



CorelDRAW^{x7}

Rajzelem
tulajdonságok

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 978-963-365-326-5

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

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

TARTALOM

TARTALOM	3
ELŐSZÓ	7
RAJZELEMEK TULAJDONSÁGAI	14
Kiválasztás és csere	23
Kitöltés nélküli rajzelem kijelölése	24
Kijelölés tulajdonságok alapján	26
Új keresések.....	28
Elmentett keresések alkalmazása	36
A keresés végrehajtása	37
Több objektum kijelölése	37
Vezetővonal kijelölése	38
Rajzelem-kijelölés és -csere	38
Szövegrész keresése	40
Szövegrész cseréje	41
Kitöltések és körvonalak.....	42
Körvonal szabályozása.....	43
Kitöltés szabályozása	54
RAJZELEMEK MÓDOSÍTÁSA	68
Átalakító eszközök.....	70
Rajzelemek mozgatása	70
Méretezés és nyújtás.....	75
Forgatás	77

Döntés	80
Tükrözés.....	81
Transzformálás az új eszközökkel.....	83
Transzformálások törlése	89
Rajzelemek szerkesztése	89
Alapvető rajzelemek módosítása.....	90
Rajzmódosítás a művészi eszközzel	111
Rajzelemek szétvágása.....	112
Zárt rajzelem, görbe szétvágása	114
Nyitott rajzelem, görbe szétvágása.....	114
Virtuális résztörölő eszköz.....	115
Objektumrészek törlése	115
Tetszőleges elforgatás	117
Objektumok érdesítése.....	117
Objektumok mázolása	118
Objektumok összeforrasztása	118
Objektumok szétszedése	121
Objektumok metszete.....	122
Egyéb vágófunkciók	123
HATÁSOK.....	125
Áttűnés objektumok között	125
Áttűnés széthasítása	128
Átmenet forgatással	129
Szöveg mint forrásobjektum	130
Áttűnés megadott útvonalon.....	130
Áttűnés másolása objektumpárra	133
Áttűnés klónozása	134
Átváltás törlése	135
Burkológörbék	135
Burkológörbe szerkesztése	137
A burkológörbe kitöltése	139

Objektum, mint burkológörbe	140
Burkológörbe másolása	142
Burkológörbe törlése	142
Vetett árnyék	143
Vetett árnyék másolása	143
Vetett árnyék klónozása	144
Vetett árnyék törlése.....	145
Átlátszóság	145
Térhatás	146
A térhatás típusa	148
Térhatás forgatása	150
Fényforrások elhelyezése	150
Térhatás színe.....	151
Térhatás letörése	152
Térhatás másolása	153
Térhatás klónozása	153
Térhatás törlése	154
Kontúr	154
Kontúr másolása	155
Kontúr klónozása.....	156
Kontúr törlése	156
Lencse	156
Lencse szerkesztése	159
Lencse másolása	160
Lencse törlése	161
Perspektíva hozzáadása	161
Perspektíva másolása	161
Perspektíva törlése.....	161
MaszkMester befoglaló.....	162
MaszkMester hatás másolása	164
MaszkMester hatás törlése.....	164
Objektumok torzítása.....	165

Torzítás másolása	165
Torzítás törlése.....	166
Átváltó gombok.....	166
IRODALOM	169

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 menü is jelent), az „élőszöveg” folyamatosan visszajelzi az objektumok körülírt területének 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 színharmónia 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 tesztre 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 licencelés 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 „képloló” 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 CoreDRAW X7 programmal létrehozható rajzelemek tulajdonságaival, azok létrehozása előtti beállításával és a kész objektumok módosításával foglalkozunk (ezek is megváltoztak az X6-os verzióban).

Az ismertetést több – remélem minden szükséges – helyen példa támasztja alá. Könyvünkben a CoreDRAW! X7 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, 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 ugróhivatkozásként szolgálnak. Ha egy fejezetre akarunk lépni, akkor ele-

gendő 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 jelentjük 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 TULAJDONSÁGAI



