

Magyar változat



CorelDRAW X3

Biblia

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 978-963-607-667-2

© Dr. Pétery Kristóf PhD, 2010
© Mercator Stúdió, 2010

Mercator Stúdió Elektronikus Könyvkiadó
2000 Szentendre, Harkály u. 17.

www.akonyv.hu

T/F: 06-26-301-549

06-30-305-9-489

TARTALOM

| | |
|---|-----------|
| TARTALOM | 3 |
| ELŐSZÓ..... | 14 |
| ISMERKEDÉS A PROGRAMMAL..... | 17 |
| CorelDRAW! újdonságok..... | 19 |
| Az újdonságok felfedezése..... | 19 |
| Objektumtöbbszörözés egyszerűen | 20 |
| Objektumok összefoglalása..... | 22 |
| Új fazetta beállítások | 22 |
| Sokszögek lekerekítése, lecsapása..... | 23 |
| Összetett csillag objektum..... | 24 |
| Új sorrendbeállító parancsok..... | 25 |
| Intelligens kifestés | 25 |
| Új szövegkezelés..... | 26 |
| Új színpaletták beágyazása..... | 29 |
| Raszterképek vektorizálása..... | 30 |
| Új parancs a Súgó menüben | 31 |
| Felülnyomósos előnézet..... | 31 |
| A program környezete | 31 |
| A CorelDRAW! X3 használata..... | 35 |
| A program telepítése és eltávolítása | 35 |
| A program indítása | 46 |
| A szoftverkörnyezet..... | 53 |
| Párbeszédpanelek és parancsok..... | 57 |
| Környezeti beállítások, alapértelmezések..... | 59 |
| Dokkolt ablakok | 60 |

| | |
|---|-----------|
| Az eszköztárak megjelenítése | 61 |
| SÚGÓ | 65 |
| A SÚGÓ lapjai és parancsai | 66 |
| A súgóoldali szöveg helyi menüs parancsai | 67 |
| A SÚGÓ tartalomjegyzéke..... | 68 |
| A SÚGÓ tárgymutatója | 69 |
| A könyvjelzők kezelése | 70 |
| A CorelDRAW tankönyv | 71 |
| Egyéb súgóparancsok | 73 |
| ALAPFUNKCIÓK | 76 |
| Dokumentum létrehozása..... | 77 |
| Egyéni címkeformátumok | 83 |
| Dokumentumkészítés sablonból..... | 85 |
| Dokumentum megnyitása | 86 |
| Munkaterület-megjelenítés | 91 |
| Megjelenítési üzemmódok..... | 93 |
| Vonalzó- és rácsbeállítás..... | 98 |
| Nagyítás és rajzmozgatás | 101 |
| Tulajdonságsávok..... | 107 |
| Parancsok visszavonása | 108 |
| Dokumentum mentése..... | 109 |
| Munkaablak bezárása..... | 112 |
| Kilépés, a munka befejezése..... | 113 |
| Rajzelemek létrehozása | 113 |
| Objektumok alapértelmezett tulajdonságai..... | 114 |
| Igazodás szabályozása | 115 |
| Téglalapok és négyzetek rajzolása..... | 125 |
| Hárompontos téglalapok..... | 128 |
| Ellipszisek, körök és ívek rajzolása | 129 |
| Hárompontos körök és ívek..... | 132 |
| Sokszög, csillag, csillagsokszög..... | 132 |

| | |
|-------------------------------------|------------|
| Spirális rajzolása | 135 |
| Rácsozat készítése | 136 |
| Egyenesek és görbék rajzolása..... | 137 |
| Bézier görbék rajzolása | 139 |
| Művészi eszköz | 141 |
| Toll eszköz..... | 146 |
| Törött vonal eszköz | 147 |
| 3 pontos görbe eszköz | 147 |
| Interaktív összekötő vonal | 148 |
| Méretvonal eszköz..... | 151 |
| Intelligens rajzeszköz | 153 |
| Előre elkészített alakzatok..... | 154 |
| Vonalkód készítése | 155 |
| Interaktív rajzeszközök | 158 |
| Interaktív kitöltő eszköz | 159 |
| Interaktív hálós kitöltés | 175 |
| Interaktív átlátszóság eszköz..... | 176 |
| Interaktív vetett árnyék | 180 |
| Interaktív átváltozás eszköz | 183 |
| Interaktív kontúr eszköz..... | 185 |
| Interaktív torzítás eszköz..... | 189 |
| Interaktív burkológörbe eszköz..... | 192 |
| Interaktív térhatás eszköz..... | 194 |
| SZÖVEGEK, SZIMBÓLUMOK..... | 199 |
| Szöveg bevitele | 200 |
| Grafikus szöveg..... | 202 |
| Bekezdésszöveg | 203 |
| Kurzormozgatás | 206 |
| Szövegszerkesztési beállítások..... | 208 |
| Szövegírás, javítás | 213 |
| Szövegkijelölés..... | 215 |

| | |
|--|-----|
| Vágás és áthelyezés | 217 |
| Ugrás adott helyre | 217 |
| Szövegkeresés és csere | 218 |
| Szövegfájl importálása | 220 |
| Szövegformázás | 221 |
| Kis- és nagybetű váltása | 222 |
| Karakterformák | 222 |
| Formázás gyorsgombbal, ikonnal | 223 |
| Karakterformázás dokkolóban | 225 |
| Karakternövelés kerethatárig | 228 |
| Webkompatibilis szövegek | 228 |
| Karakterformázás tulajdonságsávval | 229 |
| Bekezdésformák | 231 |
| Formázás gyorsgombbal, ikonnal | 232 |
| Bekezdésformázás panelen | 233 |
| Tabulátorok beállítása | 235 |
| Felsorolásjelölés | 239 |
| Iniciálé készítése | 240 |
| Bekezdésformázás tulajdonságtárral | 241 |
| Bekezdésformázás vonalzóval | 242 |
| Szöveg görbére illesztése | 242 |
| Keret és hasábjellemzők | 244 |
| Stílusok kezelése | 245 |
| Nyelvi szolgáltatások | 250 |
| Nyelv beállítása | 251 |
| Helyesírás-ellenőrzés | 252 |
| Automatikus javítás | 257 |
| Szinonimaszótár | 259 |
| Szimbólumok kezelése | 260 |
| Szimbólumok bevitele | 260 |
| Szimbólumok átalakítása | 261 |
| Saját szimbólumok létrehozása | 262 |

