

ADOBE
CREATIVE SUITE 5

Illustrator Bitképek és nyomtatás



Dr. Péter Kristóf

Merca**tor**
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 978-963-607-716-7

© Dr. Pétery Kristóf PhD, 2010

© Mercator Stúdió, 2010

Mercator Stúdió Elektronikus Könyvkiadó

www.akonyv.hu és www.peterybooks.hu

2000 Szentendre, Harkály u. 17.

Tel/Fax: 06-26-301-549

Mobil: 06-30-30-59-489

e-mail: peteryk@t-online.hu

TARTALOM

TARTALOM	3
ELŐSZÓ.....	7
BITKÉPEK KEZELÉSE	10
Csatolások kezelése.....	14
Szerkesztés a forrásprogramban.....	19
Szűrők és hatások alkalmazása	20
Grafikus szűrők, hatások	22
Illustrator hatások	23
Rajzelem mozaikká	23
Vágójelek.....	25
Stilizálás szűrők.....	25
Vetett árnyék	26
Színek szűrői	27
Fekete felülnyomása	27
Objektumszínek sorrendje.....	28
Színigazítás	28
Átalakítás szürke árnyalatossá.....	29
Színinvertálás	30
Telítettség szűrő	30
Torzítás szűrők.....	30
Cikk-cakk.....	31
Csavarás	31
Érdesítés	32
Szabad torzítás.....	32
Benyomás és felfújás.....	32
Photoshop szűrők.....	32
Ecsetvonás szűrők	36

Árnyékolás	36
Döntött ecsetvonások	36
Elkent tónusok	37
Filctoll	37
Fröcskölés	38
Kontúrkiemelés	38
Sötét tónusok	38
Tollkörvonal	39
Felület (Textúra) szűrők	39
Festett üveg	39
Foltminta	40
Mozaiklapok	40
Repedezettség	41
Szemcsézett	41
Felületképző	41
Videó szűrők	42
NTSC színek	42
Összefűzés	42
Művészi szűrők	43
Akvarell	43
Alapozás	43
Film szemcsézettsége	44
Freskó	44
Kenőkés	45
Kivágás	45
Kontúrozás	45
Maszatóló	46
Mázolás	46
Műanyag borítás	47
Neonfény	47
Pasztellkréta	47
Száraz ecset	48

Színes ceruza	49
Szivacs	49
Képpontosítás szűrők	49
Borzolás	50
Kristályosítás	50
Pointillista	50
Színes raszterrács	51
Rajzolt szűrők	51
Bélyegző	52
Dombormű	52
Faszén	52
Fénymásolat	53
Gipsz	53
Jegyzetpapír	54
Kréta és szén	54
Króm	55
Merített papír	55
Raszterrácsminta	55
Szövet	56
Tépett szegélyek	56
Tollrajz	57
Zsírkréta	57
Stilizált szűrő	58
Neon perem	58
Bitkép torzító szűrők	58
Szórt fény	58
Vízfelszín	59
Üveg	59
Élesítés szűrő	59
Életlenítő szűrők	Hiba! A könyvjelző nem létezik.
Gauss életlenítés	60
Sugaras életlenítés	61

Intelligens életlenítés	61
Raszterhatások beállítása	62
Térbeli hatások	63
Térbeli test képzése kihúzással és letöréssel	63
Térbeli test képzése forgatással	67
Térbeli elemek forgatása	70
Alakzatok átalakítása	71
Vektoros elemek raszterizálása	71
Photoshop képek használata	72
A behelyezett kép színbeállítása	73
A behelyezett kép megkettőzése	73
A behelyezett kép lecserélése	74
Grafika exportálása Photoshopba	74
SZÍNKEZELÉS, NYOMTATÁS	76
Alátöltés	77
Oldalbeállítás	79
Színkezelés	83
Színek ellenőrzése a képernyőn	87
Nyomtatási beállítások	88
Mozaikos grafikák beállítása	91
A kifutó és a nyomdai kellékek	92
Színrebotás	94
Egyéb beállítások	97
A nyomtató beállítása	98
A nyomat elhelyezése	100
A dokumentum nyomtatása	101
Munkafolyamat-automatizálás	101
Kötegelt parancsvégrehajtás	105
Felhasznált és ajánlott irodalom	108

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 CoreIDRAW 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 kezeli 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. Ebben sajnos, a súgó nyelve továbbra is angol maradt. A 14., vagyis a CS4-es változat 2008-ban jelent meg, a 15., azaz a CS5-ös változat 2010-ben debütált, ezt is lokalizálják. A korábbi magyarítás eredményeit, szóhasználatát alkalmaztuk jelen sorozatunk könyveiben is, melyek alapját az angol változat képezte.

