

Angol nyelvű változat



CorelDRAW X3

Alapvető rajzparancsok

Dr. Péterny Kristóf



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 963 606 520 9

© Dr. Pétery Kristóf PhD, 2006
© Mercator Stúdió, 2006

Mercator Stúdió Elektronikus Könyvkiadó
2000 Szentendre, Harkály u. 17.
T/F: 06-26-301-549
06-30-30-59-489

TARTALOM

TARTALOM	3
ELŐSZÓ	7
ISMERKEDÉS A PROGRAMMAL	10
CorelDRAW! újdonságok.....	12
Az újdonságok felfedezése.....	12
Objektumtöbbszörözés egyszerűen	13
Objektumok összefoglalása.....	15
Új fazetta beállítások	15
Sokszögek lekerekítése, lecsapása.....	16
Összetett csillag objektum.....	17
Új sorrendbeállító parancsok.....	18
Intelligens kifestés	18
Új szövegkezelés.....	19
Új színpaletták beágyazása.....	22
Raszterképek vektorizálása.....	23
Új parancs a Súgó menüben	24
Felülnyomósos előnézet.....	24
A program környezete	24
A CorelDRAW! X3 használata.....	28
A program telepítése	28
A program indítása	39
A szoftverkörnyezet.....	46
Párbeszédpanelek és parancsok.....	51
Környezeti beállítások, alapértelmezések.....	52
Dokkolt ablakok	54
Az eszköztárak megjelenítése	54
A súgó	59

A Súgó lapjai és parancsai	59
A súgóoldali szöveg helyi menüs parancsai	60
A Súgó tartalomjegyzéke	61
A Súgó tárgymutatója	63
A könyvjelzők kezelése	64
A CorelDRAW tankönyv	65
Egyéb súgóparancsok	66
ALAPFUNKCIÓK	69
Dokumentum létrehozása	70
Egyéni címkeformátumok	76
Dokumentumkészítés sablonból	78
Dokumentum megnyitása	80
Munkaterület-megjelenítés	85
Megjelenítési üzemmódok	87
Vonalzó- és rácsbeállítás	93
Nagyítás és rajzmozgatás	95
Tulajdonságsávok	101
Parancsok visszavonása	103
Dokumentum mentése	104
Munkaablak bezárása	107
Kilépés, a munka befejezése	107
Rajzelemek létrehozása	108
Objektumok alapértelmezett tulajdonságai	109
Igazodás szabályozása	110
Téglalapok és négyzetek rajzolása	120
Hárompontos téglalapok	123
Ellipszisek, körök és ívek rajzolása	124
Hárompontos körök és ívek	127
Sokszög, csillag, csillagsokszög	128
Spirális rajzolása	131
Rácsozat készítése	132
Egyenesek és görbék rajzolása	133

Bézier görbék rajzolása	135
Művészi eszköz	136
Toll eszköz.....	142
Sokszög vonal eszköz	143
3 pontos görbe eszköz	143
Interaktív csatlakozó vonal	144
Méretvonal eszköz.....	147
Intelligens rajzeszköz	149
Előre elkészített alakzatok	150
Vonalkód készítése	151
Interaktív rajzeszközök	154
Interaktív kitöltő eszköz	155
Interaktív hálós kitöltés	171
Interaktív áttetsző eszköz	173
Interaktív vetett árnyék	177
Interaktív átváltozás eszköz	179
Interaktív kontúr eszköz.....	182
Interaktív torzítás eszköz.....	185
Interaktív burkológörbe eszköz.....	188
Interaktív térhatás eszköz.....	191
SZÖVEGEK, SZIMBÓLUMOK.....	196
Szöveg bevitele	197
Grafikus szöveg.....	199
Bekezdésszöveg	200
Kurzormozgatás	203
Szövegszerkesztési beállítások.....	205
Szövegírás, javítás	210
Szövegkijelölés.....	213
Vágás és áthelyezés	214
Ugrás adott helyre	215
Szövegkeresés és cseré	216
Szövegfájl importálása	218

Szöveghelyezés	219
Kis- és nagybetű váltása	220
Karakterformák	220
Formázás gyorsgombbal, ikonnal	221
Karakterformázás dokkolóban	223
Karakternövelés kerethez	226
Webkompatibilis szövegek	226
Karakterformázás tulajdonságsávval	227
Bekezdésformák	229
Formázás gyorsgombbal, ikonnal	230
Bekezdésformázás dokkolóban	231
Tabulátorok beállítása	234
Felsorolásjelölés	238
Iniciálé készítése	239
Bekezdésformázás tulajdonságsávval	240
Bekezdésformázás vonalzóval	241
Szöveg görbére illesztése	241
Keret és hasábjelmezők	242
Stílusok kezelése	244
Nyelvi szolgáltatások	249
Nyelv beállítása	249
Szinonimaszótár	251
Helyesírás-ellenőrzés	252
Automatikus javítás	257
Szimbólumok kezelése	259
Szimbólumok bevitele	260
Szimbólumok átalakítása	261
Saját szimbólumok létrehozása	262
IRODALOM	266

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. 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 CorelDRAW program mindkét grafikus állománytípus kezelését professzionális szinten oldja meg, így hibrid rendszernek tekinthető. Valójában e program a programcsomag részeként szállított Corel PHOTO-PAINT program rutinjait alkalmazza a raszteres bitképek feldolgozása során. Ezzel a szoftverrel szinte mindenféle képfeldolgozással kapcsolatos probléma megoldható.

