

Angol nyelvű változat



CorelDRAW X3

Rajzelem-tulajdonságok módosítása

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 963 606 522 5

© 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
RAJZELEMEK TULAJDONSÁGAI.....	10
Kiválasztás és csere	15
Kitöltés nélküli rajzelem kijelölése	17
Kijelölés tulajdonságok alapján.....	19
Új keresések.....	21
Elmentett keresések alkalmazása	28
A keresés végrehajtása	29
Több objektum kijelölése	30
Vezetővonal kijelölése	30
Rajzelem-kijelölés és -csere	30
Szövegrész keresése	33
Szövegrész cseréje	33
Kitöltések és körvonalak	34
Körvonal szabályozása.....	35
Kitöltés szabályozása	43
RAJZELEMEK MÓDOSÍTÁSA	54
Átalakító eszközök.....	55
Rajzelemek mozgatása	55
Méretezés és nyújtás.....	59
Forgatás	61
Döntés	64
Tükrözés.....	66

Transzformálás az új eszközökkel.....	68
Traszformálások törlése	72
Rajzelemek szerkesztése	73
Alapvető rajzelemek módosítása.....	73
Rajzmódosítás a művészi eszközzel	89
Rajzelemek szétvágása.....	90
Zárt rajzelem, görbe szétvágása	91
Nyitott rajzelem, görbe szétvágása.....	92
Virtuális résztörlő eszköz	92
Objektumrészek törlése	93
Tetszőleges elforgatás.....	94
Objektumok érdesítése.....	94
Objektumok mázolósa	95
Objektumok összeforrasztása	96
Objektumok szétszedése.....	98
Objektumok metszete	99
Egyéb vágófunkciók.....	100
HATÁSOK.....	102
Áttűnés objektumok között.....	102
Áttűnés széthasítása	105
Átmenet forgatással.....	105
Szöveg mint forrásobjektum	106
Áttűnés megadott útvonalon	107
Áttűnés másolása másik objektumpárra	109
Áttűnés klónozása	110
Átváltás törlése	110
Burkológörbék	110
Burkológörbe szerkesztése	112
A burkológörbe kitöltése	114
Objektum mint burkológörbe.....	115
Burkológörbe másolása	117

Burkológörbe törlése	118
Vetett árnyék	118
Vetett árnyék másolása	118
Vetett árnyék klónozása	119
Vetett árnyék törlése.....	120
Átlátszóság	120
Térhatás	121
A térhatás típusa	123
Térhatás forgatása	125
Fényforrások elhelyezése.....	125
Térhatás színe.....	126
Térhatás letörése.....	127
Térhatás másolása	128
Térhatás klónozása	128
Térhatás törlése.....	129
Kontúr	129
Kontúr másolása.....	130
Kontúr klónozása.....	131
Kontúr törlése	131
Lencse.....	131
Lencse szerkesztése	134
Lencse másolása.....	135
Lencse törlése	135
Perspektíva hozzáadása	136
Perspektíva másolása	136
Perspektíva törlése.....	136
MaszkMester befoglaló.....	136
MaszkMester hatás másolása	137
MaszkMester hatás törlése.....	138
Objektumok torzítása.....	138
Torzítás másolása	139
Torzítás törlése.....	139

Átváltó gombok..... 140

IRODALOM..... 142

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 tippeket jelenít meg a dokkolt ablakban. Szerkeszthetővé tették a jelszóvédett PDF dokumentumokat. 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. Az itt tárgyalt fejezetek építenek az *Alapvető rajzparancsok* kötetben ismertetett vagy a gyakorlatban megszerzett – ismeretekre, ezért a kezdők számára mindenképpen javasoljuk a könyv olvasását az első kötetnél kezdeni. 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 érhetett el az eredeti (bár nyilván jóval drágább) kézikönyvekét. Minden olyan esetre, amikor az adott problémát nem tudjuk elég világosan megérteni ebből a könyvből, javasoljuk 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 némi-képpen 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.