| | |
|--|------------|
| RAJZELEMEK TULAJDONSÁGAI..... | 267 |
| Kiválasztás és csere | 272 |
| Kitöltés nélküli rajzelem kijelölése | 274 |
| Kijelölés tulajdonságok alapján..... | 276 |
| Új keresések..... | 278 |
| Elmentett keresések alkalmazása | 285 |
| A keresés végrehajtása | 286 |
| Több objektum kijelölése | 287 |
| Vezetővonal kijelölése | 287 |
| Rajzelem-kijelölés és -csere | 287 |
| Szövegrész keresése | 290 |
| Szövegrész cseréje | 290 |
| Kitöltések és körvonalak | 291 |
| Körvonal szabályozása..... | 292 |
| Kitöltés szabályozása | 300 |
| | |
| RAJZELEMEK MÓDOSÍTÁSA | 311 |
| Átalakító eszközök..... | 312 |
| Rajzelemek mozgatása | 312 |
| Méretezés és nyújtás..... | 316 |
| Forgatás | 318 |
| Döntés | 321 |
| Tükrözés..... | 323 |
| Traszformálás az új eszközökkel..... | 325 |
| Traszformálások törlése | 329 |
| Rajzelemek szerkesztése | 329 |
| Alapvető rajzelemek módosítása..... | 330 |
| Rajzmódosítás a művészi eszközzel | 346 |
| Rajzelemek szétvágása..... | 347 |
| Zárt rajzelem, görbe szétvágása | 349 |
| Nyitott rajzelem, görbe szétvágása..... | 349 |
| Virtuális résztörlő eszköz..... | 350 |

| | |
|--|------------|
| Objektumrészek törlése | 350 |
| Tetszőleges elforgatás..... | 351 |
| Objektumok érdesítése..... | 352 |
| Objektumok mázolósa | 353 |
| Objektumok összeforrasztása | 353 |
| Objektumok szétszedése..... | 355 |
| Objektumok metszete | 355 |
| Új vágófunkciók | 356 |
| HATÁSOK..... | 358 |
| Áttűnés objektumok között..... | 358 |
| Áttűnés széthasítása | 361 |
| Átmenet forgatással..... | 361 |
| Szöveg mint forrásobjektum | 362 |
| Áttűnés megadott útvonalon | 363 |
| Áttűnés másolása másik objektumpárra | 365 |
| Áttűnés klónozása | 366 |
| Átváltozás törlése | 366 |
| Burkológörbék | 366 |
| Burkológörbe szerkesztése | 368 |
| A burkológörbe kitöltése | 370 |
| Objektum mint burkológörbe..... | 371 |
| Burkológörbe másolása..... | 373 |
| Burkológörbe törlése | 373 |
| Vetett árnyék | 374 |
| Vetett árnyék másolása | 374 |
| Vetett árnyék klónozása | 375 |
| Vetett árnyék törlése..... | 376 |
| Átlátszóság..... | 376 |
| Térhatás | 377 |
| A térhatás típusa | 378 |
| Térhatás forgatása | 381 |

| | |
|--------------------------------------|------------|
| Fényforrások elhelyezése..... | 381 |
| Térhatás színe..... | 382 |
| Térhatás letörése..... | 383 |
| Térhatás másolása..... | 383 |
| Térhatás klónozása..... | 384 |
| Térhatás törlése..... | 385 |
| Kontúr..... | 385 |
| Kontúr másolása..... | 386 |
| Kontúr klónozása..... | 387 |
| Kontúr törlése..... | 387 |
| Lencse..... | 387 |
| Lencse szerkesztése..... | 390 |
| Lencse másolása..... | 391 |
| Lencse törlése..... | 391 |
| Perspektíva hozzáadása..... | 391 |
| Perspektíva másolása..... | 392 |
| Perspektíva törlése..... | 392 |
| MaszkMester befoglaló..... | 392 |
| MaszkMester hatás másolása..... | 393 |
| MaszkMester hatás törlése..... | 394 |
| Objektumok torzítása..... | 394 |
| Torzítás másolása..... | 394 |
| Torzítás törlése..... | 395 |
| Átváltógombok..... | 395 |
| RAJZELEMOK SZERVEZÉSE..... | 399 |
| Rajzelemek törlése..... | 399 |
| Másolatok készítése..... | 400 |
| Hasonmások kezelése..... | 403 |
| Rajzelemek igazítása, elosztása..... | 404 |
| Objektumok sorrendje..... | 407 |
| Rajzelemek kombinálása..... | 408 |

| | |
|--|------------|
| Egyszerűsítés | 410 |
| Rajzelemek csoportosítása..... | 411 |
| Objektumok zárolása | 411 |
| Az objektumkezelő | 412 |
| Rajzelemek rendezése | 414 |
| Tulajdonságok másolása | 415 |
| Rétegek kezelése | 417 |
| Új réteg létrehozása | 417 |
| Réteg törlése | 418 |
| Az aktív réteg..... | 418 |
| A rétegek zárolása..... | 418 |
| A rétegtulajdonságok beállítása..... | 419 |
| Adatbázis-műveletek | 421 |
| Az adatok objektumhoz kapcsolása | 423 |
| Az adatok megtekintése, formázása..... | 425 |
| Adatok másolása másik objektumra | 425 |
| Objektumadatok összegzése..... | 425 |
| Az objektumadatok kinyomtatása | 427 |
| BITKÉPEK | 429 |
| Bitkép importja | 430 |
| Képrészlet betöltése | 431 |
| Képbetöltés átméretezéssel | 433 |
| Képbetöltés lapolvasóról..... | 433 |
| Képbetöltés digitális kamerából | 435 |
| Képbetöltés objektumként | 437 |
| Objektumok bitképpé alakítása..... | 439 |
| Bitkép átméretezése | 440 |
| Bitkép konvertálása | 441 |
| Bitkép szerkesztése..... | 447 |
| Bitképek hatásai | 452 |
| Helyi kiegyenlítés..... | 454 |