Az Illustratorból származó grafikák, lapterv felhasználhatók az interneten, nyomtatásban és multimédiás video animáció 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 dinamikus változó adatbázisstartalmon 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 CS5 programcsomagot telepítettük – lehetővé teszi a munkacsoport számára a dokumentumok pontos verziókövetését, miközben a hozzáférési jogosultságok egy kézben tarthatók.

Az Illustratorral szinte mindenféle, vektoros rajzzal, sőt egyes 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 forгатása 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, CS3, CS4 változatok 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.

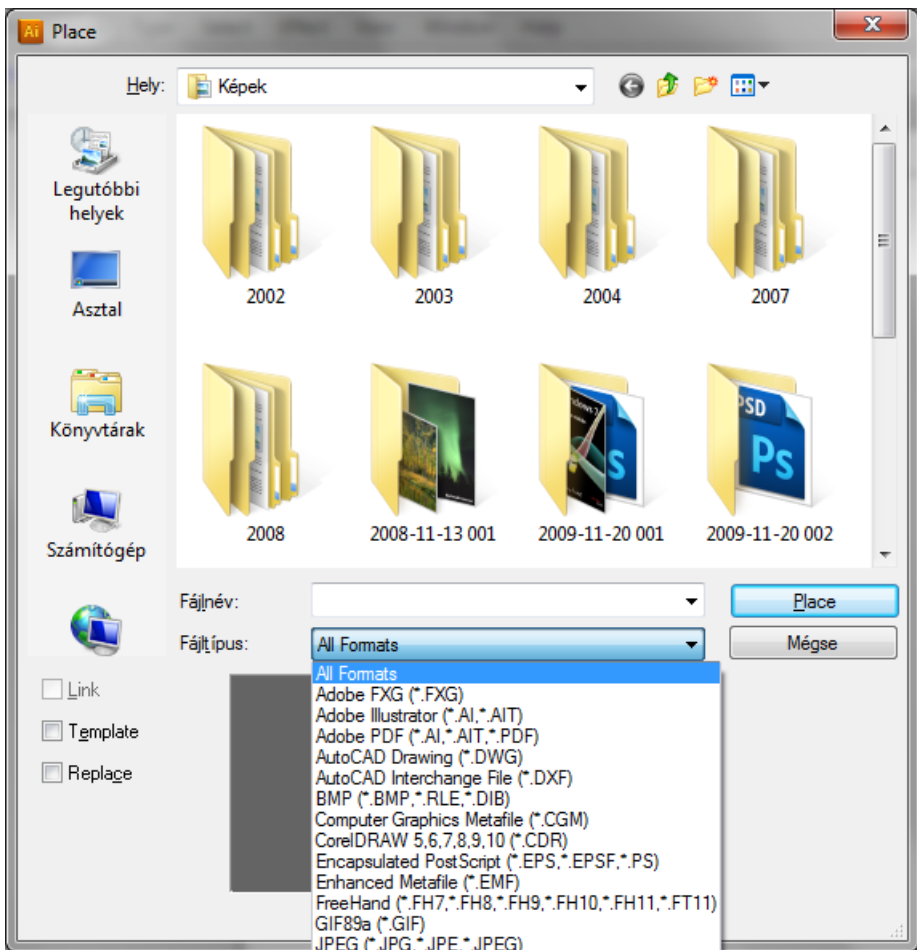
Szentendre, 2010. október
Köszönettel

a szerző.