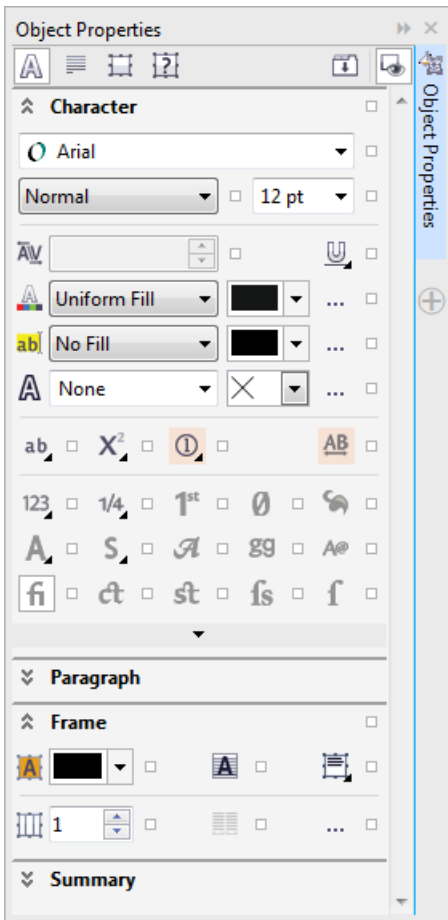
A rajzelemeknek alapértelmezett tulajdonságokat is adhatunk, ami annyit jelent, hogy minden, a jellemző megadását követően létrehozott rajzelem a megadott tulajdonságú (például meghatározott színű, vastagságú stb.) lesz. Az alapértelmezés szerinti objektumtulajdonságok beállításával az *Alapvető rajzparancsok* 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, melyeket mindegyik alkalmazható eszközhöz, rajzelemhez és stílushoz megtalálhatunk. Ezek 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.

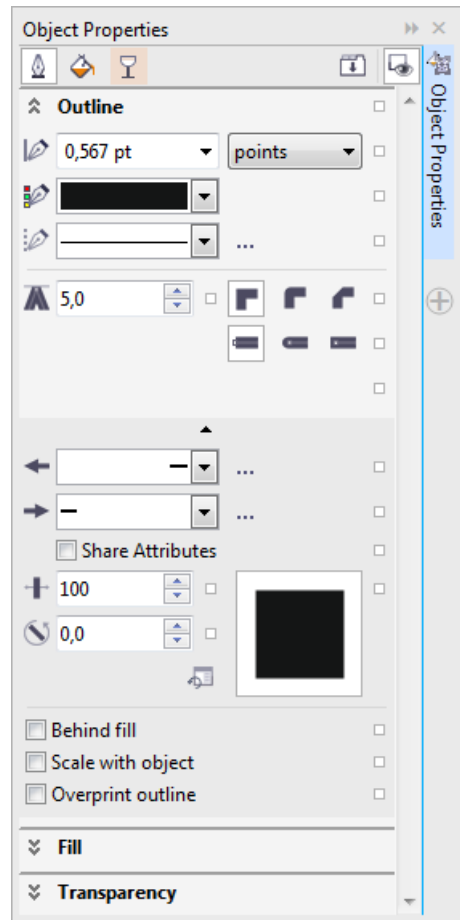
A kijelölt rajzelemtől függően más és más lehet a beállító dokkolt ablak vagy párbeszédpanel tartalma. Az objektum tulajdonságlapja csak a rajzelem kiválasztása után jeleníthető meg, ha nincs kijelölve egyetlen objektum sem, akkor az alapértelmezett jellemzőket állíthatjuk be. Az X6-os verziótól kezdve a beállítás hatása azonnal érvényesül. Ha nem választottunk ki előzetesen rajzelemet, akkor a program az érvényesítés előtt panelen kéri, adjuk meg, hogy a jellemzők mire vonatkoznak (grafikára, grafikus szövegre, bekezdésszövegre, vagy mindháromra egyaránt). E fejezetben később ismeretjük az alapvető rajzelemek speciális tulajdonságainak beállítására

szolgáló panellapokat. Most nézzük át, milyen általános lapok jelennek meg az **Object Properties** (Objektum tulajdonságai) dokkolt ablakban, illetve panelen. Az X6-os és az X7-es változatban egyaránt jelentősen átalakított **Object Properties** dokkoló megjeleníthető a **Window/ Dockers** almenüből, illetve az **Edit** menüből, vagy a helyi menüből vagy az **Alt+Enter** billentyűkombinációval.