| | |
|--|------------|
| Színösszetevők módosítása | 455 |
| Fényerő, kontraszt és intenzitás | 457 |
| Színkiegyenlítés | 457 |
| A gamma eltolás beállítása..... | 458 |
| HSL összetevők beállítása | 459 |
| Karcolás eltávolítása | 461 |
| Színcsere..... | 461 |
| Csatornakeverő | 463 |
| Bitkép transzformációk | 464 |
| Továbbfejlesztett korrekció | 465 |
| Grafikus hatások..... | 467 |
| Térbeli hatások..... | 467 |
| Művészi kézjegyek | 469 |
| Lágyító szűrők | 473 |
| Színátalakítás | 476 |
| Körvonalkeresés..... | 477 |
| Kreatív megoldások..... | 478 |
| Torzítások..... | 482 |
| Zajkezelés | 484 |
| Élesítés..... | 487 |
| Bitképek vektorizálása | 488 |
| Gyors vektorizálás | 489 |
| Vonalas tartalom vektorizálása..... | 490 |
| Fényképek vektorizálása | 494 |
| SZÍNKEZELÉS..... | 496 |
| Díszítőszínek | 496 |
| Skálaszínek | 499 |
| Színmodellek | 499 |
| HSB modell..... | 501 |
| RGB modell | 504 |
| CMYK modell..... | 505 |

| | |
|--|------------|
| CIE Lab modell | 507 |
| Palettakezelés | 508 |
| Színek választása..... | 510 |
| Színek létrehozása | 510 |
| A paletták testre szabása | 510 |
| Paletta készítése kijelölésből..... | 512 |
| Paletta készítése a dokumentumból..... | 513 |
| Színstílusok | 513 |
| A program színkezelője | 515 |
| NYOMTATÁS, KÖZZÉTÉTEL | 518 |
| A nyomtató beállítása | 518 |
| A nyomtatás paraméterezése..... | 522 |
| Elrendezésstílus szerkesztése | 528 |
| Az elhelyezés módosítása | 530 |
| Nyomtatási stílus mentése, törlése..... | 532 |
| PostScript és egyéb beállítások..... | 533 |
| A beállítások kinyomtatása..... | 534 |
| A beállítások ellenőrzése..... | 535 |
| Színrebontás | 536 |
| Levilágítás | 538 |
| Közzététel a Weben | 538 |
| Közzététel PDF-ként..... | 541 |
| TESTRE SZABÁS..... | 543 |
| Általános beállítások..... | 544 |
| A munkaterület beállítása | 544 |
| Új munkaterület létrehozása..... | 546 |
| A munkaterület kivitele | 546 |
| A munkaterület behozatala | 548 |
| A billentyűzet beállítása | 551 |
| Alapértelmezett billentyűparancsok | 553 |

| | |
|---------------------------------------|------------|
| Menük beállítása | 563 |
| Eszköztárak beállítása..... | 563 |
| Alapértelmezett ikonparancsok..... | 566 |
| A PROGRAM MENÜSZERKEZETE | 650 |
| Fájl menü..... | 650 |
| Szerkesztés menü | 651 |
| Nézet menü | 653 |
| Oldalelrendezés menü..... | 654 |
| Elrendezés menü..... | 654 |
| Effektusok menü..... | 656 |
| Bitképek menü | 658 |
| Szöveg menü..... | 661 |
| Eszközök menü | 662 |
| Ablak menü..... | 663 |
| Súgó menü | 666 |
| AJÁNLOTT WEBHELYEK..... | 667 |
| Corel portálok | 667 |
| Forgalmazók..... | 668 |
| Oktatóanyagok | 668 |
| Blogok..... | 669 |
| Fórumok | 670 |
| CorelDRAW oktatás..... | 670 |
| IRODALOM..... | 672 |

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 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 a kép és rajzelemek létrehozásával, a rajzokkal, képekkel kapcsolatos fájlműveletekkel, a program működtetésére vonatkozó legfontosabb tudnivalók mind mélyebb megismerésében. Ebben a kötetben a program működtetéséhez, rajzok létrehozásához, rajzelemek alkotásához, rajzok és képek letöltéséhez, egyszerű feldolgozásához 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.

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 érhetette 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.

A könnyebb kezelhetőség és az árcsökkentés érdekében továbbra is forgalmazzuk a négykötetes CorelDRAW X3 könyvsorozatunkat, amelyet azonban most egyetlen kötetben adunk ki. Ez köszönhető az Adobe Acrobat 9. verziójának is, mellyel a kötetet kisebb méretben tudtuk előállítani.

A kötet végén összefoglaltuk azokat a webhelyeket, amelyeket tanácsos a programmal foglalkozóknak felkeresni. Ezek a webhelyeken ugyanis értékes tartalmat, műveleteket, ecseteket, tippeket, trükköket, technikákat, oktatóanyagokat, mintapéldákat találnak, valamint eljuthatnak olyan fórumokra is, ahol segítséget kaphatnak a felmerülő problémák megoldásához. Ehhez elegendő a megfelelő hiperhivatkozásra kattintani.

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

Szentendre, 2010. január

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 sűgón kívül csaknem mindent (menüket, párbeszédpaneleket) lefordítottak magyar nyelvre. Ugyanígy járta el a 2005-ben megjelent X3-as változattal, amely jelen könyvünk tárgyát képezi.

- 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!).