RAJZELEMÉK TULAJDONSÁGAI



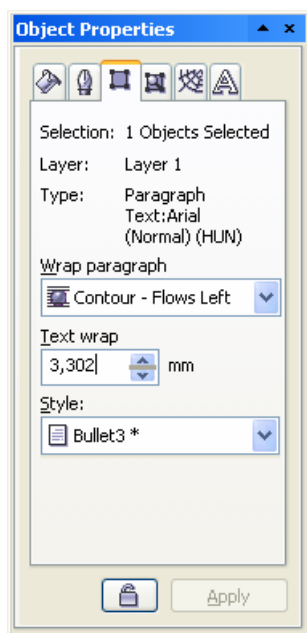
A rajzelemeknek alapértelmezett tulajdonságokat is adhatunk, ami annyit jelent, hogy minden, a jellemző megadását követően létrehozott rajzelem a megadott tulajdonságú (például színű, vastagságú stb.) lesz. Az alapértelmezés szerinti objektumtulajdonságok beállításával az *Alapvető rajzparancsok* kötetben, a *Rajzelemek létrehozása* című részben foglalkoztunk. Ezeket a tulajdonságokat tehát új rajzelemek esetében alkalmazunk. A rajzelemeknek az alapértelmezésből adódó tulajdonságait utólag is megváltoztathatjuk. Erre a rajzelemek kiválasztása után ugyanazokat a parancsokat alkalmazzuk, mint amelyeket a kiválasztás nélkül használtunk az alapértelmezett jellemzők meghatározásánál.

Az objektumok speciális tulajdonságainak is adhatunk alapértelmezett értéket. Erre szolgálnak a tulajdonságlapok. Mindegyik alkalmazható eszköznél, rajzolt rajzelemnél és stílusnál van egy tulajdonságlapja, amelynek segítségével megváltoztathatók, módosíthatók a kiválasztott CorelDRAW eszköz alapértelmezés szerinti jellemzői. A kész rajzelemek öröklött tulajdonságait a rajzelem kijelölése után az **Edit** (Szerkesztés) menü, vagy a módosítandó objektum helyi menüjének **Properties** (Tulajdonságok) parancsával módosítjuk.

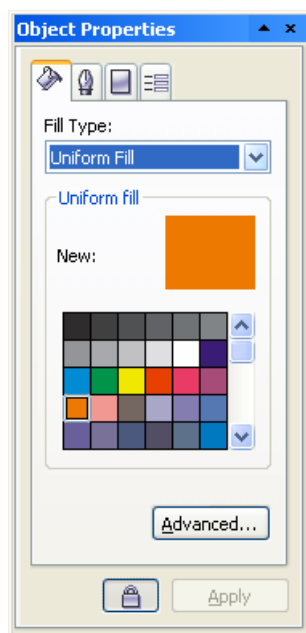
A kijelölt rajzelemtől függően más és más lehet a beállító dokkolt ablak vagy párbeszédpanel tartalma. Az objektum tulajdonságlapja csak a rajzelem kiválasztása után jeleníthető meg, ha nincs kijelölve egyetlen objektum sem, akkor az alapértelmezett jellemzőket állíthatjuk be. A beállítást az **Apply** (Alkalmaz) gombra kattintva érvényesítjük. A program az érvényesítés előtt panelen kéri, adjuk meg, hogy a jellemzők mire vonatkoznak (grafikára, grafikus szövegre, bekezdésszövegre, vagy mindháromra egyaránt). E fejezetben később ismertetjük az alapvető rajzelemek speciális tulajdonságainak

beállítására szolgáló panellapokat. Most nézzük át, milyen általános lapok jelennek meg az **Objecvt Properties** (Objektum tulajdonságai) dokkolt ablakban, illetve panelen.