A CorelDRAW! X3-ban továbbfejlesztették a szövegkezelést, a szöveg görbére igazítását, a vágóeszközt, új képeket, karakterkészleteket kaptunk, a raszter-vektor átalakítást végző CorelTRACE alkalmazás továbbfejlesztést követően beépült a rajzolóprogramba. Megjelent az új **Felülnyomás előnézet**, amely költségmentesen biztosítja, hogy a nyomtatásnak megfelelően a felülnyomásokat előzetesen ellenőrizzük. A **Help** menüben megjelent a **Hint's** parancs, amely szöveggörnyezet-érzékeny tippet jelenít meg a dokkolt ablakban. Szerkeszthetővé tették a jelszóvédett PDF dokumentumo-

kat. Az új CorelDRAW® Design Collection több, mint 100 kreatív sablont szolgáltat, amelyekkel még professzionálisabb kinézetű tájékoztatókat, levélpapírokat, borítékokat készíthetünk.

A programot a Windows XP-re, illetve Macintosh OS X-re optimalizálták. A Windows XP felhasználók egyéni beállításai külön fájlban kerülnek tárolásra, így a munkamenetbe bejelentkezés után automatikusan az egyéni beállítások töltődnek be a program indításakor. A program korábbi változatának használói már megszokhatták, hogy minden újabb változat csiszol a felhasználói felületen, így még könnyebben kezelhető, hatékonyabb, kellemesebb kezelői felületet tapasztalhatnak meg a kezdő és haladó felhasználók egyaránt. A kezelői felület egyes elemei már ismertek voltak a program korábbi változatából (menük, dokkoló ablakok), így a korábbi felhasználóknak nem kell teljesen újra tanulniuk a program kezelését.

A szoftver munkakörnyezete egyszerű, interaktív, a felhasználói felületet mindenki könnyen átalakíthatja úgy, hogy a legjobban segítse a hatékony munkát. A konkurens Adobe Illustrator felhasználói használhatják megszokott munkakörnyezetüket is, de mindenki a saját igényeinek megfelelő környezetet alakíthat ki, amelyet azután megoszthat másokkal.

A könyv szerkezete segít a CorelDRAW! Titkainak, ezen belül itt az előző kötetben ismertetett rajzelemek módosításával kapcsolatos tudnivalók mind mélyebb megismerésében. Ebben a kötetben a program működtetéséhez, rajzok létrehozásához, rajzelemek alkotásához szükséges legfontosabb parancsokat ismertetjük. Ezek az ismeretek elengedhetetlenül fontosak a következő kötetek megértéséhez is. Minden további fejezet épít a korábbi részekben taglalt részletekre, fogalmakra, melyeket az adott – általában az első előfordulási helyen magyarázunk meg. Néhol a magyar változathoz származó illusztrációkat alkalmaztunk a könnyebb érthetőség kedvéért.

Az ismertetést több – remélem minden szükséges – helyen példa támasztja alá. Könyvünkben a CorelDRAW! X3 számos lehetőségét igyekeztünk ismertetni, több esetben azonban terjedelmi okokból a bemutatás mélysége nem érthette el az eredeti (bár nyilván jóval drágább) kézikönyvekéét. Minden olyan esetre, amikor az adott problémát nem tudjuk elég világosan megérteni ebből a könyvből, java-

soljuk a program *Súgó* és *oktató* rendszerének, illetve a gyári kézikönyveknek áttekintését.

Az itt leírtak megértéséhez és alkalmazásához különösebb számítástechnikai ismeretekre nincs szükség, elegendő a DOS operációs rendszer és a Windows felhasználói környezet alapfokú ismerete. A könyvet ajánljuk azoknak, akik kényelmesen, gyorsan, tetszetős formában szeretnék elkészíteni dokumentumaikat, rajzaikat, amihez ezúton is sok sikert kívánunk.

A papír alapú – hagyományos – könyvek kezelési módja némiképpen módosul az elektronikus könyvet „forgatók” számára. Ez a könyv az ingyenes Acrobat Reader 5.0, vagy Adobe Reader (Acrobat Reader 6.0) 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.

Az elektronikus könyvek terjedelmének határt szab a megengedhető állományméret. Ezért az LSI Kiadónál hasonló témában korábban megjelent könyvünkkel szemben, most a fontosabb fejezeteket önálló kötetekben, több helyen kiegészítve jelentetjük meg. Nem elhanyagolható szempont az sem, hogy így a felhasználónak elegendő csak a számára érdekes állományokat letölteni. Az első kötetben az alapvető rajzparancsokat, a másodikban a rajzelem-tulajdonságok módosítását, a harmadikban a rajzelemek szervezését, a színkezelést, bitképes műveleteket, valamint a nyomtatást, a negyedikben a program testre szabását foglaltuk össze.

Végezetül: bár könyvünk készítése során a megfelelő gondossággal igyekeztünk eljárni, ez minden bizonnyal nem óvott meg a tévedésektől. Kérem, fogadják megértéssel hibáimat.

Szentendre, 2006. május

Köszönettel

a szerző.

