

**ADOBE
CREATIVE SUITE 3**

Illustrator Bitképek és nyomtatás

Dr. Pétery Kristóf

Mercator
Stúdió

Minden jog fenntartva, beleértve bárminemű sokszorosítás, másolás és közlés jogát is.

Kiadja a Mercator Stúdió
Felelős kiadó a Mercator Stúdió vezetője
Lektor: Gál Veronika
Szerkesztő: Pétery István
Műszaki szerkesztés, tipográfia: Dr. Pétery Kristóf

ISBN 978-963-606-657-4

© Dr. Pétery Kristóf PhD, 2007
© Mercator Stúdió, 2007

Mercator Stúdió Elektronikus Könyvkiadó
2000 Szentendre, Harkály u. 17.
www.akonyv.hu és www.peterybooks.hu
T/F: 06-26-301-549
06-30-305-9489

TARTALOM

TARTALOM	3
ELŐSZÓ.....	5
BITKÉPEK KEZELÉSE	8
Csatolások kezelése.....	11
Szerkesztés a forrásprogramban.....	15
A szűrők alkalmazása.....	16
Grafikus szűrők.....	17
Illustrator szűrők	18
Létrehozás szűrők	18
Stilizálás szűrők.....	19
Színek szűrői.....	20
Torzítás szűrők	24
Photoshop szűrők.....	26
Ecsetvonás szűrők	29
Felület (Textúra) szűrők.....	32
Videó szűrők.....	35
NTSC színek	35
Összefűzés.....	35
Művészi szűrők.....	35
Képpontosítás szűrők	42
Borzolás.....	43
Kristályosítás	43
Rajzolt szűrők	44
Stilizált szűrő	51
Bitkép torzító szűrők	51
Élesítés szűrő	52
Életlenítő szűrők.....	53
Gauss életlenítés.....	53

Sugaras életlenítés	53
Intelligens életlenítés	54
Hatások	54
Térbeli hatások	56
Alakzatok átalakítása	63
Vektoros elemek raszterizálása	64
Photoshop képek használata	64
A behelyezett kép színbeállítása	65
A behelyezett kép megkettőzése	65
A behelyezett kép lecserélése	66
Grafika exportálása Photoshopba	66
SZÍNKEZELÉS, NYOMTATÁS	68
Alátöltés	69
Oldalbeállítás	71
Színkezelés	72
Színek ellenőrzése a képernyőn	75
Nyomtatási beállítások	76
Mozaikos grafikák beállítása	79
A kifutó és a nyomdai kellékek	80
Színrebontás	81
Egyéb beállítások	84
A nyomtató beállítása	85
A nyomat elhelyezése	88
A dokumentum nyomtatása	88
Munkafolyamat-automatizálás	89
Kötegelt parancsvégrehajtás	93
Felhasznált és ajánlott irodalom	96

ELŐSZÓ

Tisztelt Olvasó!

A grafikus programok a képkezelés-és tárolás szempontjából két csoportra oszthatók. A vektorgrafikus szoftverek az ábrázolás során a képet alkotó alakzatokat matematikai egyenletekkel írják le, ebből adódik az az előny, hogy az ilyen képek korlátlan mértékben nagyíthatók és kisebb helyet foglalnak el, hátrányuk, hogy fényképek kezelésére nem alkalmasak (bár ma már léteznek hibrid rendszerek is). Ezzel szemben a rasztergrafikus kép pixelekből áll, és az állományok a kép minden egyes képpontjának színét és egyéb jellemzőit eltárolják. E tárolási és feldolgozási mód előnye, hogy minden egyes képpont külön szerkeszthető, így fényképek feldolgozására, retusálására kiválóan használható, hátránya viszont az, hogy ezek a képek sokkal nagyobb lemezterületet foglalnak és a számítógép memóriájának méretével szemben is igényesebbek, ugyanakkor az ilyen képek minőségromlás nélkül csak korlátozottan nagyíthatók.

A vektorgrafikus programok közé tartozik az Adobe Systems Incorporated cég Illustrator nevű programja, amely a bitképes Photoshophoz hasonlóan egyfajta etalon, ipari szabvány a grafikával foglalkozók körében. Az első Illustrator 1987-ben jelent meg. Eredetileg Apple Macintosh számítógépeken volt használható, később megjelent IBM kompatibilis személyi számítógépeken használható változata is. A vektoros rajzszerkesztők egyik legelterjedtebb, legkedveltebb programja az egész világon. E piacon a CorelDRAW örök vetélytársa. Míg az ellenlábas népszerűségét annak köszönheti, hogy komplex programcsomag részeként árulják, az Illustrator mellett szól, hogy Macintosh számítógépeken is használható, minden szokásos vektoros formátumot kezel (importál és exportál), saját grafikus formátumát (.ai) a fontosabb grafikus és kiadványszerkesztő programok felismerik, eszközeit könnyen kezelik a piacvezető raszteres képszerkesztő (Adobe Photoshop) felhasználói, illetve ugyanezeket a vektoros rajzeszközöket építették

be az egyik legújabb kedvenc, a kiadványszerkesztő Adobe Indesign programba is. A program CS (11-es) változata 2004-ben jelent meg, majd hamarosan, 2005-ben előrukkoltak a 12-es (CS2) változattal, amelyet magyar nyelvű felhasználói felülettel is kiegészítettek. A CS3-as változat 2007-ben jelent meg. Sajnos, a sűgő nyelve továbbra is angol maradt.