Tulajdonságlap szövegobjektum kiválasztása után






Tulajdonságlap objektum kiválasztása nélkül




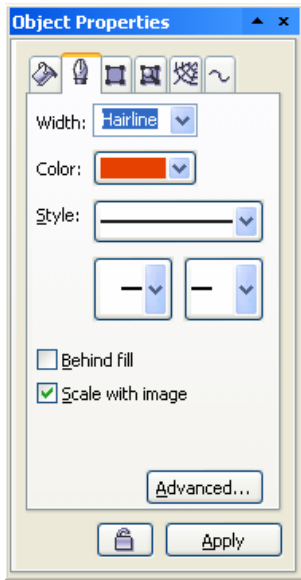
1-1. ábra

A párbeszédpanel öt általános lapból áll, a hatodik lap speciális, mindig a kiválasztott objektumnak megfelelő beállítási lehetőségeket tartalmazza. Ha nem jelölünk ki semmit, akkor megjelenik két olyan panellap is, amelyen a teljes oldalra vonatkozóan adhatunk meg www tulajdonságokat.

Az első –  **Kitöltés** – lapon bármilyen kitöltési mintát választhatunk (az egyöntetű kitöltéstől a PostScript mintázatig). A kitöltés törléséhez kattintsunk a bal egérgombbal a paletta tetején, vagy a dokkolóban látható  ikonra (lásd az 1-1. ábrát). A többi kitöltési lehetőséget később, e fejezetben részletezzük.

A  **Körvonal** panellapon az objektum határoló vonalainak jellemzőit adjuk meg (lásd az 1-2. ábrát). A **Style** listában a CoreIDRAW szabványos vonaltípusai közül választhatunk (folyama-

tos, szaggatott stb.). A **Style** lista alatti két gomb a vonalvégek típusának kiválasztására szolgál. A körvonal törléséhez kattintsunk a jobb egérgombbal a paletta tetején látható  ikonra. A többi körvonal-beállítási lehetőséget később részletezzük.




A Kitérés mögött kapcsoló kikapcsolt állapotában a szegély részben takarja a kitérés.


A Kitérés mögött kapcsoló bekapcsolt állapotában a szegély fele jelenik meg, részben takarja a kitérés.

A Képpel együtt nő kapcsoló bekapcsolt állapotában az átméretezett objektum szegélye a méretezéssel arányosan változik.

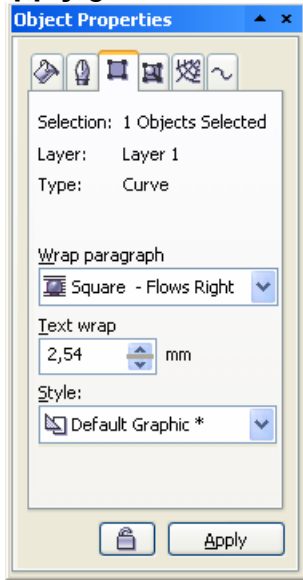
1-2. ábra

A **Behind fill** (Kitérés mögött) négyzettel az objektum keretét a kitérés minta mögé helyezzük, a **Scale with image** (Képpel együtt nő) négyzet segítségével a rajzelemkeretet a rajzelem növekedésével-méretcsökkenésével arányosan változóvá tesszük.

A dokkolt ablak  **Általános** lapján az alkalmazandó stílust állíthatjuk be. A **Wrap paragraph** (Bekezdésszöveg körbefuttatása) lista *None* (Nincs) elemétől eltérő beállításoknál a rajzelemet körülvevő bekezdésszöveg folyamatossága megszakad a rajzelem + a **Text wrap** mezőben megadott, a rajzelemet körülvevő sávon. A hatás csak megfelelően kicsi, illetve a grafikus objektummal arányos betűméret esetén érvényesül (lásd az 1-3. ábrát).

A beállítást az **Apply** (Alkalmaz) gombbal érvényesítjük. Az összes panellap beállításának érvényesítésére korábban használt **Apply All** gombot megszüntették. Helyette viszont megjelent az  Automatikus végrehajtás gomb, amelynek lenyomott állapotá-

ban a beállítás azonnal érvényesül (tehát, ha a lakat zárt, akkor nem kell az **Apply** gombra kattintani).

