



CorelDRAW^{x7}

Rajzelemek
szervezése

Dr. Péterny 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 978-963-365-325-8

© Dr. Pétery Kristóf PhD, 2014
© Mercator Stúdió, 2014

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

www.akonyv.hu

T/F: 06-26-301-549

06-30-305-9489

TARTALOM

TARTALOM	3
ELŐSZÓ	7
RAJZELEMÉK SZERVEZÉSE	14
Kiválasztás	14
Rajzelemek törlése	16
Másolatok készítése	17
Hasonmások kezelése	21
Rajzelemek igazítása, elosztása	22
Objektumok sorrendje	25
Rajzelemek kombinálása.....	26
Egyszerűsítés	28
Rajzelemek csoportosítása	29
Objektumok zárolása.....	29
Az objektumkezelő	30
Rajzelemek rendezése	32
Tulajdonságok másolása.....	34
Rétegek kezelése	35
Új réteg létrehozása	37
Réteg törlése	40
Az aktív réteg.....	40
A rétegek zárolása.....	40
A rétegtulajdonságok beállítása	41
Adatbázis-műveletek	44
Az adatok objektumhoz kapcsolása	47
Az adatok megtekintése, formázása	49
Adatok másolása másik objektumra	49

Objektumadatok összegzése	50
Az objektumadatok kinyomtatása	52
BITKÉPEK	54
Bitkép importja	55
Képrészlet betöltése	57
Képbetöltés átméretezéssel	58
Képbetöltés lapolvasóról	59
Képbetöltés digitális kamerából	61
Képbetöltés objektumként	63
Objektumok bitképpé alakítása	65
Bitkép átméretezése	66
Bitkép konvertálása	67
Bitkép szerkesztése	73
Bitképek hatásai	78
Helyi kiegyenlítés	81
Színösszetevők módosítása	81
Fényerő, kontraszt és intenzitás	84
Színkiegyenlítés	85
A gamma eltolás beállítása	86
HSL összetevők beállítása	87
Színcsere	89
Csatornakeverő	91
Bitkép transzformációk	92
Továbbfejlesztett korrekció	93
Képek kiegyenesítése	94
Grafikus hatások	94
Karcolás eltávolítása	95
Térbeli hatások	95
Művészi kézjegyek	97
Lágyító szűrők	101
Kamera	104
Színátalakítás	105

Körvonalkeresés.....	108
Kreatív megoldások.....	109
Torzítások.....	112
Zajkezelés	115
Élesítés.....	117
Bitképek vektorizálása	121
Gyors vektorizálás	121
Vonalas tartalom vektorizálása.....	123
Fényképek vektorizálása	128
SZÍNKEZELÉS.....	130
Díszítőszínek	131
Skálaszínek	133
Színmodellek	133
HSB modell	135
RGB modell	139
CMYK modell.....	140
CIE Lab modell.....	142
Palettakezelés	142
Színek választása.....	145
Színek létrehozása	145
A paletták testre szabása	146
Üres paletta készítése	148
Paletta készítése kijelölésből.....	148
Paletta készítése a dokumentumból.....	148
A paletta megjelenése	149
Színstílusok	151
Színstílus létrehozása	152
Színstílus létrehozása kiválasztásból	153
Színstílus létrehozása dokumentumból.....	154
Színstílus törlése	154
Színstílus színek alkalmazása.....	155
Színharmóniák.....	155

A harmonikus színek alkalmazása	157
A program színkezelője	159
NYOMTATÁS, KÖZZÉTÉTEL.....	162
A nyomtató beállítása	162
A nyomtatás paraméterezése.....	167
Elrendezésstílus szerkesztése	174
Az elhelyezés módosítása	176
Nyomtatási stílus elmentése, törlése	177
PostScript és egyéb beállítások	179
A beállítások kinyomtatása	181
A beállítások ellenőrzése.....	182
Színbontás.....	182
Levilágítás	184
Közzététel a Weben	185
Közzététel PDF-ként.....	187
ConceptShare közzététel	188
IRODALOM	190

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! X4-ben továbbfejlesztették a rétegkezelést (most minden oldalhoz független, saját rétegeket alakíthatunk ki), bevezették az interaktív táblázatkezelést (ez új menüt is jelent), az „élőszöveg” folyamatosan visszajelzi az objektumok körülfolrásának változását azok elmozdítása esetén, bevezették a bekezdésszöveg tükrözését, a karakterkészletek azonosítását, a nyelvfüggő idézőjelkezelést, a raw kamerafájlok kezelését. Frissítettek a felhasználói felületen, új karakterkészleteket mellékelnek a programhoz, megváltozott a telepítés és a programindítás. a sablonfájlok keresése is. Szokás szerint néhány menüpontnál csak átnevezés történt... Tel-

jesen új viszont a csoportmunka támogatása, a fájlkeresés, az automatikus termékfrissítés figyelés.