BITKÉPEK KEZELÉSE

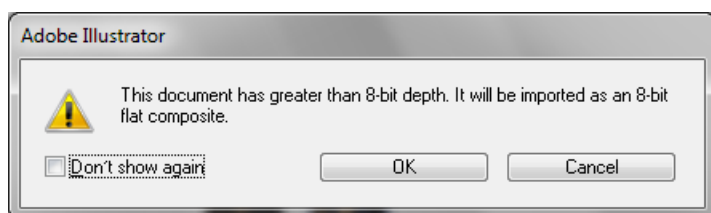


A bitképek képpontokból felépülő képek, ahol minden egyes képpont tulajdonságai külön beállíthatók. Az ilyen dokumentumok professzionális feldolgozó, manipuláló eszköze az Adobe Photoshop programja.




1-1. ábra

A bitképek az Illustrator dokumentumaiba is beépíthetők a **File** (Fájl) menü **Place** (Elhelyezés) parancsával, illetve a vágólapra másolt képek, részletek beillesztésével **Edit/Paste** (Szerkesztés/ Beillesztés). Az Illustratorba e parancsokkal csak 8 bites képeket illeszthetünk be. Ha nagyobb bitmélységű képekkel próbálkozunk, akkor hibaüzenetet kapunk (lásd az 1-2. ábrát). A hibaüzenet többé nem jelenik meg, ha bejelöljük a párbeszédpanel jelölőnégyzetét. Megjegyezzük, hogy vágólapon keresztül történő mozgatáskor a hibaüzenet nem történik meg és a beillesztés megoldható.



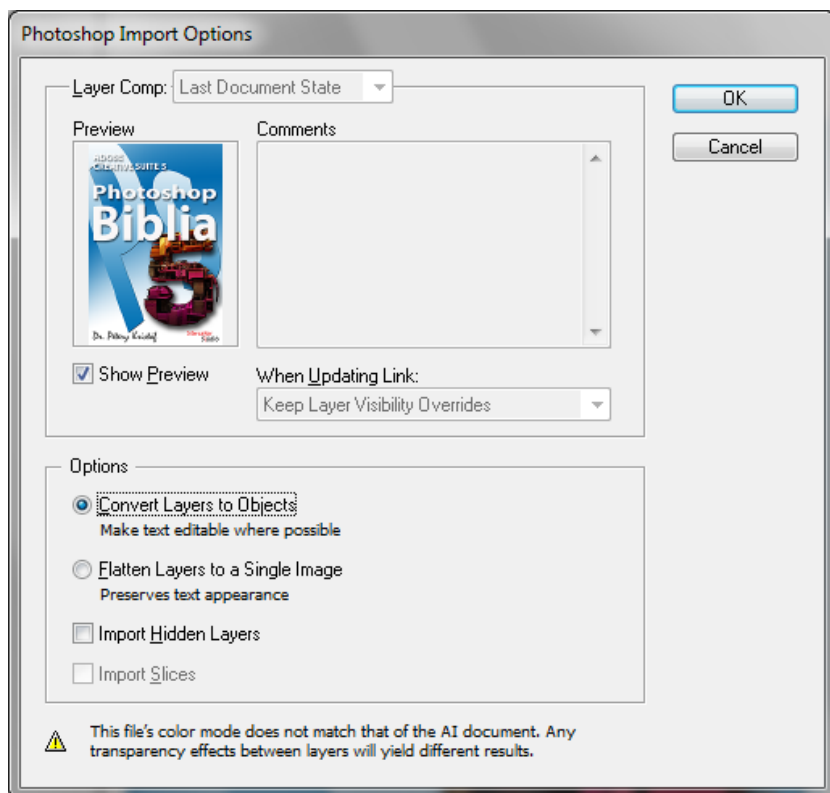
1-2. ábra

A **Place** (Elhelyezés) párbeszédpanel az **Open** (Megnyitás) párbeszédpanelhez hasonlóan kezelendő (lásd az 1-1. ábrát). Kisebb hiba, hogy a mintaablakban nem jelennek meg a vektorképekhez hasonlóan a raszteres képek, de a minta alapján történő kiválasztáshoz válasszuk a  nyomógomb menüjének **Miniatűrök** parancsát. A Version Cue ikonnal itt is a közös projektkezelési területről választhatunk fájlt (természetesen csak akkor, ha a Version Cue rendszert telepítettük és bekapcsoltuk az **Edit/ Preferences ▶ File Handling & Clipboard** (Szerkesztés/Beállítások ▶ Fájlkezelés és vágólap) párbeszédpanelen is.