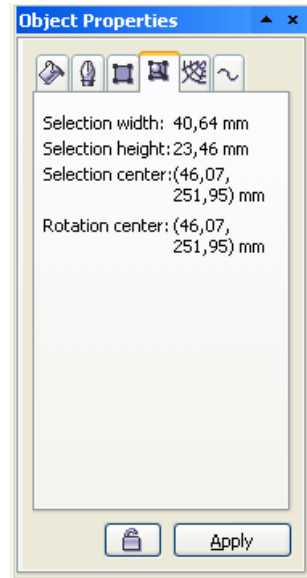
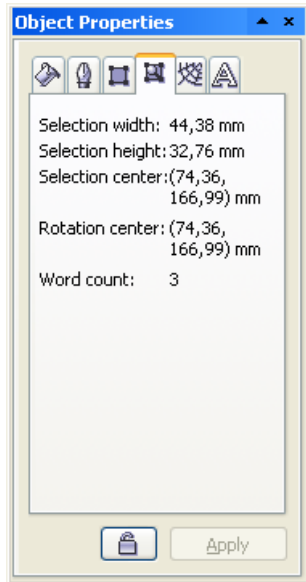


A dokkolt ablak **Általános** lapján az alkalmazandó stílust állíthatjuk be. A **Bekézdésszöveg körbefuttatása** lista **Null** elemétől eltérő beállításoknál a rajzelem körülvétele körülvétele emet körülvétele bekezdésszöveg folyószöveg megszakad a rajzelem + a **Szöveg körbefuttatás margója** mezőben megadott, a rajzelem körülvétele sávon. A hatás csak megfelelően kicsi, illetve a grafikus objektummal arányos betűméret esetén


1-3. ábra


Szövegobjektum tulajdonságlapja

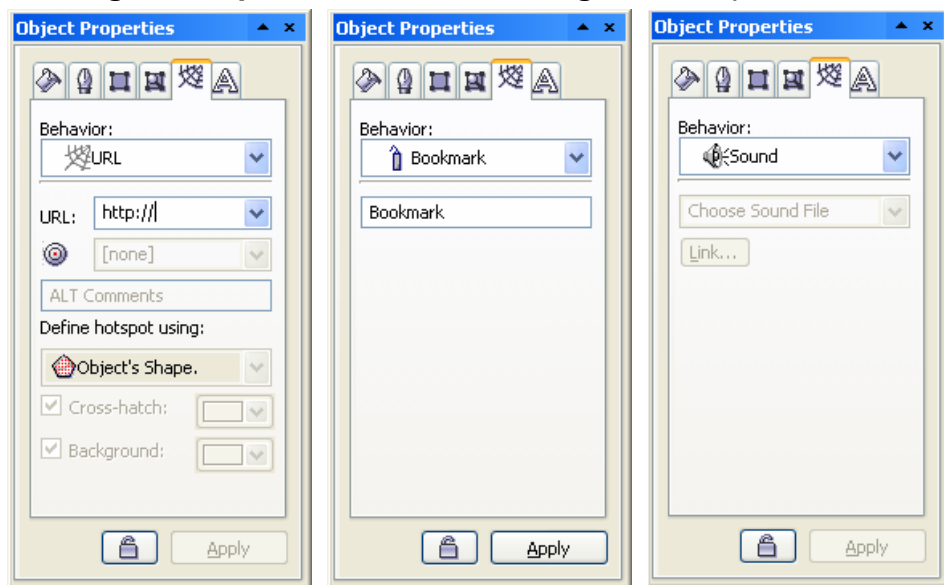
Grafikus objektum tulajdonságlapja




1-4. ábra

A  **Részlet** párbeszédpanel-lap nem tartalmaz beállítható elemet, csak néhány fontos információt a kijelölt rajzelem méreteiről és szerkesztési jellemzőiről (lásd az 1-4. ábrát).