Ezeken 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 vezérégyéniségével, a CorelDRAW-val foglalkozunk, a PHOTO-PAINT programmal kapcsolatos tudnivalókat 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. Ezeken kívül al-

kalmazhatjuk 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: **Fájl/Új**. A menüparancsok között elérhető almenük jele: **Fájl/Küldés ▶**. A parancsok írásmódja **vastag** betűs. Ugyanígy vastag betűvel jelöljük a paneleken előforduló nyomógombokat is, például: **Cancel**.

CorelDRAW! újdonságok

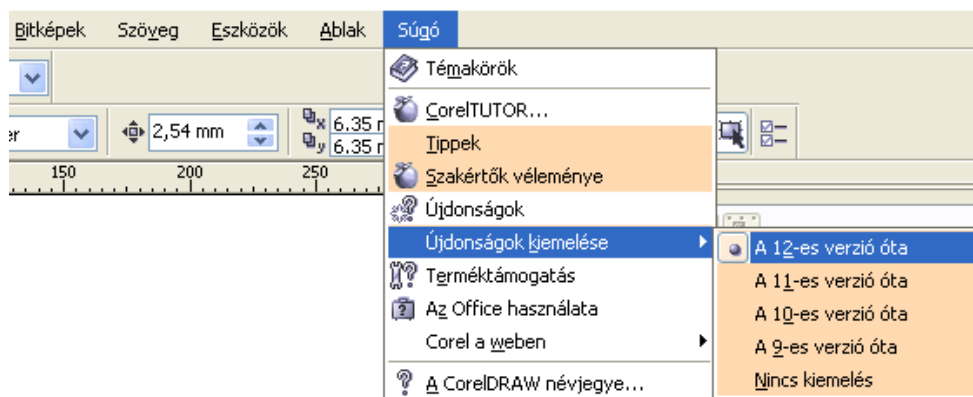
A következő részben összefoglaljuk a programban megváltozott és újdonságként megjelent elemeket, szolgáltatásokat. A CorelDRAW programmal most ismerkedők nyugodtan ugorják át ezt a részt, és a program alaposabb megismerését követően térjenek ide vissza.

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 **Súgó** 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/Újdonságok kiemelése ▶ A 12-es verzió óta** parancsot (lásd az 1-1. ábrát).

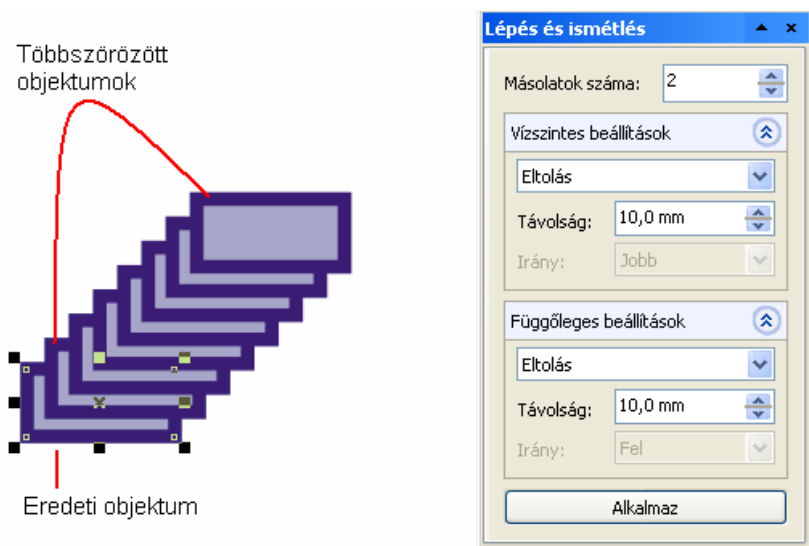


1-1. ábra

A beállítás után az ábrán látható rózsaszín háttérrel jelennek meg az újdonságok a menüben. Például, ahogyan az a képen látszik, a **Súgó** menüben újdonságként megfigyelhetjük ezeket a parancsokat, valamint a **Tippek** és **Szakértők véleménye** parancsokat.

Objektumtöbbszörözés egyszerűen

Az objektumok többszörözése most már egyszerűen megoldható. Erre a célra készítették a **Lépés és ismétlés** dokkoló ablakot, amelyet megjeleníthetünk a **Szerkesztés** menüből vagy az **Ablak/Dokkolók** almenüből, illetve a **Ctrl+Shift+D** billentyűkombinációval. Ez a parancs az egyszerű (**Szerkesztés/Másolat**) kettőzésen túl tetszőleges számú másolatot hoz létre a kijelölt objektumról. A másolatok számát a **Másolatok száma** mezőben állítjuk be (lásd az 1-2. ábrát).



1-2. ábra

A **Vízszintes beállítások** csoportban a másolatok elhelyezkedésének vízszintes, a **Függőleges beállítások** csoportban a függőleges tulajdonságait állítjuk be.

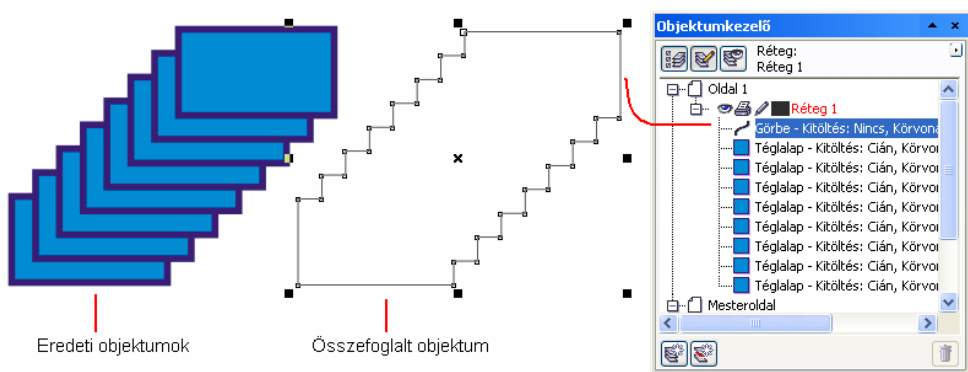
A csoportnév alatt egy listát találunk, amelynek *Nincs eltolás* elemével állíthatjuk be, hogy a másolatok pontosan az eredeti felett jelenjenek meg. Természetesen mivel ez külön állítható függőleges és vízszintes irányban, így beállítható, hogy csak az egyik irányban kerüljenek eltolásra a másolatok.

