

Angol nyelvű változat



Corel PHOTO-PAINT X3

Kezdő lépések

Dr. Péterny Kristóf



Minden jog fenntartva, beleértve bárminemű sokszorosítás, másolás és közlés jogát is.

Kiadja a Mercator Stúdió
Felelős kiadó a Mercator Stúdió vezetője
Lektor: Gál Veronika
Szerkesztő: Pétery István
Műszaki szerkesztés, tipográfia: Dr. Pétery Kristóf

ISBN 963 606 516 0

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

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

TARTALOM

TARTALOM	3
ELŐSZÓ	5
ISMERKEDÉS	5
A program újdonságai.....	9
A program környezete	11
A billentyűzet	16
Az egér	20
A Photo-Paint használata	21
A program telepítése	22
A program indítása	30
A szoftverkörnyezet	36
Környezeti beállítások	73
SÚGÓ	74
A Súgó lapjai és parancsai	75
A súgó helyi menüs parancsai.....	76
A Súgó tartalomjegyzéke.....	77
A Súgó tárgymutatója	78
A könyvjelzők kezelése	79
A CorelPHOTO-PAINT tankönyv.....	80
Egyéb súgóparancsok.....	82
ÁLLOMÁNYOK ÉS KÉPEK KEZELÉSE	84
Pixeles és metafájl formátumok.....	86
CorelPHOTO-PAINT	87
BMP (Bitmap)	87
PCX (ZSoft Paint).....	88
Targa (Truevision Targa).....	88
Scitex CT (Scitex Continous Tone).....	89
GIF (Graphic Interchange Format)	89
JPEG (Joint Photographic Experts Group)	91

TIFF (Tagged Image File Format)	93
PhotoShop.....	94
PS, PRN, EPS (Encapsulated Postscript Format).....	94
Nyers képformátum	96
PCD (Kodak Photo CD).....	96
PNG (Portable Network Graphics).....	97
DXF (Drawing eXchange Format)	98
WMF, EMF (Windows Metafile, Enhanced Metafile)	101
Új kép létrehozása	101
Új kép létrehozása vágólap alapján.....	102
Digitális kamera és szkennerkép átvétele	103
Képek megnyitása	104
Képbetöltés vágással	108
Képbetöltés újraméretezéssel	109
Utoljára szerkesztett képek betöltése	110
Vektoros képek importja	111
Képek mentése.....	113
Másolatok készítése	114
Fájlinformációk	115
NAVIGÁCIÓ	116
A nagyítás beállítása	116
Valós képméret.....	116
Képernyőnyi méret	117
Kép nyomtatási mérete.....	117
A nagyító eszköz használata	117
Referenciaablak használata	118
Kép mozgatása.....	118
Mozgatás görgetéssel	119
Mozgatás a pásztázó eszközzel.....	119
Mozgatás a navigátorral	120
Mozgatás billentyűkkel	121
Felhasznált és ajánlott irodalom	122

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 (bár ma már léteznek hibrid rendszerek is). 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 rasztergrafikus programok közé tartozik a kanadai Corel cég PHOTO-PAINT nevű programja is, amelyet a CorelDRAW Graphics Suite programcsomag részeként szerezhethetünk be. A program az ipari szabvány Adobe Photoshop rasztergrafikus képfeldolgozó szoftver legnagyobb riválisa. Nem elhanyagolható szempont, hogy a CorelDRAW Graphics Suite teljes programcsomag ára kevesebb, mint az Adobe Photoshopé. E program Linuxos változata is elérhető, olykor ingyen letölthető a Corel cég honlapjáról (linux.corel.com).

Ugyanakkor a Corel programcsomagjában a következő komponenseket is megkapjuk:

- ◆ internetes honlapszerkesztőt, vektoros rajzoló és irodai marketinges szoftvert (ez maga a CorelDRAW program),
- ◆ fényképszerkesztő és festőprogramot (Corel Photo-Paint),
- ◆ a bittérképből vektoros képet előállító szoftvert (Corel PowerTrace),

- ◆ 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 plugin programokat (Digimarc Digital Watermarking, Human Software Squizz!).

A Photoshophoz hasonlóan ezzel a szoftverrel szintén mindenféle képfeldolgozással kapcsolatos probléma megoldható. Ugyancsak a Photoshophoz hasonló megoldásokat, ott kvázi szabvánnyá vált gyakorlatot követték a Corel PHOTO-PAINT program készítői.