Az  **Internet** párbeszédpanel-lapon adjuk meg, hogy a kijelölt rajzelem melyik Interneten keresztül elérhető objektumra, vagy a szerkesztett dokumentum egy másik pontjára hivatkozik (lásd az 1-5. ábrát). Az Internetböngésző és a hivatkozott Internetes objektum (amely lehet egy CorelDRAW dokumentum egy oldala is) betöltődik, ha a jobb egérgombbal a rajzelemre kattintunk, majd kiadjuk a helyi menü **Ugrás a hiperhivatkozásra a böngészőben** parancsát.



1-5. ábra

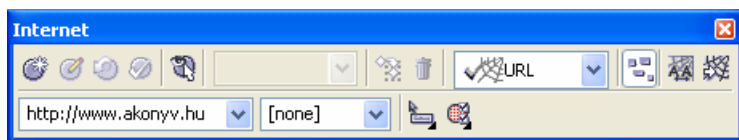
A hivatkozott Internetes objektum (vagy HTML formátumban mentett CorelDRAW dokumentum) elérési útvonalát az **URL** mezőben adjuk meg, miután a **Behavior** (Viselkedés) listában kiválasztottuk az **URL** listaelemet. Az **URL** mezőben megadhatjuk azt is, ha a hivatkozott objektumnak egy könyvjelzővel azonosított részére szeretnénk ugrani. A következő  mezőben a böngészőablak keretére (cél frame) hivatkozhatunk. Ha a hivatkozott webhelyet, dokumentumot új böngészőablakban szeretnénk megnyitni, akkor válasszuk a **_blank** lehetőséget. Ha a hivatkozó dokumentummal azonos keret-

ben jelenítenénk meg a hivatkozottat, akkor viszont a *_self* lehetőséget állítsuk be.

A következő, alaphelyzetben *Alt megjegyzések* tartalmú mezőben adjuk meg azt a szöveget, amelyik a böngésző állapotosorában jelenik meg, ha a kurzort a hivatkozó rész, illetve a rollover objektum (a hotspot – „forrópont”) fölé mozgatjuk.

A kijelölt objektumhoz kötött könyvjelző elhelyezéséhez a **Behavior** listában a *Könyvjelző* listaelemet választjuk, majd a következő mezőben megadjuk a könyvjelző nevét, végül érvényesítjük a beállítást az **Apply** nyomógombbal.

Az Internetes párbeszédpaneleknek megfelelő eszközök elérhetők az Internet eszköztárról is (lásd az 1-6. ábrát).







1-6. ábra

Ha már több hivatkozást beépítettünk, akkor ezek lecserélésére alkalmazhatjuk az objektum kijelölése után a helyi menü **Internet Links** ▶ almenüjét. Az innen kiválasztott URL cím bekerül a kijelölt objektum **Internet** tulajdonságlapjára, azaz ezzel a módszerrel másolhatjuk át a hivatkozásokat az egyik objektumról a másikra. A **Define hotspot using** (Forró zóna meghatározása) csoportban állítjuk be, hogyan jelenjen meg a rajzszerkesztőben a hivatkozás. A listában beállíthatjuk az alakhoz vagy az objektum befoglalójához igazított megjelenést, a **Cross-hatch** (Sraffozás) jelölőnégyzet kiválasztása után beállíthatjuk a keresztezett jelölés színét, a **Background** (Háttér) jelölőnégyzet bejelölését követően pedig a forrópont jelölés háttérszínét határozzuk meg. A jelölőnégyzetek törlése érvényteleníti a korábbi beállítást.