Az *Eltolás* beállítással a másolatokat a **Távolság** mezőben megadott távolsággal eltoljuk. Az **Írány** mezőben ilyenkor nem állíthatjuk az eltolás irányát, 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 *Térköz az objektumok között* 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 **Effektusok** menü **Határ létrehozása** parancsával a kijelölt objektumokat egyetlen görbévé foglaljuk össze. Ez több dologban eltér a korábban megismert forrasztástól. 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 tetszetősebb gombokat alakíthatunk ki Internetes publikálásra szánt HTML oldalak számára (lásd az 1-4. ábrát).

Az **Effektusok** menü **Fazetta** parancsával vagy az **Ablak/Dokkolók** almenüből jelenítjük meg a dokkolóablakot, amelyen a beállításokat elvégezhetjük. A parancsot csak kitöltött objektumon hajthatjuk végre, különben az utasítást végrehajtó **Alkalmaz** gomb inaktív, nem kiválasztható marad.

A paranccsal akár magastetők felülnézeti „fedéldom szerkesztése” is elvégezhető. Ehhez a **Középen** 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

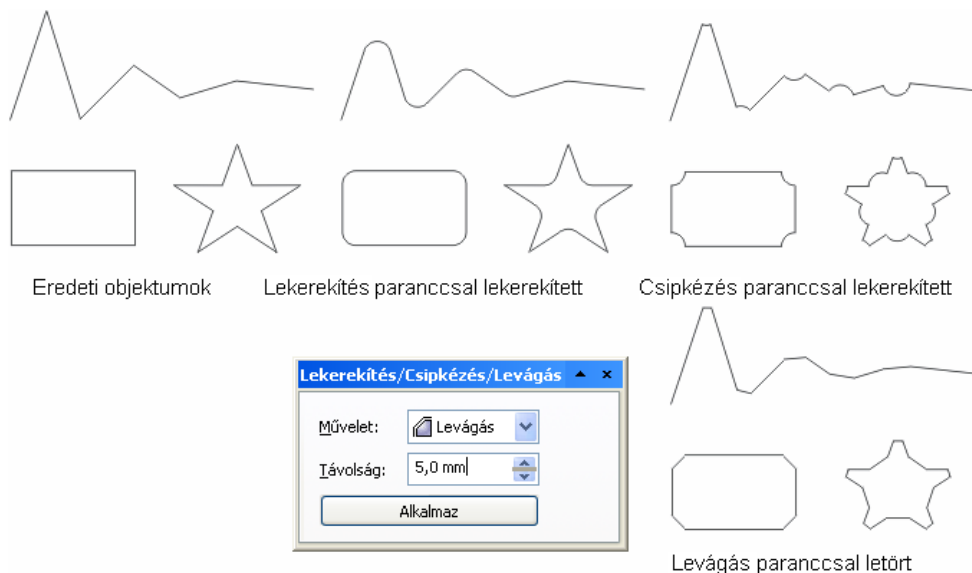
Az igazi alkalmazási területet a gombok jelentik (lásd még az átváltó gombokat a *Rajzelem-tulajdonságok módosítása* fejezetünkben). Ekkor a **Távolság** rádiógombot választjuk, majd a következő mezőben megadjuk a 45 fokok él-lecsapás mértékét.

A többi mezővel az árnyékhatás és fény színét, intenzitását, irányát, magasságát adjuk meg. Minél kisebbre vesszük a **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 az **Ablak** menü **Lekerekítés/Csipkézés/Levágás** parancsával megjeleníthető dokkoló ablakot használjuk (lásd az 1-5. ábrát).



1-5. ábra

A lekerekítés, csipkézés (inverz lekerekítés) vagy levágás műveletek közül a **Művelet** listában választunk. Az utána következő **Sugár** mezőben adjuk meg a lekerekítés sugarát, illetve a **Távolság** mezőben a letörés távolságát a saroktól. A beállítások után az **Alkalmaz** gombra kattintva hajtjuk végre a parancsot.

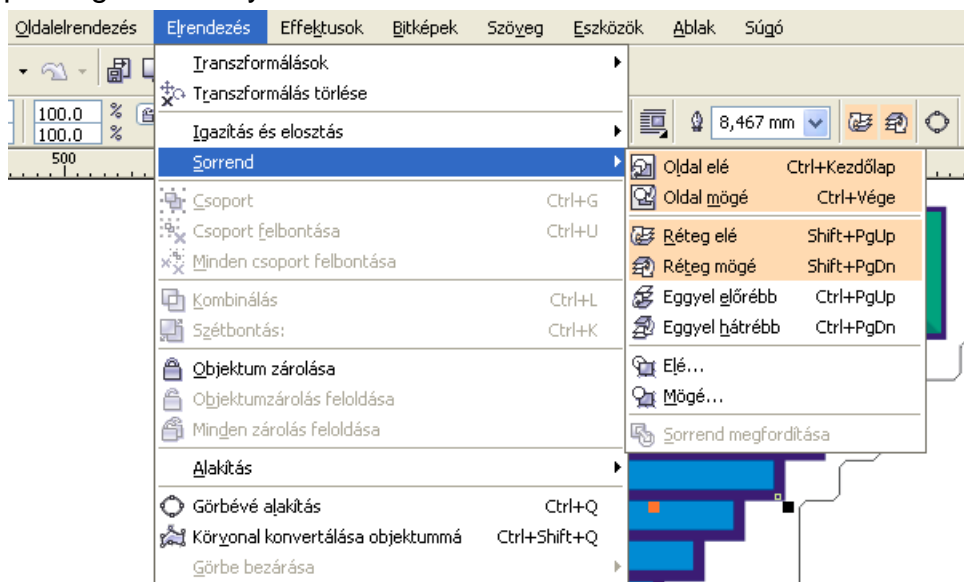
Összetett csillag objektum



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 tulajdonságásvján viszont csak annyiban történt változás, hogy módosultak a korábbi sorrendszabályozó ikonok.