A rétegeket, képtérképeket, szeleteket tartalmazó Photoshop bitképek (nem hivatkozott, azaz linkelt) beillesztése esetén a program a parancs végrehajtása előtt megjeleníti az 1-3. ábra szerinti párbeszédpanelét.

Az első választókapcsolóval (**Convert layers to Object**) kérjük, ha a Photoshop rétegeit meg szeretnénk őrizni. Ekkor a szöveges rétegek is szerkeszthetők maradnak, ahol ez lehetséges, vagyis minden Photoshop réteg különálló objektum lesz. Ellenkező esetben – ha a **Place** (Elhelyezés) párbeszédpanelen bejelöltük a **Link** (Hi-

vatkozás) jelölőnégyzetet –, akkor egyetlen objektum kerül be az Illustrator dokumentumba, amely a kép aktuális állapotát tükrözi.



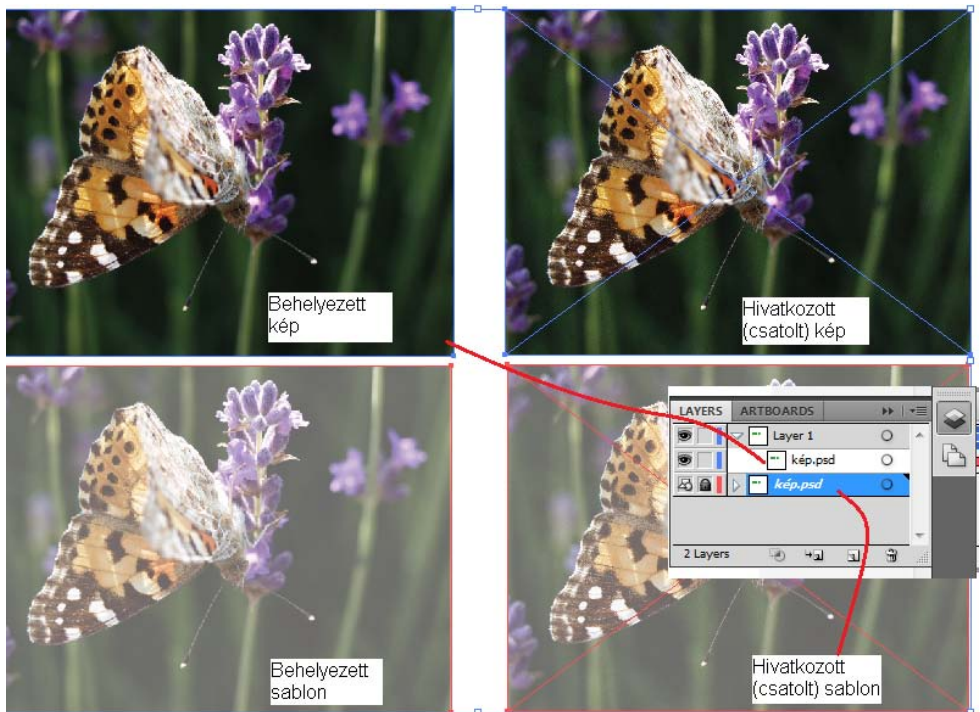
1-3. ábra

A második választókapcsolóval (**Flatten Layers to a Single Image**) a Photoshop rétegeit összeolvasztjuk egyetlen réteggé. A jelölőnégyzetekkel pedig átvehetjük a rejtett rétegeket (**Import Hidden Layers**), illetve szelet (**Import Slices**) információkat is.

A **Place** (Elhelyezés) paranccsal beillesztett képek alapesetben ugyanarra a rétegre kerülnek (lásd az 1-4. ábrát).

A **Link** (Hivatkozás) 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 **Links** (Hivatkozások) panel 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 tovább-szerkeszthető marad.



1-4. ábra




Az így beillesztett képekre vonatkozik a **Photoshop Import Options** (Photoshop importálási beállításai) párbeszédpanel **When Updating Link** (Hivatkozás frissítése) listája, amelyben beállíthatjuk, hogy a frissítéskor a rétegláthatóságok megmaradjanak-e az eredeti állapotban (*Keep Layer Visibility Overrides*).