ISMERKEDÉS A PROGRAMMAL



A CorelDRAW! először 1988-ban jelent meg a kanadai piacon és hamarosan az IBM kompatibilis személyi számítógépeken használt vektoros rajzszerkesztők egyik legelterjedtebb, legkedveltebb változatává küzdötte fel magát az egész világon. A gyors népszerűséghez minden bizonnyal hozzájárult, hogy nem pusztán egyetlen programról, hanem a profi és az amatőr grafikusoknak, ilyen-olyan céllal rajzolgatóknak, illusztrátoroknak egyaránt használható alkalmazáscsomagról beszélhetünk a CorelDRAW! kapcsán. A csomag tagjai a fejlesztés során tovább bővültek. Sorra jelennek meg a programcsomag egyes részeinek különböző (Macintosh OS, LINUX, OS/2) platformokon futó változatai. 2003-ban jelent meg a program 12-es változata, amelyet 2004-ben részben lokalizáltak, azaz a sűgön kívül csaknem mindent (menüket, párbeszédpaneleket) lefordítottak magyar nyelvre. Valószínűleg lokalizálják majd a könyvünk tárgyát képező X3-as változatot is.

A termék legújabb változatában (CorelDRAW Graphics Suite X3, azaz 13) szintén: egy programcsomagban kínál:

- internetes honlapszerkesztőt, vektoros rajzoló és irodai marketinges szoftvert (ez maga a CorelDRAW X3 program),
- a vektoros rajzolóba beépülve a korábban CorelTRACE néven független alkalmazásként nyújtott raszter-vektor átalakítót,
- fényképszerkesztő és festőprogramot (Corel Photo-Paint X3),
- az animációk és akár programba ágyazott képek mentésére szolgáló „képlöpő” programot (Corel Capture),

- teljesen új a digitális fényképezőgépek nyers képformátumának kezelésére szolgáló Pixmantec RawShooter program,
- a munkák automatizálásához a Microsoft Visual Basic for Applications ipari szabvány szerint elkészített programnyelvet,
- a fontok telepítésére, eltávolítására, csoportosított megjelenítésére használható betűkészlet-kezelőt (Bitstream® Font Navigator),
- a CorelDRAW csomag programjaival előállított PDF-állományok megtekintéséhez PDF-olvasót (Adobe Acrobat Reader),
- valamint grafikus szűrőként Adobe Photoshop kompatibilis plug-in programokat (Digimarc Digital Watermarking, Human Software Squizz!).

Ezekon kívül a program telepítő CD-in hozzájutunk még 10000 kész ClipArt rajzhoz, 1000 TrueType betűtípushoz és 1000 fényképhez és más beépíthető objektumhoz.

Ebben a könyvben csak a csapat vezéregyéniségével, a CorelDRAW-val foglalkozunk, a PHOTO-PAINT programmal kapcsolatos tudnivalókat négy külön kötetben tárgyaljuk (lásd az irodalomjegyzéket). Az első két fejezetben a rajzszerkesztőnek azokat az alapszolgáltatásait írjuk le, amelyek ismerete feltétlenül szükséges a program működtetéséhez. Itt ismertetjük a legújabb változatban megjelent újdonságokat, a rendszer erőforrásigényét, a program telepítését és eltávolítását, a használathoz szükséges parancsok közül az alapvetőket (a megjelenítés, a fájlkezelés és az egyszerű objektumok létrehozásának parancsait), valamint a segítő és oktató rendszer alkalmazását, az online Internetes kapcsolatok elérését.

Az ismertetés további részében grafikának nevezzük a rajzszerkesztővel előállított, lemezen tárolt állományt. Mivel a program hibrid, azaz raszteres és vektoros elemek kezelésére is alkalmas, az állományok tartalmazhatnak bitképeket, grafikus szövegeket és „normál” szöveges bekezdéseket, alakzatokat, alakzatátmeneteket, hatásokat, szimbólumokat, kitöltéseket stb. A programban különösen sok Adobe Photoshop plug-in kompatibilis hatást alkalmazhatunk: perspektív kihúzást, átváltozást egyik alakzatból a másikba,

kontúrt, azaz körvonal-kiemelést, tollvonás-szimulációt, lencsét, vagyis a kijelölt objektumok részleges nagyítását. Ezekon kívül alkalmazhatjuk szinte az összes, a raszteres CorelPhoto-Paint szerkesztőben megismert bitképekre vonatkozó hatást is.

A könyvben a parancsok leírásánál a leütendő billentyűket kerekezve jelöljük, például: **Enter**. Az egyszerre leütendő billentyűket (azaz a billentyűkombinációkat) a következőképpen jelöljük, például: **Ctrl+B**, míg az egymás után lenyomandó billentyűsorozatot: például **Alt,V,O**. A funkcióbillentyűket **F1**..**F11**-vel jelöljük. Az egyes menük parancsaira menü/parancsnévvel hivatkozunk, például: **File/ New**. A menüparancsok között elérhető almenük jele: **File/Send To ▶**. A parancsok írásmódja **vastag** betűs. Ugyanígy vastag betűvel jelöljük a paneleken előforduló nyomógombokat is, például: **Cancel**.