Új sorrendbeállító parancsok


Új parancsok jelentek meg az **Elrendezés** menü **Sorrend** almenüjében is (lásd az 1-6. ábrát). Az **Oldal elé** parancssal, vagy a **Ctrl+Home** billentyűkombinációval az előzetesen kiválasztott objektumot az összes többi elé, vagyis a lapon legfelülre helyezzük. Az **Oldal mögé** parancssal, vagy a **Ctrl+End** billentyűkombinációval az előzetesen kiválasztott objektumot az összes többi elé, vagyis a lapon legfelülre helyezzük.



1-6. ábra

A **Réteg elé** parancssal, vagy a **Shift+PgUp** gyorsgombbal az előzetesen kiválasztott objektumot az objektum rétegén belül az összes többi elé helyezzük, ezzel szemben a rétegen az utolsó helyre mozgat a **Réteg mögé** parancs, illetve a **Shift+PgDn** gyorsgomb.


Intelligens kifestés

Újabb eszköz az  Intelligens kitöltés, amely sajnos mégsem olyan okos, mint mondják... A konkurens Illustrator hasonló eszköze

biztosítja, hogy a különböző objektumok közötti területet egyszerű festékiöntéssel töltsük ki, amely kitöltés folyamatosan igazodik az eredeti objektumok mozgatásához, átalakításához. Itt viszont ez utóbbi nem történik meg, csak annyi az újdonság, hogy különféle objektumok „közös része” egyszerűen kitölthető (lásd az 1-7. ábrát).

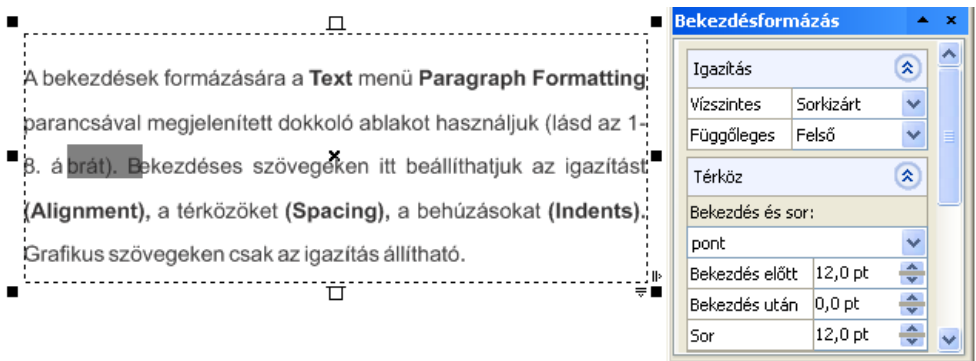


1-7. ábra

Az eszköz használata viszont igen egyszerű. A kitöltőszín választása után kattintsunk az  Intelligens kitöltés, majd a kitöltendő terület belsejébe.

Új szövegkezelés

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

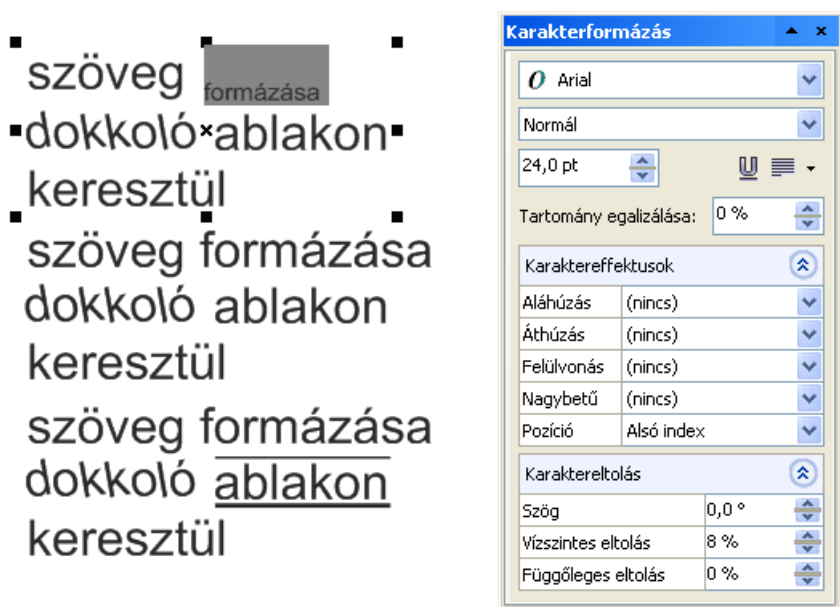


1-8. ábra

A bekezdések formázására a **Szöveg** menü **Bekezdésformázás** parancsával megjelenített dokkoló ablakot használjuk (lásd az 1-8.

ábrát). Bekezdéses szövegeken itt beállíthatjuk az igazítást, a térközöket, a behúzásokat. Grafikus szövegeken csak az igazítás állítható.

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



1-9. ábra

Beállíthatjuk az alávágást (**Tartomány egalizálása**), vagyis az arra alkalmas arányos betűket (például AV, FA, WA) közelebb húzhatjuk egymáshoz. Aláhúzást, áthúzást, fölühúzást (**Felülvonás**) érvényesíthetünk a kijelölt karaktereken. Ezek előre beállított formáit a listából választjuk ki, de a lista *Edit* elemével tetszőlegesen módosíthatjuk az alapértelmezett paramétereket.