Az Illustratorból származó grafikák, lapterv felhasználhatók az interneten, nyomtatásban és multimédiás videoanimáció alapjaként. Az Illustrator fájlok természetesen más Adobe programokban is feldolgozhatók, sőt a program .ai formátumát a leggyakrabban használt irodai (például a Microsoft Word) és konkurens grafikai szoftverek (például a CorelDRAW) is felismerik. A legújabb technológiát a dinamikusan változó adatbázistartalom nyugvó XML-dokumentumok, valamint a csoportmunka kiterjesztése testesítik meg. Az előbbi óriási segítséget nyújt egy sablonra épülő dokumentum előállításában, miközben biztosítja, hogy ne számtalan mutáció készüljön, az utóbbi pedig – ha a Creative Suite CS3 programcsomagot telepítettük – lehetővé teszi a munkacsoport számára a dokumentumok pontos verziókövetését, miközben a hozzáférési jogosultságok egy kézben tarthatók.

Az Illustratorral szinte mindenféle képfeldolgozással kapcsolatos probléma megoldható. A programban az előző változathoz képest több újdonság jelent meg, amelyek közül a legfontosabbakat a könyv elején, külön fejezetben ismertetjük.

A könnyebb kezelhetőség és költségtakarékosság érdekében az Illustrator programmal kapcsolatos ismereteket is több kötetben dolgoztuk fel. A *Kezdő lépések* című kötet alapján a program kezdő felhasználói elindulhatnak a program felfedezésére és reméljük forgatása hasznos alapot nyújt a további kötetekhez, amelyek már építenek az itt leírt ismeretekre. Az újdonságok bemutatása előtt, tekintettel azokra, akik korábbi változatról frissítenek, bemutattuk a CS2 változat újdonságait is.

A Macintosh és a PC platformon a program kezelése szinte teljesen megegyezik, a néhány eltérésre az adott helyen felhívjuk a figyelmet. Az egyik különbség az eltérő könyvtárszerkezet, egy másik eltérés a billentyűkombinációk használata. A PC-ken például a **Ctrl** billentyű nyomva tartása szükséges egyes funkciók kiváltásához,

míg a Macintosh rendszereken ennek a **Command** (⌘), illetve az „Alma” billentyű felel meg. A PC-ken elterjedten használjuk a jobb egérgombbal megjeleníthető helyi menüket, ehhez a Mac felhasználóknak a **Ctrl** billentyű nyomva tartása közben kell kattintaniuk az objektumra.

A szoftver munkakörnyezete egyszerű, interaktív, a felhasználói felületet mindenki könnyen átalakíthatja úgy, hogy a legjobban segítse a hatékony munkát. Az itt leírtak megértéséhez és alkalmazásához különösebb számítástechnikai ismeretekre nincs szükség, elegendő a Macintosh OS, vagy Windows operációs rendszer alapfokú ismerete.

A papír alapú – hagyományos – könyvek kezelési módja némiképpen módosul az elektronikus könyvet „forgatók” számára. Ez a könyv az ingyenes Acrobat Reader 5.0 (illetve későbbi változat) vagy Adobe Reader segítségével olvasható. Akinek nincs ilyen programja, az letöltheti többek közt a www.adobe.com webhelyről is. Az ilyen típusú könyvek igen előnyös tulajdonsága, hogy a képernyőn megjeleníthető a tartalomjegyzék, amelynek + ikonjaival jelölt csomópontjaiban alfejezeteket tartalmazó ágakat nyithatunk ki. A tartalomjegyzék bejegyzései ugyanakkor ugróhivatkozásként szolgálnak. Ha egy fejezetre akarunk lépni, akkor elegendő a bal oldali ablakrészben megjelenített könyvjelző-lista megfelelő részére kattintani. Sőt az ilyen könyvek teljes szövegében kereshetünk.

Végezetül: bár könyvünk készítése során a megfelelő gondossággal igyekeztünk eljárni (beleértve a tartalmi pontosságot és a mondanivalót tükröző formát), ez minden bizonnyal nem óvott meg a tévedésektől – különös tekintettel arra, hogy a kötetet még a program béta változatának ismeretében kezdtük el írni. Kérem, fogadják megértéssel hibáimat.

Szentendre, 2007. október

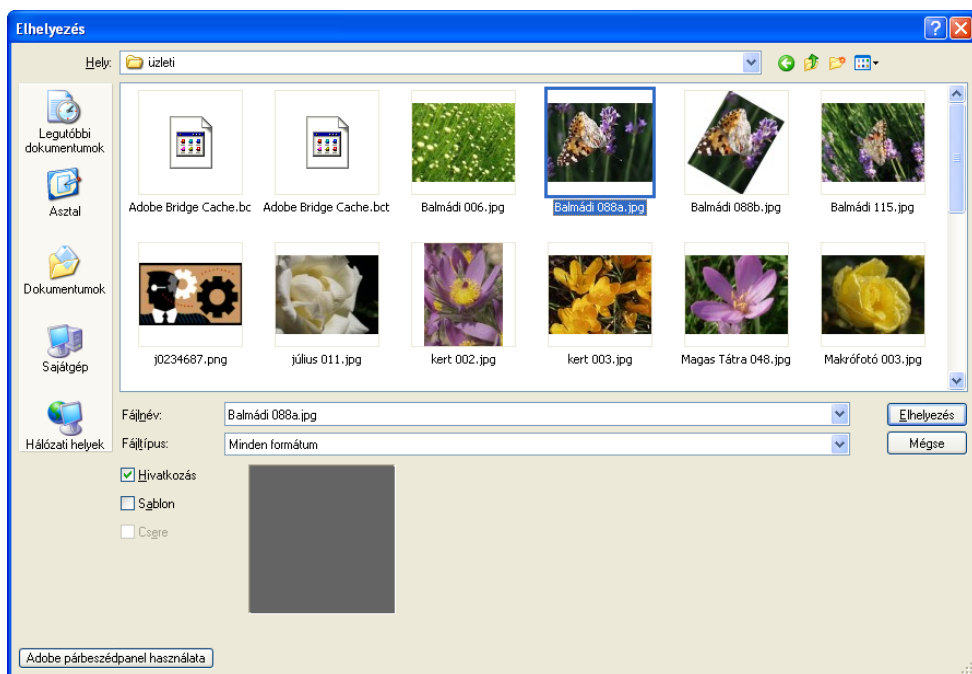
Köszönettel

a szerző.