A CorelDRAW X5-ös változatában átalakították az új dokumentumok létrehozását, a színmenedzselést, a nyomtatást, a PDF formátumú publikálást. Módosították a szabadkézi rajz, a művészi, spline, kétpontos vonal, sokszögvonala, méretezés, kapcsolóvonal rajzeszközökön, továbbfejlesztették a színmintavételezést, a proof megjelenítést, a dokumentum webre exportálását. Új nézeteket, igazításokat, új dokkolókat, sőt egy komplett fájlkezelő rendszert vezettek be.

A 2012-ben megjelent CorelDRAW X6-ban több mint 40 új parancs jelent meg.

A legfontosabb újdonságok:

- Natív 64 bites verzió és a többmagos processzorműveletek fejlettebb támogatása.
- 4 új vektoros módosító eszköz (Smear, Twirl, Attract és Repel) jelent meg, amelyekkel az egér húzása vagy az egérgomb nyomva tartása közben feltekerhetjük, húzhatjuk, nyomhatjuk az objektum körvonalát.
- Átalakították az elrendezések létrehozását és kezelését, oldalszámozást vezettek be.
- Új OpenType tipográfiai megoldásokat alkalmaztak a ligatúrák, díszítések, egyes betűk alternatív változatainak használatával.
- Új stílusmotor jelent meg, egyben átalakították a grafikus és szöveges stílusokat kezelő dokkoló ablakot. Könnyebben formázhatunk azonos módon több objektumot.
- Az új Smart Carver eszköz a felesleges részletet a kép oldalainak eredeti arányát megtartva képes levágni.
- Átdolgozták az objektumok tulajdonságait megjelenítő dokkolót. Így már egyetlen helyen módosíthatunk a kiválasztott objektum összes tulajdonságán.
- A képek színeit módosíthatjuk a színharmonia megőrzésével.

A sűgő új parancsaival oktatóvideókat nézhetünk meg, letölthetünk egy PDF formátumú e-bookot (mely a teljes Graphics Suite X6 programcsomagot 317 oldalban foglalja össze angol nyelven, meg-

jegyezzük, hogy a mi köteteink összterjedelme több, mint 1200 oldal).

A 2014-ben piacra dobott CorelDRAW X7-ben szintén több mint 40 új parancs jelent meg – több, mint valaha a 25 éves program történetében – és több régebben ismert funkciót átdolgoztak.

A legfontosabb újdonságok:

- Új üdvözlőképernyő és onnan indítható szolgáltatások jelentek meg.
- Az üdvözlőképernyő dokkolható, hogy az új funkciókat később is elérhessük.
- Új munkatereket alkalmazhatunk, melyekkel könnyebben eligazodhatunk az adott munkafázishoz tartozó funkciók között. Az új munkatereket újféle módon választhatjuk ki.
- A kezdők számára kialakítottak egy egyszerűsített munkatert is (*Lite*).
- Az alkalmazott karakterkészletek beágyazhatók, így nem lehet probléma, ha a dokumentumot molyan gépre mozgatjuk, ahol az eredetileg alkalmazott fontokat nem telepítették.
- Új módon szabhatjuk testre az alkalmazott rajzeszközöket.
- Új vezérlőelem jelzi az eszköztáron elrejtett ikonokat.
- Új lencsetorzítást korrigáló eszköz jelent meg a fényképek javításához.
- Új vektoros és bitképes kitöltő módszer jelent meg.
- Új módon szerkeszthetjük a kitöltéseket, választhatunk mintákat.
- Új vektoros minták, sablonok, keretek, betűtípusok jelentek meg.
- Új dokkoló jelent meg, amelyben a szöveg előzetes képét mintán ellenőrizhetjük (Font Playground).
- Az objektum-igazításhoz és elosztáshoz szintén új dokkoló jelent meg (Align and Distribute).
- Az objektum-igazításhoz új segédvonalat használhatunk, amelyhez új dokkoló is alkalmazható (Alignment and Dynamic Guides, valamint Guidelines).
- Új ecsetválasztó eszközt használhatunk.
- Új módszerrel határozhatjuk meg a körvonalak helyzetét (kívül, belül, tengelyen).

