

2 Az 5 számbillentyű lenyomása mellett húzza az objektumot a kívánt helyére. Ezzel a művelettel az objektum párhuzamos áthelyezését lehet elérni. Ha mozgatás közben nyomva tartja az Alt (Windows), illetve Option (Mac OS) billentyűket az 5 számbillentyűvel együtt, akkor az objektum másolata jelenik meg az új helyen, míg az eredeti objektum változatlan marad. Mögérajzolás módban ez a művelet ez eredeti objektum mögött hozza létre az új objektumot.



Egy téglalap áthelyezése kezdeti síkjára merőleges irányban

Megjegyzés: *Az objektumok merőleges mozgatásakor a nyíl billentyűk nem működnek.*

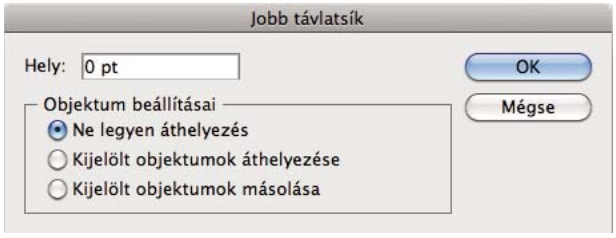
Alt+elhúzás (Windows), illetve Option+elhúzás (Mac OS) használatával másolható az objektum. Egy irányra korlátozott perspektív elmozgatáshoz tartsa lenyomva a Shift billentyűt elhúzás közben. Az objektum merőleges mozgatásakor a pontos célhely megadásához lásd: „Pontos merőleges mozgatás”, 97. oldal.

Objektumok perspektivikus áthelyezése esetén is használható az Átalakítás megismétlése művelet (Objektum > Átalakítás > Átalakítás megismétlése), illetve a Ctrl+D (Windows), illetve Cmd+D (Mac OS) gyorsbillentyű. Ez a művelet az objektum merőlege áthelyezésekor is használható.

Megjegyzés: *Objektumok rajzolása és áthelyezése közben az 5 (merőleges mozgatás) és 1, 2, 3 (síkváltó) gyorsbillentyűk csak a főbillentyűzetről működnek, a számbillentyűzetről nem.*

Pontos merőleges mozgatás

Az objektumok pontos merőleges áthelyezéséhez kattintson duplán a kívánt sík mellékeszközére a Perspektíva kijelölése eszköz használata közben. Kattintson duplán például a jobb oldali sík mellékeszközre, majd adja meg a beállításokat a Jobb iránysík párbeszédpanelen.



Az összes objektum merőleges áthelyezésének beállításai a kijelölt rácssíkra vonatkozóan

Az összes objektum pontos merőleges áthelyezéséhez:

1 Adja meg a Hely mezőben azt a helyet ahová az objektumokat át kívánja helyezni. Alapértelmezés szerint az objektumok aktuális helye jelenik meg a párbeszédpanelen.

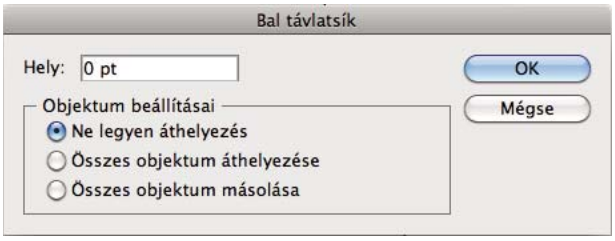
2 Válasszon az alábbi áthelyezési lehetőségek közül:

Nincs áthelyezés Ennek kiválasztása esetén az objektum nem mozdul el, amikor a rács elmozdul.

Minden objektum áthelyezése Ennek kiválasztása esetén a sík összes objektuma mozdul, amikor a rács elmozdul.

Minden objektum másolása Ennek kiválasztása esetén a sík összes objektuma másolódik a síkon.

A kijelölt objektum pontos merőleges mozgatásához az objektum kijelölése után kattintson duplán a kívánt sík mellékeszközére. Ilyenkor az alábbi párbeszédpanel jelenik meg:



Kijelölt objektumok merőleges mozgatásának beállításai

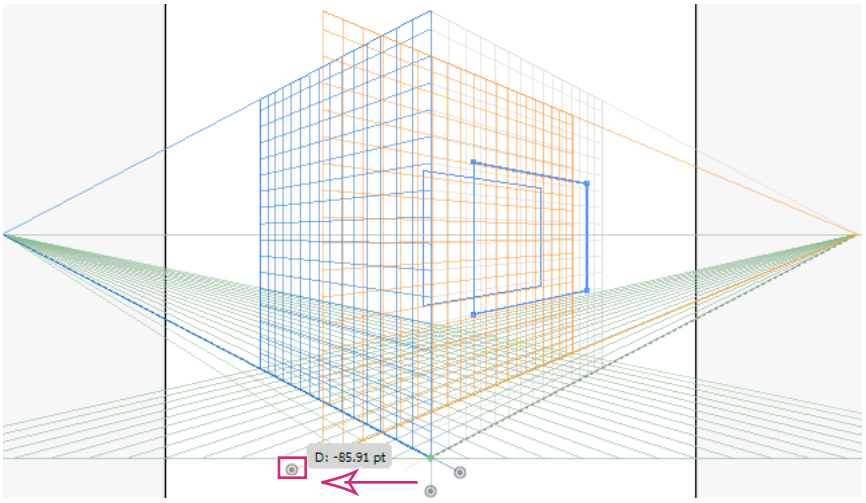
Merőleges mozgatás rácssíkok elhúzásával

Az egyes objektumok a rácssíknak a rácssíkmozgatóval történő elhúzásával is áthelyezhetők merőleges irányban. Objektum merőleges áthelyezésekor az objektum az aktuális helyzetével párhuzamos marad.

Objektum áthelyezése aktuális helyzetével párhuzamosan:

1 Válassza ki a Perspektíva kijelölése eszközt az Eszközök panelről, illetve a Shift+V gyorsbillentyűvel.

2 A Shift billentyű lenyomása mellett húzza az egyik rácssíkmozgatót, attól függően, melyik rácssíkon helyezkedik el az objektum.



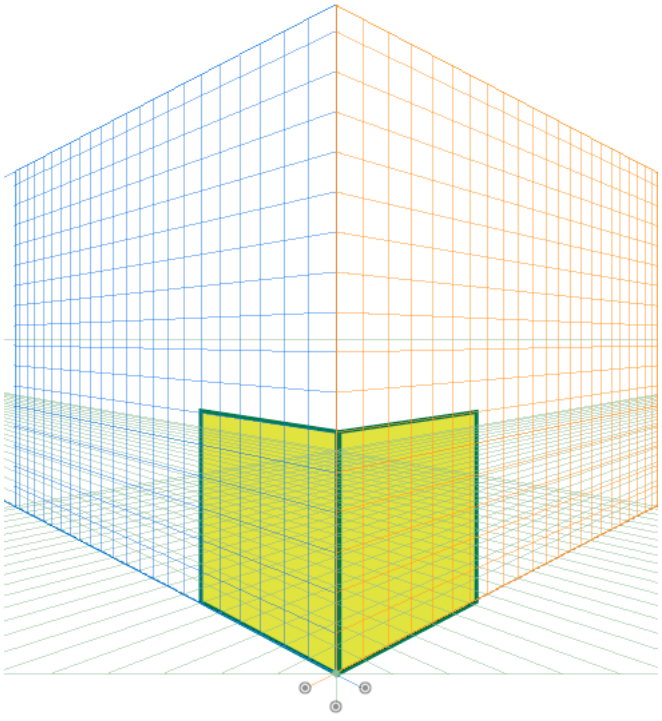
Egy téglalap párhuzamos áthelyezése a jobb oldali rácssík elhúzásával

Egy objektum aktuális helyzetével párhuzamos másolatának létrehozásához:

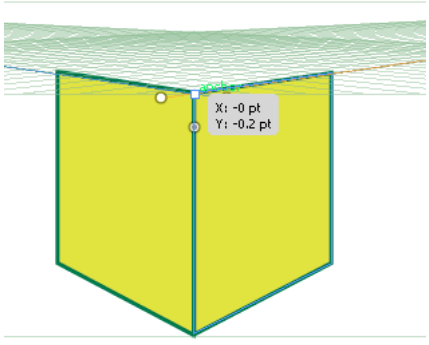
1. Válassza ki a Perspektíva kijelölése eszközt az Eszközök panelről, illetve a Shift+V gyorsbillentyűvel.
2. Az Alt (Windows), illetve Option (Mac OS) billentyű lenyomása mellett húzza a megfelelő rácssíkmozgatót aszerint, hogy melyik rácssíkon helyezkedik el az objektum.

Automatikus síkelhelyezés

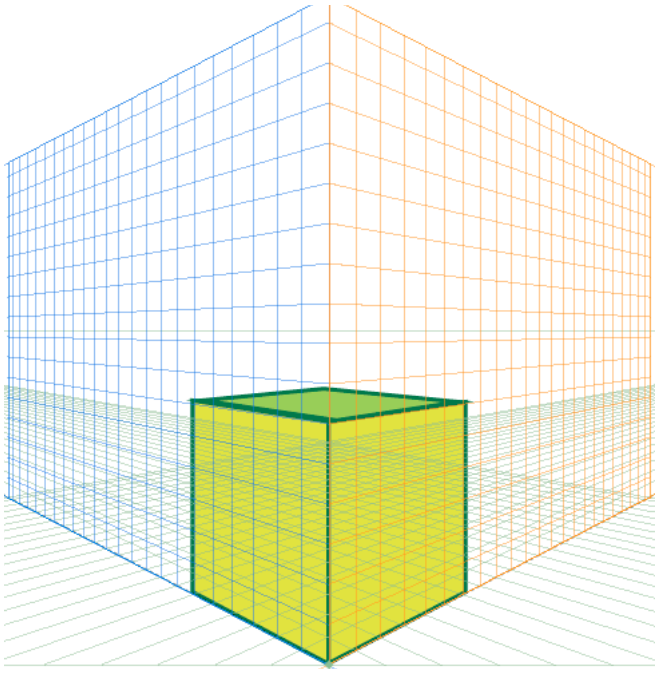
Az automatikus síkelhelyezés szolgáltatással létrehozhatók objektumok magasságuknak és mélységüknek származtatásával. Egy kocka megrajzolásához például ismerni kell a kocka felső lapjának magasságát. Automatikus síkelhelyezés mellett a perspektívarács önműködően beállítja a vízszintes rácssíkot a kocka felső lapjának magassága szerint.



A kocka két lapja



A vízszintes rácssík beáll a kocka bal oldallapjának magasságára, amikor a vízszintes rácssík kijelölése után a Perspektíva kijelölése eszközzel a Shift lenyomása mellett rámutat a szerkesztőpontra. A többi rácssíkok átmenetileg eltűnnek.



A kocka felső lapjának Téglalap eszközzel történő megrajzolását követően a rács visszaáll eredeti helyzetébe.

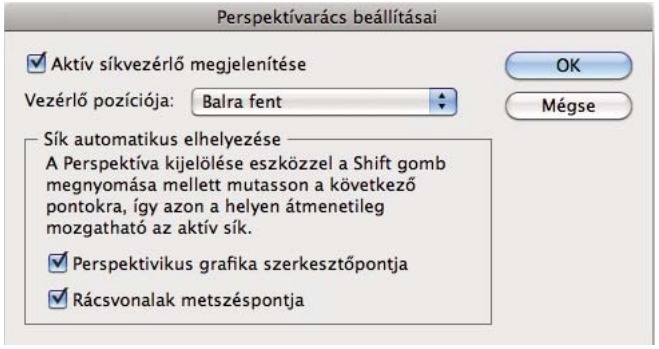
Az objektumok megrajzolása vagy elhelyezése előtt az objektummagasság származtatható:

- Más objektumokból úgy, hogy egyik szerkesztőpontjára mutat (megszerzi a szerkesztőcímkét), majd megnyomja a Shift billentyűt, amely átmenetileg elrejti a többi síkot.
- Rácsvonalakból úgy, hogy a metszéspontra mutat, majd megnyomja a Shift billentyűt. Ebben az állapotban a síkváltás hatására az a sík kerül a megadott eltolásra.

Mikor egy objektumot megrajzol vagy elhelyez, a származtatás módja és minden sík normál láthatósága visszaáll.

Az automatikus síkelhelyezés művelet használata közben átmenetileg kijelölheti és áthelyezheti az aktuális síkot, amikor a kurzorral rámutat a szerkesztőpontra vagy rácsvonal keresztezési pontjára a Shift billentyű lenyomása mellett.

Az automatikus síkelhelyezést a Perspektívarács beállításai párbeszédpanelen lehet beállítani. Ennek a párbeszédpanelnek a megjelenítéséhez duplán rá kell kattintani a Perspektívarács eszköz ikonjára az Eszközök panelen.



Az automatikus síkelhelyezés beállításai

Sík objektumhoz illeszkedő áthelyezése

Ha egy meglévő objektummal megegyező mélységben vagy magassággal kíván objektumokat perspektivikusan megrajzolni vagy perspektívába hozni, akkor jelölje ki a meglévő perspektív objektumot, majd az Objektum > Perspektíva > Sík objektumhoz illeszkedő áthelyezése menüelemmel állítsa a megfelelő rácsot a kívánt magasságra vagy mélységre. Mostantól az új objektumok rajzolhatók perspektivikusan és perspektívába is helyezhetők.

Perspektív objektumok méretezése

Perspektív objektumok méretezésére a Perspektíva kijelölése eszköz szolgál. Perspektív objektumok méretezésének szabályai:

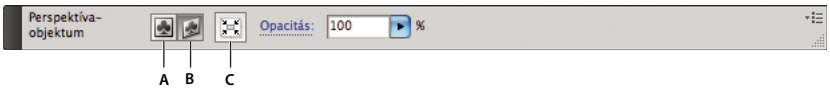
- A méretezés az objektum síkján történik. Objektum méretezésekor a magasság vagy távolság az objektum síkja szerint méreteződik, nem az aktuális vagy aktív sík szerint.
- Több objektum méretezése esetén a méretezés csak az egyazon síkon lévő objektumokon történik meg. Ha például a bal és jobb oldali síkon lévő, több objektumot jelöl ki, akkor azok csak az objektumok méreteződnek, amelyek egy síkon vannak a befoglalókereténél fogva éppen méretezett objektummal.
- A merőlegesen áthelyezett objektumok méretezése a saját síkjuk szerint történik, és nem az aktuális vagy aktív sík szerint.

Szöveg és szimbólumok elhelyezése a perspektívában

A perspektívasíkon nem helyezhető el közvetlenül szöveg vagy szimbólum, amikor a rács látható. A szövegek és szimbólumok viszont perspektívába hozhatók, miután normál módban már létrehozza őket.

Szöveg és szimbólum perspektívába hozása az alábbiak szerint történik:

1. Jelölje ki a meglévő szöveget vagy szimbólumot a Perspektíva kijelölése eszközzel, majd húzza őket a kívánt helyükre az aktív síkon, miközben a rács látható.
2. A Szöveg szerkesztése művelet elérhető a Vezérlőpultról, és az Objektum > Perspektívamenü menüelemre kattintva. A szöveg elkülönítés módban is szerkeszthető, illetve a szöveges objektumra duplán rákattintva.



Vezérlőpult Szöveg szerkesztése funkcióval
***A)** Szöveg szerkesztése **B)** Perspektíva szerkesztése **C)** Kijelölt objektum elkülönítése*

Az Szimbólum szerkesztése funkció a Vezérlőpultról is elérhető, valamint az Objektum > Perspektívamenü menüelemre kattintva. Emellett a szimbólumok elkülönítés módban is szerkeszthetők, vagy az objektumra duplán kattintva.

Attól függően, hogy szimbólumot vagy szöveget szerkeszt, a Vezérlőpult funkciója Szimbólum szerkesztése vagy Szöveg szerkesztése.

A perspektívába helyezett szimbólumpéldány voltaképpen egy kibővített szimbólumpéldány. A szimbólum definíciója éppen úgy szerkeszthető, ahogy egy összeolvasztott szimbólumpéldány szimbólumdefiníciója. A szimbólumdefiníció nem tartalmazhat olyan grafikai típusokat, amelyek nem támogatottak perspektívában: raszter (képek), nem eredeti grafika, burkológörbe, korábbi szöveg vagy például színátmenetes háló.

***Megjegyzés:** Egyes funkciók nem működnek a perspektívába helyezett szimbólumok esetén: szimbólum lecserélése, hivatkozás leválasztása a szimbólumpéldány kibővítésekor vagy például az átalakítások visszaállítása.*

A szimbólumpéldány lecserélésére alternatív megoldást jelenthet az Alt (Windows) vagy Option (Mac OS) nyomva tartása mellett áthúzni a perspektívába helyezett szimbólumpéldányt, és elengedni a Szimbólumok panelben lévő szimbólum felett. A szimbólumpéldány lecserélése előtt készítsen másolatot a szimbólumból, mert a szimbólumpéldány áthúzásakor az előző szimbólumpéldány véglegesen törlődik a dokumentumból.

A szöveg ugyanúgy szerkeszthető és módosítható, mint normál mód esetén lenne. További tudnivalók: „Szöveg létrehozása”, 329. oldal.

A perspektívarács beállításai

A perspektívarács beállításai a Nézet > Perspektívarács menüelemre kattintva adhatók meg. Az alábbiak szerepelnek a beállítások között:

Vonalzók megjelenítése Ez a művelet csak az igazi magasságvonal mentén jeleníti meg a vonalzóosztásokat Minden rácsvonal egy vonalzóosztást határoz meg.

Rácshoz igazítás Ez a beállítás lehetővé teszi perspektívába hozáskor, áthelyezéskor, méretezéskor és perspektív rajzoláskor a rácshoz igazítást.

Rács zárolása Ez a beállítás korlátozza a rács áthelyezhetőségét és egyéb szerkeszthetőségét a Perspektívarács eszköz használata közben. Csak a láthatóság és a síkelhelyezés módosítható.

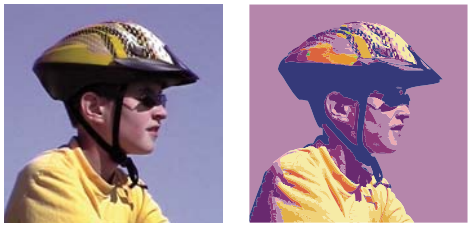
Álláspont zárolása Amikor az Álláspont zárolása be van kapcsolva, az egyik iránypont mozgatása maga után vonja a másik iránypont ennek megfelelő elmozdulását is. Ha nincs kiválasztva, akkor a mozgás függetlenedik, és az álláspont is elmozdul.

Kontúrozás Élő kontúrral

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 raszterkép 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 vektorgörbékké 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 weblapon. Az alábbi oktatóanyagokban található példa arra, hogyan kell a sablonrétegekkel kontúrozni:
www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_templatelayer_hu és
www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_elliptical_gradients_hu.

Automatikus kontúrozás Élő kontúrral

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 Vezérlőpulton, és válasszon egy készletet.
- Ha a kép kontúrozását az alapértelmezett kontúrozási beállításokkal szeretné elvégezni, kattintson az Élő kontúr eszközre a Vezérlőpulton, vagy válassza az Objektum > Élő kontúr > Létrehozás parancsot.
- A kép kontúrozása előtt a kontúrozási beállítások megadásához kattintson a Kontúrkészletek és -beállítások gombra a Vezérlőpulton, 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 görbékké vagy Élő festés objektummá.

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 szürkeárnyalatos kontúrozása. (Ez a beállítás csak akkor érhető el, ha a Mód beállítás értéke Szín vagy Szürkeárnyalatos.)

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 színmintakönyvtárat. (A színmintakönyvtárat előbb meg kell nyitnia ahhoz, hogy megjelenjen a Paletta menüben.)

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

Hozzáadás a színmintákhoz A kontúrozás eredményében lévő összes szín számára létrehoz egy új színmintát 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 felbontásúra. 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.

Ecsetvonások 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 határú szerkesztőpontok közötti különbséget a „Görbék – ismertető”, 55. 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 Alapértelmezetté tesz gombra.

Megtekinthet egy, az Élő kontúr parancs használatát bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0043 weblapon. Oktatóanyag az Élő kontúr legoptimálisabb eredményt adó beállításáról: www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_livetrace_hu.

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 Vezérlőpulton, 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 Vezérlőpulton, 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 értékűre kell állítania.*

Kontúrozás eredményének beállítása objektum

A kontúrozott objektum létrehozása után az eredményt bármikor módosíthatja.

1 Jelölje ki a kontúrozott objektumot.

2 Végezze el a következő műveletek valamelyikét:

- A Vezérlőpulton adja meg az alapvető beállításokat.
- Kattintson a Kontúr beállításai párbeszédpanel gombra a Vezérlőpulton az összes kontúrozási beállítás megtekintéséhez. Ezt megteheti az Objektum > Élő kontúr > Kontúr beállításai paranccsal 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 színmintakönyvtárat, amely tartalmazza a kontúrozásban használni kívánt színeket.

2 Ellenőrizze, hogy a színmintakönyvtár meg van-e nyitva, és kattintson a Kontúr beállításai párbeszédpanel gombra a Vezérlőpulton. Ezt megteheti az Objektum > Élő kontúr > Kontúr beállításai paranccsal is.

3 A Paletta menüben jelölje ki a színmintakönyvtár nevét, és kattintson a Kontúrozás gombra.

Még több súgótémakör

„Színtárkönyvtár létrehozása”, 134. oldal

Kontúrkészlet használata

A kontúrkészletek előre definiált kontúrozási beállításokat tartalmaznak a különböző grafikatípusokhoz. 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 Vezérlőpulton.) 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 Jelölje ki a 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 Vezérlőpulton, 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 a rögzített felvételeket a kibővített görbék csoportjába helyezi. Ezt a módszert alkalmazza, ha a kontúrozott képet meg szeretné őrizni a kibővített görbék segédvonalként.
- Ha a kontúrozott objektumot Élő festés objektummá szeretné átalakítani, kattintson az Élő festés eszközre a Vezérlőpulton, 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 weblapon.

Még több súgótémakör

„Görbék – ismertető”, 55. oldal

„Élő festés ismertetése”, 175. 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.

Kézi kontúrozás sablonrétegekkel

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 elhelyezésekor is.

1 Tegye az alábbiak egyikét:

- Ha egy képet kontúrozáshoz sablonrétegként szeretne elhelyezni, válassza a Fájl > Beillesztés parancsot, jelölje ki a kontúrozni kívánt EPS, PDF vagy raszterképfájlt, jelölje be a Sablon jelölőnégyzetet, majd kattintson az Elhelyezés 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.

Szimbólumok

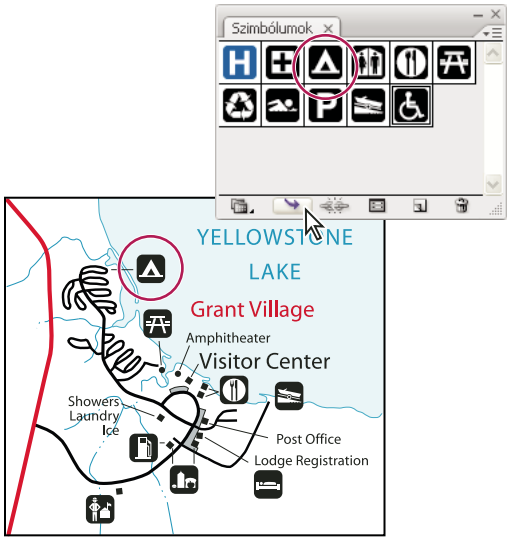
Szimbólumok ismertetése

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 másik típust beállíthat. Megadható 9 szeletes méretezés az Illustrator alkalmazásban, hogy a szimbólumok így megfelelő módon méreteződjenek át, amikor majd egy felhasználói felület összetevőjeként alkalmazza.

Megjegyzés: *A szimbólumok a Flash alkalmazásban történő használatáról további információt a Flash súgójában talál. A szimbólumok hatékony használatáról szóló videó: www.adobe.com/go/lrvid5204_ai_en.*

Egy szimbólum elhelyezése 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 áttekintése

A Szimbólumok panellel (Ablak > Szimbólumok) vagy a Vezérlőpult használatával 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

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

Szimbólum megkettőzése a panelen

Meglévő szimbólum lemásolásával nyerhető legkönnyebben meglévő szimbólumon alapuló új szimbólum példány.

A szimbólum lemásolásához jelölje ki a szimbólumot a Szimbólumok panelen, majd válassza a Szimbólum megkettőzése elemet a panelmenüből, vagy húzza át a szimbólumot az Új szimbólum gombra.

Megjegyzés: *Ha a rajztábla egy szimbólumpéldányát kívánja lemásolni, mert például egy korábban átméretezett és elforgatott szimbólumpéldány másolatára van szüksége, akkor megkettőzheti a létező szimbólumpéldányt is. (További információ: „Szimbólumpéldányok használata”, 112. 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 Vezérlőpulton lévő Példány neve mezőbe.

A szimbólum beolvasási pontja

A szimbólum beolvasási pontja az Illustrator és az Adobe Flash Professional alkalmazásokban hasonló dolgot jelent. A beolvasási pont a szimbólumot meghatározó objektum origója. Ez az újítás jobb együttműködést tesz lehetővé az Illustrator és a Flash között.

Szimbólum létrehozásakor meg kell jelölni egy beolvasási pontot a szimbólum határolókeretének 8 pontja és a középpontja közül. A beolvasási pont szálkeresztként megjelenik Szimbólum szerkesztése üzemmódban, és normál üzemmódban is, amikor a szimbólumpéldány ki van jelölve. Elkülönítés üzemmódban a grafika illeszthető a beolvasási ponthoz.

Az Átalakítás panelmenü (úszó menü) a „Beolvasási pont használata szimbólumoknál” beállítás az alapértelmezett. Amikor a szimbólum ki van jelölve, beolvasási pontjának koordinátái megjelennek az Átalakítás panelen. A szimbólumpéldányok minden átalakítási műveletének viszonyítási pontja a szimbólumdefiníciós grafika beolvasási pontja.

A szimbólumpéldányra alkalmazott átalakítások visszaállíthatók az Átalakítás visszaállítása művelettel. Részletekért lásd: „Átalakítások visszaállítása”, 114. oldal

Szimbólum elhelyezése

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 elhelyezéséhez.
- Húzza a szimbólumot a kívánt helyre a rajztáblán.
- A Szimbólumok panel menüjében válassza a Szimbólumpéldányok elhelyezése menüpontot.

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

Szimbólum létrehozása

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 Jelölje meg, hogy szimbólum típusa Mozgóképklip vagy Grafika. Ha a szimbólumokat a Flash alkalmazásba szeretné exportálni, tegye a következőket:

- A típus legyen Mozgóképes klip. A Flash és az Illustrator alapértelmezett szimbólumtípusa a Mozgóképklip.
- Adja meg azt a helyet a regisztrációs rácsán, 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.

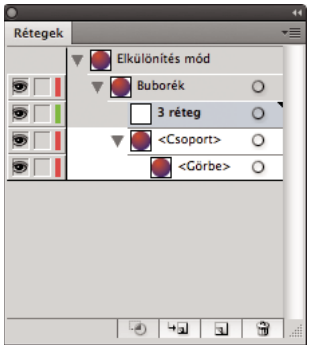
5 A Képpontrácshoz igazítás beállítással alkalmazhatja a szimbólumra a képponthoz igazítás tulajdonságot. További tudnivalókért lásd: „Szimbólumok képpontrácshoz igazítása”, 66. oldal.

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).

Megjegyzés: *Megtekinthet egy, a szimbólumok az Illustrator és a Flash szoftverekben történő hatékony használatát bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0198 weblapon.*

Alrétegek elhelyezése szimbólumokban

A szimbólumoknak már lehet saját rétegstruktúrájuk, amely a szimbólumok kibontása után is megmarad. Szimbólum szerkesztése üzemmódban hozhatók létre a szimbólumok alrétegei.



A szimbólumokban szerkesztés módban létrehozhatók alrétegek

A Beillesztésnél a rétegek megjegyzése beállítás érvényes szimbólumszerkesztéskor beillesztett tartalmakra is.

9 szeletes méretezés használata

Megadható 9 szeletes méretezés, hogy az egyes grafikák és mozgóképklipek felhasználói felület összetevőjeként méreteződjenek. 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 szimbólum alapvetően kilenc szegmensre bomlik egy rács mentén, és mind a kilenc szelet külön méreteződik át. Hogy a szimbólum vizuális megjelenése megmaradjon, a sarkok nem méreteződnek át, míg a többi szegmens a nekik megfelelő éppen szükséges módon méreteződik nagyobbra, illetve kisebbre (nemcsak megnyúlik az egész).

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 pontozott vonalakként jelennek meg a szimbólum felett.

Megjegyzés: *A Flash 9 szeletes méretezéséről további információt a Flash súgójában talál. Videó az Illustrator 9 szeletes méretezésének használatáról: www.adobe.com/go/lrvid5210_ai_en.*

Illustratorban az elforgatott, nyírt és komplexen átalakított szimbólumokra is létrehozható kilencszeletes rács. Mikor a szimbólumot átméretezi, a kilenc szegmens külön-külön méretezhető át.

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 Szimbólum beállításai párbeszédpenelen válassza a Mozgóképklip vagy a Grafika típust, majd jelölje be a „Segédvonalak engedélyezése a 9 szeletes méretezéshez” lehetőséget.

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 Vezérlőpulton kattintson a Szimbólum szerkesztése gombra.

3 Mozgassa a mutatót a négy segédvonal bármelyike fölé. Amikor a kurzor áthelyezőkurzorrá változik, akkor húzhatja a segédvonalat el.

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 módból gombra kattintva , amely a rajztábla bal felső sarkában és a Vezérlés 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 és a www.adobe.com/go/vid0035 weblapokon.

Megjegyzés: *A „Szimbólumpéldány lecserélése egy másik szimbólumra”, 113. oldal leválasztja a hivatkozást „Szimbólumpéldány kibővítése”, 113. oldal esetén, és az „Átalakítások visszaállítása”, 114. oldal nem működik perspektívába helyezett szimbólumoknál.*

Még több súgótémakör

„Objektumok kibővítése”, 228. 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 Vezérlőpulton.

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 Vezérlőpulton, vagy válassza a Szimbólumhivatkozás 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 illessze 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 áttekintése”, 109. oldal.)*

Szimbólumpéldány lecserélése egy másik szimbólumra

1 Jelölje ki a szimbólumpéldányt a rajztáblán.

2 Tegye az alábbiak egyikét:

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

Megjegyzés: *Ez a lehetőség nem áll rendelkezésre perspektívába helyezett szimbólumoknál. Lásd: „Szöveg és szimbólumok elhelyezése a perspektívában”, 102. oldal*

Egy szimbólum összes példányának kijelölése a dokumentumban

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

Átalakítások visszaállítása

A szimbólumok bármely átalakításának visszaállítására válassza ki az illető szimbólumot, majd kattintson a Vezérlőpult Visszaállítás gombjára. Használható az Átalakítások visszaállítása művelet is a Szimbólumok panelmenüből (úszó menü).

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 Vezérlőpulton 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. Az elkülönített módból kiléphet a Kilépés az elkülönített módból gombra kattintva a rajztábla bal felső sarkában vagy a Vezérlőpulton , illetve megnyomhatja az Esc gombot.

   A képponthoz igazítás tulajdonságot is alkalmazhatja a szimbólumra. További tudnivalókért lásd: „Szimbólumok képpontrácshoz igazítása”, 66. oldal.

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.*

Ha nem találja a panelmenüt, itt olvashatja el a leírást: „Panelmenük használata”, 15. oldal

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 Ha egy könyvtár összes szimbólumát kívánja elhelyezni, a Shift nyomva tartása mellett jelölje ki az összes szimbólumot, majd válassza a Hozzáadás a szimbólumokhoz műveletet a Szimbólumkönyvtár beállításai menüből. 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 és a Szimbólumkönyvtár megnyitása menük Felhasználó által meghatározott almenüjében.

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.

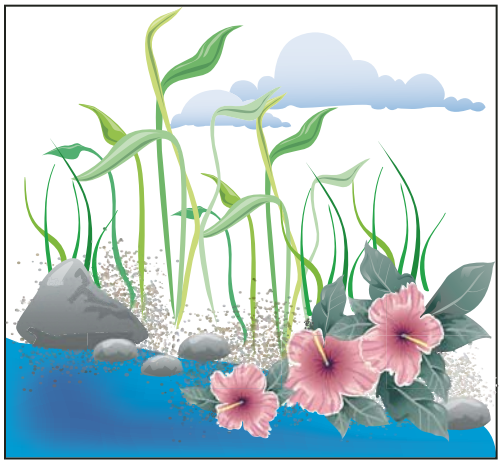
2 Jelölje ki azt a fájlt, amelyből a szimbólumokat importálni kívánja, és kattintson a Megnyitás gombra.

Az importált szimbólumok a szimbólumkönyvtár paneljén jelennek meg (nem a Szimbólumok panelen).

Szimbólumeszközök és szimbólumkészletek

Szimbólumkészletek ismertetése

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 hópelyhet.

Még több súgótémakör

„Szimbólumeszköz-galéria”, 25. oldal

„Szimbólumeszközök beállításai”, 119. 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.

Még több súgótémakör

„Szimbólumeszköz-galéria”, 25. oldal

„Szimbólumeszközök beállításai”, 119. 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 színként 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 föléjük 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 látsszon 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

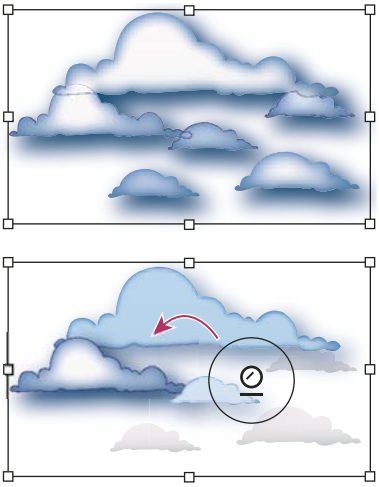
1 Válassza a Szimbólum-rácsrabontó eszközt .

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 látsszon 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 eszközspecifikus 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 átlátszók, 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 négyzetet.*

• **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 opacitást használ, a Folt az aktuális kitöltési színt 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.

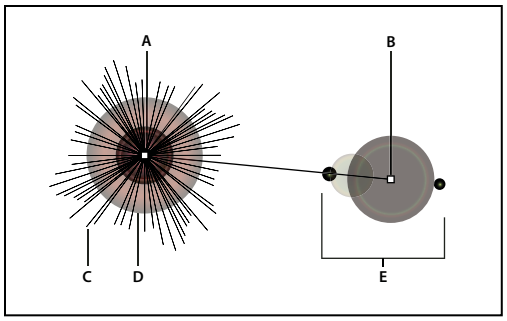
• **Arányos átméretezés** Minden szimbólumpéldány alakját megtartja az átméretezés során.

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

Fényfoltok rajzolása

A Fényfolt eszköz fényfolt objektumokat hoz létre fényes középponttal, fényudvarral, valamint sugarakkal és gyűrűkkel. Ezzel az eszközzel olyan hatást érhet el, mint amilyet 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*

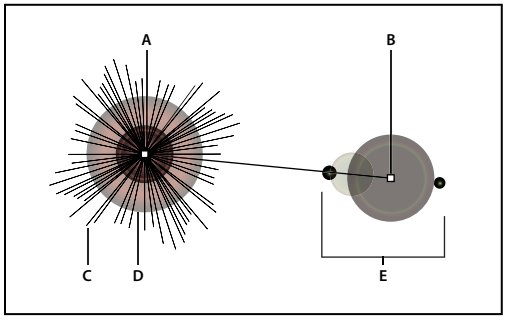
A webes súgónak ez a témaköre ismerteti a fényfoltok létrehozásának és szerkesztésének módját.

***Fontos:** A teljes, frissített súgó a weben érhető el. Az alkalmazás nem észlelt működő internetkapcsolatot. A témakör teljes anyagát tartalmazó verzió megjelenítéséhez kattintson az alábbi hivatkozásra, vagy keressen rá a teljes Súgóban a community.adobe.com/help/hu oldalon.*

Fényfolt létrehozása

A Fényfolt eszköz fényfolt objektumokat hoz létre fényes középponttal, fényudvarral, valamint sugarakkal és gyűrűkkel. Ezzel az eszközzel olyan hatást érhet el, mint amilyet 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*

Még több súgótémakör

„Rajzeszköz-galéria”, 21. 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 a beállított szögre korlátozhatja a sugarak elfordulását. 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 opacitási 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, az opacitást 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.

Még több súgótémakör

„Objektumok kibővítése”, 228. oldal

4. fejezet: Szín

A színek ismertetése

A színek grafikákra történő alkalmazása gyakori feladat az Adobe Illustrator használata során, amelyhez szükséges a színmodellek és színmódok 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 gazdag szolgáltatású Színminták és Színsegéd panelén, illetve a Színek szerkesztése/Grafika újraszínezése párbeszédpanelén.

A színmodellek írják le a digitális rajzokban megjelenő és használható színeket. 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: Adobe® RGB, sRGB és Apple® RGB. Noha mindhárom színtér ugyanazon a három tengelyen (R, G és B) definiálja a színeket, a színtartományuk különböző.

Digitális grafikák színezésének ismertetése

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: Adobe® RGB, sRGB és 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.

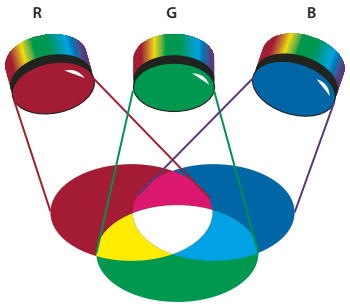
Mivel minden eszköz saját színtérrel rendelkezik, a színeket mindegyik csak a saját színtartományában tudja reprodukálni. Ha egy kép egyik eszközről a másikra kerül, megváltozhatnak a színei, mert minden eszköz a saját színterének megfelelően értelmezi az RGB vagy a CMYK modell értékeit. Lehetetlen például, 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 festékkel előállítható színek közül néhány nem jeleníthető meg a monitoron, és a monitoron megjelenő színek közül néhány nem reprodukálható festékkel 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.

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 additív 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.

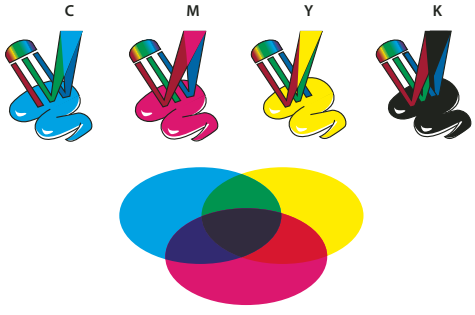
Még több súgótémakör

„Dokumentum színmódjának módosítása”, 159. 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 visszatükröződik 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 színkeverésnek*. A fekete (K) festék hozzáadása a jobb árnyékdenzitás 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 értékeket. 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.

Még több súgótémakör

„Dokumentum színmódjának módosítása”, 159. oldal

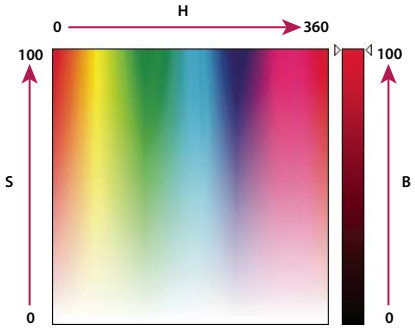
HSB

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.

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



A HSB színmodell
***H)** Színezet **S)** Telítettség **B)** Fényerő*

Még több súgótémakör

„Több szín telítettségének beállítása”, 160. 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.

Az Lab számértékei azokat a színeket írják le, amelyeket egy egészséges látású ember érzékelhet. Mivel az 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 színkezelési rendszerek az Lab modellt színreferenciaként használják, amely alapján egy szín megjósolható eredménnyel átalakítható egyik színtérből a másikba.

Az Illustrator szoftverben a direktszínes színminták létrehozását, megjelenítését és a kimenetre küldését az Lab modellel végezheti el. Lab módban azonban nem hozhatók létre dokumentumok.

Még több súgótémakör

„Direktszínek megjelenítése és kimenetre küldése Lab-értékekkel”, 159. oldal

Szürkeárnyalatos

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

A szürkeárnyalatos 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 szürkeárnyalatos objektumokat alakít át RGB módba, az egyes objektumok színértékei az objektumok szürke színértékei lesznek. Szürkeárnyalatos objektumok CMYK-objektumokká is átalakíthatók.

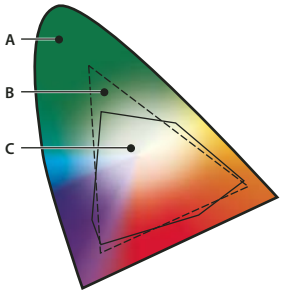
Még több súgótémakör

„Színek konvertálása szürkeárnyalatosra”, 159. oldal

„Szürkeárnyalatos képek átalakítása RGB vagy CMYK módba”, 160. 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*.

Még több súgótémakör

„Színtartományon kívül eső szín nyomtatható színné alakítása”, 157. oldal

A direktszínek és a négyszínes színek

A színeket direktszínekként vagy négyszínes színekként 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 átviszi, 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 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 négyszínes színek 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 könyvtár található.
- A lehető legkevesebb direktszínt használjon. Minden további definiált direktszín újabb direktszínes nyomólemez használatát teszi szükségessé a nyomdában, ami megnöveli a nyomtatás költségeit. Ha négynél több színre van szüksége, érdemes négyszínes színekkel nyomtatni a dokumentumot.
- Ha egy direktszínekből álló objektum egy másik, áttetsző részeket tartalmazó objektumot átfed, nem kívánatos eredmény születhet, ha a dokumentumot EPS formátumba exportálja, a Nyomtatás párbeszédpanelen a direktszíneket négyszínes színekké konvertálja, vagy ha az Illustrator, illetve az InDesign alkalmazáson kívül más alkalmazással színbontást készít. A legjobb eredmény érdekében az Összeolvasztási előnézet vagy a Színbontási előnézet parancs használatával, a nyomtatás előtt, a képernyőn ellenőrizze az áttetszőség-összeolvasztás hatását. Mindemellett nyomtatás vagy exportálás előtt az InDesign Festékkezelő funkciójával a direktszíneket négyszínes színekké konvertálhatja.
- Egy direktszínes nyomólemez segítségével lakkhatást alkalmazhat a dokumentum négyszínes színekkel nyomtatott részeire. Ebben az esetben a nyomtatáshoz öt festékre lesz szükség, a négy nyomdai alapszínre és a direktszínes lakkra.

Négyszínes színek – ismertető

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

Négyszínes színek definiálásakor ügyeljen az alábbi irányelvekre:

- A legjobb eredmény érdekében a minőségi nyomtatott dokumentumokban a négyszínes színeket színatlaszok CMYK értékei alapján adja meg. A megfelelő színatlasz használatáról egyeztessen a nyomdával.

- A négyszínes színek tényleges színértékei azonosak a CMYK rendszerben nekik megfelelő értékekkel, ha tehát az RGB (vagy az InDesign alkalmazásban az LAB) színrendszerrel definiálja a négyszínes színeket, színbontások nyomtatásakor a program a megadott értékeket CMYK értékekké konvertálja. Ezek az átalakítások a színkezelési beállításoktól és a dokumentumprofiltól függően eltérőek lehetnek.
- A négyszínes színeket 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 négyszínes színeket, mert a CMYK rendszer színtartománya kisebb, mint egy átlagos monitoré.
- Az Illustrator és az InDesign segítségével a négyszínes színeket globális és nem globális színekként határozhatja meg. Az Illustrator alkalmazásban a globális négyszínes színek mindig a Színtárak panel egyik színtárához vannak csatolva, így ha egy globális négyszínes szín színtárát módosítja, a program az azt a színt használó összes objektumot frissíti. A nem globális négyszínes színek módosításuk után nem frissülnek automatikusan a teljes dokumentumban. Alapértelmezés szerint a négyszínes színek nem globálisak. Ha az InDesign alkalmazásban színtárat alkalmaz az objektumokra, a program azt automatikusan négyszínes színként alkalmazza. A nem globális színtárak névtelen színek, amelyeket a Szín panelen szerkeszthet.

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

A direktszínek és a négyszínes színek együttes használata

Esetenként hasznos lehet a négyszínes színek és a direktszínek egyazon dokumentumban való vegyítése. Használhat például egy direktszínt a cégembléma pontos színének visszaadásához, és ugyanezeken az oldalakon ismertethet egy éves jelentést – négyszínes színekkel reprodukált fényképekkel szemléltetve. Egy direktszínes nyomólemez segítségével lakkhatást is alkalmazhat a dokumentum négyszínes színekkel 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 színt nem globális *négyszínes színként* 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 színtárához vannak csatolva, a színtár bármilyen módosítása kihat a módosított színű 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 színt az objektumokban, egyáltalán nem érinti a színbontást vagy a színek viselkedését az alkalmazások közötti átvitel esetén.

Színek kijelölése

Színek kijelölésének ismertetése

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 színmintakönyvtár 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 színmintakönyvtár panelek 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 színmintákat 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 vagy körvonalszínhez, valamint létrehozhat egy színmintát 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. Erről a panelről megnyithat egy színcsoportot a Színek szerkesztése/Grafika újraszínezése párbeszédpanelen.

Színek szerkesztése/Grafika újraszínezése párbeszédpanel A párbeszédpanel egyik részén olyan eszközöket találhat, melyek segítségével pontosan definiálhatja vagy beállíthatja a színcsoportban vagy rajzelemben található színeket. A párbeszédpanel másik részén átszínezheti a grafikát a színcsoportban található színek használatával, illetve csökkentheti vagy átalakíthatja a színeket a kimeneti hordozónak megfelelően.

Kijelölt színek hozzáadása parancs vagy Új színcsoport gomb Létrehoz egy színcsoportot, amely tartalmazza a kijelölt grafika színeit. A parancs és a gomb egyaránt a Színtárak panelen található.

Még több súgótémakör

„Színminták ismertetése”, 131. oldal

„Színtárkönyvtárak használata”, 134. oldal

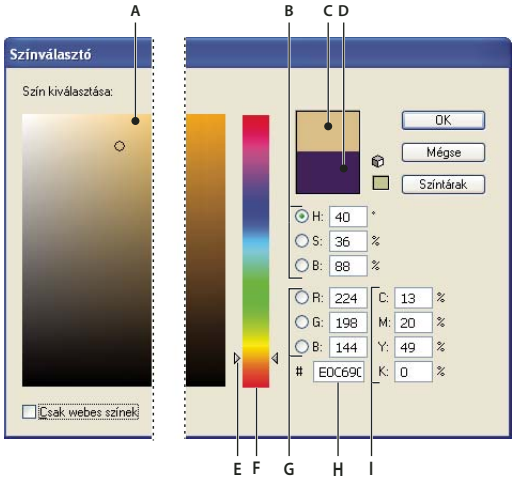
„Színválasztó áttekintése”, 129. oldal

„Színsegéd panel áttekintése”, 139. oldal

„Színek szerkesztése/Grafika újraszínezése párbeszédpanel áttekintése”, 141. oldal

Színválasztó áttekintése

A Színválasztóval egy objektum kitöltésének és körvonalának színét egy színmezőből vagy spektrumból való kijelöléssel, színek numerikus definiálásával vagy egy színmintára kattintással adhatja meg.



Színválasztó
***A)** Színmező **B)** HSB-színértékek **C)** Új színes téglalap **D)** Eredeti színes téglalap **E)** Színcsúszka **F)** Színtartomány **G)** RGB színértékek **H)** Hexadecimális színérték **I)** CMYK színértékek*

Még több súgótémakör

„Digitális grafikák színezésének ismertetése”, 123. oldal

A Színválasztó megjelenítése

❖ Kattintson duplán a kitöltés vagy a körvonal színkijelölő mezőjébe az Eszközök panelen vagy a Szín panelen.

A Színválasztón megjelenő színtartomány módosítása

❖ Kattintson egy betűre: H (színezet), S (telítettség), B (fényerő), 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:

1 Kattintson vagy húzza a mutatót a színtartományban. Egy kör alakú jelölő jelzi a szín színtartománybeli helyét.

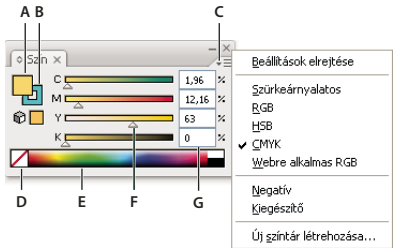
2 Húzza a háromszögeket a színcsúszka mentén, vagy kattintson a színcsúszkán belülre.

3 Írjon értékeket a mezők bármelyikébe.

4 Kattintson a Színtárak gombra, válasszon egy színmintát, és kattintson az OK gombra.

Szín panel áttekintése

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*

Még több súgótémakör

„Digitális grafikák színezésének ismertetése”, 123. oldal

„Ablakok és panelek kezelése”, 10. oldal

Váltás másik színmodellre

❖ A panel menüjéből jelölje ki a Szürkeárnyalatos, 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 színtartománysávra. Ha nem szeretne színt használni, kattintson a bal oldalon lévő Nincs mezőbe, fehér szín kijelöléséhez kattintson a fehér színmintára a színsáv jobb felső sarkánál, fekete szín kijelöléséhez kattintson a fekete színmintára a színsáv jobb alsó sarkában.

Színminták használata és létrehozása

Színminták ismertetése

A *Színtárak* elnevezett színek, árnyalatok, színátmenetek és mintázatok. A dokumentumhoz társított színminták a Színtárak panelen jelennek meg. A színminták 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 színmintakönyvtár panelek a következő színmintatípusokat 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 színmintákat négyszínesként értelmezi.

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 színmintákat 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 színmintáit a direktszín ikon (ha a panel listanézetben jelenik meg) vagy egy, az alsó sarokban megjelenő pont (ha a panel bélyegkép nézetben jelenik meg) jelzi.

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. A színátmenet-állomásra alkalmazott áttetszőségi hatást a program megőrzi, ha a színátmenetet színátmenetes színmintaként menti. Az elliptikus színátmenetek méretarányát és szögét (amelyek a körkörös színátmenet méretarányának és szögének módosításával jönnek létre) az alkalmazás nem menti.

Mintázatok A mintázatok ismétlődő (mozaikszerű) görbék, összetett görbék vagy szövegek egyszínű kitöltéssel vagy kitöltés nélkül.

Nincs Az Üres színmintával eltávolíthatja az objektumok körvonalait vagy kitöltését. Ez a színminta nem szerkeszthető és nem távolítható el.

Regisztráció A regisztrációs színminta egy beépített színminta, amelyet egy objektumra kitöltésként vagy körvonalként alkalmazva egy PostScript nyomtató az összes színkivonatra kinyomtatja. A regisztrációs jelek például a regisztrációs színt használják annak érdekében, hogy a nyomtatás során a nyomtatási színkivonatok megfelelően illeszthetők legyenek egymáshoz. Ez a színminta nem távolítható el.

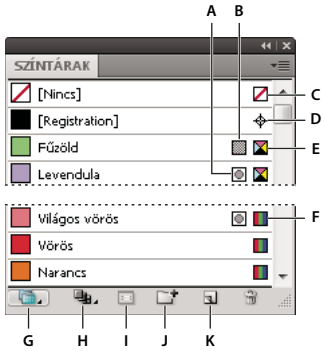
***Megjegyzés:** Ha a regisztrációs színt szöveghez használja, majd színekre bontja és nyomtatja a fájlt, akkor előfordulhat, hogy a szöveg regisztrációja nem lesz megfelelő, és a fekete szín homályosan jelenik meg. Ennek elkerüléséhez a szövegekhez fekete festéket használjon.*

Színcsoportok A színcsoportok tartalmazhatnak négyszínes színeket, direktszíneket és globális négyszínes színeket. Nem tartalmazhatnak mintázatot, színátmenetet, üres és regisztrációs színmintákat. Színcsoportokat létrehozhat színharmónia alapján is a Színsegéd panel vagy a Színek szerkesztése/Grafika újraszínezése párbeszédpanel használatával. Ha a meglévő színmintákat színcsoportokba szeretné helyezni, jelölje ki a színmintákat, 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 egyazon színhez tartozó árnyalatok összekapcsolódnak, így ha megváltoztat egy színmintát, minden hozzá tartozó árnyalat színminta (és az illető színmintákat használó objektumok) színe is módosul, de az árnyalatértékek változatlanok maradnak. A színárnyalatok százalékos értékükkel jelennek meg (ha a Színtárak panel listanézetben jelenik meg)

Színtárak panel áttekintése

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 színmintát a Színtárak panel kiemelve jeleníti meg.



Színtárak panel Kisméretű lista nézetben
***A)** Direktszín **B)** Globális szín **C)** Kitöltés vagy körvonal „Nincs” színnel **D)** Regisztrációs színminta (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)** Színminta beállításai gomb **J)** Új színcsoport gomb **K)** Új színminta gomb*

Még több súgótémakör

„Ablakok és panelek kezelése”, 10. oldal

Színminták 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 színmintatípus 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 színmintákat, 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 színmintákra.

***Megjegyzés:** A kijelölt színcsoport szerkesztéséhez győződjön meg arról, hogy a grafika nincs kijelölve, majd kattintson a Színcsoport szerkesztése gombra , vagy kattintson duplán a színcsoport mappájára. A kijelölt színcsoport szerkesztéséhez és a módosítások kiválasztott grafikára való alkalmazásához kattintson a Színek szerkesztése vagy alkalmazása gombra , vagy kattintson duplán a színcsoport mappájára. További információ: „Színek szerkesztése a Színek szerkesztése párbeszédpanelen”, 145. oldal.*

Színminta kijelölése név szerint

❖ A Színtárak panel menüjéből válassza a Keresés mező megjelenítése parancsot. A panel felső részén található Keresés szövegmezőbe írja be a színminta nevének első vagy első néhány betűjét.

Megjegyzés: *Ez az eljárás nem működik kétbájtos karakterek esetében.*

Ezzel az eljárással egy adott PANTONE® színminta is kiválasztható PANTONE-számának megadásával.

Színminták színcsoportba helyezése

1 Húzza az egyes színmintákat egy meglévő színcsoportmappába.

2 Jelölje ki az új csoportba felvenni kívánt színeket, és kattintson az Új színcsoport gombra .

Színminták sorrendjének módosítása

Lehetősége van arra, hogy átrendezze az egyedi színmintákat, illetve a színcsoporton belüli színmintákat.

❖ Tegye az alábbiak egyikét:

- Válassza a Rendezés név szerint vagy a Rendezés fajta szerint parancsot a Színtárak panel menüjéből. Ezek a parancsok csak egyedi színmintákra alkalmazhatók, színcsoporton belüli színmintákra nem.
- Húzza a színmintát egy új helyre.

Színtárkönyvtárak használata

A *színmintakönyvtárak* olyan színkészletek, mint például a PANTONE, HKS, Trumatch, FOCOLTONE, DIC és TOYO festékkönytárak, valamint tematikus könyvtárak, például rejtőszín, természet, görög vagy ékszerszínek.

Amikor megnyit egy színtárkönyvtárat, az egy új panelen jelenik meg (nem a Színtárak panelen). A színtárkönyvtárban ugyanúgy kijelölheti, rendezheti és megtekintheti a színmintákat, mint a Színtárak panelen. A Színtárkönyvtárak panelen viszont nem vehet fel, nem törölhet és nem szerkeszthet színmintákat.

Ha azt szeretné, hogy egy színtárkönyvtár minden alkalommal megjelenjen az Illustrator indításakor, válassza az Állandó menüpontot a színtárkönyvtár paneljének menüjéből.

Még több súgótémakör

„Színminták megosztása más alkalmazásokkal”, 136. 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 Színtárkönyvtárak menü gombra , és válasszon egy könyvtárat a listából.

Megjegyzés: *A PANTONE színkönyvtárak a Színmintakönyvek almappában találhatók (Színmintakönyvtárak > Színmintakönyvek > PANTONE...).*

Színtárkönyvtár létrehozása

Színmintakönyvtárakat az aktuális dokumentum színmintakönyvtárként való mentésével hozhat létre.

1 Módosítsa a színmintákat a Színtárak panelen, hogy a panel csak a színmintakönyvtárakban használni kívánt színmintákat tartalmazza.

2 A Színtárak panel menüjéből válassza a Színmintakönyvtár mentése parancsot.

Ha el szeretne távolítani minden, a dokumentumban nem használt színmintát, a Színtárak panel menüjéből válassza az Összes nem használt kijelölése menüpontot, majd kattintson a Színminta törlése gombra .

Színtárkönyvtár szerkesztése

1 Válassza a Fájl > Megnyitás parancsot, majd keresse meg és nyissa meg a könyvtárfájlt. Alapértelmezés szerint a színmintakönyvtár fájlok az Illustrator/Presets/Swatches mappában találhatók.

2 Módosítsa a színeket a Színtárak panelen, és mentse a módosításokat.

Színminták áthelyezése egy színmintakönyvtárból a Színtárak panelre

Végezze el a következő műveletek valamelyikét:

- Húzzon egy vagy több színmintát a színmintakönyvtárból a Színtárak panelre.
- Jelölje ki a hozzáadni kívánt színmintákat, és a könyvtár panelmenüjéből válassza a Hozzáadás a színmintákhoz parancsot.
- Alkalmazzon egy színmintát a dokumentum egyik objektumára. Ha a színminta egy globális vagy direktszínes színminta, a színminta automatikusan a Színtárak panelre kerül.

Grafika színeinek felvétele a Színtárak panelre

A Színtárak 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 Színtárak panelen, a négyszínes színeket átalakítja globális színekké, és új színmintaként a panelhez adja azokat.

Amikor automatikusan ad színeket a Színtárak panelhez, a dokumentum minden színe a panelre kerül, kivéve a következőket:

- Opacitásmaszkokban lévő színek (ha nem opacitásmaszk-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 színmintaként a panelre kerül, és az eredeti színminta is megmarad.

A dokumentumban lévő összes szín hozzáadása

❖ Ha egyetlen elem sincs kijelölve, a Színtárak panel menüjéből válassza a Kijelölt színek hozzáadása parancsot.

Színek hozzáadása kijelölt grafikából

❖ Jelölje ki azon objektumokat, amelyek a Színtárak panelbe felvenni kívánt színeket tartalmazzák, és végezze el az alábbi műveletek egyikét:

- A Színtárak panel menüjéből válassza a Kijelölt színek hozzáadása parancsot.
- Kattintson az Új színcsoport gombra a Színtárak panelen. A megjelenő párbeszédpanelen adja meg a kívánt beállításokat.

  A színek a Színezet továbbítása szabály használatával rendezhetők és menthetők.

Színminták megosztása más alkalmazásokkal

A Photoshop, az Illustrator és az InDesign alkalmazásban létrehozott egyszínű színmintákat megoszthatja, ha egy színmintakönyvtárat adatcseréhez ment. A színek mindegyik alkalmazásban ugyanúgy jelennek meg, feltéve hogy a színbeállítások szinkronizálva vannak.

Megjegyzés: *A kuler webhelyen található Kuler panelen létrehozhat és megoszthat színcsoport színmintákat. (Lásd: „Kuler panel", 156. oldal.)*

1 A Színtárak panelen hozza létre a megosztani kívánt négyszínes és direktszínű mintákat, és távolítson el minden olyan színmintát, amelyet nem kíván megosztani.

   Megjegyzés: *A következő színmintatípusok 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, opacitás, teljes festék és webRGB minta a Photoshop esetén. Ezeket a típusokat automatikusan kihagyja a program, amikor adatcseréhez menti a mintákat.*

2 Válassza a Színtárak panel menüjéből a Színminták mentése adatcseréhez parancsot, és mentse a színmintakönyvtárakat egy könnyen elérhető helyre.

3 Töltse be a színmintakönyvtárat a Photoshop, az Illustrator vagy az InDesign Színtárak panelére.

Színminta importálása egy másik dokumentumból

Importálhatja egy másik dokumentum egyetlen vagy akár összes színmintáit is.

- Egy másik dokumentum minden színmintájának importálásához válassza az Ablak > Színtárkönyvtárak > Egyéb könyvtár menüpontot, vagy a Színtárak panel menüjéből válassza a Színmintakönyvtár megnyitása > Egyéb könyvtár menüpontot. Jelölje ki azt a fájlt, amelyből színmintákat kíván importálni, és kattintson a Megnyitás gombra. Az importált színminták a színmintakönyvtár paneljén jelennek meg (nem a Színtárak panelen).
- Egyedi színminták egy másik dokumentumból való importálásához másolja és illessze be a színmintákat használó objektumokat. Az importált színminták a Színtárak panelen jelennek meg.

Megjegyzés: *Ha a direktszínekhez, illetve globális négyszínes színekhez importált színminták neve megegyezik a dokumentum színmintáinak nevével, de a színértékük különbözik, akkor ütközés lép fel a színminták között. A direktszínekkel kapcsolatos ütközések esetében a meglévő színminták színértékeit megőrzi a program, az importált színmintákat pedig automatikusan egyesíti a már meglévőkkel. A CMYK színek ütközésekor megjelenik a Színtárütközés párbeszédpanel, és a meglévő színminták színértékei automatikusan megőrződnek. A „Színminta hozzáadása" lehetőséggel az ütköző színminták nevéhez fűzött számmal adhatja hozzá a színmintákat, a „Színminta egyesítése" lehetőség kiválasztásával pedig a meglévő színminták színértékei alapján egyesítheti a színmintákat.*

Még több súgótémakör

„Színtárak panel áttekintése", 132. oldal

„Színtárkönyvtárak használata", 134. oldal

Színminták létrehozása

Létrehozhat négyszínes, direktszínes vagy színátmenetes színmintákat.

Még több súgótémakör

„Színminták ismertetése", 131. oldal

„Négyszínes színek – ismertető", 127. oldal

„Direktszínek – ismertető”, 127. oldal

„Színátmenetek”, 204. oldal

Négyszínes színminta 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 színminta gombra, vagy a panel menüjéből válassza az Új színminta parancsot. A megjelenő párbeszédpanelen jelölje be a Globális jelölőnégyzetet, ha azt szeretné, hogy a színminta globális szín legyen. Adja meg a további színminta-beállításokat, majd kattintson az OK gombra. (További információ: „Színminta beállításai”, 138. 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 vagy a Szín panelen található Kitöltés négyzetből húzza a színátmenetet a Színtárak panelre.
- A Színátmenet panelen kattintson a Színátmenet menüre (a Színátmenet mező mellett), majd kattintson a Mentés a színmintakönyvtárba ikonra .
- A Színtárak panelen kattintson az Új színminta gombra, vagy a Színtárak panel menüjéből válassza az Új színminta parancsot. A megjelenő párbeszédpanelen írja be a színminta nevét, és kattintson az OK gombra. (További információ: „Színminta beállításai”, 138. oldal.)

Direktszínű színminták 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 színminta gombra, vagy válassza az Új színminta parancsot a panel menüjéből. A megjelenő párbeszédpanelen a Színtípus listában válassza a Direktszín beállítást. Adja meg a további színminta-beállításokat, majd kattintson az OK gombra. (További információ: „Színminta beállításai”, 138. oldal.)

Színminta létrehozása a Színsegéd panelen

1 A Színsegéd panel Harmóniaszabályok menüjében válassza ki a színeket.

2 Kattintson a Színsegéd panel alján található Színcsoport mentése a Színtárak panelen gombra .

Színminták kezelése

A Színtárak panelen megkettőzéssel, csoportosítással, cserével, egyesítéssel vagy törléssel kezelheti a színmintákat. Meghatározhat színminta-beállításokat pl. színmintanév, színtípus, színmód vagy előkép.

Még több súgótémakör

„Színtárak panel áttekintése”, 132. oldal

„Színcsoport létrehozása a Színek szerkesztése párbeszédpanelen”, 144. oldal

Színminták másolása

1 Jelöljön ki egy vagy több másolni kívánt színmintát.

2 Tegye az alábbiak egyikét:

- A Színtárak panel menüjéből válassza az Ismétlődő színminta parancsot.
- Húzza a színmintákat a Színtárak panelen lévő Új színminta gombra.

Színminták csoportosítása

Ha bizonyos színeket együtt szeretne tárolni a Színtárak panelen, létrehozhat egy színcsoportot. Létrehozhat például egy színcsoportot a Színsegéd panelen kijelölt színekből. Amikor egy színcsoportot ment az Élő szín párbeszédpanelen, az a Színtárak panelen automatikusan színcsoportként lesz mentve. Manuálisan is csoportosíthat bármilyen egyszínű színekből álló színmintát.

1 Jelöljön ki egy vagy több színmintát a Színtárak panelen.

2 Kattintson az Új színcsoport gombra, vagy a panel menüjéből válassza az Új színcsoport parancsot.

Színminták lecserélése, egyesítése és törlése

- Színminta lecseréléshez tartsa lenyomva az Alt billentyűt (Windows) vagy az Option billentyűt (Mac OS), és húzza a színt vagy színátmenetet a Szín panelről, Színátmenet panelről, egy objektumról vagy az Eszközök panelről a Színtárak panelre, kijelölve a lecserélni kívánt színmintát.

  Egy meglévő szín, színátmenet vagy minta a Színtárak panelen történő lecserélése globálisan módosítja az adott színmintát használó objektumokat a fájlban, azokra az új szín, színátmenet vagy mintázat lesz érvényes. Kivételt képeznek azonban azok a négyszínes színek, amelyeknél a Színminta beállításai párbeszédpanelen a Globális beállítás ki van kapcsolva.

- Több színminta egyesítéséhez jelöljön ki két vagy több színmintát, és a Színtárak panel menüjéből válassza a Színminták egyesítése parancsot. Az elsőként kijelölt színminta neve és színe lecseréli az összes kijelölt színminta nevét és színét.

- Színminta törléséhez jelöljön ki egy vagy több színmintát. A panel menüjéből válassza a Színminta törlése parancsot, kattintson a Színminta törlése gombra vagy a kijelölt színmintákat húzza a Színminta törlése gombra.

  Amikor egy direktszíneket tartalmazó vagy globális négyszínes színmintát (illetve egy direktszínt vagy négyszínes színt tartalmazó mintázatot vagy színátmenetet) töröl, az ezen színt használó objektumok mindegyike a megfelelő, nem globális négyszínes színt veszi fel.

Színminta beállításai

A színminta-beállítások megadásához kattintson duplán egy meglévő színmintára, vagy a Színtárak panel menüjéből válassza az Új színminta parancsot.

Színminta neve Meghatározza a színminta a Színtárak panelen megjelenő nevét.

Színtípus Meghatározza, hogy a szín négyszínes szín vagy direktszín.

Globális Létrehoz egy globális négyszínes színmintát.

Színmód Meghatározza a színminta színmódját.

A kívánt színmód kijelölése után a színcsúszkákkal beállíthatja a színt. Ha egy olyan színt jelöl ki, amely nem webes szín, egy figyelmeztető kocka jelenik meg. A kockára kattintva kijelölheti a választott színhez legközelebb álló webes színt (amely a kockától jobbra jelenik meg). Ha a színtartományon kívül eső színt jelöl ki, egy figyelmeztető háromszög jelenik meg. A háromszögre kattintva a választott színhez legközelebb álló CMYK színre válthat (amely a háromszögtől jobbra jelenik meg).

Előkép Megjeleníti azon objektumok színkorrekcióit, amelyekre a színminta alkalmazva van.

Színcsoportok kezelése (harmóniák)

Színcsoportok ismertetése

A színcsoport egy szervezőeszköz, amellyel csoportosíthatja a kapcsolódó színmintákat 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, négyszínes színek vagy globális színek. A színátmenetek és mintázatok nem csoportosíthatók.

Harmonikus színcsoportokat a Színsegéd panelen és a Színek szerkesztése/Grafika újraszínezése párbeszédpanelen 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.

Ha ihletet szeretne meríteni, színharmóniákat kíván megosztani, illetve ha az Illustratoron kívül szeretne létrehozni színcsoportokat, válassza az Ablak menü Kiterjesztések elemének Kuler parancsát, majd kattintson a különböző rendelkezésre álló színharmóniákra.

További tudnivalók a Kuler webhelyen találhatók: http://kuler.adobe.com/.

Még több súgótémakör

„Színminták csoportosítása”, 138. oldal

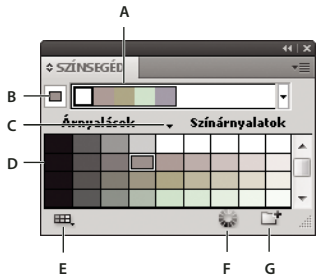
„Kuler panel”, 156. oldal

Színsegéd panel áttekintése

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. Ezeket a színeket használhatja munkáiban, szerkesztheti őket az Élő szín/Grafika újraszínezése párbeszédpanelen vagy színmintacsoportként mentheti a Színtárak panelen.

A Színsegéd panel által generált színek különféleképpen módosíthatók, például a harmóniaszabály megváltoztatásával vagy a megjelenő variációtípus (például színárnyalatok és árnyékok vagy élénk és tompított) és a variációs színek számának módosításával.

Fontos: *Ha egy grafika kijelölt, és egy színváltozatra kattint, módosul a kijelölt grafika színe, csakúgy, mint ha egy színmintára kattintana a Színtárak panelen.*



***A)** Harmóniaszabályok menü és aktív színcsoport **B)** Beállítás alapszínként **C)** Aktív színek **D)** Színváltozatok **E)** A színek korlátozása egy adott színmintakönyvtárra **F)** A Színek szerkesztése, illetve a Színek szerkesztése vagy alkalmazása funkció használata a kijelölt elemtől függően (a színek megnyitása a Színek szerkesztése/Grafika újraszínezése párbeszédpanelen) **G)** A csoport mentése a Színtárak panelre*

***Megjegyzés:** A kijelölt színcsoport szerkesztéséhez győződjön meg arról, hogy a grafika nincs kijelölve, majd kattintson a Színek szerkesztése gombra . A kijelölt színcsoport szerkesztéséhez és a módosítások kiválasztott grafikára való alkalmazásához kattintson a Színek szerkesztése vagy alkalmazása gombra . További információ: „Színek szerkesztése a Színek szerkesztése párbeszédpanelen”, 145. oldal.*

Megtekinthet egy, a Színskála színmegoldások keresésére és létrehozására történő használatát bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0058 weblapon.

A panelen megjelenő színvariációk 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/tompa 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 négyszínes színekké alakulnak át.*

A színváltozatok számának és tartományának megadása ahogy a panelen megjelenik

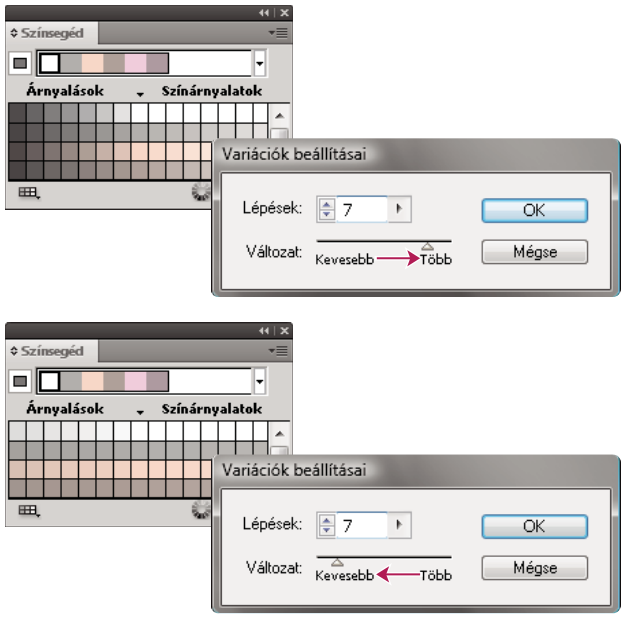
1 A Színsegéd panel menüjéből válassza a Színsegéd beállításai menüpontot.

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, közvetlenül felettük egy háromszög szimbólum látható, 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

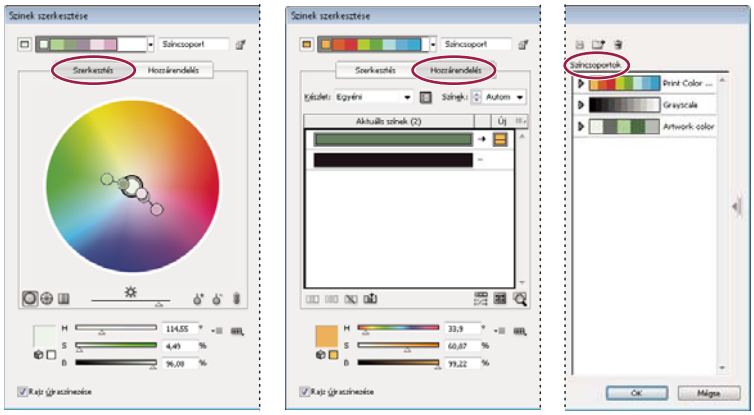
Színek szerkesztése/Grafika újraszínezése párbeszédpanel áttekintése

A párbeszédpanel neve a környezettől függően változik:

Ha kiválasztott egy rajzelemet, és a Vezérlőpulton, a Színtárak panelen vagy a Színsegéd panelen található ikonra kattintva megnyitja a párbeszédpanelt, illetve ha a Szerkesztés menü Színek szerkesztése elemében kiválasztja a Grafika újraszínezése parancsot, a Grafika újraszínezése párbeszédpanel nyílik meg, amelyről elérheti a Hozzárendelés lapot és a Szerkesztés lapot.