Tulajdonságlap szövegobjektum kiválasztása után



Tulajdonságlap objektum kiválasztása nélkül



1-1. ábra

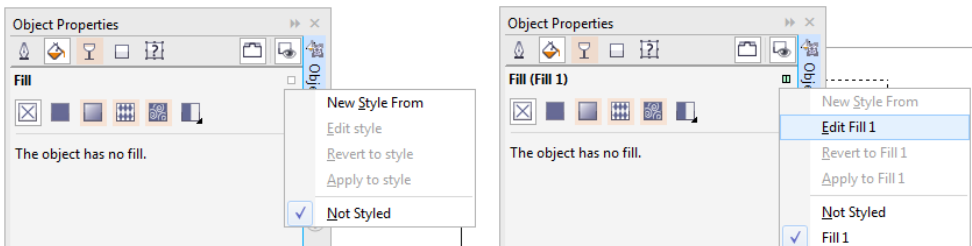
A párbeszédpanel három általános (Outline, Fill, Transparency) lapból áll, a többi lap speciális, mindig a kiválasztott objektumnak meg-

felelő beállítási lehetőségeket tartalmazza. Korábban, ha nem jelöltünk ki semmit, akkor megjelent két olyan panellap is, amelyen a teljes oldalra vonatkozóan adhatunk meg internetes tulajdonságokat. Most ezek egy külön **(Internet)** dokkolóba kerültek.

Újdonság, hogy most a dokkoló felső ikonjaival nem pusztán lapokat váltunk, hanem az egyszerre megjelenő, görgetősávval mozgatható összes tulajdonság között ugorhatunk a megfelelő tulajdonságcsoportra. Amennyiben a tulajdonságcsoport összes tulajdonsága nem látszik, akkor az elrejtett tulajdonságokat a csoport alján látható ▼ ikonnal jeleníthetjük meg. Az így megjelenített részt az ▲ ikonnal zárhatjuk be. Maga a teljes tulajdonságcsoport bezárható az ☒ ikonnal és kinyitható az ☑ ikonnal. A felső sor lenyomott gombjához tartozón kívül az összes tulajdonságcsoportot bezárja a dokkoló jobb felső sarkában látható ☐ ikon. Az ☑ ikon pedig az összes tulajdonságcsoportot megnyitja. Ilyen állapotban a tulajdonságok áttekintése a dokkoló jobb oldalán látható görgetősávval lehetséges.

Szintén újdonság még néhány új kapcsoló, tulajdonság, valamint a korábban máshonnan elérhető jellemzők (például az egyéni vonalstílus) beállításának integrálása mellett az is, hogy megszűnt a korábbi **Apply** (Alkalmaz) gomb, most a beállítások azonnal érvényesülnek a korábban kiválasztott rajzelemen.

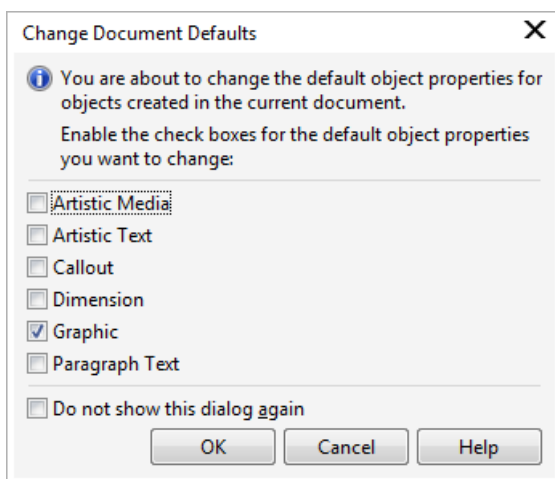
Az ☑ ikon megjeleníti az ☑ ikon elrejtje a párbeszédpanelen az egyes tulajdonságok mellett, jobb oldalon megjelenő apró jelölőnégyzeteket, amelyekkel a stílusba tartozó tulajdonságokat az adott objektum esetén kivonhatjuk a stíusból. Ha ehhez előzetesen kijelöltünk egy objektumot, akkor a megjelenő helyi menüből akár új stílust is létrehozhatunk (lásd az 1-2. ábrát).






1-2. ábra

A stílusok az **Edit Fill** paranccsal is megjeleníthető **Object Styles** dokkolóban is módosíthatók. A stílusok használatának az az értelme, hogy így egyetlen utasítással – vagyis a stíluslistából választva – érvényesíthetjük a stílusba tartozó összes formázást a kijelölt objektumon.

Ha nem jelöltünk ki előzetesen objektumot, akkor a dokkoló bármely tulajdonságának változtatásakor megjelenik az 1-3. ábra szerinti párbeszédpanel, amelyen döntenünk kell, hogy az új beállítások milyen objektumok alapértelmezett tulajdonságai legyenek.