- Új objektumsimító eszköz jelent meg.
- A Corel Photo-Paint programban nyomásérzékeny, új cseppfolyósító eszköz jelent meg.
- Ugyancsak a Corel Photo-Paint programban új életlen maszk eszköz, perspektíva, átlátszóság és áttűnés javító eszközök jelentek meg.
- Az objektumstílus előzetesen megtekinthető.
- Egyszerre több dokumentumot szerkeszthetünk, amelyek között lapfülekkel válthatunk, de a dokumentumok dokkolását megszüntetve azokat szabadon elrendezhetjük.
- Generálhatunk QR kódot is.
- Új tartalomcserélő eszköz jelent meg, amellyel jobban igazodhatunk a vállalati szabványokhoz, elemtárakhoz (Content Exchange). Az online adattárban elhelyezett minták fontossága, minősége szavazással is megjeleníthető.
- A dokumentumot szinkronizálhatjuk a Microsoft felhőbeli adattárolási szolgáltatását alkalmazva (OneDrive).
- Új, szabadon felhasználható minták, mintadokumentumok jelentek meg.
- Beállíthatjuk az eszköztárak ikonjainak méretét is (3 fokozatban).
- A program támogatja a nagyfelbontású monitorokat.
- OpenType támogatást kaptak az ázsiai szövegek is.
- Újfajta licenclés jelent meg, amellyel egyrészt a többes licenchasználatot, másrészt a bérleti konstrukciókat támogatják. Körülbelül négy éves bérleti díj felel meg egy teljes verziójú programcsomag árának (viszont a program gyártói két-három évente jelentkeznek új verzióval).

Ugyanakkor – az előrejelzések szerint – megszűnik a lokalizáció, vagyis többé nem számolhatunk a programcsomag honosításával, azaz a magyar nyelvű változat kiadásával.

A CorelDRAW Graphics Suite X7 programcsomagban a következőket találjuk:

- ◆ internetes honlapszerkesztőt, vektoros rajzoló és irodai marketinges, kiadványszerkesztő szoftvert (ez maga a CorelDRAW X7 program),
- ◆ fényképszerkesztő és festőprogramot (Corel PHOTO-PAINT X7),

- ◆ a bittérképből vektoros képet előállító, azaz vektorizáló szoftvert (Corel PowerTrace X7),
- ◆ az animációk és akár programba ágyazott képek mentésére szolgáló „képlopó” programot (Corel Capture X7),
- ◆ interaktív online eszközt a grafikus munkafolyamatokban való együttműködéshez (Corel Connect X7),
- ◆ képmanipulációs segédprogramot (PhotoZoom Pro 3),
- ◆ dokumentum másoló segédeszközt (Duplexing wizard),
- ◆ a digitális fényképezőgépek nyers képformátumának kezelésére szolgáló rutint a PHOTO-PAINT programban (a Pixmantec RawShooter program helyett), mely több mint 300 digitális kamerát támogat,
- ◆ a munkák automatizálásához a Microsoft Visual Studio for Applications (VSTA) 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 Reader),
- ◆ valamint grafikus szűrőként Adobe Photoshop kompatibilis plugin programokat (Digimarc Digital Watermarking, Human Software Squizz!),
- ◆ a fentiek mellett a telepítő DVD lemezen kapunk még 10 000 magas minőségű ClipArt képet, 2000 nagy felbontású fényképet, több mint 1000 OpenType és nemzetközi betűkészletet, többek közt 75 Windows Glyph List (WGLF4) betűkészletet és 10 egyvonalas metszet-betűkészletet, 350 professzionális sablont, 800 keretet és mintát, új frissített oktatóanyagokat (ötórás videón),
- ◆ a dobozos csomag tartalmaz még egy rövid, nyomtatott összefoglalót, valamint gyorsreferencia kártyát is.