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


A **Place** (Elhelyezés) párbeszédpanel **Template** (Sablon) jelölőnégyzetével a képet egy új, alapállapotban zárolt rétegre helyezzük. Az ilyen kép 50 %-kal halványítva jelenik meg. Mozgatása, átméretezése csak a **Layers** (Rétegek) panel 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 **Link** (Hivatkozás) jelölőnégyzettel.

A beillesztett képobjektumokkal 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

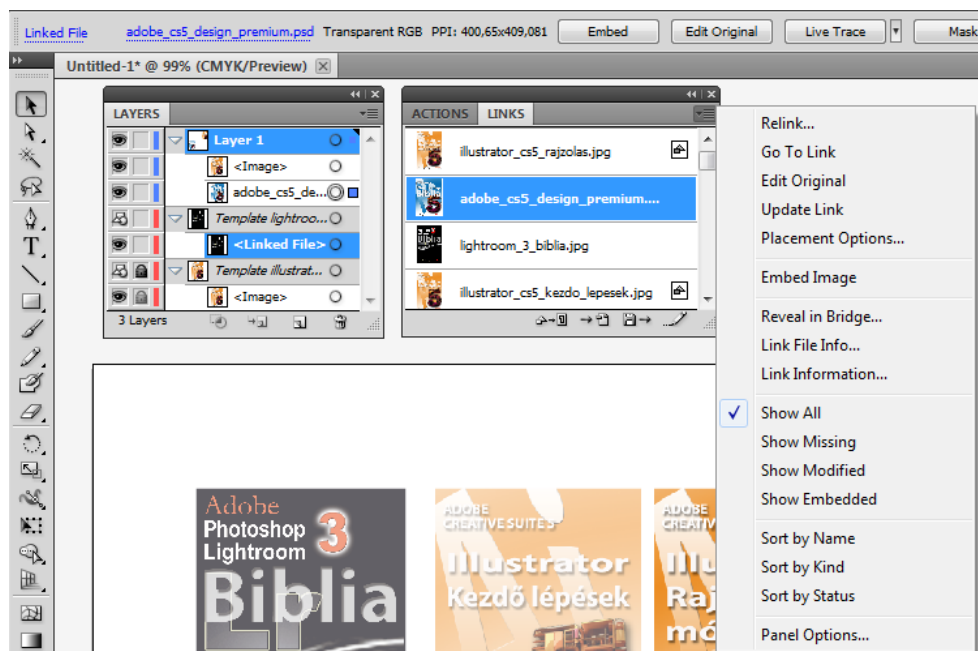
A csatolt bitképek más, például csatolással beillesztett szöveges objektumokkal együtt megjelennek a **Links** (Hivatkozások) és **Layers** (Rétegek) panelen (lásd az 1-5. ábrát). A beemelt fájlokat a  szimbólum, illetve a <Linked file> rétegnév is jelzi. Ezek az objektumok – a fájl méret jelentős megnövelése árán – az Illustrator dokumentumunk részévé tehetők, a kis előnézeti kép csak az eredetre utal. A csatolt képet beágyazottá a panel  ikonjára kattintva megjelenített panelmenü **Embed Image** (Kép beágyazása) parancsával alakíthatjuk át. A kép kiválasztása után, a **Control** (Vezérlés) panel **Embed** (Beágyazás) parancsát is használhatjuk. Ilyenkor a **Links** (Hivatkozások) palettában megjelenik a kép mellett a  szimbólum, amely minden, a **Link** (Hivatkozás) jelölőnégyzet törölt állapotában behelyezett képet is jellemez. A **Layers** (Rétegek) panelen a <Linked file> rétegnév helyett az <Image> név jelenik meg.

Ha a csatolt objektum egy rétegeket tartalmazó Photoshop dokumentum, akkor a konvertálás előtt az 1-3. ábrán bemutatott párbeszédpanelen állíthatjuk be az átalakítás működését.


A csatolt objektumok csatolási információin és más tulajdonságaiban a panelmenü parancsaival módosíthatunk. Az  Újracsatolás (*Relink*) ikon, illetve a **Relink** (Újracsatolás) parancs segítségével a

palettán kiválasztott objektumot újracsatolhatjuk, azaz a **Place** (Elhelyezés) párbeszédpanelen megadhatjuk a kiválasztott kép helyére kerülő új képet (ugyanúgy, mintha a kép kiválasztása után a **Place** párbeszédpanelen a **Replace** (Csere) 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.