Amennyiben nem választott ki rajzelemet, és a Vezérlőpulton, a Színtárak panelen vagy a Színsegéd panelen található ikonra kattintva megnyitja a párbeszédpanelt, akkor a Színek szerkesztése párbeszédpanel nyílik meg, amelyről csak a Szerkesztés lapot érheti el.

Függetlenül attól, hogy melyik név látható a párbeszédpanel felső részén, a jobb oldalán mindig az aktuális dokumentumhoz tartozó színcsoportok jelennek meg a két alapértelmezés szerinti színcsoporttal együtt: Szín és Szürkeárnyalat nyomtatása. Ezeket a színcsoportokat bármikor kijelölheti és használhatja.



A B C

A Színek szerkesztése/Grafika újraszínezése párbeszédpanelen színcsoportokat hozhat létre és szerkeszthet, 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 funkció használatával megtekintheti a kijelölt grafika színeit, és meghatározhatja, hogy a program átszínezze-e a grafikát a párbeszédpanel bezárásakor.

A párbeszédpanel fő területei a következők:

Szerkesztés A Szerkesztés lapon létrehozhat új színcsoportokat és szerkesztheti a meglévőket. A Harmóniaszabályok menü és a színkör lehetővé teszi a színekkel való kísérletezést. A színkör 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 fényerőt, 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 fényerő közben változatlan marad). A Hozzárendelés lappal meghatározhatja, hogy az aktuális színcsoport hogyan színezze 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). A párbeszédpanelen a Színcsoportok lista segítségével létrehozhat, szerkeszthet és törölhet színcsoportokat. 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.

A színcsoportok Színek szerkesztése/Grafika újraszínezése párbeszédpanelen való létrehozását és szerkesztését, valamint a színcsoportokkal való kísérletezést bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/lrvid4019_ai weboldalon tekintheti meg. A harmóniák és az intelligens objektumok együttes használatát a Photoshop és az InDesign szoftverben a www.adobe.com/go/vid0191 webcímen található videoklip mutatja be. Például egy élénk színű illusztrációt így lehet szürkeárnyalatossá változtatni: www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_depth_hu.

Még több súgótémakör

„Színcsoport létrehozása a Színek szerkesztése párbeszédpanelen”, 144. oldal

„Színek szerkesztése a Színek szerkesztése párbeszédpanelen”, 145. oldal

„Színek hozzárendelése a grafikákhoz”, 151. oldal

„Színek számának csökkentése a grafikában”, 154. oldal

Színek szerkesztése/Grafika újraszínezése párbeszédpanel

❖ Nyissa meg a Színek szerkesztése/Grafika újraszínezése párbeszédpanelt a következő módszerek bármelyikével:

Szerkesztés > Színek szerkesztése > Grafika újraszínezése vagy Újraszínezés készlettel parancs Ezeket a parancsot a kijelölt grafika színeinek szerkesztéséhez használhatja.

Grafika újraszínezése gomb a Vezérlőpulton Ezt a gombot akkor használhatja, ha a kijelölt grafika színeit a Grafika újraszínezése párbeszédpanelen szeretné szerkeszteni. Ez a gomb akkor érhető el, ha a kijelölt grafika kettő vagy több színt tartalmaz.

Megjegyzés: *A színek ilyen módon történő szerkesztése egyszerű módja a grafikában lévő színek globális szerkesztésének, ha a grafika létrehozásakor nem globális színeket használt.*

Színek szerkesztése, illetve Színek szerkesztése vagy alkalmazása gomb a Színsegéd panelen Kattintson erre a gombra, ha a színeket a Színsegéd panelen szeretné szerkeszteni, vagy ha a Színsegéd panelen lévő színeket szerkesztés után alkalmazni kívánja a kijelölt rajzelemre.

Színcsoport szerkesztése, illetve Színcsoport szerkesztése vagy alkalmazása gomb a Színtárak panelen Kattintson erre a gombra, ha a kiválasztott színcsoportban található színeket szeretné szerkeszteni, vagy ha a színeket szerkesztés után alkalmazni kívánja a kijelölt rajzelemre. A Színtárak panelen megjelenő színcsoportra duplán kattintva is megnyithatja a párbeszédpanelt.

A Színcsoportok lista használata

- A Színcsoportok lista megjelenítéséhez vagy elrejtéséhez kattintson a Színek szerkesztése/Grafika újraszínezése párbeszédpanel jobb oldalán látható Színcsoport tárolójának elrejtése ikonra 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.
- 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 .

Színcsoportok létrehozása

Színcsoportokat létrehozhat a Színsegéd panelen vagy a Színek szerkesztése/Grafika újraszínezése párbeszédpanel használatával. Létrehozhat és megoszthat színcsoportokat az Adobe Kuler webhelyen (www.Kuler.adobe.com) is.

A következő webcímen megtekinthet egy videoklipet azzal kapcsolatban, hogy a Színsegéd használatával hogyan lehet megkeresni és létrehozni különböző színmegoldásokat: www.adobe.com/go/vid0058. A színcsoportok Élő szín párbeszédpanelen való létrehozását és szerkesztését, valamint a színcsoportokkal való kísérletezést bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/lrvid4019_ai címen tekintheti meg.

Még több súgótémakör

„Színtárak panel áttekintése”, 132. oldal

„Színek szerkesztése a Színek szerkesztése párbeszédpanelen”, 145. oldal

„Színcsoport létrehozása a Színek szerkesztése párbeszédpanelen”, 144. oldal

Színcsoport létrehozása a Színsegéd panelen

Az alapszín beállításakor ne legyen kijelölve grafika, különben a kijelölt grafika felveszi az alapszínt.

1 Nyissa meg a Színsegéd panelt, és végezze el a következő műveletek egyikét a színharmónia alapszínének beállításához:

- A Színtárak panelen kattintson egy színmintára.
- 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.

Megjegyzés: *Ha színeket egy színmintakönyvtárra szeretné korlátozni, kattintson a Színcsoport korlátozása egy színmintakönyvtár színeire gombra , és válasszon egy könyvtárat a listából.*

3 A színcsoport vagy egy szín Színtárak panelen való mentéséhez hajtsa végre a következő műveletek valamelyikét:

- A Színsegéd panel aktuális színcsoportjának mentéséhez kattintson a Színcsoport mentése a Színminta panelre gombra .
- Ha egy vagy több színváltozatot különálló színmintaként 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 a Színcsoport mentése a Színminta panelre gombra .

Az új csoport elnevezéséhez jelölje ki a csoportot a Színtárak panelen, és a panel menüjéből válassza a Színcsoport beállításai menüpontot.

Megjegyzés: *A színcsoport színmintájának a Kuler webhelyre való feltöltéséhez jelölje ki a színmintát, és válassza az Ablak menü Kiterjesztések elemének Kuler parancsát. A Kuler párbeszédpanelen kattintson a Feltöltés ikonra . Ahhoz, hogy színmintákat tölthessen fel , regisztrálnia kell magát a Kuler webhelyen.*

4 Ha a grafikát be szeretné színezni a színcsoport egyik színének használatával, válassza ki a rajzelemet, majd kattintson az egyik színre a Színsegéd panelen.

Megjegyzés: *Ha egy objektumcsoport összes objektumát be szeretné színezni, jelölje ki az objektumokat, válassza a Szerkesztés menü Grafika újraszínezése parancsát, majd adja meg a szükséges beállításokat a Grafika újraszínezése párbeszédpanelen. (Lásd: „Színek hozzárendelése a grafikákhoz”, 151. oldal.)*

Színcsoport létrehozása a Színek szerkesztése párbeszédpanelen

Ha létre kíván hozni egy színcsoportot a Színek szerkesztése/Grafika újraszínezése párbeszédpanelen, ki kell választania egy alapszínt és egy harmóniaszabályt. A harmóniaszabály az alapszínt használja a színcsoport színeinek generálásához. Ha alapszínnek például a kéket 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 színkörön 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 a Színek szerkesztése/Grafika újraszínezése párbeszédpanelt, és igény szerint válasszon ki egy színharmóniát a Harmóniaszabályok menüből.

Megjegyzés: *Ha a színeket egy színmintakönyvtárra szeretné korlátozni, kattintson a Színcsoport korlátozása egy színmintakönyvtár 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 alapszínt a következő módszerek valamelyikével:

- Húzza az alapszín jelölőjét (a legnagyobb, dupla gyűrűt megjelenítő jelölőt) a színkörön 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 párbeszédpanelt. 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 .*

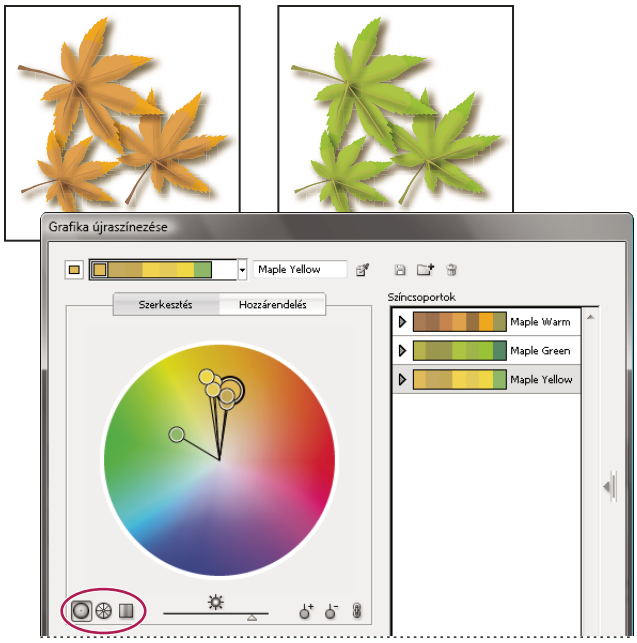
7 Az új színcsoport Színtárak panelen történő mentéséhez kattintson az OK gombra, és zárja be a Színek szerkesztése/Grafika újraszínezése párbeszédpanelt.

Megjegyzés: *A Színsegéd funkció használatával is létrehozhat színcsoportot. (Lásd: „Színcsoport létrehozása a Színsegéd panelen”, 144. oldal.)*

Színek szerkesztése a Színek szerkesztése párbeszédpanelen

A Színek szerkesztése/Grafika újraszínezése párbeszédpanelen kényelmesen elvégezheti a színek szerkesztését, és globálisan beállíthatja a kijelölt grafika színeit. Ez különösen akkor fontos, ha a grafika létrehozásához eredetileg nem globális színeket használt. A színeket és színcsoportokat a Színek szerkesztése/Grafika újraszínezése párbeszédpanelen szerkesztheti, és a módosításokat alkalmazhatja a kijelölt grafikára, vagy későbbi felhasználás céljából mentheti a módosított színeket.

A színek szerkesztése során használhatja az egyenletes színkört, a szegmentált színkört vagy a színellenőrző csíkokat.



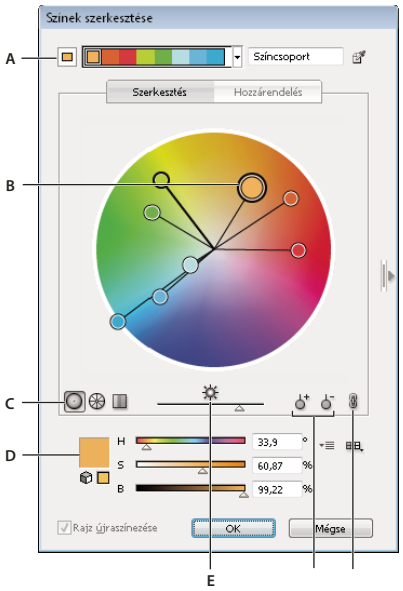
Színek szerkesztése az egyenletes színkör jelölőinek mozgatásával

Egyenletes színkör A színezetet, telítettséget és fényerőt egy egyenletes, folytonos színkörön jeleníti meg. A jelenlegi színcsoport minden színe körül egy kis kör jelenik meg a színkörön. Ezen a színkörön nagy pontossággal választhat rengeteg szín közül, de nehéz különválasztani az egyes színeket, mivel minden képpont más színű.

Szegmentált színkör A színeket diszkrét színfoltokban jeleníti meg. Ezen a színkörön könnyű különválasztani az egyes színeket, de nem jelenít meg annyi színt, mint amennyit a folytonos színkör.

Színellenőrző csíkok Csak a színcsoport színeit jeleníti meg. Egyetlen színnel kitöltött csíkokként jelennek meg, amelyeket egyenként kijelölhet és szerkeszthet. Ezen a képernyőn átrendezheti a színeket úgy, hogy a színellenőrző csíkokat áthúzza balra vagy jobbra. A jobb gombbal rákattintva kiválaszthat egy színt törlésre, beállíthatja alapszínként, módosíthatja az árnyalatát, vagy a Színválasztó segítségével megváltoztathatja a színt.

A színcsoportok létrehozását és szerkesztését, valamint a színcsoportokkal való kísérletezést bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/lrvid4019_ai címen tekintheti meg. Például egy élénk színű illusztrációt így lehet szürkeárnyalatossá változtatni: www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_depth_hu.



***A)** A Harmóniaszabályok menüben megjelenő alapszín **B)** A színkörön 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 módosításainak mentése

Mielőtt elkezdené a színcsoportok módosítását, ellenőrizze, hogy pontosan ismeri-e a változtatások mentésének módját, nehogy véletlenül felülírja a kedvenc színcsoportját! A változtatásokat kétféleképpen mentheti: vagy felülírja az eredeti színcsoportot a módosítottal, vagy az eredeti megváltoztatása nélkül létrehoz egyet, amely tartalmazza a módosításokat.

❖ Tegye a következők egyikét:

- Ha az eredeti színcsoportot változatlanul kívánja hagyni, és a módosításokat egy új színcsoportban szeretné menteni, a Színek szerkesztése/Grafika újraszínezése párbeszédpanelen kattintson az Új színcsoport ikonra .
- Ha a módosításokat az eredeti színcsoporttal együtt kívánja menteni (felülírva az eredeti színcsoportot), kattintson a Színcsoport módosításainak mentése ikonra .

Színcsoport szerkesztése színkörrel

1 Amennyiben szükséges, a Színek szerkesztése/Grafika újraszínezése 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 párbeszédpanelt.

***Megjegyzés:** A kijelölt grafika színeinek szerkesztéséhez kattintson a Kijelölt grafika színeinek beolvasása ikonra .*

3 Ha a színeket egy színmintakönyvtárra szeretné korlátozni, kattintson a Színcsoport korlátozása egy színmintakönyvtár színeire gombra , és válasszon egy könyvtárat a listából.

4 Ha az aktuális csoport alapszínét egy másik színre kívánja változtatni, kattintson a jobb gombbal a színkörön található egyik színre vagy egy színellenőrző csíkra, és válassza a Beállítás alapszínként lehetőséget. A másik lehetőség, hogy az Aktív színek mezőben rákattint egy színre, majd az Aktív színek mező bal oldalán található Aktuális szín beállítása alapszínként ikonra kattint.

5 Húzza a jelölőt a színkörön színének módosításához. Ha a harmónia csatolva van, a jelölő húzásakor minden szín a szabálynak megfelelően változik. Ha a harmónia nincs csatolva, a húzáskor csak az adott jelölő mozog.

A szerkesztés során az alábbi műveleteket végezheti el:

a A színezet módosításához mozgassa a jelölőt körbe a színkörön. A telítettség vagy fényerő módosításához mozgassa a jelölőt a színkör közepe vagy széle felé.

b Szín hozzáadásához kattintson a jobb gombbal arra a pontra a színkörön, ahová fel kívánja venni a színt, és válassza az Új szín hozzáadása lehetőséget.

c Ha törölni szeretne egy színt, kattintson a jobb gombbal a színkörön található színjelölőre (vagy a jelölő vonalára), és válassza a Szín törlése parancsot.

d Ha a Színválasztó segítségével szeretne módosítani egy színt, kattintson a jobb gombbal a színre, és válassza a Színválasztó lehetőséget..

e Ha a jelölő mozgását egy főirányra szeretné korlátozni, a húzás közben tartsa lenyomva a Shift billentyűt.

f Ha a színezet és fényerő 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.

g A színértékek manuális módosításához kattintson a színjelölőre, vagy kattintson a megfelelő színre az Aktív színek mezőben. A csúszkák vagy a színkör alatt található színértékmezők segítségével módosítsa a színértékeket.

h A színkörön lévő szín telítettségének és fényerejének módosításához kattintson a jobb gombbal egy színjelölőre, válassza az Árnyalat kiválasztása lehetőséget, és a megjelenő mezőben kattintson a kívánt színre.

6 Mentse a módosításokat az Új színcsoport ikonra kattintva. Ez a funkció változatlanul hagyja az eredeti színcsoportot, és a módosításokat új színcsoportként menti. Ha pedig a módosításokkal felül kívánja írni az eredeti színcsoportot, akkor kattintson a Színcsoport módosításainak mentése ikonra .

Megjegyzés: *Annak érdekében, hogy a színek biztosan a színtartományon belülre essenek és a weben használhatóak legyenek, jelöljön ki minden színjelölőt, és szükség esetén kattintson a Színtartományon kívüli figyelmeztetés gombra vagy a Webes színtartományon kívüli figyelmeztetés gombra .*

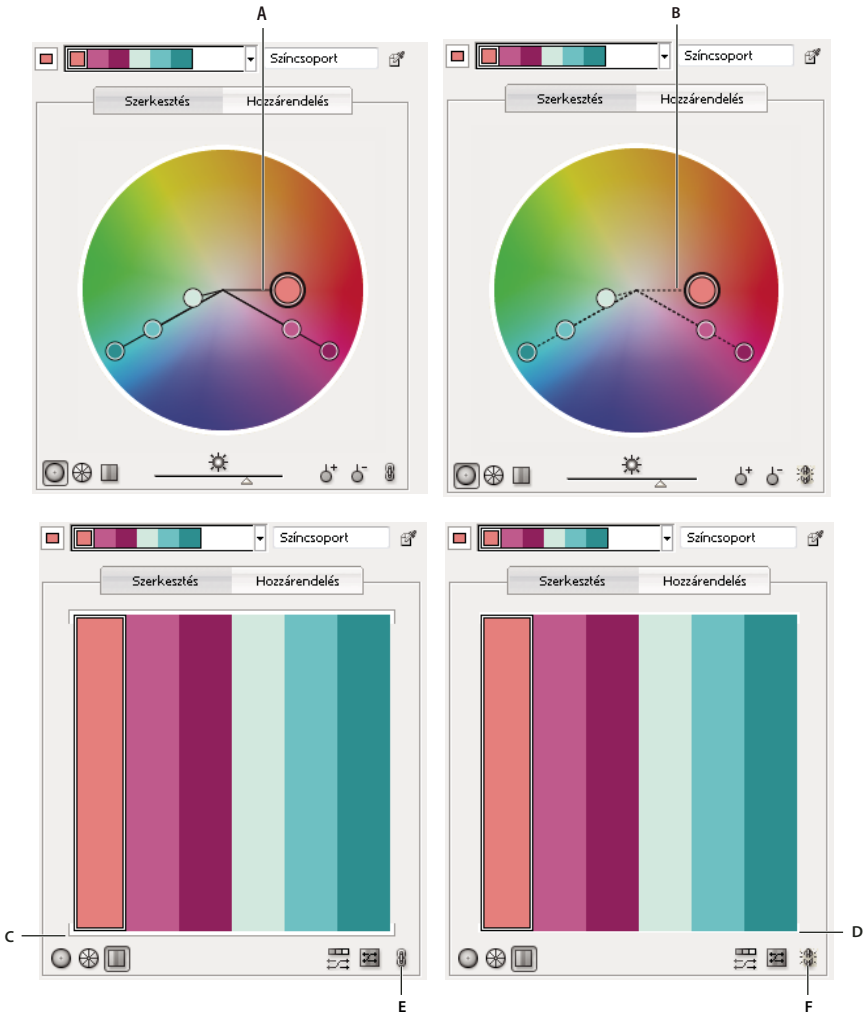
Színcsoport színeinek átrendezése

❖ Tegye az alábbiak egyikét:

- Az Aktív színek menüben húzzon át egy színt balra vagy jobbra.
- Színellenőrző csíkok nézetben húzzon át egy színellenőrző csíkot balra vagy jobbra.

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, válassza le a színjelölőket a harmóniaszabályról.



***A)** Csatolt színek egy színkörön **B)** Nem csatolt színek egy színkörön **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. A Színek szerkesztése/Grafika újraszínezése párbeszédpanelen jelölje ki a szerkeszteni kívánt színcsoportot, és kattintson a Szerkesztés gombra.
2. Kattintson a Harmonizáló színek leválasztása ikonra .
3. Színkör vagy Színellenőrző csíkok nézetben végezze el a következő műveletek egyikét:
   - A szerkeszteni kívánt színjelölő húzásával állítsa be az új színt.
   - Kattintson a módosítani kívánt színellenőrző csíkra vagy színjelölőre, és manuálisan szerkessze a színértékeket.
   - Kattintson duplán (vagy kattintson a jobb gombbal) a színellenőrző csíkra vagy színjelölőre, és válasszon ki egy új színt a Színválasztóban.
   - Kattintson a jobb gombbal egy színjelölőre vagy színellenőrző csíkra, és válasszon új árnyalatot.
4. Kattintson a Harmonizáló színek összekapcsolása gombra a színek újbóli csatolásához, hogy a jelölők az újonnan definiált harmóniaszabály szerint mozogjanak.

Színcsoport színeinek szerkesztése a Színválasztó segítségével

A Színválasztóval módosíthatja a színcsoportban lévő színeket.

1 A Színek szerkesztése/Grafika újraszínezése párbeszédpanelen végezze el a következő műveletek egyikét:

- Kattintson duplán vagy a jobb gombbal egy színjelölőre, és válassza a Színválasztó lehetőséget.
- Kattintson duplán egy színellenőrző csíkra.
- Kattintson a színcsúszkák bal oldalán lévő színmintára.

2 Mentse a változtatásokat a következő 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 .

Színsorrend vagy telítettség és fényerő véletlenszerű módosítása

A Színek szerkesztése/Grafika újraszínezése párbeszédpanelen véletlenszerűen is kísérletezhet az aktuális színcsoport változataival a Telítettség és fényerő véletlenszerű módosítása gomb és a Színsorrend véletlenszerű módosítása gomb használatával.

1 A Színek szerkesztése/Grafika újraszínezése párbeszédpanelen válasszon ki egy színcsoportot.

2 Kattintson a Szerkesztés gombra, majd kattintson a Színsávok megjelenítése gombra, vagy kattintson a Hozzárendelés gombra.

3 Tegye a következők egyikét:

- Az aktuális színcsoport telítettségének és fényerejének véletlenszerű módosításához a színezet megtartásával kattintson a „Telítettség és fényerő véletlenszerű módosítása” gombra .
- Ha az aktuális színcsoport sorrendjét kívánja megkeverni, kattintson a „Színsorrend véletlenszerű módosítása” gombra . Ezzel a gombbal gyorsan áttekintheti az aktuális színcsoporttal megvalósítható különböző színezési módokat a grafika újraszínezése során.

Telítettség, fényerősség, hőmérséklet vagy fényintenzitás globális módosítása

1 A Színek szerkesztése/Grafika újraszínezése párbeszédpanelen kattintson a Szerkesztés gombra.

2 Kattintson a Színmód gombra , és válassza a Globális korrekció beállítást.

3 Módosítsa a telítettség, a fényerő, a hőmérséklet és a fényintenzitás értékét.

Megjegyzés: *Ha a színeket egy színmintakönyvtárra korlátozta, a végrehajtott módosítások kizárólag a könyvtár színeire érvényesek.*

Színcsoport színeinek hozzáadása és eltávolítása

1 A Színek szerkesztése/Grafika újraszínezése párbeszédpanelen kattintson a Szerkesztés gombra.

2 Tegye a következők egyikét:

- Ha hozzá szeretne adni egy színt a színcsoporthoz, kattintson a jobb gombbal arra a pontra a színkörön, ahová fel kívánja venni a színt, és válassza az Új szín hozzáadása lehetőséget. Ha egy meglévő színjelölő vonalára kattint, az új jelölő az adott jelölővel együtt fog mozogni.
- Ha törölni szeretne egy színt, kattintson a jobb gombbal a színjelölőre vagy a színellenőrző csíkra, és válassza a Szín törlése parancsot. Az alapszín jelölője nem törölhető.

Megjegyzés: *A színkörön használhatja a Szín hozzáadása eszköz gombot , illetve a Szín törlése eszköz gombot is. Ezekkel a színkörön a felvenni, illetve eltávolítani kívánt színnek megfelelő pontra kell kattintania.*

- Ha törölni kíván egy színt a Színcsoportok listában szereplő színcsoportból, bontsa ki a színcsoportot, kattintson a jobb gombbal arra a színmintára, amelyet törölni szeretne, és válassza a Szín törlése parancsot.

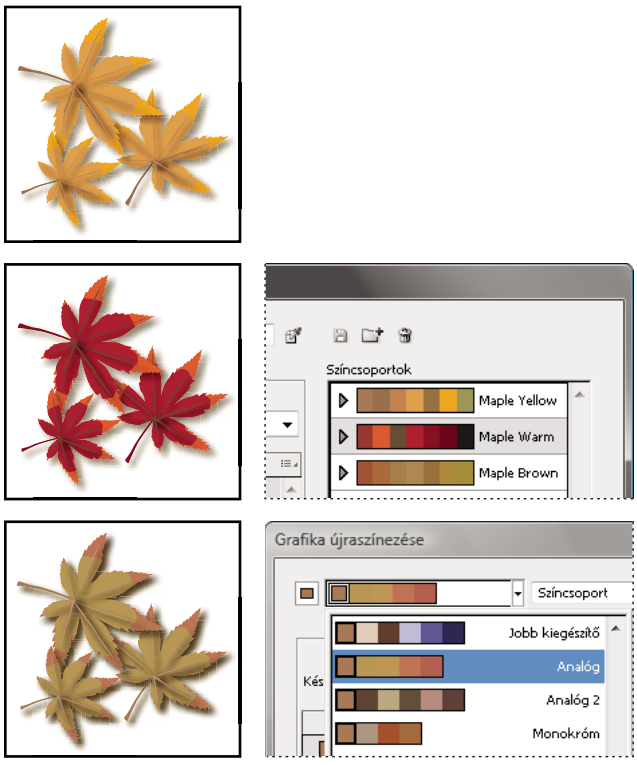
Színcsoport törlése

❖ A Színcsoportok listában jelöljön ki egy színcsoportot, majd kattintson a Törlés gombra . Vagy a jobb gombbal kattintson a színcsoportra, és válassza a Színcsoport törlése lehetőséget.

Színek hozzárendelése a grafikákhoz

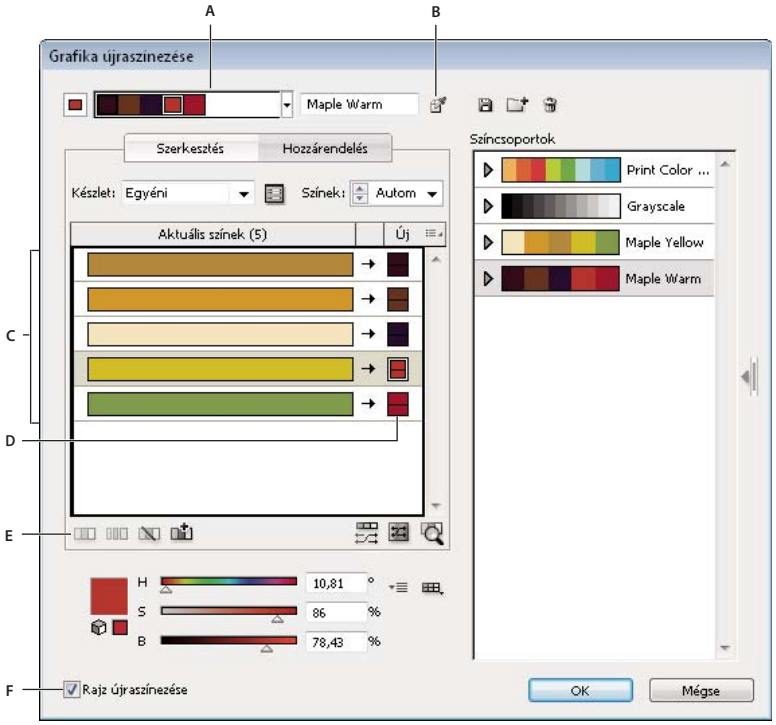
A Színek szerkesztése/Grafika újraszínezése párbeszédpanel Hozzárendelés lapján hozzárendelheti egy színcsoport színeit a grafikához. A színek hozzárendelése a következő módokon lehetséges:

- 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. A Színek szerkesztése/Grafika újraszínezése párbeszédpanelen található beállításokat visszaállíthatja alaphelyzetbe, és így a grafika az eredeti színeivel jelenik meg. Ehhez kattintson a Kijelölt grafika színeinek beolvasása gombra .



A grafika eredeti színei (felül), új színek hozzárendelése a Színcsoportok lista egyik színcsoportjának kijelölésével (középen), valamint új színek hozzárendelése a Harmóniaszabályok 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.



A) Aktív színcsoport B) Kijelölt grafika színeinek beolvasása C) Színek a kijelölt grafikából D) Új színek az aktív színcsoportból E) Teljes sorokkal való munkavégzéshez való beállítási lehetőségek F) Grafika újraszínezése

A színek hozzárendelését bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0061 címen tekintheti meg.

Új színek hozzárendelése a kijelölt grafikához

1 Jelölje ki az átszínezni kívánt grafikát.

2 Válassza a Szerkesztés > Színek szerkesztése > Grafika újraszínezése parancsot.

Megnyílik a Grafika újraszínezése párbeszédpanel, amelynek Hozzárendelés területén mindkét oszlopban az eredeti grafika színei láthatók

3 Egy színcsoport színeinek hozzárendeléséhez végezze el a következő műveletek egyikét:

a Jelöljön ki egy színcsoportot a Színcsoportok listában.

b Hozzon létre egy színcsoportot egy új harmóniaszabálynak a Harmóniaszabályok menüből való kijelölésével.

Megjegyzés: *Színcsoport létrehozásakor a Szerkesztés gombra kattintva finomíthatja a színek beállításait, ezután kattintson a Hozzárendelés gombra. Vagy ha csak néhány színt szeretne korrigálni a kijelölt grafikában, jelölje ki a színt, és szerkessze azt a színcsúszkákkal..*

4 Kattintson a Grafika újraszínezése parancsra a grafika színváltozásainak megtekintéséhez.

5 Színek újbóli hozzárendeléséhez:

- 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 egy új színt kíván hozzáadni az Új oszlophoz, vagy törölni szeretne onnan egy színt, kattintson a jobb gombbal a listára, és válassza az Új szín hozzáadása vagy a Szín törlése lehetőséget.)
- Amennyiben az Új oszlopban módosítani kíván egy színt, kattintson a jobb gombbal a színre, és az új szín megadásához válassza a Színválasztó lehetőséget.
- 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 az újbóli hozzárendelésből ki szeretne zárni egy aktuális színt, a jobb gombbal kattintson a színre, és válassza a Színek kizárása lehetőséget, vagy kattintson az ikonra .
- A színek véletlenszerű újbóli hozzárendeléséhez kattintson a Színsorrend véletlenszerű módosítása gombra . Az Új oszlop színei véletlenszerűen bekerülnek az aktuális színek különböző soraiba.
- Ha hozzá kíván adni egy sort az Aktuális színek oszlophoz, kattintson a jobb gombbal az oszlopra, és válassza az Új sor hozzáadása lehetőséget, vagy kattintson az ikonra .

6 Az Aktuális színek oszlopban lévő színek egyesítéséhez és szétválasztásához végezze el a következő műveletek valamelyikét:

- Ha a színeket külön sorokba szeretné szétválasztani, válassza ki az áthelyezendő színblokkot, kattintson a jobb gombbal, és válassza a Színek szétválasztása külön sorokba lehetőséget, vagy kattintson az ikonra .
- Amennyiben a színeket egy sorban szeretné egyesíteni, a Shift billentyű lenyomva tartása közben válasszon ki több színt az egérrel, kattintson a jobb gombbal, és válassza a Színek egyesítése egy sorba lehetőséget, vagy kattintson az ikonra .

7 Az új színek színárnyalatainak vagy árnyékainak módosításához kattintson az új szín jobb oldalán látható háromszögre (vagy a jobb gombbal kattintson egy színre, és válassza a Színezési mód lehetőséget), majd válassza ki a megfelelő beállítást. Az Alkalmazás mindre parancs a beállításokat a színcsoport összes új színére alkalmazza.

Megjegyzés: *A Színárnyalatok és árnyalások, valamint a Színezetváltás csak akkor érhető el, ha a direktszínek 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 újraszínezése jelölőnégyzet jelölését, és kattintson az OK gombra.

Minden szín telítettségének és fényerejének véletlenszerű módosítása

1 Ha szükséges, jelöljön ki egy objektumot, és válassza a Szerkesztés > Színek szerkesztése > Grafika újraszínezése parancsot.

2 A Színek szerkesztése/Grafika újraszínezése párbeszédpanelen kattintson a Telítettség és fényerő véletlenszerű módosítása gombra .

Megjegyzés: *A telítettséget és a fényerőt a színcsoport színellenőrző csík nézetben való szerkesztése közben is módosíthatja.*

Grafika eredeti színeinek megtekintése az új színek hozzárendelése során

A kijelölt grafika újraszínezésekor a kijelölt színcsoportba tartozó színek váltják fel az eredeti színeket. Az új színek hozzárendelése során segítségére 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 újraszínezése parancsot.

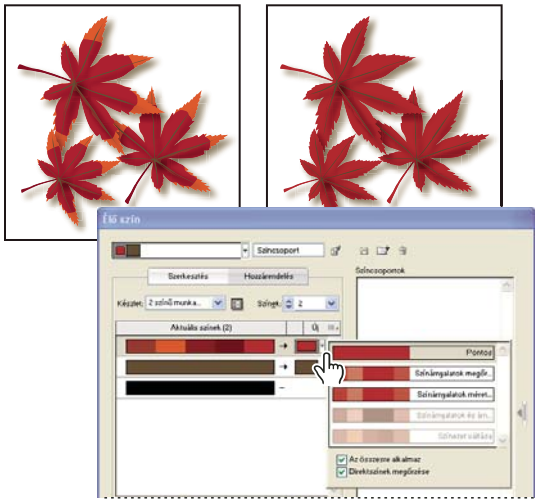
2 A Grafika újraszínezése párbeszédpanelen kattintson A fenti színekre kattintva megkeresheti azokat a grafikában gombra , majd kattintson egy színre az Aktuális színek oszlopban.

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 kimenetre küldenő színek számának csökkentése, a színek szürkeárnyalatossá konvertálása vagy a színek korlátozása egy színmintakönyvtárra gyakran szükséges, ha a grafikát többféle kimeneti eszközhöz tervezi. A Grafika újraszínezése párbeszédpanelen könnyedén csökkentheti a színek számát a grafikában. A színek csökkentését elvégezheti egy készlet segítségével: például a Szürkeárnyalatos grafika funkció használatával gyorsan szürkeárnyalatossá alakíthatja a kijelölt grafikát.



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 színmintakönyvtár használatára.

1 Jelölje ki azt a grafikát, amely esetében csökkenteni kívánja a színek számát.

2 Válassza a Szerkesztés > Színek szerkesztése > Újraszínezés készlettel parancsot, és válasszon egy készletbeállítást.

3 Tegye az alábbiak egyikét:

- Ha a színeket egy színmintakönyvtárra kívánja korlátozni, kattintson a könyvtár gombra , jelölje ki a kívánt könyvtárat, majd kattintson az OK gombra.
- Ha a színeket nem szeretné egy színmintakönyvtárra korlátozni, kattintson az OK gombra.

Megnyílik a Grafika újraszínezése 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 aktiválva van a Grafika újraszínezése beállítás, majd kattintson az OK gombra.

Színek számának csökkentése egyéni beállításokkal

1 Jelölje ki az átszínezni kívánt grafikát.

2 Válassza a Szerkesztés > Színek szerkesztése > Grafika újraszínezése parancsot.

Megnyílik a Grafika újraszínezése párbeszédpanel. Az Új oszlop megjeleníti a kijelölt grafika összes színét.

3 Más színek használatához jelöljön ki van hozzon létre egy színcsoportot.

4 A Színek menüben válassza ki a színek kívánt számát.

5 Kattintson a Színcsökkentés beállításai 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 *Egyéni* lesz.

Színek Meghatározza a jelenlegi színek helyett használni kívánt új színek számát.

Korlátozás könyvtárra Meghatároz egy színmintakönyvtárat, amelyből az összes új színt 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 színt pontosan a megadott új színre cserél le.
- A Színárnyalatok méretezése (alapértelmezett beállítás) a legsötétebb aktuális színt cseréli le a megadott új színre. A sorban található többi aktuális színt 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 fényerejű és sötétségű aktuális színt 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 Színezetváltás az Aktuális színek sor legtipikusabb színét kulcsszínként állítja be, majd a kulcsszínt cseréli le az új színre. A többi aktuális színt olyan színekkel cseréli le, amelyek fényerőben, 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.

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.*

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 aktiválva van a Grafika újraszínezése beállítás, majd kattintson az OK gombra.

Kuler panel

Kuler ismertetése

A Kuler™ panelen keresztül férhet hozzá egy hálózati közösséget alkotó tervezők által készített szín-, illetve témacsoportokhoz. A panelen keresztül a Kuler felületén hozzáférhető több ezernyi téma közül válogathat, a kedvére valókat le is töltheti és a saját projektjeibe is belefoglalhatja. A Kuler panelen a témák feltöltésével meg is oszthatja azokat a Kuler közösség tagjaival.

A Kuler panel az Adobe Photoshop® CS5, az Adobe Flash® Professional CS5, az Adobe InDesign® CS5, az Adobe Illustrator® CS5 és az Adobe Fireworks® CS5 programban használható. Ezen termékek francia verziójában nincs ilyen panel.

Megtekinthet egy, a Kuler panelt bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/lrvid4088_xp weboldalon.

A Kulerrel és a színekkel kapcsolatos ötletekkel kapcsolatban olvassa el Veerle Pieters blogját a http://veerle.duoh.com/hu/blog/comments/adobe_kuler_update_and_color_tips/ címen.

Témák megjelenítése és használata

Ahhoz, hogy a témák közötti a hálózaton keresztül tallózhasson, internetkapcsolat szükséges.

Témák keresése és megtekintése

1. Válassza az Ablak menü Kiterjesztések elemének Kuler parancsát.
2. A Keresés mezőben adja meg egy téma nevét, egy címkét vagy egy létrehozó nevét.

   Megjegyzés: *A keresésekben csak alfanumerikus karaktereket (Aa-Zz, 0-9) használjon.*
3. A keresési találatokat a találatok felett megjelenő opciók kiválasztásával szűrheti.
4. A következő, illetve előző téma megjelenítéséhez kattintson az Előző témakészlet megjelenítése, illetve a Következő témakészlet megjelenítése ikonra a Kuler panel alján.
5. A Kuler közösség legújabb témáinak megjelenítéséhez kattintson a Kuler közösség új témáinak megjelenítése ikonra a panel alján.

Téma megtekintése a Kuler panelen a hálózaton keresztül

1. Jelölje ki a keresési találatokban szereplő témák valamelyikét.
2. Kattintson a téma jobb oldalán található háromszögre, majd válassza a Megjelenítés a hálózaton keresztül a Kulerben lehetőséget.

Gyakori keresések mentése

1. Válassza a Saját lehetőséget az első felugrómenüben, közvetlenül a Keresés panel alatt.
2. A megjelenő párbeszédpanelen adja meg a keresett kifejezéseket, majd kattintson a Mentés gombra.

Ha el akarja indítani a keresést, jelölje ki az első megjelenő menüben.

Mentett keresés törléséhez a megjelenő menüben válassza az Egyedi lehetőséget, majd törölje az eltávolítandó kereséseket.

Az Illustrator Színtárak paneljének bővítése egy témával

- Jelölje ki a témát, majd kattintson a „Kijelölt téma hozzáadása a Színminákhoz” ikonra a Kuler panel alján.

Saját téma feltöltése a Kuler közösség számára

1 Jelölje ki a témát a Színtárak panelen.

2 A Kuler panelen kattintson a „Feltöltés a Színtárak panelről a Kuler közösség számára” ikonra.

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).

Még több súgótémakör

„Színterek és színtartományok”, 126. 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, illetve a Színek szerkesztése/Grafika újraszínezése párbeszédpanelen.

❖ A kockára kattintva kijelölheti a választott színhez legközelebb álló webes színt (amely a kocka mellett egy kis mezőben jelenik meg).

Még több súgótémakör

„Webgrafikák ismertetése”, 414. 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 legelöl és leghátul található kitöltött objektumok színei közötti fokozatos keverés színeivel szeretné kitölteni, válassza a Szerkesztés > Színek szerkesztése > Keverés elölről 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.

Szín színárnyalatának módosítása

1 A Színtárak panelen jelöljön ki egy globális négyszínes színt vagy direktszínt, vagy jelöljön ki egy objektumot, amelyre globális négyszínes színt 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 négyszínes színt vagy direktszínt. Ha a T alakú csúszka továbbra sem jelenik meg, a Szín panel menüjéből válassza a Beállítások megjelenítése parancsot.

3 A színárnyalat színmintaként való mentéséhez húzza a színt a Színtárak panelre, vagy a panel menüjéből válassza az Új színminta menüpontot. A mentett színárnyalat neve megegyezik a bázisszín nevével, de az árnyalat százalékos értéke is a névbe kerül. Ha például volt egy „Égszínkék” nevű szín, és azt 50 százalékos árnyalattal menti, akkor a színminta neve „Égszínkék 50%” lesz.

Még több súgótémakör

„Direktszínek – ismertető”, 127. oldal

„Négyszínes színek – ismertető”, 127. oldal

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 az ecsetvonás beállításait.

4 Állítsa be a színértékeket, és kattintson az OK gombra:

- Ha a kijelölés tartalmaz globális négyszínes színeket vagy direktszíneket, a színárnyalat csúszkával beállíthatja a színek intenzitását. A nem globális négyszínes színeket ez nem érinti.
- Ha CMYK színmódban dolgozik, és nem globális négyszínes színeket jelölte ki, a csúszkákkal beállíthatja a ciánkék, a bíbor, a sárga és a fekete százalékos értékét.

- Ha RGB színmódban dolgozik, és nem globális négyszínes színeket jelölt ki, a csúszkákkal beállíthatja a vörös, a zöld és a kék százalékos értékét.
- Ha a kijelölt színeket szürkeárnyalatossá szeretné konvertálni, a Színmód listából válassza a Szürkeárnyalatos lehetőséget, és jelölje be az Átalakítás beállítást. Ezután a csúszkával állítsa be a fekete százalékos értékét.
- Ha a kijelölés tartalmaz globális négyszínes- vagy direktszíneket, és ezeket nem globális négyszínes színekké szeretné átalakítani, a Színmód 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.

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.

Dokumentum színmódjának módosítása

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

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 az 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 négyszínes katalógusából származó CMYK értékek használata jelölőnégyzetet, ha azt szeretné, hogy a direktszínek megfeleljenek az Illustrator korábbi verziói által használt színeknek.

Még több súgótémakör

„Lab”, 125. oldal

Színek konvertálása szürkeárnyalatosra

1 Jelölje ki azon objektumokat, amelyek színeit konvertálni szeretné.

2 Válassza a Szerkesztés > Színek szerkesztése > Konvertálás szürkeárnyalatosra parancsot.

A Szerkesztés > Színek szerkesztése > Színegyensúly módosítása paranccsal konvertálhatja az objektumokat szürkeárnyalatosra, és a szürke felhasznált árnyalatait is beállíthatja.

Még több súgótémakör

„Szürkeárnyalatos”, 126. oldal

Szürkeárnyalatos képek átalakítása RGB vagy CMYK módba

1. Jelölje ki a szürkeárnyalatos képet.
2. Válassza a Szerkesztés > Színek szerkesztése > Konvertálás CMYK-ra vagy Konvertálás RGB-re parancsot (a dokumentum színmódjától függően).

Szürkeárnyalatos 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 direktszínnel.

   Megjegyzés: *Ha a szürkeárnyalatos 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.

Még több súgótémakör

„HSB”, 125. oldal

Egymást árfedő 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, mintázatokat, 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 négyszínes színeket és direktszíneket is tartalmazó objektumra, a színek CMYK színekké alakulnak át. Egy nem globális négyszínes RGB-alapszín és egy RGB-direktszín keverésekor minden direktszín nem globális négyszínes RGB-alapszínné alakul át.*

Még több súgótémakör

„Görbekezelő hatások alkalmazása”, 260. oldal

„Keverési módok ismertetése”, 201. oldal

„Elemek kijelölése megjelenési jellemzők céljaként”, 391. 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: Festés

Festés ismertetése

A grafika érdekesebbé tételére használható az Adobe Illustrator kalligrafikus, szóró-, grafika-, mintázat- és sörteecsete. Ezek mellett használható az Élő festés szolgáltatás és az Alakzatformáló eszköz, amelyekkel különféle görbeszegmensek, valamint színes kitöltéssel, mintával vagy színátmenettel rendelkező, zárt görbék festhetők. Az Alakzatformáló eszközzel új, összetett alakzatok hozhatók létre a meglévő egyszerűbb alakzatok egyesítésével. Az opacitás, maszkok, színátmenetek, keverések, hálók és mintázatok szabad utat engednek a kreativitásnak. A Szélességi eszköz lehetőséget biztosít változó szélességű vonások előállítására, amellyel nagyon kifejező körvonalak hozhatók létre.

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 ecsetvonásokat az egyes görbék szegélyeihez és lapjaihoz rendelheti hozzá.

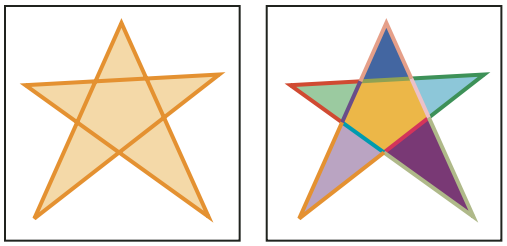
Objektum festése

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.

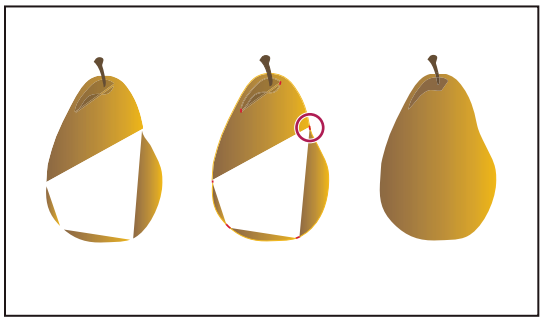
Megtekinthet egy, az ecsetek használatát bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0044 weblapon.

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 színezheti ki. Ezenkívül különböző színt 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 ecsetvonása 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 weblapon.
Megtekinthet egy, az Ecset eszköz használata során alkalmazható festési technikákat ismertető videoklipet a www.adobe.com/go/vid0038 weblapon.

Még több súgótémakör

„Élő festés ismertetése”, 175. oldal

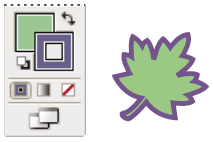
Kitöltések és ecsetvonások ismertetése

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 stílusos ecsetvonásokat festhet.

***Megjegyzés:** Amikor Élő festési csoportokkal dolgozik, csak akkor alkalmazhat ecsetet egy szegélyre, ha a Megjelenés panelen ecsetvonást rendel a csoporthoz..*

A kitöltések és ecsetvonások aktuális színei az Eszközök panelen jelennek meg.



Kitöltés és ecsetvonás vezérlők

Még több súgótémakör

„Az objektumok festéséhez használható billentyűparancsok”, 518. oldal

„Színek kijelölése a Színválasztóval”, 130. oldal

Kitöltés és ecsetvonás vezérlők

A kitöltések és az ecsetvonások beállítására szolgáló vezérlők az Eszközök, a Vezérlő és a Szín 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 Vezérlőpult 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.

Ecsetvonás panel Kattintson az Ecsetvonás 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 kíván alkalmazni, nem ecsetvonást.

Körvonal kitöltése

3 Adjon meg egy kitöltési színt a következő műveletek egyikével:

- Kattintson egy színre a Vezérlőpulton, Szín panelen, Színminta panelen, Színátmenet panelen vagy egy színmintakönyvtárban.
- 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 Színminta panelről az objektumra húzza. Élő festési csoportok esetében a húzás nem működik.

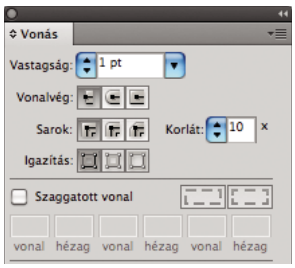
Még több súgótémakör

„Elemek kijelölése Élő festési csoportokban”, 178. oldal

„Festés az Élő festékesvödör eszközzel”, 180. oldal

Objektum ecsetvonásainak meghatározása

Az Ecsetvonás panel (Ablak > Ecsetvonás) használatával adható meg, hogy a vonal folytonos, szaggatott, és beállítható, milyen legyen a szaggatottsága, ha szaggatott, valamint az ecsetvonás vastagsága, illesztése, a sarkos illesztés határa, a nyílhegy, a szélességprofil, a vonalegyesítések stílusa és a vonalvégek kialakítása.



Ecsetvonás panel

Ecsetvonás beállításokat alkalmazhat egy egész objektumra, vagy az Élő festési csoportokkal különböző ecsetvonásokat alkalmazhat az objektum különböző szegélyeire.

Még több súgótémakör

„Munkaterület – áttekintés”, 5. oldal

„Elemek kijelölése Élő festési csoportokban”, 178. oldal

„Festés az Élő festékesvödör eszközzel”, 180. oldal

Ecsetvonás színének, szélességének és igazításának megadása

1 Jelölje ki az objektumot. (Egy Élő festési csoportban a szegélyek kijelöléséhez használja az Élő festési kijelölés eszközt.)

2 Kattintson az Ecsetvonás négyzetre az Eszközök, a Szín vagy a Vezérlőpulton. Ezzel azt jelzi, hogy ecsetvonást szeretne használni, nem kitöltést.

Ecsetvonás négyzet

3 Jelöljön ki egy színt a Szín panelen, vagy egy színmintát a Színminta vagy a Vezérlőpulton, vagy kattintson duplán az Ecsetvonás négyzetre, és jelöljön ki egy színt a Színválasztó eszközzel.

Ha az Ecsetvonás négyzetben lévő aktuális színt kívánja használni, az Ecsetvonás négyzetből egyszerűen az objektumra húzhatja a színt. Élő festési csoportok esetében a húzás nem működik.

4 Adjon meg egy vonalvastagságot az Ecsetvonás vagy a Vezérlőpulton.

5 Abban az esetben, ha az objektum egy zárt görbe, és nem egy Élő festési csoport, válasszon egy beállítást az Ecsetvonás panelen az ecsetvonás görbe mentén történő igazításához:

- Ecsetvonás középre igazítása
- Ecsetvonás belülre igazítása
- Ecsetvonás kívülre igazítása

Megjegyzés: *Ha olyan görbéket 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.

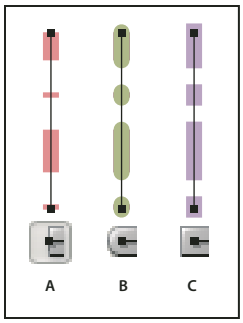
3 Kattintson erre az ikonra: „A vonások sarkokhoz és görbevégekhez igazítása, a vonások hosszának módosításával” Ezzel a beállítással a sarkokra és görbevégekre eső vonások következetesen és kiszámíthatóan jeleníthetők meg. Ha a vonások megjelenését annak korrigálása nélkül kívánja megtartani, akkor válassza a „Megtartja a vonások és a hézagok pontos hosszát” ikont.

Szaggatott vonal korrigálása a sarkoknál
A) *Megtartja a vonások és a hézagok pontos hosszát* ***B)*** *A vonások sarkokhoz és görbevégekhez igazítása, a vonások hosszának módosításával*

4 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.

5 Jelöljön ki egy vonalvég-beállítást a vonalkák végének módosításához. A Tompa vonalvég szögletes végű vonalkákat hoz létre, a Kerek vonalvég kerek vonalkákat és pontokat, a Kiszögellő vonalvég pedig megnyújtja a vonalkák végét.



6 pontos szaggatott vonalak 2-es, 12-es, 16-os, 12-es hézagokkal
***A)** Tompa vonalvég **B)** Kerek vonalvég **C)** Kiszögellő vonalvég*

A tökéletes szaggatott vonalak készítéséről szóló videó: www.adobe.com/go/lrvid5213_ai_en.

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.

Tompa vonalvég Szögletes végű vonalakat hoz létre.

Kerek vonalvég Lekerekített végű vonalakat hoz létre.

Kiszögellő vonalvég Szögletes vonalvégeket hoz létre, amelyek a vonal hosszának felével túlnyúlnak. Ez a beállítás azt eredményezi, hogy a vonalvastagság egyenlő arányban nyúlik túl minden irányban.

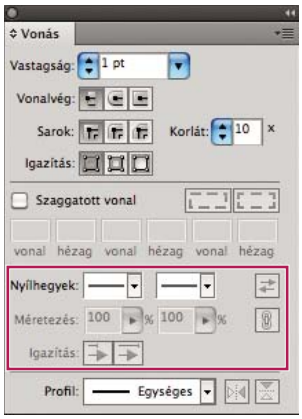
Ferde vágás illesztése Hegyes végű vonalakat hoz létre. Adja meg a ferde vágás határát 1 és 500 között. A ferde vágás határa azt határozza meg, hogy a ferde (hegyes) illesztést a program mikor változtatja sarkított (szögletes) illesztéssé. A Ferde vágás alapértelmezett határa 10, aminek az a jelentése, hogy amikor egy sarokpontban a vonalvastagság tízszeresénél már hosszabb lenne a hegyes csücsök, akkor a program átvált sarkos illesztésről lecsapott illesztésre. 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.

Nyílhegyek elhelyezése

Az Illustrator CS5 az Ecsetvonás panelről hozzáférést biztosít a nyílhegyekhez, és beállítható azok mérete is. Az alapértelmezett nyílhegyek közül az Ecsetvonás panel Nyílhegyek legördülőlistájából lehet választani. Az Ecsetvonás panel használatával a nyílhegyek könnyen fel is cserélhetők.



Nyílhegyek az Ecsetvonás panelen

A nyíl hegye és tolla egymástól függetlenül átméretezhető a Méretezés művelettel. Ha egyforma értékkel kívánja átméretezni a nyíl hegyét és tollát, kattintson a „Kezdő és záró nyílhegy méretezésének összekapcsolása” ikonra a Méretezés művelet mellett.

Az Igazítás művelettel beállítható a görbe úgy, hogy igazodjon a nyíl hegyéhez és tollához. A következő lehetőségek kínálkoznak:

- A nyíl hegyének túlnyúlása a görbe végén
- A nyíl hegyének elhelyezése a görbe végén

  Megjegyzés: *Az objektumon lévő nyílhegy eltávolítható a Nincs nyílhegybeállítás kiválasztásával a legördülőlistájából.*

Nyílhegyek testreszabása

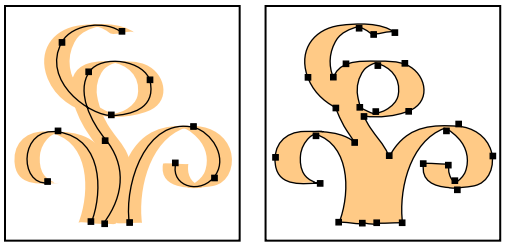
Nyílhegyek testreszabásához nyissa meg az Arrowheads.ai fájlt, melynek helye: `ShowPackageContent\Required\Resources\<locale>\` (Mac esetén) és `\Support Files\Required\Resources\<locale>\` (Windows esetén). A fájlban található utasításokat követve létrehozhatók az egyéni nyílhegyek.

A frissített Arrowheads.ai fájlt helyezze ide: `<Illustrator home>\Plug-ins\`, de kerülje a meglévő Arrowheads.ai fájl felülírását.

Görbék rajzolása és egyesítése a Pacaecset eszközzel

A Pacaecsettel rajzolhat olyan kitöltött alakzatokat, amelyek más, azonos színű alakzatokat keresztezhetnek, és azokkal egyesíthetők.

A Pacaecset eszköz alapértelmezett ecset beállításai megegyeznek a kalligrafikus ecsetek alapértelmezett beállításaival. (Lásd „Kalligrafikus ecset beállításai”, 187. oldal.)



A Kalligráfia ecsettel létrehozott görbe (a bal oldalon); a Pacaecset eszközzel létrehozott görbe (a jobb oldalon)

Videó a Pacaecset használatáról: www.adobe.com/go/lrvid4018_ai. Példa összetett rajz Pacaecset segítségével történő elkészítésére: www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_blob_brush_hu.

Még több súgótémakör

„Ecset eszköz beállításai”, 185. oldal

Irányelvek a Pacaecset eszköz használatához

A Pacaecset eszköz használatakor vegye figyelembe a következőket:

- Az egyesíteni kívánt görbéknek egymás mellett kell lenniük a halmozási sorrendben.
- A Pacaecsettel olyan görbék rajzolhatók, amelyeknek ecsetvonásai üresek, csak kitöltésük van. Ügyeljen arra, hogy ha egyesíteni szeretné a Pacaecsettel rajzolt görbéket a már meglévő grafikákkal, akkor azok a Pacaecsettel rajzolt görbékkel azonos kitöltésűek és üres ecsetvonásúak legyenek.
- A program a legfelső olyan görbével egyesíti a Pacaecset eszközzel rajzolt új görbéket, amely megfelel az egyesítés kritériumainak. Ha az új görbe egy csoporton vagy rétegen belül több megfelelő jellemzőkkel rendelkező görbét is érint, akkor a program az összes keresztezett görbét egyesíti.
- A Pacaecset eszköz festési jellemzőkkel (pl. hatások, illetve átlátszóság) való ellátásához a festés előtt jelölje ki az ecsetet, majd a Megjelenések panelen adja meg a jellemzőket.
- A Pacaecset eszközzel más eszközökkel létrehozott görbék is egyesíthetők. Ehhez először is gondoskodjon arról, hogy a meglévő grafikának ne legyen ecsetvonása, majd állítsa a Pacaecset eszköz kitöltőszínét a meglévő grafikával azonos színre, végül rajzoljon egy olyan görbét, amely az összes egyesíteni kívánt görbét metszi.

Egyesített görbék létrehozása

Ne feledje, hogy ecsetvonásos görbék nem egyesíthetők.

1. Jelölje ki azt a görbét, amellyel egyesíteni kíván egy új görbét.
2. Törölje a jelet a Megjelenések panelen található Az új grafika megjelenése alapszintű lehetőség melletti négyzetből. Ha ez a négyzet nincs bejelölve, akkor a Pacaecset eszköz a kijelölt grafika jellemzőit használja fel.
3. Jelölje ki a Pacaecset eszközt , majd győződjön meg arról, hogy az a kijelölt grafikáéval azonos megjelenési jellemzőkkel rendelkezik.
4. Rajzoljon a grafikát metsző görbéket. Ha a program nem egyesíti a görbéket, akkor gondoskodjon arról, hogy a Pacaecset eszköz jellemzői pontosan egyezzenek a már meglévő görbe jellemzőivel, valamint arról, hogy egyiknek se legyen ecsetvonása.

A Pacaecset eszköz beállításai

Az Eszközök panelen kattintson duplán a Pacaecset eszközre, majd adja meg az alábbi beállítások közül a kívántakat:

Maradjon kijelölve Hatására a program az összes görbét kijelöli az egyesített·görbe·rajzolásakor, és a görbék a rajzolás közben is kijelölve maradnak. E beállítással jelenítheti meg az egyesített görbéhez tartozó összes görbét.

Csak a kijelölés egyesítése Azt állítja be, hogy az új ecsetvonás kizárólag a kijelölt meglévő görbével egyesüljön. Ennek kiválasztása esetén az új ecsetvonások nem fognak automatikusan egyesülni a keresztezett másik görbékkel, ha azok nincsenek kijelölve.

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.

Méret Meghatározza az ecset méretét.

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 kerekebb lesz.

Ecsetvonások átalakítása összetett görbékké

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 Csoportos kijelölés eszközzel.

A csoport tartalmát a Rétegek panelen tekintheti meg.

Még több súgótémakör

„Összetett görbék ismertetése”, 264. oldal

„Objektumok csoportosítása és a csoportosítás megszüntetése”, 227. oldal

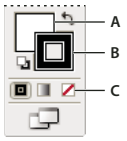
Kitöltés vagy ecsetvonás eltávolítása az objektumról

1 Jelölje ki az objektumot.

2 Az Eszközök panelen kattintson a Kitöltés vagy az Ecsetvonás négyzetre. Ezzel azt jelzi, hogy az objektum kitöltését vagy ecsetvonását kívánja eltávolítani.

3 Kattintson az Eszközök, a Szín vagy a Színtárak panelen található Nincs gombra.

Megjegyzés: *A Nincs ikonra a Vezérlőpulton található Kitöltés menüben vagy az Ecsetvonás színe menüben is kattinthat.*



Kitöltés és Ecsetvonás négyzetek
***A)** Kitöltés négyzet **B)** Ecsetvonás négyzet **C)** Nincs gomb*

Azonos kitöltésű vagy ecsetvonású objektumok kijelölése

Kijelölheti az objektumokat, amelyek ugyanolyan jellemzőkkel, például kitöltési színnel, ecsetvonásszínnel vagy ecsetvonás-vastagsággal rendelkeznek.

***Megjegyzés:** A Kijelölés > Azonos > Kitöltés színe, Ecsetvonás 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 Vezérlőpulton 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 ecsetvonásszínt használ, jelöljön ki egy ilyen objektumot, vagy válasszon egy színt a Szín vagy a Színminta panelen. Ezután válassza a Kijelölés > Azonos menüpontot, és az almenüben kattintson a Kitöltés színe, Ecsetvonás 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 paranccsal 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 megkettőzése 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.*

Még több súgótémakör

„Elemek kijelölése megjelenési jellemzők céljaként”, 391. oldal

„Megjelenés panel áttekintése”, 390. oldal

Változó szélességű ecsetvonások létrehozása

A Szélességi eszköz ismertetése

A Szélességi eszköz az Eszközök panelről érhető el. Lehetővé teszi változó szélességű ecsetvonások létrehozását, és a váltakozó szélesség profilként való elmentését, hogy az más vonásokra is alkalmazható legyen.

Egy vonásra Szélességi eszközzel rámutatva üres rombusz jelenik meg a fogantyúkkal rendelkező görbén. Beállítható az ecsetvonás szélessége, áthelyezhetők, megkettőzhetők és törölhetők a szélességi pontok.

Több ecsetvonás esetén a szélességi eszköz csak az aktuális vonást állítja be. Ha egy vonást módosítani kíván, győződjön meg róla a Megjelenés panelen, hogy a megfelelő ecsetvonás van-e éppen kiválasztva.

A Szélesség eszköz használatáról szóló videó: www.adobe.com/go/lrvid5206_ai_en.

A Szélességi eszköz használata

A szélességi pontok Szélességi pont szerkesztése párbeszédpenelből történő létrehozásához és módosításához kattintson duplán a vonásra a Szélességi eszközzel, majd szerkessze a szélességi pontok adatait. Ha bekapcsolja a „Szomszédos szélességi pontok korrekciója” beállítást, az egyes szélességi pontok beállítása kihat majd a szomszédos szélességi pontokra is.

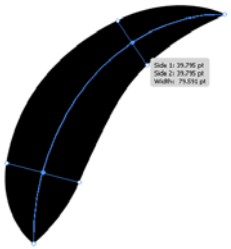
Ha megnyomja a Shift gombot és duplán kattint a szélességi pontra, akkor ez a jelölőnégyzet magától bekapcsol.

A Szélességi eszköz különbséget fog tenni a folytonos és nem folytonos szélességi pontok között, amikor a változó szélességet állítja be.

Szélességi pont szerkesztése párbeszédpenel folytonos pontokhoz

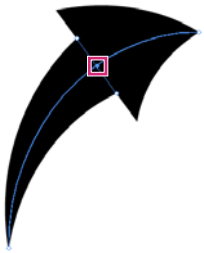
Nem folytonos szélességi pont létrehozása az alábbiak szerint történik:

1 Adjon meg két, eltérő szélességű szélességi pontot az ecsetvonáson.



Két, eltérő szélességű szélességi pont

2 Nem folytonos szélességi pont létrehozásához húzza rá az egyik szélességi pontot a másik szélességi pontra.



Az egyik szélességi pontot a másik szélességi pontra ráhúzva előállított nem folytonos szélességi pont.

A nem folytonos szélességi pontoknál a Szélességi pont szerkesztése párbeszédpenel mindkét szélességiérték-halmazt megjeleníti.

Szélességi pont szerkesztése párbeszédpenel nem folytonos pontok esetén

A „Csak egyszeres szélességű” jelölőnégyzettel csak a bejövő vagy a kimenő szélesség marad meg, így egy egyszeres, folytonos szélességi pont marad.

A Szélességi eszköz beállításai

A következő táblázat a Szélességi eszköz használatakor alkalmazható módosítóbillentyűket sorolja fel:

Szélességi beállítási műveletek	**Módosítóbillentyűk**
Nem egyforma szélességek létrehozása	Alt+elhúzás (Windows), illetve Opt+elhúzás (Mac OS)
Lemásolja a szélességi pontot	Szélességi pont Alt+elhúzása (Windows), illetve a szélességi pont Opt+elhúzása (Mac OS)
Másolja és áthelyezi a görbe mentén az összes pontot	Alt+Shift+elhúzás (Windows), illetve Opt+Shift+elhúzás (Mac OS)
Több szélességi pont helyzetének módosítása	Shift+elhúzás

Szélességi beállítási műveletek	Módosítóbillentyűk
Több szélességi pontot kijelölve	Shift+kattintás
Kijelölt szélességi pontok törlése	Törlés
Szélességi pont kijelölésének megszűntetése	Esc

A fogantyúk kifelé és befelé húzhatók, így állítható be az ecsetvonás szélessége a görbe adott pontján. Sarkokban vagy közvetlenül kijelölt szerkesztőpontokban létrehozott szélességi pontok megtartják a helyzetüket a görbe szerkesztésekor is.

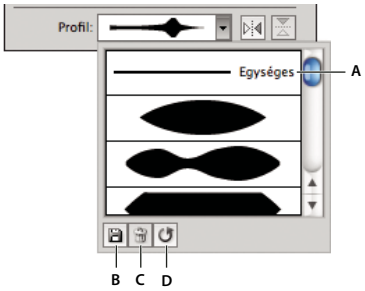
Egy szélességi pont helyzetének megváltoztatásához húzza el a pontot a görbén.

Több szélességi pontot Shift+kattintással lehet kijelölni. A Szélességi pont szerkesztése párbeszédpanel jelenik meg, ahol megadható Oldal 1 és Oldal 2 érték a több ponthoz. A szélességi pontok bármely módosítása minden kijelölt szélességi pontot módosít.

Az összes szélességi pont szélességi értékének átfogó módosításához az Ecsetvonás panel Szélesség legördülőlistájából válassza ki a kívánt szélességi értéket.

Szélességprofilok mentése

Vonásszélesség megadása után elmenthető a beállított szélességprofil az Ecsetvonás panelről vagy a Vezérlőpultról.



***A)** Állandó szélességű profil beállítása **B)** Szélességprofil mentése ikon **C)** Szélességprofil törlése ikon **D)** Szélességprofil visszaállítása ikon*

A Szélességprofil alkalmazható a kijelölt görbékre a Szélességprofil legördülőlistából történő kiválasztással a Vezérlőpulton vagy az Ecsetvonás panelen. Amikor nem változó szélességű vonás van kiválasztva, akkor csak az Állandó beállítás érhető el. Az Állandó beállítás kijelölésével távolítható el a változó szélességű profil egy meglévő objektumról.

Az alapértelmezett profilkészlet visszaállításához kattintson a Profil visszaállítása elemre a Profil legördülőlistában.

***Megjegyzés:** Az alapértelmezett profilkészlet visszaállítása az Ecsetvonás-beállítások párbeszédpanelen törli az összes mentett saját profilt.*

Ha változó szélességű profilt rendel egy ecsetvonáshoz, akkor ezt csillag (*) fogja jelölni a Megjelenés panelen.

A Grafikaecsetnél és a Mintázatecsetnél a Szélességi pontok vagy profilok beállítás automatikusan kijelölődik az Ecsetvonás-beállítások párbeszédpanelen a vonás görbéjének Változó szélesség eszközzel történő szerkesztése, illetve a Szélességiprofil-készletből való választás után. A szélességi profilok minden változtatása törölhető a méret Rögzített beállítással, vagy az egyik grafikustábla-adat (például Nyomás) kiválasztásával, amely visszaállítja a grafikustábla-adatok beállítást.

Változó szélességű profilok készítéséről szóló videó: www.adobe.com/go/lrvid5215_ai_en.

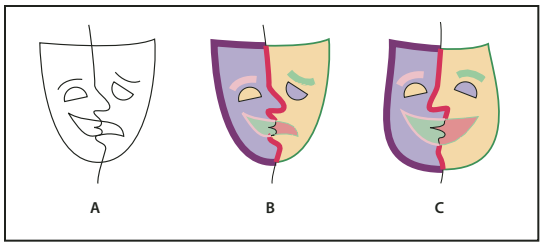
Élő festési csoport

Élő festés ismertetése

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 sima 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 vízfestékkel festene ki egy ceruzarajzot.

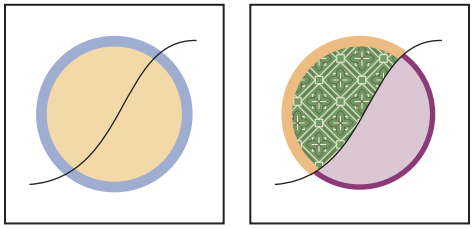
Az Élő festési csoport létrehozása után is minden görbe teljes mértékben szerkeszthető marad. Ha elmozdít egy görbét, vagy módosítja az alakját, a korábban alkalmazott színek sem maradnak egy helyben, míg a természetes festmények vagy képszerkesztő programok esetében igen. Ehelyett az Illustrator automatikusan 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 weblapon.

Még több súgótémakör

„Festési módszerek”, 162. oldal

„Kitöltések és ecsetvonások ismertetése”, 163. 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
- Objektum > Burkológörbe torzítása
- Objektum > Elrejtés
- Objektum > Raszterezés
- Objektum > Szelet > Létrehozás
- Opacitásmaszk 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
- 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, Opacitás, 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 weblapon.

Még több súgótémakör

„Élő festési csoportok esetében elvégezhető műveletek billentyűparancsai”, 519. 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 festékesvödör 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.*

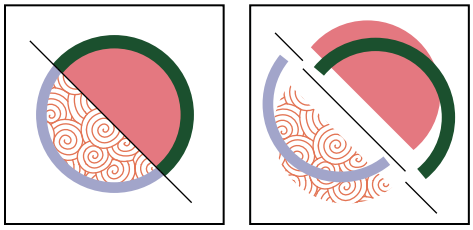
Objektumok konvertálása Élő festési csoporttá

❖ Az Élő festési csoporttá közvetlenül nem konvertálható objektumok esetében végezze el az alábbi műveleteket valamelyikét:

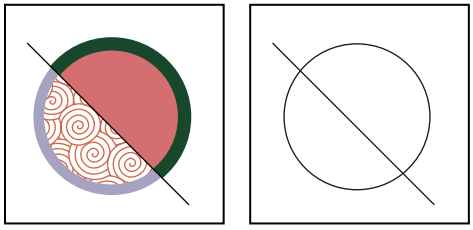
- Szövegobjektumok esetében válassza a Szöveg > Körvonal létrehozása parancsot. Ezután az eredményül kapott görbéket alakítsa át Élő festési csoporttá.
- Bittérképek esetében válassza az Objektum > Élő kontúr > Létrehozás és konvertálás élő festésre parancsot.
- Egyéb objektumok esetében válassza az 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 Csoportos kijelölés 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 Kijelölés 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 kijelölőeszközt 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 Kijelölés eszközzel pedig ugyanezt a színátmenetet az egész Élő festési csoportra alkalmazhatja.

Még több súgótémakör

„Rajzelem elkülönítése szerkesztéshez”, 219. 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 keretezést 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, Ecsetvonás színe vagy Ecsetvonás vastagsága parancsát választja.
- Elemek aktuális kijelöléshez történő hozzáadásához vagy eltávolításához a Shift billentyű lenyomva tartása mellett vagy kattintson az elemekre, vagy húzzon egy keretezést az elemek köré.

Élő festési csoport kijelölése

❖ A Kijelölés 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.

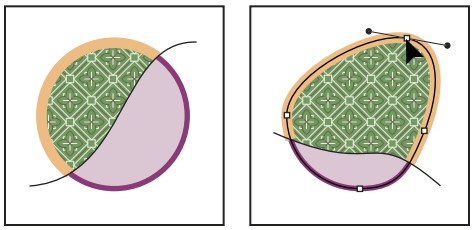
Élő festési csoport elkülönítése a grafika többi részétől

❖ 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 Vezérlőpulton.