CorelDRAW! újdonságok

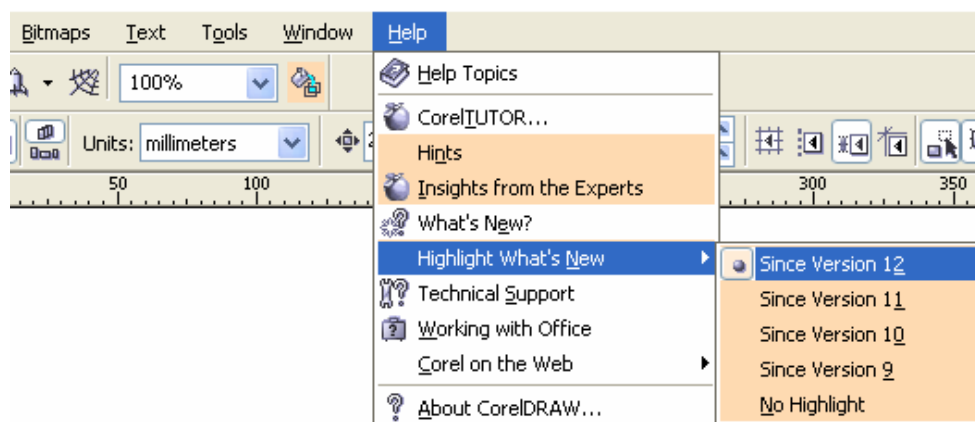
A következő részben összefoglaljuk a programban megváltozott és újdonságként megjelent elemeket, szolgáltatásokat. A CorelDRAW programmal most ismerkedők nyugodtan ugorják át ezt a részt, és a program alaposabb megismerését követően térjenek ide vissza.

Az új funkciók egy része ismét más programokból már részben ismertek (például az újdonságok kiemelése a menüszerkezetben és az eszköztárakban erősen emlékeztet a Photoshop menücsoportok – köztük az új parancsok – színezésére). Az új fejlesztések egy része a CorelPHOTO-PAINT programból származik, amelynek legnagyobb vetélytársa a Photoshop. A teljes CorelDRAW Graphics Suite X3 programcsomag ugyanakkor kevesebb, mint felébe kerül a Photoshop CS2 (9.0) árának, nem is beszélve a tanár-diák licenckonstrukciók kedvező áru beszerzési lehetőségeiről.

Az újdonságok felfedezése

Könnyű dolgunk van, ha a nagyobb módosításokat szeretnénk felfedezni. A piacvezető Adobe Photoshop CS2-es változatában megjelent egy szolgáltatás, amellyel a program menüszerkezetében kiemelt színnel jeleníthetjük meg az újdonságokat vagy a funkciók

felhasználási terület szerint csoportjait. Ebből a jó ötletből a Corel annyit vett át, hogy a **Help** menü **Highlights What's New?** ▶ almenüjében bekapcsolhatóvá tette, hogy kiemelt háttérrel jelöljük, melyik korábbi változathoz képest megjelent újdonságra vagyunk kíváncsiak. A Photoshop CS2 megoldásán túlmutat ugyanakkor, hogy a CorelDRAW X3 az új ikonokat is ilyen háttérrel jeleníti meg. Ha például csak a közvetlenül megelőző, azaz a 12-es változathoz képest újdonságnak számító parancsokra vagyunk kíváncsiak, akkor adjuk ki a **Help/Highlights What's New? ▶ Since Version 12** parancsot (lásd az 1-1. ábrát).



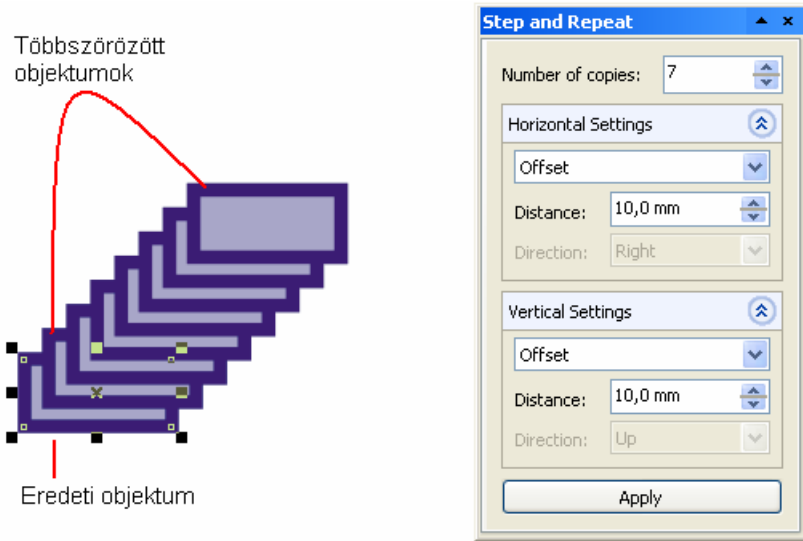
1-1. ábra

A beállítás után az ábrán látható rózsaszín háttérrel jelennek meg az újdonságok a menüben. Például a **Help** menüben újdonságként megfigyelhetjük ezeket a parancsokat, valamint a **Hints** és **Insight from the Experts** parancsokat.

Objektumtöbbszörözés egyszerűen

Az objektumok többszörözése most már egyszerűen megoldható. Erre a célra készítették a **Step and Repeat** dokkoló ablakot, amelyet megjeleníthetünk az **Edit** menüből vagy a **Widow/Dockers** almenüből, illetve a **Ctrl+Shift+D** billentyűkombinációval. Ez a parancs az egyszerű (**Edit/Duplicate**) kettőzésen túl tetszőleges szá-

mú másolatot hoz létre a kijelölt objektumról. A másolatok számát a **Number of copies** mezőben állítjuk be (lásd az 1-2. ábrát).



1-2. ábra

A **Horizontal Settings** csoportban a másolatok elhelyezkedésének vízszintes, a **Vertical Settings** csoportban a függőleges tulajdonságait állítjuk be.