A programot a Windows 8-ra, illetve Windows 7-re optimalizálták. Frissíthető az X4-X6 változatokról. A Windows 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.

Ebben a kötetben a CorelDRAW X7 programmal létrehozható rajzelemek szervezésével, csoportosításával, kombinálásával, a rétegek és objektumok kezelésével, a bitképekkel, azok hatásaival, javításával és vektorizálásával, valamint a nyomtatással foglalkozunk.

Az ismertetést több – remélem minden szükséges – helyen példa támasztja alá. Könyvünkben a CorelDRAW! X7 számos lehetőségét igyekeztünk ismertetni, több esetben azonban terjedelmi okokból a bemutatás mélysége nem érthette 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 Windows operációs rendszer alapfokú ismerete. A könyvet ajánljuk azoknak, akik kényelmesen, gyorsan, tetszetős formában szeretnék elkészíteni 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 Adobe Reader segítségével olvasható. Akinek nincs ilyen programja, az letöltheti többek közt a www.adobe.com webhelyről is. Az ilyen típusú könyvek igen előnyös tulajdonsága, hogy a képernyőn megjeleníthető a tartalomjegyzék, amelynek + ikonjaival jelölt csomópontjaiban alfejezeteket tartalmazó ágakat nyithatunk ki. A tartalomjegyzék bejegyzései ugyanakkor ugróhivat-

kozásként 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 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, 2014. július

Köszönettel

a szerző.

RAJZELEM SZERVEZÉSE





A rajzelemek szervezése keretében azokat a műveleteket tárgyaljuk, amelyekkel az objektumokat törölhetjük, másolatokat hozhatunk létre, egymáshoz vagy a laphoz viszonyítva igazíthatjuk, módosíthatjuk sorrendjüket, kombinálhatjuk, csoportosíthatjuk, rétegekre helyezhetjük. Itt ismertetjük a rajzelemekhez kapcsolható adatbázis és a rajzi rétegek kezelését is.

Kiválasztás


A fejezetben tárgyalt műveletek többségéhez szükséges az objektumok előzetes kiválasztása, amelyen a következő feladatot (törlést, másolást stb.) végrehajtjuk.

Sokféle módon készíthetünk másolatot kijelölt rajzelemről vagy azok csoportjáról. Ezek közül mindig a cél érdekében leghatékonyabbat válasszuk.

Egyetlen rajzelem kiválasztásához kattintsunk előbb a  Kijelölő eszközre, majd a kiválasztandó rajzelemre.

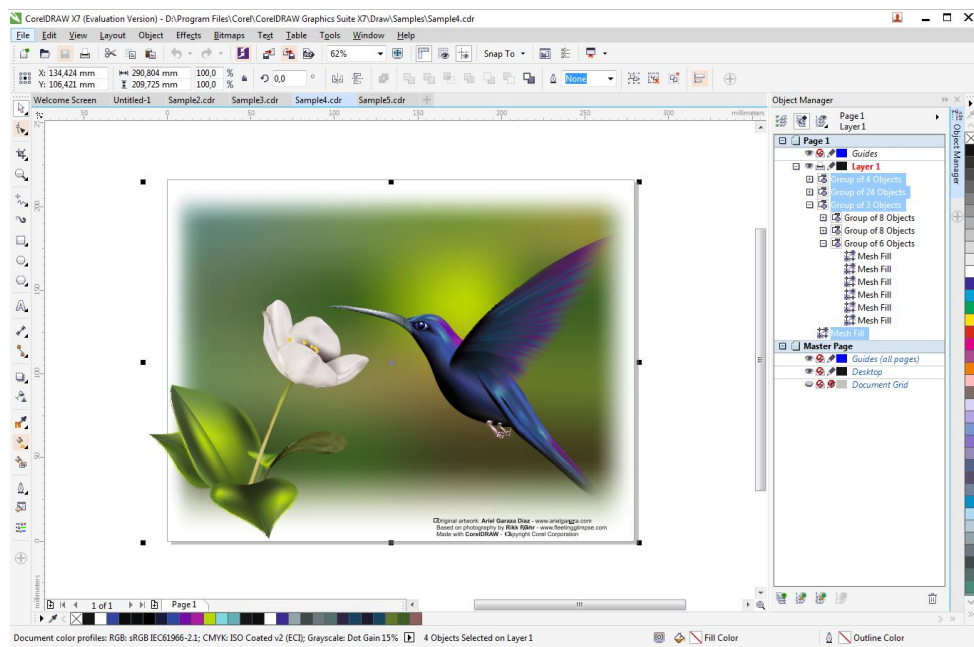
A csoportos kijelölést a bal egérgomb nyomva tartása közben végzett bekeretezéssel (a kiválasztandó objektumoknak teljes egészében a keretbe kell esniük) vagy a **Shift** gomb nyomva tartása közben a  Kijelölő eszközzel a rajzelemekre kattintgatva véghezvük. Az **Edit** menü **Select All** almenüjének parancsaival kiválaszthatjuk a rajz összes objektumát, szövegelemét, vezetővonalát vagy az előzetesen kijelölt görbe csomópontjait. Mindent egyszerre kiválaszt a **Ctrl+A** billentyűkombináció.