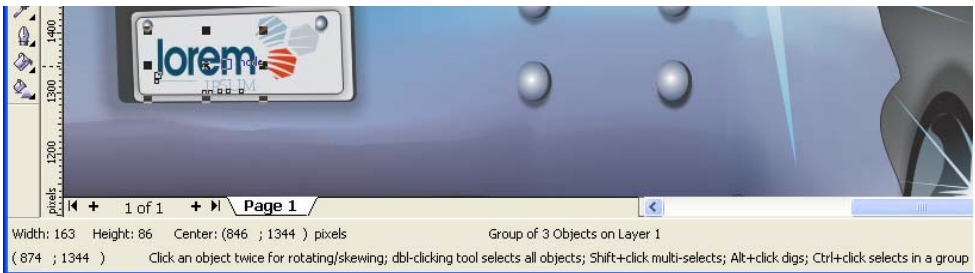
Kiválasztás és csere

A rajzelemeket az utólagos módosítás, hatások alkalmazása, színezés, kitöltés, mozgatás, másolás, törlés előtt ki kell jelölnünk. Erre a

 Kijelölő eszközt vagy csomópont(ok) kijelölésére a  Formázó eszközt alkalmazzuk. A kijelölt rajzelemek nyolc fogantyúval, a kijelölt csomópontok vezérlőpontokkal jelennek meg. A kijelölés után adható ki az a parancs vagy végrehajtható az a tevékenység, amellyel a rajzelemet módosítani akarjuk.





Egyetlen rajzelemet a  Kijelölő eszköz választása után rákattintással jelölünk ki. Több rajzelem kijelölését végezhetjük a **Shift** billentyű nyomvatartása mellett az objektumokra kattintással, vagy a rajzelemek gumikeretbe foglalásával. Ha az **Alt** billentyű nyomvatartása mellett a  Kijelölő eszközzel rajzolt gumikerettel választunk ki rajzelemeket, akkor a gumikerethez érintkező rajzelemeket is kijelöljük. Az **Alt** billentyű nélkül csak a teljes egészükben a gumikereten belül lévő objektumokat jelöljük ki.


Objektumcsoport részeként egyetlen rajzelemet csak a **Ctrl** billentyű nyomvatartása mellett jelölhetünk ki. Az így kijelölt rajzelemek fogantyúi kör alakúak, szemben az önálló rajzelemek vagy csoportok négyzetes fogantyúival. A kijelölt objektumok száma az állapot-sorban is megjelenik (lásd az 1-7. ábrát).



1-7. ábra

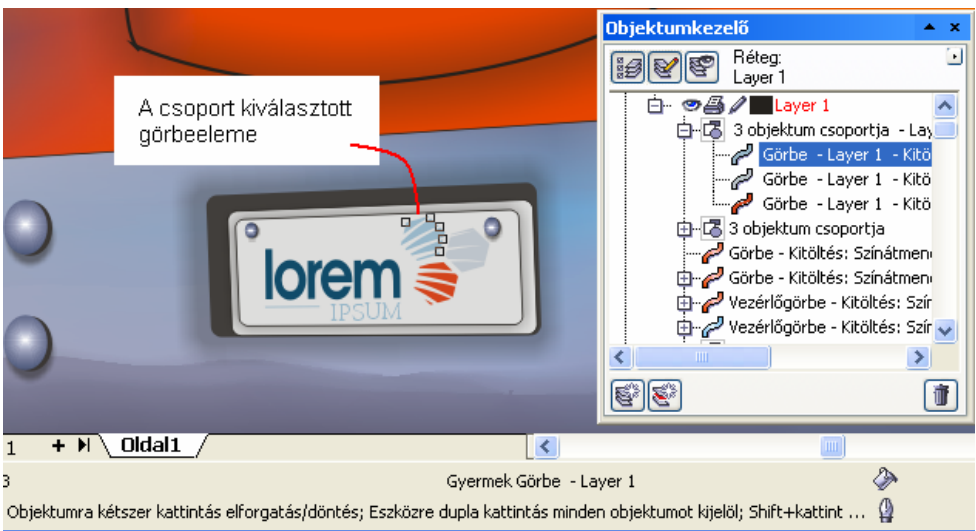
Minden rajzelemet egyszerre jelölhetünk ki, ha duplán kattintunk a