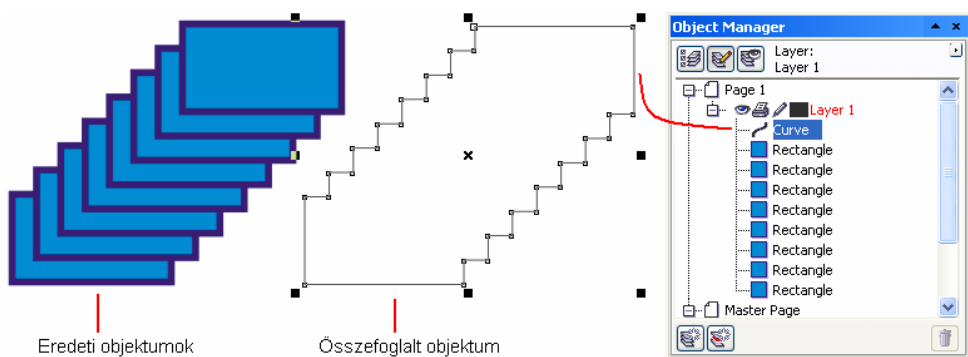
A csoportnév alatt egy listát találunk, amelynek *No Offset* elemével állíthatjuk be, hogy a másolatok pontosan az eredeti felett jelenjenek meg. Természetesen mivel ez külön állítható függőleges és vízszintes irányban, így beállítható, hogy csak az egyik irányban kerüljenek eltolásra a másolatok.

Az *Offset* beállítással a másolatokat a **Distance** mezőben megadott távolsággal eltoljuk. A **Direction** mezőben ilyenkor nem állíthatjuk az irányt, de kihasználhatjuk, hogy a pozitív elmozdulások jobbra és felfelé értendők, így a balra és lefelé irányhoz negatív elmozdulásértéket állítunk be. Ez a távolság ilyenkor az eredeti objektum és a másolat objektum befoglaló négyszögeinek sarkai között értendő.

A *Spacing between objects* listaelem választásával viszont az eredeti eredeti objektum és a másolat objektum befoglaló négyszögei közötti távolságot adjuk meg, ekkor az irány is beállítható.

Objektumok összefoglalása

Az **Effects** menü **Create Boundary** parancsával a kijelölt objektumokat egyetlen görbévé foglaljuk össze. Ez több dologban eltér a korábban megismert forrasztástól (**Weld**). Itt ugyanis az új görbe a korábbi objektumok körvonalainak egyesítésével, és körvonal, valamint kitöltési tulajdonságainak elvesztésével jön létre (lásd az 1-3. ábrát). Így akár nem érintkező objektumokat is egyesíthetünk egyetlen görbévé.



1-3. ábra

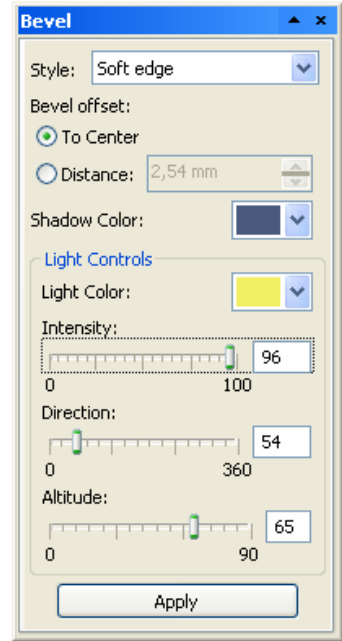
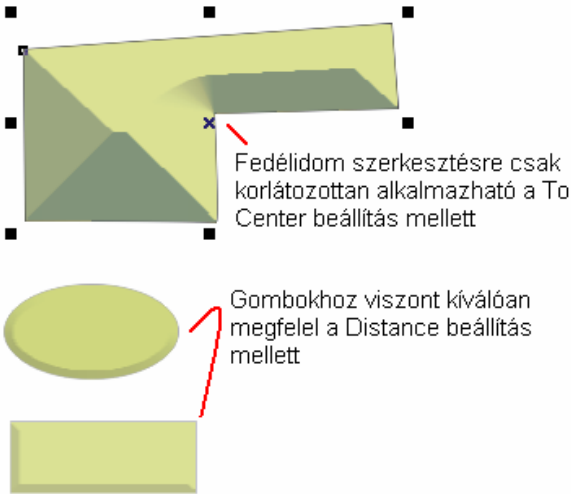
Új fazetta beállítások

Az „ál-térhatás” keltésére használt fazetta (az objektumok előlapi éleinek lecsapása) egyszerű beállításait összetettebbekre cserélték, így sokkal tetszősebb gombokat alakíthatunk ki Internetes publikálásra szánt HTML oldalak számára (lásd az 1-4. ábrát).

Az **Effects** menü **Bevel** parancsával vagy a **Window/Dockers** almenüből jelenítjük meg a dokkolóablakot, amelyen a beállításokat elvégezhetjük. A parancsot csak kitöltött objektumon hajthatjuk végre, különben az utasítást végrehajtó **Apply** gomb inaktív, nem kiválasztható marad.

A paranccsal akár magastetők felülnézeti „fedéldom szerkesztése” is elvégezhető. Ehhez a **To Center** beállítást válasszuk. Azonban a kissé összetettebb eseteket a program igen nagyvonalúan oldja meg (ahogyan az az 1-4. ábrán látható, amikor a derékszögű

vápát ívesre cserélte). De hát végül is ez a programnak csak egy – minden bizonnyal nem tervezett „mellékhasznosítása”.