A kerethúzással végzett kiválasztást akkor alkalmazzuk, ha a rajz nem túl összetett, és biztosak vagyunk benne, hogy a keretbe eső rajzelemekre mind szükségünk van az adott művelethez. Amennyi-

ben nem így lenne, inkább nagyítsuk fel a megfelelő mértékben a rajzot, kapcsoljuk ki a művelethez nem szükséges rajzelemeket és csoportokat, utána válasszuk a  Kijelölő eszközt, majd alkalmazzuk a **Shift** gomb nyomva tartása közben végzett kattintásokat.


A kijelölt rajzelemek száma megjelenik az állapotsorban is (lásd az 1-1. ábrát). A csoportos kijelölésből kivehetünk feleslegesen oda felvett elemeket a **Shift** gomb nyomva tartása közben a rajzelemre kattintva. Ésszerű lehet bizonyos esetekben az is, hogy előbb az egérrel keretet húzunk, majd a keretbe feleslegesen felvett elemeket a **Shift** gomb nyomva tartása közben a rajzelemre kattintva kivesszük a kijelölt csoportból.

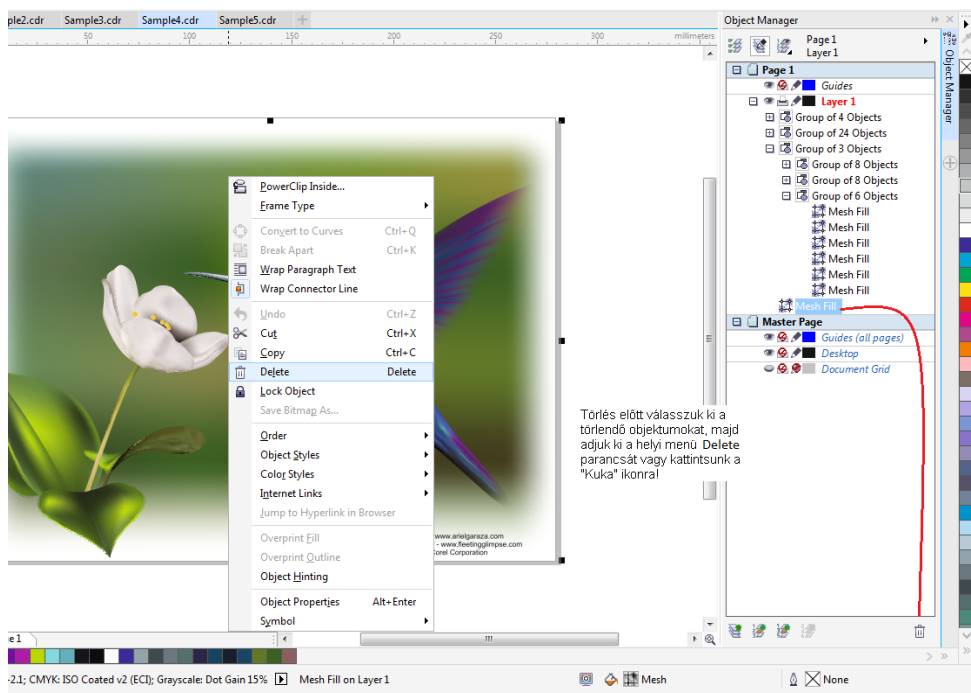
A fenti a módszerekkel csoportosított rajzelemeket is kiválaszthatunk, a csoport összes tagjával. Ugyanezt megtehetjük az **Object manager** dokkoló ablakban is. A csoportok elemeit viszont a csoport szétbontása nélkül csak a dokkolóban választhatjuk ki. Ehhez előbb nyissuk ki a csoportot a + ikonra kattintva!