 Kijelölő eszközre vagy megnyomjuk a **Ctrl+A** billentyűkombinációt. Az **Edit** menü **Select All** ► **Objects** parancsával vagy a  Minden kijelölve ikonnal az összes rajzelemet kiválasztjuk. Az összes szöveges objektumot kiválasztja az **Edit** menü **Select All** ► **Text** parancsa vagy a  Minden szöveg kijelölése ikon. A 

Minden segédvonal kijelölése ikon, illetve az **Edit / Select All** ▶ **Guidelines** parancs a vezetővonalakat, a  Minden csomópont kijelölése ikon, vagy az **Edit / Select All** ▶ **Nodes** parancs a korábban kijelölt vonallánc csomópontjait jelöli ki.

A teljes kiválasztás megszüntethető, ha az egerrel nem kijelölt területre kattintunk. A csoportos kijelölés egy-egy elemét a **Shift** billentyű nyomvatartása mellett megismételt objektumra kattintással vonhatjuk ki a kijelölésből (ha az elem csoport része, akkor a **Ctrl** billentyűt is nyomva kell tartanunk).

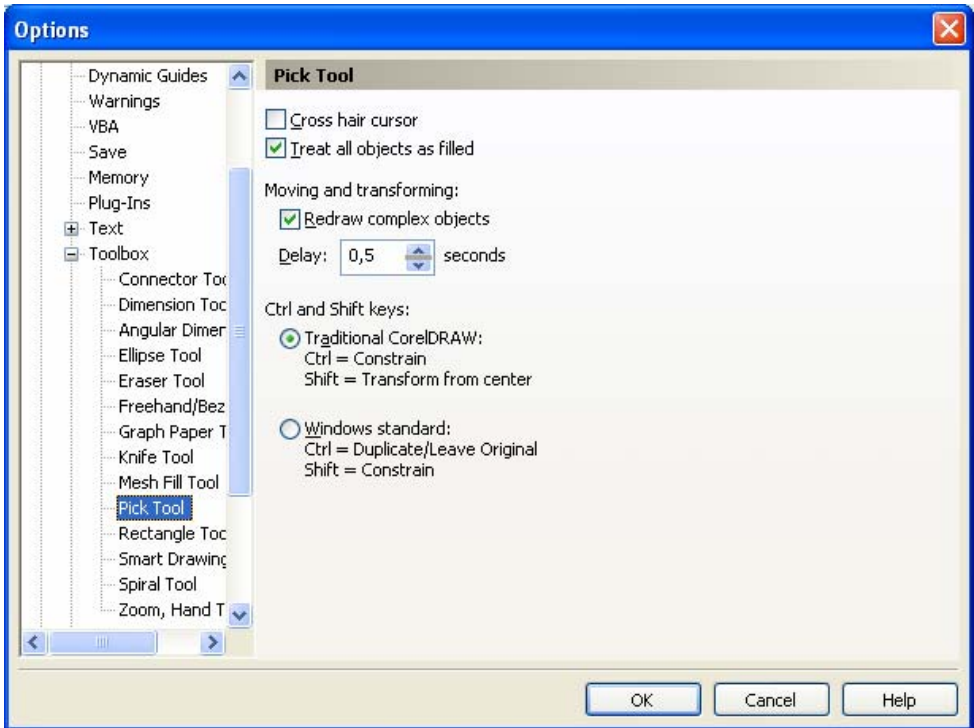
Csoportok és csoportelemek kiválasztásának egyaránt legkedvezőbb és összetett rajzoknál a legpontosabb módja az **Object Manager** (Objektumkezelő) használata (lásd az 1-8. ábrát).




1-8. ábra

Kitöltés nélküli rajzelem kijelölése

A program 6. változata előtti verziókban csak a kitöltött rajzelemeket választhattuk ki a határvonalukon belülrre kattintva. Az ezt követő verziókban viszont a kitöltés nélküli rajzelemek is kiválaszthatók a rajzelemek belsejébe kattintással.