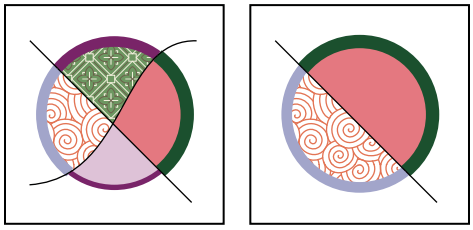
Élő festési csoportok módosítása

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)

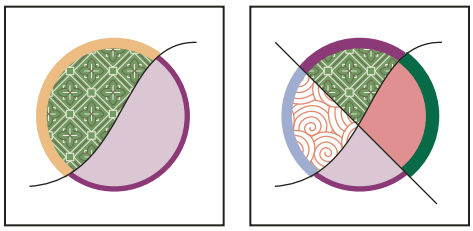
Az Élő festési csoportban használt kitöltési és ecsetvonásszíneket mentse a Színtárak panelen. Így ha elveszít egy színt, amit meg szeretne tartani, kijelölheti annak színmintáját, majd az Élő festékesvödör eszközzel ismét alkalmazhatja a kitöltést vagy ecsetvonást.

Még több súgótémakör

„Rajzelem elkülönítése szerkesztéshez”, 219. 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 Vezérlőpulton 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 Kilépés az elkülönített csoportból gombra .
- Jelölje ki az Élő festési csoportot és a görbéket, amelyeket hozzá kíván adni. Ezután válassza az Objektum > Élő festés > Egyesítés parancsot, vagy a Vezérlőpulton 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 színmintakönyvtárból 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 hajtsa 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.)*

Még több súgótémakör

„Kitöltés és ecsetvonás vezérlők”, 164. oldal

„Kitöltési szín alkalmazása egy objektumra”, 164. oldal

„Objektum ecsetvonásainak meghatározása”, 165. 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 történjen a lapok és szegélyek kiemelése, amikor az eszközt föléjük viszi. 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.

Kurzorszínminta előnézete Akkor jelenik meg, ha a Színtárak panelen jelöl ki színt. Az Élő festékesvödör eszköz mutatója háromszínű színmintaként 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 színmintára 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 keresztülfolyjon 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 átfolyni.

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.

Előkép 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 értékűre 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 értékűre állítja.

Ecsetek

Ecsetek ismertetése

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 különféle ecsetvonásokat kínál: kalligrafikus, szóró-, grafika-, mintázat- és sörteecset. Ezekkel az ecsetekkel a következő hatásokat érheti el:

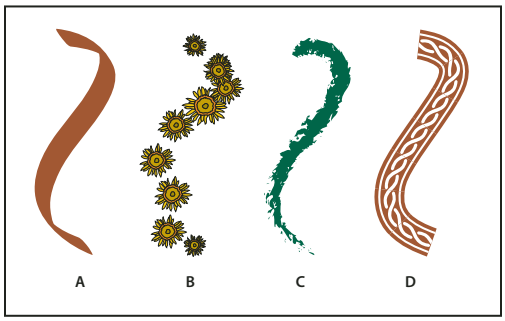
Kalligrafikus ecsetek Olyan ecsetvonásokat hoz létre a görbe középvonala mentén, amelyek a kalligrafikus tollak döntött hegyével rajzolt mintákhoz hasonlóak. A Pacaecset eszköz használatakor kalligrafikus ecsettel festhet, és automatikusan olyan kitöltött alakzattá bővítheti az ecsetvonást, amely a keresztezett, illetve a halmozási sorrendben szomszédos, azonos színnel kitöltött objektumokkal egyesül.

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.

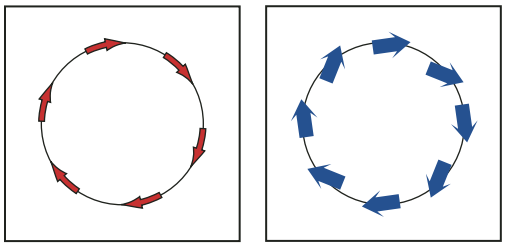
Sörteecset A sörteecset természetes megjelenésű ecsetvonást hoz létre.

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.



***A)** Kalligrafikus ecset **B)** Szóróecset **C)** Grafikaecset **D)** Mintázatecset **E)** Sörteecset*

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 weblapon.

Még több súgótémakör

„Görbék rajzolása és egyesítése a Pacaecset eszközzel”, 168. oldal

Ecsetek panel áttekintése

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.

Még több súgótémakör

„Az Ecsetek panel billentyűparancsai”, 522. oldal

Egy ecsettípus megjelenítése vagy elrejtése

- Az alábbiak bármelyikét választhatja a panelmenüből: Kalligrafikus ecsetek megjelenítése, Szóróecsetek megjelenítése, Grafikaecsetek megjelenítése, Mintázatecsetek megjelenítése.

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 ecsetkönytár 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

1. Válassza az Ablak > Ecsetkönyvtárak > Egyéb könyvtár menüpontot, és jelölje ki a fájlt..
2. Az Ecsetkönyvtár panelen kattintson az egyes ecsetdefiníciókra, illetve az összes ecsetdefinícióra, amelyet importálni kíván, majd válassza az Ecsetkönyvtár panelmenüjének (úszó menü) Hozzáadás az ecsetekhez elemét.

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 IllustratorCS5 Settings/Brush
- (Windows Vista/Windows 7) User/AppData/Roaming/Adobe/Adobe Illustrator CS 5 Settings/Brush
- (Mac OS) Library/Application Support/Adobe/Adobe Illustrator CS5/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 görbékre.

❖ Tegye az alábbiak egyikét:

- Jelöljön ki egy görbét, majd egy ecsetkönyvtárban, az Ecsetek panelen vagy a Vezérlőpulton jelöljön ki egy ecsetet.
- Húzzon egy ecsetet a görbére. Ha már ellátta a görbét ecsetvonásokkal, akkor a régi ecset az új ecsettel cserélődik le.

Ha más ecsetvonással kívánja ellátni a görbét, de szeretné megtartani az eredeti ecset ecsetvonás-beállításait, akkor a használni kívánt új ecsetre kattintás közbe tartsa nyomva az Alt (Win), illetve az Option (Mac OS) billentyűt.

Görbék 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 görbe megrajzolásához. A húzás közben egy pontozott vonal követi a mutatót.

4 Tegye az alábbiak egyikét:

- Egy nyílt görbe megrajzolásához engedje fel az egér gombját, ha a görbe 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 rajzolás közben szerkesztőpontokat helyez el. A szerkesztőpontok számát a görbe hossza és bonyolultsága, valamint az Ecset tűrésbeállításai határozzák meg.

Ha egy ecsettel rajzolt görbe alakját később szerkeszteni kívánja, először jelölje ki a görbét. Ezután mozgassa az Ecset eszközt a görbe fölé, és húzza addig, amíg a görbe el nem éri a kívánt alakot. Ezzel a technikával megnyújthatja az ecsettel rajzolt görbét, valamint a meglévő végpontok között módosíthatja a görbe 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 szerkeszthető-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 görbét.
2. Az Ecsetek panel menüjéből válassza az Ecsetvonás eltávolítása menüpontot, vagy kattintson az Ecsetvonás eltávolítása gombra .
3. A CS5 lehetőséget biztosít az ecsetvonások eltávolítására is, ha kiválasztja az Ecsetvonások panel vagy a Vezérlőpult Alapecsetek beállítását.

Ecsetvonások körvonallá alakítása

Az ecsetvonásokat körvonalazott görbékké alakíthatja, hogy az ecsettel rajzolt görbék egyes összetevőit szerkeszteni lehessen.

1. Jelöljön ki egy ecsettel rajzolt görbét.
2. Válassza az Objektum > Megjelenés kibővítése parancsot.

Az Illustrator a kibővített görbe összetevőit egy csoportba helyezi. A csoportban egy görbe, és egy, az ecsetvonások körvonalait tartalmazó alcsoport található.

Ecsetek létrehozása és módosítása

Létrehozható és testreszabható új kalligrafikus, szóró-, grafika-, mintázat- és sörteecset az adott igényeknek megfelelően. A szóró-, grafika- és mintázatecsetek esetében először létre kell hoznia a rajzelemet.

Az ecsetek grafikáinak létrehozásakor vegye figyelembe a következő irányelveket:

- A rajzelem nem tartalmazhat színátmeneteket, keveréseket, más ecsetvonásokat, rácsobjektumokat, bittérképeket, diagramokat, elhelyezett fájlokat és maszkokat.
- A grafika- és mintázatecsetek esetében a rajzelem nem tartalmazhat szöveget. Ha szöveggel kíván egy ecsetvonásszerű 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.

Megjegyzés: *A létrehozott ecsetek hozzáférhetővé tehetők az összes új dokumentum számára, ha az ecsetdefiníciót hozzáadja az Új dokumentumprofil listához. Az Új dokumentumprofil további tudnivalói: „Új dokumentumprofilok ismertetése”, 28. oldal*

Még több súgótémakör

„Mintázatok ismertetése”, 211. oldal

„Mintázatecsetek sarokmotívumának létrehozása”, 215. 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. A mintázatecsetek létrehozásával kapcsolatos részletes útmutató: „Mintázatmozaikok készítésének irányelvei”, 212. oldal A mintázatecset beállításainak részletes ismertetése: „Mintázatecset beállításai”, 191. oldal.

Megjegyzés: *Ha azt kívánja elérni, hogy ne látsszon a mintázatecsethez használt egyes grafikai mozaikok találkozási éle, akkor kapcsolja ki az élsimítást a Szerkesztés > Beállítások > Általános (Windows) vagy az Illustrator > Beállítások > Általános (Mac OS) menüpontban.*

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, majd kattintson az OK gombra. Ha az aktuális dokumentum olyan ecsetvonással rajzolt görbéket tartalmaz, amelyek módosított ecsetet használnak, egy üzenet jelenik meg. A már meglévő ecsetvonások módosításához kattintson az Ecsetvonásokra alkalmaz parancsra. Kattintson az Ecsetvonások érintetlenül hagyása parancsra, ha a meglévő ecsetvonásokat 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.
- Egy ecsetvonás görbéjének a megfelelő ecsetvonás frissítése nélküli módosításához jelölje ki a görbét, majd kattintson a Kijelölt objektum beállításai gombra az Ecsetek panelen, illetve válassza ki a kijelölt objektum beállításait az Ecsetvonások panelmenüből (úszó menü).

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.

A Grafikaecset vagy a Mintázatecset vonásainak testreszabásához kattintson a Kijelölt objektum beállításai ikonra az Ecsetvonások panelen, majd állítsa be az ecsetvonás jellemzőit. Grafikaecsetnél az ecsetvonás szélessége, a tükrözés, a színezés és az átfedések beállításai módosíthatók. Mintázatecsetnél a méretezés, a tükrözés, az illesztés és a színezési beállítások módosíthatók.

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 kerekebb lesz.

Átmérő Meghatározza az ecset átmérőjét. Használja az Átmérő csúszkát, vagy adjon meg egy értéket az Átmérő mezőbe.

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 mezőbe annak meghatározásához, hogy mennyire változzon 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.
- **Tollhegykorong** Egy olyan ecsetet hoz létre, amely átmérője a tollhegykoronggal változtatható. Ez a beállítás tollhegy-koronggal rendelkező festékszóró-toll és a tollat érzékelő grafikus tábla esetén használandó.
- **Dőlésszög** Egy olyan ecsetet hoz létre, amely szöge, kereksége vagy átmérője a rajztoll dőlésszögének 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 a függőleges helyzettől mennyire tér el a toll helyzete.
- **Dőlésirány** Egy olyan ecsetet hoz létre, amely szöge, kereksége vagy átmérője a rajztoll dőlésirányának 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 milyen irányba dől a toll.
- **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.

Szórt, művészi és minta ecsetvonások színezési beállításai

A szóró-, grafika- és mintázatecsetek által festett színek az aktuális ecsetvonás 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 szürkeárnyalatos ecsetekhez.

Színezetváltás 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

Színezetváltás a fekete, fehér és szürke színeket megtartja. Válassza a Színezetváltást 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.

Szóróecset beállításai

Méret A beállítással szabályozható az objektumok mérete.

Távolság: 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, 0°-os elforgatás esetén 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, térközű, szórású és elforgatású ecsetet hoz létre.
- **Véletlenszerű** Egy véletlenszerű méretű, térközű, 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, kereksége 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 mezőbe. 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, amelynek van tollhegy-korongja és érzékeli a bemenetet a tollról.
- **Dőlésszög** Egy olyan ecsetet hoz létre, amely szöge, kereksége vagy átmérője a rajztoll dőlésszögének függvényében változik. Ez a beállítás csak akkor érhető el, ha olyan grafikus táblával rendelkezik, amely érzékeli, hogy a függőleges helyzettől mennyire tér el a toll helyzete.
- **Dőlésirány** Egy olyan ecsetet hoz létre, amely szöge, kereksége vagy átmérője a rajztoll dőlésirányának 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 milyen irányba dől a toll.
- **Elforgatás** Egy olyan ecsetet hoz létre, amely szöge, kereksége 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

Szélesség A rajzelem szélességét annak eredeti szélességéhez képest változtatja. A szélesség a Szélesség beállítása csúszkával állítható. A grafika ecset Szélesség legördülő menüjében az alábbi, a méretet befolyásoló grafikustábla-

beállítások találhatók: Nyomás, Toll görgőgombja, Dőlésszög, Dőlésirányát és hossztengelye körüli Elfordulását. A grafikaecset szélességének alapértelmezése 100%.

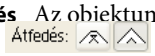
Megjegyzés: *Ha a Szélesség eszközt használja egy bizonyos Grafikaecset-vonáson, minden grafikustábla-adat Szélesség pontokká konvertálódik. Megfigyelhető, hogy a szélesség legördülő listában a Szélességi pontok, ill. profilok beállítás lesz kiválasztva.*

Ecset méretezésének beállításai Megtartja a méretarányokat az átméretezett grafikában. Az alábbi beállítások közül lehet választani: Arányos méretezés, Ecsetvonás hosszának megfelelőre nyújtás, Nyújtás a segédvonalak között

Irány 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.

Függőleges tükrözés vagy Vízszintes tükrözés Módosítja a rajzelemek helyzetét a vonalhoz képest.

Színezés Válasszon egy színt az ecsetvonáshoz, valamint egy színezési eljárást. Az egyes színezési eljárások egy legördülőlistából választhatók ki. A lehetőségek: Színárnyalatok, Színárnyalatok és árnyalások, valamint Színezetváltás

Átfedés Az objektum szegélyének csatlakozási és hajtási pontjainál elkerülhető az átlapolódás az Átfedés korrigálása gomb 

használatával..

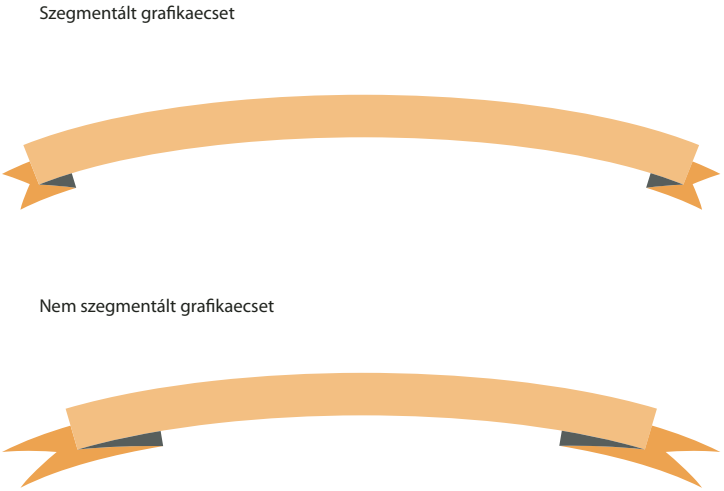
A grafikaecsetek továbbfejlesztett szolgáltatásairól szóló videó: www.adobe.com/go/lrvid5214_ai_en.

Szegmentált grafikaecset

A szegmentált grafikaecset azt jelenti, hogy egy beállítással kizárható az ecsetvonás végeinél a megnyújtás. A Grafikaecset Ecsetbeállítások párbeszédpaneljéből válassza a Nyújtás a segédvonalak között beállítást, majd a párbeszédpanel előnézetén állítsa be a segédvonalak helyét.

A grafikaecsethez tartozó „Ecset beállításai” párbeszédpanel „Nyújtás a segédvonalak között” beállítása

A vonásnak a segédvonalak közé eső része fog csak nyúlni, illetve zsugorodni az ecsetvonás görbére helyezésekor.



A szegmentált és nem szegmentált grafikaecset összehasonlítása

Mintázatecset beállításai

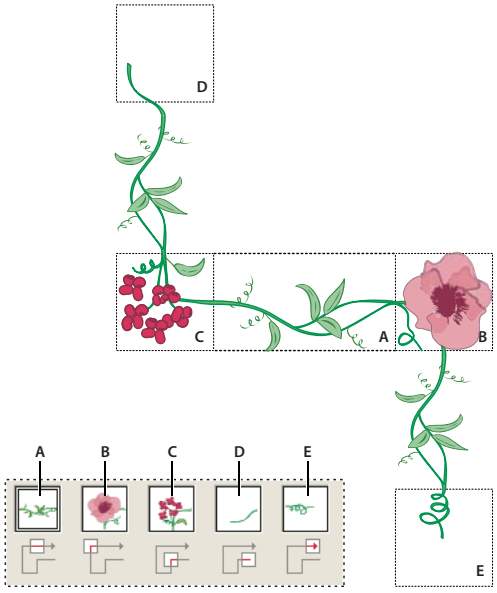
Méretezés Beállítja a mozaikok méretét azok eredeti méretéhez viszonyítva. Adja meg a méretezést a Méretezés csúszkával. A mintázat ecset Méretezés legördülő menüjében az alábbi, a méretezést befolyásoló grafikustábla-beállítások találhatók: Nyomás, Toll görgőgombja, Dőlésszög, Dőlésirányát és hossztengelye körüli Elfordulását.

Megjegyzés: *Ha a Szélesség eszközt egy bizonyos Mintázatecset-vonáson alkalmazza, akkor minden grafikustábla-adat Szélességpontokká lesz konvertálva. Megfigyelhető, hogy az ecsetvonás-beállításokhoz tartozó Méretezés legördülő listában a Szélességi pontok vagy profilok beállítás lesz kiválasztva.*

Távolság: Beállítja a mozaikok közötti térközt.

Mozaik gombok Lehetővé teszi, hogy a görbe különböző részeire különböző mintákat alkalmazzon. Kattintson a kívánt mozaik gombra, és válasszon egy mintázattárat a legördülőlistából. A mintázattárakat a többi mozaikra a művelet megismétlésével alkalmazhatja.

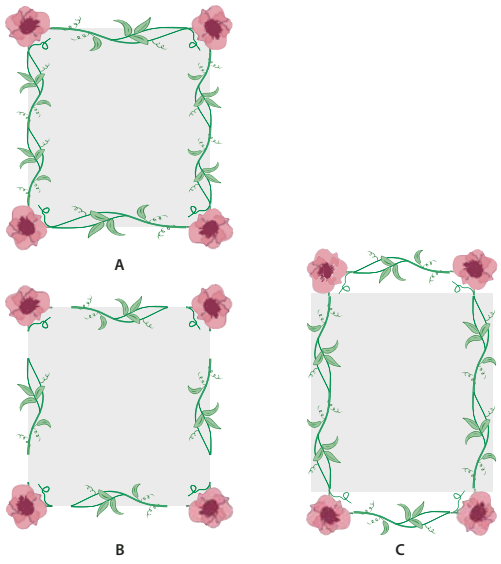
Megjegyzés: *A használni kívánt szimbólumokat az ecsetbeállítások megadása előtt a Színtárak panelhez hozzá kell adnia. Ha nem tervezi, hogy a szimbólumokat más rajzelemekben is használni fogja, az ecset létrehozása után törölheti azokat a Színtárak panelről.*



Mintázatecset mozaikjai
A) *Oldalsó mozaik* ***B)*** *Külső sarokmozaik* ***C)*** *Belső sarokmozaik* ***D)*** *Első mozaik* ***E)*** *Utolsó mozaik*

Függőleges tükrözés vagy Vízszintes tükrözés Módosítja a mintázat tájolását a vonalhoz képest.

Igazítás Meghatározza, hogy a mintázat hogyan illeszkedik a görbéhez: 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*

Színezés Válasszon egy színt az ecsetvonáshoz, valamint egy színezési eljárást. Az egyes színezési eljárások egy legördülőlistából választhatók ki. A lehetőségek: Színárnyalatok, Színárnyalatok és árnyalások, valamint Színezetváltás

A grafikaecsetek továbbfejlesztett szolgáltatásairól szóló videó: www.adobe.com/go/lrvid5214_ai_en.

Sörteecset

A Sörteecset olyan ecsetvonásokat hoz létre, amely megjelenésében a természetes, sörtékből álló ecset hatását kelti. A Sörteecset szolgáltatásai:

- Olyan természetesen folyamatos ecsetvonások hozhatók létre, amelyek a valódi ecset és festék (például vízfesték) hatását utánozzák.
- Ecset választható az előre definiált könyvtárból, és egyéni ecset is elkészíthető az adott hegyformából kiindulva: kerek, lapos, legyező. Egyéb ecsetjellemzők is beállíthatók, például a sörtehossz, a sörtekeménység és a festék opacitása.

Egy különféle sörteecset-alakokat és -jellemzőket alkalmazó illusztráció

Grafikus táblával vezérelt Sörteecset használatakor az Illustrator interaktívan követi a stílus hegyének mozgását a táblán. Pontról pontra értelmezi mozgásirányának és nyomásának értékét a rajzolt görbe mentén. Az Illustrator mindig egyaránt képes feldolgozni a stílus eszköz x és y tengely irányú pozícióját, nyomását, dőlésszögét, dőlésirányát és hossztengelye körüli elfordulását.

Kurzormagyarázó makettezi az ecset pillanatnyi hegyét, és akkor jelenik meg, amikor a grafikus táblán elforgatást érzékelő tollal rajzol. Ez a kurzormagyarázó nem jelenik meg egyéb bemeneti eszköz, például egér használatakor. Nem jelenik meg a kurzormagyarázó pontos kurzor bekapcsolása esetén sem.

Megjegyzés: *A Sörteecset képességeinek teljes kiaknázásához használjon Wacom Intous 3 vagy újabb grafikus táblát Art (6D) tollal. A Illustrator képes az eszköz által közvetített mind a 6 szabadságfokot értelmezni. Egyes eszközök viszont, például a Wacom Grip toll és az Art grafikaecset toll nem alkalmasak egyes jellemzők, például a tengely körüli elforgatás érzékelésére. Ezeket a nem kezelt jellemzők az alkalmazás állandóként kezeli a képződő ecsetvonásban.*

Egér használatakor mindössze az x és y tengely irányú elmozdulásról vannak adatok. A többi érték, a dőlésszög, dőlésirány, elforgatás és nyomás állandó marad, és ez egyenletes és állandósult ecsetvonásokat hoz létre.

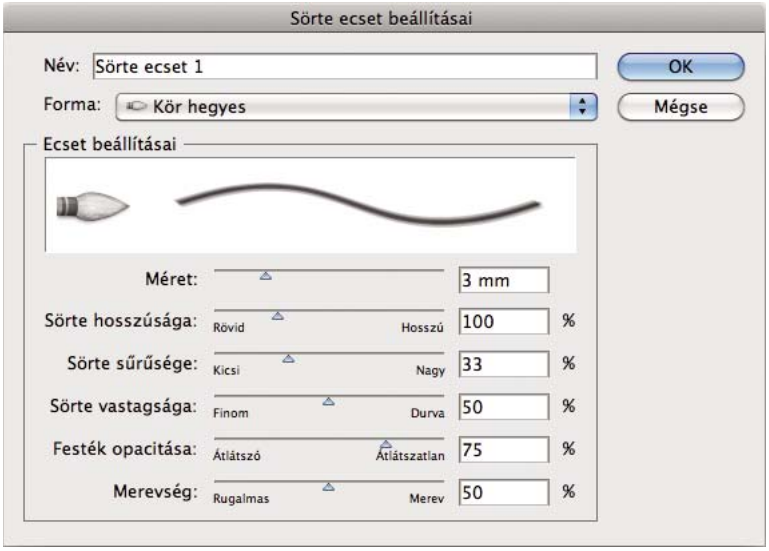
Sörteecset használatakor visszajelzés jelenik meg az eszköz elhúzásakor. Ez a visszajelzés a készülő ecsetvonás hozzávetőleges képét mutatja.

Megjegyzés: *A Sörteecset vonásait több, egymást átfedő, kitöltött, áttetsző görbe alkotja. Ezek a görbék, akár bármely más kitöltött Illustrator-görbe, kölcsönhatásba lép a többi objektum kitöltőszínével, így a Sörteecset többi ecsetvonásával is. Ugyanakkor az ecsetvonások kitöltése önmagával nem adódik össze. Ilyen formán a Sörteecset egyes egymásra rétegzett vonásai összeadódnak, de egyetlen vonal nem lesz attól erősebb árnyalatú, ha egy helyen fel-alá fest vele.*

A Sörteecset használata

A Sörteecset használata az alábbiak szerint történik:

1. Az ecset elkészíthető az Új ecset ikonra kattintva vagy az Ecset panelmenüben az Új ecset lehetőséget választva.
2. A lehetőségek közül a Sörteecsetet kell kiválasztani, majd megnyomni az OK gombot.



A Sörteecset beállításai párbeszédpanel

3. A megjelenő „Sörteecset beállítása” párbeszédpanelen a következőket kell megadni:

   Név (a Sörteecset neve) Az ecset nevének maximális hosszúsága 31 karakter lehet.

Alak Választani lehet tíz különféle ecsetmodell közül, amelyek mind eltérő rajzolási jelleget és a vonások görbéjének különböző megjelenését nyújtják.

Méret Az ecsetméret nem más, mint az ecset átmérője. Akár egy tényleges ecsetnél, a Sörteecsetnél is a szár tövében (a sörték befogásának helyén) mért átmérő számít az ecset átmérőjének. Az átmérő egyaránt megadható a csúszkával, és a rendelkezésre álló szövegmezőbe írt számértékkel. A tartomány 1 és 10 mm között változhat.

Az eredeti ecsetdefinícióban megadott ecsetméret megjelenik az Ecset panel előnézeténél.

***Megjegyzés:** Az ő és ú billentyűk (angol billentyűzeten [és]) szolgálnak gyorsbillentyűként a méret csökkentésére, illetve növelésére. Ezen gombok megnyomása 1 mm-es lépésekben növeli és csökkenti az értéket.*

Sörtehossz A sörtehosszt a szár tövétől az ecset hegyéig kell mérni. A sörtehosszt is a többi ecsetbeállításhoz hasonló formában, a Sörtehossz csúszka elhúzásával, illetve a számszerű értéknek (25–300%) a Sörtehossz mezőbe írásával kell megadni.

Sörtesűrűség A sörtesűrűség az ecset száránál tőben, egységnyi felületen mért sörteszám. Ezt a jellemzőt is a többihez hasonló módon lehet beállítani. A beállítható tartomány 1–100%. Ez az ecsetméret és a sörtehossz alapján számítható ki.

Ecsetvastagság Az ecset vastagsága a vékonytól a vastagig terjedhet (1–100%). Az ecsetvastagság is a többi értékhez hasonlóan, a csúszka elhúzásával, illetve a vastagság számértékének a megfelelő mezőbe írásával állítható be.

Festék opacitása Itt állítható be, hogy a használt festék mennyire fedjen. A festékopacitás 1% (szinte átlátszó) és 100% (fedőfesték) között változtatható. Az itt megadott érték az ecsetben előforduló legnagyobb fedésérték lesz. A szám billentyűk [0–9] gyorsbillentyűként állítják a Sörteecset vonásainak opacitását, ahol:

- 0 = 100%
- 1 = 10%
- 9 = 90%

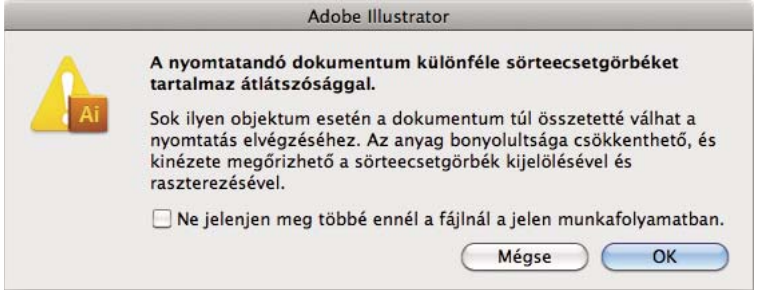
Egyéb esetben, ha például folyamatosan 35-öt billentyűz be, akkor az opacitás 35% lesz, ha viszont 356-ot üt be folyamatosan, akkor az érték 56% lesz (a két utolsó számjegy szerint). Minden 00-ra végződő karaktersor folyamatos leütése esetén az érték 100%-ra áll be.

Sörtesűrűség A sörtesűrűség a sörték merevségét jelenti. Alacsony sörtesűrűség esetén rugalmasabbak a sörték. Az érték növelésével fokozható a sörték tartása. A sörtesűrűség 1–100% tartományban mozoghat.

4 Kattintson az OK gombra a kiválasztott beállításoknak megfelelő ecsetdefiníció létrehozásához.

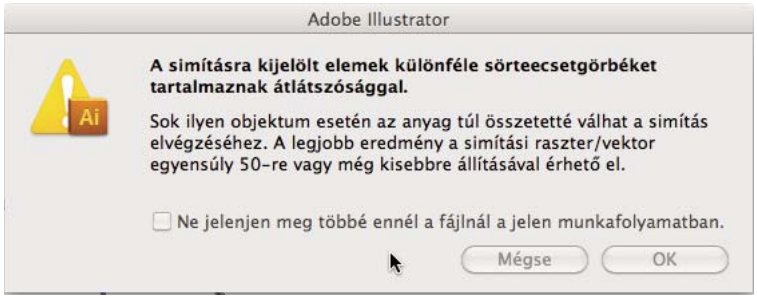
Úgy készíthető a Sörteecsettel grafika, hogy az Ecset eszköz, és egy Sörteecset definíció van kiválasztva az Ecsetek panelen.

Amikor 30-nál több sörteecset-vonást tartalmazó dokumentumot nyomtat, ment vagy simít le átlátszóságában, akkor figyelmeztető üzenet jelenik meg. Ezek a figyelmeztetések akkor jelennek meg, ha menteni, nyomtatni vagy simítani kívánja a fájl tartalmát.



A 30-nál több sörteecset-vonást tartalmazó dokumentum nyomtatásakor megjelenő figyelmeztető párbeszédpanel

A 30-nál több sörteecset-vonást tartalmazó dokumentum mentésekor megjelenő figyelmeztető párbeszédpanel



A 30-nál több sörteecset-vonást tartalmazó dokumentum átlátszóságának simításakor megjelenő figyelmeztető párbeszédpanel

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 opacitását, hogy a mögöttük lévő rajzelemek láthatóvá váljanak.
- Opacitásmaszkokkal 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 weblapon.

Az áttetszőség használatával kapcsolatos további tudnivalók az Adobe Creative Suite csomagban: www.adobe.com/go/learn_ai_transparency_pdf_hu.

Még több súgótémakör

Átlátszóság – oktatóanyag

„Áttetsző grafikák nyomtatása és mentése”, 465. oldal

„Keverési módok ismertetése”, 201. oldal

Az Átlátszóság panel áttekintése

Az Átlátszóság panelen (Ablak > Átlátszóság) állíthatja be az objektumok opacitását és keverési módját, itt hozhat létre opacitásmaszkokat, és itt ejtheti ki az objektumok egy részét egy átlátszó objektum átfedő részével.

Még több súgótémakör

„Munkaterület – áttekintés”, 5. 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 (Nem kötelező) Válassza a Fájl menü Dokumentum beállítása elemét, majd adja meg az átlátszósági rács beállításait.

Megjegyzés: *Módosíthatja a rajztábla színét is, így szimulálhatja a rajzelem megjelenését színes lapra történő nyomtatáskor.*

Grafika opacitásának módosítása

Módosíthatja egyetlen objektum opacitását, egy csoport vagy réteg minden objektumának opacitását, illetve az objektum kitöltésének vagy ecsetvonásának opacitását.

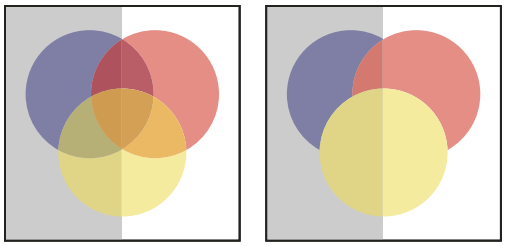
1 Jelöljön ki egy objektumot vagy csoportot (vagy jelöljön ki célként egy réteget a Rétegek panelen).

Ha egy kitöltés vagy ecsetvonás opacitását kívánja módosítani, jelölje ki az objektumot, majd a Megjelenés panelen jelölje ki a kitöltést vagy ecsetvonást.

2 Az Opacitás vagy a Vezérlőpulton adja meg a Fedettség beállítást.

Ha az adott opacitással rendelkező összes objektumot ki szeretné jelölni, jelöljön ki egy ilyen opacitású objektumot, vagy szüntesse meg minden objektum kijelölését, és adjon meg egy opacitási értéket az Átlátszóság panelen. Ezután válassza a Kijelölés > Azonos > Opacitás parancsot.

Ha egy rétegen több objektumot is kijelöl, és módosítja az opacitás beállítást, az objektumok egymást átfedő területei a többi objektumhoz képest megváltoznak, és a beállítás egy kumulatív opacitást mutat. Viszont ha egy réteget vagy csoportot jelöl ki, majd módosítja az opacitását, 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 opacitását, viszont ha az objektumot ezen kívül helyezi, akkor az az opacitását nem tartja meg.



Egyenként kijelölt és 50 százalékos opacitásúra állított objektumok (bal oldalon), illetve 50 százalékos opacitásúra állított réteg (jobb oldalon)

Még több súgótémakör

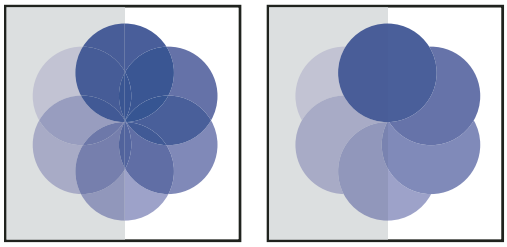
„Elemek kijelölése megjelenési jellemzők céljaként”, 391. oldal

„Megjelenés panel áttekintése”, 390. oldal

„Áttetsző grafikák nyomtatása és mentése”, 465. 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.

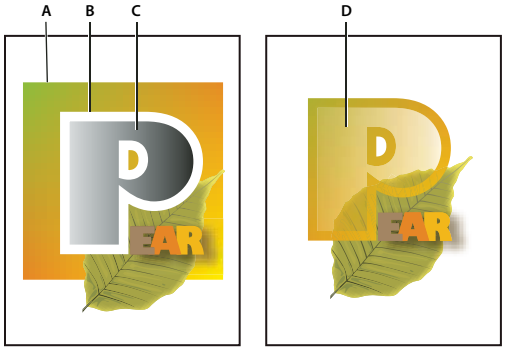
Még több súgótémakör

„Elemek kijelölése megjelenési jellemzők céljaként”, 391. oldal

„Áttetsző grafikák nyomtatása és mentése”, 465. oldal

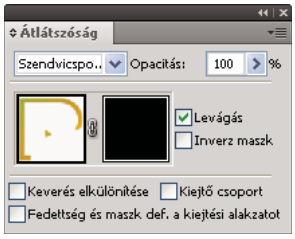
Opacitásmaszkok használata átlátszóság létrehozásához

Egy *opacitásmaszk* és egy *maszkoló objektum* használatával módosíthatja a rajzelemek átlátszóságát. Az opacitásmaszk, 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 szürkeárnyalatos megfelelőjével jelöli az opacitási szintet. Ahol az opacitásmaszk fehér, ott a rajzelem teljesen átlátszik. Ahol az opacitásmaszk fekete, ott a rajzelem egyáltalán nem látszik. A maszkban lévő szürke árnyalatok eredményeképpen a rajzelem különböző mértékben látszik át.



Opacitásmaszk létrehozása
***A)** Alsó objektumok **B)** Opacitásmaszk grafikája **C)** Fekete-fehér színátmenettel kitöltött maszkoló objektum **D)** A „C” a „B” területe fölé került, és maszkolja azt*

Opacitásmaszk 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 az opacitásmaszk bélyegképeit: a bal oldali bélyegkép az opacitásmaszkot, a jobb oldali pedig a maszkoló objektumot jelöli

A maszkokat mozgathatja a Photoshop és az Illustrator programok között. Az Illustrator programban lévő opacitásmaszkok 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, az opacitásmaszkok használatát bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0056 weblapon.

Még több súgótémakör

„Áttetsző grafikák nyomtatása és mentése”, 465. oldal

„Elemek kijelölése megjelenési jellemzők céljaként”, 391. oldal

Opacitásmaszk létrehozása

1. Jelöljön ki egy objektumot vagy csoportot (vagy a Rétegek panelen jelöljön ki egy réteget).
2. Nyissa meg az Átlátszóság panelt, és ha szükséges, a bélyegképek megjelenítéséhez válassza ki a Beállítások megjelenítése parancsot a panel menüjéből.
3. Az Átlátszóság panelen kattintson duplán közvetlenül a bélyegkép jobb oldala mellé.

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 az opacitásmaszk 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 opacitásmaszkká

- Jelöljön ki legalább két objektumot vagy csoportot, és az Átlátszóság panel menüjéből válassza az Opacitásmaszk 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).

Opacitásmaszk 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 az Opacitásmaszk 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 az Opacitásmaszk csatolása menüpontot választja.

Opacitásmaszk 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 az Opacitásmaszk kikapcsolása menüpontot választja. Ha egy opacitásmaszk 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 az Opacitásmaszk bekapcsolása menüpontot választja.

Opacitásmaszk eltávolítása

❖ A Rétegek panelen válassza ki a maszkolt rajzelemet, majd az Átlátszóság panel menüjéből válassza az Opacitásmaszk feloldása menüpontot.

A maszkolt objektumok felett ismét megjelenik a maszkoló objektum.

Opacitásmaszk 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 opacitásmaszkokra vonatkozóan a vágást alapértelmezetté szeretné tenni, az Átlátszóság panel menüjéből válassza Az új opacitásmaszkok levágottak menüpontot.

Maszk invertálása Megfordítja a maszkoló objektum fényerősségértékeit, amely megfordítja a maszkolt rajzelem opacitását. 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 opacitásmaszkok fordítottak menüpontot.

Ha ezek a beállítások nem láthatók, a panel menüjéből válassza a Beállítások megjelenítése menüpontot.

Kiejtés beállítása átlátszóság használatával

Az Opacitás és a maszk definiálja a kiejtési alakzatot beállítással a kiejtési hatást az objektum opacitásával teheti arányossá. A maszk azon területein, amelyek opacitása megközelíti a 100 százalékot, a kiejtési hatás erős lesz, viszont a kisebb opacitású 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 opacitásmaszkot szeretne használni a kiejtés beállítására, jelölje ki a maszkolt rajzelemet, majd csoportosítsa azt a kiejteni kívánt objektumokkal.
- Ha egy bittérkép alfa csatornájával szeretné kialakítani a kiejtést, jelöljön ki egy átlátszóságot tartalmazó bittérképet, majd csoportosítsa a kiejteni kívánt objektumokkal.

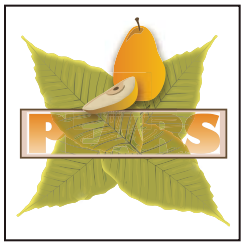
2 Jelölje ki a csoportot.

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 az Opacitás 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)** Az opacitás és a maszk definiálja a kiejtési alakzatot beállítás alkalmazása a szóra*

Még több súgótémakör

„Áttetsző grafikák nyomtatása és mentése”, 465. oldal

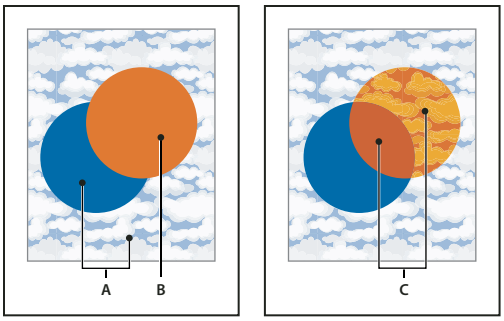
„Elemek kijelölése megjelenési jellemzők céljaként”, 391. oldal

Keverési módok ismertetése

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 hátterének 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 opacitással **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 weblapon. Példa arra, hogyan használhatók fel a keverési módok és a színátmenetek képregényszerű, színes és mélységgel rendelkező karakterek létrehozására: www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_blendingmode_hu és www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_depth_hu.

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 fénnyel 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 reflektorfénnyel 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.*

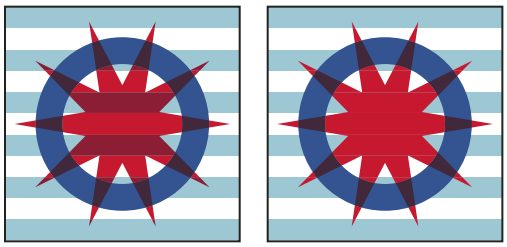
Grafika keverési módjának módosítása

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 weblapon.

Még több súgótémakör

„Elemek kijelölése megjelenési jellemzők céljaként”, 391. oldal

„Áttetsző grafikák nyomtatása és mentése”, 465. oldal

„Az Átlátszóság panel áttekintése”, 196. oldal

„Megjelenés panel áttekintése”, 390. oldal

Színátmenetek

Színátmenetes kitöltések használatával fokozatos színkeverést alkalmazhat ugyanúgy, mintha bármilyen más színt használna. A színátmenetes kitöltéssel könnyen létrehozhat sima színátmenetet egy vagy több objektum között. A színátmenetet mentheti színmintaként annak érdekében, hogy azt könnyen alkalmazhassa több objektumra is.

Megjegyzés: *Ha egy olyan többszínű objektumot kíván létrehozni, amelyen a színek különböző irányban folynak, használjon hálóobjektumot.*

Megtekinthet egy, a rajzok a színátmenetekkel való fejlesztését bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/lrvid4017_ai weblapon.

Példa a színátmenetek használatára: www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_gradients_hu és www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_elliptical_gradients_hu és www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_depth_hu.

Ez az oktatóanyag a színátmenetek és keverési módok használatát példázza: www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_blendingmode_hu.

Még több súgótémakör

Színátmenetek – oktatóanyag

„Objektumok keverése”, 270. oldal

„Színek keverése”, 157. oldal

„Hálók”, 208. oldal

„Színátmenetek, rácsvonalak és színkeverések nyomtatása”, 462. oldal

Színátmenet panel és Színátmenet eszköz áttekintése

A Színátmenet panel (Ablak > Színátmenet) vagy a Színátmenet eszköz használatával színátmeneteket alkalmazhat, hozhat létre és módosíthat.

A színátmeneteket a színátmenet csúszkán állomások jelölik. A *színállomás* az a pont, amelynél a színátmenet az egyik színből a másikba vált. Ezt egy négyzet jelzi a színátmenet csúszka alatt. A négyzetek az egyes színállomásokhoz aktuálisan hozzárendelt színben jelennek meg. Körkörös színátmenet esetén a bal oldali színállomás határozza meg a középpont kitöltési színét, amely kifelé sugározva éri el a jobb oldali színállomás színét.

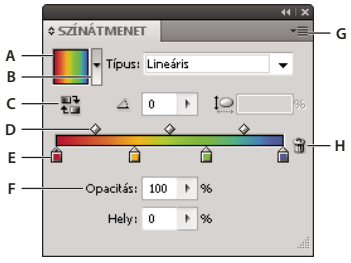
A Színátmenet panelen található beállítások segítségével, illetve a Színátmenet eszköz használatával meghatározhatja az állomások számát és helyét, valamint azt, hogy milyen szögben jelenjen meg a szín, továbbá megadhatja az elliptikus színátmenetek méretarányát és az egyes színek opacitását.

Színátmenet panel

A Színátmenet panelen található Színátmenetes kitöltés mezőben az aktuálisan használt színátmenetek, valamint a színátmenet típusa jelenik meg. Ha a Színátmenetes kitöltés mezőre kattint, a program a kijelölt objektumot ezzel a színátmenettel tölti ki. A mező jobb oldalán látható Színátmenet menü felsorolja a választható alapértelmezett és előre mentett színátmeneteket. A lista alján található Színátmenet mentése gombra való kattintással színmintaként mentheti az aktuális színátmenet-beállításokat.

Alapértelmezés szerint a panel tartalmaz egy mezőt, amelyben a kezdő és a végső szín jelenik meg, de a színcsúszka bármely pontjára kattintva további színmezőket is hozzáadhat. Ha duplán kattint valamelyik színállomásra, megnyílik a színállomás Szín panelje, ezek után a Szín, illetve a Színtárak panelen kiválaszthatja a megfelelő színt.

Hasznos lehet, ha a panelen történő munka közben minden beállítás látszik. Ehhez válassza a panel menüjéből a Beállítások megjelenítése menüpontot.



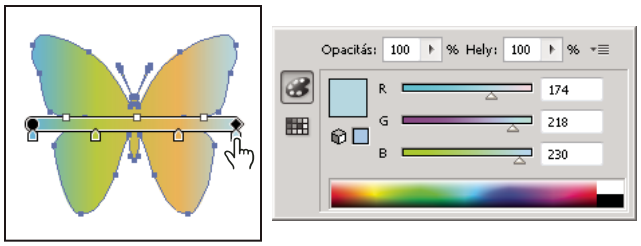
Színátmenet panel
***A)** Színátmenetes kitöltés mező **B)** Színátmenet menü **C)** Színek megfordítása **D)** Középpontok **E)** Színállomás **F)** Opacitás **G)** Panel menü **H)** Színállomás törlése*

Színátmenet eszköz

A Színátmenet eszköz használatával színátmeneteket vehet fel vagy módosíthat. Ha egy nem kijelölt, nem színátmenetes kitöltésű objektumban a Színátmenet eszközre kattint, a program az utoljára használt színátmenettel tölti ki az objektumot. A Színátmenet eszköz biztosítja a Színátmenet panelen elérhető legtöbb funkciót. Amikor színátmenetes kitöltésű objektumot jelöl ki, és kiválasztja a Színátmenet eszközt, akkor egy színátmenet-magyarázó jelenik meg az objektumban. A színátmenet-magyarázón változtatható a lineáris színátmenet szöge, elhelyezkedése és kifutása; illetve a sugaras színátmenet fókuszpontja, origója és kifutása. Ha az eszközzel közvetlenül rámutat a színátmenet-magyarázóra, akkor az csúszkává változik (olyanná, mint a Színátmenet panel csúszkája), amelyen színátmenet-állomások és helyzetjelzők vannak. A színátmenet-magyarázóra kattintva létrehozható új színátmenet-állomás, duplán rákattintva az egyes színátmenet-állomásokra, új szín és opacitásbeállítás adható meg, valamint a színátmenet-állomások új helyre húzhatók át.

Ha az eszközzel rámutat a színátmenet-magyarázóra, és az elforgatás kurzor jelenik meg, akkor elhúzással megváltoztatható a színátmenet állásszöge. A színátmenet csúszka körrel jelölt végének elhúzásával áthelyezhető a színátmenet kezdőpontja, míg a nyíllal jelölt végének elhúzásával a színátmenet tartomány növelhető vagy csökkenthető.

A színátmenet-magyarázó elrejtését és megjelenítését a Nézet > Színátmenet-magyarázó elrejtése, illetve a Nézet > Színátmenet-magyarázó megjelenítése művelettel végezheti.



A színátmenet-magyarázón belüli színátmenet-állomásra duplán kattintva a színátmenethez tartozó színbeállító párbeszédpanel nyílik meg.

Színátmenet alkalmazása vagy módosítása

Miután színátmenetet alkalmazott egy objektumra, gyorsan és egyszerűen kicserélheti vagy módosíthatja a színátmenetet.

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.
- Ha egy olyan, nem kijelölt objektumra szeretné alkalmazni a legutóbb használt színátmenetet, amely jelenleg nem tartalmaz színátmenetet, a Színátmenet eszközzel kattintson az objektumra.
- Előre beállított vagy korábban mentett színátmenet alkalmazásához válassza ki a színátmenetet a Színátmenet panelen található Színátmenet menüből, vagy kattintson egy színátmenetes színmintára a Színtárak panelen.

Ha a Színtárak panelen csak színátmeneteket kíván megjeleníteni, kattintson a Színmintafajták menüjének megjelenítése gombra , és válassza a Színátmenetes színminták megjelenítése menüpontot.

Elliptikus színátmenet létrehozása

Létrehozhat lineáris, körkörös vagy elliptikus színátmeneteket. Ha módosítja egy körkörös színátmenet méretarányát, elliptikus színátmenetté változik, melynek szögét szintén módosíthatja, illetve megdöntheti az ellipszist.

1 A Színátmenet panelen a Típus menüből válassza ki a Körkörös parancsot.

2 A Méretarány beállításban adjon meg egy 100%-tól eltérő értéket.

3 Az ellipszis megdöntéséhez adjon meg egy 0-nál nagyobb vagy kisebb értéket.

Színátmenet színeinek módosítása

1 Tegye az alábbiak egyikét:

- Ha egy színátmenetet objektum kitöltése nélkül szeretne módosítani, szüntesse meg az összes objektum kijelölését, és kattintson duplán a Színátmenet eszközre vagy kattintson az Eszközök panel alján megjelenő Színátmenet mezőre.
- Objektum színátmenetének módosításához jelölje ki az objektumot, és nyissa meg a Színátmenet panelt.
- Amennyiben egy előre beállított színátmenetet kíván módosítania, válassza ki a megfelelő színátmenetet a Színátmenet panelen megjelenő Színátmenet menüből. Vagy kattintson egy színátmenetes színmintára a Színtárak panelen, és nyissa meg a Színátmenet panelt.

2 Egy állomás színének módosításához végezze el a következő műveletek egyikét:

- Kattintson duplán a színátmenet állomásra (a Színátmenet panelen vagy a kijelölt objektumban), és a megjelenő panelen adjon meg egy új színt. A bal oldali Szín vagy Színminták ikonra kattintva módosíthatja a megjelenő panelt. A kiválasztott érték elfogadásához kattintson a panelen kívüli területre.
- Húzzon át egy színt a Szín panelről vagy a Színtárak panelről a színátmenet állomásra.

Megjegyzés: *Ha direktszínek között készít színátmenetet, a Színrebontás beállítása párbeszédpanelen törölnie kell a Konvertálás négyszínessé beállítást, hogy a színátmenetet különálló, direktszíneket alkalmazó színrebontás formájában nyomtathassa.*

3 Ha a színátmenethez köztes színeket szeretne hozzáadni, húzzon át egy színt a Színtárak panelről vagy a Szín panelről a Színátmenet panelen megjelenő 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.

4 Köztes szín törléséhez húzza a négyzetet a színátmenet csúszkán kívüli területre, vagy jelölje ki azt, és kattintson a Színátmenet panelen található Törlés gombra .

5 A színátmenetben szereplő színek helyének módosításához végezze el a következő műveletek egyikét:

- 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 mezőbe beír egy 0 és 100 közötti értéket.
- A színátmenet állomások végpontjainak beállításához húzza a bal vagy a jobb oldali színátmenet állomást a színátmenet csúszka alatti területen.
- Ha fordított sorrendben kívánja megjeleníteni a színeket a színátmenetben, kattintson a Színátmenet panelen megjelenő Fordított színátmenet gombra .

6 A színátmenetben szereplő egyik szín opacitásának módosításához kattintson a megfelelő színállomásra a Színátmenet panelen, és adja meg az Opacitás mező értékét. Amennyiben a színállomás opacitásértéke 100%-nál kisebb, az állomás mellett megjelenik a ikon, és a szín megjelölve jelenik meg a színátmenet csúszkán.

7 Az új vagy módosított színátmenet színmintaként való mentéséhez kattintson a Színtárak panelen található Új színminta gombra. Ezt úgy is megteheti, hogy a színátmenetet a Színátmenet panelről vagy az Eszközök panelről a Színminta panelre húzza.

Színátmenet alkalmazása több objektumra

1 Töltse ki az összes objektumot egy színátmenettel.

2 Jelölje ki az összes kitöltendő objektumot.

3 A Színátmenet eszközzel hajtsa végre a következő műveletek valamelyikét:

- Egyetlen színátmenet-csúszkával rendelkező színátmenet létrehozásához a Színátmenet eszközzel kattintson a rajztáblának arra a pontjára, ahol szeretné indítani a színátmenetet, majd húzza a színátmenet kívánt végpontjáig az eszközt.
- Az összes kijelölt objektumhoz tartozó színátmenet létrehozásához a Színátmenet eszközzel kattintson a rajztáblának arra a pontjára, ahol szeretné indítani a színátmenetet, majd az Alt (Windows), illetve Option (Mac OS) billentyűt nyomva tartva húzza a színátmenet kívánt végpontjáig az eszközt. Ezt követően módosíthatja az egyes objektumokhoz tartozó színátmenetek csúszkáit. (A program csak egyszerű görbékhez hoz létre több színátmenet-csúszkát.)

Színátmenet irányának, sugarának vagy kezdőpontjának módosítása

Ha egy objektumot színátmenettel töltött ki, a Színátmenet eszközzel és a színátmenet-magyarázóval (a csúszkájával) módosíthatja az objektumban a színátmenetet, húzhat meg új kitöltési nyomvonalat. Az eszköz segítségével módosíthatja egy színátmenet irányát, a kezdőpontot, valamint a színátmenet kezdő- és végpontját.

1 Jelölje ki a színátmenetes kitöltésű objektumot.

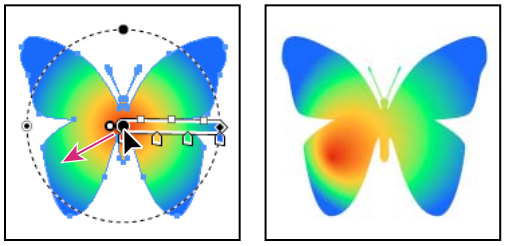
2 Válassza ki a Színátmenet eszközt , és végezze el a következő műveletek valamelyikét:

- Lineáris színátmenet irányának módosításához kattintson a színátmenet kívánt kezdőpontjára, majd húzza a kívánt irányába az eszközt. Vagy mutasson a Színátmenet eszközzel a színátmenet-magyarázóra az objektumban, majd amikor a kurzor elforgatás ikonná változik, elhúzással állítsa be a színátmenet állásszögét.

  Megjegyzés: *Úgy is módosíthatja az irányt, hogy más értéket ad meg a Színátmenet panel Szög mezőjében.*

- A sugaras vagy elliptikus színátmenet sugarának módosításához mutasson a Színátmenet eszközzel az objektum színátmenet-magyarázójában lévő nyílra, és elhúzással állítsa be a sugarat.
- A színátmenet origójának megváltoztatásához mutasson a Színátmenet eszközzel a színátmenet-magyarázó kezdőpontjára az objektumban, és húzza el egy új helyre.
- A sugár és a szög egyszerre történő módosításához tartsa lenyomva az Alt (Windows) vagy Option (Mac OS) billentyűt, kattintson a végpontra és húzza az új helyre.

  Megjegyzés: *Ha a Színátmenet eszközzel egy színátmenetes objektumra mutatva nem jelenik meg a színátmenet-magyarázó (a színátmenet csúszkája), akkor válassza a Nézet > Színátmenet-magyarázó megjelenítése menüparancsot.*



A színátmenet sugarának és szögének egyszerre történő módosítása

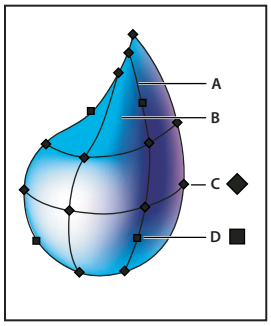
Hálók

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 rács 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 direktszínek az EPS, PDF és PostScript kimenetek esetében megmaradnak.*

További információt a színátmenetes háló objektumok létrehozásáról a www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_gradientmesh weblapon, az „Achieve photo realism with Gradient Mesh” című oktatóanyagban talál.

Még több súgótémakör

Színátmenetes háló

„Színátmenet alkalmazása egy objektumra”, 206. oldal

Háló objektumok létrehozása szabálytalan elrendezésű hálópontokkal

1 Válassza a Háló eszközt , és jelölje ki a hálópontok kitöltési színét.

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 beállítást, 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 objektum visszaalakítása görbe objektummá

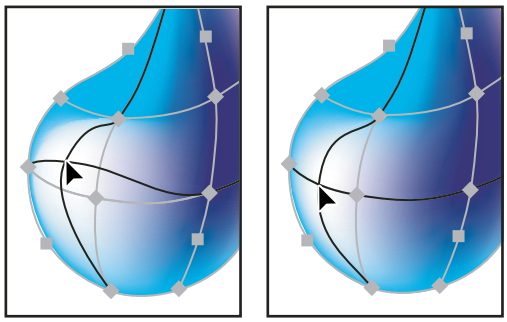
❖ Jelölje ki az objektumot, és válassza az Objektum > Görbe > Görbe eltolása parancsot, és az eltolás értékének nullát adjon meg.

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.

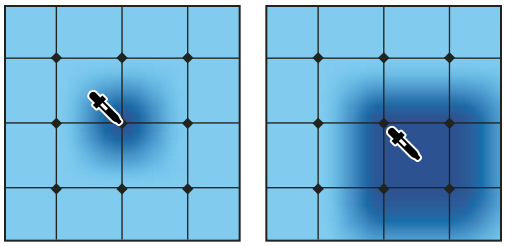
❖ Hálóobjektum szerkesztéséhez végezze el a következő műveletek valamelyikét:

- Hálópont hozzáadásához válassza ki a Háló eszközt , és jelölje ki az új hálópontok kitöltési színét. Ezután kattintson a hálóobjektum bármely területére.
- Hálópont törléséhez az Alt billentyű (Windows) vagy az Option billentyű (Mac OS) lenyomva tartása közben kattintson a Háló eszközzel a hálópontra.
- Hálópont áthelyezéséhez húzza el 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)

- Ha egy hálópont vagy hálófolt színét kívánja módosítani, jelölje ki a hálóobjektumot, és húzza át a színt a Szín panelről vagy a Színtárak panelről a pontra vagy a foltra. Vagy 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 hálófolthoz (jobbra)

Színátmenetes hálók áttetszőségének beállítása

A színátmenetes hálókban be lehet állítani az átlátszóságot és az opacitást. A háló egyes csomópontjaiban külön megadható az átlátszóság és az opacitás. Átlátszóság megadása:

1 Jelöljön ki egy vagy több csomópontot vagy foltot a hálóban.

2 Állítsa be az opacitást az Átlátszóság panel Opacitás csúszkájával, a Vezérlőpulton vagy a Megjelenés panelen.

Megjegyzés: *Ha az objektumot régebbi formátumú EPS vagy PDF fájlba menti, a hálóobjektumban akkor is megmarad az áttetszőség egy opacitásmaszk segítségével.*

Mintázatok

Mintázatok ismertetése

Az Illustrator számos mintázatot tartalmaz, amelyeket a Színtárak panelen vagy az Illustrator CD-lemezén lévő Illustrator Extras mappából érhet el. A meglévő mintázatokat testreszabhatja, és az Illustrator eszközeivel teljesen új mintázatokat 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 mintázatokat objektumok kitöltésére, az ecset mintázatokat 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.

  Megjegyzés: *A CS5 vonalzójának origója különbözik a CS4 verzióban megszokottól Ez azt eredményezheti, hogy a CS4 objektumainak másolás-beillesztése esetén a mozaik mintázat megjelenése különbözni fog. Az ilyen objektumok mozaik mintázata az Átalakítás panel használatával átalakítható, hogy ne változzon meg a CS4 verzióban megszokott nézete.*

- 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 ecsetvonást 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.

Még több súgótémakör

„Kitöltések és ecsetvonások ismertetése”, 163. 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, ecsetvonást nem tartalmazó határolókeretet a vonalak mögé.
- Ha egy organikus vagy textúrázott mintázatott szabálytalanul szeretne kialakítani, kissé variálja a grafikát a realisztikusabb hatás érdekében. A Durvábbá 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 ecsetvonást. 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 oldalmozaikokban lévő objektumokhoz a megfelelő illeszkedés biztosításához.
- A sarokmozaikot tartalmazó ecset mintázatok esetében hozzon létre speciális sarokhatásokat.

Még több súgótémakör

„Kitöltési szín alkalmazása egy objektumra”, 164. 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 az ecsetvonás színét állítsa Üres értékűre.

3 A Kijelölés 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 színminta párbeszédpanelen adjon meg egy nevet, és kattintson az OK gombra. A mintázat megjelenik a Színtárak panelen.
- Húzza a rajzelemet a Színminta panelre.

Még több súgótémakör

„Mintázatmozaikok készítésének irányelvei”, 212. oldal

„Színminták ismertetése”, 131. oldal

Sima geometriai mintázatok létrehozása

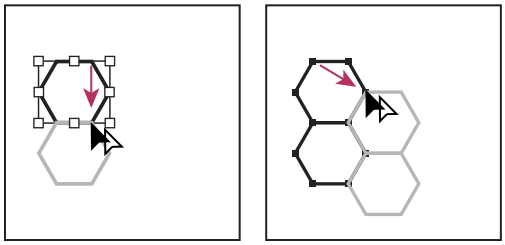
1 Győződjön meg arról, hogy az Intelligens segédvonalak beállítás be van kapcsolva, és hogy a Ponthoz igazítás lehetőség be van jelölve a Nézet menüben.

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 mozgatást.



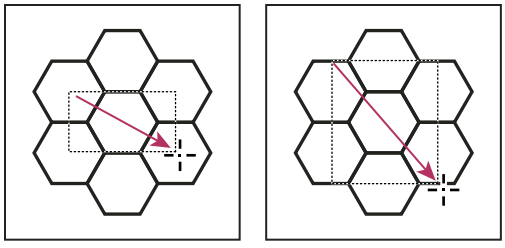
Mindkét objektum kijelölése (balra) és egy másolat létrehozása húzással (jobbra)

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 Téglalap 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

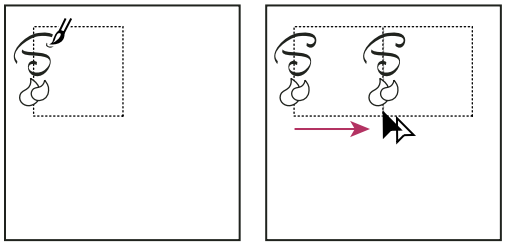
1 Válassza a Nézet > Ponthoz igazítás parancsot.

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.

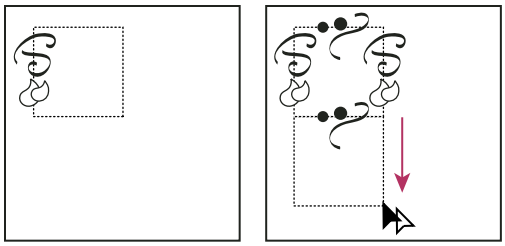
Ha ismeri a határolókeret pontos méretét, elegendő, ha csak a textúrát jelöli ki, és a Mozgatás paranccsal megad egy vízszintes, a téglalap szélességének megfelelő mértékű mozgást. A Mozgatás párbeszédpanelen mindenképpen a Másolás gombra kattintson, ne az OK gombra.

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)

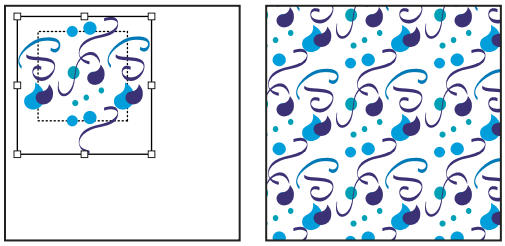
10 Amikor a másolat bal felső sarka illeszkedik a határolókeret bal alsó sarkához, engedje fel az egér gombját és a billentyűket.

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 töltse ki a téglalap közepét a mintával. Vigyázzon, hogy közben a téglalap egyik szélét se keresztezze. 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.

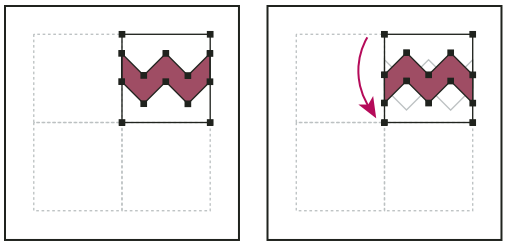
1 Válassza a Fájl > Megnyitás menüpontot, keresse meg a használni kívánt ecset mintázatot tartalmazó fájlt (amelyet az Adobe Illustrator tartalmaz), és kattintson a Megnyitás gombra.

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 ecsetvonása legyen Üres, 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.

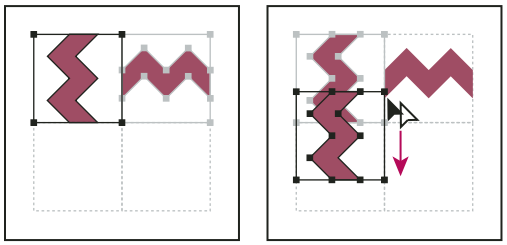


Beillesztett mozaik (balra), és ugyanez a mozaik 180°-kal elforgatva (jobbra)

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.

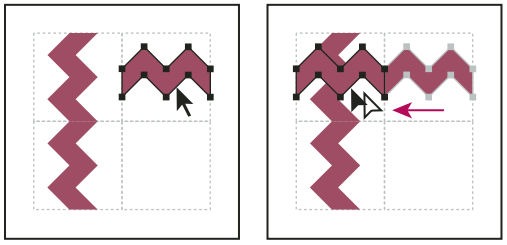
7 A Kijelölés eszközzel húzza a bal oldali mozaik jobb felső szerkesztőpontját, és az Alt+Shift (Windows), illetve Option+Shift (Mac OS) billentyűkombináció lenyomásával hozzon létre egy másolatot, és korlátozza a mozgást úgy, hogy a harmadik mozaik a második alá kerüljön. Amikor a másolat jobb felső 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.



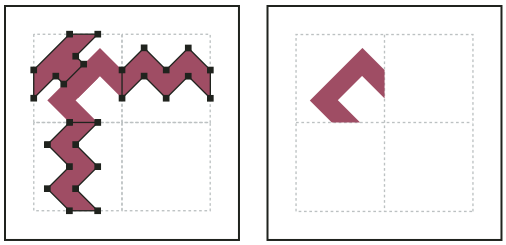
A bal oldali mozaik másolása és elforgatása 90°-kal (balra), és a sarokmozaik húzása az Alt billentyű (Windows), illetve az Option billentyű (Mac OS) lenyomva tartása mellett a másolat eredeti mozaik alá történő létrehozásához (jobbra)

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, amelyeket 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 Színminta 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.

Még több súgótémakör

„Ecsetek létrehozása és módosítása”, 186. oldal

„Ecsetbeállítások”, 187. 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 közben húzza a módosított mintázatot a Színtárak panelen található régi mintázattárra.

A Színtárak panelen lévő mintázat lecserélése megtörténik, és az az aktuális fájlban is frissül.

Még több súgótémakör

„Színtárak panel áttekintése”, 132. oldal

„Objektum mintázatának átalakítása”, 249. oldal

6. fejezet: Objektumok kijelölése és elrendezése

Objektumok kijelölése

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.

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 A használatával gyorsan elkülöníthet egy réteget, alréteget, görbét vagy objektumcsoportot a dokumentumban található többi rajzelemtől. 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 kijelölés 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.

Megjegyzés: *Körvonal módban a Közvetlen kijelölés eszköz esetleg kijelölhet egyes importált grafikákat a kurzor közelében. Az egyes grafikák véletlen kijelölése elkerülhető, ha a kijelölést megelőzően zárolja vagy elrejti azokat.*

Csoportos kijelölés 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.

A Perspektíva kijelölése eszköz Lehetővé teszi az egyes objektumok és szövegek perspektívába helyezését, az aktuális síkok közötti váltást, perspektívában lévő objektumok áthelyezését, valamint az objektumok merőleges irányú mozgatását.

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, opacitású 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, valamint azokat, amelyek egy adott attribútummal rendelkeznek, valamint mentheti és betöltheti a kijelöléseket. Kijelölheti az összes objektumot is az aktív rajztáblán.

Ha ideiglenesen aktiválni kívánja a legutóbb használt kijelölőeszközt (a Kijelölés, a Közvetlen kijelölés vagy a Csoportos kijelölés 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 weblapon.

Még több súgótémakör

„Görbék, szegmensek és szerkesztőpontok kijelölése”, 75. 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.

Még több súgótémakör

„Kitöltött objektumok kijelölése”, 223. oldal

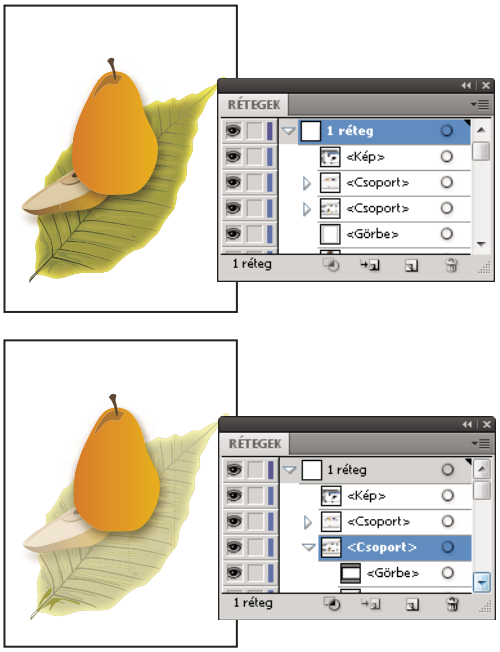
„Szerkesztőpont méretbeállításainak megadása”, 58. oldal

Rajzelem elkülönítése szerkesztéshez

Az Elkülönítés mód segítségével elkülönítheti az objektumokat, és így könnyedén kijelölhet és szerkeszthet egyes objektumokat vagy objektumrészeket. Elkülöníthetők a rétegek, az alrétegek, a csoportok, a szimbólumok, a vágómaszkok, az összetett görbék, a színátmenetes hálók és a görbék.

Elkülönítés módban lehetősége van arra, hogy az elkülönített rajzelemet törölje, kicserélje, illetve új rajzelemet vegyen fel az elkülönített rajzelem helyzetéhez viszonyítva. Amint kilép az Elkülönítés módból, a kicserélt vagy új elemet a program felveszi az eredeti elkülönített rajzelem helyére. Az Elkülönítés mód automatikusan zárolja az összes többi objektumot, így a végrehajtott módosítások kizárólag az Elkülönítés módban lévő objektumokat érintik. Így nem kell amiatt aggódnia, hogy az objektum milyen rétegen található, illetve nem kell kézzel zárolnia vagy elrejtenie azokat az objektumokat, amelyeken nem szeretne módosításokat végezni.

Megjegyzés: *Egy szimbólum definíciójának szerkesztésekor a szimbólum Elkülönítés módban jelenik meg. (További információ: „Szimbólum szerkesztése és újradefiniálása”, 114. oldal.)*



A körte csoportjának elkülönítése

Amikor az Elkülönítés mód aktív, az elkülönített objektum színesen, míg a rajzelem többi része halványan jelenik meg. Az elkülönített objektum neve és helye (időnként kenyérmorzsáknak is nevezik) az Elkülönítés mód panelének szegélyén látható, és a Rétegek panel csak az elkülönített alrétegen vagy csoportban található rajzelemet jeleníti meg. Amikor kilép az Elkülönítés módból, a többi réteg és csoport ismét megjelenik a Rétegek panelen.

Az elkülönített objektumokat Vázlat módban vagy Előnézet módban tekintheti meg.

Megtekinthet egy, a rétegek és az Elkülönítés mód használatát bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0041 weblapon.

Görbe, objektum vagy csoport elkülönítése

❖ Végezze el az alábbi műveletek egyikét:

- A Kijelölés eszközzel kattintson duplán a görbére vagy a csoportra.
- Jelölje ki a csoportot, az objektumot vagy a görbét, majd kattintson A kijelölt objektum elkülönítése gombra a Vezérlőpulton.
- Kattintson a jobb gombbal (Windows) vagy a Control billentyűt lenyomva (Mac OS) a csoportra, és válassza A kijelölt csoport elkülönítése menüpontot.
- Kattintson a jobb gombbal (Windows) vagy a Control billentyűt lenyomva (Mac OS) a görbére, és válassza A kijelölt görbe elkülönítése menüpontot.
- Jelölje ki a csoportot, az objektumot vagy a görbét a Rétegek panelen, és válassza a Belépés Elkülönítés módba menüpontot a Rétegek panel menüjéből, vagy kattintson A kijelölt objektum elkülönítése gombra a Vezérlőpult.

Görbe elkülönítése egy csoporton belül

1 Válassza ki a görbét a Közvetlen kijelölés eszköz segítségével, vagy jelölje ki azt a Rétegek panelen.

2 Kattintson A kijelölt objektum elkülönítése gombra a Vezérlőpulton.

Réteg vagy alréteg elkülönítése

❖ Jelölje ki a réteget vagy alréteget a Rétegek panelen, és válassza a Belépés Elkülönítés módba menüpontot a Rétegek panel menüjéből.