BITKÉPEK KEZELÉSE




A bitképek képpontokból felépülő képek, ahol minden egyes képpont tulajdonságai külön beállíthatók. Az ilyen dokumentumok professzionális feldolgozó, manipuláló eszköze az Adobe Photoshop programja. A bitképek az Illustrator dokumentumaiba is beépíthetők a **Fájl (File)** menü **Elhelyezés (Place)** parancsával, illetve a vágólapra másolt képek, részletek beillesztésével (**Szerkesztés/Beillesztés – Edit/Paste**). Az Illustratorba e parancsokkal csak 8 bites képeket illeszthetünk be.

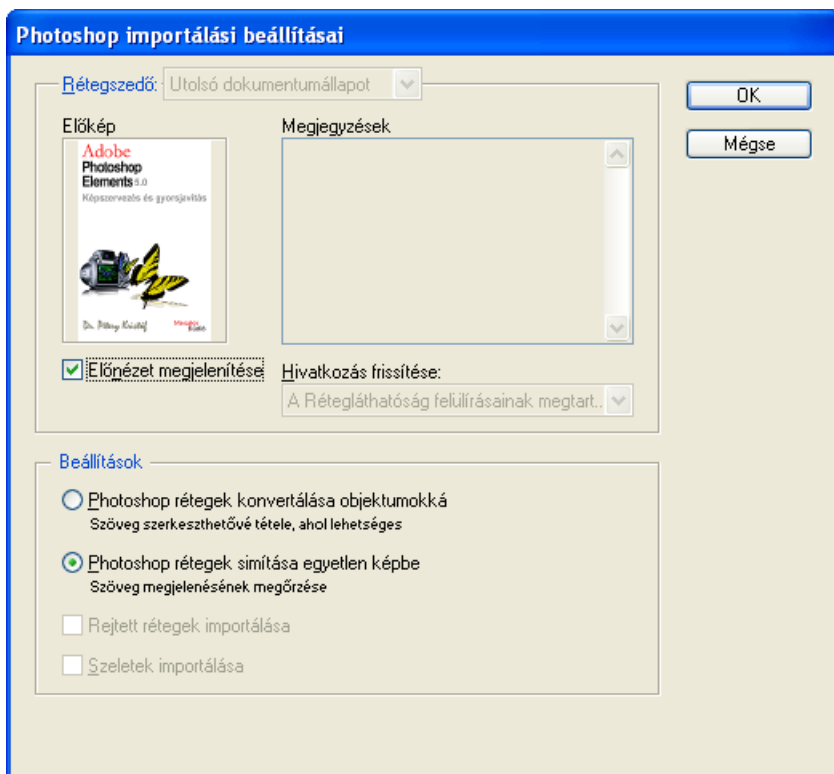


1-1. ábra

Az **Elhelyezés (Place)** párbeszédpanel a **Megnyitás (Open)** párbeszédpanelhez hasonlóan kezelendő (lásd az 1-1. ábrát). Kiseb hibába, hogy a mintaablakban nem jelennek meg a vektorképekhez ha-

sonlóan a raszteres képek, de a minta alapján történő kiválasztáshoz válasszuk a  nyomógomb menüjének **Miniatűrök** parancsát. Az Adobe párbeszédpanelen a Version Cue ikonnal itt is a közös projektkezelési területről választhatunk fájlt (természetesen csak akkor, ha a Version Cue rendszert telepítettük és bekapcsoltuk a **Szerkesztés/Beállítások** ▶ **Fájlkezelés és vágólap** (*Edit/Preferences* ▶ *File Handling & Clipboard*) párbeszédpanelen is).

A rétegeket, képtérképeket, szeleteket tartalmazó Photoshop bitképek (nem hivatkozott) beillesztése esetén a program a parancs végrehajtása előtt megjeleníti az 1-2. ábra szerinti párbeszédpanelét.



1-2. ábra

Az első választókapcsolóval kérjük, ha a Photoshop rétegeit meg szeretnénk őrizni. Ekkor a szöveges rétegek is szerkeszthetők maradnak, ahol ez lehetséges. A második választókapcsolóval a

Photoshop rétegeit összeolvasztjuk egyetlen réteggé. A jelölőnégyzetekkel pedig átvehetjük az esetleges hiperhivatkozásokat alkalmazó képtérkép, illetve szelet információkat is.

Az **Elhelyezés** paranccsal beillesztett képek alapesetben ugyanarra a rétegre kerülnek (lásd az 1-3. ábrát).



1-3. ábra




A **Hivatkozás** (*Link*) jelölőnégyzet kiválasztásával az Illustrator grafika méretét nem növeljük meg túlságosan és megtartjuk a beillesztett kép eredetijével a kapcsolatot. Ez azt is jelenti, hogy a forrásdokumentumon végzett változtatásokat a Hivatkozások (*Links*) paletta segítségével átvezethetjük később az Illustrator grafikába is. Az ilyen módon, csatoltan beillesztett bitképek fölé mozgatott egérmutató a képen egy átlós X jelet jelenít meg. Ezeket a képeket együtt kell mozgatnunk az Illustrator grafikával, ha azt hiánytalanul akarjuk megjeleníteni. Az így beillesztett Photoshop képekhez nem jelenik meg az 1-2. ábrán látható beállító párbeszédpanel, hiszen minden réteg érintetlen, a Photoshopban természetesen továbbszerkeszthető marad.

