



ADOBE  
CREATIVE SUITE 6

# Illustrator

## Testre szabás

*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 978-963-607-991-8

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

Mercator Stúdió Elektronikus Könyvkiadó  
2000 Szentendre, Harkály u. 17.  
[www.akonyv.hu](http://www.akonyv.hu) és [www.peterybooks.hu](http://www.peterybooks.hu)  
[www.facebook.com/mercator.studio](https://www.facebook.com/mercator.studio)  
T: 06-26-301-549  
06-30-30-59-489

# TARTALOM

<b>TARTALOM</b> .....	<b>3</b>
<b>ELŐSZÓ</b> .....	<b>5</b>
<b>TESTRE SZABÁS</b> .....	<b>8</b>
Környezeti beállítások, alapértelmezések.....	8
Általános beállítások.....	10
Kijelölés és szerkesztőpontok.....	12
Szöveg beállítások .....	13
Mértékegységek .....	15
Segédvonal és rács beállítások .....	16
Intelligens segédvonal beállítások .....	18
Szelet beállítások .....	19
Elválasztás beállítások .....	20
Bővítmények és lemeztár beállítások .....	21
Felhasználói felület beállítások.....	22
Fájlkezelés és vágólap beállítások .....	23
Fekete megjelenés beállítása .....	24
A billentyűzet testre szabása .....	25
Eszköz-gyorsgombok .....	27
Az alap dokumentum .....	28
A Version Cue testre szabása .....	29
Általános beállítások.....	30
Rendszeradminisztráció .....	32
Mintabeállítások.....	41
<b>AZ ESZKÖZTÁR IKONJAI</b> .....	<b>47</b>
<b>MENÜSZERKEZET</b> .....	<b>88</b>

File (Fájl) menü.....	88
Edit (Szerkesztés) menü .....	89
Object (Objektum) menü .....	93
Type (Szöveg) menü .....	98
Select (Kijelölés) menü.....	100
Effect (Hatás) menü.....	101
View (Nézet) menü .....	107
Window (Ablak) menü .....	111
Help (Súgó) menü .....	124
<b>MACINTOSH GYORSGOMBOK .....</b>	<b>125</b>
Megtekintés .....	125
Objektumkiválasztás és mozgatás .....	127
Festés.....	128
Átalakítás.....	129
Szövegbevitel, szerkesztés .....	130
Görbék szerkesztése.....	131
Alakzatok.....	132
<b>WINDOWS GYORSGOMBOK.....</b>	<b>134</b>
Megtekintés .....	134
Objektumkiválasztás és mozgatás .....	136
Festés.....	137
Átalakítás.....	138
Szövegbevitel, szerkesztés .....	138
Görbék szerkesztése.....	140
Alakzatok.....	141
<b>TÁMOGATOTT FÁJLFORMÁTUMOK.....</b>	<b>142</b>
Elsődleges, a képek tárolására használt fő formátum .....	142
A képek tárolására használt egyéb formátumok.....	142
További ismert és használt formátumok .....	144
<b>Felhasznált és ajánlott irodalom .....</b>	<b>146</b>

# 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 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. 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 némi képpen 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](http://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.

# TESTRE SZABÁS

A program testre szabása a munkastílusunkhoz legjobban illeszkedő környezet kialakítását jelenti. Ennek módját részben a *Kezdő lépések* kötetben ismertettük. A többi, más programokhoz képest viszonylag egyszerű beállítási lehetőségekre itt térünk ki.

## Környezeti beállítások, alapértelmezések

Az **Edit** menü **Preferences** ▶ **General** parancsával, illetve **Ctrl+K** – Macintoshon a **⌘+K** – billentyűkombinációval megjelenített párbeszédpanel-lapok segítségével állítjuk be programunk a legmegfelelőbb üzemmódját, adjuk meg azokat a jellemzőket, amelyek a gép kikapcsolása után is megőrződnek és így a legközelebbi munka során is alkalmazhatók (lásd az 1. ábrát). A CS5 változatban ismét kissé módosult beállítások az egész programra vonatkoznak, nem csak az aktív grafikára.

A beállítások, köztük a paletta-beállítások és parancsok megjelenítésének megőrzését az *AI Pref* fájl biztosítja, mely egyszerű szövegszerkesztővel (például a Notepad – Jegyzettömbbel) is megtekinthető, módosítható.

Ez a fájl a Windows XP alatt az *<indító meghajtó>\ Documents and Settings\<username>\Application Data\Adobe\Adobe Illustrator CS6 Settings\ en\_US* mappában található. A fájl helye a Windows 7 rendszerben az *<indító meghajtó>\Users\ User\AppData\ Roaming\Adobe\Adobe Illustrator CS6 Settings\ en\_US* mappa.