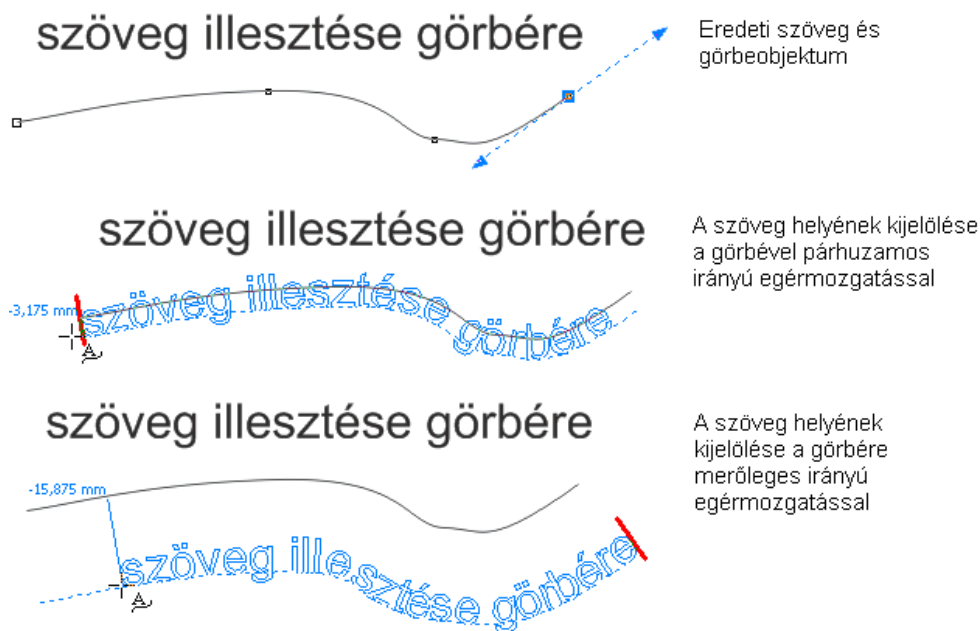
Normál, kapitális vagy kiskapitális írást állíthatunk be a **Nagybetű** listában. Kiskapitális esetben minden betűt kisbetű méretű nagybetűvel írunk. A kapitális (**NAGYBETŰ**) esetben minden betű nagybetű méretű nagybetű, a szokásos, normál esetet a *Nincs* listaelem állítja be.

Különlegesség, hogy a betűtengelyek dönthetők (**Szög**) és a betűk vízszintesen és függőlegesen 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 (**Szöveg/Bekezdésszöveg-keret ▶ Szövegkeretek megjelenítése**). Itt csak a parancs helye az újdonság...

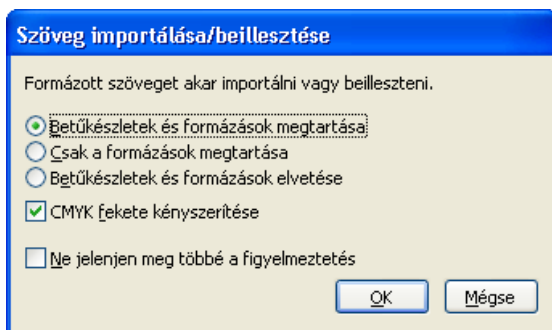
Átalakították a szövegek görbére illesztését is, melyet most interaktívabban egér húzásával végzünk (lásd az 1-10. ábrát). A szöveg kiválasztása után adjuk ki a **Szöveg** menü **Szöveg illesztése nyomvonalra** parancsát, majd kijelöljük a görbét, végül egér húzásával helyezzük el a görbén vagy attól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



1-10. ábra

A vágólapon keresztül (egy alkalmazásban kijelölt szöveget a **Ctrl+C** billentyűkombinációval a vágólpra másolva) átvett szöve-

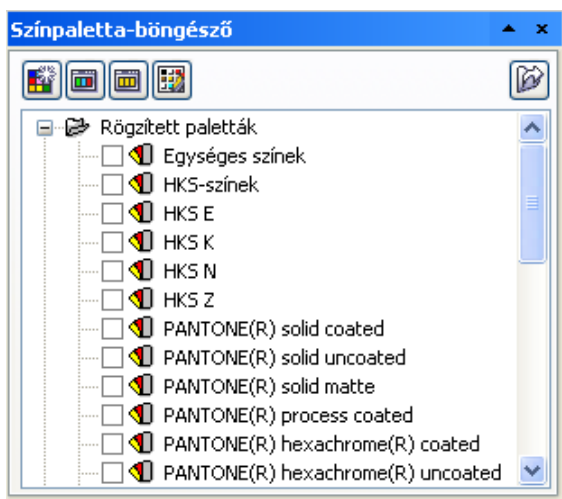
gek beillesztésekor (a **Ctrl+V** billentyűkombináció, vagy a **Szerkesztés/Beillesztés** parancs hatására) először az 1-11. ábra szerinti párbeszédpanel jelenik meg, amelyen dönthetünk, hogy mit tartunk meg az eredeti szövegből.



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.