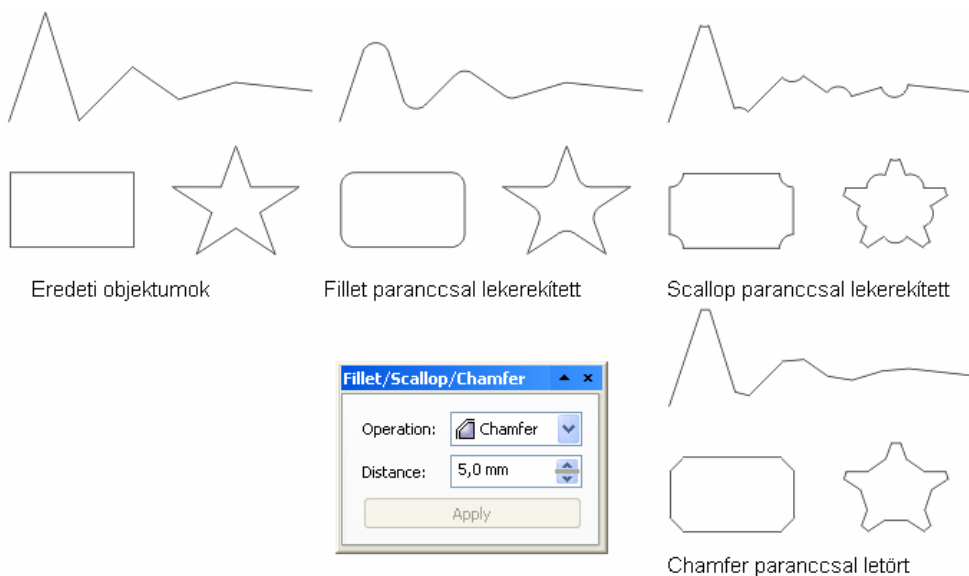
1-4. ábra

Az igazi alkalmazási területet a gombok jelentik (lásd még az átváltó gombokat a *Rajzelem-tulajdonságok módosítása* kötetünkben). Ekkor a **Distance** rádiógombot választjuk, majd a következő mezőben megadjuk a 45 fokos él-lecsapás mértékét.

A többi mezővel az árnyékhatas és fény színét, intenzitását, irányát, magasságát adjuk meg. Minél kisebbre vesszük az **Altitude** (magasság) mező értékét, annál élesebb, kontrasztosabb a megoldás, minél távolabb helyezzük a fényt, annál halványabb.

Sokszögek lekerekítése, lecsapása

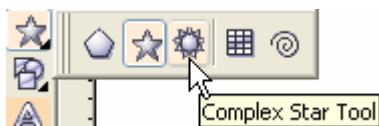
Szintén nemcsak négszögek, hanem tetszőleges sokszögek esetében is alkalmazhatjuk a csúcsok, sarkok lekerekítését, letörését. Erre a **Window** menü **Fillet/Scallop/Chamfer** parancsával megjeleníthető dokkoló ablakot használjuk (lásd az 1-5. ábrát).



1-5. ábra

A lekerekítés, inverz lekerekítés vagy letörés műveletek közül az **Operation** listában választunk. Az utána következő **Radius** mezőben adjuk meg a lekerekítés sugarát, illetve a **Distance** mezőben a letörés távolságát a saroktól. A beállítások után az **Apply** gombra kattintva hajtjuk végre a parancsot.

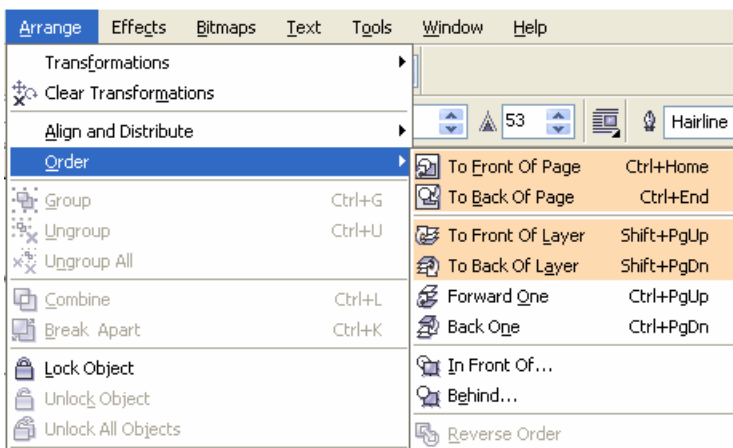
Összetett csillag objektum



Nem olyan nagy újdonság, hiszen a sokszögobjektumból csillag vagy csillagsokszög objektumot eddig is elő tudtunk állítani, de most a csillagsokszög készítésére új ikont hoztak létre, amely a sokszög kinyílóról választható. Ennek megfelelően átalakították a csillag eszközt is. Az eszköz tulajdonságsávján viszont csak annyiban történt változás, hogy módosultak a korábbi sorrendszabályozó ikonok.

Új sorrendbeállító parancsok


Új parancsok jelentek meg az **Arrange** menü **Order** almenüjében is (lásd az 1-6. ábrát). A **To Front Of Page** paranccsal, vagy a **Ctrl+Home** billentyűkombinációval az előzetesen kiválasztott objektumot az összes többi elé, vagyis a lapon legfelülre helyezzük. A **To Back Of Page** paranccsal, vagy a **Ctrl+End** billentyűkombinációval az előzetesen kiválasztott objektumot az összes többi elé, vagyis a lapon legfelülre helyezzük.



1-6. ábra

A **To Front Of Layer** paranccsal, vagy a **Shift+PgUp** billentyűkombinációval az előzetesen kiválasztott objektumot az objektum rétegen belül az összes többi elé helyezzük, ezzel szemben a rétegen az utolsó helyre mozgat a **To Back Of Layer** parancs, illetve a **Shift+PgDn** billentyűkombináció.