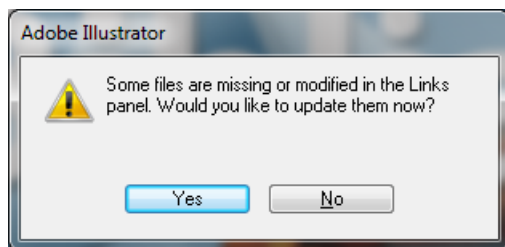


1-5. ábra

Az  Eredeti szerkesztése ikon, illetve parancs (**Edit Original**), valamint az **Edit** (Szerkesztés) menü hasonló parancsa csak a csatolt fájlknál alkalmazható. Választása után megjelenik az objektumot eredetileg létrehozó alkalmazás, amelyben elvégezhetjük a szükséges módosításokat (lásd az 1-5. ábrát).

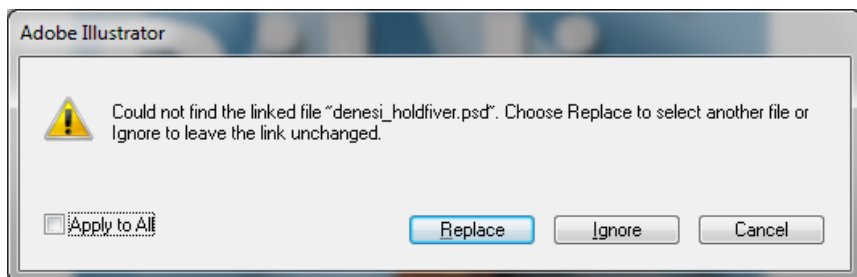
A csatolt fájlokat tartalmazó kép megnyitásakor, vagy ha a befo-gadó képet éppen szerkesztjük, amikor a változás bekövetkezett,

figyelmeztető üzenetet kapunk (lásd az 1-6. ábrát). A **Yes** (Igen) gombbal azonnal végrehajthatjuk a frissítést, illetve a **No** (Nem) gombbal ezt későbbre halaszthatjuk. Figyeljünk a frissítésre, mert a frissítés nélkül később csak hiányos vagy nem az aktuális részekből álló dokumentumot nyomtathatunk.



1-6. ábra

A frissítés nem történhet meg, ha az eredeti képet időközben eltávolították, vagy átnevezték. Az ezt jelző üzenet alatt a **Replace** gombra kattintva megkereshetjük a fájlt, az **Ignore** gombbal kihagyhatjuk.

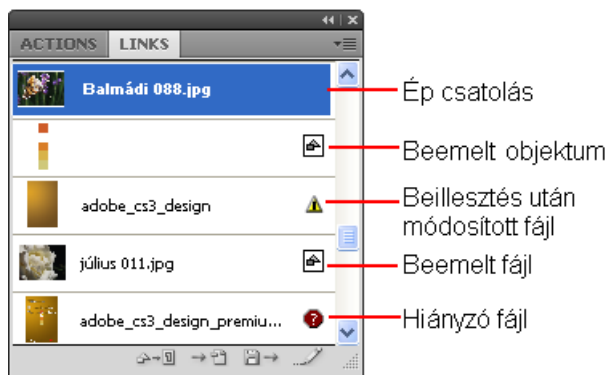


1-7. ábra

A frissítés szükségességére utalnak a **Links** (Hivatkozások) panelen a csatolt fájlok mellett megjelenő ikonok is. A **Links** panel tartalma szűrhető és rendezhető a panelmenü parancsaival (lásd az 1-5. ábrát).

