

ADOBE
CREATIVE SUITE 6

Illustrator Rajzolás és módosítás

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 978-963-607-989-5

© Dr. Pétery Kristóf PhD, 2012
© Mercator Stúdió, 2012

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

TARTALOM

TARTALOM	3
ELŐSZÓ	7
RAJZOLÁS, FESTÉS	10
A Toll eszköz	10
Görbék szerkesztése	13
Rajzolás ceruzával	22
Festés ecsettel	25
Kalligrafikus ecsetek testre szabása	32
Szóróecsetek testre szabása.....	33
Művészi ecsetek testre szabása	35
Mintázóecsetek testre szabása	36
Sörteecsetek testre szabása	38
Saját ecsetvonások készítése	39
Paca ecset használata	41
Szimbólumszórás	44
Szövegek kezelése.....	51
Karakterformázás	54
Az OpenType fontok kezelése.....	63
Bekezdésformázás	64
Egyéb szövegműveletek.....	70
Szövegek illesztése	76
Szövegből görbe.....	82
Bekezdés és karakterstílusok	83
Szöveghasábok	87
Szövegmaszk	88
Rajzelem-létrehozás 3D rácson.....	90
Perspektívarács-készletek.....	92

Rajzolás a rácson	97
RAJZELEM-TULAJDONSÁGOK	100
Tulajdonságok beállítása és ellenőrzése	100
Kitöltések	102
A Szín panel	104
Kitöltés mintázattal	118
Színátmenetes kitöltések	120
Színátmenet szerkesztése helyben	122
Színátmenetek áttetszősége	124
Hálós kitöltések	125
Körvonalak.....	127
Vonalvastagság	127
Vonalvégződés és csatlakozás.....	128
Szaggatott körvonal	129
Nyílvégzördések	130
Vonalprofil.....	130
Változó vonalvastagság.....	131
Körvonal és kitöltés tulajdonságok másolása	132
Rétegek és csoportok	134
A rétegkezelő panel.....	134
Rétegek kialakítása	138
Csoportok	144
Réteg kiválasztása	145
Rétegsorrend	146
Réteg törlése	146
Rétegek egyesítése	147
Rétegek összeolvasztása	147
Rétegmaszkok	147
Elszigetelés	149
Átlátszóság és összhatásmód	150
Átlátszóság megtekintése.....	155
Fedettség módosítása	156

Kiejtő átlátszó csoport	157
Fedettségmaszkok	157
Stílusok.....	158
Hatások	161
Alakzattá alakítás hatások	164
Görbék hatásai	164
Raszterezés.....	165
Vektoros stilizáló hatások	166
SVG szűrők	168
Hajlítás	171
RAJZMÓDOSÍTÁS	173
Kiválasztások.....	173
Helyzetmódosító parancsok	177
Mozgatás	177
Forgatás	179
Döntés	179
Tükrözés.....	180
Csomó- és iránypontok áthelyezése.....	180
Átméretezés	181
Átformálás	182
Átalakítás az Alakítás panellel	183
Törlés és vágás	184
Részleges törlés.....	184
Objektumok szétvágása	185
Feldarabolás késsel.....	186
Radírozás	186
Torzítások.....	187
Hajlítás	188
Pödrés	189
Ráncolás.....	190
Felfújás	190
Szélcsipkézés.....	190

Kristályosítás	191
Gyűrés	191
Szabad átalakítás	191
Áttűnés objektumok között.....	192
Objektumok közötti műveletek.....	193
Objektumok egyesítése	194
Kivonás az alsó objektumból	195
Objektumok közös része	195
Kizárás	196
Objektumok szétválasztása	196
Objektumok levágása	197
Objektumok összeolvasztása	197
Lenyírás.....	198
Objektumok közös körvonala.....	198
Hátsó kivágása	199
Foltecset objektumok módosítása	199
Grafika átszínezése	200
Perspektivikus módosítások	205
Rajzelemek mozgatása	206
Pontos merőleges mozgatás és másolás	207
Objektumok méretezése.....	208
Felhasznált és ajánlott irodalom	209

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 ellenlábás 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 sűgő nyelve továbbra is angol maradt. A 14. (CS4) változat 2008-ban, a 15. (CS5) változat 2010-ben debütált, hamarosan ezt is lokalizálták. A 16., vagyis a CS6 verzió 2012-ben jelent meg. A magyarítás eredményeit, szóhasználatát alkalmaztuk jelen sorozatunk könyveiben is, melyek alapját az angol változat képezte. A könnyebb érthetőség kedvéért néhol a magyar nyelvű változathól származó illusztrációkat alkalmaztunk.

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.

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, CS5 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 6.0 (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, 2012. november
Köszönettel

a szerző.

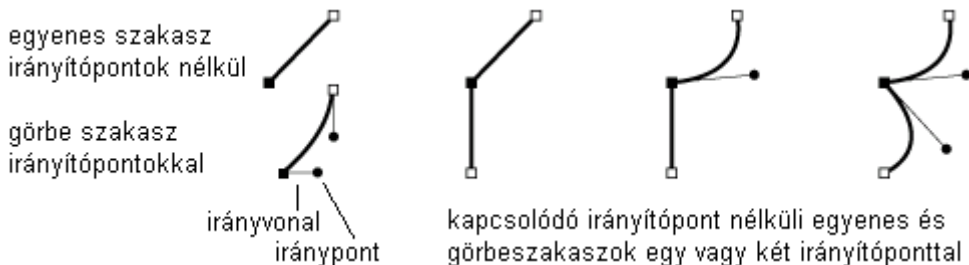
RAJZOLÁS, FESTÉS



Az előző kötetben megismerkedtünk a program általános rajzparancsaival. E fejezetben részletesebben tárgyaljuk a legfontosabb rajzeszközök, a  Toll (**P**) és a  Ceruza (**N**), valamint a festéshez használt  Ecset (**B**), illetve a  Képszóró (**Shift+S**) eszköz használatát, beleértve az egyedi ecsetvonások, szimbólumok kialakítását is. A fő rajzeszközök részletezése után mutatjuk be a létrehozott Bézier görbék utólagos kiválasztásának, majd szerkesztésének lehetőségeit. A fejezet végén térünk ki a program szövegkezelésére.

A Toll eszköz

Korábban már említettük, hogy a program a vektoros objektumokat görbéként írja le. A görbék tulajdonságai rendezik el a görbe csomópontjai (anchor points) között a pontokat. A csomópontokba futó, onnan induló görbeszakaszok a csomópontokban található irányítópontokkal szabályozhatók. Ha a csomóponthoz irányítópont (control handle) tartozik, akkor a csomópontból induló görbeszakasz hajlított, egyébként egyenes.



1-1. ábra

Ennek megfelelően egy görbéhez legalább két csomópont tartozik (a végpontokon), a többi csomópont számát nem korlátozza semmi (bár a túl sok csomópontot tartalmazó görbék feldolgozása hosz-