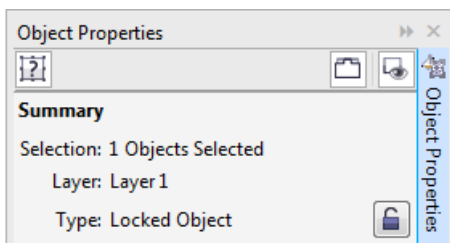
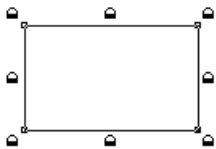


1-3. ábra

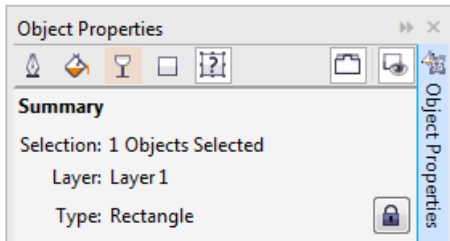
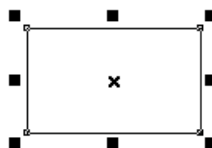
A kijelölt objektumok tulajdonságai akkor módosíthatók, ha a dokkoló ablak  **Summary** lapján  lezárt lakatot látunk (lásd az 1-4. ábrát). Az ikonra kattintva a lakat  felnyílik, és bekapcsoljuk a tulajdonság-módosítás elleni védelmet. Ezzel megóvhatjuk az objektumot bármely tulajdonságának módosításától, beleértve az áthelyezést és a húzással végzett méretezést is. A védett objektumok kijelölésekor a befoglaló sarkain és oldalainak közepén is lakatok jelennek meg. Alapállapotban minden létrehozott objektum esetében a lakat zárt állapotban van, azaz az objektum módosítható (különben nem hozhatnánk létre húzással).

Kicsit megtévesztő a lakat ikon jelzése, de mellette a szöveg is jelzi: **Type:** *Locked object*, a módosítható objektum esetében itt az objektum típusa olvasható, például: *Rectangle*.

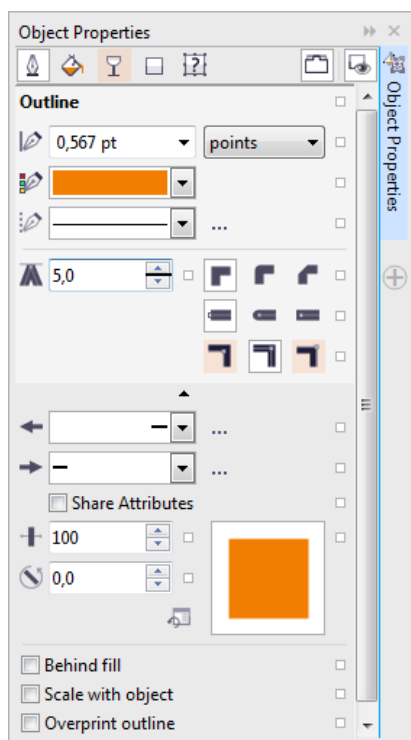
Védett objektum



Módosítható objektum



1-4. ábra



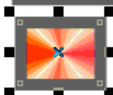
A Kitöltés mögött kapcsoló kikapcsolt állapotában a szegély részben takarja a kitöltést.




A Kitöltés mögött kapcsoló bekapcsolt állapotában a szegély fele jelenik meg, részben takarja a kitöltést.



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

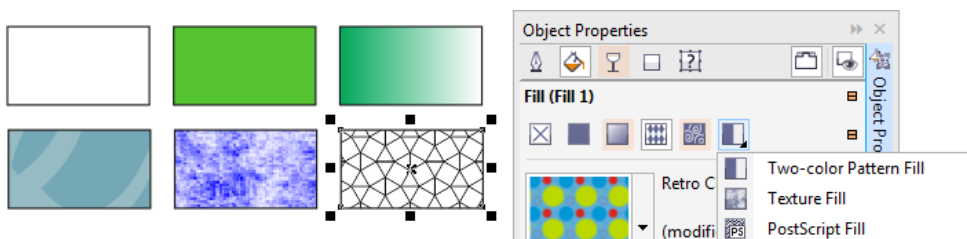


1-5. ábra




Az  **Outline** (Körvonal) tulajdonságcsoporthoz az objektum határoló vonalainak jellemzőit adjuk meg (lásd az 1-5. ábrát). A **Style** listában a CorelDRAW szabványos vonaltípusai közül választhatunk (folyamatos, szaggatott stb.).