Kilépés az Elkülönítés módból

❖ Tegye az alábbiak egyikét:

- Nyomja le az Esc billentyűt.
- Kattintson a Kilépés Elkülönítés módból gombra egyszer vagy többször (ha egy alréteget különített el, egy kattintással egy szinttel feljebb léphet, két kattintással pedig kiléphet az Elkülönítés módból).
- Kattintson az Elkülönítés mód sávjába.
- Kattintson a Kilépés Elkülönítés módból gombra a Vezérlőpulton.
- A Kijelölés eszközzel kattintson duplán az elkülönített csoporton kívüli területre.
- Kattintson a jobb gombbal (Windows) vagy a Control billentyűt lenyomva (Mac OS), és válassza a Kilépés Elkülönítés módból menüpontot.

Hátul lévő objektumok kijelölése

Az Illustrator CS5 lehetővé teszi más objektumok mögött elhelyezkedő objektumok kijelölését a Ctrl+kattintás (Windows), illetve Command+kattintás (Mac) segítségével. Az első Ctrl+kattintás (Windows), illetve Command+kattintás (Mac) hatására a kurzor átvált Hátsó kijelölése módra. A rákövetkező Ctrl+kattintás (Windows), illetve Command+kattintás (Mac) mindig az eggyel hátrébb lévő objektumot jelölik ki, közvetlenül a kattintás helye alatt.

Megjegyzés: *A beállítás be- és kikapcsolásához válassza a Szerkesztés > Beállítások > Kijelölés és szerkesztőpontok megjelenítése (Windows), illetve az Illustrator > Beállítások > Kijelölés és szerkesztőpontok megjelenítése (Mac OS) menüpontot. Ezután válassza a „Ctrl+kattintás jelölje ki a hátsó objektumot” (Windows), illetve „Command+kattintás jelölje ki a hátsó objektumot” jelölőnégyzetet a Kijelölés területen.*

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 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 színt jelző mezők jelennek meg a panelen minden kijelölt elem mellett.

  Megtekinthet egy, a rétegek használatát bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0041 weblapon.

Még több súgótémakör

„Rétegek panel áttekintése”, 238. oldal

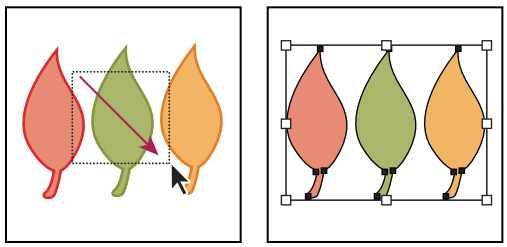
Objektumok kijelölése a Kijelölés eszközzel

1 Válassza a Kijelölés eszközt .

2 Tegye a következők egyikét:

- Kattintson egy objektumra.
- Húzzon keretezést részben vagy egészben egy vagy több objektum 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 weblapon.

Még több súgótémakör

„Kijelölési billentyűparancsok”, 516. 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, az opacitáson vagy a keverési módon alapuljon. Módosítható a Varázspálca eszköz tűrése, amely alapján az objektumok hasonlóságát felismeri.

Még több súgótémakör

„Munkaterület – áttekintés”, 5. 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 tűrési 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.

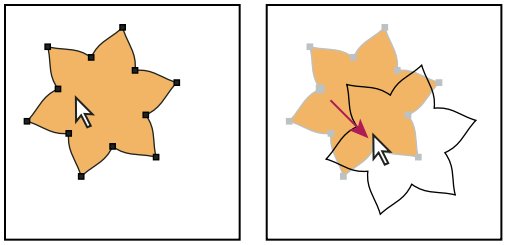
4 Válassza az Átlátszósági beállítások megjelenítése menüpontot a Varázspálca panel menüjében, és végezze el az alábbi műveletek egyikét:

- Ha az objektumokat az átlátszóság vagy a keverési mód alapján kívánja kijelölni, válassza az Opacitás 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.

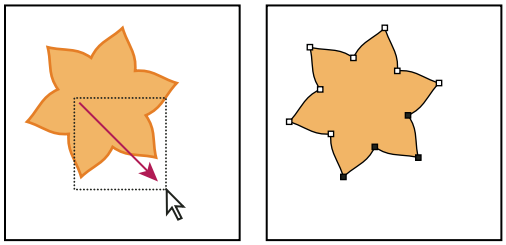
Kitöltött objektumok kijelölése

Az Objektumkijelölés csak görbe alapján beállítás azt határozza meg, hogy kijelölhető-e egy kitöltött objektum az objektumon belül kattintva a Kijelölés vagy a Közvetlen kijelölés 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", 44. oldal.)*



Ha az „Objektumkijelölés csak görbe alapján" beállítás ki van kapcsolva, akkor az objektum kijelölhető és mozgatható a belsejébe kattintva és húzással.



Ha az „Objektumkijelölés csak görbe alapján" beállítás be van kapcsolva, akkor a Közvetlen kijelölés eszközzel húzott keretezésen belül eső 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 kijelölés 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.

Még több súgótémakör

„Objektumok csoportosítása és a csoportosítás megszüntetése", 227. 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 Csoportos kijelölés eszközt és kattintson az objektumra.
- Válassza a Lasszó eszközt , és húzza az objektum körül vagy azon keresztül.
- Válassza a Közvetlen kijelölés eszközt , és kattintson az objektumon belül, vagy húzzon keretezést részben vagy egészen az objektum görbéje köré.

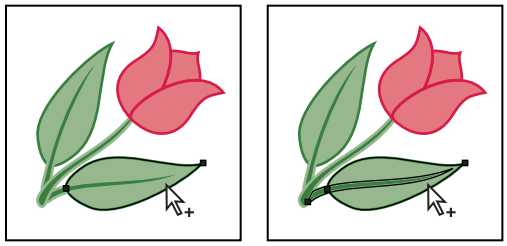
2 Ha a kijelöléshez hozzáadni vagy abból elvenni kíván objektumokat (bármely kijelölési eszközzel), tartsa lenyomva a Shift billentyűt, és jelölje ki a hozzáadni, illetve eltávolítani kívánt objektumot.

Objektumok és csoportok kijelölése a Csoportos kijelölés eszközzel

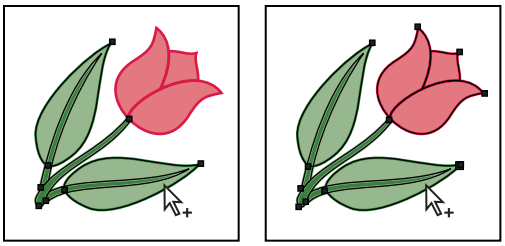
1 Válassza a Csoportos kijelölés eszközt , és kattintson egy objektumra a kijelölni kívánt csoporton belül. Az objektum kijelölése megtörténik.

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 Csoportos kijelölés 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 keretezést több oldal vagy szegély köré. Minden oldal és szegély, amelyet a keretezés részben vagy egészben körülzár, 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 gondjai 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 eszközre 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.

Még több súgótémakör

„Élő festés ismertetése”, 175. oldal

„Élő festési csoportok esetében elvégezhető műveletek billentyűparancsai”, 519. oldal

Az Élő festési kijelölés eszköz beállításai

Az Élő festési kijelölés eszköz beállításainak eléréshez 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 színmintára kattintva egyéni színt is megadhat.

Szélesség Meghatározza, hogy milyen vastag legyen a kijelölést jelző kiemelés.

Objektumok kijelölése jellemzők alapján

Az objektumokat különböző csoportosítások alapján is kijelölheti, például formázási jellemzők, réteg vagy fajta, például ecsetvonások vagy vágómaszk alapján.

1 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.*

2 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, Opacitás, Ecsetvonás színe, Ecsetvonás vastagsága, Stílus, Szimbólumpéldány vagy Blokksorozatok csatolása.

A Blokksorozatok csatolása automatikusan kiválasztja az összefűzött szövegkereteket. Kiválaszthatja az egyik szövegkeretet, majd ennek a parancsnak a használatával a hozzáfűzött összes többi szövegkeretet. További tudnivalók: „Többszálú szövegek objektumok között”, 334. oldal

A Varázspálca eszközt is használhatja arra, hogy az összes azonos színnel, ecsetvastagsággal, ecsetvonásszínnel, opacitással vagy keverési móddal rendelkező objektumot kijelölje.

3 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.

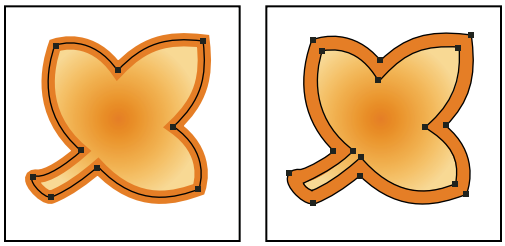
Még több súgótémakör

„Rétegek panel áttekintése”, 238. 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.

Ecsetvonás Kibővíti az ecsetvonásokat.

Színátmenetes háló A színátmeneteket egyetlen rácsvonal objektummá bővíti ki.

Határozza meg A színállomások közti színértékek tűrési beállítása. 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.

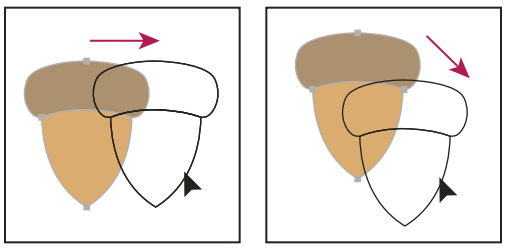
Objektumok mozgatása, igazítása és elosztása

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.

Még több súgótémakör

„A rács használata”, 47. oldal

„Objektumok elforgatása”, 234. oldal

„Alakítás panel áttekintése”, 248. oldal

„Képpontra igazított görbék rajzolása internetes munkákhoz”, 64. 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 beilleszteni, nyissa meg a fájlt. (A rétegek közé történő beillesztést az „Objektumok beillesztése rétegek közé”, 231. 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.

Szerkesztés > Beillesztés azonos helyre A grafikát az aktív rajztáblába az eredeti rajztábláján elfoglalt helyével megegyező pozícióval másolja be.

Szerkesztés > Beillesztés az összes rajztáblára Grafika beillesztése az összes rajztáblára azon a helyen, ahol a grafika az aktuális rajztáblán elhelyezkedik.

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”, 246. 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.

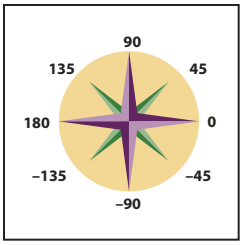
Ha egy objektum ki van jelölve, kattintson duplán a Kijelölés, Közvetlen kijelölés vagy Csoportos kijelölés eszközre az Áthelyezés párbeszédpanel megnyitásához.

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 szöget (az óramutató járásával ellentétes irányba mozgatáshoz) vagy egy negatív szöget (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 értékké 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 Vezérlőpulton adjon meg új értékeket az X és/vagy az Y szövegmezőben.

A hivatkozási pont módosításához kattintson egy fehér négyzetre a hivatkozásipont-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 megjelenniük a tökéletes illeszkedés helyett, használhatja a Véletlenszerű beállítást. Ezután kattintson az OK gombra.

Objektum beillesztése más objektumokhoz viszonyítva

1 Jelölje ki a beilleszteni 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.

Még több súgótémakör

„Rétegek panel áttekintése”, 238. oldal

Beillesztés azonos helyre és Beillesztés minden rajztáblán

A Beillesztés azonos helyre művelet a grafikát az aktív rajtáblán illeszti be. Ez a művelet a Szerkesztés > Beillesztés azonos helyre menüpontból érhető el. A billentyűparancs Ctrl+Shift+V (Windows), illetve Cmd+Shift+V (Mac).

A „Beillesztés minden rajztáblán” művelet a kijelölt grafikát minden rajztáblán beilleszti. A „Beillesztés az összes rajztáblára” beállítás alkalmazása előtt mindenképpen az a rajztábla legyen az aktuális, amelyikről az objektumot másolja.

A „Beillesztés az összes rajztáblára” beállítás alkalmazásához kattintson a Szerkesztés > Beillesztés az összes rajztáblára elemre, amikor a grafikát kivágja vagy beilleszti.

A grafika másolása után ha a „Beillesztés az összes rajztáblára” beállítást választja, akkor a grafika ismét be lesz illesztve a rajztáblára onnan, ahonnan másolja. Érdemes kivágni és aztán beilleszteni az objektumot, ha nem szükséges az eredeti objektumokat módosítani a „Beillesztés az összes rajztáblára” beállítás használata előtt.

Megjegyzés: *A „Beillesztés azonos helyre” és „Beillesztés az összes rajztáblára” a rajztáblának ugyanarra a helyére illesztik be az objektumot, ahol a kimásolt objektum volt az aktuális rajztáblán a kimásolás pillanatában.*

Objektumok igazítása és elosztása

Az Igazítás panel (Ablak > Igazítás) és a Vezérlőpulton lévő igazítási beállítások segítségével a kijelölt objektumokat igazíthatja vagy eloszthatja a megadott tengely mentén. Referenciapontként az objektumok széleit vagy a szerkesztőpontokat használhatja, és kijelöléshez, rajztáblához vagy kulcsobjektumhoz igazíthatja. A kulcsobjektum egy több objektumot tartalmazó kijelölés kitüntetett objektuma.

Az Igazítás beállításai akkor jelennek meg a Vezérlőpulton, ha található kijelölt objektum. Ha a beállítások nem jelennek meg, válassza az Igazítás menüpontot a Vezérlőpult menüjéből.

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 Előképhatárok használata menüpontot az Igazítás panel menüjéből.

Megtekinthet egy, az objektumok igazítását és elosztását bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0035 weblapon.

Még több súgótémakör

„Munkaterület – áttekintés”, 5. oldal

„Több rajztábla használata”, 34. oldal

Igazítás vagy elosztás az összes kijelölt objektum határolókeretéhez viszonyítva

1 Jelölje ki az igazítani vagy elosztani kívánt objektumokat.

2 Az Igazítás panelen vagy a Vezérlőpulton jelölje ki a Kijelöléshez igazítás lehetőséget , majd kattintson a kívánt igazítás- vagy elosztástípus gombjára.

Igazítás vagy elosztás szerkesztőponthoz viszonyítva

1 Kattintson a Közvetlen kijelölés eszközre, majd a Shift billentyű nyomva tartása közben jelölje ki az igazítani, illetve elosztani kívánt szerkesztőpontokat. A legutoljára kijelölt szerkesztőpont lesz a fő szerkesztőpont.

A rendszer automatikusan kijelöli a Kulcs szerkesztőponthoz igazítás parancsot az Igazítás panelen és a Vezérlőpulton.

2 Az Igazítás panelen vagy a Vezérlőpulton kattintson a kívánt igazítás- vagy elosztástípus gombjára.

Igazítás vagy elosztás kulcsobjektumhoz viszonyítva

1 Jelölje ki az igazítani vagy elosztani kívánt objektumokat.

2 Kattintson ismét a kulcsobjektumként használni kívánt objektumra (ezúttal a kattintáskor nem kell lenyomva tartani a Shift billentyűt).

A kulcsobjektum körül kék körvonal jelenik meg, és a rendszer automatikusan kijelöli a Kulcsobjektumhoz igazítás parancsot a Vezérlőpulton és az Igazítás panelen.

3 Az Igazítás panelen vagy a Vezérlőpulton kattintson a kívánt igazítás- vagy elosztástípus gombjára.

Megjegyzés: *Az objektumhoz viszonyított igazítás és elosztás megszűntetéséhez kattintson ismét az objektumra a kék körvonal törléséhez, vagy a Kulcsobjektum visszavonása lehetőségre az Igazítás panelen.*

Igazítás vagy elosztás rajztáblához viszonyítva

1 Jelölje ki az igazítani vagy elosztani kívánt objektumokat.

2 A Shift billentyű nyomva tartása közben a Kijelölés eszközzel a használni kívánt rajztáblára való kattintással aktiválja azt. Az aktív rajztábla sötétebb körvonallal rendelkezik, mint az inaktív táblák.

3 Az Igazítás panelen vagy a Vezérlőpulton jelölje ki a Rajztáblához igazítás lehetőséget, majd kattintson a kívánt igazítás- vagy elosztástípus gombjára.

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.

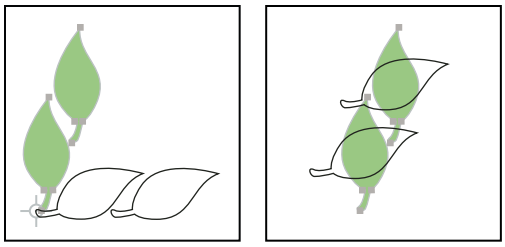
3 A Kijelölés eszközzel kattintson a görbére, amely mentén az objektumokat el kívánja osztani. A kijelölt objektum helye változatlan marad.

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

Még több súgótémakör

„Alakítás panel áttekintése”, 248. oldal

„Objektumok áthelyezése”, 229. oldal

„Objektumok méretezése”, 250. 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 körkörösen 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:

- 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.
- A középpont körüli elforgatáshoz válassza az Objektum > Alakítás > Forgatás parancsot, vagy kattintson duplán az Elforgatás eszközre.

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 hivatkozásipont-határozón a panelen, majd adjon meg egy értéket a Szög beállításhoz.

Az Alakítás panelt úgy is megnyithatja, hogy a Vezérlőpulton az X, Y, SZ, vagy M elemre kattint.

3 Az Átalakítás panel használatával beolvasási pontjuk körül elforgathatók az egyes szimbólumok. További tudnivalók: „A szimbólum beolvasási pontja”, 110. oldal

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 szöget 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.

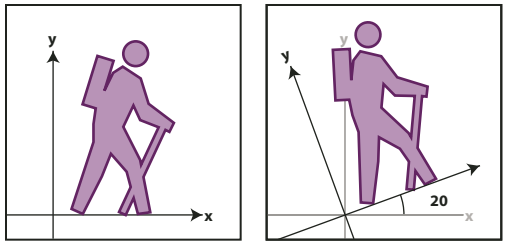
Egy dokumentum x és y tengelyének elforgatása

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 Korlátozás szögértéke szövegmezőben adjon meg egy szöget. 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 eszközzel 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 meg szeretné határozni, hogy a program melyik tengelyre végezze a tükrözést, használja a Tükrözés eszközt.

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 szemközti 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 szemközti fogón túlra húz.

Objektum tükrözése a Tükrözés eszközzel

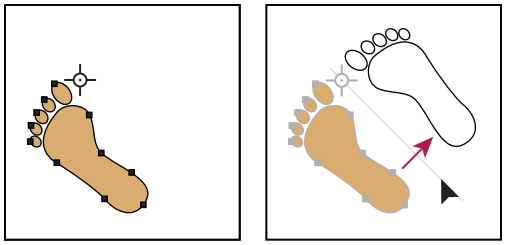
1 Jelölje ki az objektumot.

2 Válassza a Tükrözés eszközt .

3 A láthatatlan tükörtengely megrajzolásához kattintson bárhova a dokumentumablakban a tengely egyik pontjának megadásához. A mutató egy nyílfejjé változik.

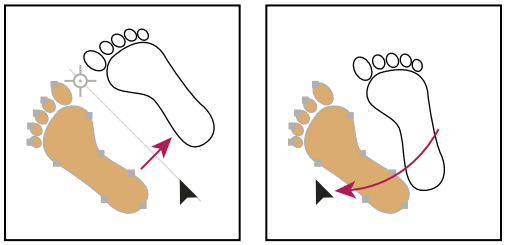
4 Mozgassa a mutatót egy másik pontra a láthatatlan tengely megadásához, és végezze el az alábbi műveletek egyikét:

- 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 tükörtengelyt. A húzás közben a Shift billentyű lenyomva tartásával korlátozhatja a szöget 45° növekményűre. A húzás közben a láthatatlan tükörtengely 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 tükörtengely 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 szöget 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 ismertetése

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 weblapon. További tudnivalókért lásd az animációk készítését rétegek használatával: www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_layers_hu.

Még több súgótémakör

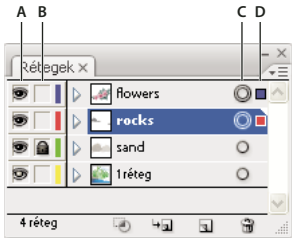
Rétegek használata animáció létrehozására

Rétegek panel áttekintése

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:

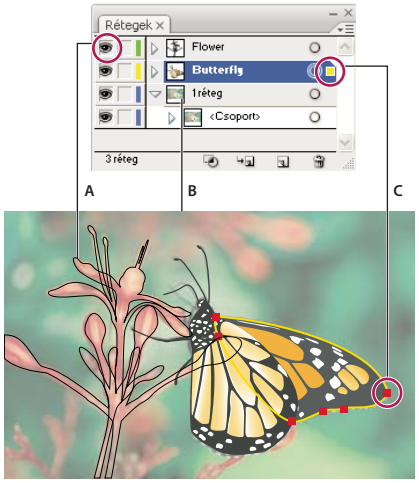
Láthatóság oszlop Azt jelöli, hogy a rétegen lévő elemek láthatók vagy rejtettek (üres), illetve hogy a réteg sablon típusú vagy körvonal típusú réteg-e.

Szerkesztési oszlop Azt jelöli, hogy az elemek le vannak-e zárva vagy sem. A lakat ikon 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 (vagy), 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 színt jelző mező kisebb méretben jelenik meg a szülő elem mellett. Ha a szülő elemen belül minden objektum ki van jelölve, a kijelölési színt 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*

Még több súgótémakör

„Munkaterület – áttekintés”, 5. oldal

„Grafika körvonalas megjelenítése”, 44. oldal

„Grafika kontúrozása”, 103. oldal

A Rétegek panel megjelenítésének módosítása

1 Kattintson a panel menüjének Panel beállításai parancsára.

2 A Csak a rétegek megjelenítése beállítással elrejtheti a görbevonalakat, 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 színt a menüből, vagy a színmintára duplán kattintva is megadhat színt.

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.

A különféle rajzolási módokhoz az Illustrator az alábbi beállítási lehetőségeket kínálja:

- A Mögérajzolás mód automatikusan létrehoz és aktuálissá tesz egy új réteget az aktuális réteg mögött.
- Mögérajzolás módban, ha nincs semmilyen grafika kijelölve, a kijelölt rétegen belül a rajzolt grafika minden másik grafika mögé kerül.

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.

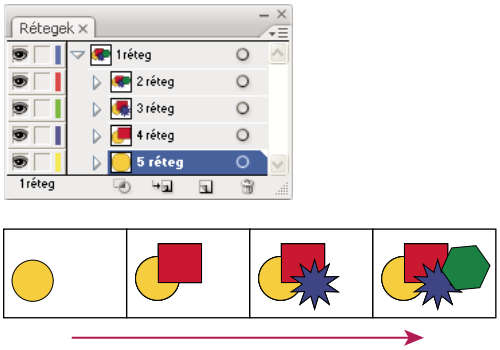
Elemek elhelyezése külön rétegeken

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 legalsó 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 (legalsó 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 összecsukott rétegekben lévő objektumok keresésekor hasznos.

1. Jelöljön ki egy objektumot a dokumentumablakban. Ha több objektumot is kijelöl, a halmozási sorrend legelső objektumát keresi meg az alkalmazás.
2. 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.*

Még több súgótémakör

„Rétegek panel áttekintése”, 238. oldal

Objektumok vagy rétegek megjelenítése és elrejtése

Válasszon a következő módszerek közül:

- A Rétegek panelen kattintson a szem ikonra az elrejteni 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 elrejteni 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.*

Még több súgótémakör

„Rétegek panel áttekintése”, 238. 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.*

Még több súgótémakör

„Rétegek panel áttekintése”, 238. 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. Az objektumok halmozási sorrendje a használt rajzolási módtól függ. Amikor új réteget hoz létre Normál rajzolás módban, akkor az közvetlenül az aktuális réteg fölé kerül, és rajzoláskor minden új objektum az aktuális réteg tetejére helyeződik. Mögérajzolás módban viszont, ha új réteget hoz létre, akkor az közvetlenül az aktuális réteg mögé kerül, az új objektumok pedig a kijelölt objektum mögé (vagy ha nincs kijelölt objektum, akkor az aktuális réteg legaljára).

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 hajtsa végre az alábbi műveletek egyikét:

- Mögérajzolás módban válassza ki, melyik objektum mögé kíván új objektumot elhelyezni.
- Normál rajzolás módban a nevére kattintva aktuálissá teheti azt a réteget, amelynek legtetején új objektumot kíván elhelyezni. Mögérajzolás módban a nevére kattintva aktuálissá teheti azt a réteget, amelynek legalján új objektumot kíván elhelyezni.

Halmozási sorrend módosítása a Rétegek panelen

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 görgetősáv között), húzza a kijelölési színt 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.*

Még több súgótémakör

„Rétegek panel áttekintése”, 238. 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.

Példák arra, hogyan változtatja meg az illusztrációt a halmozási sorrend változtatása: www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_depth_hu. Ez az oktatóanyag csak angolul érhető el.

Objektumok másolása

Objektumok másolása húzással

1 Jelöljön ki egy vagy több objektumot.

2 Válassza a Kijelölés, Közvetlen kijelölés vagy Csoportos kijelölés 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 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 figyelmen kívül hagyásához, vagy jelölje be a Megjelenés és felülnyomások megőrzése beállítást 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. Válassza 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 görbevonalát a Hatás menüben található Görbe eltolása hatással tolhatja el az eredeti görbéhez viszonyítva. 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.

Még több súgótémakör

„A hatások ismertetése”, 395. oldal

„Objektum ecsetvonásainak meghatározása”, 165. 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.

Objektumok eltolása a billentyűparancsokkal

1. Jelöljön ki egy vagy több objektumot.
2. Az Alt billentyűt nyomva tartva nyomja le valamelyik nyílbillentyűt.

A program az Általános beállítások Billentyűzet növekménye részében megadott érték szerint eltolva létrehoz egy másolatot az objektumról. Az újonnan létrejövő objektum helye attól függ, hogy melyik nyílbillentyűt nyomta le.

Megjegyzés: *Ha nem készül másolat az objektumról, akkor állítsa át a Billentyűzet növekménye beállítás értékét nullától különböző értékre.*

7. fejezet: Objektumok átformálása

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 webhelyen.

Még több súgótémakör

„Alakítás panel áttekintése”, 248. oldal

„Objektumok méretezése”, 250. oldal

„Objektumok nyírása”, 252. oldal

„Objektumok áthelyezése”, 229. oldal

„Objektumok elforgatása”, 234. oldal

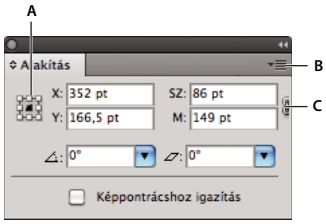
„Objektumok tükrözése”, 236. oldal

Alakítás panel áttekintése

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 az Y értékek jelentenek kivételt, ezek a kijelölt hivatkozási pontra vonatkoznak. Egyes objektumok képponthoz igazítására kapcsolja be a Képpontrácshoz igazítás jelölőnégyzetet.

Megjegyzés: *Az Alakítás panelen található hivatkozásipont-határozó 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-határozó **B.** Panel menü **C.** Szélesség és magasság arányának megtartása ikon*

Objektum mintázatának átalakítása

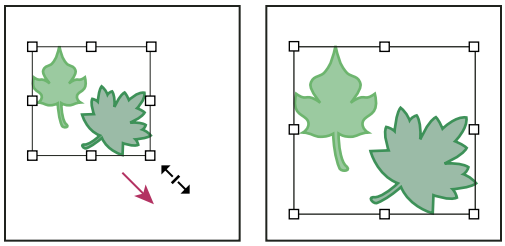
Mintával kitöltött objektum áthelyezése, elforgatása, tükrözése, méretezése vagy nyírása esetén, módosítható csak az objektum, csak a minta vagy mindkettő egyszerre. Miután átalakította egy objektum kitöltési mintázatát, a program a későbbiekben az objektumra alkalmazott mintázatokat is ugyanígy átalakítja.

- 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 hullámjel (~) 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 Kijelölés 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)

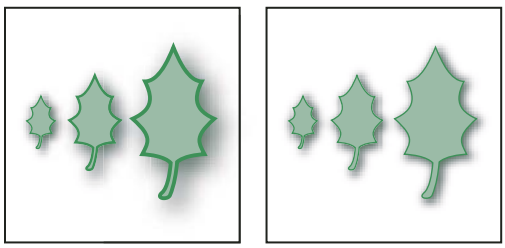
Objektumok méretezése, nyírása, és torzítása

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.

Megjegyzés: *Az objektumok méretezése után az Illustrator nem őrzi meg a memóriában az objektum eredeti méretét. Ez az oka annak, hogy nem állítható vissza egy objektum eredeti mérete. A Dokumentum adatai panelben viszont látható az objektum felbontása, és ennek alapján eldönthető, milyen arányban kell átméretezni az objektumot ahhoz, hogy megmaradjon az objektum felbontása.*

Alapértelmezés szerint a program ez ecsetvonásokat és a hatásokat nem méretezi az objektumokkal együtt. Ecsetvonások és hatások méretezéséhez kattintson a Szerkesztés > Beállítások > Általános (Windows) vagy az Illustrator > Beállítások > Általános (Mac OS) parancsra, és jelölje be az Ecsetvonások és hatások méretezése jelölőnégyzetet. Amennyiben minden esetben külön szeretné eldönteni, hogy méretezi-e az ecsetvonásokat és a hatásokat, az Alakítás panelt vagy a Méretezés parancsot használja az objektumok méretezéséhez.



Az Ecsetvonások és hatások méretezése beállítás használata esetén a program méretezi az objektumot, a vetett árnyék hatást és az ecsetvonásokat is (a bal oldalon), a beállítás kikapcsolása esetén azonban csak az objektumot méretezi (a jobb oldalon).

Még több súgótémakör

„Újraformáló eszközök galériája”, 24. oldal

„Átalakítás a határolókeret használatával”, 249. oldal

„Alakítás panel áttekintése”, 248. 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.

Használja a Méretezés eszközt a Shift gomb nyomva tartása mellett, és kezdjen 45°-os szögben elhúzást végezni keresztbe vagy hosszába, de ferdén.

- 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 hivatkozásipont-határozóban .
- Amennyiben ecsetvonásos görbéket, és egyéb, a mérettel kapcsolatos hatásokat is méretezni szeretne az objektummal együtt, a panel menüjében jelölje be az Ecsetvonások és hatások 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 százalékértéket 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.

Megjegyzés: *Több objektum méretezésekor nem adható meg a kívánt szélesség. A Illustrator csak százalékos érték szerint képes az objektumokat méretezni.*

3 A párbeszédpanel Méretezés területén adjon meg százalékos vízszintes és függőleges méretezési értékeket.

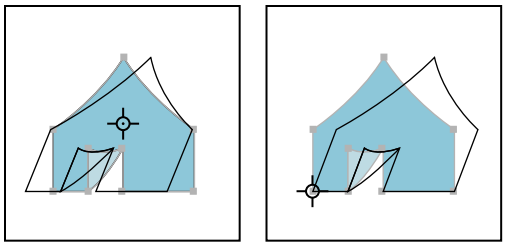
4 A hivatkozási pont módosításához kattintson egy fehér négyzetre a hivatkozásipont-határozóban .

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 középponthoz képest (a bal oldalon), és egy, a felhasználó által megadott hivatkozási ponthoz képest (a jobb oldalon)

Még több súgótémakör

„Újraformáló eszközök galériája”, 24. oldal

„Alakítás panel áttekintése”, 248. 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 paranccsal

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 fogantyúk 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 fogantyúk 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 hivatkozásipont-határozóban , mielőtt megadná az értéket.

Az Alakítás panelt úgy is megnyithatja, hogy a Vezérlőpulton 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.

Még több súgótémakör

„Átalakítás a határolókeret használatával”, 249. oldal

„Objektumok átalakítása hatásokkal”, 274. oldal

„Újraformáló eszközök galériája”, 24. oldal

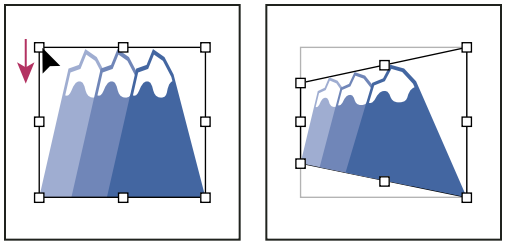
Objektumok torzítása a Szabad alakítás eszközzel

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 fájlokon és szöveget, diagramokat vagy szimbólumokat tartalmazó objektumokon.

Ha az Eszközök panel cseppfolyósító eszközeit keresi, itt olvashatja el a leírást: „Eszközök panel áttekintése”, 17. oldal és „Újraformáló eszközök galériája”, 24. oldal

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 (Csipkézés, Kristályosítás ésRáncok eszközöknél) 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 örvényléshez 0° körüli értéket adjon meg.

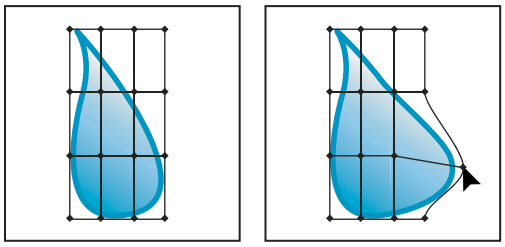
Vízszintes és Függőleges (csak a Ráncok eszköz esetében) Megadja, hogy az átalakítási pontok milyen messze helyezkedjenek el egymástól.

Az ecset hatással van a szerkesztőpontokra, Az ecset hatással van a belső érintőfogantyúkra vagy Az ecset hatással van a külső érintő fogantyúkra (Csipkézés, Kristályosítás, Ráncok eszközök) Lehetővé teszi, hogy az eszközhöz tartozó ecset módosítsa ezeket a tulajdonságokat.

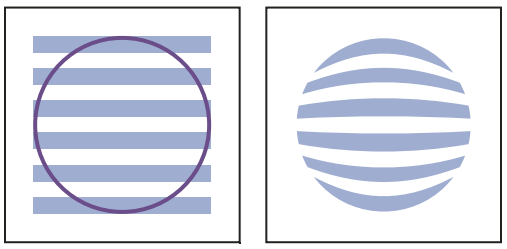
Átformálás burkológörbék használatával

Burkológörbék ismertetése

A *burkológörbék* olyan objektumok, amelyek torzítják vagy átformálják a kijelölt objektumokat. Burkológörbét létre lehet hozni egy, a rajztáblán található objektumból, de burkológörbeként előre definiált hajlítás alakzatokat és hálóvonalakat is használhat. A burkológörbék bármilyen objektumon használhatók, kivéve a diagramokat, segédvonalakat és a csatolt objektumokat.



Hálóvonal burkológörbe



Más objektumból létrehozott burkológörbe

A Rétegek panelen a burkológörbék <Burkológörbe> néven szerepelnek. Miután alkalmazott egy burkológörbét, folytathatja az eredeti objektumok szerkesztését. A burkológörbéket 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 hálóvonallal 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 hálóvonalon található szerkesztőpontok törléséhez jelöljön ki egy szerkesztőpontot a Közvetlen kijelölés vagy a Háló eszközzel, majd nyomja le a Delete billentyűt.
- Ha szerkesztőpontokat kíván a hálóvonalhoz adni, kattintson a hálóra a Háló eszközzel.

Ecsetvonást vagy kitöltést a Megjelenés panelen tud a burkológörbékhez hozzáadni.

Még több súgótémakör

„Objektumok átalakítása hatásokkal”, 274. oldal

„Burkológörbe beállításai”, 258. oldal

Burkológörbe tartalmának szerkesztése

1 Jelölje ki a burkológörbét, majd hajtsa végre a következők valamelyikét:

- Kattintson a Tartalom szerkesztése gombra a Vezérlőpulton.
- 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 Vezérlőpulton.
- Kattintson az Objektum > Burkológörbe torzítása > Burkológörbe szerkesztése parancsra.

Még több súgótémakör

„Burkológörbe beállításai”, 258. 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 Vezérlőpulton. Amennyiben szükséges, kattintson a Burkológörbe beállításai gombra a párbeszédpanel megnyitásához és további beállítások megadásához.

- Egy hálóvonal burkológörbe visszaállításához, vagy egy új burkológörbére történő váltáshoz kattintson az Objektum > Burkológörbe torzítása > Visszaállítás hálóvonallal parancsra. Adja meg a háló sorainak és oszlopainak a számát. A hajlítás alakzat épen tartásához jelölje be a Burkolatalak megőrzése jelölőnégyzetet.

Burkológörbe eltávolítása

Burkológörbéket 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 Vezérlőpulton, vagy kattintson az Objektum > Burkológörbe torzítása > Burkológörbe beállításai menüpontra.

Élsimítás Kiegyengeti a rácspontokat, 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.

Megjegyzés: *A Pacaecset eszköz használatával is felvehet objektumot. Ha ezt az ecsetet használja, az Ön által festett görbéket a program hozzáadja az azonos kitöltésjellemzőkkel rendelkező szomszédos görbékhez. (Lásd: „Görbék rajzolása és egyesítése a Pacaecset eszközzel”, 168. oldal és „Új alakzatok formálása az Alakzatformáló eszközzel”, 276. oldal.)*

Görbekezelő panel áttekintése

A Görbekezelő panelen (Ablak > Görbekezelő) az egyes objektumok egyesítésével új alakzatokat hozhat létre.

Görbeműveletek panel

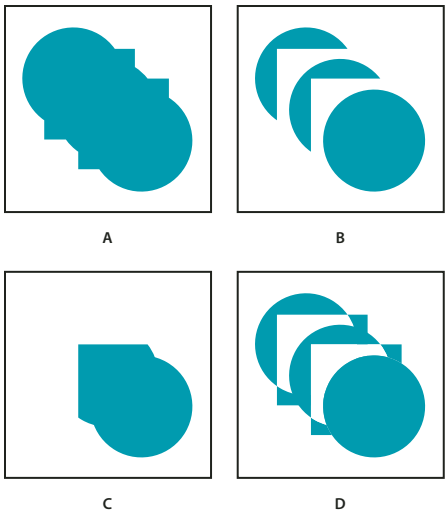
A panel felső gombsora alapértelmezés szerint görbéket és összetett görbéket állít elő, és csak akkor készít összetett alakzatokat, ha az Alt, illetve Option billentyű le van nyomva. Az alábbi formamódok közül választhat:

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 fordítva.



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 „Görbekezelő hatások alkalmazása”, 260. 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.

Pontosság Azt befolyásolja, hogy a Görbekezelő hatások 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 „Osztás és a körvonal” eltávolítja az üres színű grafikai elemeket 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 weblapon.

Még több súgótémakör

„Módszerek objektumok egyesítésére”, 258. oldal

„Objektumok csoportosítása és a csoportosítás megszüntetése”, 227. oldal

„Objektum áthelyezése egy másik rétegre”, 240. oldal

„Elemek kijelölése megjelenési jellemzők céljaként”, 391. oldal

„Új alakzatok formálása az Alakzatformáló eszközzel”, 276. 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 hatás 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 összefoglalása

Hozzáadás Kontúrozza az összes objektum körvonalát, mintha azok egyetlen, egyesített objektum lennének. A létrejövő alakzat a legfelső objektum festési jellemzőit kapja.

Metszet 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 ecsetvonást eltávolít, és nem egyesíti az azonos színű objektumokat.

Egyesítés Eltávolítja egy kitöltött objektum rejtett részét. Minden ecsetvonást 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 ecsetvonást 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”, 475. 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.*

Kemény keverés 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 Láthatóvá teszi a háttérben lévő színeket az egymást átfedő grafikákban, majd a képet összetevőire bontja. Megadhatja a láthatóság százalékos mértékét az egymást átfedő színeknél.

Alátöltés Kompenzálja a rajzelem színei közötti esetleges hézagokat, ehhez egy kis területű átfedést (úgynevezett alátöltést) generál két szomszédos szín közé.

Még több súgótémakör

„Egymást árfedő színek keverése”, 160. oldal

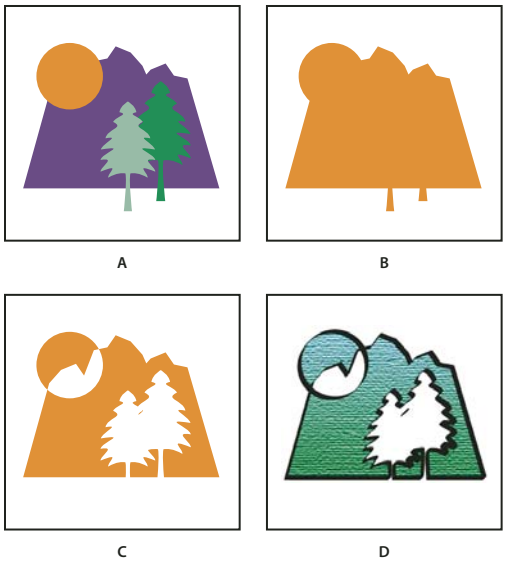
„Alátöltés”, 475. oldal

Összetett alakzatok ismertetése

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 Görbeműveletek panelen az Alt+kattintás (Windows), illetve az Option+kattintás (Mac OS) Alakzat üzemmódú gombokat eredményez. 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 Kijelölés 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 raszterezi a PSD fájlformátumba történő exportálás során.

Összetett görbék ismertetése

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 görbeként 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 szükséges 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.

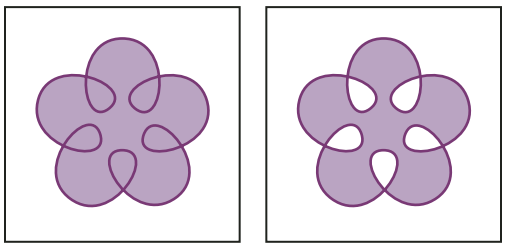
Kitöltési szabályok alkalmazása összetett görbékre

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.

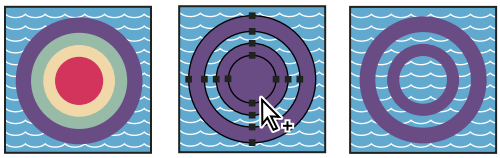
Páros-páratlan kitöltési szabály Matematikai egyenleteket használ annak megállapítására, hogy egy pont egy alakzaton kívül vagy azon belül helyezkedik el. Ez egy sokkal inkább megjósolható eredményekkel járó szabály, mivel egy páros-páratlan görbén belül minden lyuknak számít a görbe irányától függetlenül. 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 Kijelölés 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 Kijelölés 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 Vezérlőpulton.

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 görbéket, 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. Pontosan 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.

Még több súgótémakör

„Vágómaszkok ismertetése”, 267. oldal

„Összetett alakzatok ismertetése”, 262. oldal

„Összetett görbék ismertetése”, 264. oldal

„Lyuk vágása objektumokba összetett görbék használatával”, 264. oldal

„Görbekezelő hatások alkalmazása”, 260. oldal

„Görbe felosztása”, 85. 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.

Még több súgótémakör

„Szeletelés és vágás eszközök galériája”, 27. 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.

Még több súgótémakör

„Rácsok rajzolása”, 63. oldal

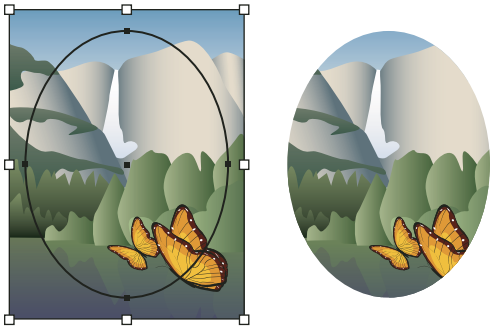
Vágómaszkok

Vágómaszkok ismertetése

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 a maszkolt objektumokkal együtt egy *vágáscsoportot alkot.* Vágáscsoportot legalább két objektum kijelölésével, vagy egy csoport vagy réteg összes objektumának kijelölésével hozhat létre.

Az objektumszintű vágáscsoportokat csoportként kombinálhat a Rétegek panelen. Rétegszintű vágáscsoportok létrehozásakor a réteg felett található objektum levágja az alatta található összes objektumot. Az objektumszintű vágáscsoporton végrehajtott összes művelet, például az átalakítás és az igazítás, a vágómaszk határvonalán, nem pedig a nem maszkolt határvonalon alapul. Miután létrehozott egy objektumszintű vágómaszkot, a vágott tartalomhoz csak a Rétegek panel illetve a Közvetlen kijelölés eszköz használatával férhet hozzá, vagy ha elkülöníti a vágóhalmazt.

Megtekinthet egy, a görbekezelő hatások és a vágómaszkok használatát, illetve vágómaszkok Flash-objektumokba történő importálását bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0057 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 opacitásmaszkot.

További tudnivalók a maszkok használatáról és az áttetszőség alkalmazásáról: www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_mask_hu.

Még több súgótémakör

Maszkok használata

„Rajzelem elkülönítése szerkesztéshez”, 219. oldal

„Módszerek objektumok kivágásához, felosztásához és körülvágásához”, 266. oldal

„Opacitásmaszkok használata átlátszóság létrehozásához”, 198. oldal

„Mögérajzolás mód”, 59. oldal

„Belerajzolás mód”, 59. oldal

Objektumok egyes részeinek elrejtése vágómaszkkal

1 Hozza létre a maszkként használni kívánt objektumot.

Ennek az objektumnak a neve *vágógörbe*. Vágógörbéket 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.

Még több súgótémakör

„Objektumok halmozása”, 244. oldal

Vágómaszk létrehozása csoporthoz vagy réteghez

1 Hozza létre a maszkként használni kívánt objektumot.

Ennek az objektumnak a neve *vágógörbe*. Vágógörbéket 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.

Még több súgótémakör

„Rétegek panel áttekintése”, 238. oldal

„Objektumok halmozása”, 244. oldal

Vágómaszk szerkesztése

1 A Rétegek panelen jelölje ki és adja meg célként a vágógörbét. Vagy jelölje ki a vágáscsoportot, majd válassza az Objektum menü Vágómaszk elemének Maszk szerkesztése parancsát.

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.

Még több súgótémakör

„Rétegek panel áttekintése”, 238. oldal

A vágáscsoporthoz tartozó görbék szerkesztése

Ha szerkeszteni szeretné a görbe vágómaszkon túlnyúló részeit, először a vágómaszk határvonalán belül ki kell jelölnie az adott görbét, és ezt követően végezheti el a görbe szerkesztését.

1 Tegye az alábbiak egyikét:

- Adja meg célként a görbét a Rétegek panelen.

- Mutasson a Közvetlen kijelölés eszközzel a görbének a maszkon belüli részére. Amikor kirajzolódik a görbe körvonala, kattintson rá.

Megjegyzés: *Vágott görbét akkor tud kattintással kijelölni, ha annak a maszkon belüli részére kattint.*

2 Szerkessze át a görbét.

Objektum hozzáadása maszkolt rajzelemekhez, vagy objektum eltávolítása azokból

❖ A Rétegek panelen húzza az objektumot a vágógörbét tartalmazó csoportba vagy rétegbe, illetve távolítsa el onnan.

Még több súgótémakör

„Rétegek panel áttekintése”, 238. 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 ecsetvonás beállítása Nincs értékű, az nem lesz látható, amíg nem rendel hozzá új festési jellemzőket.

Még több súgótémakör

„Rétegek panel áttekintése”, 238. oldal

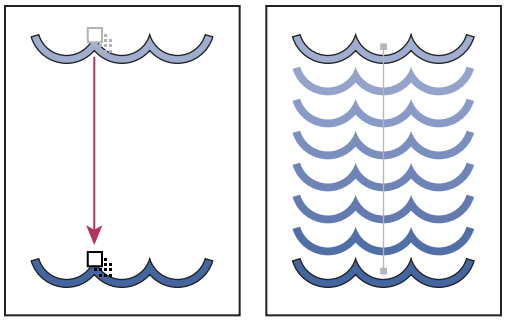
Objektumok keverése

Kevert objektumok ismertetése

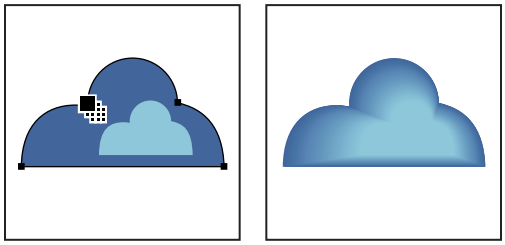
Az objektumok keverésével egyenlő arányban hozhat létre és oszthat el alakzatokat két objektum között. Két nyitott görbét is keverhet. Ezzel sima átmenetet hozhat létre objektumok között. Ezen felül egyesítheti színek és objektumok keverékeit, amivel egy adott objektum formáját felvevő színátmeneteket hozhat létre.

Megjegyzés: *Az objektumok keverése nem ugyanaz, mint amikor keverési módokat vagy átlátszóságot alkalmaz az objektumokra. A keverési módokról és az áttetszőségről további tájékoztatást olvashat a „Keverési módok ismertetése”, 201. oldal című témakörben.*

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:

- Háló objektumok nem keverhetők.
- Amennyiben egy négyszínes színnel festett objektumot egy direktszínnel festett objektummal kever, a program a kevert alakzatokat kevert négyszínes színnel festi. Amennyiben két különböző direktszínt kever, a program a köztes lépések festéséhez négyszínes színeket használ. Azonban ha ugyanazon direktszín árnyalatait keveri, a program a lépéseket az adott direktszín különböző százalékértékű 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 paranccsal 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”, 272. oldal.)

Keverés létrehozása a Keverés létrehozása paranccsal

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

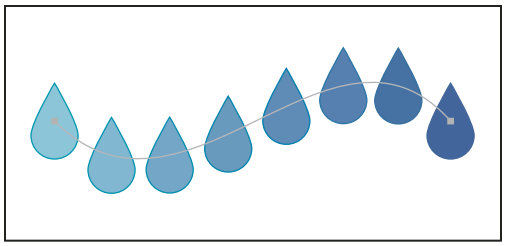
Keverési beállítások megadásához kattintson duplán a Keverés eszközre , vagy kattintson az Objektum > Keverés > Keverési beállítások parancsra. Amennyiben egy már meglévő keverés beállításait kívánja módosítani, először jelölje ki a kevert objektumot.

Távolság Meghatározza, hogy a program hány lépést ad hozzá a keveréshez.

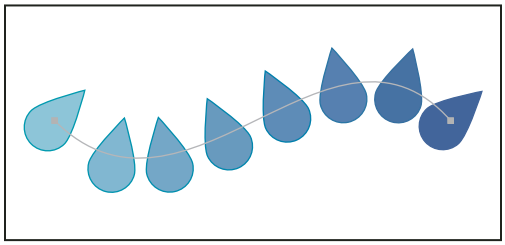
- **Szín finomítása** Hagyja, hogy az Illustrator automatikusan kiszámítsa a keverésekhez szükséges lépések számát. Ha az objektumok eltérő színekkel vannak kitöltve, vagy eltérő színű ecsetvonásai vannak, a lépések számát úgy számítja ki a program, hogy a lehető legegyenletesebb színátmenet érje el. 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.

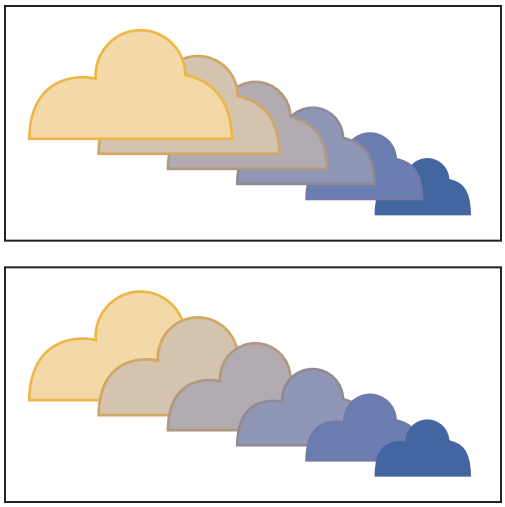
- A gerinc alakjának beállításához húzza a gerinc szerkesztőpontjait és görbeszegmenseit a Közvetlen kijelölés eszközzel.
- Amennyiben a gerincet egy másik útvonallal kívánja helyettesíteni, rajzoljon egy objektumot, amit az új gerincként kíván használni. Jelölje ki a gerinc objektumot és a kevert objektumot, 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.

Még több súgótémakör

„Objektumok átformálása”, 248. oldal

Halmozási sorrend megfordítása egy kevert objektumban

1. Jelölje ki a kevert objektumot.
2. Kattintson az Objektum > Keverés > Megfordítás elölről hátra parancsra.



Az eredeti halmozási sorrend (felül) összehasonlítva a Megfordítás elölről hátra parancs alkalmazásával létrehozott sorrenddel (alul)

Még több súgótémakör

„Objektumok halmozása”, 244. 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 Átméretezés, áthelyezés, elforgatás, tükrözés vagy lemásolás művelettel átalakítja az objektumot.

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.

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.

Még több súgótémakör

„A hatások ismertetése", 395. oldal

„Hatás alkalmazása", 396. oldal

„Hatás módosítása vagy törlése", 399. 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.

Még több súgótémakör

„A hatások ismertetése", 395. oldal

„Hatás alkalmazása", 396. oldal

„Hatás módosítása vagy törlése", 399. oldal

Új alakzatok formálása az Alakzatformáló eszközzel

Az Alakzatformáló eszköz ismertetése

Az Alakzatformáló eszköz egy olyan interaktív eszköz, amellyel összetett alakzatok készíthetők egyszerűbb alakzatok egyesítésével, illetve törlésével. Használható egyszerű és összetett görbéken is.

Kreatív módon emeli ki a kijelölt grafika szegélyrészeit és felületrészeit, amelyek egyesítésével majd megformálódik az új alakzat. A szegélyrész nem más, mint egy olyan görbeszakasz, amelybe sehol nem metsz bele egyik kijelölt objektum görbéje sem. A felületrészek pedig a szegélyekkel körülhatárolt részek.

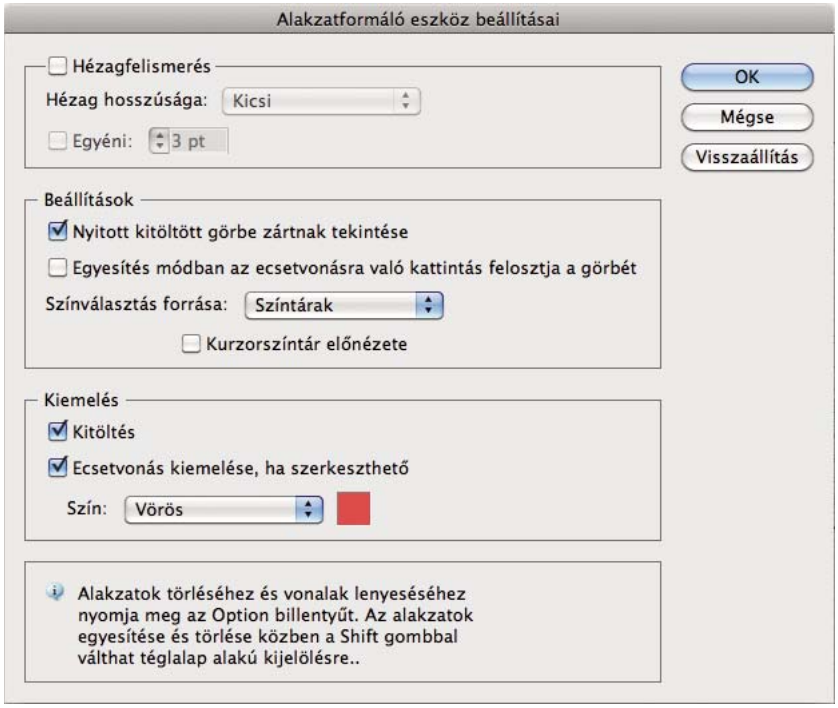
Alapértelmezésben az eszköz egyesítés módban működik, és görbéket vagy felületrészeket egyesít. Az Alt (Windows), illetve az Option (Mac) billentyűvel át lehet váltani törlés üzemmódba, és törölni a nem kívánt szegélyrészeket vagy felületrészeket

Az Alakzatformáló eszközzel készülő új alakzatok létrehozásáról szóló videó: www.adobe.com/go/lrvid5203_ai_en.

Az Alakzatformáló eszköz beállítása

Az egyes beállítások – például a hézagfelismerés, a színforrás és a kiemelés – módosíthatók és testreszabhatók, így érhető el az éppen megfelelő egyesítési képesség és a legjobb vizuális visszajelzés.

Ezek a beállítások az Eszközök panel Alakzatformáló eszközére duplán rákattintva jelennek meg.



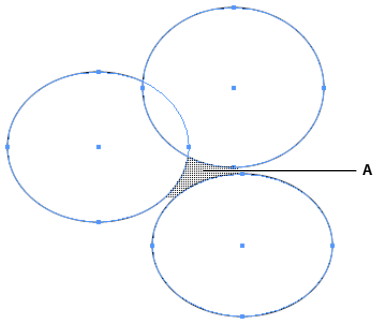
Alakzatformáló eszköz beállítása párbeszédpanel

Hézagfelismerés Beállítható a hézaghossz a Hézaghossz legördülő listából. A rendelkezésre álló értékek a Kicsi (3 pt), a Közepes (6 pt) és a Nagy (12 pt).

Az Egyéni jelölőnégyzet kiválasztása után megadható a hézaghossz kívánt pontos értéke.

Hézaghossz kiválasztása esetén az Illustrator csak ehhez a megadott hézaghosszhoz közeli értékű hézagokat találja meg. A hézaghossz értékének mindenképpen a grafika tényleges hézaghosszának közelébe kell esnie. Lehetőség van ellenőrizni, hogy a hézagokat érzékeli-e az Illustrator, még pedig különféle hézaghosszértékek beállításával, míg csak a hézagok észlelése meg nem történik.

Ha például a hézaghosszt 12 pontos értékre állítja be, miközben az összefűzendő alakban 3 pontosak a hézagok, akkor az Illustrator esetleg nem fogja megtalálni a hézagokat.



A kiemelt terület azt jelzi, hogy a hézagot az eszköz észlelte, és azt a részt felületrészként fogja kezelni.

Nyitott kitöltött görbék kezelése zárt görbeként Ha ez a beállítás be van kapcsolva, akkor egy nem látható szegélyrész jön létre, amellyel a görbe zárt felületrészt alkot. Ebbe a felületrészbe kattintva alakzat jön létre.

Egyesítés módban az ecsetvonásra való kattintás felosztja a görbét Jelölje ki az „Egyesítés módban az ecsetvonásra való kattintás felosztja a görbét” jelölőnégyzetet. Ilyen beállítás mellet az eredeti görbe két görbére osztható fel. Az első görbe abból a szegélyrészből képződik, amelyre rákattintott, míg a második görbe az eredeti görbe maradék szakasza lesz, az első görberész nélkül. Ilyen beállítás mellett megváltozott kurzor jelenik meg a görbe felosztásakor.

Színválasztás forrása Az objektumok színezésére használhatók a színminták, vagy a meglévő grafikában használatos színek. A Színválasztás forrása legördülőlistából válassza a Színminták vagy a Grafika beállítást.

A Színminták beállítás esetén bekapcsolható a Kurzorszínminta előnézete beállítás. A Kurzorszínminta előnézete jelölőnégyzet bekapcsolása esetén megjelenik az előnézet, és színeket lehet választani. Ilyen beállítás mellett megjelenik az Élő festésnél használatos kurzorszínminta. Ezzel lehetővé válik a nyíl gombokkal a színek között léptetve a színminta megfelelő színének kiválasztására.

***Megjegyzés:** A nyíl billentyűk használatával még a Kurzorszínminta előnézetének kikapcsolt állapota mellett is lehet léptetni a színeket.*

A vonal átszínezéséhez mutasson a kurzorral az objektum szegélyére, hogy az kiemelődjön, majd módosítsa a színt. Ez a művelet csak akkor lehetséges, ha az „Egyesítés módban az ecsetvonásra való kattintás felosztja a görbét” beállítás be van kapcsolva.

A dokumentum bármely felületrészének kitöltőszíne kijelölhető a kurzorral rámutatva.

***Megjegyzés:** Az alakzatok jó láthatóságának érdekében a Kurzorszínminta előnézete nem jelenik meg egyesítés közben.*

Ha a Grafika beállítást választotta, akkor az Illustrator ugyanazok szerint a szabályok szerint működik, mint más egyesített objektumok rajzstílusainál. További tudnivalókért lásd a 6. lépést: „Alakzatok formálása az Alakzatformáló eszközzel”, 278. oldal.

Kitöltés A Kitöltés jelölőnégyzet van alapértelmezés szerint bejelölve. Bekapcsolt állapotban az egyesíthető görbe vagy felületrész szürkével kiemeltté válik, amikor kurzor a kijelölt görbére mutat. Kikapcsolt állapotban a kijelölt felületrész vagy görbe normál megjelenítésű.

Ecsetvonás kiemelése, ha szerkeszthető Kijelölt állapotban a Illusztrátor kiemeli a szerkeszthető ecsetvonásokat. A szerkeszthető ecsetvonás a Szín legördülőlistából kiválasztott színnel jelenik meg.

Alakzatok formálása az Alakzatformáló eszközzel

Az alakzatok az alábbiak szerint formálhatók az Alakzatformáló eszközzel:

1 Hozza létre az alakzatot, amelyen az Alakzatformáló eszközt alkalmazni kívánja.

2 A Kijelölés eszközzel jelölje ki azokat a görbéket, amelyeket egyesíteni kell az alakzat létrehozásához.

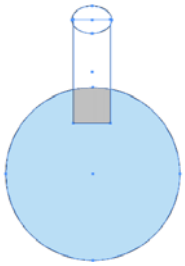
Fontos: *Mindenképpen csak azokat a görbéket jelölje ki, amelyeken az eszközt alkalmaznia kell. Ha az összes görbe kijelölése mellett végzi el az egyesítést, annak teljesítménybeli következményei lesznek.*

3 Válassza ki az Eszközök panelen az Alakzatformáló eszközt, vagy nyomja meg a Shift+M gyorsbillentyűt. Az eszköz alapértelmezés szerint egyesítés módban lesz, amelyben az egyes görbék összefűzhetők. A kurzor ilyen esetben így néz ki: .

4 Azonosítsa a kivonni, illetve egyesíteni kívánt felületrészt.

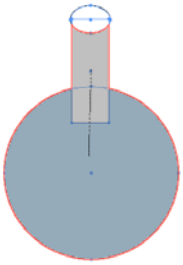
5 A felületrésznek az egész alakzatból való kitöréséhez, kivonásához mutasson rá a kurzorral, majd kattintson a kijelölt felületrészre.

Az alakzat megbontása következtében további szerkesztőpontok jönnek létre.

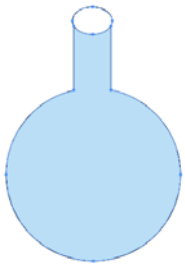


Zárt felületrészek egyesítése az Alakzatformáló eszközzel. A közrezárt rész bekereteződik, amikor a kurzort egy zárt felületrészre húzza.

6 A görbék egyesítéséhez lenyomott egérgombbal rajzolja körbe a megfelelő területet, és mikor az egérgombot felengedi, a két felületrész új alakzat formájában egyesül.



Lenyomott egérgombbal rajzolja körben az egyesítendő részt



Az egyesítés utáni új alakzat

Az új keletű alakzat örökölt rajzstílusa az alábbi szabályok szerint alakul ki:

- A körberajzolás kezdőpontjában elhelyezkedő objektum rajzstílusa öröklődik át az egyesített alakzatra.
- Ha a körberajzolás kezdőpontja alatt nem volt objektum, akkor az egérgomb felengedésének helyén lévő objektum rajzstílusa öröklődik át az egyesített alakzatra.
- Ha az egérgomb lenyomásakor, illetve felengedésekor nem áll rendelkezésre rajzstílus, akkor rétegek panelen kijelölt legfelső objektum rajzstílusa kerül alkalmazásra.

Ami a színezést illeti, ezek a szabályok felülbírálhatók, ha az „Alakzatformáló eszköz beállításai” párbeszédpanel „Színválasztás forrása” legördülőlistájában „Színminták” beállítás van kiválasztva. Részletekért lásd: „Az Alakzatformáló eszköz beállítása”, 276. oldal.

A Shift lenyomása mellett az egérrel téglalap alakú keretezés húzható, amellyel könnyen jelölhető ki több görbe.

7 Az Alakzatformáló Törlés üzemmódjának alkalmazásához az Alt (Windows), illetve Option (Mac OS) billentyű nyomva tartása mellett kattintson a kitörlésre szánt, zárt felületrészre. Az Alt (Windows), illetve Option (Mac OS) billentyű nyomva tartása alatt a kurzor átváltozik: .

Törlés módban a kijelölt alakzatból felületrészek törölhetők. Amikor töröl egy több objektumhoz is tartozó felületrészt, az alakzatok úgy bomlanak meg, hogy a keretezéssel kijelölt felületrészek törlődnek az alakzatokból.

Törlés módban szegélyrészek is törölhetők. Ez akkor hasznos, ha a kívánt alakzat elkészültét követően a megmaradt rész letisztázását végzi.

3D objektumok létrehozása

Megjegyzés: *A 3D eszközök függetlenek a Perspektívarács eszköztől, és a 3D objektumok is ugyanúgy viselkednek a perspektívában, mint bármely más objektum.*

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 egyes 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 tudnivalók az Illustrator 3D objektumainak használatáról a 3D oktatóanyagban találhatók: www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_3d_hu. Megtekinthet egy, a 3D objektumok létrehozását bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0053 weblapon.

Még több súgótémakör

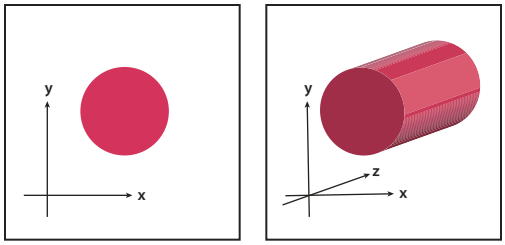
3D oktatóanyagok

„Egyéni fazetta görbe hozzáadása”, 285. 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 rejteni 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 beállítások”, 282. oldal.)

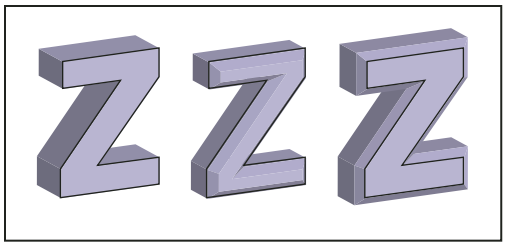
Kiemelés és fazetta Megállapítja az objektum mélységét, és azt, hogy mennyi sarkítást kell hozzáadni vagy levágni az objektumból. (Lásd „Kiemelés és fazetta beállításai”, 282. oldal.)

Felszín Számos különböző felületet – az árnyékolatlan matt felületektől egészen a csillogó, megvilágított, műanyagszerű felületekig – létre lehet vele hozni. (Lásd „Felületárnyékolási beállítások”, 283. 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”, 284. oldal.)

Leképezés 3D objektumok felületére képez le rajzelemeket. (Lásd „Grafika leképezése 3D objektumokra”, 286. oldal.)

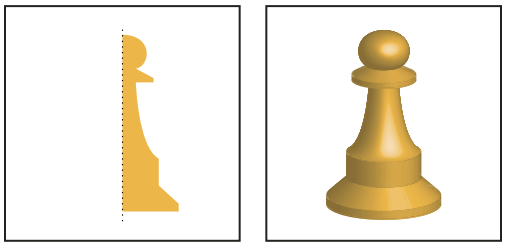
6. Kattintson az OK gombra.



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 rejteni az extra beállításokat.

Pozíció Megadja, hogy a program hogyan forgatja el az objektumot, és hogy azt mely perspektívából fogja látni. (Lásd „3D elforgatási pozíció beállítások”, 282. oldal.)

Körbeforgatás Meghatározza, hogy hogyan forgassa meg a görbét az objektum körül, hogy azt háromdimenzióssá tegye. (Lásd „Körbeforgatási beállítások”, 283. oldal.)

Felszín Számos különböző felületet – az árnyékolatlan matt felületektől egészen a csillogó, megvilágított, műanyagszerű felületekig – létre lehet vele hozni. (Lásd „Felületárnyékolási beállítások”, 283. 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”, 284. oldal.)

Leképezés 3D objektumok felületére képez le rajzelemeket. (Lásd „Grafika leképezése 3D objektumokra”, 286. oldal.)

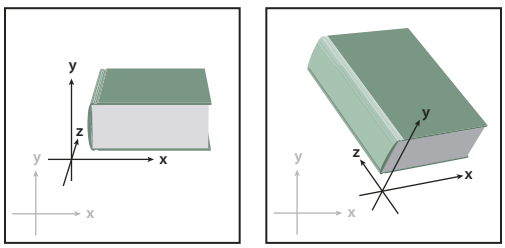
5 Kattintson az OK gombra.

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 kékek pedig a *z* tengelyét.
- Adjon meg –180 és 180 közötti értéket a vízszintes (*x*) tengely, a függőleges (*y*) tengely és a mélység (*z*) tengely szövegmezőkben.
- A perspektíva beállításához adjon meg 0 és 160 közötti értéket a Perspektíva szövegmezőben. A kisebb szög egy teleobjektíves fényképezőgép lencséjéhez hasonlít, a nagyobb lencseszög pedig egy széleslátószögű kameralencséhez.

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.

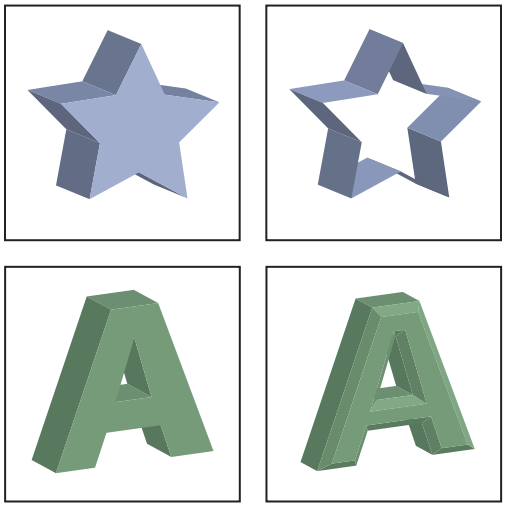
Vonalvég Megadja, hogy az objektum tömör (Vonalvég bekapcsolása tömör megjelenítéshez) vagy üreges (Vonalvég bekapcsolása homorú megjelenítéshez) legyen.

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, akkor csak a Szórt árnyékolás és a Nincs árnyalás felszínbeállítás választható.*

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.

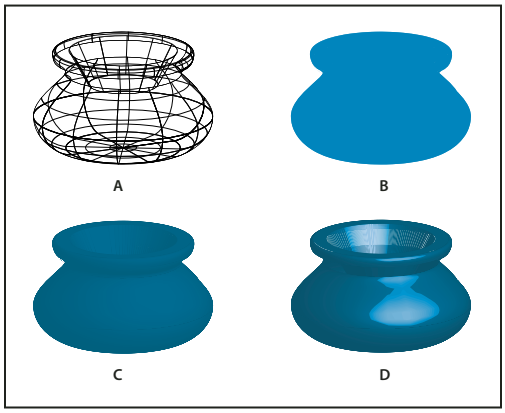
Kiemelés mérete A kiemelés méretét szabályozza. Ez terjedhet nagytól (100%) kicsiig (0%).

Keverési 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.*

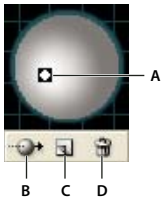
Fényintenzitás A kijelölt fényforrás intenzitását határozza meg 0% és 100% között.

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 négyszínes színekké alakítja a program.

• **Fekete felülnyomás** Megakadályozza a négyszínes 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 elöl **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 Fazetták.ai nevű fájlt. Ennek elérési útvonala: Adobe Illustrator CS5\Support Files\Required\Resources\hu_HU\ mappa (Windows), illetve Adobe Illustrator CS5\Required\Resources\hu_HU mappa (Mac OS).

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 rejteni az extra beállításokat.

5 Beállítások megadása:

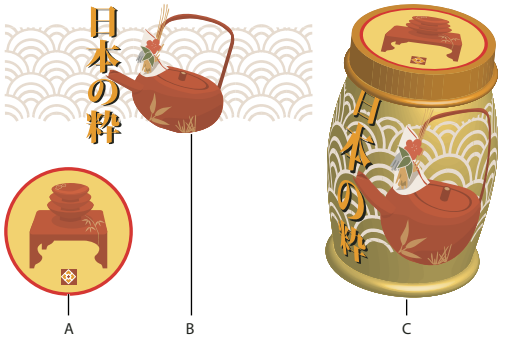
Pozíció Megadja, hogy a program hogyan forgatja el az objektumot, és hogy azt mely perspektívából fogja látni. (Lásd „3D elforgatási pozíció beállítások”, 282. oldal.)

Felszín Számos különböző felületet – az árnyékolatlan matt felületektől egészen a csillogó, megvilágított, műanyagszerű felületekig – létre lehet vele hozni. (Lásd „Felületárnyékolási beállítások”, 283. 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, hálóvonal 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 közepéhez 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 3D kiemelés és fazetta vagy a 3D 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 ▶| felszínt megadó nyilakra kattintva adhatja meg, vagy pedig úgy, hogy megadja a felület számát a szövegmezőben.

Világosszürke színű jelöléssel a program az aktuálisan látható felületeket jelöli. Sötétszürke színű jelöléssel 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.