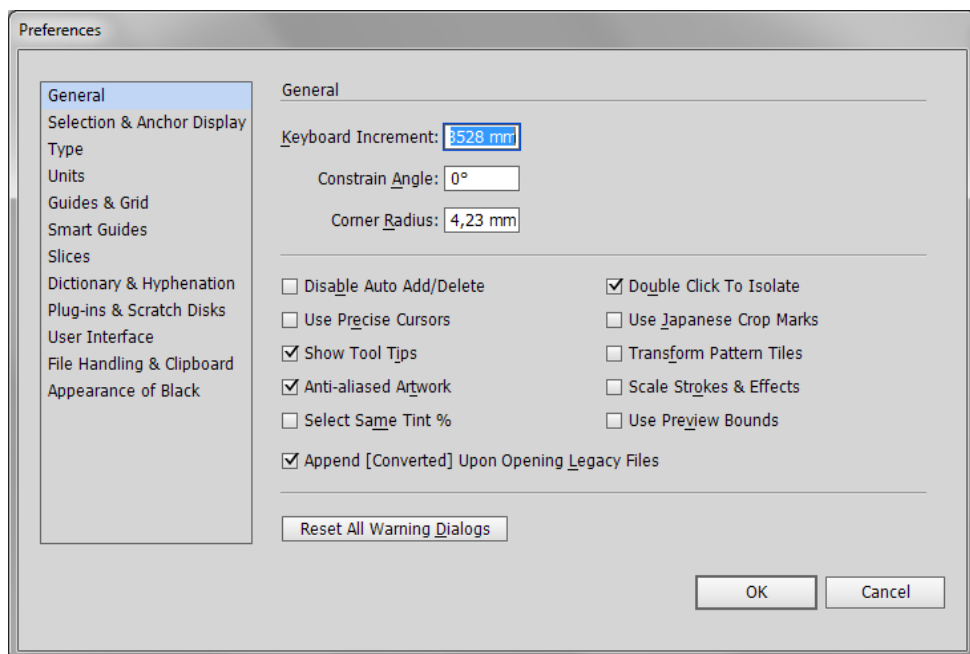
Mac OS 10 feletti operációs rendszerek esetében az *Adobe Illustrator Prefs* fájl például az *<indító meghajtó>\Users\ <username>\ Library\Preferences\Adobe Illustrator CS6 Settings\ en\_US\ Adobe Illustrator Prefs* mappában található. A mappák elnevezése



kissé eltérhet a különböző nyelvű operációs rendszereknek megfelelően.

Ha az alapbeállításokhoz szeretnénk visszatérni, töröljük ki, vagy nevezzük át ezt a fájlt! A program a következő elindításkor, vagy bármely fájl mentése után helyreállítja a preferenciáját. Alkalmazhatjuk a program indítása közben az **Alt+Control+Shift** billentyűkombináció nyomva tartását is Windows operációs rendszeren, illetve az **⌘+Option+Shift** billentyűkombináció nyomva tartását Mac OS operációs rendszeren.

A beállító párbeszédpanelek felső listájában kiválasztva, illetve a **Previous** (Előző) és a **Next** (Következő) nyomógombokkal lépkedhetünk a többi beállító párbeszédpanelre, amelyeket megjeleníthetünk az **Edit** menü **Preferences** ▶ almenüjének parancsaival is. Az **OK** nyomógomb érvényesíti az újonnan megadott tulajdonságokat. Ha semmit nem választunk ki (inkább maradunk a régi beállításnál), akkor az **Esc** billentyűt kell megnyomnunk, vagy a **Cancel** nyomógombra kattintsunk.



1. ábra

A beállító párbeszédpanelek felső listájában kiválasztva, illetve a **Previous** (Előző) és a **Next** (Következő) nyomógombokkal lépkedhetünk a többi beállító párbeszédpanelre, amelyeket megjeleníthetünk az **Edit** menü **Preferences** ▶ almenüjének parancsaival is. Az **OK** nyomógomb érvényesíti az újonnan megadott tulajdonságokat. Ha semmit nem választunk ki (inkább maradunk a régi beállításnál), akkor az **Esc** billentyűt kell megnyomnunk, vagy a **Cancel** nyomógombra kattintsunk. A továbbiakban bemutatott beállító párbeszédpanelek képei az alapértelmezés szerinti beállításokat mutatják. Helyszűke miatt csak a legfontosabb opciókat tárgyaljuk.


## Általános beállítások

A **Keyboard Increment** mezőben a kurzormozgató billentyűkkel végzett alap mozgítás távolsága állítható be. Ennek tízszeresével mozgatjuk a kijelölt elemet, ha a kurzormozgató billentyűkkel végzett mozgítás során a **Shift** billentyűt is nyomva tartjuk.

A **Constrain Angle** (Kényszerítési szög) mezőben adjuk meg a szögek korlátozását, amely akár a kurzormozgató billentyűkkel végzett mozgítás, akár a húzással végbevitt helyzetváltoztatás, akár egy rajzelem négyszög, ellipszis húzással történő létrehozása során érvényesül. Az itt megadott szögben, illetve az arra merőleges irányban helyezkednek el az ezt követően létrehozott négyszög és ellipszis elemek tengelyei.

A **Corner Radius** (Sarkok sugara) mezőben adjuk meg az új, lekerekített sarkú négyszögeken érvényesülő lekerekítési sugarat.

A választókapcsolókkal beállítható paraméterek:

**Disable Auto Add/Delete** (Automatikus hozzáadás/törlés kikapcsolása): Kikapcsolt állapotában a  közvetlen kijelölő eszközzel a görbék egyszerűen, kattintással további csomópontokkal bővíthetők, illetve a csomópontok egyszerűen törölhetők.

**Use Precise Cursors** (Pontos kurzor használata): Bekapcsolva a pontosabb rajzolást biztosító szátkeresztes mutatómegjelenítésre vált. A jelölőnégyzetet törölve a program az alkalmazott eszköz kurzorformáját jeleníti meg. Ugyanezt a váltást biztosítja a **Caps Lock** rögzülő billentyű lenyomása is.