1-9. ábra

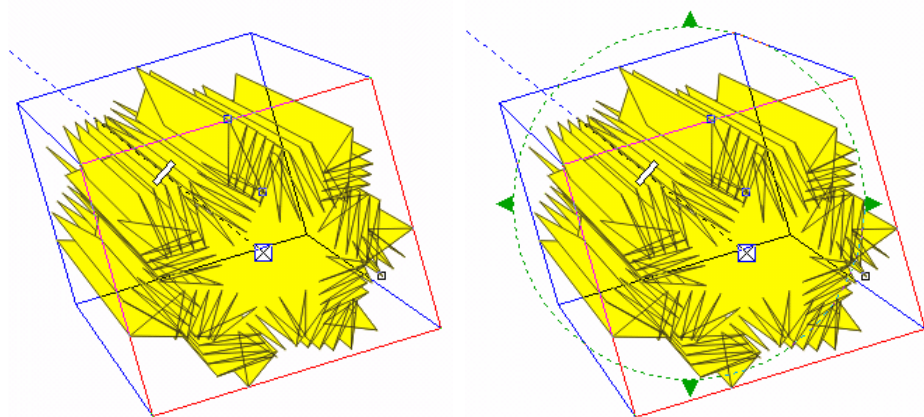
Ehhez a **Tools** menü **Options**, illetve **Customization** parancsával, vagy a  Beállítások ikonnal, a **Ctrl+J** billentyűkombinációval, illetve egy ikon helyi menüjének **Customize** ▶ **Toolbar Item** ▶ **Properties** parancsával megjelenített **Toolbox /Pick Tool** párbeszédpanel-lapon jelöljük be a **Treat all objects as filled** (Minden objektumot kitöltöttnek kezel) jelölőnégyzetet (lásd az 1-9. ábrát). Ilyen beállítás mellett a vékony vagy rejtett, színtelen körvonalú objektumokat is könnyen kijelölhetjük.

A párbeszédpanel **Cross hair cursor** (Szálkereszt alakú kurzor) négyzete bejelölése után a program a kisméretű kereszt helyett nagy szálkereszttel jelzi a kurzor helyét. A **Redraw complex objects** (Összetett objektumok újrarajzolása) jelölőnégyzet bejelölt állapotában a **Delay** (Késleltetés) mezőben megadott várakozás után szaggatott vonallal újrarajzolja az összetett objektumokat, ha az átalakítás vagy mozgás közben szünetet tartunk.

A következő két rádiógombbal a CoreIDRAW és a Windows szabványos **Ctrl** és **Shift** billentyű kezelése között választhatunk. A CoreIDRAW hagyományai alapján a **Ctrl** billentyű nyomva tartása közbeni kattintás a kijelölést növeli, vagy csökkenti (ha a kattintás alatti objektum már a kijelölt csoport része), a **Shift** billentyű nyomva tartása alatti kattintással az objektumot a középpontját felhasználó átalakításokhoz választjuk ki (lásd az 1-9. ábrát). Ezt a működési módot a **Traditional CoreIDRAW** kapcsolóval állítjuk be.

Kiválasztás egyszerű kattintással

Kiválasztás Shift melletti kattintással



1-10. ábra

A Windows szabványai szerinti beállítás esetén a **Ctrl** billentyű nyomvatartása melletti kattintással másolatot készítünk az objektumról, a **Shift** billentyű nyomvatartása közbeni kattintás a kijelölést növeli vagy csökkenti. Ezt a működési módot a **Windows standard** választókapcsolóval állítjuk be.

Kijelölés tulajdonságok alapján

A CoreIDRAW fejlesztése során jelentősen módosultak a kijelölési lehetőségek is. A 6.0-s változatban jelent meg az a szolgáltatás, amellyel a rajzelemeket jellemzőik alapján is megkereshetjük, kijelölhetjük. Az X3-as változat **Edit** menüjéből indítható keresési lehetőségei az 1-11. ábrán láthatók.