Megjegyzés: *A 3D eszközök függetlenek az Illustrator Perspektívarács eszközeitől. A 3D eszközök az egyéb más grafikákkal megegyező módok viselkednek a Perspektívarácsba helyezve.*

8. fejezet: Importálás, exportálás és mentés

Fájlok importálása

Nem kell elölről kezdenie a grafikák létrehozását az Adobe Illustrator programban – más alkalmazásokban létrehozott fájlokból vektoros rajzokat és bittérképeket importálhat. 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.

Csatolt és beágyazott grafikák ismertetése

Grafika elhelyezésekor 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 görbékké alakítja át ezeket, amelyek a továbbiakban az Illustrator eszközeivel és parancsaival módosíthatók. Az Illustrator az objektumhierarchiát (például a csoportokat és rétegeket) is megtartja bizonyos fájltípusok beágyazott grafikái esetében.

Megtekinthet egy, az elemek importálását, valamint webes alkalmazások közötti másolását és beillesztését bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0193 weblapon.

Megjegyzés: *Az Adobe® FreeHand® fájlok Illustrator alkalmazásba importálását a „Migrating from FreeHand to Illustrator” című angol nyelvű PDF fájl ismerteti: www.adobe.com/go/learn_ai_freehand_hu.*

Még több súgótémakör

FreeHand fájlok átvitele

Fájlok elhelyezése (importálása)

Az Elhelyezés parancs az importálás elsődleges módszere, mivel ez biztosítja a fájlformátumok legmagasabb szintű támogatását, a legtöbb elhelyezési beállítást és a legjobb minőségű színeket. A fájl elhelyezése 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.

3 A Hivatkozás jelölőnégyzet bejelölésével csatolhatja a fájlt, a jelölőnégyzet jelölésének törlésével pedig beágyazhatja a grafikát az Illustrator dokumentumba.

4 Kattintson az Elhelyezés gombra.

5 Ha szükséges, hajtsa végre a következő műveletek egyikét:

- Ha egy többoldalas PDF fájlt helyez be, kijelölheti a behelyezni kívánt oldalakat, és megadhatja a grafika vágásának módját.
- Adobe® Photoshop® fájl 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 weblapon. Megtekinthet egy, az elemek importálását, valamint webes alkalmazások közötti másolását és beillesztését bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0193 weblapon.

Még több súgótémakör

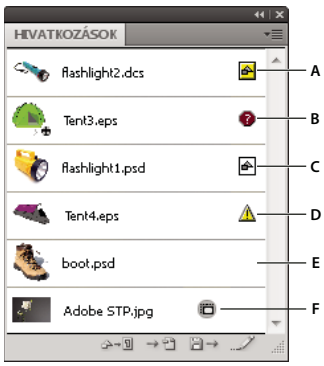
„Csatolt és beágyazott grafikák ismertetése”, 288. oldal

„Adobe PDF fájl elhelyezési beállításai”, 295. oldal

„Photoshop importálási beállításai”, 298. oldal

Hivatkozások panel áttekintése

A Hivatkozások panellel megtekintheti és kezelheti az összes csatolt és beágyazott grafikát. A panelen látható a grafika bélyegképe, valamint a grafika állapotát jelző ikonok.



Hivatkozások panel
***A.** Átlátszósági interakció **B.** Hiányzó grafika **C.** Beágyazott grafika **D.** Módosított grafika **E.** Csatolt grafika **F.** Adobe Stock Photos fotógyűjteménybeli tömörített kép*

Még több súgótémakör

„Munkaterület – áttekintés”, 5. 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.
- A bélyegképek méretének módosításához a Hivatkozások panel menüjéből kattintson a Beállítások parancsra, majd adja meg a bélyegképek megjelenítésére vonatkozó beállítást.
- A hivatkozások rendezésének módosításához a panel menüjéből válassza a kívánt rendezési parancsot.
- A bélyegképek elrejtéséhez a Hivatkozások panel menüjéből válassza a Beállítások menüpontot, és válassza a Nincs beállítást.
- A DCS átlátszósági adatok megtekintéséhez kattintson a Beállítások parancsra a Hivatkozások panel menüjében, majd válassza a DCS átlátszósági műveletek megjelenítése beállítást.

Metaadatok megtekintése és mentése a Hivatkozások panel segítségével

Ha egy az InDesign programba hivatkozásként elhelyezett vagy beágyazott fájl metaadatokat tartalmaz, a Hivatkozások panel segítségével megtekintheti ezeket a metaadatokat. A hivatkozott fájlokhoz 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 Hivatkozások 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.

Még több súgótémakör

„Metaadatok – ismertető”, 326. oldal

Hivatkozásként beillesztett vagy beágyazott grafika fájladatainak megtekintése

❖ Végezze el a következő műveletek valamelyikét:

- Kattintson duplán a hivatkozásra a Hivatkozások panelen. Másik módszer: jelölje ki a hivatkozást, és válassza a panelmenü Csatolások adatai parancsát.

  Megjegyzés: *A Csatolások adatai parancs nem tévesztendő össze a Hivatkozások panel menüjében található Hivatkozásfájl adatai paranccsal, mely a metaadatokat jeleníti meg.*

- Jelölje ki a csatolt grafikát az illusztrációs ablakban. A Vezérlőpulton 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 Hivatkozások panelen, és kattintson a Hivatkozás frissítése gombra, vagy válassza a Hivatkozások panelmenüjének Hivatkozás frissítése parancsát.
- Adott hivatkozás frissítéséhez jelölje ki a hivatkozott grafikát az illusztrációablakban. A Vezérlőpulton 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 Hivatkozások panelen –, vagy bármilyen fájlt, aminek megváltozott a forrásfájlja.

1. Jelölje ki a hivatkozott grafikát az oldalon, vagy jelölje ki a hivatkozás nevét a Csatolás panelen.
2. Végezze el az alábbi műveletek egyikét:
   - A Hivatkozások panelen kattintson az Újracsatolás gombra, vagy válassza a panelmenü Újracsatolás parancsát.
   - Kattintson a hivatkozott fájl nevére a Vezérlőpulton, 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 fájlnév első néhány betűjét.
4. Kattintson az Elhelyezés gombra.

Megjegyzés: *Ha a dokumentumban lévő összes hiányzó hivatkozás ugyanabban az egy mappában található, egyszerre is visszaállíthatja őket. Jelölje ki a Hivatkozások 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 Vezérlőpulton 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.

Még több súgótémakör

„Hivatkozások panel áttekintése”, 289. oldal

„Csatolt és beágyazott grafikák ismertetése”, 288. oldal

„Vezérlőpult áttekintése”, 10. 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 fájllal való hivatkozási kapcsolata. E kapcsolat megszűntével a Hivatkozások 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.

1 Jelöljön ki egy fájlt a Hivatkozások panelen, majd válassza a Kép beágyazása parancsot a panelmenüből.

2 Jelölje ki a csatolt grafikát az illusztrációs ablakban. A Vezérlőpulton kattintson a Beágyazás gombra.

A fájl ezután is látható marad a Hivatkozások 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 az Elhelyezés gombra.

Az eredeti grafika szerkesztése

Az Eredeti szerkesztése paranccsal a legtöbb grafikát megnyithatja a létrehozásához használt alkalmazásban, ahol szükség szerint módosíthatja azokat. Amikor menti az eredeti fájlt, a hivatkozását tartalmazó dokumentumba is az új verzió kerül.

1 Végezze el a következő műveletek valamelyikét:

- A Hivatkozások 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.
- Jelölje ki a hivatkozott grafikát az oldalon, és kattintson a Vezérlőpulton található Eredeti szerkesztése gombra.

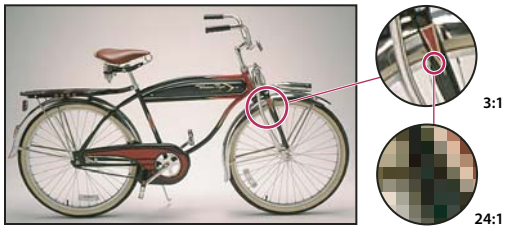
2 Miután elvégezte a változtatásokat az eredeti alkalmazásban, mentse a fájlt.

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 árnyalatos képek (például fényképek vagy digitális festmények) elektronikus formátumba alakítása, mivel a finom szín- és árnyalatbeli 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 fájlméretüket 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 a hatások és a stílusok használatával különböző bittérképeffektusokkal láthatja el a képet.*

Még több súgótémakör

„Vektorképek – ismertető”, 55. 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 hüvelyk 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 nyomda 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. Ha nyomda vagy a levilágító 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 (egybites 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 böngészőfelhasználó 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 paranccsal, az Elhelyezés paranccsal, a Beillesztés paranccsal és húzással is átviheti.

- Ha az Elhelyezés 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 jelölhetők ki és nem szerkeszthetők a grafika különálló összetevői.
- A Megnyitás parancs és az Elhelyezés 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 paranccsal 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.*

Még több súgótémakör

„Csatolt és beágyazott grafikák ismertetése”, 288. oldal

Adobe PDF fájl elhelyezési beállításai

Egy Adobe PDF fájl elhelyezésekor 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.

Még több súgótémakör

„Fájlok elhelyezése (importálása)”, 288. 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 direktszínek 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 direktszínekre 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 raszterezni kell, és csak azután tudja szerkeszteni a cseppfolyósítási eszközökkel.

A nem eredeti grafika Illustrator-objektummá történő átalakításához válassza az Objektum > Raszterezés parancsot.

Még több súgótémakör

„Adobe PDF fájlok importálása”, 294. oldal

„Vektoros objektum raszterezése”, 305. 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, az Elhelyezés 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. Erre 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-színt 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 színt a csatolt fájlban található EPS-színre. A dokumentum ezen színt használó objektumai azonnal frissülnek. A dokumentum színének használata beállítás meghagyja a színmintát, 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 beállítást, így a kép az aktuális dokumentum könyvtárába kerül. Habár a beágyazott fájl előnézete nem jelenik meg a dokumentumban, a fájl nyomtatása helyesen történik.
- A hivatkozott EPS fájlokat a program alapbeállításként nagy felbontású előnézetben jeleníti meg. 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.) Az előnézet visszaállításához mentse újra az EPS fájlt TIFF előnézettel. Ha a teljesítmény visszaesik az EPS elhelyezésekor, csökkentse az előnézet felbontását: A Szerkesztés > Beállítások > Fájlkezelés és vágólap-beállítások (Windows) vagy az Illustrator > Beállítások > Fájlkezelés és vágólap-beállítások (Mac OS) párbeszédpanelen válassza a Alacsony felbontású proxy használata csatolt EPS-ekhez beállítást.

Még több súgótémakör

„Csatolt és beágyazott grafikák ismertetése”, 288. oldal

„Mentés EPS formátumba”, 301. 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.

A DCS átlátszósági műveletek megjelenítéséhez a hivatkozások panelen kattintson a Beállítások parancsra a Hivatkozások panel menüjében, majd válassza a DCS átlátszósági műveletek megjelenítése beállítást.

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 alakzat megtartásával Bezier-objektumokra leképezve), a raszterobjektumokat és a szövegobjektumokat is. Egy külső referenciákat tartalmazó AutoCAD fájl importálásakor az Illustrator beolvassa a referencia tartalmát, és az Illustrator fájlban 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, az Elhelyezés 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 visszaexportáláskor.

A direktszínek (fájlonként akár 31 direktszíncsatornán) egyetlen N-csatornás raszterképként lesznek importálva, amely a négyszínes 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 színkönyvtárakból 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 elhelyezésekor 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 fájlban 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 elhelyezésekor.
- **Használja a Photoshop Rétegláthatóságát** A csatolt képet a Photoshop fájl jelenlegi rétegláthatósági állapota alapján frissíti.

Photoshop rétegek átalakítása objektumokká és a szöveg szerkeszthetővé 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 raszterezi a rétegeket. Például:

- A Szórt keverési módot használó rétegkészletek, 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, Színégetés, Különbség, Lineáris égetés, Lineáris fakítás, Élénk fény, Lineáris világosítás vagy Tűfény keverési módot használják.
- 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 szerkeszthetővé tétele, ahol lehetséges beállítás nem érhető el, ha csatol egy Photoshop fájlt.*

Photoshop rétegek összeolvasztása egyetlen képpé, és a szöveg megjelenésének megőrzése A fájlt egyetlen bittérképként importálja. Az átalakított fájlban nem maradnak egyedi objektumok, kivéve a dokumentum vágógörbéjét (ha van ilyen). Az opacitás 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 Görbeelem kijelölése vagy a Közvetlen kijelölés 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

Grafika mentésének ismertetése

Amikor grafikákat ment vagy exportál, az Illustrator a grafika összes adatát egy fájlba írja. Az adatok szerkezete a kijelölt fájlformátumtól függ.

Öt alapvető fájlformátum létezik (AI, PDF, EPS, FXG és SVG), amelybe grafikát menthet. Ezeket a formátumokat *saját formátumoknak* nevezik, mivel az összes Illustrator-adatot megőrzik, beleértve a többszörös rajztáblákat. (A PDF és az SVG formátumok esetében be kell jelölnie az Illustrator szerkesztési funkcióinak megőrzése jelölőnégyzetet az összes Illustrator-adat megőrzéséhez.) Az EPS és FXG formátumok esetében az egyes rajztáblák külön fájlként is menthetők. Az SVG formátum esetén csak az aktív rajztáblát menti a program, azonban az összes rajztábla tartalmát megjeleníti.

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:** Hibaüzenetet 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 weblapon. Megtekinthet egy, a webes használatra való mentést bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0063 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 weblapon.

Még több súgótémakör

„Az Adobe PDF-fájlok – ismertető”, 313. oldal

Mentés Illustrator formátumba

Ha a dokumentum több rajztáblát tartalmaz és az Illustrator korábbi verzióijával kompatibilis formátumban szeretné menteni, választhat, hogy az egyes rajztáblákat külön fájlokba menti vagy összesíti a rajztáblák tartalmát egy fájlban.

1. Válassza a Fájl > Mentés másként vagy a Fájl > Másolat mentése menüpontot.
2. Írjon be egy fájlnevet, és jelölje ki a fájl tárolási helyét.
3. Fájlformátumként válassza az Illustrator (*.AI) formátumot, és kattintson a Mentés gombra.
4. Az Illustrator beállításai 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.

   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 fájlméret-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.

   ICC profilok beágyazása Színkezeléssel bővített dokumentum létrehozása.

   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.

   Az egyes rajztáblák mentése külön fájlokba Külön fájlként menti az egyes rajztáblákat. A program létrehoz egy különálló mesterfájlt is, mely tartalmazza az összes rajztáblát. Az egyes rajztáblákat érintő összes tartalom mentésre kerül a rajztáblát tartalmazó fájlban. A program figyelmezteti a felhasználót, ha egy grafikát el kell mozgatni, hogy elférjen egy rajztáblán. Ha nem jelöli be ezt a beállítást, a program a rajztáblákat egyetlen fájlba összesíti és objektum-segédvonalakká illetve (Illustrator CS3 esetében) vágási területekké alakítja. A mentett fájlhoz használt rajztábla mérete az alapértelmezett dokumentumprofilban meghatározott méretnek felel meg.

   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 opacitásúra 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.*

Még több súgótémakör

„Raszterezési beállítások”, 397. 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 az EPS fájlok PostScript nyelven alapulnak, vektoros és bittérképes grafikákat egyaránt tartalmazhatnak. Amennyiben a rajzelem több rajztáblát tartalmaz, ezeket a rajztáblákat a program csak akkor őrzi meg, ha a fájlt EPS formátumban menti.

1. Ha a grafika átlátszóságot, például felülnyomásokat tartalmaz, és nagyfelbontású kimenetre van szüksége, válassza az Ablak > Simítási előnézet parancsot az összeolvasztás előnézetének megjelenítéséhez.
2. Válassza a Fájl > Mentés másként vagy a Fájl > Másolat mentése menüpontot.
3. Írjon be egy fájlnevet, és jelölje ki a fájl tárolási helyét.
4. Fájlformátumként válassza az Illustrator EPS (*.EPS) formátumot, és kattintson a Mentés gombra.
5. Ha külön fájlokat szeretne létrehozni az egyes rajztáblákhoz, akkor kattintson a Rajztáblák használata gombra, majd válassza a Mind beállítást vagy adjon meg egy tartományt. A program egy EPS mesterfájllal együtt menti a különálló fájlokat, amely tartalmazza az összes rajztáblát. Ha törli a beállítás jelölését, a program egy EPS fájlt hoz létre, amely tartalmazza az összes rajztáblát.
6. 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. Máskülönben 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 a simítási beállítások testreszabásához.

   Ha a 8.0-ás verziónál régebbi formátumot választ, jelölje be a Görbék megtartása beállítást az átlátszósági hatások elvetéséhez. Így a grafika opacitása 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 Elhelyezés 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-nyelvszint (PostScript Language Level 2) színes és szürkeárnyalatos vektoros és bittérképobjektumokat ábrázol, valamint vektoros és bittérképobjektumok esetében is támogatja az RGB, a CMYK és a CIE alapú színmodelleket. A 3. PostScript-nyelvszint további funkciókkal bővíti a 2. szintet, például lehetővé teszi a rácsvonalobjektumok nyomtatását PostScript® 3™ nyomtatókon. Mivel a 2. PostScript-nyelvszintű eszközökkel való nyomtatás a színátmenetes háló objektumokat bittérképekké alakítja át, a színátmenetes háló objektumokat tartalmazó grafikákat ajánlott 3. PostScript-nyelvszintű nyomtatókkal nyomtatni.

Még több súgótémakör

„A grafika összeolvasztani kívánt területeinek előképe”, 469. oldal

„Áttetsző grafikák nyomtatása és mentése”, 465. oldal

„Felülnyomás ismertetése”, 473. 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 fájlméretet, azonban az SVGZ fájlok nem szerkeszthetők szövegszerkesztővel.

Amikor grafikákat SVG formátumban ment, a háló objektumok raszterezve lesznek. Továbbá az alfa csatornával nem rendelkező képek JPEG formátumba lesznek átalakítva. Az alfa csatornával rendelkező képek PNG formátumúak lesznek. Ha a dokumentum több rajztáblát tartalmaz és SVG formátumban ment, akkor a program az aktív rajztáblát őrzi meg. Az egyes rajztáblák külön SVG fájlokba történő mentésére nincs lehetőség.

Megtekinthet egy, a mobil tartalom az Illustrator szoftverben történő létrehozását bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0207 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 Opacitás bejegyzés fölé). Ha az SVG-hatást más hatások is követik, az SVG-kimenet egy raszterobjektumból fog állni. Továbbá, ha a grafika több rajztáblát tartalmaz, válassza ki az exportálandó rajztáblát.
2. Válassza a Fájl > Mentés másként, illetve a Fájl > Másolat mentése menüparancsot.
3. Írja be a fájlnevet, és válassza ki a mentés helyét.
4. Fájlformátumnak válasszon SVG vagy tömörített SVG (SVGZ) formátumot, majd kattintson a Mentés gombra.

5 Az SVG beállítása párbeszédpanelen adja meg a kívánt beállításokat, majd kattintson az OK gombra.

SVG profilok Meghatározza az exportált SVG fájl XML dokumentum típusú definícióját.

• **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 kéziszámítógépektől és mobiltelefonoktól a laptopokon át az asztali számítógépekig.

Az SVG Tiny nem támogatja a színátmeneteket, az átlátszóságot, a vágást, a maszkokat, a szimbólumokat, a mintázatokat, 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 vektorgörbékké alakítja át. Ez a beállítás megőrzi a betűk megjelenését minden SVG-megtekintőben.

Betűkészlet-részhalmaz képzése Meghatározza, hogy mely *karaktertáblák* (egy adott betűtípus karakterei) lesznek beágyazva az exportált SVG fájlba. A Részhalmazképzés legördülőlistából válassza a Nincs menüpontot, ha a szükséges betűtípusok biztosan telepítve vannak a végfelhasználó rendszerén. Válassza a Csak a használt karakterjelek beállítást, 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 fájlméretet, de biztosítja, hogy a raszterezett képek mindig elérhetők lesznek.

Illustrator szerkesztési funkcióinak megőrzése Az Illustrator-specifikus adatokat egy AI fájl az SVG fájlba ágyazásával őrzi meg. Ez nagyobb fájlméretet 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 stílusjellemzők 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 Stílusjellemzők módszer hozza létre a legjobban olvasható fájlokat, azonban növelheti a fájlméretet. Ezt az eljárást alkalmazza, amikor az SVG fájlt átalakításra szánja, például az XSLT (Extensible Stylesheet Language Transformation) esetén. A Stílusjellemzők <egyedhivatkozások> módszer gyorsabb leképezési időt és kisebb SVG fájlméretet 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.

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 görbéken 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 túlfutó 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.

Még több súgótémakör

„SVG ismertetése”, 422. oldal

„Az Adobe Device Central használata az Illustrator programmal”, 415. oldal

„Metaadatok – ismertető”, 326. oldal

„Adat alapú grafika ismertetése”, 491. 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 menüelemet.

2 A Mentés a Microsoft Office-hoz párbeszédpanelen adja meg a fájl helyét, írjon be egy fájlnevet, és kattintson a Mentés 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 paranccsal is mentheti PNG formátumba.

Vektorgrafika átalakítása bittérképpé

Raszterezés ismertetése

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 raszterezhet, ha egy bittérképformátumba, például JPEG, GIF vagy TIFF formátumba exportálja.

Még több súgótémakör

„Raszterhatások ismertetése”, 396. oldal

„Raszterezési beállítások”, 397. oldal

Vektoros objektum raszterezése

1 Jelöljön ki egy vagy több objektumot.

2 Tegye az alábbiak egyikét:

- Az objektum végleges raszterezéséhez válassza az Objektum > Raszterezés parancsot.
- A tényleges felépítés megőrzése mellett a Hatás > Raszterezés paranccsal hozhat létre raszterezett megjelenítést.

3 Állítsa be a raszterezési beállításokat (lásd: „Raszterezési beállítások”, 397. oldal), majd kattintson az OK gombra.

Grafikák exportálása

Grafika exportálása

1 Kattintson a Fájl > Exportálás parancsra.

2 Adja meg a fájl helyét, és írja be a fájlnevet.

3 Válasszon egy formátumot a Mentés másként párbeszédpanelen lévő Fájl típusa (Windows), illetve Formátum (Mac OS) legördülő menüből.

4 Kattintson a Mentés (Windows), illetve Exportálás (Macintosh) 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 weblapon.

Még több súgótémakör

„Grafika mentésének ismertetése”, 299. oldal

Fájlformátumok grafikák exportálásához

Megjegyzés: *Több rajztáblát csak a következő formátumokban exportálhat: SWF, JPEG, PSD, PNG és TIFF.*

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”, 307. oldal.

Megjegyzés: *Alapértelmezés szerint az Illustrator-grafikákban lévő fehér kitöltések és ecsetvonások fekete kitöltésként és ecsetvonásként, a fekete kitöltések és ecsetvonások pedig fehérként lesznek exportálva az AutoCAD-formátumokba.*

BMP Egy szabványos Windows-képformátum. A grafika raszterezéséhez 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 raszterezhet 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”, 310. 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 sávos 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 vektor alapú 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”, 308. oldal. Egy képet a Mentés webre és eszközökhöz paranccsal is menthet SWF fájlként (további információ: SWF-optimalizálási beállítások (Illustrator)), és a szövegeket dinamikus vagy beírt Flash-szövegként exportálhatja (további információ: „Szöveg címkézése a Flash szoftverbe való exportáláshoz”, 374. oldal). A grafikák Flash formátumba történő exportálása mellett az Illustrator-grafikákat másolhatja és beilleszthet a Flash alkalmazásba. A grafika minősége megmarad a vágólapon.

Az Adobe Illustratorban készíthet Flex skins-hez való grafikákat, amelyeket az Flex Skin létrehozása parancsfájllal exportálhat. Az Illustrator számára Flex-felszínek és bővítmények letölthetők: www.adobe.com/go/flex_skinning_en. A Flex skins felületekkel és a Flex Builder felületkészítővel kapcsolatos tudnivalók a Flex dokumentációban olvashatók az Adobe.com/hu címen.

Photoshop (PSD) A szabványos Photoshop formátum. Ha a grafika olyan adatokat tartalmaz, amely nem exportálható Photoshop formátumba, az Illustrator a dokumentum rétegeinek egyesítésével vagy a grafika reszterezésével 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 beállításai”, 311. oldal.

PNG (Hordozható hálózati grafika) Veszteségmentes tömörítésű képek létrehozására és képek webes megjelenítésére használható. A GIF formátummal ellentétben támogatja a 24 bites képeket, és egyenetlen élek nélkül képes megjeleníteni a háttérátlátszóságot. Fontos azonban tudni, hogy a PNG formátumú képeket nem minden böngésző tudja megjeleníteni. A PNG formátum megőrzi a szürkeárnyalatos, valamint az RGB színmódú képek átlátszóságát. További információ: „PNG-exportálási beállítások”, 312. oldal. A képet a Mentés webre és eszközökhöz paranccsal is mentheti PNG formátumba.

Targa (TGA) Truevision® videokártyát használó rendszerek számára tervezték. A grafika raszterezéséhez 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”, 374. oldal.)

TIFF (Címkézett képfájlformátum) Alkalmazások és számítógépplatformok 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”, 312. 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.

Még több súgótémakör

„Grafika mentésének ismertetése”, 299. oldal

„Grafika exportálása”, 305. oldal

AutoCAD-exportálási beállítások

A grafikák DXF vagy DWG formátumba való exportálása során a következő beállításokat adhatja meg:

AutoCAD-verzió Meghatározza azt az AutoCAD verziót, amely támogatja az exportált fájlt.

Méretezés A skála mértékegysége határozz meg, hogy az Illustrator hogyan értelmezi a hosszméreteket 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 raszterezett 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 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 görbékké 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: SWF formátumba exportálhat több rajztáblát. Megtekinthet egy, az SWF fájlok az Illustrator programból történő exportálását bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0214 weblapon. (Megtekinthet egy, az Illustrator fájlok Flash alkalmazásba való importálását bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0197 weboldalon, illetve a Flash és az Illustrator program együtt használatát bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/lrvid4099_xp weboldalon.)

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 beilleszthető 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-rétegként, képkockaként vagy grafikus szimbólumként. Megtekinthet egy, az elemek importálását, valamint webes alkalmazások közötti másolását és beillesztését bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0193 weblapon.*

Az Exportálás párbeszédpanelen található Mentés (Windows), illetve Exportálás (Macintosh) gombra való kattintás előtt adja meg a több rajztábla exportálásának módját. Ha külön SWF fájlokként kívánja menteni a rajztáblákat, válassza a Rajztáblák használata lehetőséget az Exportálás párbeszédpanelen. Adott rajztábla-tartomány exportálásához adja meg a kívánt tartományt. Majd kattintson a Mentés (Windows), illetve Exportálás (Macintosh) gombra, és adja meg a következő beállításokat:

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 beállításkészleteket új készletként mentheti, és újból felhasználhatja azokat más fájlokhoz. A beállítások készletként való mentéséhez kattintson a Beállításkészlet 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 weblapon.

• **AI-rajztáblák SWF fájlokká** A kijelölt rajztáblákat külön SWF fájlokba exportálja. Ez az egyetlen elérhető beállítás, ha a Mentés másként párbeszédpenelen a több rajztábla megtartását állította be. Ha ezzel a beállítással ment egy készletet, azt csak több rajztáblát tartalmazó fájlokon használhatja.

Verzió: Meghatározza a Flash Player az importált fájlok böngészéséhez használt verzióját. A Fájl tömörítése beállítás nem érhető el a Flash 5-ös és korábbi verzióihoz. A Dinamikus szöveg és a Beírt szöveg nem érhető el a 3-as és annál korábbi verziókhoz.

Rajztábla méretére vágás A rendszer az Illustrator programban létrehozott grafikának a kiválasztott rajztábla szegélyein belüli részét exportálja az SWF fájlba. A szegélyeken kívül eső grafikákat levágja. Több rajztábla exportálásakor ez a funkció aktiválva van, és nem módosítható.

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 szimbólumtárában a Flash szerkesztőkörnyezetében.

Szöveg exportálása körvonalként A betűket vektorgörbékké 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 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 fájlméret 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 fájlt 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 fájlméret 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 hozzáférhet-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 érhetők 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 fájlméretet eredményez.

Képsebesség Meghatározza azt a sebességet, amellyel a Flash Player lejátssza 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 legalsó 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.)

Még több súgótémakör

„Flash grafikák ismertetése”, 425. oldal

„Flash-animációk létrehozása”, 426. oldal

„Több rajztábla használata”, 34. oldal

„Az Illustrator és a Flash használata”, 427. oldal

JPEG-exportálási beállítások

Ha a dokumentum több rajztáblát is tartalmaz, akkor az Exportálás párbeszédpanelen található Mentés (Windows), illetve Exportálás (Macintosh) gombra való kattintás előtt adja meg a rajztáblák exportálásának módját. Az egyes rajztáblák külön JPEG fájlként való exportálásához válassza a Rajztáblák használata lehetőséget az Exportálás párbeszédpanelen. Adott rajztábla-tartomány exportálásához adja meg a kívánt tartományt. Majd kattintson a Mentés (Windows), illetve Exportálás (Macintosh) gombra, és adja meg a következő beállításokat:

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 színt és némileg kisebb fájlméretet 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.

Élsimítás A grafikából finom mintavételezés alkalmazásával eltávolítja az egyenetlen éleket. Ha nem jelöli ki ezt a beállítást, a vonalas rajzok egyenetlen élei megmaradnak a raszterezés 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.

Még több súgótémakör

„Digitális grafikák színezésének ismertetése”, 123. oldal

Photoshop exportálási beállításai

Ha a dokumentum több rajztáblát is tartalmaz, akkor az Exportálás párbeszédpanelen található Mentés (Windows), illetve Exportálás (Macintosh) gombra való kattintás előtt adja meg a rajztáblák exportálásának módját. Az egyes rajztáblák külön PSD fájlként való exportálásához válassza a Rajztáblák használata lehetőséget az Exportálás párbeszédpanelen. Adott rajztábla-tartomány exportálásához adja meg a kívánt tartományt. Majd kattintson a Mentés (Windows), illetve Exportálás (Macintosh) gombra, és adja meg a következő beállításokat:

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 raszterezett 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 az opacitásmaszkkal, a 100%-nál kisebb állandó opacitással 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 pont alapú szövegeket szerkeszthető Photoshop-szövegként exportálja. Ha ezzel a grafika minősége romlik, a beállítás bejelölése helyett raszterezheti 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-rétegkészletek 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 raszterezve lesznek.*

Élsimítás A grafikából finom mintavételezés alkalmazásával eltávolítja az egyenetlen éleket. Ha nem jelöli ki ezt a beállítást, a vonalas rajzok egyenetlen élei megmaradnak a raszterezés után is.

ICC profilok beágyazása Színkezeléssel bővített dokumentum létrehozása.

Még több súgótémakör

„Szempontok a végleges formátum felbontásának kiválasztásához”, 293. oldal

„Digitális grafikák színezésének ismertetése”, 123. oldal

„Objektum ecsetvonásainak meghatározása”, 165. oldal

PNG-exportálási beállítások

Ha a dokumentum több rajztáblát is tartalmaz, akkor az Exportálás párbeszédpanelen található Mentés (Windows), illetve Exportálás (Macintosh) gombra való kattintás előtt adja meg a rajztáblák exportálásának módját. Az egyes rajztáblák külön PNG fájlként való exportálásához válassza a Rajztáblák használata lehetőséget az Exportálás párbeszédpanelen. Adott rajztábla-tartomány exportálásához adja meg a kívánt tartományt. Majd kattintson a Mentés (Windows), illetve Exportálás (Macintosh) gombra, és adja meg a következő beállításokat:

Felbontás Meghatározza a raszterezett 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 raszterezés 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 fájlméret nagyobb lesz.

Még több súgótémakör

„Szempontok a végleges formátum felbontásának kiválasztásához”, 293. oldal

TIFF-exportálási beállítások

Ha a dokumentum több rajztáblát is tartalmaz, akkor az Exportálás párbeszédpanelen található Mentés (Windows), illetve Exportálás (Macintosh) gombra való kattintás előtt adja meg a rajztáblák exportálásának módját. Az egyes rajztáblák külön TIFF fájlként való exportálásához válassza a Rajztáblák használata lehetőséget az Exportálás párbeszédpanelen. Adott rajztábla-tartomány exportálásához adja meg a kívánt tartományt. Majd kattintson a Mentés (Windows), illetve Exportálás (Macintosh) gombra, és adja meg a következő beállításokat:

Színrendszer Meghatározza az exportált fájl színmodelljét.

Felbontás Meghatározza a raszterezett kép felbontását. A nagyobb felbontás jobb képminőséget, de nagyobb fájlméretet 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 raszterezés után is.

LZW tömörítés LZW tömörítést, egy veszteség nélküli tömörítési módot alkalmaz, amely nem csökkenti a kép részletességét. Ez a beállítás kisebb fájlméretet eredményez.

Bájtsorrend A választott platform alapján meghatározza a képfájl írásakor alkalmazott megfelelő bájtsorrendet. Az Illustrator és a legújabb alkalmazások bármelyik platform bájtsorrendjét 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.

Még több súgótémakör

„Szempontok a végleges formátum felbontásának kiválasztásához”, 293. oldal

„Digitális grafikák színezésének ismertetése”, 123. 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 kompozit illusztrációs anyag Adobe PDF-fájlba mentésével tömör, megbízható fájlt hoz létre, amelyet bárki (a nyomdai előkészítő is) megtekinthet, szerkeszthet, rendszerezhet és ellenőrizhet. Ezt követően, a munkafolyamat megfelelő fázisában, a nyomdai előkészítő közvetlenül kimenetre küldheti az Adobe PDF-fájlt, vagy tovább dolgozhat rajta, és különféle forrásokból származó eszközökkel utófeldolgozási műveleteket végezhet rajta (például elővizsgálati ellenőrzést, túltöltést, kilövést és színbontást).

Ha egy dokumentumot Adobe PDF-fájlként ment el, eldöntheti, hogy PDF/X-kompatibilis fájlt kíván-e létrehozni. A PDF/X fájl (Portable Document Format Exchange) az Adobe PDF-fájlok egy fajtája, mely eltávolít számos olyan színre, betűtípusra 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, feltéve, hogy 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.

Általános probléma	Az Adobe PDF megoldása
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 Palm OS®, Symbian™ és Pocket PC® rendszerű mobilkészülékeken való megjelenítéskor.
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 weblapon. Megtekinthet egy, ellenőrzés vagy előnyomtatás céljából az 1.7-es verziójú PDF formátumba történő exportálást bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0210 weblapon. Megtekinthet egy, az interaktív PDF fájlok létrehozását bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0211 weblapon.

Még több súgótémakör

„Az Adobe PDF-készletek”, 316. oldal

„Az Adobe PDF beállításainak megadása”, 319. oldal

„Színkezelési és PDF/X-kompatibilitási beállítások a PDF formátumhoz”, 323. oldal

Adobe PDF fájl létrehozása

1. Válassza a Fájl > Mentés másként vagy a Fájl > Másolat mentése menüpontot.
2. Írjon be egy fájlnevet, és jelölje ki a fájl tárolási helyét.
3. Fájlformátumként válassza az Adobe PDF (*.PDF) formátumot, és kattintson a Mentés gombra.
4. Válasszon egy készletet az Adobe PDF készlet legördülőlistából, 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. Több rajztábla létrehozása egy dokumentumban.
2. Kattintson a Fájl menü > Mentés másként parancsára, majd a Fájl típusa mezőben válassza az Adobe PDF beállítást.
3. Tegye az alábbiak egyikét:
   - Az összes rajztábla egy PDF fájlba mentéséhez válassza a Mind beállítást.
   - Egyes megadott rajztáblák egy PDF fájlba mentéséhez a Tartomány mezőben adja meg a rajztáblák tartományát.

4 Kattintson a Mentés gombra, majd az Adobe PDF mentése párbeszédpanelen adja meg a PDF fájlra vonatkozó beállításokat.

5 Kattintson a PDF mentése gombra.

Réteges Adobe PDF fájl létrehozása

Az Adobe InDesign és az Adobe Acrobat is biztosít lehetőséget az Adobe PDF fájlban 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 készítene 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 rejteni) 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 színre, betűtípusra és túltöltésre vonatkozó változót, amely nyomtatási problémát okozhat. Az Illustrator alkalmazás a következő formátumokat támogatja: PDF/X-1a (CMYK-munkafolyamatokhoz), PDF/X-3 (színkezelt munkafolyamatokhoz) és PDF/X-4 (színkezelt munkafolyamatokhoz az átlátszóság simított helyett élőként való megtartásával).

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.

Tömör PDF dokumentumok létrehozása

Az Illustrator CS5 lehetőséget biztosít a dokumentum legkisebb fájlméretű formátumba mentésére. Kisméretű PDF készítésének menete az Illustrator alkalmazásból:

1 Kattintson a Fájl > Mentés másként menüpontra és válassza a PDF formátumot.

2 Az Adobe PDF mentése párbeszédpanelben az Adobe PDF készletek közül válassza a Legkisebb fájlméret lehetőséget.

   Feltétlenül kapcsolja ki az „Illustrator szerkesztési funkcióinak megőrzése” jelölőnégyzetet, nehogy az Illustrator teljes forrásanyagát mentse a dokumentummal együtt.

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 fájlméret és a minőség optimális egyensúlyának figyelembe vételével lettek kialakítva. A legtöbb előre megadott készletet az Adobe Creative Suite csomag összetevői (InDesign, Illustrator, Photoshop és Acrobat) közösen használják. Emellett egyéni készleteket is létrehozhat és megoszthat, saját 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 és Windows 7), 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.

Az egyéni beállítások a (Windows XP) Documents and Settings/*[felhasználónév]*/Application Data/Adobe/Adobe PDF/Settings, (Windows Vista és Windows 7) Users/*[felhasználónév]*/AppData/Roaming/Adobe/Adobe PDF/Settings, illetve (Mac OS) Users/*[felhasználónév]*/Library/Application Support/Adobe/Adobe PDF/Settings mappában találhatók.

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 verziójú fájlt hoz létre, a színes és szürkeárnyalatos képek felbontását 300 képpontra, a monokróm képekét 1200 képpontra csökkenti, minden betűtípus megfelelő részhalmazát beágyazza, a színeket változatlanul hagyja, és nem olvasztja össze az áttetszőséget (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 alapbeállítása (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 újabb verzióival nyithatók meg.

PDF/A-1b: 2005 (CMYK és RGB) (csak az Acrobat programban) Az elektronikus dokumentumok hosszú távú megőrzéséhez (archiválásához) használható. A PDF/A-1b PDF 1.4 fájlt hoz létre, és a választott szabványtól függően minden színt a CMYK vagy az RGB színtérbe 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 jelek és kifutók megadását, illetve a színek CMYK-színként, direktszínként 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 formátumú fájlt hoz létre, a színes és szürkeárnyalatos képek felbontását 300 képpontra, a monokróm képekét 1200 képpontra csökkenti, minden betűtípus megfelelő részhalmazát beágyazza, címkézetlen PDF-fájlokat hoz létre, és a Nagy felbontás beállítás megadásával összeolvasztja az áttetszőséget.

***Megjegyzés:** A PDF/X-1a: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-3 Ez a készlet a PDF/X-3:2002 jelű ISO szabvány szerinti PDF-fájlt készít. Az ezzel a beállítással létrehozott PDF-fájlok megnyithatók az Acrobat 4.0 és az Adobe Reader 4.0 programokkal, valamint az újabb verziókkal.

PDF/X-4 (2008) Ez az ISO PDF/X-4:2008 fájlokat létrehozó készlet támogatja az élő áttetszőségi hatást (az áttetszőség nincs összeolvasztva) és az ICC-színkezelést. A készlet PDF 1.4 formátumban exportálja a PDF-fájlokat. A képek alulmintavételezettek és tömörítettek, a betűtípusok pedig beágyazottak, hasonlóan a PDF/X-1a és PDF/X-3 beállításokhoz. A Creative Suite 4 és 5 összetevőiből (beleértve az Illustrator, az InDesign és a Photoshop programokat) közvetlenül hozhat létre PDF/X-4:2008 kompatibilis PDF-fájlokat. Az Acrobat 9 Pro lehetőséget biztosít a PDF-fájlok ellenőrzésére a PDF/X-4:2008 előírásai alapján, valamint a nem PDF/X-fájlok PDF/X-4:2008 formátumba való konvertálására, ha ez lehetséges.

Az Adobe a PDF/X-4:2008 formátumot ajánlja optimális PDF-fájlformátumként és a megbízható nyomdai PDF-munkafolyamatokhoz.

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 formátumú fájlt hoz létre, a színeket a CMYK színtérbe alakítja át, a színes és szürkeárnyalatos képek felbontását 300 képpontra, a monokróm képekét 1200 képpontra csökkenti, minden betűtípus megfelelő részhalmazát beágyazza, és megtartja az áttetszőséget (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 sokszorosítónak vagy a nyomdának küldendő Adobe PDF-fájlok létrehozása előtt állapítsa meg a szükséges kimeneti felbontást és egyéb beállításokat, vagy kérjen egy .joboptions kiterjesztésű 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 kiterjesztésű 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-ös verziójú fájlt hoz létre, és minden betűtípus megfelelő részhalmazát beágyazza. Ezenkívül oldalankénti letöltésre is optimalizálja a fájlokat. Ezek a 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 fájlméret A webes felületen való megjelenítésre, intranetre, illetve e-mail üzenetben való terjesztésre szánt PDF-fájlokat hoz létre. A beállításcsoport tömörítést, felbontáscsökkentést és viszonylag kis képfelbontást határoz meg. Az sRGB színtérbe alakítja át az összes színt, és beágyazza a betűtípusokat. Ezenkívül oldalankénti letöltésre is optimalizálja a fájlokat. Ne használja ez a készletet, ha a PDF-fájlt nyomtatni kívánja.

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 beállításcsoport tömörítéssel és felbontáscsökkentéssel kisebb méretű fájlok létrehozását teszi lehetővé, emellett azonban beágyazza a fájlban használt összes (engedélyezett) betűtípus megfelelő részhalmazát, a színeket az sRGB színtérbe alakítja, és közepes felbontású nyomtatást tesz lehetővé. Megjegyzendő, hogy a Windows betűtípus-részhalmazainak 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.)
- Ha törölni kíván egy készletet, jelölje ki, majd kattintson a Törlés gombra.
- Ha egy készletet nem az alapértelmezett mappába – az Adobe PDF mappa Settings mappájába – kíván menteni, jelölje ki a készletet, és kattintson a Mentés másként gombra. Adja meg a helyet, majd kattintson a Mentés gombra.

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.

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.

Még több súgótémakör

„Az Adobe PDF beállításainak megadása”, 319. oldal

PDF-készletek betöltése

Az Illustrator kiegészítő PDF-készlet (.joboptions) fájlokat tartalmaz. Végül szolgáltatójától vagy munkatársaitól is kaphat egyedi PDF-készleteket.

❖ Ha a PDF-készleteket az összes Creative Suite 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-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.

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 kifutók A nyomtatási jelek, illetve a kifutó és az információs területek megadása. A beállítások ugyan azonosak a Nyomtatás párbeszédpanelen találhatókkal, 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 fájlba.

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 ismertetése

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 és újabb (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 és az Adobe Reader 4.0 programmal, valamint 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 és az Adobe Reader 4.0 programmal, valamint az újabb verziókkal nyithatók 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.
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 fájlméret fontos, törölje ezt a beállítást.*

Oldalak bélyegképének beágyazása A grafikák bélyegképének létrehozása. A bélyegkép az Illustrator Megnyitás vagy Elhelyezés 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 (PDG 1.5), Acrobat 7 (PDF 1.6) vagy Acrobat 8 (PDF 1.7).*

Még több súgótémakör

„Az Adobe PDF-fájlok – ismertető”, 313. oldal

„Áttetsző grafikák nyomtatása és mentése”, 465. oldal

„Adobe PDF fájlok létrehozása”, 314. oldal

A tömörítés 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, szürkeárnyalatos 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 fájlméret 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, szürkeárnyalatos 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 közbeszúrási módszer határozza meg a képpontok törlési módját:

- **Átlagolt felbontáscsökkentés** Átlagérték előállítása a mintaterület képpontjaiból, és a teljes terület lecserélése az átlagos képpontszínre, a megadott felbontással.
- **Részmintavétel** 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.
- **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.

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 Képminőség beállítás határozza meg.

• **JPEG** Szürkeárnyalatos 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 fájlméret csökkentését. Mivel a JPEG alapú tömörítés adatvesztést okoz, a ZIP alapú tömörítésnél jóval kisebb fájlméretet eredményez.

• **JPEG2000** A képadatok tömörítésének és csomagolásának új nemzetközi szabványa. A JPEG tömörítéshez hasonlóan a JPEG2000 tömörítés is egyaránt használható szürkeárnyalatos 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.

Képminőség 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 fájlméret csökkentése érdekében, és így a képminőség 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.

Még több súgótémakör

„Az Adobe PDF-fájlok – ismertető”, 313. 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 rajztáblán 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 négyszínes színt megjeleníti egy kis négyzetben. A négyszínes színre átalakított direktszínek négyszínesként jelennek meg. A szolgáltató ezeket a jeleket használja a festék denzitásának beállításához a nyomógépen.

Oldalinformáció Az oldal adatainak elhelyezése az oldal rajztábláján kívül. Az oldal adatai között szerepel a fájlnév, az oldalszám, az aktuális dátum és idő, valamint a színkivonat neve.

A dokumentumban meghatározott kifutó használata A dokumentumban megadott kifutó használata a párbeszédpanel beállításai helyett.

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 többit is módosítja.

Még több súgótémakör

„Az Adobe PDF-fájlok – ismertető”, 313. 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 színcsatornássá alakít át, adja meg a célprofilt a legördülőlistában. A direktszínekkel kapcsolatos információk megőrződnek a színek átalakítása során; csak a négyszínes 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 (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.
- **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.*

Cél A végső RGB vagy CMYK típusú kimeneti eszköz – például a monitor vagy SWOP-szabvány – színtartományának megadása. Ezt a profilt választva az Illustrator a célként megadott kimeneti eszköz színterévé 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 legördülőlista 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.

Megjelölés befogottként 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.

Még több súgótémakör

„Az Adobe PDF-fájlok – ismertető”, 313. oldal

A betűtípusok és az összeolvasztás beállításai PDF fájlokban

Az Adobe PDF mentése párbeszédpanel Speciális csoportjában a következő beállítások adhatók meg:

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 fájlméret-növekedést eredményezhet.

Felülnyomás 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 a simítási 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 Egyedi beállítások nem érhetők el ezeken a kompatibilitásszinteken.*

Még több súgótémakör

„Az Adobe PDF-fájlok – ismertető”, 313. oldal

„Áttetsző grafikák nyomtatása és mentése”, 465. oldal

„Felülnyomás ismertetése”, 473. 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 fájl 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 szükséges 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.*

Jelszó használata a biztonsági és engedélybeállítások módosításának korlátozására 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.

• **Bármi, 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 verzióira 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

A metaadatok a fájlokkal kapcsolatos szabványos adatok, például a szerző neve, a felbontás, a színtér, a szerzői jogi információk és a megadott kulcsszavak.

A Dokumentum adatai panelen tekintheti meg az általános fájladatokat és az objektumok jellemzőit, valamint a grafikus stílusok, egyéni színek, mintázatok, színátmenetek, betűtípusok és behelyezett rajzok számát és nevét.

Metaadatok – ismertető

A *metaadatok* a fájlokkal kapcsolatos szabványos adatok, például a szerző neve, a felbontás, a színtér, 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 fájlon 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 fájlokba.

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 Drive) az XMP szabványt használják például a verziómegjegyzések átadására és tárolására; ezekben az adatokban az Adobe Bridge segítségével kereshet.

A metaadatok a legtöbb esetben a fájlformátum megváltoztatásakor (így például a PSD fájlok JPG formátumúra alakításakor) sem vesznek el. A fájlok Adobe dokumentumokba és projektekbe való helyezésekor is megőrződnek a metaadatok.

A C++ és a Java nyelven fejlesztők az XMP Toolkit SDK szoftverfejlesztési csomag használatával szabhatják testre a metaadatok feldolgozásának és cseréjének módját. Az Adobe Flash és a Flex fejlesztők az XMP File Info SDK szoftverfejlesztési csomag használatával szabhatják testre a Fájlinformáció párbeszédpanelt. További tájékoztatást az Adobe webhelyén találhat.

Metaadatok használata az Adobe Bridge alkalmazásban és az Adobe Creative Suite összetevőiben

Az Adobe Bridge számos hasznos, a fájlok és verziók rendszerezését, keresését és nyilvántartását lehetővé tevő szolgáltatása a fájlok XMP metaadataira támaszkodik. Az Adobe 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 áttekintése

A Dokumentum adatai panelen tekintheti meg az általános fájladatok 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.
- A rajztábla méreteinek megtekintéséhez kattintson a Rajztábla eszközre, a panel menüben válassza a Dokumentum lehetőséget, majd kattintson a megjeleníteni kívánt rajztáblára.

Még több súgótémakör

„Munkaterület – áttekintés”, 5. oldal

9. fejezet: Szöveg

Szövegkezelés ismertetése

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.

Háromféle szövegtípust hozhat létre: A *pont alapú szöveg* ott kezdődik, ahova kattint, és a vízszintes vagy függőleges sor a karakterek beírásával bővül. *Terület alapú szöveg* (más néven *bekezdés alapú szöveg*) esetén egy objektum határvonala határozza meg a karakterek folyatását. *görbére illesztett szöveg egy nyitott vagy zárt görbe mentén halad.*

Szöveg importálása

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, 2004 és 2008
- 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 elérhetők-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 szövegfájlt, és kattintson a Megnyitás gombra.

Szöveg importálása meglévő fájlba

1. Kattintson a Fájl menü Beillesztés parancsára. Jelölje ki az importálni kívánt szövegfájlt, és kattintson az Elhelyezés 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.

Szöveg létrehozása

Szöveg beírása ponttól

A pont alapú szöveg 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 összemegy 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.

1 Jelölje ki a Szöveg eszközt vagy a Függőleges szöveg eszközt .

A mutató egy pontozott mezőben elhelyezkedő I alakú kurzorrá változik. A kurzor alján lévő vízszintes vonal jelöli az *alapvonal* helyét, amelyen a szöveg található.

2 (Választható) A Vezérlőpulton, 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 terület alapú 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 Kijelölés eszközre , és jelölje ki a szövegobjektumot. Ehelyett a Ctrl (Windows), illetve a Command (Mac OS) billentyű lenyomva tartása mellett is kattinthat a szövegre.

Megjegyzés: *Az Illustrator alkalmazás szövegekkel kapcsolatos műveleteiről további tájékoztatást olvashat a „Working with Type” című technikai dokumentumban: www.adobe.com/go/learn_ai_type_hu.*

Még több súgótémakör

„Görbére írt szöveg létrehozása”, 337. oldal

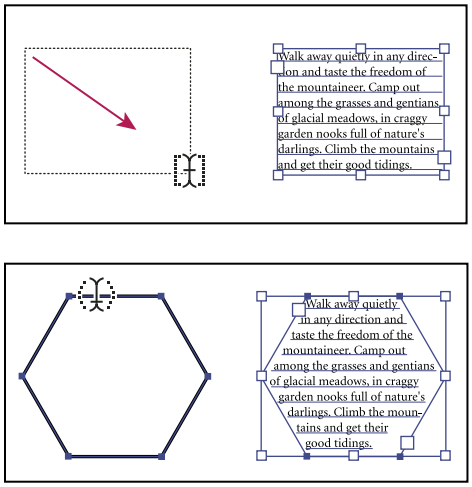
Szöveg beírása egy területre

A terület alapú szövegbevitel, más néven *bekezdés alapú 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.

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.

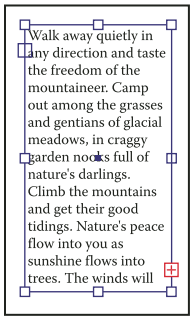


Szövegterület létrehozása húzással (felül) és egy meglévő objektum átalakításával (lent)

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 Vezérlőpulton, 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 Kijelölés eszközre , és jelölje ki a szövegobjektumot. Ehelyett a Ctrl (Windows), illetve a Command (Mac OS) billentyű lenyomva tartása mellett is kattinthat a szövegre.

Ha hosszabb szöveget ír be, mint ami az adott területen elfér, a határoló terület aljához közel pluszjelet (+) tartalmazó kis doboz jelenik meg.



Példa túlfutó szövegre

A túlfutó szöveg megjelenítéséhez átméretezheti a szövegterületet, vagy megnyújthatja a görbét. Másik megoldás lehet, ha a szöveget továbbviszi egy másik objektumra.

Megtekinthet egy, a pont alapú és terület alapú szövegek létrehozását bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0045 weblapon. Az Illustrator alkalmazás szövegekkel kapcsolatos műveleteiről további tájékoztatást olvashat a „Working with Type” című technikai dokumentumban a www.adobe.com/go/learn_ai_type_hu címen.

Még több súgótémakör

„Görbére írt szöveg létrehozása”, 337. oldal

Szövegterület átméretezése

A szövegek méretezése különféleképpen történhet attól függően, hogy a szöveg pont alapú, szövegterület vagy görbére illesztett szöveg.

A pont alapú szöveg korlátlan mennyiségű szöveget tartalmazhat, ezért a szövegkeret méretezésére ilyen esetben nincs szükség.

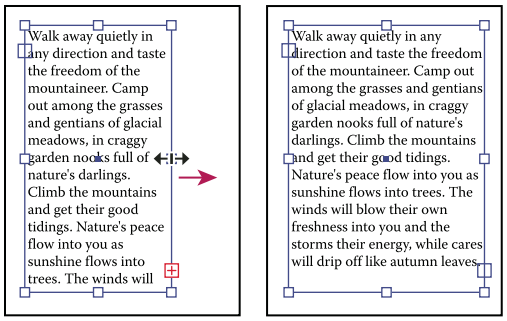
A Szövegterület eszköz használata esetén elhúzással egy objektumot kell létrehozni, és erre a kijelölt területre lehet írni. Ilyen esetben a szöveg átméreteződik, amikor a felhasználó az objektumot a Közvetlen kijelölés eszközzel méretezi.

Görbére írt szöveg esetén átfolyatható a szöveg az objektumok között (lásd: „Többszálú szövegek objektumok között”, 334. oldal) arra az esetre, ha a szöveg nem férne el az adott görbén. A szöveg ilyenkor is átméreteződik a görbe Közvetlen kijelölés eszközzel végzett átméretezésekor.

A Határolókeret megjelenítése beállítás legyen feltétlenül bekapcsolva. Ha a határolókeret nem látható, akkor válassza a Nézet > Határolókeret megjelenítése menüelemet.

❖ Az alábbi műveletek egyikével végezhető méretezés:

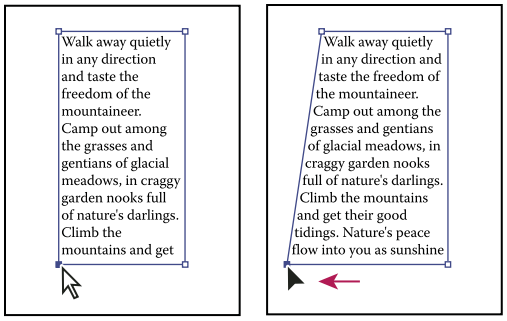
- A Kijelölés eszközzel vagy a Rétegek panelen jelölje ki a szövegobjektumot, és húzza a határolókeret egyik fogantyúját.



Szövegterület átméretezése a Kijelölés 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.



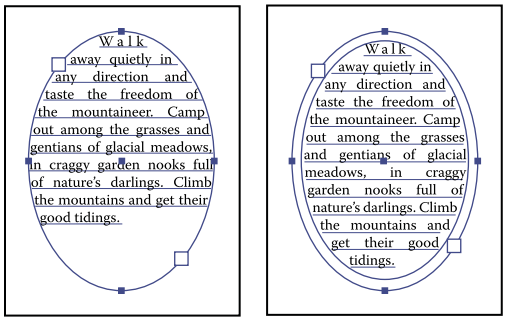
Szövegterület átméretezése a Közvetlen kijelölés eszközzel

- A Kijelölés eszközzel vagy a Rétegek panelen jelölje ki a szövegobjektumot, és válassza a Szöveg > Szövegterület 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.

Szövegterület körüli margó módosítása

Amikor terület alapú szövegobjektummal dolgozik, beállíthatja a szöveg és az azt határoló görbe közötti távolságot. Ezt a margót *beszúrt köznek* nevezik.

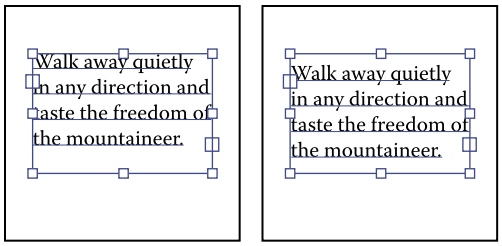
1. Jelöljön ki egy terület alapú szövegobjektumot.
2. Válassza a Szöveg > Szövegterület beállításai menüpontot.
3. Adja meg a Beszúrt köz értékét, és kattintson az OK gombra.



Beszúrt köz nélküli szöveg (balra) és beszúrt közzel rendelkező szöveg (jobbra)

A szövegterület első alapvonalának megemelése és leengedése

Amikor terület alapú 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 terület alapú szövegobjektumot.

2 Válassza a Szöveg > Szövegterület beállításai menüpontot.

3 Az Első alapvonal legördülőlistában 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 az Ázsiai beállítások megjelenítése funkciótól függetlenül használható.

Rögzített Meghatározza a szöveg első sorának alapvonala és a szövegobjektum teteje közötti távolságot a Min mezőben.

Korábbi Az Adobe Illustrator 10 és korábbi verzióiban használt első alapértelmezett alapvonalat használja.

4 A Min. mezőben adja meg az alapvonal eltolásának értékét.

Még több súgótémakör

„Az alapvonal eltolása”, 356. oldal

„Ázsiai szövegbeállítások megjelenítése”, 376. oldal

Szövegsorok és -oszlopok létrehozása

1 Jelöljön ki egy terület alapú szövegobjektumot.

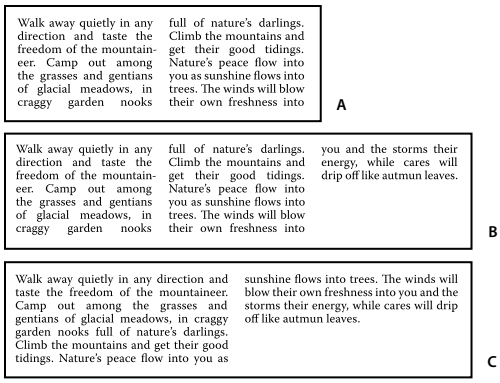
2 Válassza a Szöveg > Szövegterület beállításai menüpontot.

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.



Sorok és oszlopok átméretezési beállításai
***A)** Eredeti oszlopok **B)** Oszlopok átméretezése a Rögzített beállítással **C)** Oszlopok átméretezése a Rögzített beállítás nélkül*

Hasábköz Meghatározza az oszlopok, illetve sorok közötti távolságot.

4 A párbeszédpanel Beállítások területén jelöljön ki egy Szöveg folyatása 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.

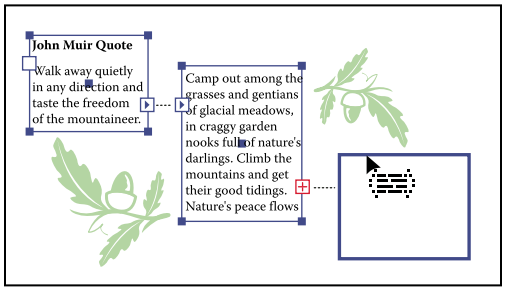
2 Válassza a Szöveg > Címsor méretének igazítása parancsot.

***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 terület alapú 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 szövegszálat, 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.*

Még több súgótémakör

„Szöveg beírása egy területre”, 329. oldal

Szöveg felbontása szálakra

1. A Kijelölés eszközzel jelöljön ki egy terület alapú 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 veszi 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 terület alapú szövegobjektumot, kijelöli az objektumot vagy objektumokat, ahol a szöveget folytatni szeretné, és a Szöveg > Többszálú szöveg > Létrehozás parancsra kattint.

Szövegszálak megtörése és eltávolítása

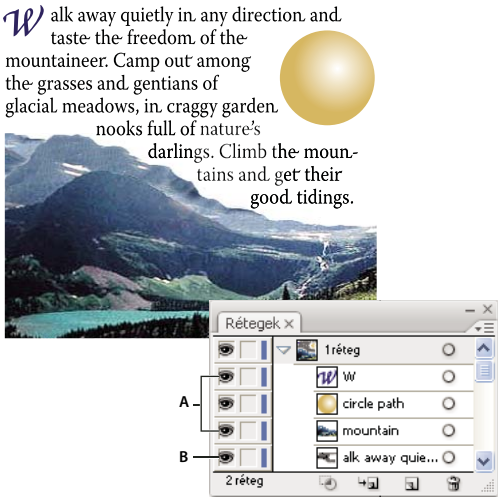
1. Jelöljön ki egy összekapcsolt szövegobjektumot.
2. Végezze el a következő műveletek valamelyikét:

- 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 terület alapú szöveget körbe lehet folyatni 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 folyatott szöveg
***A)** Körbefolyatandó objektumok **B)** Körbefolyatott szöveg*

Még több súgótémakör

„Szöveg beírása egy területre”, 329. oldal

„Objektumok halmozása”, 244. oldal

„Görbére írt szöveg létrehozása”, 337. oldal

Szöveg körbefolyatása

1 Ellenőrizze, hogy a következő feltételek igazak-e a körbefolyatni kívánt szövegre:

- Terület alapú szöveg (téglalapba írt szöveg).
- Ugyanazon a rétegen található, minta 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 folyatni 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 folyatja.

Szöveg körbefuttatásának megszüntetése

1 Jelölje ki a körbefolyatandó objektumot.

2 Válassza az Objektum > Szöveg körbefuttatása > Feloldás parancsot.

Szöveg objektumhoz igazítása

A szöveget az alábbi módon igazíthatja betűtípus mérettáblája helyett a tényleges karakterjel határolókerete alapján:

1 Az Objektum körvanalazása élő hatást szövegobjektumra a Hatás > Görbe > Objektum körvonalazása menüparanccsal alkalmazhatja.

2 Az előképhatárok használatához válassza az Előképhatárok használata parancsot az Igazítás panelmenüből (úszó menü).

A beállítások alkalmazásával a körvonalazott szöveggel egyező igazítást kap, míg a szöveg továbbra is élő marad.

Üres szövegobjektumok törlése a rajzelemből

A nem használt szövegobjektumok törlésével csökken a fájlméret 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.

Görbére írt szöveg létrehozása

A görbére illesztett 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 alapvonalra. A szöveg mindkét esetben abban az irányban folyik, amerre a görbe pontjai követik egymást.

Szöveg beírása görbére

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 Vezérlőpulton, a Karakter panelen vagy a Bekezdés panelen adja meg a szövegformázási beállításokat.

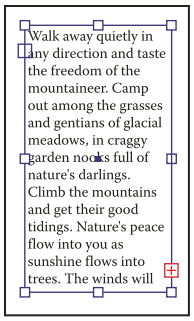
3 Helyezze a mutatót a görbére, és kattintson rá. (Nem számít, hogy a görbe rendelkezik-e kitöltéssel vagy ecsetvonással, mivel az Illustrator ezeket automatikusan eltávolítja.)

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 Kijelölés eszközre , és jelölje ki a szövegobjektumot. Ehelyett a Ctrl (Windows), illetve a Command (Mac OS) billentyű lenyomva tartása mellett is kattinthat a szövegre.

Ha több szöveget ad meg, mint amennyi elfér egy területen vagy görbe mentén, akkor egy kis pluszjel (+) jelenik meg a határolóterület alsó részén.



Példa túlfutó szövegre

A túlfutó szöveg megjelenítéséhez átméretezheti a szövegterületet, vagy megnyújthatja a görbét. Másik megoldás lehet, ha a szöveget továbbviszi egy másik objektumra.

A görbére illesztett szövegek létrehozását bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0046 címen tekintheti meg. Az Illustrator alkalmazás szövegekkel kapcsolatos műveleteiről további tájékoztatást olvashat a „Working with Type” című technikai dokumentumban a www.adobe.com/go/learn_ai_type_hu címen.

Szöveg mozgatása és átfordítása görbe mentén

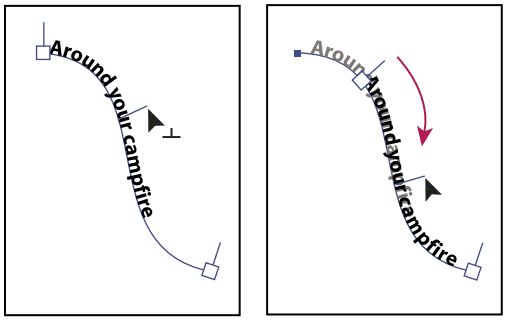
1 Jelölje ki a görbére írt szöveg objektumot.

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 ⊥.

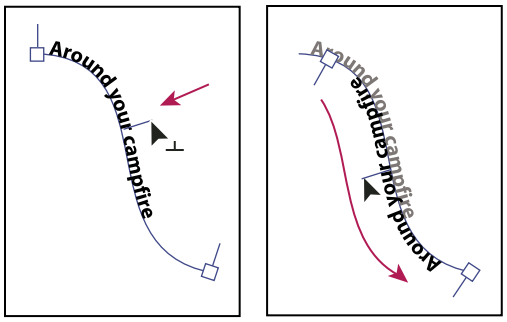
3 Tegye az alábbiak egyikét:

- 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 weblapon.

Még több súgótémakör

„Az alapvonal eltolása”, 356. oldal

Hatás alkalmazása görbén lévő szövegen

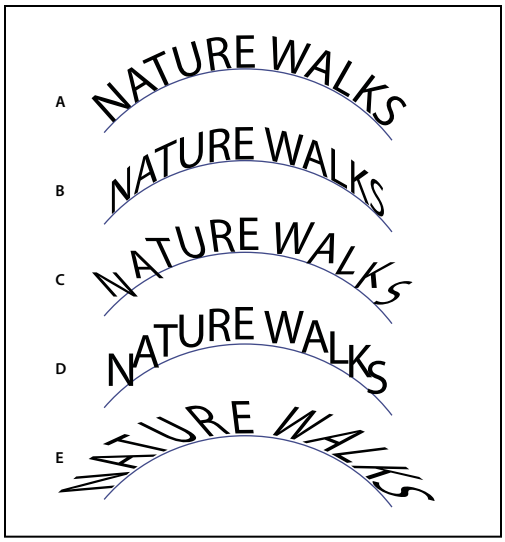
A görbére illesztett szövegekre alkalmazható hatásokkal eltorzíthatja a karakterek tájolását a görbén. A hatások alkalmazása előtt először létre kell hoznia egy görbére írt szöveget.

1 Jelölje ki a görbére írt szöveg objektumot.

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.

Megjegyzés: *A Gravitáció hatás körkörös görbén történő alkalmazásával az alapértelmezett Szivárvány hatáshoz hasonló eredmény jelentkezik. A hatás az elvártnak megfelelő az ovális, négyzet, szögletes vagy egyéb más módon szabálytalan alakú görbén.*



Görbére írt szöveg hatásai
***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.

***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.*

Ha finomabban szeretné szabályozni a függőleges igazítást, használja a Karakter panel Alapvonal eltolás lehetőségét. Ha például az Alapvonal-eltolás mezőben negatív értéket ad meg, a szöveget lesüllyesztheti.

Még több súgótémakör

„Az alapvonal eltolása”, 356. oldal

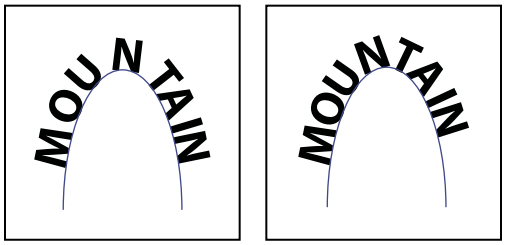
Karakterek térközének beállítása éles fordulatokban

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 térközt 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)

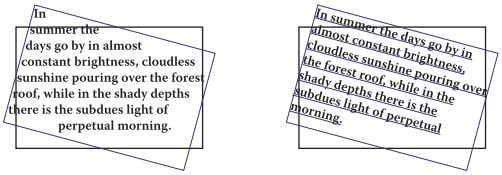
Megjegyzés: *A Térköz értékének nincsen hatása az egyenes szakaszokon lévő karakterekre. Ha a görbe tetszés szerinti részén szeretné módosítani a karaktertérközt, jelölje ki a kívánt karaktereket, és alkalmazzon alávágást vagy betűközt.*

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 Kijelölés eszközzel jelölje ki és húzza a szövegobjektumot.



Szöveg görbéjének elforgatása (balra) és a szöveg és a görbe elforgatása (jobbra)

Még több súgótémakör

„Objektumok átalakítása”, 248. 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* is 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 vagy a vízszintes méretezést .

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 .
- 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.

Még több súgótémakör

„Karakter panel áttekintése”, 349. oldal

„A tate-csú-joko használata”, 378. oldal

„Objektumok elforgatása”, 234. 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 mezőbe, 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

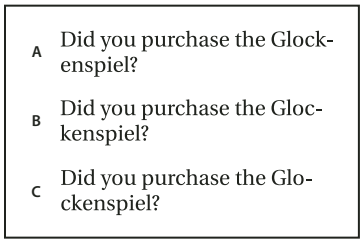
1. Válassza a Szerkesztés > Saját szótár szerkesztése parancsot.

2 Hajtsa végre a megfelelő műveletet, majd kattintson a Kész gombra:

- Szó felvételéhez a szótárba írja be a szót a Bejegyzés mezőbe, 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. Majd a Bejegyzés mezőbe 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 százezreit tartalmazza szabályos szótagolással. Nyelvet hozzárendelhet egy teljes dokumentumhoz vagy egy kijelölt szövegrészhez.



Szóelválasztás különböző nyelvekben
***A)** A „Glockenspiel” szó angol nyelvre formázott szövegben **B)** A „Glockenspiel” szó hagyományos német nyelvre formázott szövegben **C)** A „Glockenspiel” szó megújított német nyelvre 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 ismertetése

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 betűcsaládban 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 létrehozhatja a következő mappákat is a betűtípusok telepítéséhez:

Windows: Program Files/Common Files/Adobe/Fonts

Mac OS: Library/Application Support/Adobe/Fonts

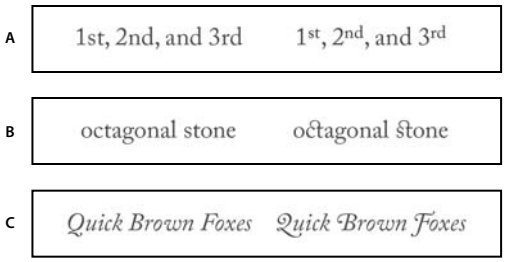
Ha a helyi Fonts mappába telepít egy Type 1, TrueType, OpenType vagy CID betűtípust, az csak az Adobe-alkalmazásokban lesz elérhető.

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 Vezérlőpulton, a Szöveg menüben vagy a Karakter panelen:

- A Vezérlőpulton 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 értéket.

Betűméret megadása

Alapértelmezés szerint a betűkészlet mérete *pontokban* van megadva (a pont a hüvely 1/72 része). 0,001-pontos lépésközzel 0,1 és 1296 pont között választhat betűméretet.

Megjegyzés: *A Fireworks alkalmazásban a betűnagyság alapértelmezés szerint képpontban van megadva.*

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 vezérlősoron 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. A Fireworks programban nincs ilyen lehetőség.

Szöveg keresése és cseréje

1 Kattintson a Szöveg menü Keresés és csere parancsára.

Helyezze át a Keresés és csere párbeszédpanelt 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.
- A helyettesített betűtípusok rózsaszínnel való kiemeléséhez válassza a Fájl menü Dokumentum beállítása elemét, majd válassza a Helyettesített betűtípusok kiemelése (illetve szükség szerint a Helyettesített jelek kiemelése) parancsot, végül kattintson az OK gombra.

Szöveg formázása

Szöveg kijelölése

A karaktereket kijelölésük után szerkesztheti, formázhatja a Karakter panelen, alkalmazhat a karakterekre ecsetvonás- és kitöltésjellemzőket, 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-jellemzőket, valamint átlátszósági beállításokat. Emellett a kijelölt szövegobjektumra alkalmazhat még hatásokat, többszörös kitöltéseket és ecsetvonásokat, valamint opacitásmaszkokat. (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 görbéjének kijelölése után módosíthatja a görbe alakját, valamint kitöltési és ecsetvonás-jellemzőket alkalmazhat rá. Ez a kijelölési szint nem érhető el a pont alapú szövegek esetében. Amikor a görbére illesztett szöveg görbéje van kijelölve, a Megjelenés panelen a „Görbe” szó jelenik meg.