A **Csere** (*Replace*) jelölőnégyzetet akkor használhatjuk, ha az Illustrator dokumentumban kijelöltünk egy korábban behelyezett bitképet, és azt akarjuk lecserélni a **Behelyezés** (*Place*) párbeszédpanelen kiválasztott képre.

A **Sablon** (*Template*) jelölőnégyzettel a képet egy új, alapállapotban zárolt rétegre helyezzük. Az ilyen kép 50 %-kal halványítva jelenik meg. Mozgatása, átméretezése csak a Rétegek (*Layers*) paletta zároló lakatjának törlése után lehetséges. Az ilyen sablonrétegek objektumai nem jelennek meg a nyomtatásban sem, csak arra szolgálnak, hogy a rajtuk szereplő információkat, objektumokat egy „normál” rétegen átrajzoljuk. A sablonokat is behelyezhetjük csatolva a **Hivatkozás** (*Link*) jelölőnégyzettel.

A beillesztett képjelölőobjektumokkal sok hasonló műveletet is elvégezhetünk, mint a vektoros elemekkel, a bitképes műveleteket viszont, amik rendszerint a kép javítására, grafikus hatások keltésére vonatkoznak, érdemesebb a Photoshopban elvégezni és az eredményt áttemelni az Illustrator dokumentumba.


Csatolások kezelése



A csatolt bitképek más, például csatolással beillesztett szöveges objektumokkal együtt megjelennek a Hivatkozások palettában (lásd az 1-4. ábrát). A beemelt fájlokat a  szimbólum is jelzi. Ezek az objektumok – a fájlméret jelentős megnövekedése árán – már az Illustrator dokumentumunk részévé váltak, a kis előnézeti kép csak az eredetre utal. A csatolt képet beágyazottá a paletta  ikonjára kattintva megjelenített palettamenü **Kép beágyazása** (*Embed Image*) parancsával alakíthatjuk át. Ilyenkor a palettában megjelenik a kép mellett a  szimbólum, amely minden, a **Hivatkozás** jelölőnégyzet törölt állapotában behelyezett képet is jellemz.


A csatolt objektumok csatolási információin és más tulajdonságain a palettamenü parancsaival és a paletta ikonjaival módosíthatunk.



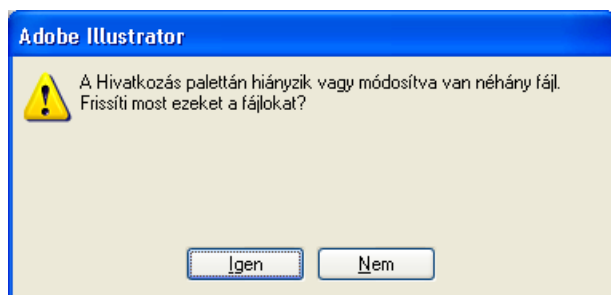
1-4. ábra

Az  Újracsatolás (*Relink*) ikon, illetve az **Újracsatolás** (*Relink*) parancs segítségével a palettán kiválasztott objektumot újracsatolhatjuk, azaz az **Elhelyezés** párbeszédpanelen megadhatjuk a kiválasztott kép helyére kerülő új képet (ugyanúgy, mintha a kép kiválasztása után az **Elhelyezés** párbeszédpanelen a **Csere** (*Replace*) jelölőnégyzetet alkalmaznánk).

Az  Ugrás a hivatkozásra (*Go To Link*) ikon, illetve parancs kijelöli a dokumentumban a palettán kiválasztott csatolt vagy beillesztett objektumot. A  Hivatkozás frissítése (*Update Link*) ikon, illetve parancs felfrissíti a módosított objektumot, azaz átvezeti a dokumentumba a forrásállomány változásait.

Az  Eredeti szerkesztése ikon, illetve parancs, valamint a **Szerkesztés** (*Edit*) menü hasonló parancsa csak a csatolt fájlknál alkalmazható. Választása után megjelenik az objektumot eredetileg létrehozó alkalmazás, amelyben elvégezhetjük a szükséges módosításokat (lásd az 1-4. ábrát).

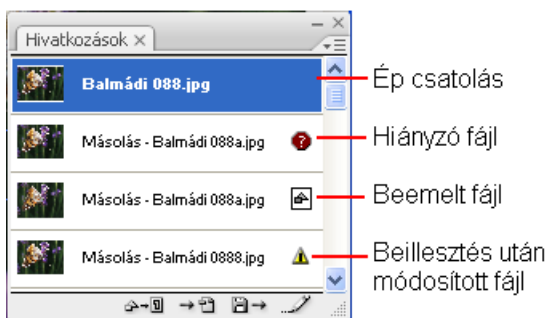
A csatolt fájlokat tartalmazó kép megnyitásakor, vagy ha a befogadó képet éppen szerkesztjük, amikor a változás bekövetkezett, figyelmeztető üzenetet kapunk (lásd az 1-5. ábrát). Az **Igen** gombbal azonnal végrehajthatjuk a frissítést, illetve a **Nem** gombbal ezt későbbre halaszthatjuk. Figyeljünk a frissítésre, mert a frissítés nélkül később csak hiányos vagy nem az aktuális részekből álló dokumentumot nyomtathatunk.