Intelligens kifestés

Újabb eszköz a  Smart Fill Tool, amely sajnos mégsem olyan okos, mint mondják... A konkurens Illustrator hasonló eszköze biztosítja, hogy a különböző objektumok közötti területet egyszerű festékköntéssel töltsük ki, amely kitöltés folyamatosan igazodik az ere-

deti objektumok mozgathatók, átalakíthatók. Itt viszont ez utóbbi nem történik meg, csak annyi az újdonság, hogy különféle objektumok „közös része” egyszerűen kitölthető (lásd az 1-7. ábrát).

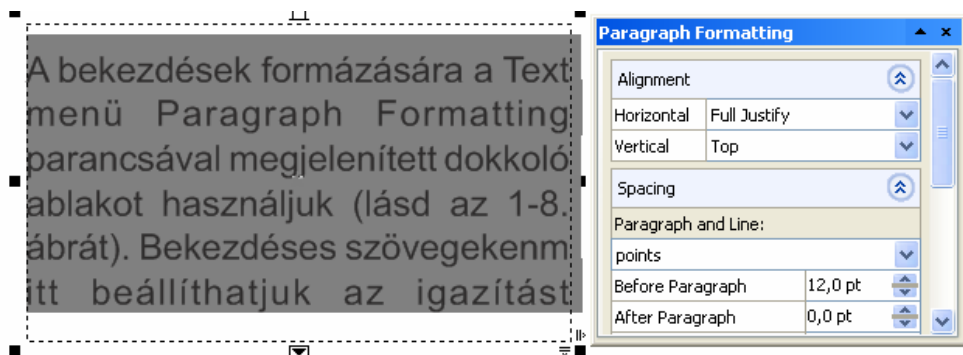


1-7. ábra

Az eszköz használata viszont igen egyszerű. A kitöltőszín választása után kattintsunk a  Smart Fill Tool ikonra, majd a kitöltendő terület belsejébe.

Új szövegkezelés

Teljesen átdolgozták a szöveg formázását. Most a korábbi párbeszédpaneles beállítás helyett itt is dokkoló ablakot alkalmazhatunk.

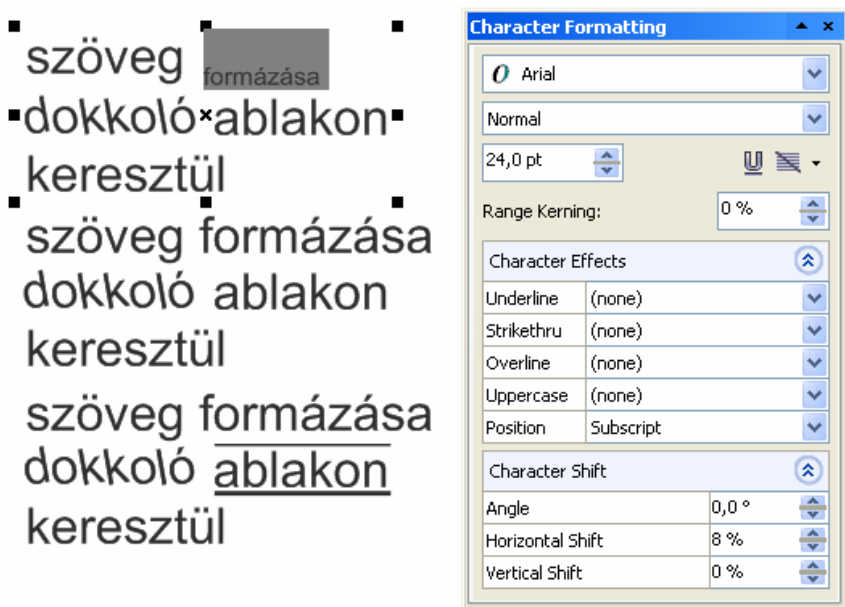


1-8. ábra

A bekezdések formázására a **Text** menü **Paragraph Formatting** parancsával megjelenített dokkoló ablakot használjuk (lásd az 1-8. ábrát). Bekezdésű szövegeken itt beállíthatjuk az igazítást (**Align-**

ment), a térközöket (**Spacing**), a behúzásokat (**Indents**). Grafikus szövegeken csak az igazítás állítható.

Ugyancsak változtattak a karakterformázáson. Ezt végezhetjük az objektum tulajdonságsávján is, de sokkal több lehetőséget biztosít a **Text** menü **Character Formatting** parancsával megjelenített dokkoló ablak (lásd az 1-9. ábrát).



1-9. ábra

Beállíthatjuk az alávágást (**Range Kerning**), vagyis az arra alkalmas arányos betűket (például AV, FA, WA) közelebb húzhatjuk egymáshoz. Aláhúzást (**Underline**), áthúzást (**Strikethru**), föléhúzást (**Overline**) érvényesíthetünk a kijelölt karaktereken. Ezek előre beállított formáit a listából választjuk ki, de a lista *Edit* elemével természetesen módosíthatjuk az alapértelmezett paramétereiket.