1-1. ábra





Rajzelemek törlése

A rajzelemek létrehozását követően, „még melegében” törölhetők az elrontott objektumok az **Edit/Undo** paranccsal, illetve a **Ctrl+Z**, vagy az **Alt+Backspace** billentyűkombinációval. A visszavonható műveletek számát a **Tools/ Options** (Eszközök/Beállítások) paranccsal, illetve a **Ctrl+J** billentyűkombinációval, vagy az  Options ikonnal megjelenített panel *Workspace/General* lapjának **Undo levels/Regular** mezőjében adhatjuk meg.




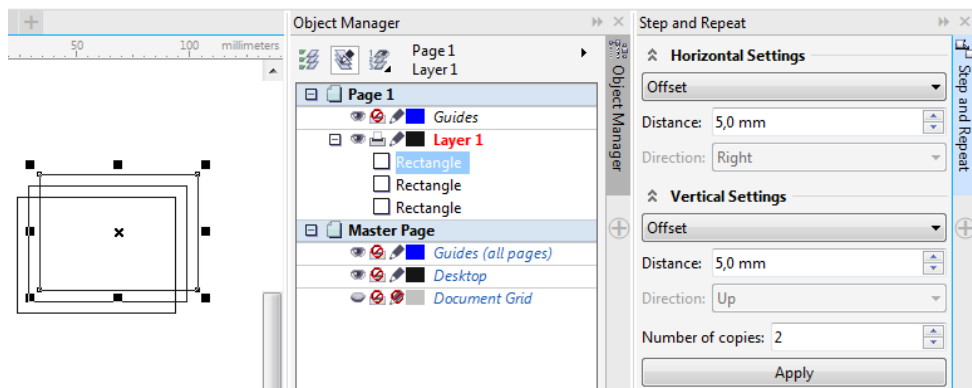
1-2. ábra

Ha a parancsok visszavonásához a Standard eszköztár  Undo ikonját alkalmazzuk, akkor az ikon jobb oldalán található nyílra kattintva láthatóvá válnak a visszavonható parancsok, így azokból egyszerre többet is visszavonhatunk. A visszavont parancsokat ismét érvényesíthetjük az **Edit** menü **Redo** (Mégis) parancsával vagy a **Ctrl+Shift+Z** billentyűkombinációval, illetve a Standard eszköztár

 Redo ikonjával. Később a kijelölt rajzelemek törlésére az **Edit** menü, vagy az objektum helyi menüje **Delete** parancsát, vagy a **Del** (**Delete**) gyorsgombot, illetve a  Törlés ikont alkalmazzuk – ha az objektum nem zárolt. A teljes lapot a **Layout** menü **Delete Page** parancsával, illetve a  Több oldal törlése vagy  Oldal törlése ikonnal töröljük. A törlést végrehajthatjuk az **Object Manager** dokkolt ablakában is (lásd az 1-2. ábrát).

Másolatok készítése

A kijelölt rajzelemekről másolatot készíthetünk a helyi vagy az **Edit** menü **Duplicate** (Megkettőzés) parancsával, illetve a **Ctrl+D** billentyűkombinációval, a  Megkettőzés ikonnal. A másolat az alapértelmezés szerint automatikusan kijelölve, az eredeti objektumtól jobbra és felfelé keletkezik. A CorelDRAW felismeri a másolat új helyét (pontosabban a másolati példány azonnal kijelöltté válik) és az újabb másolatokat az előző másolattól ugyanakkora távolságban, és irányban helyezi el, mint az első változat elhelyezkedik az eredeti példánytól.



1-3. ábra

Az X6-os változatban a parancs első kiadását követően megjelent a **Duplicate Offset** párbeszédpanel, amelyen beállíthattuk az eredetitől mért távolságot, ahol a másolat létrejött. Az X7-es változatban az **Edit** menü **Duplicate** parancsával, illetve a **Ctrl+D** billentyűkombi-