1-5. ábra

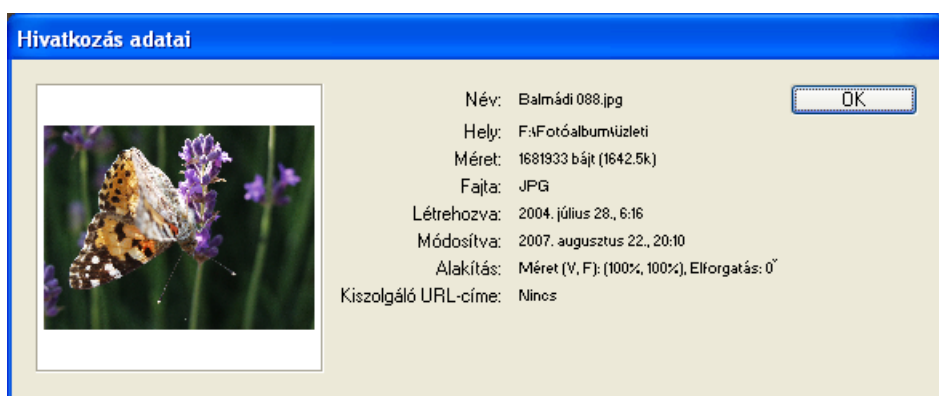
A frissítés szükségességére utalnak a Hivatkozások (*Links*) palettán a csatolt fájlok mellett megjelenő ikonok is. A Hivatkozások paletta tartalma szűrhető és rendezhető a palettamenü parancsaival. Az **Összes megjelenítése** (*Show All*) parancs megjeleníti az összes,

korábban beillesztett vagy csatolt állományt, a **Hiányzó megjelenítése** (*Show Missing*) parancs csak a behelyezés után törölteket, a **Módosított megjelenítése** (*Show Modified*) parancs a csatolás óta módosított, a **Beágyazott megjelenítése** (*Show Embedded*) parancs a beillesztett objektumokat mutatja. A **Rendezés** (*Sort*) parancsokkal rendezhetjük az objektumokat név, típus (származás) vagy az 1-6. ábrán bemutatott állapot szerint.



1-6. ábra

A csatolt állományokra kettősen kattintva, vagy a palettamenü **Hivatkozás adatai** (*Information*) parancsával megtekinthetjük a csatolt fájlra vonatkozó részletes információkat (lásd az 1-7. ábrát). A behelyezés után törölt fájlok esetében a **Hely, Méret, Létrehozva, Módosítva** információ értéke: *nincs*.



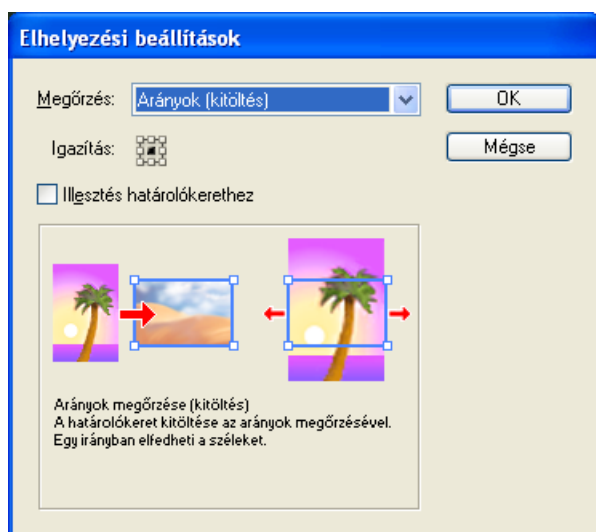
1-7. ábra

A menü **Elhelyezési beállítások** (*Placement Options*) parancsa – csatolt képek kiválasztása esetén – párbeszédpanelt jelenít meg

(lásd az 1-8. ábrát). Itt a **Megőrzés** (*Preserve*) listában adhatjuk meg, mit őrizzünk meg az eredeti állomány tulajdonságaiból:

Alakítás (*Transforms*): Az új képben mozgathatjuk az objektumot, annak befoglalóját, miközben érvényesítjük az átalakításokat. A befoglaló torzításával torzítjuk a képet is.

Arányok (*Mérethez igazítás*) – *Proportions (Fit)*: A befoglaló keret kitöltése megmarad. A befoglaló oldalárányainak változását nem követi a kép, az az eredeti arányok megtartásával kisebb vagy nagyobb lesz.




1-8. ábra

Arányok (*Kitöltés*) – *Proportions (Fill)*: A befoglaló keretet teljes szélességében kitölti a kép még akkor is, ha az eredeti arányok megtartása mellett függőlegesen már kilép a keretből.

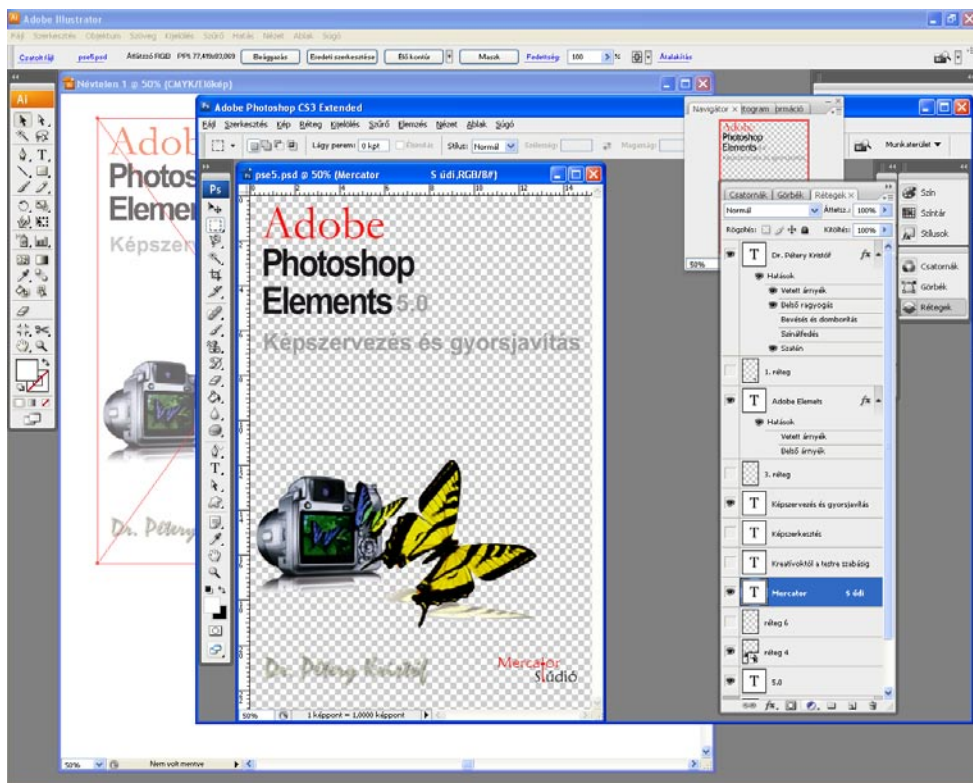
Fájl mérete (*File Dimensions*): A fájl eredeti méreteit tartjuk meg, ekkor a kép egy, a határoló befoglalóval megadott részletét vághatjuk ki, ha bejelöljük az **Illesztés határolókerethez** (*Clip To Bounding Box*) jelölőnégyzetet is.