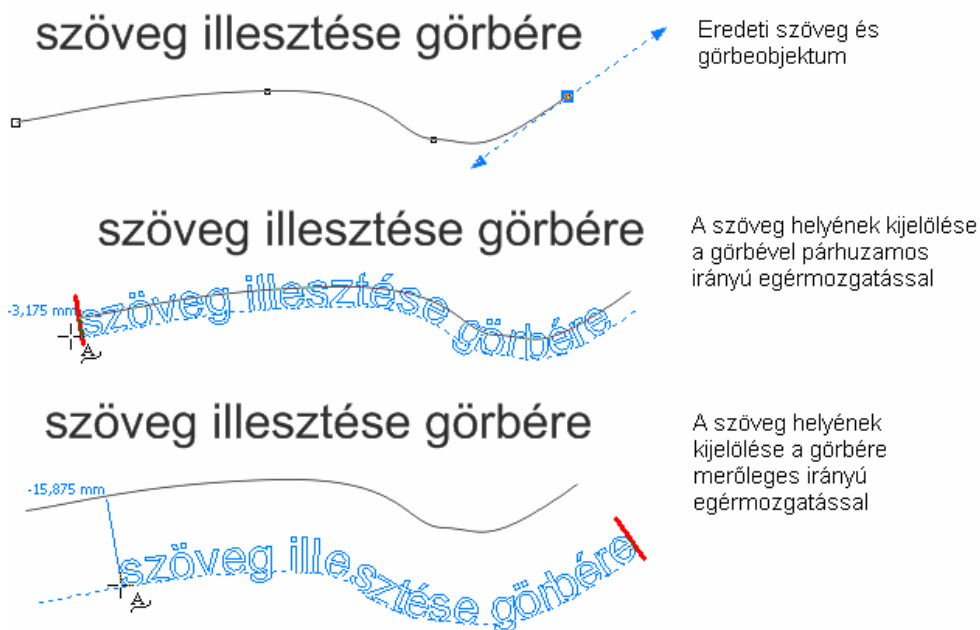
Normál, kapitális vagy kiskapitális írást állíthatunk be az **Uppercase** listában. Kiskapitális (*Small CAPS*) esetben minden betűt kisbetű méretű nagybetűvel írunk. A kapitális (*All CAPS*) esetben minden betű nagybetű méretű nagybetű, a szokásos esetet a *None* listaelem állítja be.

Különlegesség, hogy a betűtengelyek dönthetők (**Angle**) és a betűk vízszintesen (**Horizontal Shift**) és függőlegesen (**Vertical Shift**) eltolhatók.

Módosítottak a bekezdésszövegeken állítható tabulátor, hasáb, felsorolásjel és iniciálé tulajdonságokon, az elválasztás beállításán, amelyeket a szövegkezeléssel foglalkozó fejezetben részletesen tárgyalunk.

Bekapcsolhatóvá tették a szövegkeretek megjelenítését (**Text/Paragraph Text Frame ▶ Show Text Frame**).

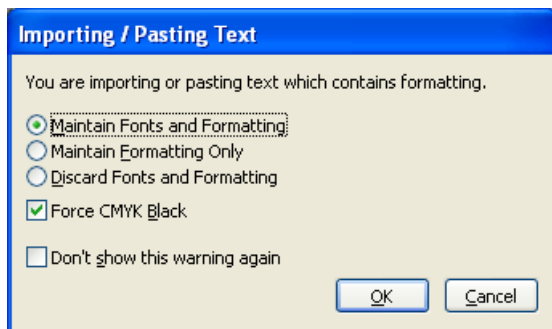
Átalakították a szövegek görbére illesztését is, melyet most interaktívabban egér húzásával végzünk (lásd az 1-10. ábrát). A szöveg kiválasztása után adjuk ki a **Text** menü **Fit Text To Path** parancsát, majd kijelöljük a görbét, végül egér húzásával helyezzük el a görbén vagy attól megadott távolságban a szöveget.



1-10. ábra

A vágólapon keresztül (egy alkalmazásban kijelölt szöveget a **Ctrl+C** billentyűkombinációval a vágólapra másolva) átvett szövegek beillesztésekor (a **Ctrl+V** billentyűkombináció, vagy az

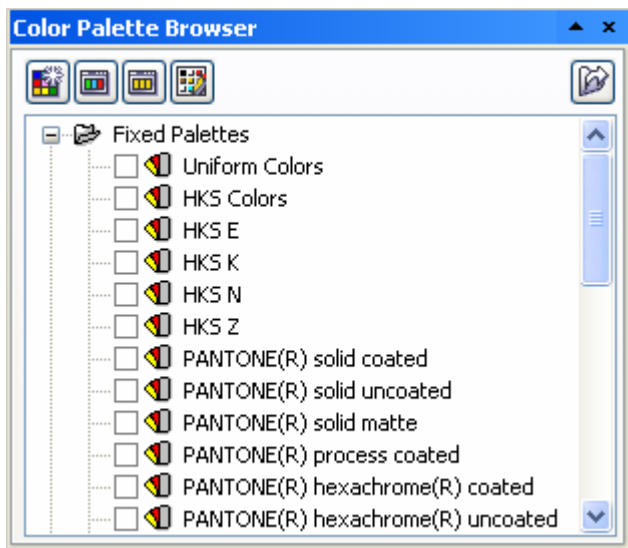
Edit/Paste parancs hatására) először az 1-11. ábra szerinti párbeszédpanel jelenik meg, amelyen dönthetünk, hogy mit tartunk meg az eredeti szövegből.



1-11. ábra

Új színpaletták beágyazása

A program színpalettái közé került ismét néhány új, igen fontos színpaletta. Ezek szintén Pantone színpaletták, amelyeken elérhető a transparent white (áttetsző fehér) színskála is.



1-12. ábra