A **Style** lista alatti hat gomb a vonalvégek és sarkok típusának kiválasztására szolgál. A körvonal törléséhez a vastagságbeállító **Width** listában válasszuk *None* elemet. A többi körvonal-beállítási lehetőséget később részletezzük.

A **Behind fill** (Kitöltés mögött) négyzettel az objektum keretét a kitöltő minta mögé helyezzük, a **Scale with object** (Objektummal együtt nő) négyzet segítségével a rajzelem-keretet a rajzelem növekedésével-méretcsökkenésével arányosan változóvá tesszük. Az új **Overprint outline** (Felülnyomott körvonalszín) kapcsoló bekapcsolásával a körvonalat a nyomtatás során a kitöltés fölé nyomtatjuk. Ez segít a színrebotott nyomtatáskor az illesztési hibák elrejtésében.



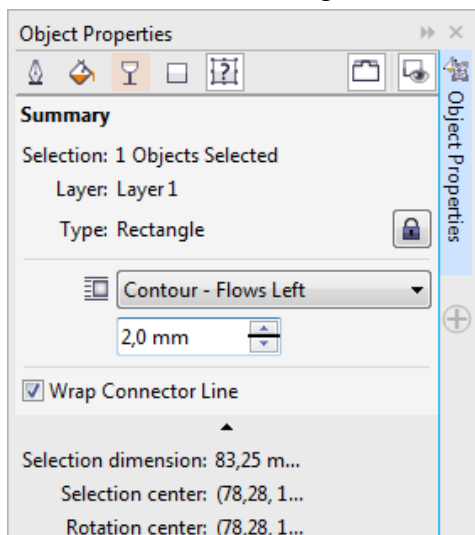
1-6. ábra

A  **Fill** (Kitöltés) – tulajdonságcsoporthoz bármilyen kitöltési mintát választhatunk (az egyöntetű kitöltéstől a PostScript mintázig – lásd az 1-6. ábrát). A kitöltés törléséhez most kattintsunk az eszköztárban a  Fill ikonra, majd az első,  No Fill ikonra. Újdonság, hogy az utolsó ikon menüjéből választhatjuk ki azt a három mintázattípust, amelynek ikonja az előző verziókban még elfért egymás mellett is... A többi kitöltési lehetőséget később, e fejezetben részletezzük.

Az **Object Properties** dokkoló ablak  **Summary** lapján az alkalmazandó stílust állíthatjuk be. A  Wrap paragraph text (Bekezdésszöveg körbefuttatása) lista *None* (*Nincs*) elemétől eltérő beállításoknál a rajzelemet körülvevő bekezdésszöveg folyamatos-






sága megszakad a rajzelem + a következő, Text wrap offset mezőben megadott, a rajzelemet körülvevő sávon. A hatás csak megfelelően kicsi, illetve a grafikus objektummal arányos betűméret esetén érvényesül (lásd az 1-7. ábrát).


A beállítást korábban az **Apply** (Alkalmaz) gombbal érvényesíthettük, most a hatás azonnal látszik. Az összes panellap beállításának érvényesítésére régebben használt **Apply All** gombot már az X3-as változatban megszüntették.