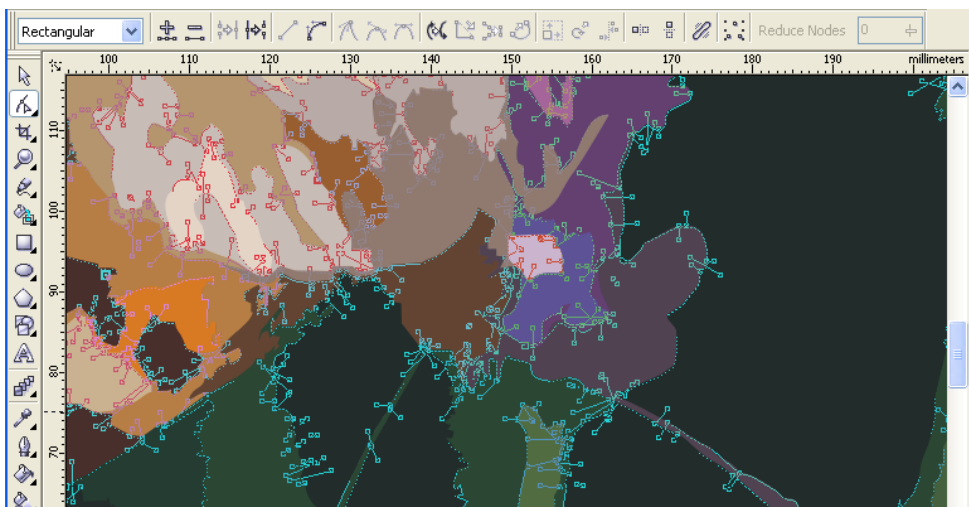
1-12. ábra

Raszterképek vektorizálása

Korábban külön alkalmazást (CorelTRACE) kellett futtatnunk, ha egy raszteres képet vektorossá akartunk átalakítani. Most ez a szolgáltatás beépült a **Bitképek/Bitképek vektorizálása** almenübe.

Talán a legnagyobb újdonsága az X3-as programváltozatnak, hogy a CorelTRACE vektorizáló programot PowerTRACE néven beépítették a CorelDRAW programba (lehet, hogy közrejátszott ebben, hogy az egy évvel korábban megjelent konkurens Adobe Illustrator fejlesztői is így tettek a LiveTrace funkció beépítésével).

A vektorizálás célja a bitképek olyan átalakítása, amelynek eredményeképpen vektoros ábrát kapunk. Például lapolvasón beolvasunk („beszkenneltünk”) egy térképet, vagy műszaki rajzot, azzal a céllal, hogy azon módosításokat vezessünk át. Az ilyen módosítások végrehajtása a raszteres képen szinte lehetetlen, hiszen képpontként (pixelenként) kellene javítani a képet. A vektoros ábrán viszont minden vonal egyszerűen kijelölhető, áthelyezhető, nyújtható és mindenféle tulajdonsága (színe, szaggatása, vastagsága) beállítható.



1-13. ábra

A vektorizáló parancsokat a **Bitképek** menü **Bitképek vektorizálása** almenüjében foglalták össze. A legelső parancs a **Gyors**

vektorizálás, amely nem paraméterezzhető, a kijelölt bitkép vektorizálását általános beállítások mellett hajtja végre. Az eredményt így is viszonylag gyorsan megkapjuk. A vektoros elemek pontjai a csoportbontás (**Elrendezés/ Minden csoport felbontása** parancs) után jelennek meg (lásd az 1-13. ábrát).

Új parancs a Súgó menüben

A **Súgó** menü **Tippek** parancsával az éppen végzett munkánkhoz kaphatunk, a feladat végrehajtását lépésről-lépésre bemutató segítséget. A **Szakértők véleménye** parancssal viszont az Internet-böngészőnkben tekinthetjük át a szakértői véleményeket.

Felülnyomásos előnézet

Új a **Nézet/Kibővített felülnyomásokkal** parancssal megjeleníthető felülnyomás előnézet is, amely lehetővé teszi, hogy a nyomtatásnak megfelelően a felülnyomásokat költségek nélkül előzetesen ellenőrizzük.

A program környezete

Programkörnyezeten mindazon eszközök összességét értjük, amelyek lehetővé teszik egy program használatát. Ezek alapvetően két részre oszthatók: a hardverre (mint a futtató gép és a perifériák együttese) és a szoftverre. E két csoport egyes részei már nem is választhatók szét. Bármi történjék is, a „vasat”, azaz a számítógépet, a szoftver, vagyis a programok üzemeltetik, vezérlik és szabályozzák működését. Ebben a részben a hardverkörnyezetet ismeretjük, a szoftverkörnyezetre és a kezelői felületre később, a program telepítésének leírása után térünk ki. Akkor ugyanis a leírtakat már ennyi ismeret birtokában is követhetjük a számítógép képernyőjén, a program futtatása közben.

A számítógép típusát, összetételét általában az operációs rendszer igénye szabja meg, a CorelDRAW X3 változata azonban a gép processzorával szemben erősebb igényeket támaszt. A rajzprogram

IBM és azzal kompatibilis számítógépeken, illetve Macintosh számítógépeken használható. Az alábbiakban ismertetjük a CorelDRAW X3 működtetéséhez éppen elégséges, illetve célszerűen megfelelő személyi számítógépek összetételét.

A minimális (a fejlesztők szerint éppen elégséges) számítógép-összetétel:

600 MHz-es Pentium III processzor (vagy PowerMac G3);
256 MB RAM;
kétszeres sebességű CD-ROM-meghajtó a telepítéshez,
200 MB szabad hely a winchesteren;
SVGA monitor és vezérlőkártya (1024x768 felbontással);
egér vagy más grafikus pozicionáló eszköz (lehet nyomásérzékeny digitalizáló tábla is!);
bármilyen, a *Windows* által támogatott hálózati kártya, ha a hálózatot is szeretnénk használni;
Windows 2000, vagy *Windows XP*, *Windows XP Tablet PC* operációs rendszer.
Megjegyezzük, hogy ezen a konfiguráción (a viszonylag lassú processzor és a kevés memória miatt) a program rendkívül lassan működik. Mindenképpen erősebb eszközök beszerzését javasoljuk (lásd alább).

A célszerűen megfelelő számítógép-összetétel:

Pentium processzor IV;
512 MB RAM;
minimum 3 GB winchester;
tízszeres sebességű CD-ROM-olvasó;
1024x768 képpontos felbontásra alkalmas SVGA színes monitor és vezérlőkártya;
Microsoft egér vagy azzal kompatibilis grafikus mutatóeszköz (nyomásérzékeny digitalizáló tábla);
lapolvasó és digitális kamera;
színes nyomtató a végeredmény megjelenítésére;
bármilyen, a *Windows* által támogatott hálózati kártya, ha a hálózatot is szeretnénk használni;
Windows XP operációs rendszer.