Keretek (*Bounds*): A képet átméretezi a befoglaló torzításának megfelelően – ilyenkor a kép maga jelentősen torzulhat.

Az **Igazítás** (*Alignment*) mező  ikonjának négyzeteire kattintva egyes módszerekhez beállíthatjuk, hogy az objektumot jelölő befoglalóban melyik oldalhoz igazodjon a tartalom.

Szerkesztés a forrásprogramban

Az Adobe Photoshoppal, illetve más, az adott objektumot létrehozó alkalmazással kialakított integrációnak köszönhetően könnyen módosíthatunk a hivatkozással, tehát csatoltan beillesztett bitképeken a forrásalkalmazásban is. Ehhez az objektum kiválasztása után a **Szerkesztés/Eredeti szerkesztése** (*Edit/Edit Original*) parancsot adjuk ki, vagy a Vezérlés paletta **Eredeti szerkesztése** gombjára kattintunk (lásd az 1-9. ábrát). Ezt követően megnyílik a forrásalkalmazás (természetesen csak akkor, ha azt telepítettük számítógépünkre), amelyben elvégezhetjük a módosításokat.



1-9. ábra

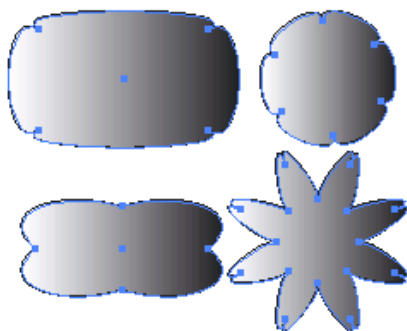
Ha az eredeti létrehozó forrásalkalmazásban elmentjük az anyagot, akkor a változásra a Hivatkozások paletta ⚠ ikonja hívja fel a

figyelmet. Ekkor a változások a  Hivatkozás frissítése (*Update Link*) ikonnal átvezethetők a csatolásra is.

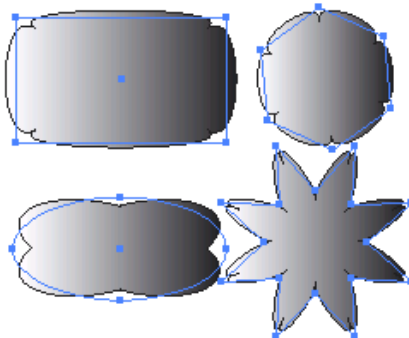
A szűrők alkalmazása

A bitképeken és a vektoros elemeken egyaránt alkalmazhatók a **Szűrő** (*Filter*) menü szűrői és a **Hatás** (*Effect*) menü hatásai. Némely parancs a bitkép objektum kiválasztása után – bár neve megegyezik a két menüben – csak a **Hatás** menüből érhető el. A vektoros elemekre vonatkozó parancsok többsége csak a **Hatás** menüből érhető el. A leglényegesebb különbség, hogy a **Szűrő** menü parancsai maradandóan módosítják az eredeti görbét is, míg a **Hatás** menü parancsai megtartják az eredeti görbe csomópontjait, így az objektum később könnyen módosítható (lásd az 1-10. ábrát).

A Pucker&Bloat szűrő eredménye
(az eredeti objektum megszűnt)



A Pucker&Bloat hatás eredménye
(az eredeti objektum tovább szerkeszthető)



1-10. ábra – A távolító és közelítő szűrő és hatás

Ha látszólag ugyanazt a hatást is érzük el a **Szűrő** menüből, az eredeti objektum szerkeszthetősége megszűnik. Mindezeket túl a **Hatás** menü parancsaival érvényesített hatások egyszerűen eltávolíthatók a Megjelenés paletta **Megjelenés törlése** (*Clear Appearance*) parancsával, illetve utólag is módosíthatók a hatásra kétszer kattintva.

Az utoljára alkalmazott szűrő azonos beállításokkal megismételhető (akár másik kijelölt objektumon) a **Szűrő** menü **Utolsó szűrő alkalmazása** (*Apply szűrőnév*) parancsával vagy a **Ctrl+E** (Macin-

toshon a **⌘+E**) gyorsgombbal. Az utoljára használt szűrőt új beállításokat használva alkalmazzuk a **Szűrő/Utolsó szűrő** paranccsal, illetve a **Ctrl+Alt+E** (Macintoshon **⌘+Option+E**) gyorsgombbal.

Az utoljára alkalmazott hatás azonos beállításokkal megismételhető (akár másik kijelölt objektumon) a **Hatás (Effect)** menü **Utolsó effektus alkalmazása (Apply)** parancsával vagy a **Ctrl+Shift+E** (Macintoshon a **⌘+Shift+E**) gyorsgombbal, új beállításokat használva alkalmazzuk a **Hatás** menü **Utolsó effektus** parancsával, vagy a **Ctrl+Alt+Shift+E** (**⌘+Option+Shift+E**) gyorsgombbal.