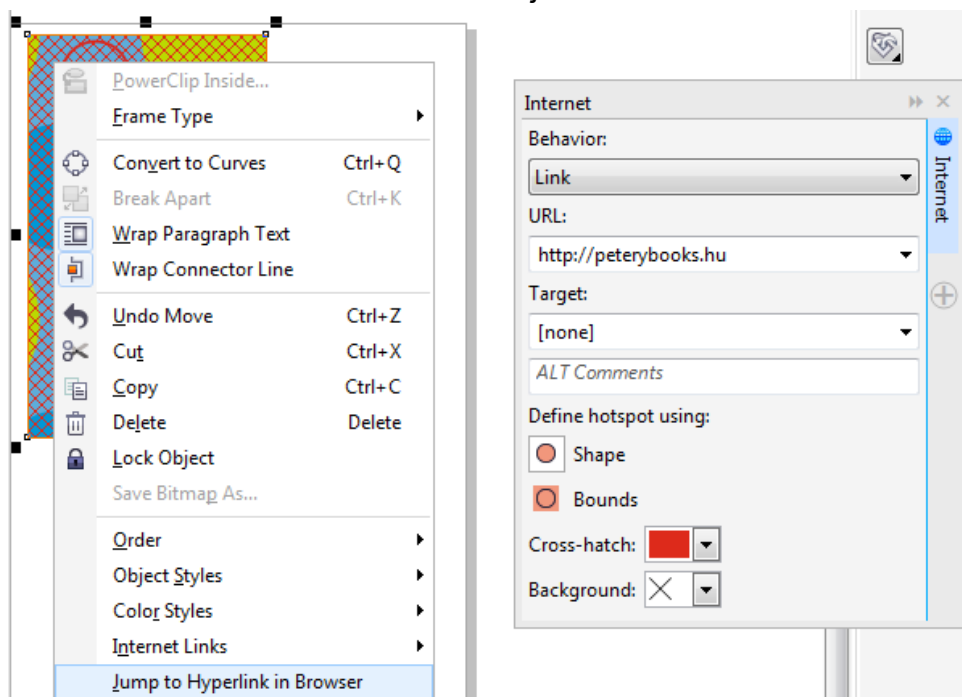
A dokkoló ablak **Általános** lapján az alkalmazandó stílus állíthatjuk be. A **Bekezdésszöveg körbefuttatása** lista *Nincs* elemétől eltérő beállításoknál a rajzelemet körülvevő bekezdésszöveg folyóiratossága megszakad a rajzelem + a **Szöveg körbefuttatás margója** mezőben megadott, a rajzelemet körülvevő sávon. A hatás csak megfelelően kicsi, illetve a grafikus objektummal arányos betűméret esetén

1-7. ábra

Korábban elérhető volt a  **Details** (Részlet) párbeszédpanel-lap is. Ez nem tartalmazott beállítható elemet, csak néhány fontos információt a kijelölt rajzelem méreteiről és szerkesztési jellemzőiről. Ezek az információk most szintén a  **Summary** kategóriában jelennek meg, ha a lenyomjuk a kategória alján látható  ikont (lásd az 1-7. ábrát). Szöveg objektumnál másfajta   ikonok és tulajdonságcsoporthoz is megjelennek a szegély és kitöltés tulajdonságok helyett. Az előbbivel a szövegobjektum karakter-, az utóbbival a bekezdés-tulajdonságokat állíthatjuk be.

Az  **Internet** dokkolóban, a **Behavior** lista *Link* elemének választása után, az **URL** mezőben adjuk meg, hogy a kijelölt rajzelem melyik, Interneten keresztül elérhető objektumra, vagy a *Bookmark*

listaelem választása után, hogy a szerkesztett dokumentum egy melyik másik pontjára hivatkozik (lásd az 1-8. ábrát). A hiperhivatkozással ellátott objektumok a panellapon beállított rácsozással (**Cross-hatch**) és háttérszínnel (**Background**) jelennek meg. Az Internetböngésző és a hivatkozott Internetes objektum (amely lehet egy CorelDRAW dokumentum egy oldala is) betöltődik, ha a jobb egérgombbal egy ilyen tulajdonsággal rendelkező rajzelemre kattintunk, majd kiadjuk a helyi menü **Jump to Hyperlink in Browser** (Ugrás a hiperhivatkozásra a böngészőben) parancsát, vagy a linket az **Internet Links** almenüben választjuk ki.



1-8. ábra

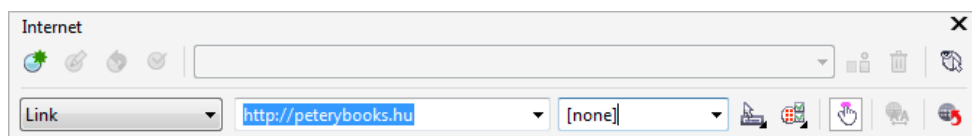
A hivatkozott Internetes objektum (vagy HTML formátumban mentett CorelDRAW dokumentum) elérési útvonalát az **URL** mezőben adjuk meg, miután a **Behavior** (Viselkedés) listában kiválasztottuk a *Link* listaelemet. Az **URL** mezőben megadhatjuk azt is, ha a hivatkozott objektumnak egy könyvjelzővel azonosított részére szeretnénk ugrani. A következő **Target** mezőben a böngészőablak kereté-

re (cél frame) hivatkozhatunk. Ha a hivatkozott webhelyet, dokumentumot új böngészőablakban szeretnénk megnyitni, akkor válasszuk a *_blank* lehetőséget. Ha a hivatkozó dokumentummal azonos keretben jelenítenénk meg a hivatkozottat, akkor viszont a *_self* lehetőséget állítsuk be.