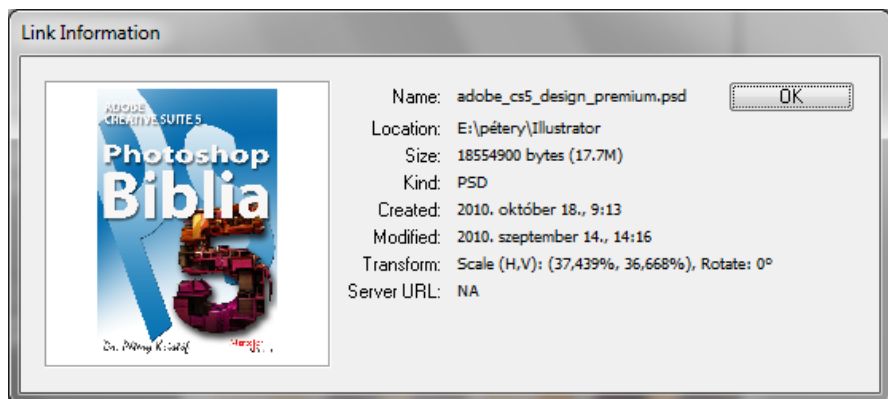
A **Show All** (Összes megjelenítése) parancs megjeleníti az összes, korábban beillesztett vagy csatolt állományt, a **Show Missing** (Hiányzó megjelenítése) parancs csak a behelyezés után töröltek, a **Show Modified** (Módosított megjelenítése) parancs a csatolás óta módosított, a **Show Embedded** (Beágyazott megjelenítése) parancs a beillesztett objektumokat mutatja. A **Sort** (Rendezés) pa-

rancsokkal rendezhetjük az objektumokat név, típus (származás) vagy az 1-8. ábrán bemutatott állapot szerint.



1-8. ábra

A csatolt állományokra kettősen kattintva, vagy a panelmenü **Link Information** (Hivatkozás adatai) parancsával megtekinthetjük a csatolt fájlra vonatkozó részletes információkat (lásd az 1-9. ábrát). A behelyezés után törölt fájlok esetében a **Location** (Hely), **Size** (Méret), **Created** (Létrehozva), **Modified** (Módosítva) információ értéke: nincs.



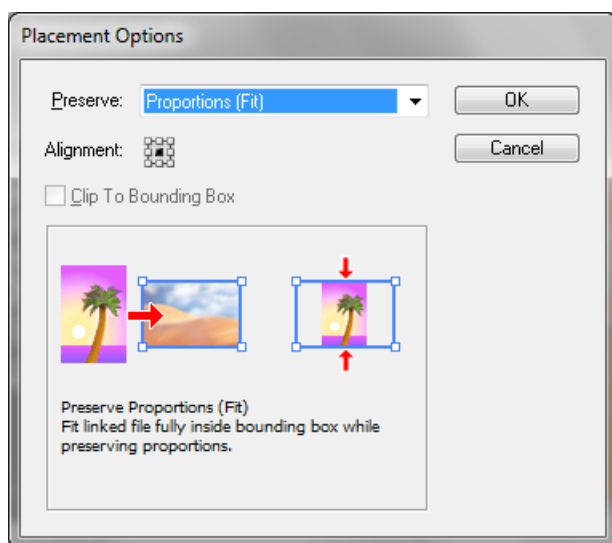
1-9. ábra

A **Links** (Hivatkozások) panelmenü **Placement Options** (Elhelyezési beállítások) parancsa – csatolt képek kiválasztása esetén – párbeszédpanelt jelenít meg (lásd az 1-10. ábrát). Itt a **Preserve**

(Megőrzés) listában adhatjuk meg, mit őrizzünk meg az eredeti álmomány tulajdonságaiból:

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

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




1-10. ábra

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

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

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

Az **Alignment** (Igazítás) 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 (vagy később a fájlnev kiterjesztéshez társított) alkalmazással kialakított integrációnak köszönhetően könnyen módosíthatunk a hivatkozással, tehát csatoltan beillesztett bitképeken a forrásalkalmazásban is. Ehhez az objektum kiválasztása után az **Edit/Edit Original** (Szerkesztés/Eredeti szerkesztése) parancsot adjuk ki, vagy a **Control** (Vezérlés) panel **Edit Original** (Eredeti szerkesztése) gombjára kattintunk, illetve kiadjuk a **Links** (Hivatkozások) panelmenü **Edit Original** (Eredeti szerkesztése) parancsát (lásd az 1-11. ábrát). Ezt követően megnyílik a forrásalkalmazás (természetesen csak akkor, ha azt telepítettük számítógépünkre), amelyben elvégezhetjük a módosításokat.



1-11. ábra