Még több súgótémakör

„Szövegműveletek billentyűparancsai”, 520. oldal

„Kijelölés eszközök galériája”, 20. oldal

Karakterek kijelölése

❖ Jelölje ki valamelyik szövegeszközt, majd hajtsa végre a következők valamelyikét:

- Az egér húzásával jelöljön ki egy vagy több karaktert. A húzás közben tartsa 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-jellemzőket, valamint átlátszósági beállításokat. Emellett a kijelölt szövegobjektumra alkalmazhat még hatásokat, többszörös kitöltéseket és ecsetvonásokat, valamint opacitásmaszkokat. (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 görbéjének kijelölése

Egy szöveg görbéjének kijelölése után módosíthatja a görbe alakját, valamint kitöltési és ecsetvonás-jellemzőket alkalmazhat rá. Ez a kijelölési szint nem érhető el a pont alapú szövegek esetében. Amikor a görbére illesztett szöveg görbéje van kijelölve, a Megjelenés panelen a „Görbe" szó jelenik meg.

A szöveg görbéjének kijelölése Körvonal nézetben a legegyszerűbb.

1 Válassza a Közvetlen kijelölés 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 görbéjére, 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 érzékenységét, amikor szövegobjektumokat jelöl ki a dokumentumablakban. Amikor ez a beállítás be van kapcsolva, a szöveg kijelöléséhez közvetlenül a szöveg görbéjére kell kattintania. Ha megszünteti a beállítás kijelölését, a szövegre vagy a görbére kattintva kijelölheti a szöveget. Ezen beállítás bekapcsolásához kattintson a Szerkesztés > Beállítások > Betűtípus (Windows) vagy az Illustrator > Beállítások > Betűtípus (Mac OS) menüpontra.*

Szöveg keresése és cseréje

1 Válassza a Szerkesztés > Keresés és csere menüpontot.

2 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.

3 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 zárolt rétegekben keresi a szöveget. Ha ez a beállítás ki van kapcsolva, az Illustrator figyelmen kívül hagyja a zárolt rétegeken lévő szöveget.

4 Kattintson a Keresés gombra a keresés megkezdéséhez.

5 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.

6 A párbeszédpanel bezárásához kattintson a Kész gombra.

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 raszterezi 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 Vezérlőpulton gyorsan módosíthatja a kijelölt szöveg színét.

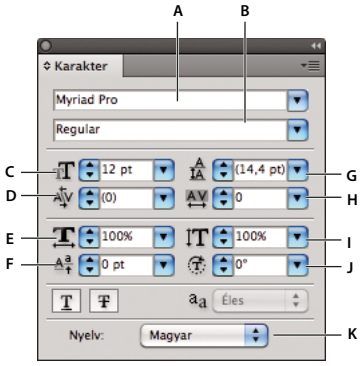
Még több súgótémakör

„Megjelenési jellemzők ismertetése”, 390. oldal

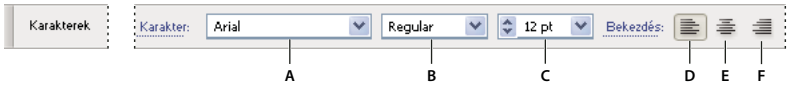
Karakter panel áttekintése

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 Vezérlőpult beállításaival is formázhatja a karaktereket.

Megtekinthet egy, a karakter- és bekezdésstílusok használatát ismertető videoklipet a www.adobe.com/go/vid0047 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.

Még több súgótémakör

„Szövegműveletek billentyűparancsai”, 520. oldal

„Munkaterület – áttekintés”, 5. oldal

Szöveg aláhúzása vagy áthúzása

1 Jelölje ki az aláhúzni vagy áthúzni kívánt szöveget. Ha nem jelöl ki szöveget, a beállítás csak az új szövegre érvényes.

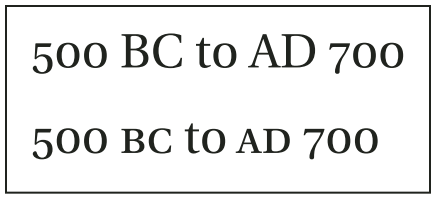
2 Tegye az alábbiak egyikét:

- Szöveg aláhúzásához kattintson a Karakter panel Aláhúzott gombjára.
- Szöveg áthúzásához kattintson a Karakter panel Áthúzott 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 *szintetizálja* 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 menü Dokumentum beállítása elemét. 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.

Még több súgótémakör

„Karakter panel áttekintése”, 349. 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.

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.*

kisbetűs az összes karakter kisbetűssé tételéhez.

Címsor minden szó első betűjének nagybetűssé tételéhez.

Mondat betűfajtája minden mondat első betűjének nagybetűssé tételéhez.

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.*

OpenType betűtípusok használatakor kihasználhatja a Mind nagybetűs formázás nyújtotta előnyöket, és egy elegánsabb szöveget hozhat létre.

Még több súgótémakör

„Szöveg nagybetűssé és kiskapitálissá formázása”, 350. 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.

❖ Válassza a Fájl menü Dokumentum beállítása elemét, tegye az alábbiak egyikét, végül 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.

Még több súgótémakör

„Nyelvek hozzárendelése a szöveghez”, 343. oldal

„Intelligens írásjelek használata”, 355. 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 raszterezni 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:

Nincs Nem alkalmaz élsimítást, és megtartja a szöveg egyenetlen széleit a raszterezés során.

Grafikára optimalizált (finom mintavételezés) Olyan alapértelmezett beállítás, amely a megadott felbontás szerint raszterizál minden objektumot, beleértve a szövegobjektumokat is, valamint élsimítással látja el azokat. Az alapértelmezett felbontás 300 képpont/hüvelyk.

Szövegre optimalizált (tanácsolt) A szövegnek legmegfelelőbb élsimítást alkalmazza. Az élsimítás csökkenti a szélek egyenetlenségét a raszterezett 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.

Még több súgótémakör

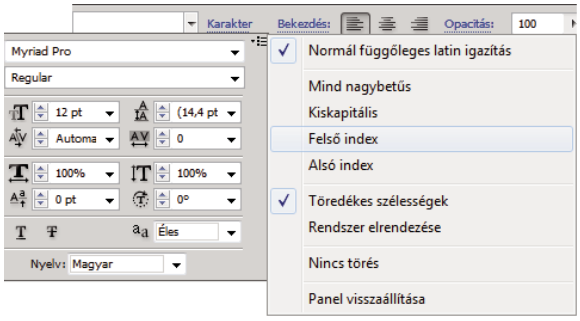
„OpenType betűtípusok”, 344. oldal

„OpenType panel áttekintése”, 360. 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. Használható a Vezérlés panel Karakter panelje.



A Karakter panelmenü Felső index és Alsó index beállítása

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 *O* ikon.

3 Az OpenType panelen válasszon egy lehetőséget a Pozíció legördülőlistából:

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

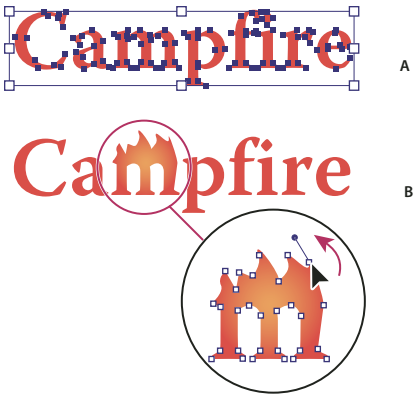
❖ Válassza a Fájl menü Dokumentum beállítása elemét, a Felső index és az Alsó index mezőben adja meg a következő értékeket, végül kattintson az OK gombra:

- 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 körvonalként 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 legördülőlistából:

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.

Még több súgótémakör

„OpenType betűtípusok”, 344. oldal

„OpenType panel áttekintése”, 360. oldal

Törtszámok és sorszámok formázása OpenType betűtípusok esetén

OpenType betűtípusok esetében automatikusan formázhatja a sorszámokat felső index karakterekkel (például 2nd). A felső indexben használt karakterek, például az „o” és az „a” a spanyol *segunda* (2ª) és *segundo* (2º) szavakban szintén helyesen írhatók. A perjellel elválasztott számokat (például 1/2) is átalakíthatja hagyományos törtté (mint ½).

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.

Még több súgótémakör

„OpenType betűtípusok”, 344. oldal

„OpenType panel áttekintése”, 360. 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.

Megjegyzés: *Az Intelligens idézőjel beállítás mindig lecseréli az egyenes idézőjeleket íves idézőjelekre, függetlenül a Dokumentum beállítása párbeszédpanel Idézőjelek és az Angol (egyszeres) idézőjelek beállításától.*

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.

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.

Még több súgótémakör

„Ligatúrák és környezetfüggő változatok használata”, 360. 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 legördülőlistájában. 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.

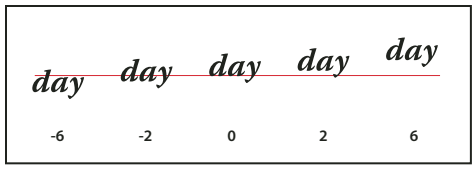
2 A Karakter panelen állítsa be a Sortávolság értékét (függőleges szövegeknél).

Az alapvonal eltolása

Alapvonal-eltolással a környező szöveg alapvonalához képest felfelé vagy lefelé mozdíthatja 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.



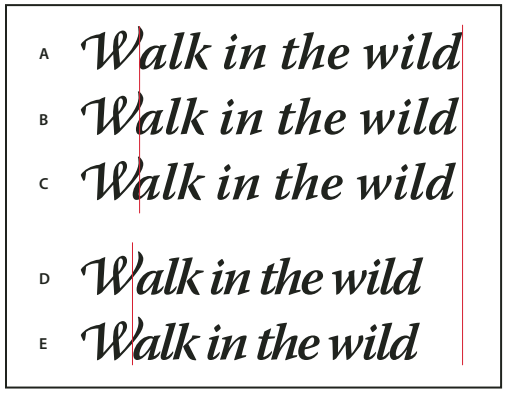
Különböző alapvonal-eltolási értékű szöveg

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, beépítettet vagy optikait. A *beépített alávágás* (más néven *automatikus alávágás*) alávágási betűpárokra 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 betűpárokra 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 sűrítheti a betűközt anélkül, hogy az ezekhez a betűpárokhoz 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 bármelyikét:

- 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 karakterszélesség 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 beállítást. A töredékes karakterszélesség-beállítás a szövegréteg összes karakterére vonatkozik – ez a beállítás karakterekre nem adható meg.

❖ Végezze el a következő műveletek bármelyikét:

- 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 ismertetése

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, stiláris 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.

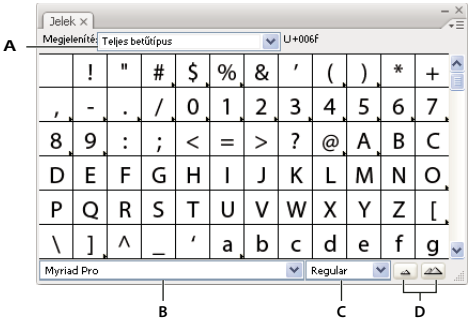
A karakterjel-változatok kétféleképpen illeszthetők be:

- A *Karakterjelek 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.

Karakterjelek panel áttekintése

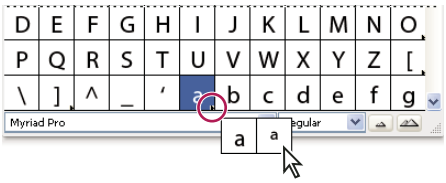
A Karakterjelek panelen (Ablak > Szöveg > Karakterjelek) tekintheti meg a betűtípusban lévő karakterjeleket, és így illeszthet be egyes karakterjeleket a dokumentumba.

Alapértelmezés szerint a Karakterjelek 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.



Karakterjelek panel
***A)** Megjelenítés menü **B)** Betűcsalád **C)** Betűstílus **D)** Kicsinyítés/nagyítás gombok*

Amikor a Karakterjelek 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 Karakterjelek panel és az OpenType panel használatát bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0048 weblapon.

Még több súgótémakör

„Munkaterület – áttekintés”, 5. 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.

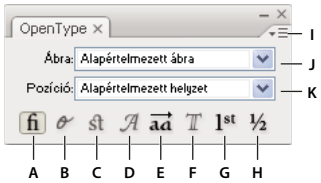
2 Karaktercseréhez a Megjelenítés menüben válassza az Aktuális kijelölés változatai lehetőséget, majd a szöveg eszközzel jelölje ki a dokumentumban az adott karaktert. Ha a Karakterjel panelen található karakterjel, kattintson rá duplán.

Megjegyzés: *Az ázsiai karakterjelek cseréjéhez további beállítások is tartoznak.*

OpenType panel áttekintése

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 Karakterjelek 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 Karakterjelek panel és az OpenType panel használatát bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0048 weblapon.

Még több súgótémakör

„OpenType karakterattribútumok megadása ázsiai nyelvű szövegekben”, 376. oldal

„Munkaterület – áttekintés”, 5. oldal

Alternatív karakterjelek kiemelése a szövegben

1 Kattintson a Fájl menü Dokumentum beállítása parancsára.

2 Kapcsolja be a „Helyettesített karakterjelek kiemelése” beállítást, majd kattintson az OK gombra. A program kiemeli a szövegben a behelyettesített karaktereket.

Ligatúrák és környezetfüggő változatok használata

A *ligatúrák* bizonyos betűpároknál használt tipográfiai cserekarakterek. A standard betűpárokra (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 betűpárokra. 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 „blokád” szóban összekapcsolódik, ami kézírás benyomását kelti.

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).

Még több súgótémakör

„OpenType betűtípusok”, 344. oldal

„OpenType panel áttekintése”, 360. 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).

Még több súgótémakör

„OpenType betűtípusok”, 344. oldal

„OpenType panel áttekintése”, 360. oldal

Nem nyomtatható karakterek megjelenítése és elrejtése

Nem nyomtatható karakterek például a sortörések, tabulátorok, szóközök, nem törhető szóközök, kétbájtos karakterek (beleértve a szóközöket), lágy elválasztójelek és a szöveg végét jelző karakterek.

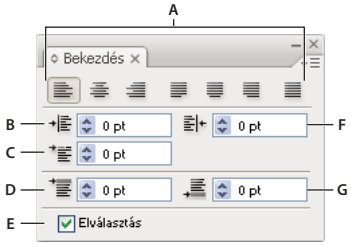
A szöveg szerkesztésekor és formázásakor a karakterek megjelenítéséhez használja a Szöveg > Rejtett karakterek megjelenítése parancsot. Egy pipa jelöli, hogy a nem nyomtatható karakterek láthatók.

Bekezdések formázása

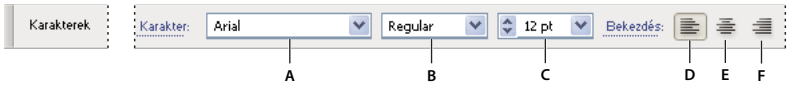
Bekezdés panel áttekintése

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 Vezérlőpult beállításaival is formázhatja a bekezdéseket.

Megtekinthet egy, a karakter- és bekezdésstílusok használatát ismertető videoklipet a www.adobe.com/go/vid0047 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.

Még több súgótémakör

„Munkaterület – áttekintés”, 5. oldal

„Szövegműveletek billentyűparancsai”, 520. oldal

Szöveg igazítása

A terület alapú 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 Vezérlőpulton 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.

Karakterméretezés A karakterek szélessége (a *karakterjel* bármely betűtípus egy karaktere). A karakterjelköz 50–200% között érték lehet.

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.

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 sorkizárásra van állítva, a sorban egyedül álló szó túlságosan széthúzottnak 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 Vezérlőpulton és a Bekezdés panelen adhatja meg. Terület alapú 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.

Még több súgótémakör

„Bekezdés panel áttekintése”, 362. oldal

„Szövegterület körüli margó módosítása”, 332. 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:

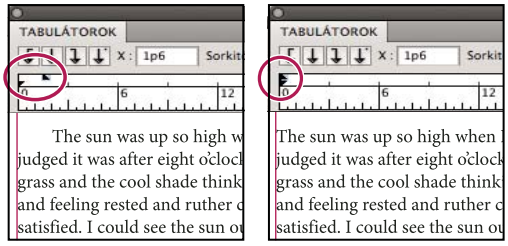
- A teljes bekezdés egy pica nagyságú behúzásához írjon be egy értéket (például **1p**) a Bal oldali behúzás mezőbe.
- Ha csak a bekezdés első sorát szeretné egy pica nagyságban behúzni, írjon be egy értéket (például **1p**) az Első sor bal oldali behúzása mezőbe.
- Egy pica nagyságú függő behúzás létrehozásához írjon egy pozitív számot (például **1p**) a Bal oldali behúzás mezőbe, egy negatív számot (például **-1p**) pedig az Első sor bal oldali behúzása mezőbe.

Behúzás beállítása a Tabulátorok panelen

1 A Szöveg eszközzel kattintson a behúzni kívánt bekezdésre.

2 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.

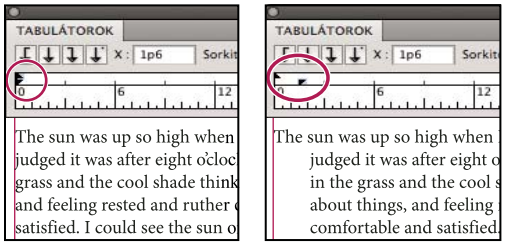


Első sor behúzva (balra); nincs behúzás (jobbra)

- 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 elsőt 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)

1 A Szöveg eszközzel T kattintson a behúzni kívánt bekezdésre.

2 A Vezérlőpulton vagy a Tabulátorok panelen adjon meg egy nullánál nagyobb bal oldali behúzást.

3 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 behúzása 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.*

Még több súgótémakör

„Bekezdés panel áttekintése”, 362. oldal

„Sortávolság beállítása”, 356. oldal

Függő központozás

A *függő központozás* 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 központozáshoz:

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, félkvirtmínuszok, kvirtmínuszok, 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 központozási jelet idézőjel követ, mindkét írásjel a margón kívül lebegve jelenik meg.*

Még több súgótémakör

„Bekezdés panel áttekintése”, 362. oldal

„A buraszagári beállítás megadása”, 384. oldal

Kötőjelek és sortörések

A szavak elválasztásának és a sorok törésének módját az elválasztási beállítások automatikus megadásával, illetve az elválasztási szótár használatával adhatja meg.

Az Illustrator az Adobe InDesignnal azonos tördelési módszerek szerint töri a sorokat és választja el a szavakat. Az ezeknek a funkcióknak a használatával kapcsolatos további tudnivalókat a webes súgó ismerteti.

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 mezőbe, 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 vezetéknevek 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. Ha azonban egy sornál nagyobb szövegegységnél érvényesíti a Nincs törés beállítást, akkor egyáltalán nem jelenik meg a szöveg.*

Tördelési módszerek

Az oldalon látható szöveg megjelenése a különböző folyamatok összhatásának 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 mindensoros 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.

Mindensoros tördelés
A mindensoros 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 mindensoros 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 szóközök változtatása (tömörítés vagy széthúzás) előnyösebb az elválasztásnál.
- Nem sorkizárt szövegnél a szóközök változtatásával (tömörítés vagy széthúzás) szemben előnyben részesítendő az elválasztás.
- A térköz-változtatási lehetőségek közül a tömörítés kedvezőbb hatású a széthúzásnál.

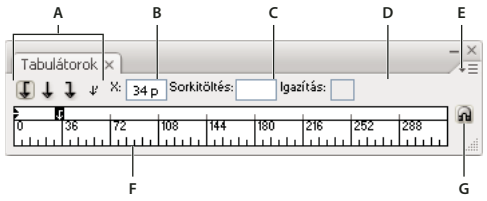
  A tördelési módszer a Bekezdés panel menüjéből választható. Ha valamennyi bekezdésre szeretné alkalmazni a módszert, először jelölje ki az objektumot; ha csak az aktuális bekezdésre, akkor először állítsa a kurzort az adott bekezdésbe.

Tabulátorok

A Tabulátorok panelen (Ablak > Szöveg > Tabulátorok) állíthatja be a tabulátorpozíciókat a bekezdésben vagy a szövegobjektumban. A tabulátorok használatával és beállításával kapcsolatos további tudnivalókat a webes súgó ismerteti.

Tabulátorok panel áttekintése

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)** Panel menü **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.

Még több súgótémakör

„Munkaterület – áttekintés”, 5. 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 beállításokban megadott Általános egységek beállítás vagy a (fájlra 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 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”, 363. oldal című fejezetben talál.*

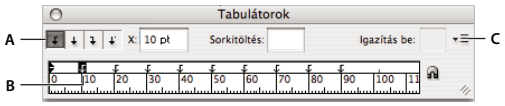
Tabulátorok ismétlése

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:

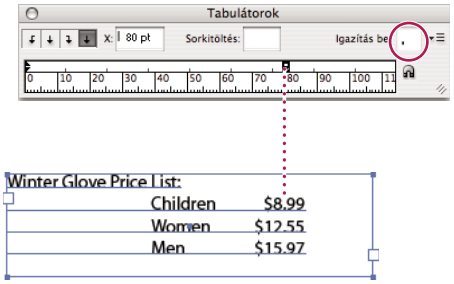
- Húzza le a vonalzóról a tabulátort.
- Jelölje ki a tabulátort, majd kattintson a panel menüjének Tabulátor törlése parancsára.
- Az alapértelmezett tabulátorpozíciók visszaállításához válassza a panel menüjének Az összes törlése parancsát.

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.

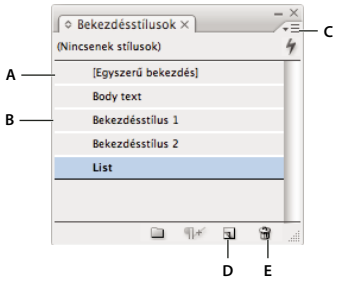
3 A tabulátorkitöltő betűtípusának vagy egyéb formázásának megváltoztatásához jelölje ki a tabulátorkaraktert a szövegkeretben, és alkalmazza a formázást a Karakter panel vagy a Szöveg menü használatával.

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 panelen 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.

Még több súgótémakör

Videó a stílusok Illustrator programbeli használatáról

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 stílus létrehozásához kattintson az Új stílus létrehozása gombra.
- Egy egyéni nevű 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 tartsa 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 az Adobe Flash szoftverbe. A szöveget exportálhatja statikus, dinamikus vagy bevitt szövegként. 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 pont alapú, terület alapú és görbére illesztett szöveget, mivel minden szöveg terület alapú 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 címkézze mindegyiket. A túlfutó 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 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 Vezérlőpulton kattintson a Flash-szöveg gombra.

2 A Villogó szöveg panelen lévő Szöveg menüből jelölje ki a következő lehetőségek egyikét:

Statikus szöveg A szöveget normál szöveges objektumként exportálja a Flash Player számára, így az a Flash alkalmazásban nem változtatható dinamikusan vagy programozott módon. A statikus szöveg tartalma és megjelenése a szöveg készítésének időpontjától függ.

Dinamikus szöveg Szöveg exportálása dinamikus szövegként, amely Action Script parancsokkal és címkékkel, programozott módon frissíthető futtatás közben. 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 szövegként 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 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 belefoglalása mezőbe, kattinthat az Automatikus kitöltés gombra a beágyazni kívánt karakterek automatikus kijelöléséhez, vagy elvégezheti ezen műveletek bármilyen kombinációját.

6 (Választható) Ha a szöveget dinamikus szövegként 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 szövegként címkézte, adja meg a Maximális karakterszám értékét, amely meghatározza, hogy legfeljebb hány karakter írható be a szövegobjektumba.

Miután egy szöveget Flash-szövegként címkézett, minden ilyen szöveget egyszerre kijelölhet a Kijelölés > Objektum > Dinamikus Flash-szöveg vagy Beírt Flash-szöveg paranccsal.

Még több súgótémakör

Flash-szöveg – videoklip

„Flash-exportálási beállítások”, 308. oldal

Ázsiai karakterek formázása

Az Illustrator számos lehetőséget kínál az ázsiai karakterek formázására. Megadhatja például az ázsiai Open Type betűtípusok jellemzőit, valamint tate-chu-yoko, aki, warichu, mojisoroe, mojikumi, kinsoku, burasagari, és kurikaeshi moji shori betűtípusokat is használhat. Ezenkívül ázsiai és latin betűtípusok vegyes használatával összetett betűtípusokat is létrehozhat.

***Megjegyzés:** A GB18030 betűtípusok támogatásának engedélyezéséhez egyszerűsített kínaihoz Windows XP rendszeren lásd a leírást az Illustrator CS5\Simplified Chinese\Goodies\Optional Extensions\GB18030 mappában.*

Ázsiai szövegbeállítások megjelenítése

Alapértelmezés szerint az Illustrator elrejti 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.*

Még több súgótémakör

„Unicode ismertetése”, 343. 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.

Vízsz. 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.

Még több súgótémakör

„Karakterkészletek és karakterjel-változatok ismertetése”, 358. oldal

„OpenType betűtípusok”, 344. oldal

„OpenType panel áttekintése”, 360. oldal

Ázsiai karakterek cseréje másik karakterjelre

1 Jelölje ki a cserélni kívánt karaktereket.

2 Válassza ki a kívánt beállítást a Karakterjelek 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 04 alakok A kijelölt karaktereket a JIS 04 alakra cseréli.

JIS 90 alakok A kijelölt karaktereket a JIS 90 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.

Ha egy karakterjel-változatot az eredeti alakjára szeretne visszaalakítani, jelölje ki, és a Karakterjelek panel menüjéből válassza az Alapértelmezett alakok visszaállítása parancsot. Ez a módszer nem használható olyan karakterjel-változatok visszaállítására, amelyek karakterstílussal lettek létrehozva.

Még több súgótémakör

„Karakterkészletek és karakterjel-változatok ismertetése”, 358. oldal

„Karakterjelek panel áttekintése”, 359. oldal

„Ázsiai szövegbeállítások megjelenítése”, 376. oldal

A sortávolság mérési módszerének megadása ázsiai szövegben

1 Jelölje ki az igazítani kívánt bekezdéseket.

2 A Bekezdés panel menüjében válasszon sortávolság-beállítást.

Tetőtől-tetőig sortáv A szöveg sorai közti, az egyik sor tetejétől a következő sor tetejéig terjedő térközt méri. Tetőtől-tetőig sortáv használata esetén a program a bekezdés szövegének első sorát a határolókeret tetejéhez zárja.

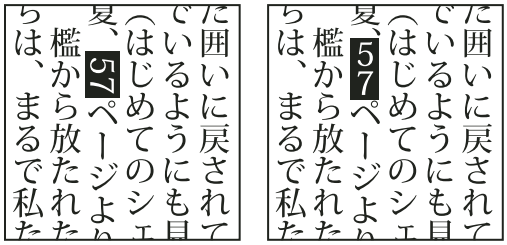
Talptól-talpig sortáv Vízszintes szövegnél a szöveg sorainak térközét az alapvonalak között méri. Talptól-talpig sortáv használatakor a szöveg első sora és a határolókeret között térköz keletkezik. Adott beállítás aktív állapotát egy pipa jelzi.

Megjegyzés: *A választott sortávolság-beállítás nem befolyásolja a sorok közti sortávolság mennyiségét, csak a sortávolság mérési módszerét.*

Félszélességű karakterek elforgatása függőleges szövegben

A félszélességű karakterek, például latin szöveg vagy számok iránya megváltozik a függőleges szövegben. Alapértelmezés szerint a félszélességű karakterek elforgatása egyenként történik.

Ha nem szeretné, hogy a félszélességű karakterek elforduljanak, törölje a Normál függőleges latin igazítás beállítást a Karakter panel menüjében.



Latin szöveg az elforgatás előtt és után

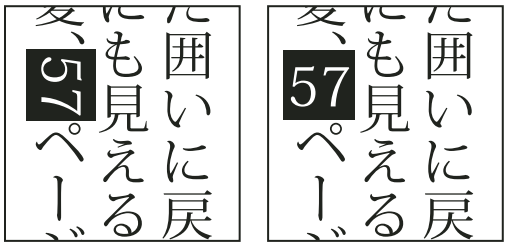
Még több súgótémakör

„Ázsiai szövegbeállítások megjelenítése”, 376. oldal

„A szöveg elforgatása”, 342. 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 félszélességű 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.*

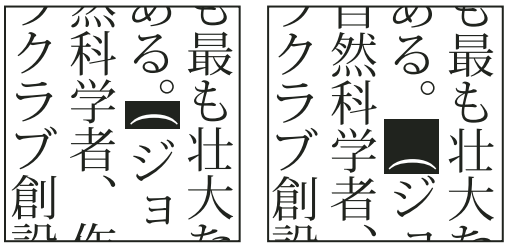
Még több súgótémakör

„Alávágás és betűköz”, 357. oldal

„Ázsiai szövegbeállítások megjelenítése”, 376. 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.

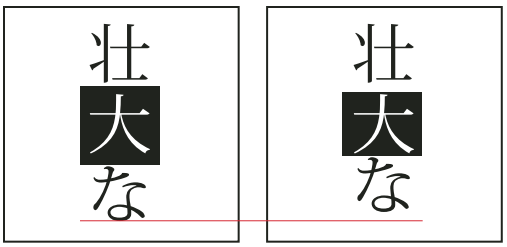


Zárójel aki nélkül (balra) és akivel (jobbra)

❖ 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 összenyomásához 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.



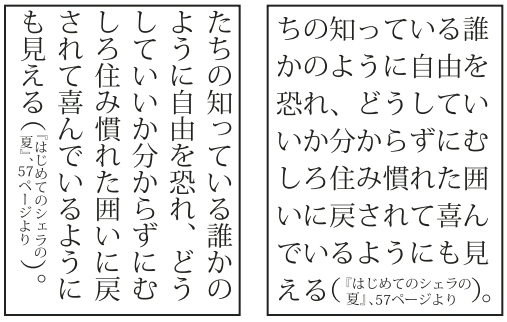
Karakter tsume nélkül (balra) és tsuméval (jobbra)

Még több súgótémakör

„Ázsiai szövegbeállítások megjelenítése”, 376. 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.

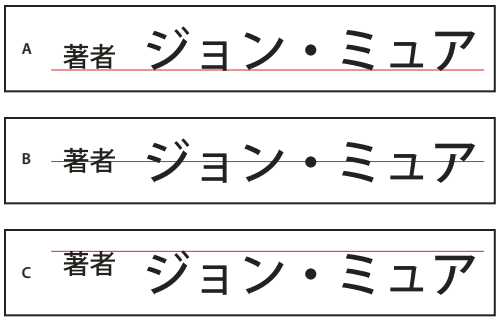
Sortörési beállítások Meghatározza azt a minimális karakterszámot, amelyre szükség van a sortörések előtt és után egy új sor elkezdéséhez.

Még több súgótémakör

„Ázsiai szövegbeállítások megjelenítése”, 376. oldal

Ázsiai karakterek igazítása mojisoroe igazítással

A *Mojisoroe* az ázsiai szövegek karaktereinek igazítása. Amikor egy szövegsor különböző méretű karaktereket 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 angol *ICF* betűszóval jelölt képírási karakterköz a betűtípus tervezője által használt átlagos magasság és szélesség, amellyel kialakíthatók az adott betűtípust felépítő képírási karakterek.



Karakterigazítási beállítások
***A)** Az alsó szélére igazított kis karakterek **B)** A közepére igazított kis karakterek **C)** A felső szélére igazított kis karakterek*

❖ A Karakter panel menüjében válasszon egy beállítást a Karakterigazítás almenüből:

Latin alapvonal Adott sor kis karaktereit a nagy karakterhez igazítja.

Kvirt jobbra fent, Kvirt középre, Kvirt balra lent A kis karaktereket egy sorban a nagy karakter betűtörzsének megadott helyéhez igazítja. Függőleges szövegkeretek esetén a Kvirt jobbra fent beállítás hatására a program a kvirtnégyzet jobb oldalához igazítja a szöveget, az Kvirt balra lent lehetőség pedig a kvirtnégyzet bal oldalához.

ICF jobbra fent és ICF balra lent Adott sor kis karaktereit a nagy karakterek által meghatározott ICF négyzethez igazítja. Függőleges szövegkeretek esetén az ICF jobbra fent beállítás hatására a program az ICF négyzet jobb oldalához igazítja a szöveget, az ICF balra lent lehetőség pedig az ICF négyzet bal oldalához.

Mojikumi használata

A mojikumi a japán írásjelek, a latin karakterek, a központozási jelek, a speciális karakterek, a sorkezdet és sorvég, valamint a számok térközét meghatározó japán szövegkompozíciós beállítás. Bekezdésbehúzásokat is megadhat.

Az Illustrator karaktertérközökre vonatkozó szabályai a Japanese Industrial Standards (JIS – Japán Ipari Szabvány) specifikációját, a JISx4051-1995 szabványt követik. Választhat az Illustrator előre definiált mojikumi szabványaiból.

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.

Még több súgótémakör

„Ázsiai szövegbeállítások megjelenítése”, 376. oldal

Mojikumi készlet beállítása bekezdéshez

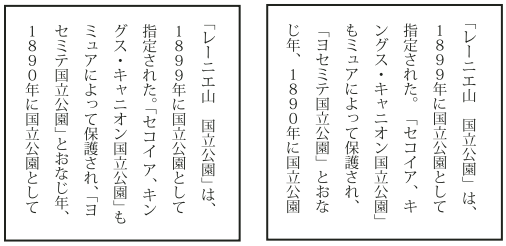
1 A Karakter panelen az Alávágás értékét állítsa nullára.

2 A Bekezdés panelen válasszon egy lehetőséget a Mojikumi készlet legördülőlistából:

Nincs A mojikumi használatának kikapcsolása.

YakumonoHankaku Félszélességű térközt használ a központozási jelekhez.

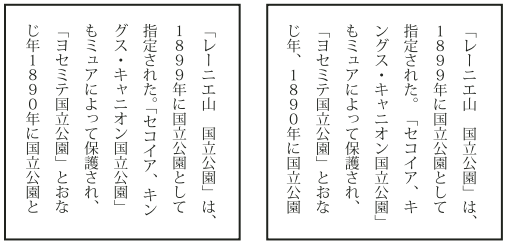
GyoumatsuYakumonoHankaku Félszélességű térközt használ a legtöbb karakterhez, a sor utolsó karakterét kivéve.



YakumonoHankaku (balra) és GyoumatsuYakumonoHankaku (jobbra)

GyoumatsuYakumonoZenkaku Félszélességű térközt használ a legtöbb karakterhez, a sor utolsó karakterét is beleértve.

YakumonoZenkaku Teljes szélességű térközt használ a központozási jelekhez.



GyoumatsuYakumonoZenkaku (balra) és YakumonoZenkaku (jobbra)

Mojikumi készlet létrehozása

1 Tegye az alábbiak egyikét:

- Válassza a Szöveg > Mojikumi beállítások menüpontot.
- A Bekezdés panelen válasszon egy Mojikumi beállítást a Mojikumi készlet legördülőlistából:

2 A Mojikumi beállítások párbeszédpanelen kattintson az Új gombra.

3 Adja meg az új mojikumi készlet nevét, adja meg a meglévő készletet, amely az új készlet alapjául szolgál, és kattintson az OK gombra.

4 Az Egységek legördülő menüből válassza a százalékos érték (%) vagy a Bu lehetőséget.

5 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.

6 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 központozáshoz, 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.

Még több súgótémakör

„Ázsiai szövegbeállítások megjelenítése”, 376. oldal

Bekezdés kinsoku-beállításainak kijelölése

❖ A Bekezdés panelen válasszon egy lehetőséget a Kinsoku készlet legördülőlistából:

Nincs A kinszoku sori használatának kikapcsolása.

Puha vagy kemény Megakadályozza, hogy a kijelölt karakterek sorkezdő vagy sorzáró pozícióba kerüljenek:

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 legördülőlistából:

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 hajtsa 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

A Bunri-Kinshi beállítás kiválasztása esetén 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* megengedi, hogy az egy- vagy kétbájtos pontok, valamint az egy- vagy kétbájtos vesszők kívül essenek a bekezdést határoló kereten.

1 A Bekezdés panelen válassza a panel menüjéből a Buraszagári lehetőséget.

2 Válasszon beállítást az almenüből:

Nincs Kikapcsolja a lebegő írásjeleket.

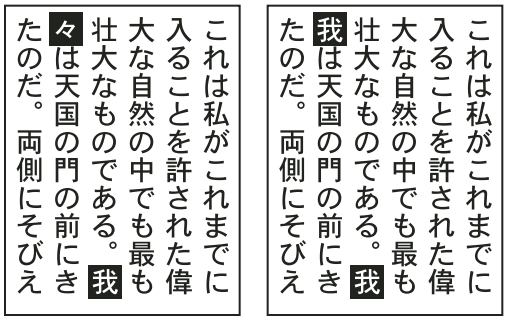
Normál Bekapcsolja a lebegő írásjeleket, de nem húzza ki a töredezett sorokat a határoló keret széléig.

Kényszerítés A lebegő írásjellel, de még a határolókereten belül végződő sorokat kiterjeszti, és ezáltal az írásjeleket a határolókereten kívülre kényszeríti.

Megjegyzés: *Ha a Kinsoku Shori Nincs értékre van állítva, a Buraszagári beállítás nem használható.*

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 beállításra.

Még több súgótémakör

„Ázsiai szövegbeállítások megjelenítése”, 376. oldal

Összetett betűtípusok létrehozása

A japán és latin betűtípusok karaktereit vegyítheti, és összetett betűtípusként használhatja. Az összetett betűtípusok a betűtípusok listájának elején találhatók.

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.

Összetett betűtípus létrehozása

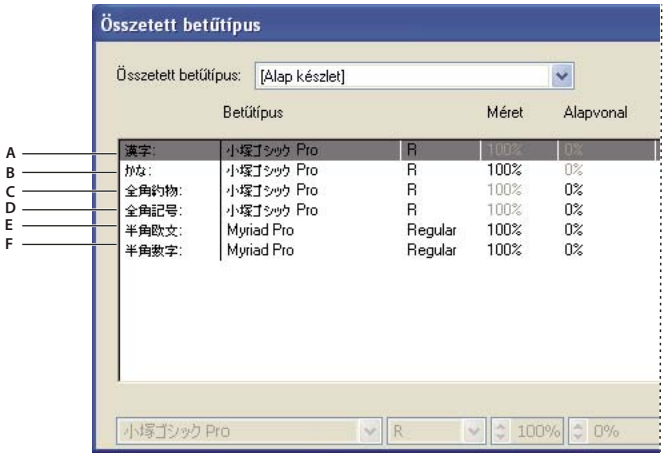
A japán és latin betűtípusok karaktereit vegyítheti, és összetett betűtípusként használhatja. Az összetett betűtípusok a betűtípusok listájának elején találhatók.

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.

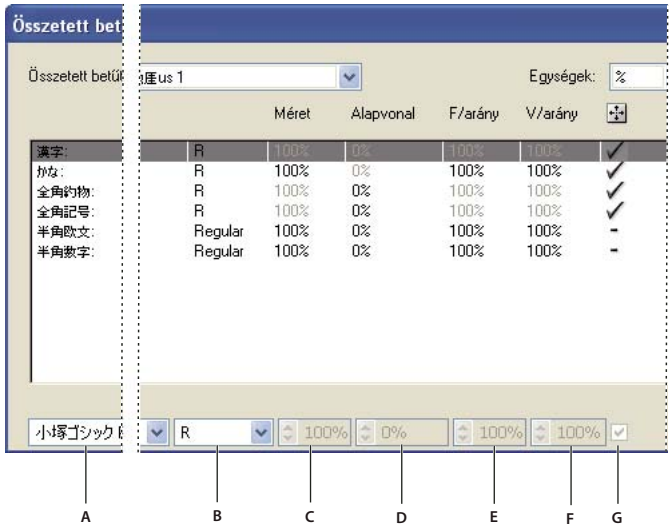
4 Jelöljön ki egy karakterkategóriát.



Karakterkategóriák
***A)** Kandzsi **B)** Kana **C)** Írásjel **D** Szimbólumok **E)** Latin **F)** Számok*

5 Válasszon egy beállítást az Egységek legördülő menüben a betűtípus-jellemzőkhöz használt mértékegység megadásához: % vagy Q.

6 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 középen*

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 字, Betűtörzs 字, Alapvonal Ba, Nagybetű magassága CH, Max. felfelé/lefelé Äp, Max. felmenő d és x magasság x 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.

Még több súgótémakör

„Ázsiai szövegbeállítások megjelenítése”, 376. 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.

Szimbólumok 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 gaidzsii 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 alapvonaltól 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 beállítást.

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.
- 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 mezőbe, 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-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 CS5 összes szövegfunkcióját, például a bekezdés- és karakterstílusokat, az optikai alávágást és az OpenType® betűtípusok teljes körű támogatását.

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 CS5 összes szövegfunkcióját, például a bekezdés- és karakterstílusokat, az optikai alávágást és az OpenType® betűtípusok teljes körű 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 fájlnévhez, 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 fájlnévhez 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.

10. fejezet: Speciális hatások létrehozása

Megjelenési jellemzők

Az Adobe Illustrator szoftverben bármely objektum, csoport vagy réteg megjelenését módosíthatja hatások alkalmazásával, valamint a Megjelenés és a Grafikus stílusok paneleken. Továbbá feloszthat egy objektumot alapvető részeire és az objektum elemeit önállóan módosíthatja.

Megjelenési jellemzők ismertetése

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.

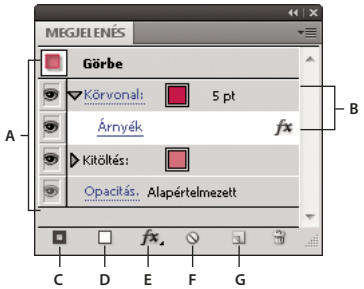
A Megjelenés panelen keresztül dolgozhat a megjelenési jellemzőkkel. Mivel megjelenési jellemzőket alkalmazhat rétegekre, csoportokra és objektumokra, sőt gyakran még kitöltésekre és ecsetvonásokra is, a grafika jellemzőinek hierarchiája igen összetetté válhat. Ha egy hatást például egy egész rétegre alkalmaz, és egy másik hatást pedig a rétegen lévő egyik objektumra, akkor nehézzé 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.

Megtekinthet egy, a Megjelenés, illetve a Grafikus stílusok panelt bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/lrvid4022_ai weboldalon.

Megjelenés panel áttekintése

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 elölről hátra sorrendnek felel meg. A hatások felülről lefelé az alkalmazásuk sorrendjében jelennek meg.

Megtekinthet egy, a Megjelenés, illetve a Grafikus stílusok panelt bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/lrvid4022_ai weboldalon.



Egy csoportosított objektum jellemzőit megjelenítő Megjelenés panel
A. *Ecsetvonással, kitöltéssel és vetett árnyék hatással rendelkező görbe* ***B.*** *Hatással rendelkező görbe* ***C.*** *Új ecsetvonás hozzáadása gomb* ***D.*** *Új kitöltés hozzáadása gomb* ***E.*** *Hatás hozzáadása gomb* ***F.*** *Megjelenés törlése gomb* ***G.*** *Kijelölt elem megkettőzése gomb*

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.

1 Kattintson kétszer a Karakterek elemre a Megjelenés panelen.

Megjegyzés: *Vegyes megjelenésű szöveg egyes karakterattribútumainak megtekintéséhez jelöljön ki egy adott karaktert.*

2 A fő nézethez való visszatéréshez kattintson a Típus lehetőségre a panel tetején.

Kijelölt objektum attribútumának be- vagy kikapcsolása

- Az egyes attribútumok be- vagy kikapcsolásához kattintson az adott attribútum melletti szem ikonra.
- Az összes rejtett attribútum bekapcsolásához válassza az Az összes rejtett attribútum megjelenítése lehetőséget a Megjelenítés panel menüjéből.

Attribútum szerkesztése

- Az értékek megjelenítéséhez és módosításához kattintson az attribútumsorba.
- Kattintson az aláhúzott szövegre és a megjelenő párbeszédpanelen adja meg az új értékeket.

Bélyegképek elrejtése vagy megjelenítése a Megjelenés panelen

❖ A Megjelenés panel menüjéből válassza a Bélyegkép megjelenítése vagy a Bélyegkép elrejtése menüpontot.

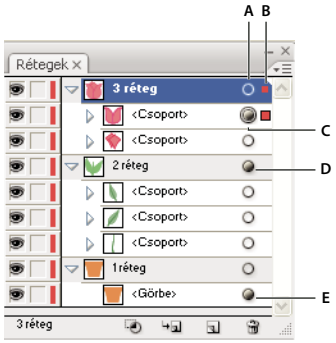
A megjelenési jellemzők objektumokra való alkalmazásának beállítása

Meghatározhatja, hogy az új objektumok öröklöjék-e a megjelenési jellemzőket, vagy csak alapjellemzőkkel rendelkezzenek.

- Ha csak egyetlen kitöltéssel és ecsetvonással kívánja ellátni az új objektumokat, a panel menüben jelölje be az Az új grafika megjelenése alapszintű lehetőséget.
- Ha a jelenlegi megjelenési jellemzők mindegyikével el kívánja látni az új objektumokat, szüntesse meg a panel menüben az Az új grafika megjelenése alapszintű lehetőség bejelöltségét.

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.*

Megjelenési jellemző hozzáadása vagy szerkesztése

A megjelenítési attribútumokat, mint például a hatásokat bármikor meg lehet nyitni és beállításaikat módosítani.

❖ Végezze el a következő műveletek valamelyikét az Megjelenés panelen:

- Attribútum szerkesztéséhez kattintson az adott attribútum kék, aláhúzott nevére, majd adja meg az új értékeket a megjelenő párbeszédpanelen.
- Kitöltés színének szerkesztéséhez kattintson a kitöltéssorra, és jelöljön ki egy új színt a színmezőn.
- Új hatás hozzáadásához kattintson az Új hatás hozzáadása parancsra.
- Jellemző törléséhez kattintson a jellemzők sorára, majd a Törlés parancsra.

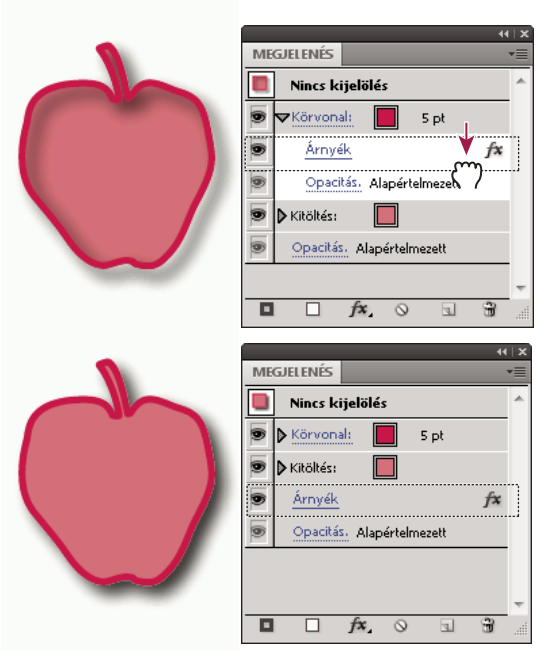
Megjelenési jellemző megkettőzése

❖ 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.

Megjelenési 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 ecsetvonásra (felül) és egy kitöltésre (alul) alkalmazott vetett árnyék hatás

Megjelenési jellemzők törlése vagy elrejtése

1 Jelölje ki az objektumot vagy csoportot (vagy jelölje ki célként a réteget a Rétegek panelen).

2 Tegye az alábbiak egyikét:

- A grafikára alkalmazott attribútum időszakos elrejtéséhez kattintson a Megjelenés panel Láthatóság ikonjára . Az attribútum megjelenítéséhez kattintson ismét az ikonra.
- 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.
- Egy kitöltés és ecsetvonás kivételével az összes megjelenítési attribútum eltávolításához kattintson a panelmenü Váltás egyszerű megjelenítésre parancsára. 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 ecsetvonásokat 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.

Még több súgótémakör

„Elemek kijelölése megjelenési jellemzők céljaként”, 391. oldal

„Rétegek panel áttekintése”, 238. oldal

„Megjelenés panel áttekintése”, 390. 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. Illetve először kattintson, aztán tartsa lenyomva a Shift+Alt (Windows), illetve a Shift+Option (Mac OS) billentyűkombinációt.

  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 alkalmazása

A hatások ismertetése

Az Illustrator számos hatást kínál, amelyek objektumokhoz, csoportokhoz vagy rétegekhez rendelve megváltoztatják azok megjelenését.

Az Illustrator CS3 és a még korábbi verziók hatásokat és *szűrőket* is használtak, de a jelenlegi Illustrator csak hatásokat alkalmaz (kivétel SVG szűrők). A legfőbb különbség a szűrő és a hatás között az, hogy a szűrő véglegesen módosítja az objektumot vagy réteget, míg a hatás és annak tulajdonságai bármikor változtathatók és eltávolíthatók.

Ha alkalmazott egy hatást egy objektumra, a hatás látható lesz a Megjelenés panelen. A Megjelenés panelen a hatást szerkesztheti, mozgathatja, másolhatja, törölheti vagy mentheti a grafikus stílus részeként. Hatás használatakor először ki kell *bontani* az objektumot, és csak ezután férhet hozzá az új pontokhoz.

Megjegyzés: *A korábbi verziójú Illustrator szűrőket és hatásokat is tartalmazott.*

A Hatások menü felső részén található elemek *vektorhatások*. Ezeket a hatásokat csak vektoros objektumokra, vagy a Megjelenés panel bittérképobjektumának kijelölés vagy ecsetvonására alkalmazhatja. A következő hatások és hatáskategóriák kivételt képeznek a szabály alól, és vektoros valamint bittérképobjektumokra egyaránt alkalmazhatók: 3D hatások, SVG szűrők, hajlítási és átalakítási hatások, Vetett árnyék, Lágy perem, Belső és Külső ragyogás.

A Hatások menü alsó részén található elemek *raszterhatások*. A hatások vektoros és bittérképobjektumokra egyaránt alkalmazhatók.

Megtekinthet egy, a Megjelenés, illetve a Grafikus stílusok panelt bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/lrvid4022_ai weboldalon.

Még több súgótémakör

„Hatások gyorstájékoztatója”, 399. oldal

„Objektumok kibővítése”, 228. oldal

Hatás 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 az ecsetvonására kíván hatást alkalmazni, jelölje ki az objektumot, majd a Megjelenés panelen jelölje ki a jellemzőt.

2 Tegye az alábbiak egyikét:

- A Hatás menüben válassza ki a megfelelő parancsot.
- A Megjelenés panelen kattintson az Új hatás hozzáadása parancsra és válasszon egy hatást.

3 Ha megjelenik a párbeszédpanel, adja meg a beállításokat, és kattintson az OK gombra.

Az utoljára használt hatás és beállítások alkalmazásához válassza a Hatás > [Hatás neve] alkalmazása parancsot. Az utoljára használt hatás alkalmazásához, és a beállítások megadásához válassza a Hatás > [Hatás neve] lehetőséget.

Még több súgótémakör

„Elemek kijelölése megjelenési jellemzők céljaként”, 391. oldal

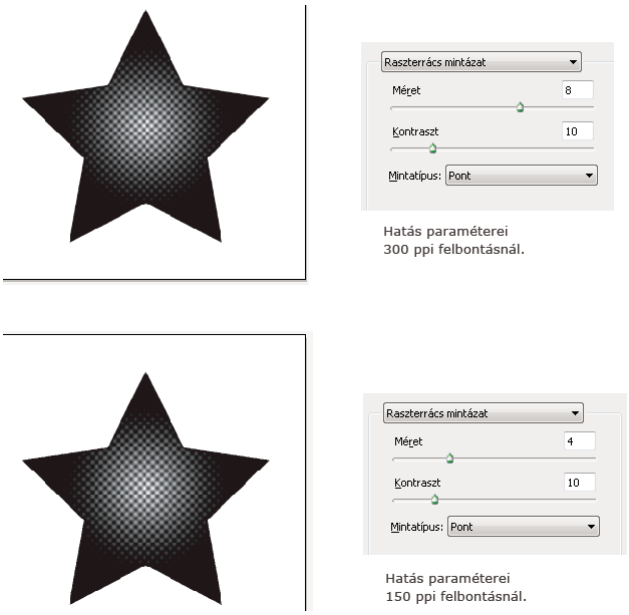
Raszterhatások ismertetése

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 Lágy perem parancs a Hatás > Stilizálás almenüből.

A Felbontásfüggetlen hatások (RIE) az Illustrator CS5 alkalmazásban a következő lehetőségeket eredményezik:

- Amikor a Dokumentum raszterhatásainak beállításai (DRES) megváltoznak, a hatások rögtön a megváltozott paraméterek figyelembe vételével értelmeződnek, így a hatások külalakváltozása csekély vagy észre sem vehető. Az új, módosított paraméterértékek tükröződnek a Hatások párbeszédpanelen.
- A többparaméteres hatások esetén az Illustrator csak azokat a paramétereket értelmezi újra, amelyek összefüggenek a dokumentum raszterhatásainak beállításaival.

  A Raszterrácsminta párbeszédpanelben például különféle paraméterek találhatók, mégis csak a Méret kap új értéket, amikor a DRES megváltozik.



Raszterrácsminta hatás a ppi értékének 300-ról 150-re módosítása előtt és után.

A dokumentum raszterezési beállításai a Hatások > Dokumentum raszterhatásainak beállításai menüelemmel módosíthatók. (További információ: „Raszterezési beállítások”, 397. oldal.)

Ha egy hatás jól néz ki a képernyőn, de rosszabb részletességgel vagy egyenetlenül jelenik meg nyomtatásban, akkor növelje a dokumentum raszterhatás-felbontását.

Raszterezési beállítások

A raszterhatások következő beállításait adhatja meg egy dokumentumban vagy egy vektorobjektum raszterezésekor.

Színrendszer Meghatározza a raszterezés során használt színmodellt. Generálhat RGB vagy CMYK színmódú képet (a dokumentum színmódjától függően), szürkeárnyalatos 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 raszterezett képen. Egy vektoros objektum raszterezésekor 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 raszterezett kép egyenetlen széleinek kisimítása érdekében. Amikor egy dokumentum raszterezési beállításait határozza meg, kapcsolja ki ezt a beállítást a sima vonalak és kisméretű szövegek élességének megtartásához.

Vektoros objektum raszterezésekor a Nincs beállítás nem használ élsimítást, és így a vonalas grafikák kemény szélei megmaradnak a raszterezéskor. 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 raszterezett kép háttere átlátszó lesz. Nincs szükség vágómaszk létrehozására, ha a Háttér értéke Átlátszó.

Hozzáadás: objektum körül A megadott képpontok számának megfelelő számú kitöltést vagy keretet képez a raszterezett kép körül. Az így keletkező kép mérete megegyezik az eredetinek a Hozzáadás: objektum körül beállításnál megadott értékkel növelt méretével. Ezzel a beállítással pl. pillanatképszerű hatást kelthet: adja meg a Hozzáadás: objektum körül beállítás értékét, jelölje be a Fehér háttér lehetőséget, a Vágómaszk létrehozása lehetőség viszont hagyja jelöletlenül. Az eredeti objektumhoz adott fehér határvonal látható képszegéllyé alakul. A Vetett árnyék és a Külső ragyogás hatással fényképszerűvé alakíthatja az eredeti grafikát.

Még több súgótémakör

„Raszterhatások ismertetése”, 396. oldal

„Vektoros objektum raszterezése”, 305. oldal

„Szempontok a végleges formátum felbontásának kiválasztásához”, 293. oldal

Hatások alkalmazása bittérképekre

Hatások alkalmazásával különleges megjelenést kölcsönözhet bittérképeknek és vektoros objektumoknak. Alkalmazhat például impresszionista megjelenést, különböző megvilágítási változatokat, eltorzíthatja a képeket és számos érdekes vizuális hatást érhet el.

Vegye figyelembe a következőket, amikor kifejezetten bittérképobjektumokra kíván hatásokat alkalmazni:

- A hatások nem működnek hivatkozott bittérképes objektumok esetén. Ha egy csatolt bittérképre valamilyen hatást alkalmaz, akkor az eredeti kép helyett a program a beágyazott másolatra alkalmazza azt. A hatás megadásához az eredeti bitképet be kell ágyazni a dokumentumba.
- Az Adobe Illustrator támogatja a más Adobe-termékekből, például az Adobe Photoshop alkalmazásból, valamint a nem Adobe-szoftverfejlesztőktől származó hatásbővítményeket. Telepítés után a legtöbb hatásbővítmény a Hatás menüben jelenik meg, és ugyanúgy használhatók, mint a beépített hatások.
- Egyes hatások használata meglehetősen sok memóriát igényelhet, különösen nagy felbontású bittérképekre való alkalmazáskor.

Még több súgótémakör

„Csatolt és beágyazott grafikák ismertetése”, 288. oldal

„A bővítménymodulok ismertetése”, 53. oldal

Teljesítmény javítása hatások alkalmazásakor

Bizonyos hatások sok memóriát igényelhetnek. A következő módszerekkel javíthatja a teljesítményt az ilyen hatások alkalmazásakor:

- A Hatás párbeszédpanelen kapcsolja be az Előnézet funkciót, így időt takaríthat meg, és elkerülheti a nem kívánt eredményeket.
- Módosítsa a beállításokat. Bizonyos parancsok (például az Üveg) nagyon nagy memóriaigényűek. A sebesség növelése érdekében próbáljon ki más beállításokat.

- Ha fekete-fehér nyomtatóval kíván nyomtatni, a hatások alkalmazása előtt hozzon létre egy szürkeárnyalatos másolatot a bittérképről. Ne felejtse el azonban, hogy bizonyos esetekben, amikor egy hatást alkalmaz egy színes bittérképre, majd azt átalakítja szürkeárnyalatosra, az eredmény nem lesz ugyanaz, mintha a hatást közvetlenül a kép szürkeárnyalatos verziójára alkalmazza.

Hatás módosítása vagy törlése

A hatásokat a Megjelenés panelen módosíthatja vagy törölheti.

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 a kék, aláhúzott nevére a Megjelenés panelen. 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.

Hatások összefoglalása

Hatások gyorstájékoztatója

Hatás	**Művelet**
Hatás > 3D	A nyitott vagy zárt görbéket vagy bittérképeket átalakítja háromdimenziós objektummá, amelyeket elforgathat, megvilágíthat és árnyékolhat. Lásd még „3D objektumok létrehozása”, 279. oldal
Hatás > Művészi	Festői megjelenést kölcsönöz a hagyományos elemeknek. Lásd még „Művészi hatások”, 400. oldal
Hatás > Homályosság	Javítja a képeket és finomítja az átmeneteket a kép határozott vonalainak és árnyalt területeinek élei mentén található képpontok átlagolásával. Lásd még „Életlenítési hatások”, 401. oldal
Hatás > Ecsetvonások	Festői, szépművészeti megjelenést kölcsönöz a képnek különböző ecset- és tintavonáshatásokkal. Lásd még „Ecsetvonások hatásai”, 402. oldal
Hatás > Átalakítás formává	Átformál egy vektoros vagy bittérképobjektumot. Lásd még „Objektumok átalakítása hatásokkal”, 274. oldal
Hatás > Vágójelek	Vágási jeleket alkalmaz a kijelölt objektumra. Lásd még „Vágójelek meghatározása körülvágáshoz és igazításhoz”, 50. oldal
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 ecsetvonásra. Lásd még „Objektumok átalakítása hatásokkal”, 274. oldal
Hatás > Torzítás (a menü alsó részén)	Geometriailag torzít és átalakít egy képet. Lásd még „Torzítási hatások (a menü alsó részén)”, 402. oldal

Hatás	Művelet
Hatás > Görbe	Eltolja az objektum görbéjét az eredeti helyéhez képest, a szöveget összetett görbékké alakítja át, amelyeket ezután más grafikus objektumokhoz hasonlóan szerkeszthet és módosíthat, valamint a kijelölt objektum ecsetvonását kitöltött objektummá alakítja, amelynek szélessége megegyezik az eredeti ecsetvonás szélességével. Ezeket a parancsokat alkalmazhatja a Megjelenés panellel egy bittérkép objektumhoz adott kitöltésre és ecsetvonásra is. Lásd még „Másolt objektumok eltolása”, 246. oldal, „Szöveg körvonalakká alakítása”, 354. oldal, „Ecsetvonások átalakítása összetett görbékké”, 170. oldal
Hatás > Görbekezelő	A csoportokat, rétegeket vagy alrétegeket egyetlen szerkeszthető objektummá alakítja át. Lásd még „Görbekezelő hatások alkalmazása”, 260. oldal
Hatás > Képpontosítás	Határozottan definiál egy kijelölést a hasonló színértékű képpontok halmozásával. Lásd még „Képpontosítási hatások”, 403. oldal
Hatás > Raszterezés	Egy vektoros objektumot bittérképobjektummá alakít át. Lásd még „Vektoros objektum raszterezése”, 305. oldal
Hatás > Élesítés	A homályos képeket kiélesíti a szomszédos képpontok kontrasztjának növelésével. Lásd még „Élesítési hatások”, 403. oldal
Hatás > Vázlat	Mintázatot adhat a képekhez (gyakran 3D-hatás eléréséhez). Hatások alkalmazásával szépművészeti vagy kézzel rajzolt megjelenés is kölcsönözhető a képnek. Lásd még „Vázlathatások”, 404. oldal
Hatás > Stilizálás (a menü felső részén)	Nyílfejet, vetett árnyékot, kerek sarkokat, lágy peremet, ragyogást és firkaszerű megjelenést adhat az objektumokhoz. Lásd még: „Vetett árnyék létrehozása”, 406. oldal, „Belső vagy külső ragyogás alkalmazása”, 406. oldal, „Nyílhegyek elhelyezése”, 167. oldal, „Objektumok peremének lágyítása”, 407. oldal, „Vázlat létrehozása a Firka hatással”, 407. oldal, „Objektumok sarkainak lekerekítése”, 275. oldal
Hatás > 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 hatások (a menü alsó részén)”, 404. oldal
Hatás > SVG szűrők	XML alapú grafikus tulajdonságokat, például vetett árnyékot ad a grafikához. Lásd még „SVG-hatások alkalmazása”, 423. oldal
Hatás > Textúra	A képen az anyag megjelenésének mélységet kölcsönöz, és organikus hatást eredményez. Lásd még „Textúrahatások”, 405. oldal
Hatás > Videó	Optimalizálja a videóból rögzített képeket és a televíziós felhasználásra készült grafikákat. Lásd még „Videohatások”, 405. oldal
Hatás > Hajlítás	Torzítja vagy deformálja az objektumokat, például görbéket, szövegeket, rácsokat, keveréseket és raszterképeket. Lásd még „Objektumok átalakítása hatásokkal”, 274. oldal

Művészi hatások

A művészi hatások raszter alapúak, 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 körvonalszerűen 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 hatás a színtartomány csökkentésével leegyszerűsíti a képet.

Film szemcsézettsége Egyenletes mintát alkalmaz a kép mély és középtónusaira. A kép világosabb területeit finomabb, telítettebb mintázattal látja el. Ez a hatás 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 Különféle ragyogásokkal látja el a képen látható objektumokat. A hatás alkalmazásával a 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 elmaszatolja 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. A hatás telítettebbé teszi a színt azoknál az éleknél, ahol jelentős tónusváltások következnek be.

Még több súgótémakör

„Hatások gyorstájékoztatója”, 399. oldal

„A textúrák és az üvegfelületek használata”, 405. oldal

Életlenítési hatások

A Hatás menü Homályosság almenüjében lévő parancsok raszter alapúak, 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 hatás eltávolítja a nagy sűrűségű részleteket, és elmosódott megjelenést eredményez.

Sugaras életlenítés Puha életlenítést hoz létre, amely ahhoz hasonlít, mint amikor a fényképezőgépet elforgatja vagy közelíti/távolítja. A Pörgetés lehetőséget választva koncentrikus körvonalak mentén életlenítheti a képet, és megadhatja a forgatás mértékét. A Nagyítás módszerrel sugárirányú vonalak mentén életlenítheti a képet – mintha

nagyítaná vagy kicsinyítené –, és 1-től 100-ig terjedő mértéket adhat meg. 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.

Intelligens életlenítés A szűrővel pontosan életleníthető a kép. Megadható a sugár, a határérték és az életlenítés minősége. A Sugár érték határozza meg annak a területnek a nagyságát, amelyen belül a program az eltérő képpontokat keresi. A Határérték beállítás határozza meg, hogy mekkora mértékben kell eltérniük a képpontoknak ahhoz, hogy a szűrő vonatkozzon rájuk. Ezenfelül beállíthat üzemmódot a teljes kijelölésre (Normál) vagy a színátmenetek szegélyeire (Kizárólag szegély és Szegély átfedése). A jelentős kontrasztú területeken a Kizárólag szegély beállítás hatására fekete-fehér szegélyek, a Szegély átfedése beállítás hatására pedig fehér szegélyek jelennek meg.

Még több súgótémakör

„Hatások gyorstájékoztatója”, 399. oldal

Ecsetvonások hatásai

Az Ecsetvonások hatásai raszter alapúak, és a dokumentum raszterhatás-beállításait használják, amikor a hatást egy vektoros objektumra alkalmazza.

Hangsúlyos szegélyek Kiemeli a képek szegélyeit. Ha a szegélyfényességet magas értékre állítja, a hangsúlyos részek fehér krétára hasonlítanak. Ha az értéket alacsonyra állítja, a hangsúlyos részek fekete tintára hasonlítanak.

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.

Még több súgótémakör

„Hatások gyorstájékoztatója”, 399. oldal

Torzítási hatások (a menü alsó részén)

A Torzítás parancsai nagy memóriaigényűek lehetnek. Raszter alapúak, és a dokumentum raszterhatás-beállításait használják, amikor a hatást egy vektoros objektumra alkalmazza.

Szórt fény A képet úgy jeleníti meg, mintha az lágy, fényszóró szűrőn keresztül látszana. A hatás 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 fájllal. Módosíthatja a méretezés, torzítás és simaság beállításait, valamint a textúrabeállításokat.

Vízfelszín Egymástól véletlenszerű távolságban fodrozódásokat helyez el, amelynek hatására a vízfelszín alatt lévőnek látszik.

Még több súgótémakör

„A textúrák és az üvegfelületek használata”, 405. oldal

„Hatások gyorstájékoztatója”, 399. oldal

Képpontosítási hatások

A Képpontosítás hatásai raszter alapúak, és a dokumentum raszterhatás-beállításait használják, amikor a hatást egy vektoros objektumra alkalmazza.

Színes raszterrács Megnövelt méretű raszterrács használatának hatását kelti a kép egyes csatornáin. A hatás minden egyes csatornán téglalapokra osztja a képet, és mindegyik téglalapot körre cseréli. A kör mérete arányos a téglalapok fényerejével.

A 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). Szürkeárnyalatos 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 csatornának felelnek meg.

Kristályosítás A színeket sokszög alakzatokba halmozza.

Borzolás A képet fekete-fehér vagy teljesen telített színű területek véletlenszerű mintázatává alakítja. A hatás használatához válasszon pontmintázatot a Borzolás párbeszédpanel Típus legördülő menüjéből.

Pointillista A kép színét véletlenszerűen elhelyezett szemcsékre bontja, hasonlóan egy pointillista festményhez, és a háttérszínt vászonterületként használja a szemcsék között.

Még több súgótémakör

„Hatások gyorstájékoztatója”, 399. oldal

Élesítési hatások

A Hatás menü Élesítés almenüjében található Életlen maszk parancs élesíti az elmosódott képeket a szomszédos képpontok közötti kontraszt növelésével. Ez a hatás raszter alapú, és a dokumentum raszterhatás-beállításait használja, amikor a hatást egy vektoros objektumra alkalmazza.

Életlen maszk Megkeresi azokat a képterületeket, ahol jelentős színváltozás észlelhető, és élesebbé teszi azokat. Az Életlen maszk hatással módosíthatja a szegélyrészletek kontrasztját, illetve világosabb és sötétebb vonalat hozhat létre a szegély mindkét oldalán. A hatással kiemelheti a szegélyeket, és élesebb képet kaphat.

Még több súgótémakör

„Hatások gyorstájékoztatója”, 399. oldal

Vázlathatások

A Vázlathatások közül több is fekete és fehér színt használ a kép újrarajzolásához. A hatások raszter alapúak, 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 hatás fekete színt használ a sötét, és fehéret a világos területekhez.

Tollrajz Az eredeti kép részleteit finom, egyenes tollvonásokkal érzékelteti. A hatás 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 hatás leegyszerűsíti a képet, és a Textúra almenüben található Szemcse parancs hatását domborított megjelenítéssel kombinálja. 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 filmemulzióra jellemző összehúzódásokkal 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 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.

Még több súgótémakör

„Hatások gyorstájékoztatója”, 399. oldal

Stilizálási hatások (a menü alsó részén)

A Neon perem hatás raszter alapú, 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.

Még több súgótémakör

„Hatások gyorstájékoztatója”, 399. oldal

Textúrahatások

A Textúrahatások raszter alapúak, 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 kontúrjait követi. A hatás alkalmazásával domborított megjelenés érhető el a 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. A textúrázási beállításokról további információt a „A textúrák és az üvegfelületek használata”, 405. 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 hatás véletlenszerűen csökkenti vagy növeli a foltok mélységét a kiemelt és az árnyalt területek érzékeltetéséhez.

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.

Még több súgótémakör

„Hatások gyorstájékoztatója”, 399. oldal

Videohatások

A Videohatások raszter alapúak, 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 televízión történő megjelenítésre alkalmas színekre korlátozza, ezzel megakadályozva, hogy a túltelített színek átterjedjenek a képernyő pásztázási vonalain.

Még több súgótémakör

„Hatások gyorstájékoztatója”, 399. oldal

A textúrák és az üvegfelületek használata

Az Illustrator alkalmazásban kiválasztható némelyik hatáshoz textúrázási beállítások adhatók meg, 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 hatás párbeszédpanelen 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 > Vetett árnyék menüpontot.

3 Adja meg a vetett árnyék beállításait, majd kattintson az OK gombra.

Mód Meghatározza a vetett árnyék keverési módját.

Opacitás Meghatározza a vetett árnyék opacitásának 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 százalékát. CMYK dokumentumokban a nem fekete kitöltésű vagy ecsetvonású kijelölt objektum esetében a 100% érték sokszínű fekete árnyékot eredményez. A csak fekete kitöltésű vagy ecsetvonású objektumok esetében a 100% érték teljesen fekete árnyékot eredményez. A 0% a kijelölt objektum színével megegyező színű vetett árnyékot hoz létre.

Még több súgótémakör

„Elemek kijelölése megjelenési jellemzők céljaként”, 391. oldal

„Objektumok kijelölése”, 218. oldal

„A hatások ismertetése”, 395. oldal

„Keverési módok ismertetése”, 201. 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.

Opacitás Meghatározza a ragyogás opacitásának 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 opacitásmaszkként jelenik meg. Ha egy külső ragyogást használó objektumot bővít ki, akkor a külső ragyogás egy átlátszó raszterobjektum lesz.

Még több súgótémakör

„Elemek kijelölése megjelenési jellemzők céljaként”, 391. oldal

„Objektumok kijelölése”, 218. oldal

„A hatások ismertetése”, 395. oldal

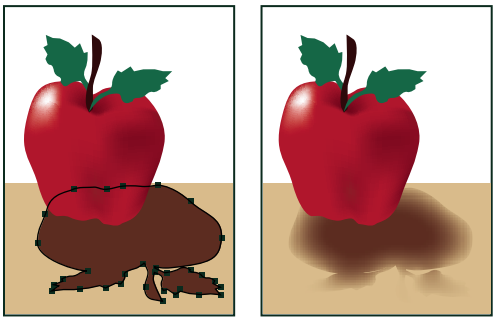
„Keverési módok ismertetése”, 201. oldal

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)

Még több súgótémakör

„A hatások ismertetése”, 395. oldal

„Elemek kijelölése megjelenési jellemzők céljaként”, 391. oldal

„Raszterhatások ismertetése”, 396. oldal

„Objektumok kijelölése”, 218. 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 az ecsetvonásra 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 eltérésének 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.

Még több súgótémakör

„Elemek kijelölése megjelenési jellemzők céljaként”, 391. oldal

„A hatások ismertetése”, 395. oldal

„Hatás módosítása vagy törlése”, 399. oldal

„Objektumok kijelölése”, 218. oldal

Mozaik létrehozása

1 Importálja a mozaik alapjaként használni kívánt bittérképet. A képet be kell ágyazni, nem elég csatolni azt.

Egy vektoros objektumot is raszterezhet, és aztán használhatja a mozaik alapjaként.

2 Jelölje ki a képet.

3 Válassza az Objektum > Objektummozaik létrehozása 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 szürkeárnyalatosak.

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.

Még több súgótémakör

„Vektoros objektum raszterezése”, 305. oldal

„Csatolt és beágyazott grafikák ismertetése”, 288. oldal

Grafikus stílusok

Grafikus stílusok ismertetése

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 az ecsetvonás 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 opacitást alkalmaz. Ha a grafikus stílust egy rétegre alkalmazza, a rétegen lévő és a később elhelyezett objektumok is 50%-os opacitásúak lesznek. Ha viszont egy objektumot eltávolít a rétegről, az objektum megjelenése visszaáll a korábbi opacitási értékére.

Megtekinthet egy, a Megjelenés, illetve a Grafikus stílusok panelt bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/lrvid4022_ai weboldalon.