A Photoshop szűrőket azért is érdekesebb inkább a Phortoshopon belül használni, mert ott azok a bitkép kijelölt részén is alkalmazhatók és sokkal gyorsabbak. A hivatkozott, csatolt képeken ráadásul alig használhatunk szűrőket, inkább csak hatásokat. Ilyen esetben, ha ragaszkodunk a szűrőkhöz, ágyazzok be a képet a Hivatkozások paletta **Kép beágyazása** parancsával.

Grafikus szűrők

A grafikus szűrők segítségével a képet különleges hatásokkal bővíthetjük, illetve az egész bitképre vagy annak egy kijelölt részletére érvényes javító, átalakító eljárásokat alkalmazhatunk. A szűrők – néhány konvertáló parancs kivételével – nem használhatók a csatolt képeken. A szűrőket részben az Adobe, részben más fejlesztők készítették és beépülő (plug-in) modulként épülnek be a programba.

A fejezetben példaként, általában az alapértelmezett beállításokkal létrehozott látványos hatásokat mutatjuk be, az összehasonlíthatóság kedvéért mindegyiket ugyanazon a mintaábrán. A megfelelő hatás eléréshez szükséges beállításokat minden esetben próbálkozások eredményeképpen végezzük el.

Az összes grafikus szűrő a **Szűrő** menü témák szerint csoportosított almenüiben érhető el. A képeken alkalmazott CMYK színrendszer korlátozhatja az alkalmazható szűrők számát. Az adott színmódban nem használható szűrők parancsai szürkén jelennek meg a menüben.

Az RGB színrendszer alatt általában minden szűrő elérhető, ezért ha szükséges, akkor alakítsuk át képünket erre a rendszerre a **Fájl**

menü **Dokumentum színmódja** (*Document Color Mode*) ▶ **RGB** parancsával. A nyomtatás előtt persze érdemes visszaalakítanunk a színrendszert.




Illustrator szűrők

A túlnyomó részben vektoros rajzelemeken használható szűrők most a **Szűrő** menü **Illustrator szűrők** csoportjában jelennek meg. E parancsok közül néhányat alkalmazhatunk a beágyazott bitképeken is, ezekre az adott szűrő bemutatásakor külön felhívjuk a figyelmet.

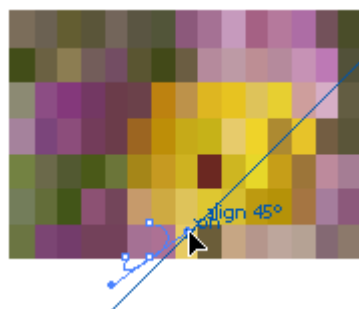
Létrehozás szűrők

A **Létrehozás** (*Create*) ▶ almenü parancsaival a bitkép önálló négyszög objektumokból álló mozaikká alakítható, illetve vágójelekkel látható el.

Rajzelem mozaikká

Az **Objektummozaik** (*Object Mosaic*) parancssal alakíthatjuk át a bitképet csoportosított, önálló téglalap objektumokból álló mozaikká. A mozaik-elemek a helyükön álló képpontok átlagolásával jönnek létre. Az átalakítás után minden mozaik-elem görbeként módosítható, ha a  Közvetlen kijelölő vagy a  Csoport-elem-kiválasztó eszközt, majd a  Szerkesztőpont szerkesztése eszközt használjuk.

A beállító panelen megadhatjuk a szűrő következő paramétereit: a keletkező új csoport objektum méretét (**Új méret** – *New Size* – az eredeti 0-100%-ában), a darabok közti távolságot (**Mozaik térköze** – *Tile Spacing* – 0-8 képpont között), a mozaiklapok számát (*Number of Tiles*). Az új méretet az eredeti mérethez viszonyítva adhatjuk meg, ha bejelöljük a **Százalékos átméretezés** jelölőnégy-



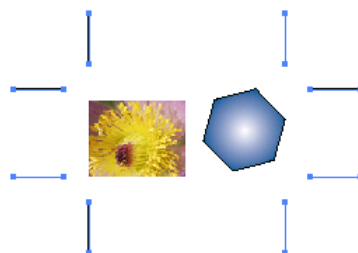
1-11. ábra

zetet. Az **Arány használata** nyomógombbal a módosított szélességi méretnek megfelelően torzítatlanul, azaz ugyanabban az arányban módosítjuk a magasságot, ha a **Kényszerítés mértéke** csoportban a **Szélesség** és fordítva a magasságmódosításhoz arányítjuk a szélességet, ha a **Magasság** rádiógombot nyomtuk be.

A **Raszter törlése** jelölőnégyzet bekapcsolásával az eredeti bitkép törlődik, míg a jelölőnégyzet kikapcsolása esetén az új mozaik objektumcsoport kapcsolatban marad az eredeti bitképpel még akkor is, ha új helyre mozgatjuk. A kapcsolatot ilyenkor az **Objektum/Csoportbontás** paranccsal szüntethetjük meg.

Vágójelek

A **Vágási jelek** (*Crop Marks*) parancs a kijelölt objektumok köré vágójeleket helyez el. A vágójelek csoportosított, 0,3 pont vastagságú vonalszakaszok, melyek törölhetők, módosíthatók, áthelyezhetők, de nem kapcsolódnak a parancs kiadása előtt kijelölt objektumhoz.