A következő, alaphelyzetben *ALT Comments (megjegyzések)* tartalmú mezőben adjuk meg azt a szöveget, amelyik a böngésző állapotsorában 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 *Bookmark* listaelemet választjuk, majd a következő mezőben megadjuk a könyvjelző nevét.

Az Internetes párbeszédpaneleknek megfelelő eszközök elérhetőek az Internet eszköztárról is (lásd az 1-9. ábrát).







1-9. ábra

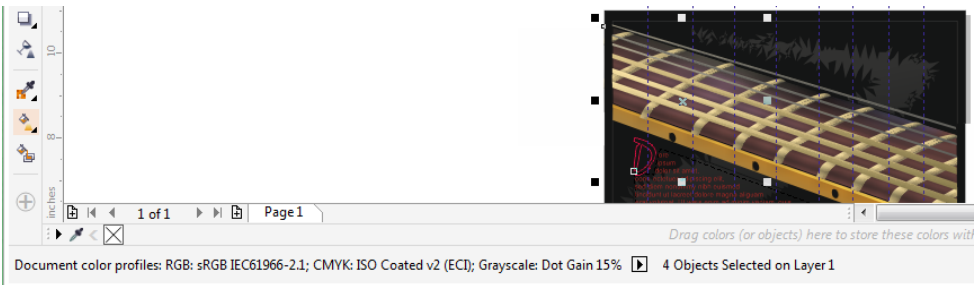
Ha már több hivatkozást beépítettünk, akkor ezek lecserélésére alkalmazhatjuk az objektum kijelölése után a helyi menü **Internet Links** ▶ almenüjét. Az innen kiválasztott URL cím bekerül a kijelölt objektum **Internet** tulajdonságlapjára, azaz ezzel a módszerrel másolhatjuk át a hivatkozásokat az 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. Ezeket a tulajdonságokat is beállíthatjuk az **Internet** eszköztár használatával. A megfelelő parancsokat a  Hotspot gomb kinyílójában találjuk.

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 nyomva tartása mellett az objektumokra kattintással, vagy a rajzelemek gumikeretbe foglalásával. Ha az **Alt** billentyű nyomva tartása 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.



1-10. ábra

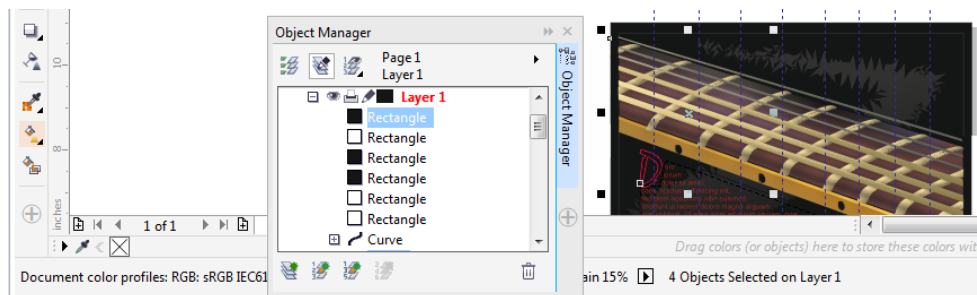
Objektumcsoport részeként egyetlen rajzelemet csak a **Ctrl** billentyű nyomva tartása mellett jelölhetünk ki. Az így kijelölt rajzelemek fogantyúi kör alakúak, szemben az önálló rajzelemek vagy csoportok négyzetes fogantyúival. A kijelölt objektumok száma az állapot-sorban is megjelenik (lásd az 1-10. ábrát).

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 vezetőkonalakat, 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 egérrel nem kijelölt területre kattintunk. A csoportos kijelölés egy-egy elemét a **Shift** billentyű nyomva tartása 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 1-11. ábrát).



1-11. ábra

Kitöltés nélküli rajzelem kijelölése

A program kezdeti verzióiban csak a kitöltött rajzelemeket választhattuk ki a határvonalukon belülré kattintva. Újabbal viszont a kitöltés nélküli rajzelemek is kiválaszthatók a rajzelemek belsejébe kattintással.

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** párbe-