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 áttekintése

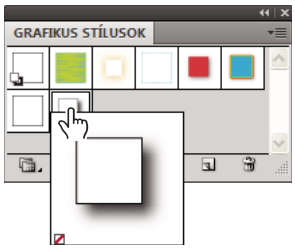
A Grafikus stílusok panellel (Ablak > Grafikus stílusok) létrehozhat, elnevezhet és módosíthat megjelenési jellemzőkészleteket. Dokumentum létrehozásakor a panel felsorolja az alapértelmezett grafikus stílusokat. Ha a dokumentum meg van nyitva és aktív, az aktív dokumentummal mentett grafikus stílusok jelennek meg a panelen.

Ha a stílus nem rendelkezik kitöltéssel és ecsetvonással (például csak hatásokból álló stílus), akkor a bélyegkép fekete körvonalként és fehér kitöltésként jelenik meg az objektum alakjában. Továbbá megjelenik egy kis piros áthúzás, mely a kitöltés és ecsetvonás hiányát jelzi.

Ha szövegstílust hozott létre, a Grafikus stílusok panel menüjének Szöveg használata előnézethez parancsával a bélyegképként jelenítheti meg a betűnél alkalmazott stílust négyzet helyett.

Ha egy stílust részletesebben szeretne megtekinteni vagy egy kijelölt objektumon szeretné a stílus előnézetét megjeleníteni, akkor a Grafikus stílusok panelen kattintson jobb gombbal (Windows), illetve a Ctrl billentyűt nyomva tartva (Macintosh) a stílus bélyegképére és tekintse meg a megjelenő nagy bélyegképet.

Megtekinthet egy, a Megjelenés, illetve a Grafikus stílusok panelt bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/lrvid4022_ai weboldalon.

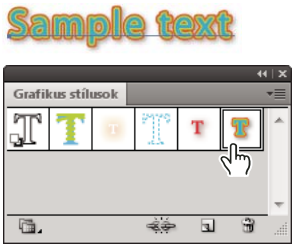


A nagy bélyegkép megjelenítéséhez kattintson jobb gombbal a stílus bélyegképére. A kijelölt stílus csak hatásokból álló stílus.

A grafikus stílusok a panelen történő megjelenítésének módosítása

❖ Végezze el a következő műveletek valamelyikét:

- A panelmenüből jelöljön ki egy megjelenítési méretet. Bélyegképek megjelenítéséhez jelölje ki a Bélyegkép nézetet. Stílusnevek és kis bélyegképek megjelenítéséhez jelölje ki a Kis sor nézetet. Stílusnevek és nagy bélyegképek megjelenítéséhez jelölje ki a Nagy sor nézetet.
- A stílus négyzeten vagy az alapobjektum formáján történő megjelenítéséhez jelölje ki a Négyzet használata előnézethez parancsot a panelmenüből.
- 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, illetve (Unicode kódolás szerinti) számsorrendbe sorolásához válassza a panelmenü Rendezés név szerint parancsát.
- A stílus T betűn való megjelenítéséhez jelölje ki a Szöveg használata előnézethez parancsot a panelmenüből. Ez a nézet a szövegstílusok pontosabb vizuális megjelenítését biztosítja.



Szöveghez való grafikus stílus, szövegként megjelenített előnézettel

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

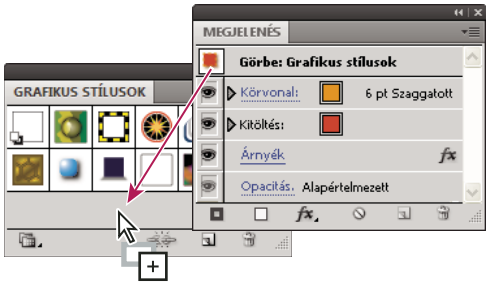
1 Jelöljön ki egy objektumot, és alkalmazzon rá tetszőleges számú megjelenési jellemzőt (például kitöltéseket, ecsetvonásokat, hatásokat és átlátszóság beállításokat).

A Megjelenés panellel beállíthatja és rendezheti a megjelenési jellemzőket, valamint több kitöltést és ecsetvonást is létrehozhat. Egy grafikus stílus tartalmazhat például három kitöltést is, amelyek opacitása 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 a panel menüjének Új grafikus stílus parancsát, a Stílus neve mezőben adja meg a stílus nevét, majd kattintson az OK gombra.
- 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.

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 grafikus 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 Egy stílust a következő lépések egyike szerint alkalmazhat egy objektumra:

- Jelöljön ki egy grafikus stílust a Vezérlőpult Stílus menüjéből, a Grafikus stílusok panelen vagy egy grafikus stílusokat tartalmazó könyvtárban.
- A grafikus stílust húzza az objektumra a dokumentumablakban. (Az objektumot nem kell előzetesen kijelölni.)

3 Ha egy stílust egy objektum létező stílusattribútumaival szeretne egyesíteni, vagy egy objektumra több stílust szeretne alkalmazni, akkor tegye a következők egyikét:

- Az Alt (Windows) vagy az Option (Mac OS) billentyűt lenyomva tartva húzza a stílust a Grafikus stílus panelről az objektumra.
- Jelölje ki az objektumot, majd az Alt (Windows) vagy az Option (Mac OS) billentyűt lenyomva tartva kattintson a stílusra a Grafikus stílusok panelen.

Megjegyzés: *Ha egy grafikus stílus alkalmazásakor meg szeretné őrizni a betűk színét, törölje a Karakterszín felülbírálása jelölőnégyzetet a Grafikus stílus panel menüjében.*

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 stílusok panel menüjéből.

A könyvtár tetszőleges helyre menthető. Ha az alapértelmezett helyre menti a könyvtárfájlt, akkor a könyvtár neve a Grafikus stílusok könyvtárai és a Grafikus stílusok könyvtárának megnyitása menü Felhasználó által meghatározott almenüjében is megjelenik.

Grafikus stílusok mozgatása a könyvtárból a Grafikus stílusok panelre

- A grafikus stílusok könyvtárából 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.

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, az ecsetvonását, 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.

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 könyvárának paneljén jelennek meg (nem a Grafikus stílusok panelen).

11. fejezet: Webgrafikák

Gyakorlati tanácsok webgrafikák készítéséhez

Az Illustrator megannyi eszközt biztosít weblapelrendezések létrehozásához, illetve webgrafika létrehozásához és optimalizálásához. Használhat például webes színeket, megkeresheti az egyensúlyt a képminőség és a fájlméret között, valamint kiválaszthatja a grafikának leginkább megfelelő fájlformátumot. A webgrafikáknál szeleteket és képzónákat is felhasználhat, számos optimalizálási beállítás közül választhat, a Device Central szoftverrel pedig meggyőződhet arról, hogy jól mutatnak majd a fájlok a weben.

Webgrafikák ismertetése

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 weblapon. Megtekinthet egy, a webalkalmazások közötti importálást, másolást és beillesztést bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0193 weblapon.

Annak érdekében, hogy a kellő információk alapján hozhasson döntéseket a webgrafikákkal kapcsolatban, tartsa szem előtt a következő három irányelvet:

1. **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.

2. **Keresse meg az egyensúlyt a képminőség és a fájlméret között.**

A grafikafájlok kis mérete alapvető a weben való terjesztésben. Kisebb fájlméretek 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.

3. **Válassza az adott grafikához legjobban illő fájlformátumot.**

A különböző típusú grafikákat különböző fájlformátumokban kell menteni ahhoz, hogy megjelenésük a legjobb legyen, és fájlméretük alkalmas legyen a webes használatra. Az egyes formátumokról további információt a Webgrafikák optimalizálási beállításai 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.

Még több súgótémakör

„Nem webes szín webes színre cserélése”, 157. oldal

Pixeles előkép mód ismertetése

Az Illustrator CS5 már lehetővé teszi a képpontra igazított munkát, amellyel a weblaptervezők képpontra pontosan tervezhetnek. Amikor egy objektum képpontra igazított beállítású, akkor minden vízszintes és függőleges vonalszakasza a képpontrácshoz fog igazodni, ami penge éles megjelenésű vonalakat eredményez. A beállítás bekapcsolt állapotában az objektum minden átalakítása után, az új koordinátáján is igazodni fog a képpontrácshoz. Ez a tulajdonság az Átalakítás panel Képpontrácshoz igazítás beállításával kapcsolható be. Az Illustrator CS5 lehetővé teszi az „Új objektumok képpontrácshoz igazítása" tulajdonság dokumentumszintű beállítását is, amely webes dokumentumok esetén alapértelmezett. Ha ez a beállítás be van kapcsolva, akkor minden megrajzolt új objektum alapértelmezés szerint képpontra igazított beállítású lesz.

További tudnivalók: „Képpontra igazított görbék rajzolása internetes munkákhoz", 64. oldal.

Ha bittérképes formátumban (például JPEG, GIF vagy PNG) menti a rajzelemet, az Illustrator 72 képpont/hüvelyk felbontással raszterezi azt. A raszterezett 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 raszterezett grafikán.

Annak megértéséhez, hogy hogyan osztja fel az Illustrator az objektumokat képpontokra, nyisson meg egy fájlt, amely vektoros objektumokat is tartalmaz, válassza a Nézet > Pixeles előkép menüpontot, és nagyítsa fel a rajzelemet annyira, hogy az egyes képpontokat is lássa. A képpontok elhelyezkedését a képpontrács szabályozza, amely 1 pontos (1/72 hüvelykes) közökre osztja fel a rajztáblát. A képpontrács 600%-os nagyításban jelenik meg. Az objektum áthelyezés, elhelyezés vagy átalakítás után is a képpontrácsra fog illeszkedni. 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 Pixeles előkép kikapcsolva (fent), illetve bekapcsolva (lent)

***Fontos:** A képpontrács érzékeny a vonalzó origójára (0,0). A vonalzó origójának mozgatásakor az Illustrator más módon raszterezi a rajzelemet.*

Még több súgótémakör

„Képpontra igazított görbék rajzolása internetes munkákhoz", 64. oldal

„Bittérképes képek – ismertető", 293. oldal

Az Adobe Device Central használata az Illustrator programmal

A Device Central segítségével az Illustrator programban megtekinthető, hogyan jelennek meg az Illustrator fájlok különböző mobil eszközökön.

A grafikusok például az Illustrator program segítségével tapétát tervezhetnek mobiltelefonokhoz, majd a fájl létrehozását követően könnyedén tesztelhetik azt számos különböző telefonon. A grafikus ezután módosításokat végezhet, például oly módon, hogy a fájl több készüléken is jól nézzen ki, vagy létrehozhat két külön fájlt, amelyek felölelik a népszerű telefonkijelző-méretek széles körét.

Még több súgótémakör

Mobil tartalom létrehozása az Illustrator programban

Az Illustrator megnyitása az Adobe Device Central programban

1 Indítsa el a Device Central alkalmazást.

2 Válassza a File (Fájl) menü New Document In (Új dokumentum megnyitása ebben) elemének Illustrator parancsát.

A Device Central ablakában megjelenik a New Document (Új dokumentum) lap az új mobil dokumentum a választott alkalmazásban történő létrehozásához szükséges beállításokkal.

3 Végezze el a szükséges módosításokat, például válassza ki a Player verzióját, a megjelenítési méretet, a Flash verzióját vagy a tartalom típusát.

4 Tegye az alábbiak egyikét:

- Jelölje be a Custom Size for All Selected Devices (Egyedi méret az összes eszközhöz) jelölőnégyzetet, majd adja meg a szélességet és a magasságot (képpontban).
- A Device Sets (Eszközkészletek) vagy az Available Devices (Elérhető eszközök) listában jelöljön ki egy vagy több eszközt.

5 Több eszköz kijelölése esetén a Device Central választja ki a méretet. Amennyiben más méretet szeretne megadni, kattintson egy másik eszközre vagy eszközkészletre.

6 Kattintson a Create (Létrehozás) gombra.

A választott alkalmazásban ekkor megnyílik a szerkesztésre kész új mobil dokumentum.

Mobil tartalom létrehozása az Adobe Device Central és az Illustrator használatával

1 Az Illustrator alkalmazásban válassza a Fájl menü Új parancsát.

2 Az Új dokumentumprofil listából válassza a Mobil és eszközök elemet.

3 Kattintson a Device Central gombra az Illustrator párbeszédpaneljének bezárásához és a Device Central program megnyitásához.

4 Válasszon tartalomtípust.

A bal oldali Available Devices lista a kiválasztott tartalomtípusnak megfelelően frissül, és az adott tartalomtípust támogató eszközöket jeleníti meg.

5 A Device Central programban jelöljön ki több eszközt, vagy egy eszközkészletet.

A kijelölt eszközöktől és a tartalomtípustól függően a Device Central egy vagy több rajztáblaméret létrehozását javasolja. A dokumentumok egyenkénti létrehozásához válasszon egy javasolt dokumentumméretet (vagy jelölje be a Custom Size for All Selected Devices (Egyedi méret az összes eszközhöz) jelölőnégyzetet, majd adjon meg egyéni szélességet és a magasságot).

6 Kattintson a Create (Létrehozás) gombra.

Az Illustrator programban ekkor megnyílik egy üres, megadott méretű AI fájl. Az új fájl alapértelmezés szerint az alábbi paraméterekkel rendelkezik:

- Színmód: RGB

- Raszterezés felbontása: 72 ppi

7 Töltse ki tartalommal az üres AI fájlt az Illustrator programban.

8 Amikor elkészült, válassza a Fájl > Mentés webre és eszközökhöz parancsot.

9 A Mentés webre és eszközökhöz párbeszédpanelen adja meg a kívánt formátumot és módosítsa az egyéb exportálási beállításokat szükség szerint.

10 Kattintson a Device Central gombra.

A Device Central Emulator lapján ekkor megjelenik egy, a megadott exportálási beállításokkal rendelkező ideiglenes fájl. A tesztelés folytatásához kattintson duplán egy másik eszköz nevére a Device Sets vagy az Available Devices listában.

11 Amennyiben a fájl a Device Central programban való előzetes megtekintése után módosítani kívánja azt, térjen vissza az Illustrator programhoz.

12 Az Illustrator Mentés webre és eszközökhöz párbeszédpanelén végezze el a kívánt módosításokat, például adjon meg más formátumot vagy minőséget az exportáláshoz.

13 A fájl az új exportálási beállításokkal való ismételt teszteléséhez kattintson a Device Central elemre.

14 Ha meg van elégedve az eredménnyel, kattintson a Mentés gombra az Illustrator Mentés webre és eszközökhöz párbeszédpanelén.

Megjegyzés: *Amennyiben csak meg kívánja nyitni a Device Central programot az Illustratorból (fájl létrehozása és tesztelése nélkül), kattintson a Fájl menü Device Central parancsára.*

Az Illustrator és a Device Central használatával történő tartalomkészítésről szóló oktatóanyagok megtekintéséhez látogasson el a http://www.adobe.com/go/vid0207 webhelyre.

Tanácsok mobil eszközökre szánt Illustrator-képek készítéséhez

A mobil eszközökre szánt grafikai tartalom optimalizálásához mentse az Illustrator alkalmazásban létrehozott grafikát bármely SVG-formátumba, beleértve a speciálisan mobil eszközökhöz tervezett SVG-t formátumot is.

Kövesse az alábbi tanácsokat annak érdekében, hogy az Illustrator alkalmazásban készült képek megfelelően jelenjenek meg mobil eszközökön:

- Használja az SVG szabványt a tartalom létrehozásakor. Az SVG használata a vektorgrafikák mobil eszközökön történő közzétételére kis fájlméretet, képernyőfüggetlenséget, kiváló színvezérlést, nagyítási lehetőséget és szerkeszthető szöveget eredményez (a forráskódban). Mivel az SVG XML alapú, a képek interaktivitással (például kiemelés, eszköztippek, különleges hatások, hang és animációk) is felruházhatók.
- Ajánlott kezdettől fogva a megcélzott mobil eszköz(ök) végső dimenzióin belül dolgozni. Bár az SVG formátum méretezhető, a helyes méret használata a készítés során biztosítja, hogy a végleges képek minősége és mérete az adott eszközhöz vagy eszközökhöz legyen optimalizálva.
- Állítsa a színmódot RGB-re az Illustratorban. Az SVG fájlok RGB raszterképet megjelenítő eszközökön, például monitorokon jelennek meg.
- A fájlméret csökkentése érdekében próbálja csökkenteni az objektumok (és csoportok) számát, hogy kevésbé összetett legyen (kevesebb pontot tartalmazzon). Kevesebb pont használata jelentősen csökkenti az SVG fájlban a grafika leírására szükséges szöveges adatok mennyiségét. Mutasson az Objektum menü Görbe pontjára, majd válassza az Egyszerűsítés parancsot a pontok számának csökkentéséhez, majd próbáljon ki különböző kombinációkat, amíg meg nem találja az egyensúlyt a minőség és a pontok száma között.
- Ha lehetséges, használjon szimbólumokat. A szimbólumok az objektumokat leíró vektorok egyszeri definiálására szolgálnak. Ez akkor hasznos, ha a grafika ismételten felhasznált objektumokat (például gombokat) tartalmaz.

- A képek animálásakor a fájlméret csökkentése érdekében korlátozza a használt objektumok számát, és igyekezzen minél többször újra felhasználni azokat. A kód ismétlődésének elkerülése végett az animációkat ne egyedi objektumokra, hanem objektumcsoportokra alkalmazza.
- Vegye fontolóra az SVGZ formátum használatát, amely az SVG tömörített változata. A tömörítés bizonyos tartalmak esetén látványosan csökkentheti a fájlméretet. A szöveg rendszerint jól tömöríthető, a bináris kódolású tartalom – például a beágyazott raszterek (JPEG, PNG vagy GIF formátumú fájlok) viszont nem tömöríthetők jelentősen. Az SVGZ fájlokat bármely olyan alkalmazás ki tudja csomagolni, amely képes a gzip programmal tömörített fájlok kibontására. Ellenőrizze, hogy a megcélzott mobil eszköz képes-e erre.

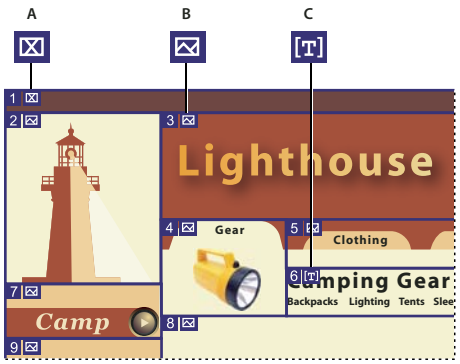
További ötletek és tanácsok a mobiltelefonokra és -eszközökre történő tartalomfejlesztéssel kapcsolatban a következő webhelyen találhatók: www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_hu.

Szeletek és képzónák

Szeletek ismertetése

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 színtáblával 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, web alapú 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.

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 Szeletkijelölés 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 paranccsal jött létre, jelölje ki a hozzá tartozó rajzelemet a rajztáblán. Ha a szelet csoporthoz vagy réteghez kötődik, jelölje ki a csoport vagy réteg melletti célikont a Rétegek panelen.
- A Szelet eszközzel, a Létrehozás a kijelölésből vagy a Létrehozás a segédvonalak mentén paranccsal 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 kijelölés 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 Szeletkijelölés eszközzel végezze el az alábbi műveletek egyikét:

- Jelöljön ki egy szeletet az illusztrációs ablakban, majd válassza az Objektum > Szelet > Szelet beállításai parancsot.
- A Szeletkijelölés eszközzel kattintson duplán a szeletre a Mentés webre és eszközökhöz párbeszédpanelen.

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.

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.

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.

Még több súgótémakör

„Rétegek panel áttekintése”, 238. 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 előállítása érdekében.
- A szeletek halmozási sorrendjének megváltozatásához 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 eredményszelet 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 csonkolja 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 képfájlként 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 ismertetése

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 kézieszközökön 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 ugyanolyannak 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, eszközleírásokkal, 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 weblapon.

A rajzelemek az Illustrator szoftverben való elkészítésének módja hatással van a keletkező SVG fájlra. 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 fájlban.) A beágyazott rétegek egymásba ágyazott SVG-csoportok lesznek, a rejtett rétegeket pedig a display="none" SVG-stílustulajdonság jelöli.

- Ha a különböző rétegeken lévő objektumokat átlátszóként szeretné megjeleníteni, az egyes rétegek helyett az egyes objektumok opacitását módosítsa. Ha a réteg szintjén változtatja meg az opacitást, 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 fájlban raszterezve 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 raszterezi 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 fájlhoz.
- 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).

Még több súgótémakör

„Mentés SVG formátumban”, 302. 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 Documents and Settings/<felhasználó_mappája>/Application Data/Adobe/Adobe Illustrator CS5 Settings/<location> 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 raszterezett 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.*

Még több súgótémakör

„Raszterhatások ismertetése”, 396. oldal

„Hatás módosítása vagy törlése”, 399. 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 áttekintése

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.

Még több súgótémakör

„Mentés SVG formátumban”, 302. 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”, 424. 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 ismertetése

A Flash (SWF) fájlformátum is egy vektor alapú grafikus fájlformátum a méretezhető, tömör webgrafikák számára. Mivel a fájlformátum vektor alapú, 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 képbeállítást kínál, mint az SWF exportálás parancs, de az Exportálás parancs legutóbbi beállításait használja. (Lásd SWF-optimalizálási beállítások (Illustrator).)

Tartsa szem előtt a következőket, ha rajzelemét SWF formátumba készül menteni:

- Ha a szimbólumok használata esetén a lehető legkisebb fájlméretet 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 színállománnyal rendelkező színátmeneteket raszterezi, így ezek bittérképpel kitöltött alakzatként jelennek meg. A nyolcnál kevesebb színállománnyal rendelkező színátmeneteket színátmenetként exportálja.
- A mintázatokat a program a mintázatgrafikával megegyező méretű kis képekké raszterezi, 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 lejátssza, megmarad a fájlban tárolt sortávolság, alávágás és betűköz megjelenése. Ha a szöveget görbékké alakítva kívánja exportálni, válassza az SWF-beállítások párbeszédpanel „Szöveg körvonalként” parancsát, vagy a Körvonal létrehozása paranccsal alakítsa a szöveget görbékké az SWF-exportálás előtt.

Megtekinthet egy, az Illustrator és a Flash együttes használatát bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/lrvid4099_xp weboldalon. Megtekinthet egy, a szimbólumok az Illustrator és a Flash szoftverekben történő hatékony használatát bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0198 weblapon. Megtekinthet egy, a szövegek az Illustrator és a Flash szoftver közötti hatékony átvitelét bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0199 weblapon.

Még több súgótémakör

„Flash-exportálási beállítások”, 308. oldal

„Szimbólumok ismertetése”, 108. 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 beállítást választani.

Megtekinthet egy, az SWF fájlok az Illustrator programból történő exportálását bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0214 weblapon. Megtekinthet egy, a mobil tartalom az Illustrator szoftverben történő létrehozását bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0207 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 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 eszközökhöz menüpontot. Az Optimalizált fájlformátum menüben válassza az SWF elemet. Az Exportálási típus menüben válassza a Rétegek SWF keretekké elemet. Adjon meg további beállításokat, és kattintson a Mentés gombra.

Még több súgótémakör

„Szimbólumok ismertetése”, 108. oldal

„Elemek elhelyezése külön rétegeken”, 241. oldal

„Flash-exportálási beállítások”, 308. 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 exportálhat grafikát. Ezenfelül az Illustrator támogatja a Flash dinamikus szövegeinek és mozgóképklip-szimbólumainak használatát. Megtekinthet egy, a Flash és az Illustrator együttes használatát bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/lrvid4099_xp_hu weboldalon.

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, szürkeárnyalatos 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 több rajztáblás fájlok, 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.

Több rajztáblás Illustrator fájl esetén a Flash program Import párbeszédpanelén válassza ki az importálni kívánt rajztáblát, majd adja meg az adott rajztáblán szereplő rétegek beállításait. A kijelölt rajztáblán található összes objektumot egyetlen rétegként importálja a Flash program. Ha másik rajztáblát is importál az adott Adobe Illustrator-fájlból, akkor az azon a rajztáblán található objektumokat egy másik rétegként importálja a Flash program.

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 kapcsolatot 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 szövegként 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 szövegként 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.

12. fejezet: FXG használata

Az FXG ismertetése

Ha az Illustrator alkalmazásban Adobe Flex® számára állít elő strukturált grafikát, azt mentheti FXG formátumban. Az FXG grafikus fájlformátum az MXML részhalmazán alapul. Az MXML a Flex keretrendszer által használt XML-alapú programozási nyelv. Az FXG fájlok használatával például az Adobe Flex Builder és az Adobe Flash Catalyst alkalmazásban fejleszthet RIA (Rich Internet application) internetes alkalmazásokat és hatásokat. FXG mentése esetén a kép nem tartalmazhat 16 777 216 képpontnál többet, és a szélességének vagy magasságának 8192 képpont alatt kell maradnia.

Az ezeknek a formátumoknak a használatával kapcsolatos további tudnivalók az Adobe Flex webhelyén olvashatók a www.adobe.com/products/flex címen.

A Flash Catalyst közvetlenül importál mind Illustrator (AI), mind FXG dokumentumokat. Ha Illustrator alkalmazásba kíván egy bizonyos Flash Catalyst tartalmat importálni, akkor használja a Flash Catalyst „Szerkesztés Illustrator alkalmazásban” funkcióját. Egyes objektumokat és jellemzőket viszont az Illustrator és a Flash Catalyst eltérően kezel. Az FXG beállításainak segítségével szabályozhatja ezen objektumok és jellemzők átkerülését. E mellet a funkció mellet lehetőség van Illustrator tartalmat közvetlenül beilleszteni a Flash Catalyst alkalmazásba.

A tartalom bonyolultságától és az FXG-leképezéstől függően, az Illustrator tartalom FXG formátumú exportálásakor az FXG szabvánnyal össze nem egyeztethető objektumok és jellemzők kibontásra, raszterezésre, körvonalazásra vagy törlésre kerülnek. A 3D hatásokat tartalmazó grafikák megjelenésének megőrzése érdekében például az FXG által nem támogatott tartalom raszterezve mentődik FXG fájlba.

Az Illustrator és FXG között leképezhető objektumok és jellemzők listáját lásd: „Az Illustrator objektumainak és jellemzőinek FXG-leképezése”, 435. oldal.

További tudnivalók az FXG formátumú fájlokról: www.adobe.com/go/learn_ai_fxg_spec_hu.

Az FXG használatának bevált gyakorlata

Tanácsok az Illustrator fájlok Flash Catalyst számára készülő, FXG formátumú mentéséhez:

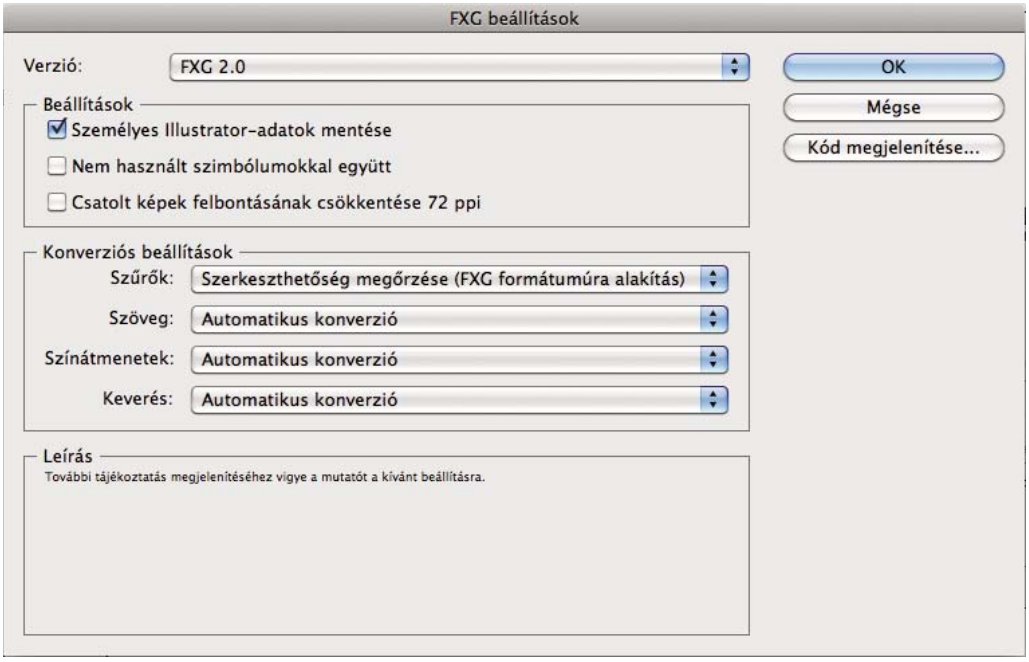
- FXG formátumra szánt tartalom létrehozásánál használjon Flash Catalyst vagy Alap RGB profilt.
- Kerülje az ecsetek használatát, mert ezek – a kibontódó görbék miatt – teljesítményproblémákhoz vezethetnek.
- Az FXG-leképezésben csak a vetett árnyék, a belső és külső ragyogás és az életlenítés szerepel, ezért más hatások helyett is ezeket használja.
- A szövegek FXG fájl mentésekor történő körvonalakra bontásának elkerülésére kerülje a szövegek vízszintes és függőleges méretezését.
- Az FXG nem támogatja a szűrők különféle keverési módjait. Ha az FXG fájlt szerkeszthető szűrőkkel vagy automatikus mentéssel kell mentenie, akkor a pontos megjelenítés érdekében minden objektumon Normál keverési módban használja az összes szűrőt (a vetett árnyékot és külső/belső ragyogást).

- A függőleges és vízszintes vonalak éles megjelenítése érdekében az Illustrator alkalmazásban létrehozott elemek legtöbbször képpontra illesztve jelennek meg a Flash Catalyst alkalmazásban. Hogy az Illustrator és a Flash Catalyst közötti átalakítás miatt a tartalom ne mozduljon el, az Illustrator alkalmazásban „Képpontrácshoz igazítás” mellett dolgozzon. További tudnivalók az objektumok képpontrácshoz igazításáról: „Képpontra igazított görbék rajzolása internetes munkákhoz”, 64. oldal.
- A normáltól különböző keverési módú objektumok az alapértelmezett dokumentumháttéren máshogyan jelenhetnek meg Flash Catalyst alkalmazásban. A normáltól eltérő keverési módú objektumok mögött mindig egy másik objektumnak is kell lennie.
- A nyírt elemeket a Flash Catalyst nem támogatja, ezért importáláskor áthelyeződhetnek.
- A 9 szeletes méretezés rácsait a Flash Catalyst nem támogatja.
- A tükrözött bitképeket és szimbólumokat a Flash Catalyst nem támogatja.
- A direktszíneket és a CMYK színeket a Flash Catalyst nem támogatja.
- A függőleges szöveget a Flash Catalyst nem támogatja.
- Figyelmeztető üzenetek jelennek meg, amelyek tájékoztatást adnak a kijelölt objektum vagy jellemző aktuális adatmódosulásáról. Viszont nem minden üzenet vonatkozik feltétlenül az adott helyzetre. Például ha szándékosan állítja át a nyelvi beállítást az USA alapértékről, akkor az a figyelmeztetés nem jelent gondot hogy „Egyes OpenType tulajdonságok kimaradnak”. Ezek a tartalom szerkeszthetőségéről szóló figyelmeztetések csak akkor jelennek meg, ha a „Belső Illustrator-adatok mentése” beállítás ki van jelölve.

Illustrator fájl mentése FXG formátumban

Az Illustrator tartalom megjelenését és szerkeszthetőségét legjobban megőrző FXG fájl úgy képezhető le, ha a dokumentumot menti FXG formátumban. Ez a dokumentum később mind Illustrator, mind Flash Catalyst alkalmazásban megnyitható lesz.

1. Kattintson a Fájl > Mentés másként vagy a Fájl > Másolat mentése menüparancsra.
2. Írja be a fájlnevet, és válassza ki a mentés helyét.
3. Válassza az Adobe FXG fájlformátumot, majd kattintson a Mentés gombra. Az FXG beállításai párbeszédpanel jelenik meg.



FXG beállításai párbeszédpanel

4 Az FXG beállításai párbeszédablakban végezze el a megfelelő beállításokat. Ebben a párbeszédpanelben az alábbi beállítások szerepelnek:

Belső Illustrator-adatok mentése A beállítás alapértelmezés szerint be van kapcsolva. Ez lehetővé teszi a jobb visszaolvashatóságot az FXG fájl Illustrator alkalmazásba történő importálásakor:

Ennek beállításával őrizhető meg legjobban az Illustrator alkalmazásba visszaimportált FXG fájlok szerkeszthetősége.

Megjegyzés: *Ez a funkció azt nem garantálja, hogy az eredeti Illustrator formátum teljes tartalma használható marad. Az ecsettel készített vonások például nem maradnak meg, mert ezek belső Illustrator-adatának a megőrzésére nincs lehetőség. A hatások viszont a belső Illustrator-adatokban, élő módon megőrződnek FXG importálásakor.*

Nem használt szimbólumok beágyazása Ez a beállítás határozza meg, hogy beágyazódjanak-e az FXG fájlba a nem használt szimbólumok, vagy elvesszenek. A nem használt szimbólumok FXG fájlba beágyazása növelheti a fájlméretet.

Hivatkozott képek felbontásának csökkentése (72 ppi) Az a beállítás lecsökkenti a hivatkozott képek felbontását 72 ppi értékre, amely a szabványos internetes elvárás.

Szűrők Az FXG formátum támogatja a Vetett árnyék, Belső ragyogás, Külső ragyogás és Gauss életlenítés szűrőket. Exportáláskor az Illustrator fontossági sorrendet állít fel a szűrők megjelenítése és szerkeszthetősége között. Ezeknek a szűrőknek – a megjelenésük kis eltorzulása mellet – megtartható a szerkeszthetősége, ha a Szerkeszthetőség megőrzése (FXG formátumúra alakítás) beállítást választja. Ha a megjelenés fontosabb a szerkeszthetőségnél, akkor válasszon a másik két beállítás közül: Megjelenés megőrzése (kibontás), Megjelenés megőrzése (raszterezés).

Text (Szöveg) A megjelenés és a szerkeszthetőség megtartásához választhatja az Automatikus átalakítás beállítást. Ha a kijelölt grafika szerkeszthetősége nem tartható fenn, akkor kibontással vagy raszterezéssel őrződik meg a megjelenés. A szöveg vizuális megjelenésének megőrzésére válassza a Megjelenés megőrzése (raszterezés) beállítást, vagy ha a kisebb fájlméret kedvéért konvertálni kívánja vektoros körvonalakká, akkor a Megjelenés megőrzése (körvonal létrehozása) beállítást. A szöveg szerkeszthetőségének maximális megőrzéséhez válassza a

Szerkeszthetőség megőrzése (FXG formátumúra alakítás) beállítást. Ez a beállítás viszont a megjelenés torzulásához vezethet.

Színátmenetek A színátmenetek 16 színátmenet-állomás felett már nem teljesen kompatibilisek az FXG formátummal. A nem 50%-os értékű színátmenet-középpontok esetén a színátmenet szintén közvetlenül képeződik le FXG formátumra. Az Illustrator először megpróbálja extrapolálni ezeket a színátmenet-középpontokat tényleges színátmenet-állomásokká, de ha ez nem sikerül, akkor a színátmenetet raszterezi.

Az Illustrator alkalmazásban fontossági sorrendet lehet felállítani a színátmenetek FXG formátumra alakításakor. Ha a tartalom szerkeszthetősége a fontosabb, akkor válassza a Szerkeszthetőség megőrzése (FXG formátumúra alakítás) beállítást. A megjelenés és a szerkeszthetőség megtartásához választhatja az Automatikus átalakítás beállítást. Az Automatikus átalakítás elemzést végez, és megállapítja, hogy lehetőség van-e a szerkeszthetőség és a megjelenés együttes megőrzésére. Ha a tartalom szerkeszthetőségének meghagyása a megjelenés rovására megy, akkor a grafikát raszterezi.

Keverés A megjelenés megőrzésére raszterezheti a grafikát a Megjelenés megőrzése (raszterezés) beállítással, vagy az Automatikus átalakítással felhatalmazhatja az Illustrator alkalmazást, hogy a keverési mód bonyolultságától függően inkább kibontsa vagy raszterezze azt.

Kód megjelenítése Erre a gombra kattintva az FXG fájl mentése előtt megjelenik az FXG kód.

Az FXG mentése mindig a Rajztáblák használata beállítás bekapcsolása mellett történik. A rajztáblák a Flash Catalyst alkalmazásba állapotokként exportálódnak.

***Megjegyzés:** A rajztáblák FXG formátum mentésekor megadott tartománya határozza meg, hogy a Flash Catalyst számára oldalak vagy állapotok készüljenek. Ha több rajztáblás dokumentumot ment FXG formátumban, akkor a rajztáblákon teljesen kívül elhelyezkedő tartalom nem kerül mentésre.*

Egymást átfedő rajztáblák esetén a metszeten elhelyezkedő tartalom az FXG fájlban minden érintett lapon elmentésre kerül. Tehát több oldal is tartalmazni fogja ugyanazt a tartalmat.

5 Kattintson az OK gombra. Ha az Illustrator bármilyen átalakítást hajt végre a tartalom FXG formátumú mentésekor, ezek megjelennek az FXG-mentési figyelmeztetések párbeszédpanelben.

FXG-mentési figyelmeztetések

Illustrator és Flash Catalyst munkafolyamata

FXG fájl importálásához vagy megnyitásához kattintson az Illustrator Fájl > Megnyitás menüpontjára, és válassza az .fxg fájlt.

Akkor is az Illustrator nyitja meg az FXG fájlt, ha a Flash Catalyst „Szerkesztés Illustrator alkalmazásban” műveletét alkalmazza. További tudnivalók az Adobe Flash Catalyst dokumentációjában, a Körutazás a grafika szerkesztésében alatt találhatók.

Megjegyzés: *Illustrator alkalmazásban nem hivatkozhat FXG tartalomra, azt csak beágyazni lehet.*

Flash Catalyst objektumok elhelyezése és szerkesztése Illustrator alkalmazásban.

Az FXG fájl egyes objektumai és azok tulajdonságai a Flash Catalyst „Szerkesztés Illustrator alkalmazásban” műveletével szerkeszthetők. A kijelölt objektumok Illustrator alkalmazásban nyílnak meg. Miután az Illustrator alkalmazásban befejeződött a szerkesztés, az objektum FXG formátumúra alakul át, és továbbítódik vissza a Flash Catalyst alkalmazásba.

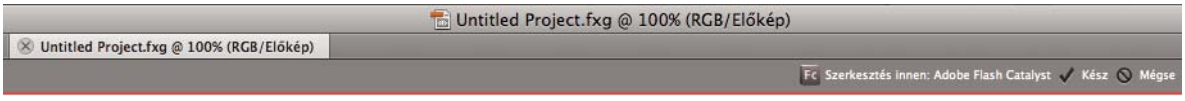
Az FXG fájl objektumai akkor is szerkeszthetők Illustrator alkalmazásban, ha közben a fájlon a Flash Catalyst alkalmazásban dolgozik. Objektum szerkesztése Illustrator alkalmazásban:

1 A Flash Catalyst alkalmazásban jelölje ki az Illustrator alkalmazásban szerkesztendő objektumot.

2 Tegye az alábbiak egyikét:

- Jobb gombbal kattintson az objektumra, és válassza a „Szerkesztés Illustrator CS5 alkalmazásban” műveletet.
- Válassza a Módosítás > Szerkesztés Illustrator CS5 alkalmazásban menüelemet.

Az Illustrator CS5 és a megfelelő FXG fájl ekkor automatikusan megnyílik szerkesztésre. Az Illustrator ablakának bal felső sarkában a Kész és Mégse funkciók jelennek meg.



Kész és Mégse funkciók az Illustrator által megnyitott FXG fájl esetén

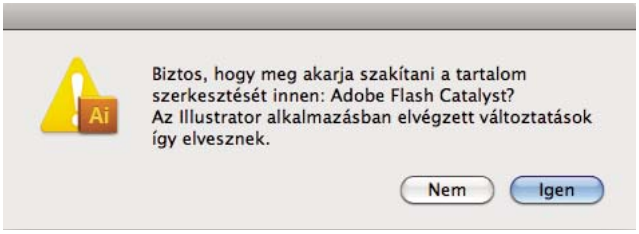
Megjegyzés: *Az Illustrator csak a kijelölt objektumokhoz fér hozzá szerkesztésre. Az összes többi objektum is látható, de nem szerkeszthető.*

3 Változtassa a meglévőt, vagy hozzon létre új objektumot.

4 Ebből az üzemmódból az Illustrator jobb felső sarkában található Kész gombbal lehet kilépni.

A Kész gomb megnyomásakor a szerkesztett objektum és az új objektumok ismét konvertálódnak FXG formátumba, és visszakerülnek a Flash Catalyst alkalmazásba.

Ha a Mégse gombra kattint, akkor egy párbeszédpanel rákérdez, hogy tényleg nem akarja-e menteni a fájl változtatásait.



A Illustrator alkalmazásban történő szerkesztésből való kilépés párbeszédpanelje

5 Flash Catalyst alkalmazásban adja meg a kívánt beállításokat az FXG beállításai párbeszédpanelen, majd kattintson az OK gombra.

Illustrator-tartalom importálása Flash Catalyst alkalmazásba

A Flash Catalyst FXG formátumú fájlokat alkalmaz gazdag internetalkalmazások és hatások előállítására. A tartalmak az Illustrator és a Flash Catalyst között három eljárással vihetők át:

- A Flash Catalyst közvetlenül képes importálni az AI fájlokat.
- Az Illustrator képest olyan FXG fájlt menteni, amelyet a Flash Catalyst importálni tud.
- Másolással és beillesztéssel is átvihető egy objektum Illustrator alkalmazásból Flash Catalyst alkalmazásba.

További tudnivalók az Adobe Flash Catalyst dokumentációjában, a Körutazás a grafika szerkesztésében alatt találhatók.

Amikor másolással és beillesztéssel helyez át tartalmat Flash Catalyst alkalmazásba, akkor lehetnek olyan objektumok és jellemzők, amelyek nem egyeztethetők össze az FXG szabvánnyal. A beállításokban megadhatja, hogy a vizuális megjelenést, a szerkeszthetőséget vagy mindkettőt meg kívánja tartani.

Illustrator objektuma az alábbi módon illeszthető be a Flash Catalyst alkalmazásba:

1 Jelölje ki, és másolja a vágólapra az objektumot a megnyitott Adobe Illustrator CS5 fájlból.

2 Illessze be az objektumot egy megnyitott Flash Catalyst fájlba.

3 Az Illustrator importálási beállításai párbeszédpanelben adja meg az „Illustrator fájl mentése FXG formátumban”, 431. oldal 4. pontjában tárgyaltak szerint megfelelő beállításokat.

Az Illustrator objektumainak és jellemzőinek FXG-leképezése

Az alábbi objektumok és jellemzők közvetlenül leképezhetők az FXG fájlban:

Illustrator objektuma/jellemzője	Objektum/jellemző részterülete	FXG címke	FXG exportálása	FXG importálása	Belső Illustrator-adatok támogatása	Viselkedés
Görbék/Nyitott	Szegmens áthelyezése	`<Path>`	Élő leképezés	Élő leképezés	Nem	
	Vonalszegmens	`<Görbevonal>`	Élő leképezés	Élő leképezés	Nem	
	Köbös Bezier-szegmens	`<Görbevonal>`	Élő leképezés	Élő leképezés	Nem	
	Vonal	`<Line>`	Élő leképezés	Élő leképezés	Nem	
	Összetett görbék	`<Görbevonal>`	Élő leképezés	Élő leképezés	Nem	
Alakzatok/Zárt görbék	Ellipszis	`<Ellipse>`	Élő leképezés	Élő leképezés	Nem	
	Téglalap/Lekerekített téglalap	`<Rect>`	Élő leképezés	Élő leképezés	Nem	
	Csillag/Sokszög	`<Görbevonal>`	Élő leképezés	Élő leképezés	Nem	
	Fényfolt	`<Görbevonal>`	Kibővítés	Kibővítés	Nem	
	Összetett alakzat	`<Group><Path>`	Kibővítés	Kibővítés	Igen	
Kitöltés	Tömör kitöltés	`<Fill><SolidColors>`	Élő leképezés	Élő leképezés	Nem	A Színtárkönyvtárak színei nem őrződnek meg.
	CMYK/Direkt Szín/Nyomdajelek/Globális feldolgozás	`<Fill><SolidColors>`	Átalakítás tömör színre	Átalakítás tömör színre	Nem	A Színtárkönyvtárak színei nem őrződnek meg.
	Lineáris színátmenet	`<Fill><LinearGradient>`	Élő leképezés	Élő leképezés	Igen	Beállítható a színátmenet FXG exportálásának kiválasztása az FXG mentési beállítások használatával.
	Sugaras színátmenet	`<Fill><RadialGradient>`	Élő leképezés	Élő leképezés	Igen	Beállítható a színátmenet FXG exportálásának kiválasztása az FXG mentési beállítások használatával.
	Mintázat kitöltés		Raszterezett	Raszterezett	Nem	
	Többféle kitöltés (Megjelenés panel)		Kibővítés	Kibővítés	Igen	
Ecsetvonás	Többféle vonás (Megjelenés panel)		Kibővítés	Kibővítés	Igen	
	Mintázatvonás		Raszterezés	Raszterezés	Nem	
	Tömör színű vonás	`<Stroke><SolidColorStroke>`	Élő leképezés	Élő leképezés	Nem	A Színtárkönyvtárak színei nem őrződnek meg.

Illustrator objektuma/jellemzője	Objektum/jellemző részterülete	FXG címke	FXG exportálása	FXG importálása	Belső Illustrator-adatok támogatása	Viselkedés
	Vonásmélység		Élő leképezés	Élő leképezés	Nem	
	Vonalillesztések/Vonalvégek	<Stroke> <joints=""> <caps="">	Élő leképezés	Élő leképezés	Nem	
	Szaggatott vonal/Pontvonal/Vonásigazítás		Kibővítés	Kibővítés	Nem	
Átlátszóság						
	Objektumok/Rétegek/Csoportok/Kitöltések/Vonások opacitása	<alpha>	Élő leképezés	Élő leképezés	Nem	
Áttetszőségi panel beállításai	Átlátszóság					
	Kiejtés		Raszterezés	Raszterezés	Igen	
	Keverés leválasztása		Raszterezés	Raszterezés	Igen	
Jellemzők panel beállításai	Jellemzők panel					
	Felülnyomott kitöltés/Felülnyomás/Vonás/Képzóna/URL		Kihagyva	Kihagyva	Nem	
Rétegek és alrétegek		<Group>	Élő leképezés	Élő leképezés	Nem	
	Rejtett/Zárolt rétegek		Élő leképezés	Élő leképezés	Nem	
Csoport		<Group>	Élő leképezés	Élő leképezés	Nem	
	Keverési csoportok		Kibővítés	Kibővítés	Nem	A keverést az FXG mentési beállítások kezelik. Auto: automatikusan érzékeli a keverés összetettségét a lépések és alakzatok szám alapján, és ha az eredmény túl összetett, akkor raszterezést végez, ellenkező esetben viszont kibontást. Raszterezés: a keverés eredményét mindenképpen raszterezi.
	Élő festési csoport		Kibővítés	Kibővítés	Nem	
Szimbólumok	<Graphic/Movie>	<Library> <Definitions>	Élő leképezés	Élő leképezés	Nem	

Illustrator objektuma/jellemzője	Objektum/jellemző részterülete	FXG címke	FXG exportálása	FXG importálása	Belső Illustrator-adatok támogatása	Viselkedés
Elhelyezett képek (beágyazás/hivatkozás)	Hivatkozott, illetve beágyazott képek		Raszterezés	Raszterezés	Igen	A belső adatok csak az Illustrator beágyazott grafikáinak megtartására íródnak a munkafolyamatnál.
Rasztergrafika			Raszterezés	Raszterezés	Nem	
Opacitásmaszk		`<maskType=luminosity>`	Élő leképezés	Élő leképezés	Igen	
Hatások	3D					
	Kiemelés és fazetta		Raszterezés	Raszterezés	Igen	A vektorhatások FXG leképezésénél az objektumok hatással együtt történő kibontása az elsődleges művelet. 3D hatások esetén mégis raszterezés történik, mert a 3D hatást tartalmazó objektumok kibontása olyan sok görbét eredményezne, amely már a Flash Catalyst teljesítményében problémát okozna.
	Körbeforgatás		Raszterezés	Raszterezés	Raszterezés	A vektorhatások FXG leképezésénél az objektumok hatással együtt történő kibontása az elsődleges művelet. 3D hatások esetén mégis raszterezés történik, mert a 3D hatást tartalmazó objektumok kibontása olyan sok görbét eredményezne, amely már a Flash Catalyst teljesítményében problémát okozna.
	Forgatás		Raszterezés	Raszterezés	Igen	A vektorhatások FXG leképezésénél az objektumok hatással együtt történő kibontása az elsődleges művelet. 3D hatások esetén mégis raszterezés történik, mert a 3D hatást tartalmazó objektumok kibontása olyan sok görbét eredményezne, amely már a Flash Catalyst teljesítményében problémát okozna.
	Hatások átalakítása alakzatokká					
	Téglalap/Lekerekített téglalap/Ellipszis		Kibővítés	Kibővítés	Igen	
	Torzítás és alakítás					
	Szabad torzítás / Távolítás és közelítés / Átalakítás / Csavarás / Cikcakk		Kibővítés	Kibővítés	Igen	
	Durvábbá tétel/Tekerés		Kibővítés	Kibővítés	Nem	
	Görbevonal					

Illustrator objektuma/jellemzője	Objektum/jellemző részterülete	FXG címke	FXG exportálása	FXG importálása	Belső Illustrator-adatok támogatása	Viselkedés
	Görbe eltolása/Objektum körvonalazása/Körvonalazás		Kibővítés	Kibővítés	Igen	
	Görbeműveletek					
	Hozzáadás/Metszet/Kizárás/Kivonás/Hátsó kivonása/Felosztás/Körülvágás/Egyesítés/Vágás/Körvonal/Kemény keverés/Lágy keverés/Túltöltés		Kibővítés	Kibővítés	Igen	
	Raszterezés		Raszterezés	Raszterezés	Igen	
	Stilizálás					
	Nyílhegyek hozzáadása/Kerek sarkok/Firka		Kibővítés	Kibővítés	Igen	
	Vetett árnyék	`<filters>` `<DropShadowfilter>`	Élő leképezés	Élő leképezés	Igen	Tartalom FXG formátumú mentésénél a „Mód” mindig „Többféle” beállításúra vált, és a „Sötétség” beállítást felváltja a Vetett árnyék hatásban legutoljára használt szín.
	Belső ragyogás	`<filters>` `<GlowFilter inner="true">`	Élő leképezés	Élő leképezés	Igen	Tartalom FXG formátumú mentésénél a „Mód” mindig „Normál” beállításúra vált, és a „Középre” beállítás átalakul Perem beállításra.
	Külső ragyogás	`<filters>` `<GlowFilter>` vagy `<filters>` `<GlowFilter inner="false">`	Élő leképezés	Élő leképezés	Igen	Tartalom FXG formátumú mentésénél a „Mód” mindig „Normál” beállításúra vált.
	Hajlítás					
	Ív/Alsó ív/Felső ív/Boltív/Kidomborítás/Kagyló (alsó)/Kagyló (felső)/Jelző/Hullám/Halszem/Emelkedés/Hal/Felfújás/Összepréselés/Csavarás		Kibővítés	Kibővítés	Igen	
	Életlenítés					
	Gauss életlenítés	`<filters>` `<BlurFilter>`	Élő leképezés	Élő leképezés	Igen	

Illustrator objektuma/jellemzője	**Objektum/jellemző részterülete**	**FXG címke**	**FXG exportálása**	**FXG importálása**	**Belső Illustrator-adatok támogatása**	**Viselkedés**
	Intelligens/Sugaras életlenítés		Raszterezés	Raszterezés	Igen	
Diagramok						
	Oszlop/Halmozott oszlop/Sáv/Halmozott sáv/Terület/Szórás/Kördiagram/Radardiagram		Raszterezés	Raszterezés	Raszterezés	
Grafikus stílus			Kibővítés	Kibővítés	Nem	
Objektumok kontúrozása			Kibővítés	Kibővítés	Nem	
Képzónák			Kihagyva	Kihagyva	Nem	
Burkológörbe torzítása			Kibővítés	Kibővítés	Nem	
Idegen grafika			Raszterezés	Raszterezés	Nem	
Hálógrafika			Raszterezés	Raszterezés	Nem	
Minta			Raszterezés	Raszterezés	Nem	
Vágógörbe és Vágási csoport		`<Mask maskType="clip">`	Élő leképezés	Élő leképezés	Nem	A kitöltéssel rendelkező vágógörbéjű, maszkolt objektumok FXG mentésekor rasztereződnek.
Színátmenet	Lineáris/Sugaras színátmenet/Színátmeneti állomás/Hely/Szög		Élő leképezés	Élő leképezés	Igen	A színátmenetek az FXG mentési beállítások szerint alakulnak: Auto: automatikusan érzékeli, hogy a színátmenet leképezhető-e FXG formátumban. Ha a színátmenet leképezhető, akkor a színátmenet leképeződik az elmentett FXG tartalomban, ellenkező esetben a színátmenetes objektum rasztereződik. Szerkeszthetőség megőrzése [FXG formátumúra alakítás]: Ez a beállítás a megjelenés megőrzése helyett az FXG formátumú színátmenet szerkeszthetőségét őrzi meg, függetlenül attól, hogy a leképezés lehetséges-e.
Kép/Szimbólum/Színátmenet átalakítása	Áthelyezés/Méretezés		Élő leképezés	Élő leképezés	Élő leképezés	
<Through Transform Effect>	Elforgatás/Tükrözés/Méretezés		Kibővítés	Kibővítés	Igen	

Illustrator objektuma/jellemzője	Objektum/jellemző részterülete	FXG címke	FXG exportálása	FXG importálása	Belső Illustrator-adatok támogatása	Viselkedés
Változók			Kihagyva	Kihagyva		
Flash-szöveg			Kihagyva	Kihagyva		
SVG interaktivitás			Kihagyva	Kihagyva		
Bővítménygrafika Adobe			Kibővítés	Kibővítés	Nem	
Bővítménygrafika más gyártótól			Kibővítés	Kibővítés	Nem	
Keverési mód	Sötétítés/Szendvicspozitív/Színégetés/Világosítás/Szendvicsnegatív/Színvilágosítás/Átfedés/Lágy fény/Kemény fény/Különbség/Kizárás/Színezet/Telítettség/Szín/Fényintenzitás		Élő leképezés	Élő leképezés	Élő leképezés	
Ecsetek						
	Kalligrafikus ecset/Szóróecset/Grafikaecset/Mintázatecset/Sörteecset.		Kibővítés	Kibővítés	Nem	
Mértékegységek	Pont/Pica/Hüvelyk/Milliméter/Centiméter		Átalakítás képpontokká	Átalakítás Illustrator-mértékegységekre a Beállítások szerint	Nem	
	Pixel		Élő leképezés	Átalakítás Illustrator-mértékegységekre a Beállítások szerint	Nem	
Dokumentumprofilok			Átalakítás RGB profilra	Átalakítás RGB profilra	Nem	
Dokumentum állása	Álló (függőleges) / Fekvő (vízszintes)		Kihagyva	Kihagyva	Igen	
Perspektívarács			Kihagyva	Kihagyva	Nem	
Színprofil beágyazása			Kihagyva	Kihagyva	Nem	
Photoshop-hatások	Művészi					

Illustrator objektuma/jellemzője	Objektum/jellemző részterülete	FXG címke	FXG exportálása	FXG importálása	Belső Illustrator-adatok támogatása	Viselkedés
	Színes ceruza/Kivágás/Szárz ecset/Szemcseréteg/Freskó/Neonfény/Mázolás/Kenőkés/Műanyag borítás/Kontúrfestés/Pasztellkréta/Maszatoló/Szivacs/Alapozás/Akvarell		Raszterezés	Raszterezés	Igen	
	Életlenítés					
	Gauss életlenítés		Élő leképezés	Élő leképezés	Igen	
	Sugaras/Intelligens életlenítés		Raszterezés	Raszterezés	Igen	
	Ecsetvonások					
	Hangsúlyos szegélyek/Döntött ecsetvonások/Árnyékolás/Sötét tónusok/Tollkontúr/Fröcskölt/Elkent tónusok/Sumi-e		Raszterezés	Raszterezés	Igen	
	Torzítás					
	Szórt fény/Üveg/Vízfelszín		Raszterezés	Raszterezés	Igen	
	Képpontokra bontás					
	Színes raszterrács/Kristályosítás/Borzolás/Pointillista		Raszterezés	Raszterezés	Igen	
	Élesítés					
	Életlen maszk		Raszterezés	Raszterezés	Igen	
	Vázlat					
	Dombormű/Kréta és szén/Faszén/Króm/Tartalom Zsírkréta/Tollrajz/Raszterrácsminta/Jegyzetpapír/Fénymásolat/Gipsz/Szövet/Bélyegző/Tépett szegélyek/ Merített papír		Raszterezés	Raszterezés	Igen	
	Stilizálás					

Illustrator objektuma/jellemzője	Objektum/jellemző részterülete	FXG címke	FXG exportálása	FXG importálása	Belső Illustrator-adatok támogatása	Viselkedés
	Neon perem		Raszterezés	Raszterezés	Igen	
	Textúra					
	Repedezettség/Szemcsézettség/Mozaikok/ Foltminta/ Festett üveg/Textúrázó		Raszterezés	Raszterezés	Igen	
	Videó					
	Összefűzés/NTSC színek		Raszterezés	Raszterezés	Igen	
Szeletek			Kihagyva	Kihagyva	Nem	
Segédvonalak			Kihagyva	Kihagyva	Nem	
Szimbólumkészlet		`<Group><Symbol>`	Kibővítés	Kibővítés	Nem	
XMP			Kihagyva	Kihagyva	Kihagyva	
Több rajztábla	Egy rajztábla	`<d:layerType=Page>`	Élő leképezés	Élő leképezés	Nem	A Rajztáblán kívül elhelyezkedő objektumok mindig figyelmen kívül maradnak.

- A fő grafika mérete:
  - Szélesség: maximális szélességű rajztábla
  - Magasság: maximális magasságú rajztábla
- A Használt rajztáblák FXG-beállítás esetén egy olyan FXG fájl jön létre, amelyben csak a megfelelő rajztáblákhoz tartozó oldalak szerepelnek:
  - Az Illustrator nem hoz létre FXG fájlt minden egyes rajztáblához.
  - A Minden rajztábla beállítás esetén egy olyan FXG fájl jön létre, amelyben minden rajztábla szerepel.
  - Tartomány megadása esetén – például 1, 3, 5 – olyan FXG fájl jön létre, amelyben csak a megfelelő (1., 3. és 5.) oldalak szerepelnek.

Az alábbi szövegjellemzők FXG-kompatibilisek:

Jellemzők	Illustrator-jellemzők	FXG címke	Leképezés/Körvonalazás/Kihagyás/Átalakítás/Részleges
Karakterjellemzők			
	Betűtípus neve	`fontFamily`	Megőrződik
	Betűtípus mérete	`fontSize`	Megőrződik
	sortávolság	`lineHeight`	Megőrződik
	aláhúzás	`textDecoration`	Megőrződik
	strikethrough	`lineThrough`	Megőrződik
	betűköz	`trackingRight`	Megőrződik

Jellemzők	Illustrator-jellemzők	FXG címke	Leképezés/Körvonalazás/Kihagyás/Átalakítás/Részleges
	Kitöltés színe	`color`	Megőrződik
	Áttetszőség	`textAlpha`	Megőrződik
	alávágás		Kihagyva
	alapvonal-eltolás	`baselineShift`	Megőrződik
	Japán tulajdonságok (Aki, Tsume, Warichu, Tate-Chu -Yoko)		CJK nyelvek esetén a szöveg körvonallá alakul (a nem alapértelmezett értékek esetén), és egyéb esetben pedig kimarad.
Bekezdéstulajdonságok			
	Igazítás	`textAlign`	Megőrződik
	Sorkizárás az utolsó sor igazításával (balra, középre, jobbra vagy teljes)	`textAlignLast`	Megőrződik
	Első sor behúzása balról	`textIndent`	Megőrződik
	Bal oldali behúzás	`paragraphstartindent`	Megőrződik
	Jobb oldali behúzás	`paragraphendindent`	Megőrződik
	spaceBefore	`paragraphspacebefore`	Megtartás
	spaceAfter	`paragraphspaceafter`	Megtartás
	Vízszintes/Függőleges szövegkeret	`blockProgression`	Megőrződik
RTF-jellemzők			
	szélesség	`width`	
	magasság	`height`	
	x	`x`	
	y	`y`	
	Behúzás térköz	`paddingLeft`	
	Behúzás térköz	`paddingRight`	
	Behúzás térköz	`paddingTop`	
	Behúzás térköz	`paddingBottom`	
	Korábbi szöveg		Kibontva
	Görbére írt szöveg		Kibontva
	Szöveges objektumok nem támogatott szövegterületi beállításokkal		A nem támogatott szövegterületi beállítások elvesznek
	Körbefuttatott szöveges objektumok		Auto módban ki lesz bontva

Jellemzők	Illustrator-jellemzők	FXG címke	Leképezés/Körvonalazás/Kihagyás/Átalakítás/Részleges
	Nem téglalap alakú szöveges objektumok		
Egyéb szolgáltatások			
	Az előző táblázatban nem szereplő karakterjellemzők		Kihagyva
	A korábban nem említett bekezdésjellemzők		Kihagyva
	Karakterstílusok		Kihagyva (a megjelenés megőrződik)
	Bekezdésstílusok		Kihagyva (a megjelenés megőrződik)
	Tabulátor beállításai	`tabStops`	Megőrződik
	Open Type szolgáltatások		Megőrződik (részben)
	Összetett betűtípusok		Felváltja a parancsfájl alapértelmezett betűtípusa
	Szövegkeret kitöltése		Az objektum ki lesz bontva.

Az alább felsorolt jellemzőket az Illustrator nem támogatja, de az FXG formátum igen:

Jellemző neve	FXG címke	Illustrator-importálás: a támogatottság mértéke	Viselkedés
LinearGradientstroke	`<Stroke><LinearGradientstroke>`	Megőrződik, míg érintetlen	Az Illustrator megőrzi az ehhez a jellemzőhöz tartozó FXG-adatot, amíg az érintetlenül marad. Ha az Illustrator bármely művelete közvetlenül érinti ezt a jellemzőt, akkor az Illustrator felülírja az adatot, és ez a jellemző elvész.
RadialGradientstroke	`<Stroke><RadialGradientstroke>`	Megőrződik, míg érintetlen	Az Illustrator megőrzi az ehhez a jellemzőhöz tartozó FXG-adatot, amíg az érintetlenül marad. Ha az Illustrator bármely művelete közvetlenül érinti ezt a jellemzőt, akkor az Illustrator felülírja az adatot, és ez a jellemző elvész.
ColorTransform		Megőrződik, míg érintetlen	Az Illustrator megőrzi az ehhez a jellemzőhöz tartozó FXG-adatot, amíg az érintetlenül marad. Ha az Illustrator bármely művelete közvetlenül érinti ezt a jellemzőt, akkor az Illustrator felülírja az adatot, és ez a jellemző elvész.
Keverési módok:			
Hozzáadás/Alfa/Törlés/Negatív/Kivonás		Megőrződik, míg érintetlen	Az Illustrator megőrzi az ehhez a jellemzőhöz tartozó FXG-adatot, amíg az érintetlenül marad. Ha az Illustrator bármely művelete közvetlenül érinti ezt a jellemzőt, akkor az Illustrator felülírja az adatot, és ez a jellemző elvész.
Csoportok 9 szeletes jellemzői		Megőrződik, míg érintetlen	Az Illustrator megőrzi az ehhez a jellemzőhöz tartozó FXG-adatot, amíg az érintetlenül marad. Ha az Illustrator bármely művelete közvetlenül érinti ezt a jellemzőt, akkor az Illustrator felülírja az adatot, és ez a jellemző elvész.

Jellemző neve	FXG címke	Illustrator-importálás: a támogatottság mértéke	Viselkedés
Hatások:			
GradientBevel/Bevel/GradientGlow/		Megőrződik, míg érintetlen	Az Illustrator megőrzi az ehhez a jellemzőhöz tartozó FXG-adatot, amíg az érintetlenül marad. Ha az Illustrator bármely művelete közvetlenül érinti ezt a jellemzőt, akkor az Illustrator felülírja az adatot, és ez a jellemző elvész.
ColorMatrix/DisplacementMap/Convolution/AdjustColor szűrők		Megőrződik, míg érintetlen	Az Illustrator megőrzi az ehhez a jellemzőhöz tartozó FXG-adatot, amíg az érintetlenül marad. Ha az Illustrator bármely művelete közvetlenül érinti ezt a jellemzőt, akkor az Illustrator felülírja az adatot, és ez a jellemző elvész.

13. fejezet: Nyomtatás

Dokumentumok beállítása nyomtatáshoz

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.

Egy kompozit rajzelem nyomtatása

A kompozit egy grafikai munka 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 > Nyomtatás parancsra.

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 A következő rajztábla-beállítások közül választhat:

- Ha mindent egy oldalra kíván nyomtatni, jelölje be a Rajztáblák figyelmen kívül hagyása jelölőnégyzetet.
- Ha minden egyes rajztáblát külön szeretne kinyomtatni, törölje a Rajztáblák figyelmen kívül hagyása jelölőnégyzet jelölését, és adja meg, hogy az összes rajztáblát (Összes) vagy csak egy adott tartományba tartozókat, például az 1–3. rajztáblát szeretné kinyomtatni.

4 Jelölje ki a Kimenet elemet a Nyomtatás párbeszédpanel bal oldalán, majd ellenőrizze, hogy a Mód változó beállítása Összetett legyen.

5 Adja meg a többi nyomtatási beállítást.

6 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. Megtekinthet egy, a vágási területek nyomtatáshoz történő létrehozását bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/vid0213 weblapon.

Még több súgótémakör

„A Nyomtatás párbeszédpanel beállításai”, 448. oldal

„Több rajztábla használata”, 34. oldal

„Színátmenetek, rácsvonalak és színkeverések nyomtatása”, 462. oldal

„Hosszú, komplex görbék nyomtatása”, 458. oldal

„Áttetsző grafikák nyomtatása és mentése”, 465. 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 rajztáblát is megadhat, majd a nyomtatáshoz a Nyomtatás párbeszédpanelen egyesével kijelölheti azokat. A program csak a rajztáblán belüli rajztáblákat nyomtatja ki. Megtekinthet egy, a rajztáblák megadásának módját bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/lrvid4016_ai weboldalon.*

Még több súgótémakör

„Rétegek panel áttekintése”, 238. oldal

„Több rajztábla használata”, 34. 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, adja meg a mozaikszerű elrendezés beállításait és jelölje ki a nyomtatni kívánt rétegeket.

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.

Még több súgótémakör

„Új dokumentumok létrehozása”, 29. oldal

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.

2 Tegye az alábbiak egyikét:

- Húzza az előnézeti kép rajzelemét a párbeszédpanel bal alsó sarkába.
- 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 a Mozaikszerű elrendezés eszközzel. Húzás közben a Mozaikszerű elrendezés eszköz úgy viselkedik, mint ha a nyomtatható területet a bal alsó sarokból mozgatná el. A nyomtatható területet bárhová mozgathatja a rajztáblán, azonban ha az oldal bármely része túllépi a nyomtatható terület határát, az nem lesz nyomtatva.

Még több súgótémakör

„Rétegek panel áttekintése”, 238. oldal

„Több rajztábla használata”, 34. oldal

Több rajztábla nyomtatása

Ha több rajztáblát tartalmazó dokumentumot hoz létre, különböző módon nyomtathatja ki a dokumentumot. Figyelmen kívül hagyhatja a rajztáblákat, és mindent egy oldalra nyomtathat (mozaikszerű elrendezésre lehet szükség, ha a rajztáblák túlnyúlnak az oldal határain). A másik lehetőség, hogy minden egyes rajztáblát külön oldalra nyomtat. Amennyiben a rajztáblákat külön oldalakra szeretné nyomtatni, megadhatja, hogy az összes rajztábla vagy csak bizonyos rajztáblák szerepeljenek a nyomtatásban.

1 Válassza a Fájl > Nyomtatás parancsot.

2 Tegye az alábbiak egyikét:

- Ha az összes rajztáblát külön oldalakra szeretné nyomtatni, válassza az Összes lehetőséget. A Nyomtatás párbeszédpanel bal alsó sarkában látható előnézeti területen megjelenik az összes oldal listája.
- Ha külön oldalra kívánja nyomtatni a rajztáblák egy részhalmazát, jelölje be a Tartomány lehetőséget, és adja meg a nyomtatandó rajztáblák tartományát.
- Ha az összes rajztáblán szereplő rajzelemeket egyetlen oldalra szeretné kinyomtatni, jelölje be a Rajztáblák figyelmen kívül hagyása jelölőnégyzetet. Ha a grafika túlnyúlik az oldal határain, méretezheti vagy mozaikszerű elrendezésben jelenítheti meg azt.

3 Adja meg a szükséges nyomtatási beállításokat, és kattintson a Nyomtatás gombra.

Rajztábla automatikus elforgatása nyomtatáskor

Az Illustrator CS5 nyomtatáskor a kiválasztott méret szerint képes automatikusan elforgatni a rajztáblát. Az Illustrator dokumentumainak automatikus elforgatásának bekapcsolásához jelölje be az Automatikus forgatás jelölőnégyzetet a Nyomtatás párbeszédpanelben. A CS5 új dokumentumainál alapértelmezés szerint be van kapcsolva az Automatikus forgatás.

Vegyünk például egy dokumentumot, amelyben álló és fekvő oldalméret is szerepel. Hogyha a papírméretként álló oldal is van beállítva a Nyomtatás párbeszédpanelben, a fekvő oldalak nyomtatáskor akkor is automatikusan álló irányba fordulnak.

Megjegyzés: *Az Automatikus elforgatás bekapcsolása esetén nem módosítható az oldal állása.*

Grafika mozaikszerű elrendezése több oldalon

Ha egyetlen rajztáblán található grafikát szeretne nyomtatni (vagy ha a grafikát a rajztáblák figyelmen kívül hagyásával nyomtatja), és az nem fér el egy oldalon, lehetősége van arra, hogy a grafikát *mozaikszerűen elrendezze* több oldalon. Ha a dokumentum több rajztáblát tartalmaz:

1 Kattintson a Fájl > Nyomtatás parancsra.

2 Válassza a Mozaikszerű elrendezés lehetőséget.

Megjegyzés: *Ha a dokumentum több rajztáblát tartalmaz, akkor először törölje a jelet a Rajztáblák figyelmen kívül hagyása négyzetből, vagy adja meg az 1 értéket a Tartomány mezőben, majd válassza az Oldalhoz igazítás lehetőséget.*

Teljes oldalak A rajztáblát a kimeneti hordozó teljes méretének megfelelő oldalakra osztja fel.

Képzeletbeli területek 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 lehetőséget választja, az Átfedés beállítással megadhatja az oldalak között engedélyezett átfedés mértékét.

Még több súgótémakör

„Nyomtatási mozaik ismertetése”, 42. 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.

Fontos: *A Nyomtatás párbeszédpanelben kínált oldalméret és helyzetbeállítás csak a nyomtatásra érvényes. Az oldal méretét és álló vagy fekvő helyzetét a Rajztábla-beállítások párbeszédpanelben vagy a Vezérlőpult Rajztábla-beállításainál lehet módosítani. (Lásd: „Rajztáblák szerkesztése”, 38. oldal.)*

Az oldalméret és helyzet megadása közben vegye figyelembe a következőt:

- Ha más adathordozó-méretet választ (például US Letter helyett A/4 méretet), a rajzelem áthelyeződik az előnézeti ablakban. Ez azért van, mert az előnézeti ablakban a kijelölt adathordozó teljes nyomtatható területe látható. Az adathordozó méretének 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 képalkotási 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.

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 fájlra van szükség, amely támogatja a fordított nyomtatást és az egyéni oldalméretet.

Még több súgótémakör

„PPD fájlok ismertetése”, 458. oldal

„Rajztáblák szerkesztése”, 38. 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.

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 válassza az Egyéni lehetőséget. A szélességnek és a magasságnak külön-külön adjon meg egy 1 és 1000 közötti százalékértéket. Szüntesse meg az Oldalarány megtartása gomb kijelölését , így módosíthatja a dokumentum szélesség/magasság arányát.

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.

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.

A nyomtató felbontását az egy hüvelykre eső képpontok száma (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 szürkeárnyalatos képek vagy színbontások nyomtatásához használt egy hüvelykre eső árnyalatos cellák száma. A vonalsűrűség néven is ismert rácssűrűséget 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) rácsban a képet alkotó pontok kis távolságra vannak egymástól, ami egységesebb képet eredményez a nyomaton. A kis rácssűrűségű (például a 60–85 lpi rácssűrűségű) rácsban 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 nyomdánál 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.