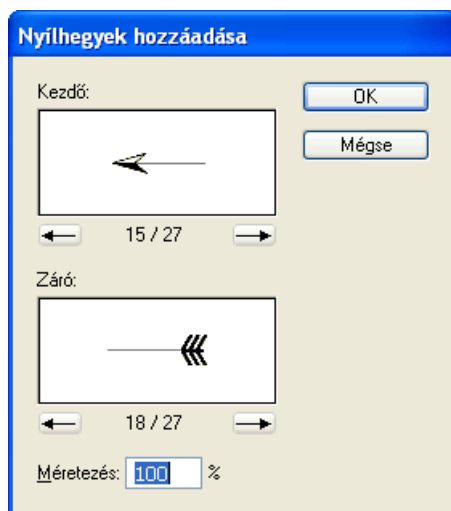
1-12. ábra

Stilizálás szűrők


Az **Árnyék** szűrő kivételével a vektoros objektumokon alkalmazhatók a **Stilizálás** (*Stylize*) ▶ almenü parancsai.

A **Kerek sarkok** (*Rounded corners*) parancs a szögletes sarkokkal rendelkező vektoros rajzelem csúcsait a megadott sugarú ívvel helyettesíti. A vektoros objektum lehet akár sokszög, csillag vagy nyitott görbe.

A **Nyílhegyek hozzáadása** (*Add Arrowheads*) paranccsal nyitott görbék két végéhez választhatunk nyílhegy végződést (lásd az



1-13. ábra

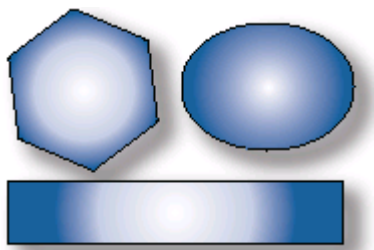
1-13. ábrát). A beállító párbeszédpanelen most már 27-féle minta közül választhatunk (a program előző változatában ez a szám még 21 volt). A nyílhegyek is görbék, amelyek utólag a  Szerkesztő-pont szerkesztése eszközzel módosíthatók.

Vetett árnyék

Az **Árnyék** (*Drop Shadow*) szűrő a kijelölt objektumokhoz vetett árnyékot készít. Ez működik raszteres objektum kiválasztása esetén is.

A szűrő beállításai között megadható az árnyék színe, elhelyezkedése, mérete, élessége (**Életlenítés** – *Blur*).

A **Mód** (*Mode*) listában az árnyékok és a többi objektum közötti összhatás állítható be, amelyet az *Adobe Illustrator CS3 – Rajzolás és módosítás* kötetben, az *Átlátszóság és összhatásmód* című részben részletesen tárgyaltunk. Alapértelmezés szerint a **Különálló árnyékok létrehozása** jelölőnégyzet bekapcsolt állapotban van. Ekkor – a megnevezés ellentettjeként – az árnyék az eredeti objektumhoz csoportosítva jön létre. A jelölőnégyzet törlése esetén viszont az árnyék húzással tetszőlegesen áthelyezhető.



1-14. ábra

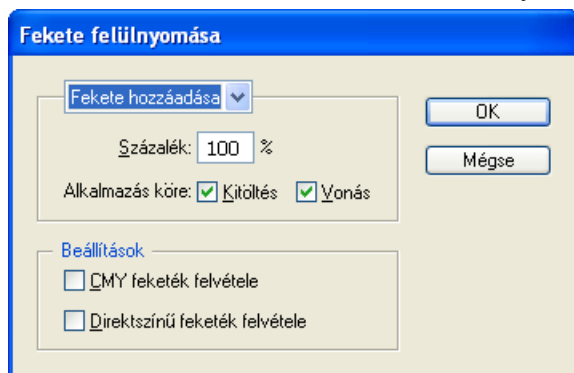
Színek szűrői

Az előző változat **Szűrő/Színek** (*Filter/Colors*) almenü szűrői almenü átkerült a **Szerkesztés** menü **Színek szerkesztése** almenüjébe, azonban funkció szerint továbbra is itt ismertetjük. Az almenü szűrői részben a bitképes, részben a vektoros elemeken alkalmazhatók. Ennek megfelelően a kiválasztott objektum típusától függően változik a menüből kiadható parancsok száma (az adott objektumon nem érvényesíthető parancsok szürkén jelennek meg).

Fekete felülnyomása

A szűrővel a nyomdai célra készülő anyagokból elvehetjük a fekete színt, vagy hozzáadhatjuk. Ha a fekete színt elveszük, akkor azt a

többi színkomponens keverésével állítja elő a program. Az eredmény ilyenkor a legtöbbször elkészerítő, mert a különböző alapszínnek eltérő fedőképessége miatt az így kapott legsötétebb szín csak elméletileg „fekete”. Éppen emiatt, illetve a betűszélek esetében különösen megmutatózó illesztési hiányosságok (passzerhibák) miatt szokták a fekete színt direkt színként külön nyomni.



1-15. ábra

Objektumszínek sorrendje

Legalább három görbe kiválasztása esetén alkalmazhatjuk a kitöltések közötti átmenetek cseréjére a **Színek szerkesztése** almenü parancsait (lásd az 1-16. ábrát). Ha valamelyik kijelölt objektum színátmenetet vagy kitöltési mintát tartalmaz, akkor a parancs végrehajtását a program hibaüzenettel utasítja el.

A program a kiválasztás megváltoztatásával jelzi, hogy mely objektumokon hajtotta végre a parancsot. A színskála szerinti legelső és a legutolsó kiválasztott objektum színei közötti átmeneti színeket alkalmazza sorban a közbenső objektumokon a **Keverés előlről hátra** (*Blend Front to Back*) parancs.

A **Keverés vízszintesen** (*Blend Horizontally*) parancs a kiválasztási csoport bal szélső és a jobb szélső eleme közötti átmeneti színeket alkalmazza a közbenső objektumokon. A **Keverés függőlegesen** (*Blend Vertically*) parancs a kiválasztási csoport legfelső és legalsó eleme közötti átmeneti színeket alkalmazza a közbenső objektumokon.