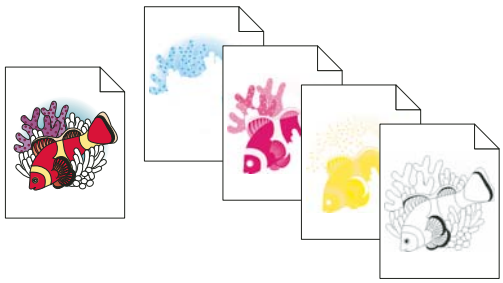
Megjegyzés: *Néhány levilágító és asztali lézernyomtató nem a raszterrácsponton alapuló rácsozási technológiát használja. Ha egy kép nyomtatásához nem raszterrácsponton alapuló nyomtatót használ, a javasolt képfelbontás meghatározása érdekében forduljon szolgáltatójához, vagy olvassa el a nyomtató dokumentációját.*

Színrebontások nyomtatása

Színre bontások ismertetése

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. Egyéni festékeket is használhat (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 *színkivonat*.



Színes lézernyomtatón nyomtatott kompozit kép összehasonlítása egy levilágítóval létrehozott négy színre bontással.

Jó minőségű színrebontáshoz érdemes a színrebontást végző nyomdával együttműködni, és minden munka esetében konzultálni a folyamat során. Megtekinthet egy, a Színbontási előnézet panelt bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/lrvid4021_ai weboldalon.

Még több súgótémakör

„Négyszínes színek – ismertető”, 127. oldal

„Direktszínek – ismertető”, 127. oldal

Rajzelem előkészítése színrebontáshoz

Mielőtt az Illustrator programból nyomtatná a színbontásokat, érdemes elvégezni az alábbi, nyomtatás előtti feladatokat:

- Állítsa be a színkezelést, többek között a képernyő kalibrálásával és egy Illustrator-színbeállítás kijelölésével.
- Készítsen ellenőrzést annak érdekében, hogy lássa, a használt kimeneti eszközön hogyan fog megjelenni a választott szín. A színkivonatok megtekintéséhez válassza az Ablak menü Színbontási előnézet parancsát.
- Ha a dokumentum RGB módban van, válassza a Fájl > Dokumentum színmódja > CMYK menüpontot ahhoz, hogy a dokumentumot CMYK módba konvertálja.
- Ha a rajzelem színkeveréseket tartalmaz, 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 színkonvertáláshoz és a színek számának csökkentéséhez. Ha például egy négyszínes 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.

Még több súgótémakör

„Áttetsző grafikák nyomtatása és mentése”, 465. oldal

„Színek számának csökkentése a grafikában”, 154. oldal

„Alátöltés létrehozása”, 475. oldal

„Állítsa be a felülnyomást”, 473. oldal

Színkivonatok megtekintése

A Színbontási előnézet panelen előzetesen megtekintheti a színrebontásokat és a felülnyomást. Megtekinthet egy, a Színbontási előnézet panelt bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/lrvid4021_ai weboldalon.

A színbontás képernyőn történő előzetes megtekintésével szemügyre veheti a dokumentum direktszínes objektumait, valamint az alábbiakat ellenőrizheti:

Mélyfekete A színbontások előzetes megtekintésével azonosíthatja a mélyfekete színnel nyomtatandó területeket, valamint a nagyobb mértékű opacitás és a mélyebb színek érdekében a négyszínes fekete (K) és más színes festék keverékét.

Felülnyomás Előzetesen megtekintheti, hogy a színkeverés, az áttetszőség és a felülnyomás hogyan jelenik meg a színbontott kimeneten. A felülnyomási hatásokat is megtekintheti, ha a kimenetet kompozit nyomtatási eszközre készíti.

Megjegyzés: *Az Illustratorban található Színbontási előnézet panel némileg eltér az InDesign és az Acrobat Színbontási előnézet panelétől. Az Illustratorban található Színbontási előnézet panel pl. csak CMYK módú dokumentumokra vonatkozik.*

1 Válassza az Ablak menü Színbontási előnézet parancsát.

2 Válassza a Felülnyomási előkép lehetőséget.

3 Végezze el a következő műveletek valamelyikét:

- Egy színkivonat képernyőn elrejtéséhez kattintson a nevétől balra elhelyezkedő, szemet ábrázoló ikonra . A színkivonat megjelenítéséhez kattintson ismét az ikonra.
- Egy kivételével a képernyőn látható összes színkivonat elrejtéséhez az Alt (Windows), illetve az Option (Mac OS) billentyű nyomva tartása közben kattintson az adott színkivonathoz tartozó szemet ábrázoló ikonra. Az összes színbontás újbóli megjelenítéséhez az Alt (Windows), illetve az Option (Mac OS) billentyű nyomva tartása közben kattintson ismét a szemet ábrázoló ikonra.
- Ha az összes négyszínes színkivonatot egyszerre szeretné megtekinteni, kattintson a CMYK ikonra .

4 A normál nézet visszaállításához szüntesse meg a Felülnyomási előkép bejelöltségét.

Bár a színbontások monitoron való előzetes megtekintése költséges nyomtatási műveletek nélkül segít a problémák felderítésében, de a túltöltések, az emulziós beállítások, a nyomtatási jelek, valamint a rácsok és a felbontás itt nem látható. Lépjen kapcsolatba a nyomdával a beállítások integrált és átfedésben lévő próbanyomatok használatával történő ellenőrzéséhez. A festékeknek a képernyőn a Színbontási előnézet panelen való megjelenítése, illetve elrejtése csak az előnézetben való megjelenítést befolyásolja, magára a színbontási műveletre nincs hatással.

Megjegyzés: *A rejtett rétegek objektumai nem jelennek meg a képernyőn.*

Színkivonatok nyomtatása

1 Kattintson a Fájl menü > Nyomtatás.

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 Színrebontások (gazdagép alapú) vagy az In-RIP színrebontások módot.

5 A színrebontáshoz adja meg az emulziót, a kép expozícióját és a nyomtató felbontását.

6 Állítsa be az alkalmazni kívánt színbontásokat:

- Egy színbontás nyomtatásának letiltásához kattintson a nyomtató ikonjára a Dokumentum festékbeállításai listán, a szín mellett. A szín nyomtatásának visszaállításához kattintson ismét az ikonra.
- Az összes direktszín négyszínes színné konvertálásához jelölje ki az Összes direktszín konvertálása négyszínessé jelölőnégyzetet, így nem külön színbontásban, hanem egy négyszínes bontás részeként nyomtathatja azokat.
- Egyetlen direktszín négyszínes színné konvertálásához kattintson a direktszín ikonjára a Dokumentum festékbeállításai listán, a szín mellett. Egy négyszínes 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 rácspontok alakjának megváltoztatásához kattintson duplán a festék nevére. Ezt úgy is megteheti, hogy a Dokumentum festékbeállításai listán a már meglévő beállításra 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.

Megjegyzés: *Megtekinthet egy, a Színbontási előnézet panelt bemutató videoklipet a www.adobe.com/go/lrvid4021_ai weboldalon.*

Még több súgótémakör

„A nyomtató felbontásának és rácssűrűségének módosítása”, 451. oldal

„Objektum nyomtatása az összes bontásra”, 456. oldal

„A Nyomtatás párbeszédpanel beállításai”, 448. oldal

Színrebontási módok

Az Illustrator két általános PostScript-munkafolyamatot vagy -módot támogat, amelyekkel színrebontást hozhat létre. A legfontosabb különbség a kettő között, hogy a színrebontás hol történik – a *gazdaszámítógépen* (az Illustrator programot és a nyomtatóillesztőt futtató rendszeren), vagy a kimeneti eszköz raszterkép-feldolgozóján.

A hagyományos, gazdagép alapú, előzetes színrebontást használó munkafolyamatban az Illustrator hozza létre a dokumentumhoz szükséges valamennyi színrebontás PostScript adatait, és ezeket elküldi a kimeneti eszközre.

Az újabb, raszterkép-feldolgozón alapuló munkafolyamatban a színrebontást, az alátöltést és a színkezelést a PostScript rácsszámítók 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 színre bontás nyomtatásakor például négy vagy több oldal PostScript adatainak küldése helyett az Illustrator egyetlen kompozit PostScript fájl PostScript adatait küldi el a raszterkép-feldolgozóban történő feldolgozásra.

Emulzió és képexpozíció

Az *emulzió* egy film vagy papír fényérzékeny rétege. A *Fel (oldalhelyes)* azt jelenti, hogy a képen található szöveg olvasható (azaz „megfelelően olvasható”), ha a fényérzékeny réteget tartjuk magunk felé. A *Le (oldalfordított)* azt jelenti, hogy a szöveg akkor olvasható, ha a fényérzékeny réteggel ellenkező oldalt tartjuk magunk felé. Általában a papírra nyomtatott képek Fel (oldalhelyes) módban, míg a filmre nyomtatott képek Le (oldalfordított) módban készülnek. Egyeztessen a nyomdával a kívánt emulzióállásról.

A fényérzékeny és a nem fényérzékeny (szokásos elnevezése *hordozó*) oldal megkülönböztetéséhez fényben vizsgálja meg a filmet. Az egyik oldal fényesebbnek tűnik a másiknál. A matt oldal a fényérzékeny, míg a fényes a hordozó.

A *képexpozíció* 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 színkivonatán, köztük a direktszínen 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 színminta 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.

Nyomtatási jelek és kifutó

Nyomtatási jelek ismertetése

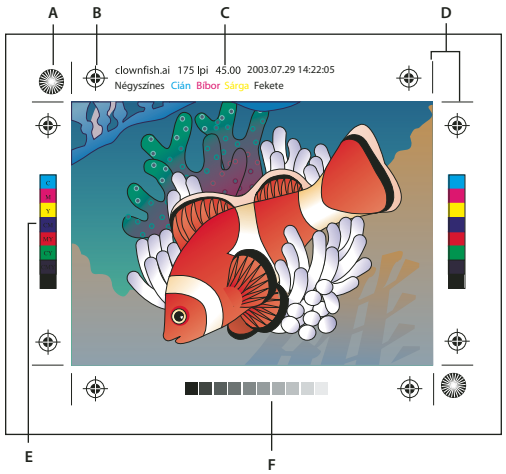
Amikor egy rajzelemet nyomtatáshoz készít elő, a nyomtató a rajzelem részeinek regisztrálásához és a megfelelő szín ellenőrzéséhez számos jelet igényel. A következő nyomtatási jeleket adhatja a rajzelemhez:

Vágójelek Finom (hajszálvékony) vízszintes és függőleges segédvonal a lap vágási helyeinek kijelöléséhez. A vágójelek a színrebontások egymáshoz történő regisztrálásában (igazításában) is segítenek.

Regisztrációs jelek Kis célpontok az oldalon kívül egy színes dokumentum különböző színrebontásainak 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 denzitásának beállításához a nyomógépen.

Oldalinformáció A filmet a rajztábla nevével, a nyomtatás napjával és idejével, a használt rácssűrűséggel, a színrebontás rácsszögével, valamint az egyes bontások színével címkézi. Ezek a címkék a képek tetején jelennek meg.



Nyomtatási jelek
***A)** Csillag célpont (kötelező) **B)** Regisztrációs jelek **C)** Oldalinformáció **D)** Vágójelek **E)** Színellenőrző csík **F)** Színárnyalati sáv*

Nyomtatási jelek hozzáadása

1 Kattintson a Fájl menü > Nyomtatás.

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.

Még több súgótémakör

„Vágójelek meghatározása körülvágáshoz és igazításhoz”, 50. oldal

Kifutó ismertetése

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 egy vonallal találkozzon 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 nyomtatásiterület-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.

2 Kattintson a Nyomtatás párbeszédpanel bal oldalán lévő Jelek és kifutó elemre.

3 Tegye az alábbiak egyikét:

- A kifutó jelek elhelyezéséhez adja meg a Felső, Bal, Alsó és Jobb mezők értékeit. Kattintson a csatolás ikonra , így az értékek azonosak lesznek.
- Az Új dokumentum párbeszédpanelen megadott kifutóbeállítások alkalmazásához válassza a Dokumentumban meghatározott kifutó beállítást.

A legnagyobb beállítható kifutóérték 72 pont, a legkisebb pedig 0.

PostScript nyomtatás

A PostScript nyomtatók PPD fájlokkal (PostScript nyomtatóleíró fájlokkal) állítják be az illesztőprogram adott PostScript nyomtatónak megfelelő viselkedését. A PPD fájlok a kimeneti eszközről tartalmaznak adatokat: ilyenek a nyomtató saját betűtípusai, a hordozók rendelkezésre álló méretei és helyzete, az optimális rácssűrűségek, rácselforgatási szögek és felbontások, valamint a színkimeneti lehetőségek. Nyomtatás előtt fontos beállítani 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.

PPD fájlok ismertetése

A *PPD fájlok* (PostScript nyomtatóleíró fájlok) az illesztőprogram viselkedését állítják be a használt PostScript nyomtatónak megfelelően. A fájlok a kimeneti eszközről tartalmaznak adatokat: ilyenek a nyomtató saját betűtípusai, a hordozók rendelkezésre álló méretei és helyzete, az optimális rácssűrűségek, rácselforgatási szögek és felbontások, valamint a színkimeneti szolgáltatások. Nyomtatás előtt fontos beállítani 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 a PPD fájlban szereplő információk alapján határozzák meg, hogy milyen PostScript adatokat küldjenek a nyomtatóra a dokumentum nyomtatásakor.

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.

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. A fájlnév tartalmazhatja a .ppd fájlkiterjesztést 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 Nyomtatás párbeszédpaneléről nem érhetők el. A nyomtatóspecifikus funkciók beállításához kattintson a Beállítás (Windows) vagy a Nyomtató (Mac OS) elemre a Nyomtatás párbeszédpanelen.*

PPD fájl hozzáadása

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 Windows és a Mac OS rendszerben ugyanúgy választhat PPD fájlt, ahogyan nyomtatót ad hozzá. A PPD fájl kiválasztásának lépései a különböző platformokon eltérnek. További tudnivalókat az operációs rendszer dokumentációjában talál.

Hosszú, komplex görbék nyomtatása

Ha olyan Adobe Illustrator fájlokat nyomtat, amelyek hosszú vagy bonyolult görbéket tartalmaznak, nem biztos, hogy a program kinyomtatja 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.

Még több súgótémakör

„Görbe felosztása”, 85. oldal

A vektorobjektumok nyomtatásához használt vonalszegmensek számának módosítása

A rajzelem görbéit 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 rasztterezni tudja azt. Ez egy PostScript határellenőrzési hibát eredményezhet, így a program nem fogja kinyomtatni a görbét.

1 Kattintson a Fájl menü > Nyomtatás.

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 fájllal dolgozni.

❖ Végezze el a következő műveletek valamelyikét:

- Ecsetvonásos görbe 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.

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:

Nincs 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.

Részhalmaz 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.

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 betűtípusszoftvereire 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 betűtípusszoftverek engedélyeiről érdeklődjön a forgalmazónál.*

Még több súgótémakör

„Betűtípusok – ismertető”, 344. 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.
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® fájlt 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-szövegként 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.

Nyomtatás színkezeléssel

Színkezeléses nyomtatáskor megadhatja, hogy az Illustrator vagy a nyomtató kezelje-e a színeket.

Annak engedélyezése, hogy az alkalmazás kezelje a színeket a nyomtatás során

1. Kattintson a Fájl menü > Nyomtatás.

2 Válassza a Nyomtatás párbeszédpanel bal oldalán lévő Színkezelés elemet.

3 A Színkezelés legördülőlistából 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.)

5 (Választható) A Leképezési mód beállítással szabályozhatja, hogy az alkalmazás hogyan konvertálja a színeket a célszíntérre.

Általában érdemes az alapértelmezett leképezési módot használni. A leképezési módokról a súgóban talál további tájékoztatást.

6 Kattintson a Nyomtatás 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 Nyomtatás párbeszédpaneléhez, és kattintson a Nyomtatás gombra.

Annak engedélyezése, hogy a nyomtató kezelje a színeket a nyomtatás során

1 Kattintson a Fájl menü > Nyomtatás.

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 Nyomtatás párbeszédpanel bal oldalán lévő Színkezelés elemet.

4 A Színkezelés legördülőlistában 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 célszíntérre.

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 Nyomtatás 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.

Színátmenetek, rácsvonalak és színkeverések nyomtatása

Az átmenetekkel, rácsvonalakkal vagy színkeverésekkel rendelkező fájlok egyes nyomtatókkal nehezen nyomtathatók egyenletesen (elkülönülő színsávok nélkül), vagy egyáltalán nem nyomtathatók.

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 négyszínes 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 színrebontás 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.

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.

Végső levilágítófelbontás	Legnagyobb használt rácssűrűség
300	19
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

Még több súgótémakör

„A nyomtató felbontásának és rácssűrűségének módosítása”, 451. 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:

Lépések száma = 256 (szürke szintek száma) X 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 négyszínes 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**	**Cm**
10	21.6	.3	.762
20	43.2	.6	1.524
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

Az Adobe Illustrator által ajánlott lépésszámok	Legnagyobb keverési hosszúság		
	Pont	Hüvelyk	Cm
240	518.4	7.2	18.288
250	540.0	7.5	19.050
256	553.0	7.7	19.507

Még több súgótémakör

„Dokumentum adatai panel áttekintése”, 327. oldal

Áttetsző grafikák nyomtatása és mentése

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.

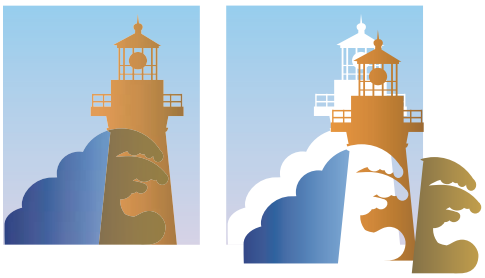
Összeolvasztás – ismertető

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, direktszínek, 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 áttetszőség 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 weblapján, 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 áttetszőségi 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 exportáláskor, 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 simítási beállítások megadásához kattintson az Egyéni elemre.
4. Ha a grafika olyan felülnyomásos 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 a simítási beállításokat figyelmen kívül hagyja. Használja a Simítási előnézet panelt annak megadására, hogy a rajzelem mely területei tartalmazzanak átlátszóságot.*

Még több súgótémakör

„Az áttetszőség összeolvasztásának beállításai”, 467. 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, amilyenek például a félig fedett objektumok (ilyenek az alfa csatornával rendelkező képek), a keverési módos és a fedettségmaszkos 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 szögeget 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 a Raszterek/Vektorok csúszkán megadott küszöbnél. Például két áttetsző színátmenet metszete mindig raszterizált lesz, még akkor is, ha a Raszterek/Vektorok érték 100. Az Összes raszterizált terület 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 közbenső 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.*

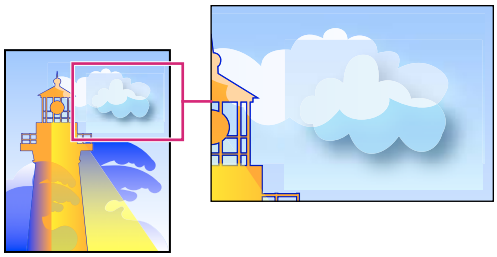
Vonalas ábra és szöveg felbontása Az összes objektum képpontokra bontása, beleértve a képeket, vektoros ábrákat, a szöveget és a színátmeneteket, a megadott felbontásnál (72 és 2400 ppi között). Az Acrobat és az InDesign programok legfeljebb 9600 képpont/hüvelyk(ppi) felbontást tesznek lehetővé vonalas 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 összeolvasztás során raszterizálandó színátmenetek és Illustrator hálóobjektumok felbontásának megadása 72 és 2400 ppi között. 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 levilágítókon 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, hogy 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. A foltozódási 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 beállítást (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 beállítást (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 felülnyomásos objektumokat tartalmaz. Törölje a beállítás kijelölését mentéskor, ha a fájlokat majd tördelőprogramban szeretné használni. Ha a beállítás be van jelölve, az áttetsző elemekkel kapcsolatban álló felülnyomásos területeket összeolvasztja a program, a többi helyen pedig megőrzi a felülnyomást. Ha a fájl egy tördelőprogramból 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 színkódos 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 az Eszközök > Nyomtatási művelet > Összeolvasztási előnézet parancsot.
- Az InDesign programban használja az Ablak menü Kimenet, majd Összeolvasztási előnézet menüpontját.

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 felülnyomásos 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.

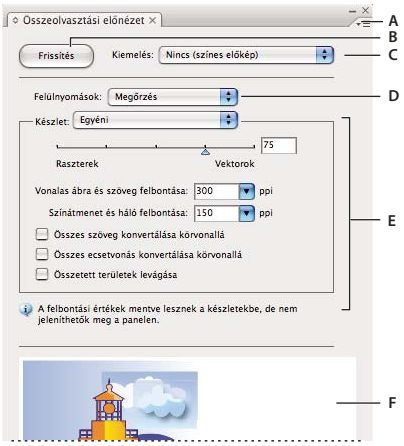
Az Illustrator és az Acrobat programban az előkép nagyításához kattintson az előkép területére. A kicsinyítéshez az Alt vagy az Option gomb lenyomása mellett kattintson az előkép területére. Az előkép mozgatásához tartsa lenyomva a szóköz billentyűt, és húzza odébb az előképet.

Még több súgótémakör

„Összeolvasztás – ismertető”, 465. oldal

Simítási előnézet panel áttekintése

Használja a Simítási 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. A Simítási előnézet panel megjelenítéséhez válassza az Ablak > Simítási előnézet elemet.



Simítási előnézet panel
***A)** Panel menü **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 raszterezett terület beállítást hozzáadja a Kiemelés legördülő menühöz (ez a lehetőség a számítógép intenzívebb teljesítményét igényli).

Tartsa szem előtt, hogy a Simítási előnézet panel nem arra szolgál, hogy a direktszínekről, felülnyomásokról, keverési módokról és képfelbontásokról precíz előnézetet mutasson. A direktszínek, felülnyomások és keverési módok kimenethez hasonló előnézetéhez használja az Illustrator Felülnyomási előkép módját.

Még több súgótémakör

„Az áttetszőség összeolvasztásának beállításai”, 467. 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 egyaránt alkalmazhatja a nyomtatott kimenetre és a fájlok PDF 1.3 (Acrobat 4.0), EPS és PostScript formátumba való mentésére és exportálására. Az Illustrator programban emellett olyankor is alkalmazhatja őket, amikor az Illustrator korábbi verziói számára ment fájlokat, vagy amikor tartalmat másol a vágólapra; 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.

Áttetszőség-összeolvasztási készletet a Nyomtatás párbeszédpanel Speciális lapján vagy a kezdeti Exportálás vagy Mentés másként párbeszédpanel után megjelenő formátumfüggő párbeszédpanelen választhat. Kialakíthat saját összeolvasztási készletet, de a programmal kapott alapértelmezés szerinti beállítások közül is választhat. Az alapértelmezett készletekben levő beállítások mindegyike megfelelő sebességet és minőséget biztosít a raszterizált 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.
- Meglevő 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 beállításmappáján kívülre menteni. Így a készlet nem vész 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 Válassza az Objektum > Átlátszóság simítása parancsot.

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.

Még több súgótémakör

„Az áttetszőség összeolvasztásának beállításai”, 467. 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

Alapértelmezés szerint átlátszatlan, átfedő színek nyomtatása esetén a felső szín kiejti az alatta lévő területet. A *felülnyomás* megakadályozza a kiejtést, és az alatta lévőkhöz képest áttetszőnek tünteti fel a legfelső átfedő festéket.

Ha a különböző bontásokból a nyomtatott színek átfedik egymást vagy kapcsolódnak egymáshoz, a nyomda regisztrációs hibái térközöket eredményezhetnek a színek végső kimenetén. A színek közötti lehetséges térközök 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.

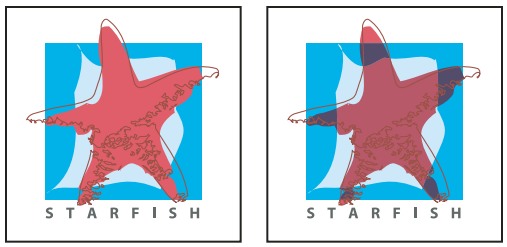
Felülnyomás ismertetése

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 térközök keletkezzenek a rajzelem fekete és színes területei között.
- Akkor alkalmazza a felülnyomást, ha az ábra nem használ közös festékszíneket, és túltöltött vagy átfedett festékhatásokat 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 színrebontás külön oldalon jelenik meg), vagy átfedő próbanyomással (ahol a színrebontások 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% fekete ecsetvonásra vagy kitöltésre alkalmazza 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 színrebontást 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 az Ecsetvonás, 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 lehetőséget.
6. Olyan direktszínek felülnyomásához, amelyek négyszínes megfelelői tartalmazzák a fekete megadott százalékértékét, jelölje be a Direktszínű feketék felvétele lehetőséget. 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 színrebontási 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.

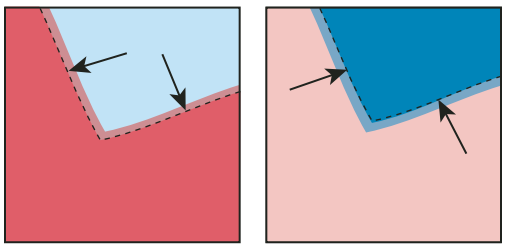
1. Kattintson a Fájl menü Nyomtatás parancsára.
2. A Nyomtatás párbeszédpanel bal oldalán kattintson a Speciális elemre.
3. Válassza a Felülnyomások menüből a Szimulálás vagy Törlés elemet.

Alátöltés

Alátöltés ismertetése

Ha a különböző bontásokból a nyomtatott színek átfedik egymást vagy kapcsolódnak egymáshoz, a nyomda regisztrációs hibái térközöket eredményezhetnek a színek végső kimenetén. A színek közötti lehetséges térközök 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 *alátöltés*, amelyben a világosabb objektum elfedi a sötétebbet, és látszólag kiterjed a háttérbe, és egy *rátöltés*, amelyben a világos elfedi a háttérbe tartozó sötét objektumot, és látszólag összepréseli, csökkenti az objektum terjedelmét.



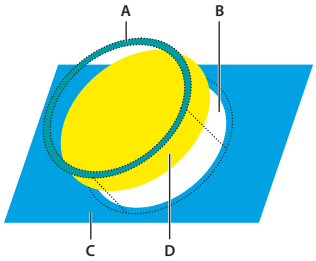
Alátöltés (az objektum elfedi a hátteret) és elfojtó (a háttér elfedi az objektumot) alátöltés összehasonlítása

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.

Még több súgótémakör

„A hatások ismertetése”, 395. oldal

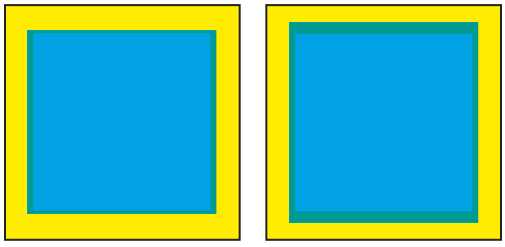
„Görbekezelő hatások alkalmazása”, 260. oldal

„Görbekezelő panel áttekintése”, 259. oldal

Alátöltési beállítások

Vastagság Adja meg az ecsetvonás vastagságát 0,01 és 5000 pont között. Egyeztessen a nyomdával a használandó értékről.

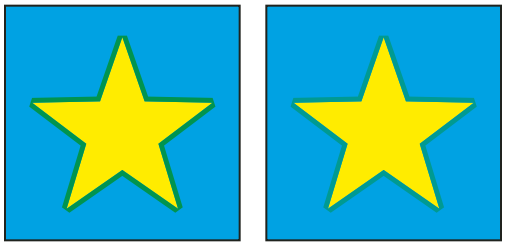
Magasság/szélesség A vízszintes vonalakon alkalmazott alátöltést a függőleges vonalakon lévő alátöltés százalékaként határozza meg. Más vízszintes és függőleges alátöltési érték megadása lehetővé teszi, hogy kompenzálja az olyan nyomdai rendellenességeket, például a papírnyújtás. Lépjen kapcsolatba a 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 négyszínes színnel A direktszín az alátöltéseket azokkal azonos négyszínes 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 görbéjét milyen pontosan számítja ki. Minél pontosabb a számítás, annál pontosabb a rajz, viszont annál több idő szükséges a célgörbe megrajzolásához.

Felesleges pontok eltávolítása (csak hatásként) Eltávolítja a felesleges pontokat.

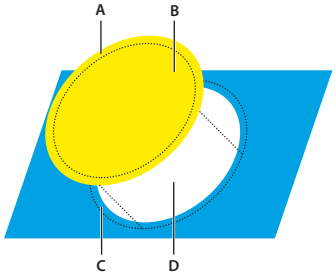
Alátöltés vagy rátöltés készítése

Komplex objektumok alátöltésének pontosabb szabályozásához vonalvastagság megadásával, majd a vonal felülnyomásának beállításával hozhat létre alátöltési hatást.

1 Válassza ki a két alátöltő objektum közül a felsőt.

2 Az Eszközök vagy a Szín panelen található Ecsetvonás négyzetben tegye az alábbiak egyikét:

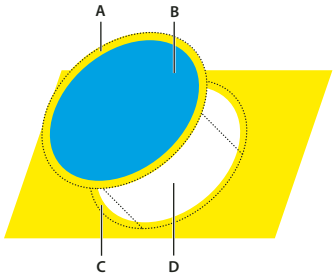
- Készíthet alátöltést úgy, hogy ugyanazokat a színértékeket alkalmazza a vonalra, és ugyanolyan formában, ahogy az a Kitöltés mezőben látható. Módosíthatja az ecsetvonás színértékét, ha kijelöli, és a Szín panelen módosítja annak színértékeit. Ez a módszer nagyobbá teszi az objektumot azáltal, hogy a kitöltőszínével megegyező ecsetvonással keretezi.



A kitöltőszínével megegyező ecsetvonással keretezett objektum
***A)** A felülnyomott ecsetvonás kiterjedő alátöltést hoz létre **B)** A kitöltés kiejtést hoz létre **C)** Az alátöltés területe **D)** Kiejtés területe*

- Rátöltés 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 keretezi azt.

3 Válassza az Ablak > Ecsetvonás.



A háttérszínnel keretezett objektum
***A)** A felülnyomott ecsetvonás 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 ecsetvonás 0,3 pont vastagságú alátöltést eredményez. Egy 2,0 pont vastagságú ecsetvonás 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 négyzetben rendeljen az ecsetvonáshoz fehér színt.

3 Az Ecsetvonás panelen jelölje ki a kívánt vonalvastagságot.

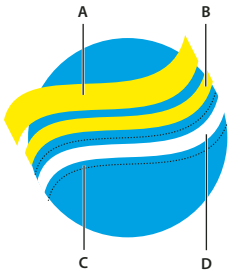
4 Másolja a vonalat és válassza a Szerkesztés > Beillesztés előre elemet. A másolatot az alátöltés létrehozására használhatja.

5 Az Eszközök vagy a Szín panelen található Ecsetvonás négyzet használatával keretezze a másolatot a kívánt színnel.

6 Az Ecsetvonás panelen válasszon egy olyan vonalvastagságot, amely vastagabb az alsó vonalnál.

7 Válassza az Ablak > Jellemzők elemet.

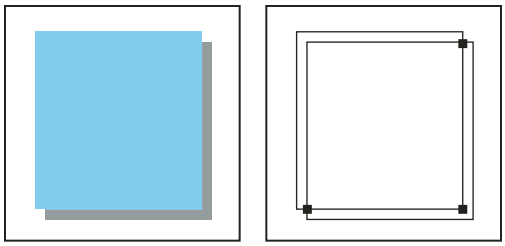
8 A felső vonalra vonatkozóan válassza a Felülnyomott ecsetvonás beállítást.



A kiterjedő alátöltéshez alkalmazott ecsetvonás másolata
***A)** A felülnyomott felső ecsetvonás kiterjedő alátöltést hoz létre **B)** Az alsó ecsetvonás 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 négyzetben 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

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 egységes, pontos beállítását igénylik.

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 egységes, 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 az alábbiak 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 lehetőséget, majd kattintson az Új gombra. A Nyomtatási készletek párbeszédpanelen írjon be egy új nevet vagy használja az alapértelmezés szerinti nevet, módosítsa a nyomtatási beállításokat, majd a Nyomtatási készletek párbeszédpanelre való visszatéréshez kattintson az OK gombra. Kattintson ismét az OK gombra.

A nyomtatási készletek alkalmazása

1 Kattintson a Fájl > Nyomtatás parancsra.

2 Válasszon egy nyomtatási készletet a Nyomtatási készlet menüből. Ha megfelelők a beállítások, hagyja jóvá a Nyomtatás párbeszédpanel nyomtatási beállításait.

3 Kattintson a Nyomtatás gombra.

A nyomtatási készletek szerkesztése

❖ Tegye az alábbiak 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 lehetőséget, válasszon ki egy készletet a listából, 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 menüpontot.

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 menüpontot.

2 Tegye az alábbiak egyikét:

- Készletek exportálásához jelöljön ki egy vagy több készletet a listán, és kattintson az Exportálás 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 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.

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 > Nyomtatás parancsra.
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

Műveletek

Műveletek – ismertető

A *műveletek* olyan feladatsorok, amelyeket egy fájlon vagy fájlkötegen futtathat – menüparancsok, panelbeállítások, eszközműveletek és így tovább. Létrehozhat például egy olyan műveletet, amely módosítja a kép méretét, adott hatással látja azt el, majd a kívánt formátumban menti a fájlt.

A műveletekbe nem rögzíthető tevékenységeknek megfelelő lépések is beiktathatók (például használhatja valamelyik festőeszközt). A műveletekbe modális vezérlőket is felvehet, amelyek lehetővé teszik, hogy a művelet futtatása közben egy párbeszédpanelen értékeket adjon meg.

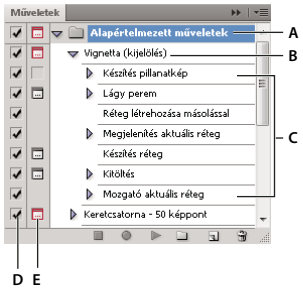
A Photoshop alkalmazásban a műveletek alkotják a *feldolgozó programok* alapját; ezek minialkalmazások, amelyek automatikusan feldolgozzák az ikonjukra húzott fájlokat.

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.

A Műveletek panel áttekintése

Műveleteket a Műveletek panel (Ablak menü, Műveletek parancs) használatával rögzíthet, szerkeszthet, játszhat le és törölhet. Ugyancsak ezen a panelen metheti és töltheti be a műveleti fájlokat.



A Photoshop Műveletek panelje
***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 panelen 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 panel 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 panelen

❖ 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 fájlon

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 fájlokon lehet futtatni.) A műveletből kihagyhat bizonyos parancsokat, vagy egy-egy parancsot külön is lejátszhat. Ha a művelet modális vezérlőt tartalmaz, párbeszédpaneleken értékeket definiálhat vagy 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 panelen kattintson a Lejátszás gombra ▶, vagy a panel menüjében válassza a Lejátszás parancsot.
- Ha egy teljes önálló műveletet le szeretne játszani, jelölje ki a művelet nevét, és a Műveletek panelen kattintson a Lejátszás gombra, vagy a panel 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 panelen kattintson a Lejátszás gombra, vagy a panel menüjében válassza a Lejátszás parancsot.
- Ha mindössze egy parancsot szeretne lejátszani, jelölje ki, majd a Műveletek panelen 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 panelen, 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 panelén kattintson az Új pillanatkép gombra, így a művelet rögzítése előtt pillanatképet készíthet a képről.

1 Nyisson meg egy fájlt.

2 A Műveletek panelen kattintson az Új művelet létrehozása (Photoshop) vagy az Új műveletsor létrehozása (Illustrator) gombra ⬒, illetve a panel 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.

Megjegyzés: *Ha egy művelethez olyan billentyűkombinációt rendel, amely egy paranccsal van társítva, a billentyűkombináció a műveletet (nem a parancsot) fogja végrehajtani.*

Szín Itt színt rendelhet a művelethez a Gomb módban való megjelenítéshez.

4 Kattintson a Felvétel indítása gombra. A Műveletek panelen vörösre változik a Felvétel indítása gomb .

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 fájlnév 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 panel menüjében található parancsokkal beszúrhatja a műveletbe.

6 A felvétel leállításához kattintson a Lejátszás/felvétel leállítása gombra, vagy a Műveletek panel menüjében válassza a Felvétel leállítása parancsot. (A Photoshop alkalmazásban erre a célra az Esc billentyűt is használhatja.)

A művelet rögzítésének folytatásához a Műveletek panel 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.

Művelet létrehozása után egy nem felvehető parancs beszúrásához jelölje ki a művelet azon elemét, amely után a feladatot be kívánja szúrni. Ezután válassza a Műveletsor panel menüjében a megfelelő parancsot.

Még több súgótémakör

„A Műveletek panel áttekintése”, 482. oldal

Nem felvehető menüparancs beszúrása

1 Válassza a Menüelem beszúrása lehetőséget a Műveletek paletta menüjében.

2 Indítsa el a parancsot a menüjéből, 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 Görbeválasztás beszúrása parancsot a Műveletsor panel menüjében.

Objektum kijelölésének beillesztése

1 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 műveletsor felvételekor a Műveletsor 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 műveletsor felvétele előtt adja meg a szelet optimalizálási beállításait, majd nyomja meg az Alt (Windows) vagy az Option (Mac OS) billentyűt, és kattintson az Emlékezzen elemre a Mentés webre párbeszédpanelen.

Műveletsor 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 panel 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 panel 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 műveletsor 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* szúrhat be. A modális vezérlő felfüggeszti a műveletet, hogy a felhasználó párbeszédpaneleken 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 panelen 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 panelen 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 panel 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).

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 megjelennének a képernyőn, így a műveleteket gyorsabban végrehajtja. Ha a műveletek végrehajtását követni szeretné a képernyőn, adja meg inkább a Lépésről lépésre beállítást.*

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.

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.

Még több súgótémakör

„A Műveletek panel áttekintése”, 482. 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 panel menüjében válassza a Felvétel indítása parancsot.

3 Rögzítse a további parancsokat.

4 Amikor végzett, kattintson a Lejátszás/felvétel leállítása gombra, vagy a Műveletek panel menüjében válassza a Felvétel leállítása parancsot.

Parancsok átrendezése a műveletben

❖ A Műveletek panelen 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 panel 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 panelen automatikusan listázza az összes létrehozott műveletet. Ha azonban egy műveletet valóban menteni szeretne, és a beállításfájlnak (Illustrator) vagy a Műveletek panel 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 A Műveletek panel menüjében válassza a Műveletek mentése parancsot.

3 Írja be a készlet nevét, adja meg a mentési helyét, és kattintson a Mentés gombra.

A fájl tetszőleges helyre menthető. A Műveletek panel 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 panel 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 szövegfájlt azonban nem töltheti be ismét a Photoshop alkalmazásba.

Műveletkészlet betöltése

Alapértelmezés szerint a Műveletek panel az előre definiált (az alkalmazással szállított) és a felhasználó által létrehozott műveleteket jeleníti meg. A panelre további műveletek is betölthetők.

❖ Tegye a következők egyikét:

- Kattintson a Műveletek panel 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 panel menüjének alján válasszon egy műveletkészletet.

A Photoshop műveletkészletfájljainak kiterjesztése .atn; az Illustrator műveletkészletfájljainak kiterjesztése .aia.

Az alapértelmezett műveletkészlet alaphelyzetbe állítása

1 Kattintson a Műveletek panel menüjének Műveletek visszaállítása parancsára.

2 Ha a Műveletek panelen 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 panelen 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 panelen kattintson duplán a készlet nevére, vagy a panel 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 panelen lévő összes műveletet le szeretné cserélni az új készlettel, a panel 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 végrehajtson. A Köteg paranccsal adat alapú 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 beállítást, 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 beállításaival mentett fájlokat a program mindig az eredeti fájlokéval 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 értékűre a kötegelt feldolgozás beállításakor.

Ha a kötegelt feldolgozás során több műveletsort szeretne végrehajtani, hozzon létre egy új műveletsort, és vegye fel a Köteg parancsot minden használni kívánt műveletsor esetében. Ezzel a módszerrel több mappát is feldolgozhat egyetlen kötegben. Több mappa kötegelt feldolgozásához hozzon létre a feldolgozandó mappákra utaló álneveket egy mappában.

Még több súgótémakör

„A Műveletek panel áttekintése”, 482. oldal

„Adatkészletek használata”, 494. oldal

Kötegbeállítások

Ha a Forrás beállításnál a Mappa lehetőséget választja, a következő beállításokat adhatja meg:

A műveletsor „megnyitási” parancsainak felülbírálása Megnyitja a megadott mappában lévő fájlokat, és figyelmen kívül hagyja az eredeti műveletsorban található Megnyitás parancsokat.

Almappákkal együtt A megadott mappán belül minden fájlt és mappát feldolgoz.

Ha a műveletsor tartalmaz bármilyen mentési vagy exportálási parancsot, a következő beállításokat adhatja meg:

A műveletsor „Mentés” parancsának felülbírálása A feldolgozott fájlokat a megadott célmappába, és nem a műveletsorban felvett helyre menti. A Válasszon gombra kattintva kijelölhető a célmappa.

A műveletsor „Exportálás” parancsainak felülbírálása A feldolgozott fájlokat a megadott célmappába, és nem a műveletsorban felvett helyre exportálja. A Válasszon gombra kattintva kijelölhető a célmappa.

Ha a Forrás beállításnál az Adatkészletek lehetőséget választja, megadhatja a fájlnevek generálásának módját a mentési és exportálási parancsok felülbírálásakor:

Fájl + szám A program a fájlnév generálásakor az eredeti dokumentum fájlnevét használja, eltávolítja a kiterjesztést, majd hozzáfűz egy háromjegyű, az adatkészletnek megfelelő számot.

Fájl + adatkészlet neve A program a fájlnév generálásakor az eredeti dokumentum fájlnevét használja, eltávolítja a kiterjesztést, majd kiegészíti a nevet egy aláhúzás karakterrel és az adatkészlet nevével.

Adatkészlet neve A program a fájlnév generálásakor az adatkészlet nevét használja.

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.

További tudnivalókért az Illusztrátor parancsfájl használatával kapcsolatban lásd az Adobe Illustrator CS5 Parancsfájlok mappájában található mintaparancsfájlokat és dokumentációt.

Parancsfájl futtatása

❖ Válassza a Fájl > Parancsfájlok menüpontot, és válasszon egy parancsfájlt. Választhatja a Fájl > Parancsfájlok > Egyéb parancsfájl parancsot is, és megkereshet egy parancsfájlt.

Megjegyzés: *Ha az Illustrator futtatása közben szerkeszt egy parancsfájlt, mentenie kell a módosításokat azok érvénybe léptetéséhez.*

Parancsfájl telepítése

❖ Másolja a parancsfájlt a számítógép merevlemezére.

Ha a parancsfájlt az Adobe Illustrator CS5 Parancsfájlok mappájába másolja, a parancsfájl megjelenik a Fájl > Parancsfájlok almenüben.

Ha a parancsfájlt a merevlemezen egy másik mappába másolja, a parancsfájl futtatásához az Illustrator menüjében válassza a Fájl > Parancsfájlok > Egyéb parancsfájl parancsot.

Megjegyzés: *Ha egy parancsfájlt az Adobe Illustrator CS5 Parancsfájlok mappájába helyez, miközben az Illustrator fut, újra kell indítania az Illustrator programot annak érdekében, hogy a parancsfájl megjelenjen a Parancsfájlok almenüben.*

Adat alapú grafikák

Adat alapú grafika ismertetése

Az adat alapú grafikákkal gyorsan és pontosan hozhatja létre egy rajzelem több változatát. A feladat lehet például 500 különböző webes reklámcsík létrehozása ugyanazon sablon alapján. Ahelyett, hogy a sablont kézzel töltené fel adatokkal (képekkel, szöveggel stb.), az adat alapú grafikák lehetővé teszik, hogy egy adatbázisra hivatkozó parancsfájl használatával hozza létre a webes reklámcsíkokat.

Az Illustrator szoftverben bármilyen rajzelemet az adat alapú 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 adat alapú grafikák együttműködési munkakörnyezetben használhatók. A következőkben néhány példát olvashat arra, hogyan alkalmazhatók az adat alapú 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.
- Aki a gyártásért felelős, használhat parancsfájlokat az Illustrator programban, vagy a Köteg parancsot. Használhat dinamikus képkiszolgálót is (például az Adobe® Graphics Server alkalmazást) a leképezési folyamat még nagyobb mértékű automatizálásához.

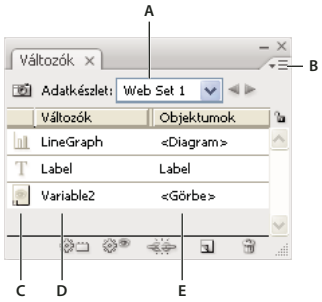
Még több súgótémakör

„Adatkészletek használata”, 494. oldal

„Változókönyvtárak ismertetése”, 495. oldal

Változók panel áttekintése

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.** Panel menü **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.

Még több súgótémakör

„Változók panel áttekintése”, 491. 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.

Még több súgótémakör

„Változók panel áttekintése”, 491. 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 Hivatkozások 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.

Még több súgótémakör

„Hivatkozások panel áttekintése”, 289. oldal

„Diagramadatok megadása”, 497. oldal

„Rétegek panel áttekintése”, 238. oldal

„Változók panel áttekintése”, 491. 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 (Windows) vagy az Illustrator > Beállítások > Mértékegységek (Mac OS) menüpontot, és válassza az XML azonosító lehetőséget.

Még több súgótémakör

„Változók panel áttekintése”, 491. 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.

Még több súgótémakör

„Adat alapú grafika ismertetése”, 491. oldal

„Műveletsor kötegelt végrehajtása fájlokon”, 489. oldal

„Változók panel áttekintése”, 491. 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.

Még több súgótémakör

„Adat alapú grafika ismertetése”, 491. oldal

„Adatkészletek használata”, 494. oldal

„Változók panel áttekintése”, 491. oldal

Sablon mentése adat alapú grafikához

Amikor változókat definiál egy Illustrator-dokumentumban, sablont készít adat alapú grafikához. A sablont SVG formátumban mentheti, hogy más Adobe-termékekkel, például az Adobe® Graphics Server alkalmazással is használhassa. Például az Adobe Graphics Server programmal dolgozó fejlesztők az SVG fájlban szereplő változókat közvetlenül adatbázishoz vagy más adatforráshoz köthetik.

1 Válassza a Fájl > Mentés másként menüpontot, adjon meg egy fájlnevet, állítsa be fájltípusként az SVG formátumot, végül kattintson a Mentés gombra.

2 Kattintson a Több beállítás gombra, és jelölje ki az Adobe Graphics Server adatok felvétele beállítást. Ez a beállítás tartalmaz minden információt, ami az SVG fájlban történő változóbehelyettesítéshez szükséges.

3 Kattintson az OK gombra.

15. fejezet: Diagramok

Diagramok létrehozása

A diagramokkal a statisztikai adatok vizuálisan jeleníthetők meg. Az Adobe Illustrator szoftverben kilenc különböző diagramtípust hozhat létre, és igényeinek megfelelően testreszabhatja azokat. Az Eszközök panelen kattintson a Diagram eszközre, tartsa lenyomva az egérgombot, és megtekintheti, hogy milyen típusú diagramokat hozhat létre.

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 nyomva tartásával négyzet alakúra korlátozhatja a diagram alakját.
- 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 elkezdi 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.

Még több súgótémakör

„Diagrameszköz-galéria”, 25. oldal

„Diagramadatok megadása”, 497. oldal

„Diagramok formázása és testreszabása”, 500. 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:

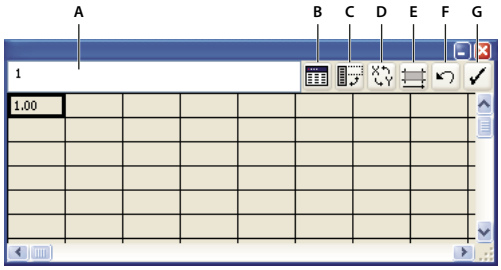
- Kattintson a Cellastílus gombra, és az Oszlopszélesség szövegmezőbe írjon be egy számot 0 és 20 között.
- Mozgassa a mutatót a módosítani kívánt oszlop széléhez. A mutató dupla nyílra változik. Ezután húzza a fogantyút a kívánt helyre.

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:

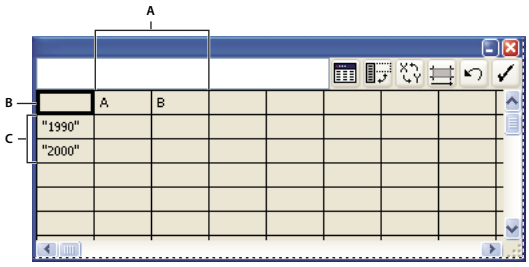
- Jelöljön ki egy cellát a munkalapon, és adja meg az adatot az ablak felső részén lévő szövegmezőben. Az adat beviteléhez és a sor következő cellájának kijelöléséhez nyomja le a Tab billentyűt, az adat beviteléhez és az oszlop következő cellájának kijelöléséhez nyomja le az Enter vagy a Return billentyűt, 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 beillesztendő adatok 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 ponttal elválasztva az ezreseket (**732.000**)). A Diagramadatok ablakban kattintson arra 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 idézőjelek közé írja. Ha például az 1996. évet címkeként szeretné megadni, az **„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:

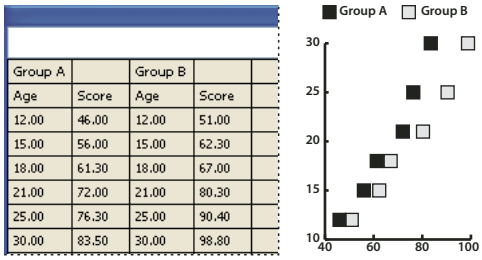
  Összes

  előfizetés

  1996

Szórásdiagramok adatkészleteinek megadása

A szórásdiagram abban különbözik a többi diagramtól, hogy mindként tengely értékeket mér, nincsenek kategóriák.

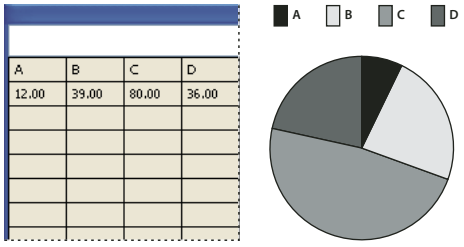


Szórásdiagram adatai

- Adjon meg adatkészletcímkéket 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.

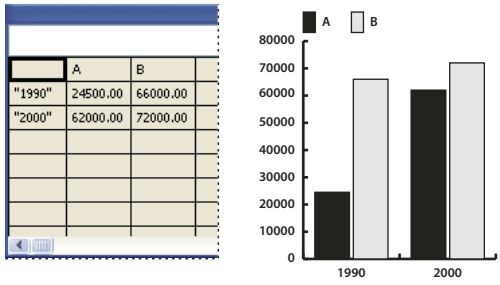


Kördiagram adatai

- Az oszlop, halmozott oszlop, sáv, halmozott sáv, vonal, terület és radar típusú diagramokhoz hasonlóan adhatja meg az adatkészletek címkéit: 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 címkéit, elkezdheti az adatkészletek bevitelét a megfelelő oszlopba.



Oszlopdiagram 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 oszlopdiagramok 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\hu_HU\Mintafájlok\Görbe minták 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 kijelölés eszközt vagy a Csoportos kijelölés eszközt.

Azt is fontos megérteni, hogyan kacsolódnak 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.

Még több súgótémakör

„Diagramtervek ismertetése”, 506. 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 kijelölés eszközzel jelölje ki a színátmenettel színezett objektumokat, és fesse őket valamelyik négyszínes 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 közepére 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 léptékezést generál az egyes tengelyekhez. Ez a módszer akkor különösen hasznos, ha egy diagramban különböző diagramtípusokat kombinál.

1 Válassza a Csoportos kijelölés eszközt .

2 Kattintson azon adatkészlet feliratára, amelyet a tengelyhez szeretne rendelni.

3 A Csoportos kijelölés 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.

Még több súgótémakör

„Kijelölés eszközök galériája”, 20. 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 specifikációinak 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 százalékértékek és a feliratok alaphelyzetben fekete színűek. Ha egy sötét hátterű szeletben nem látszik a felirat, színezze át a sötét hátteret. A Csoportos kijelölés eszközzel jelölje ki a sötét színű kördiagram-szeleteket, és színezze 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.

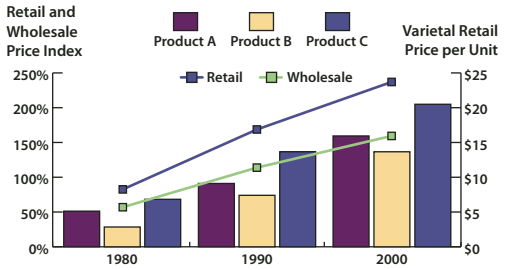
- **Arány** A diagramokat arányosan átméretezi.
- **Páros** Minden kördiagramot ugyanolyan átmérőjűvé alakít.
- **Halmozott** Minden kördiagramot egy másikra helyez, és minden diagram méretezése a többihez arányosan történik.

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 Csoportos kijelölés eszközt .
2. Kattintson a módosítani kívánt adatok feliratára.
3. A Csoportos kijelölés 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 Csoportos kijelölés eszközt .
2. Kattintson a kijelölni kívánt oszlopok feliratára.
3. A Csoportos kijelölés 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 kijelölés 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 Csoportos kijelölés 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

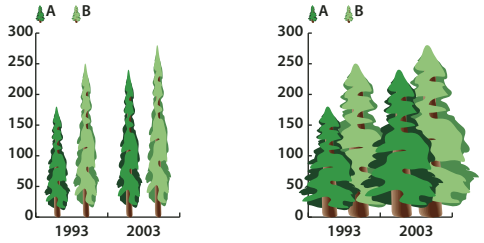
Diagramtervek ismertetése

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, mintázatokat 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:

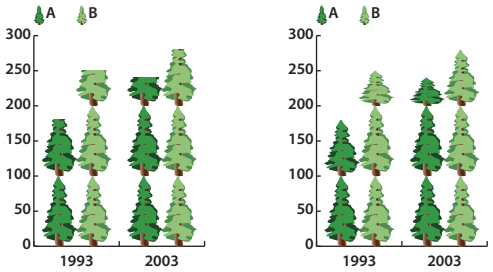
Függőlegesen méretezett terv Függőleges irányban van nyújtva vagy összenyomva. A szélessége nem változik.

Egységesen méretezett terv Függőlegesen és vízszintesen is méretezve van. A tervek függőleges térközének beállítása nem történik meg a különböző szélességekhez.



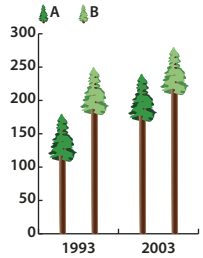
Függőlegesen és egységesen méretezett diagramterv összehasonlítása

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 töltse 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.

Még több súgótémakör

„Mintázatok ismertetése”, 211. 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 kijelölés eszközzel vagy a Csoportos kijelölés 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 . 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.

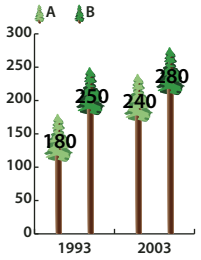
6 A Kijelölés eszközzel jelölje ki a teljes tervet, beleértve a téglalapot és az esetleges szövegeket is.

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 Csoportos kijelölés 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.

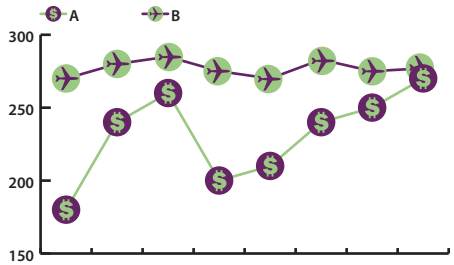
Jelölőterv alkalmazása vonal- vagy szórásdiagramra

1 Hozza létre vagy importálja az oszloptervet.

2 A Csoportos kijelölés 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 beilleszteni 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

Billentyűparancsok testreszabása

A billentyűparancsok használata produktívabbá teszi az Illustrator használatát. Használhatja az Illustrator alapértelmezett billentyűparancsait, illetve hozzáadhat és az igényeinek megfelelőre alakíthat billentyűparancsokat.

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.

Ha előzőleg az alapértelmezettől eltérő billentyűparancsokat mentett el, akkor azok billentyűkiosztását az Illustrator beállításmappájának KYS kiterjesztésű fájlja tartalmazza. Ez a fájl átmásolható az új számítógépen ugyanebbe a mappába (az Illustrator beállításmappájába). Ezt követően kiválasztható ez a készlet az Illustrator Billentyűparancsok párbeszédpaneljén.

Egyazon .kys fájl eltérő platformok alatt is használhatók, amennyiben a módosított billentyűk érvényesek a másik platformok alatt is.

Alább közöljük a pontos helyeket, ahová az Illustrator a billentyűparancsok kiosztási fájlját alapértelmezés szerint menti:

Mac OS:

```
user/Library/Preferences/Illustrator CS5 Settings/[language]/mycustomshortcut.kys
```

Windows Vista és Windows 7

```
<rootdir>\Users\[user name]\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Illustrator CS5
Settings\[language]\mycustomshortcut.kys
```

Win XP

```
<rootdir>\Document and Settings\<user name>\Application Data\Adobe\Adobe Illustrator CS5
Settings\[language]\mycustomshortcut.kys
```

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 eszköztippjében 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 szövegfájlt használhatja a billentyűparancsok listájának nyomtatására.

Alapértelmezett billentyűparancsok

Billentyűparancsok eszközök kijelöléséhez

Eredmény	**Windows:**	**Mac OS:**
Rajztábla eszköz	Shift + O	Shift + O
Kijelölés eszköz	V	V
Közvetlen kijelölés eszköz	A	A
Varázspálca eszköz	Y	Y
Lasszó eszköz	Q	Q
Toll eszköz	P	P
Pacaecset eszköz	Shift+B	Shift+B
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

Eredmény	**Windows:**	**Mac OS:**
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
Szélességi eszköz	Shift+W	Shift+W
Szabad átalakítás eszköz	E	E
Alakzatformáló eszköz	Shift+M	Shift+M
Perspektívarács eszköz	Shift+P	Shift+P
Perspektíva kijelölése eszköz	Shift+V	Shift+V
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
Szelet eszköz	Shift + K	Shift + K
Radír eszköz	Shift + E	Shift + E
Olló eszköz	C	C
Kéz eszköz	H	H
Nagyító eszköz	Z	Z
Váltás a Simítás eszközre a Pacaecset eszköz használata közben	Nyomja le az Alt billentyűt	Nyomja le az Option billentyűt

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 eszközleírásokban.

Eredmény	**Windows:**	**Mac OS:**
Váltás képernyőmódok között: Normál képernyőmód, Teljes képernyőmód menüsávval, Teljes képernyőmód	F	F
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

Eredmény	**Windows:**	**Mac OS:**
Váltás a Kéz eszközre (amikor nem szövegszerkesztési módban van)	Szóköz	Szóköz
Váltás a Nagyító eszközre nagyítás módban	Ctrl + szóköz	Szóköz + Command
Váltás a Nagyító eszközre kicsinyítés módban	Ctrl + Alt + szóköz	Szóköz + Command + Option
A Nagyító eszköz keretezése ilyenkor húzással áthelyezhető	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
Rajztáblák megjelenítése/elrejtése	Ctrl + Shift + H	Command + Shift + H
Rajztáblavonalzók megjelenítése/elrejtése	Ctrl+Alt+R	Command + Option + R
Az összes rajztábla megjelenítése az ablakban	Ctrl+Alt+0 (nulla)	Command+Option+0 (nulla)
Beillesztés azonos helyre az aktív rajztáblán	Ctrl+Shift+V	Command+Shift+V
Kilépés a Rajztábla eszköz módból	Esc	Esc
Rajztábla létrehozása egy másik rajztáblán belül	Shift-húzás	Shift-húzás
Több rajztábla kijelölése a Rajztáblák panelen	Ctrl+kattintás	Command+kattintás
A következő dokumentumra lépés	Ctrl + F6	Command + F6
Az előző dokumentumra lépés	Ctrl+Shift+F6	Command+Shift+F6
A következő dokumentumcsoportra lépés	Ctrl+Alt+F6	Command+Option+F6
Az előző dokumentumcsoportra lépés	Ctrl+Alt+Shift+F6	Command+Option+Shift+F6
Kilépés a teljes képernyő módból	Esc	Esc
Több rajztábla mentése Illustrator CS3 vagy korábbi formátumban	Alt+v	

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
Spirál meneteinek hozzáadása vagy kivonása a spirál hosszának növelése közben	Kezdje el a húzást, majd közben nyomja le az Alt billentyűt	Kezdje el a húzást, majd közben nyomja le az Option billentyűt
Spirál csökkenési arányának módosítása	Kezdje el a húzást, majd közben nyomja le a Ctrl billentyűt	Kezdje el a húzást, majd közben nyomja le a Command billentyűt
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

Eredmény	Windows:	Mac OS:
Élő kontúr objektum létrehozása és kiterjesztése egy lépésben	Alt + kattintás a Vezérlőpult Élő kontúr gombján, vagy tartsa lenyomva az Alt billentyűt, és jelölje ki a kontúrozó készletet.	Option + kattintás a Vezérlőpult Élő kontúr gombján, vagy tartsa lenyomva az Option billentyűt, és jelölje ki a kontúrozó készletet.
A Pacaecset méretének növelése	] (záró szögletes zárójel)	] (záró szögletes zárójel)
A Pacaecset méretének csökkentése	[(nyitó szögletes zárójel)	[(nyitó szögletes zárójel)
A Pacaecsettel rajzolt görbe mértének megtartása vízszintesen, illetve függőlegesen	Shift	Shift
Rajzolási módok közötti váltás	Shift+D	Shift+D
Két vagy több görbe egyesítése	Jelölje ki a görbét, majd nyomja meg Ctrl+J gyorsbillentyűt	Jelölje ki a görbét, majd nyomja meg Command+J gyorsbillentyűt
Sarkos és lekerekített egyesítés	Jelölje ki a görbét, majd nyomja meg Shift+Ctrl+Alt+J gyorsbillentyűt	Jelölje ki a szerkesztőpontot, majd nyomja meg a Shift+Command+Option+J gyorsbillentyűt

Billentyűk jelentése perspektív rajzolásnál

Ez a lista nem tartalmazza az összes billentyűparancsot. A táblázatban csak azok a billentyűparancsok szerepelnek, amelyek nem jelennek meg a menüparancsokban vagy az eszközleírásokban.

Eredmények	Windows:	Mac OS:
Perspektívarács eszköz	Shift+P	Shift+P
Perspektíva kijelölése eszköz	Shift+V	Shift+V
Perspektívarács	Ctrl+Shift+I	Command+Shift+I
Objektumok merőleges áthelyezése	Az „5” számbillentyű lenyomása mellett húzza el az objektumot	Az „5” számbillentyű lenyomása mellett húzza el az objektumot
Perspektívasíkok közötti átváltás	Válassza a Perspektíva kijelölése eszközt, majd nyomja meg az 1 billentyűt a bal oldali rácshoz, a 2 billentyűt a vízszintes rácshoz, a 3 billentyűt a jobb oldali rácshoz, illetve a 4 billentyűt, ha nem kíván aktív rácsot	Válassza a Perspektíva kijelölése eszközt, majd nyomja meg az 1 billentyűt a bal oldali rácshoz, a 2 billentyűt a vízszintes rácshoz, a 3 billentyűt a jobb oldali rácshoz, illetve a 4 billentyűt, ha nem kíván aktív rácsot
Objektum perspektívába másolása	Ctrl+Alt+elhúzás	Command+Alt+elhúzás
Perspektív objektumok átalakításának megismétlése	Ctrl+D	Command + D
Rajzolási módok közötti átváltás	Shift+D	Shift+D

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 eszközleírásokban.

Eredmény	Windows:	Mac OS:
Váltás az utolsóként használt kijelölés eszközre (Kijelölés eszköz, Közvetlen kijelölés eszköz vagy Csoportos kijelölés eszköz)	Ctrl	Command
Váltás a Közvetlen kijelölés eszköz és a Csoportos kijelölés eszköz között	Alt	Option
Hozzáadás egy kijelöléshez a Kijelölés eszközzel, a Közvetlen kijelölés eszközzel, a Csoportos kijelölés eszközzel, az Élő festési kijelölés eszközzel vagy a Varázspálca eszközzel	Shift + kattintás	Shift + kattintás
Eltávolítás egy kijelölésből a Kijelölés eszköz, a Közvetlen kijelölés eszköz, a Csoportos kijelölés 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 Lasszó eszköz számára	Caps Lock	Caps Lock
Az aktív rajztáblán található grafikák kijelölése	Ctrl+Alt+A	Command + Option + A
Vágójelek létrehozása a kijelölt objektum körül	Alt+c+o	
Hátul lévő objektumok kijelölése	Ctrl+kattintás kétszer	Cmd+kattintás kétszer
Hátul lévő kijelölése elkülönítés módban	Ctrl+kattintás kétszer	Command+kattintás kétszer

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 eszközleírásokban.

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 eszközleírásokban.

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
A Görbekezelő panel alakzatmódgombjaival hozhatók létre összetett görbék	Alt + Alakzatmód	Option + Alakzatmód
Az Alakzatformáló eszközzel létrehozott, nem kívánt zárt felületrészek törlése	Alt+kattintás a zárt felületrészre	Option+kattintás a zárt felületrészre
Válassza ki az Alakzatformáló eszközt	Shift+M	Shift+M
Jelenítsen meg téglalap alakú keretezést, hogy könnyebben lehessen egyesíteni több görbét (az Alakzatformáló eszköz használatakor)	Shift+elhúzás	Shift+elhúzás

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 ecsetvonás 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	A Ctrl + kattintás az Eszközök panelen vagy a Színátmenet panelen található Színátmenet gombra	Command + kattintás az Eszközök panelen vagy a Színátmenet panelen található Színátmenet gombra

Eredmény	Windows:	Mac OS:
Mozaik beállítások megnyitása a kijelölt raszterobjektumokhoz	Alt+o+j	
Sörteecset méretének csökkentése	[	[
Sörteecset méretének növelése	]	]
Sörteecset festési opacitásának beállítása	Számbillentyűk: 1–0 Az 1 számbillentyű 10%-kal növeli az értéket A 0 számbillentyű 100%-ra növeli az értéket	Számbillentyűk: 1–0 Az 1 számbillentyű 10%-kal növeli az értéket A 0 számbillentyű 100%-ra növeli az értéket

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 az ecsetvonás 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 ecsetvonás nélküli éleken át, szomszédos lapokra	Dupla kattintás + Élő festékesvödör eszköz	Dupla kattintás + Élő festékesvödör eszköz
Minden azonos kitöltésű lap kitöltése, és minden azonos ecsetvonású szegély keretezése	Háromszoros kattintás + Élő festékesvödör eszköz	Háromszoros kattintás + Élő festékesvödör eszköz
Átváltás a Pipetta eszközre és a kitöltés és/vagy az ecsetvonás 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/ecsetvonású, összekapcsolt lap/szegély kijelölése	Dupla kattintás + Élő festési kijelölés	Dupla kattintás + Élő festési kijelölés
Minden azonos kitöltésű/ecsetvonású 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 eszközleírásokban.

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

Billentyűk jelentése változó szélességi pont létrehozásánál

Ez a lista nem tartalmazza az összes billentyűparancsot. A táblázatban csak azok a billentyűparancsok szerepelnek, amelyek nem jelennek meg a menüparancsokban vagy az eszközleírásokban.

Eredmények	Windows:	Mac OS:
Több szélességi pontot kijelölve	Shift+kattintás	Shift+kattintás
Nem egyforma szélességek létrehozása	Alt+elhúzás	Option+elhúzás
Lemásolja a szélességi pontot	Szélességi pont Alt+elhúzása	Szélességi pont Option+elhúzása
Több szélességi pont helyzetének módosítása	Shift+elhúzás	Shift+elhúzás
Kijelöl szélességi pont törlése	Törlés	Törlés
Szélességi pont kijelölésének megszűntetése	Esc	Esc

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 eszközleírásokban.

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
Bekezdés sorkizárása	Ctrl + Shift + J	Command + Shift + J
Helyi sortörés beszúrása	Shift + Enter	Shift + Return
Alávágás kiemelése	Ctrl + Alt + K	Command + Option + K

Eredmény	**Windows:**	**Mac OS:**
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
Alávágás és betűköz növelése vagy csökkentése	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)
Alávágás és betűköz növelése vagy csökkentése ötszörösen	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 görbén" eszköz, illetve a „Függőleges szövegterület" és a „Függőleges szöveg a görbén" eszközök között.	Alt	Option

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 eszközleírásokban.

Eredmény	**Windows:**	**Mac OS:**
Beállítások megadása (kivéve a Műveletsorok, Ecsetek, Színminták 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 aktívan tartása	Shift + Enter	Shift + Return
Műveletsorok, ecsetek, rétegek, hivatkozások, stílusok vagy színminták kijelölése	Shift + kattintás	Shift + kattintás

Eredmény	Windows:	Mac OS:
Nem folytonos műveletsorok, ecsetek, rétegek (csak azonos szintről), hivatkozások, stílusok, vagy színminták kijelölése	Ctrl + kattintás	Command + kattintás
Összes panel megjelenítése/elrejtése	Tab	Tab
Összes panel megjelenítése/elrejtése az Eszközök és a Vezérlőpult 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 eszközleírásokban.

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	Kattintson a Ctrl billentyű lenyomása mellett az „Aktuális kijelölés lejátszása” gombra	Kattintson a Command billentyű lenyomása mellett az „Aktuális kijelölés lejátszása” 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 eszközleírásokban.

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 eszközleírásokban.

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 eszközleírásokban.

Eredmény	**Windows:**	**Mac OS:**
Az aktuális színkitöltés/ecsetvonás komplementer színének kijelölése	Ctrl + kattintás a színellenőrző csíkra	Command + kattintás a színellenőrző csíkra
A nem aktív kitöltés/ecsetvonás módosítása	Alt + kattintás a színellenőrző csíkra	Option + kattintás a színellenőrző csíkra
A nem aktív kitöltés/ecsetvonás komplementer színének kijelölése	Ctrl + Alt + kattintás a színellenőrző csíkra	Command + Option + kattintás a színellenőrző csíkra
Az aktuális kitöltés/ecsetvonás inverz színének kijelölése	Ctrl + Shift + kattintás a színellenőrző csíkra	Command + Shift + kattintás a színellenőrző csíkra
A nem aktív kitöltés/ecsetvonás 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 eszközleírásokban.

Eredmény	**Windows:**	**Mac OS:**
Színállomások megkettőzése	Alt-húzás	Option-húzás
Színállomások felcserélése	Alt + egyik színállomás áthúzása a másikra	Option + egyik színállomás áthúzása a másikra
Színminta alkalmazása aktív (vagy kijelölt) színállomásra	Alt + kattintás a színmintára a Színtárak panelen	Option + kattintás a színmintára a Színtárak panelen
Színátmenetes kitöltés visszaállítása az alapértelmezés szerinti fekete-fehér lineáris színátmenetre	Ctrl + kattintás a Színátmenet panelen található Színátmenetes kitöltés mezőre	Command + kattintás a Színátmenet panelen található Színátmenetes kitöltés mezőre
Színátmenet panel megjelenítése/elrejtése	Ctrl+Alt+G	Command+Option+G
Szög és végpont együttes módosítása	Az Alt billentyű lenyomása mellett húzza el a színátmenet-magyarázó végpontját	Az Option billentyű lenyomása mellett húzza el a színátmenet-magyarázó végpontját
A Színátmenet eszköz, illetve a Színátmenet nyilának megtartása húzás közben	Shift-húzás	Shift-húzás
Színátmenet-magyarázó megjelenítése a kijelölt színátmenetes objektumban	G	G

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 eszközleírásokban.

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 háromszögön	Option + kattintás a kibontási háromszögön
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 egy rétegre, alrétegre vagy csoportba	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 eszközleírásokban.

Eredmény	Windows:	Mac OS:
Új direktszín létrehozása	Ctrl + kattintás az Új színminta gombra	Command + kattintás az Új színminta gombra
Új globális nyomdai alapszínek létrehozása	Ctrl + Shift + kattintás az Új színminta gombra	Command + Shift + kattintás az Új színminta gombra
Színminta helyettesítése egy másikkal	Alt + a színminta húzása egy másikra	Option + a színminta húzása egy másikra

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 eszközleírásokban.

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 eszközleírásokban.

Eredmény	Windows:	Mac OS:
Maszk módosítása szürkeárnyalatos képre a szerkesztéshez	Alt + kattintás a maszk bélyegképén	Option + kattintás a maszk bélyegképén
Opacitásmaszk kikapcsolása	Shift + kattintás a maszk bélyegképén	Shift + kattintás a maszk bélyegképén
Opacitásmaszk bekapcsolása	Shift + kattintás a kikapcsolt maszk bélyegképén	Shift + kattintás a kikapcsolt maszk bélyegképén
Opacitás növelése/csökkentése 1%-kal	Kattintás az Opacitás mezőn + Fel nyíl/Le nyíl	Kattintás az Opacitás mezőn + Fel nyíl/Le nyíl
Opacitás növelése/csökkentése 10%-kal	Shift + kattintás az Opacitás mezőn + Fel nyíl/Le nyíl	Shift + kattintás az Opacitás 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 eszközleírásokban.

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

Eredmény	**Windows:**	**Mac OS:**
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
Perspektívarács megjelenítése/elrejtése	Ctrl+Shift+I	Command+Shift+I