Ezek közé tartozik a rétegek kezelése (amikor a kép jellemző részeit különböző rétegekre helyezük, és rétegenként módosítjuk), vagy a beépülők, azaz a „plugin”-ek használata (ezek egy külön könyvtárban elhelyezkedő, esetleg más fejlesztőtől származó, speciális funkciójú fájlok, külön programok, amelyek betöltés után beépülnek a program menürendszerébe).

A képek rétegenkénti kezelése azért előnyös, mert a rétegekre helyezett objektumokat a kép más rétegeinek módosítása nélkül változtathatjuk meg, tartalmukat önállóan mozgathatjuk. A rétegeket átlátszóvá tehetjük, közöttük különféle csoportosítási és egyéb műveleteket végezhetünk, sorrendjüket másíthatjuk, rajtuk külön-külön más grafikus szűrőt alkalmazhatunk stb.

A beépülők legtöbbje egyfajta grafikus szűrő, a szaknyelvi zsargonban „effekt”, de készültek, fájlátalakító, védjegykezelő pluginek is. A grafikus szűrők a kép kijelölt részén vagy az aktuális réteg tartalmán hajtanak végre valamilyen látványosak műveletet. Ezeket a szűrőket néhány másik programban (például az Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, CorelDraw, Paint Shop Pro szoftverekben) is használhatjuk.

A Corel PHOTO-PAINT program 2003-ban megjelent 12-es változatát 2004-ben részlegesen lokalizálták, azaz a teljes felhasználói felület nyelvét magyarra fordították, viszont a súgó nyelve angol maradt. 2006-ban jelent meg a programcsomag legújabb változata a CorelDRAW X3 Graphics Suite. Várhatóan az előző változathoz hasonló módon ezt is magyarra fordítják. Ez a kötet még az angol nyelvű változatot tárgyalja. Természetesen, ha lokalizálják a szoftvert, írunk a magyar nyelvű változatról is. A programmal kapcsolatos részletes szakirodalom – eltekintve a Mercator Stúdió könyveitől – utoljára csaknem tíz évvel ezelőtt (a 4-es változathoz!) jelent meg. Ezért is tanácsos könyveinket beszerezni...

A szoftver munkakörnyezete egyszerű, interaktív, a felhasználói felületet mindenki könnyen átalakíthatja úgy, hogy a legjobban segítse a hatékony munkát. Az ismeretlen szavakat, kifejezéseket általában első előfordulásuk helyén mutatjuk be, magyarazzuk. A magyar kifejezéseknél igyekeztünk következetesen alkalmazni a lokalizáció eredményeit is.

Ebben a kötetben a program újdonságaival, valamint a használatával kapcsolatos alapvető tudnivalókkal, a programtelepítéssel, a munkafelülettel, az állománykezeléssel, a súgó használatával és a navigációval foglalkozunk.

Néhol, amikor nincs nagy eltérés a korábbi magyar változattól, átvettük a korábbi kötetünk illusztrációit azzal a céllal, hogy az ott olvasható információk jobban segítenek az angol nyelvű változat felhasználóin is, mintha hosszabban tárgyalnánk: mi látható a képen.

Az itt leírtak megértéséhez és alkalmazásához különösebb számítástechnikai ismeretekre nincs szükség, elegendő a Windows operációs rendszer alapfokú ismerete. Könyvünk alapjául egy Windows rendszeren futó, angol nyelvű X3-as változat szolgált.

A könyvet ajánljuk azoknak, akik kényelmesen, gyorsan, tetszetős formában szeretnék elkészíteni dokumentumaikat, rajzaikat, fényképeiket optimálisan szeretnék feldolgozni, 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, Adobe Reader, illetve

Adobe e-Book 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 elegendő a bal oldali ablakrészben megjelenített könyvjelző-lista megfelelő részére kattintani. Sőt az ilyen könyvek teljes szövegében kereshetünk.

Végezetül: bár könyvünk készítése során a megfelelő gondossággal igyekeztünk eljárni (beleértve a tartalmi pontosságot és a mondanivalót tükröző formát), ez minden bizonnyal nem óvott meg a tévedésektől. Kérem, fogadják megértéssel hibáimat.

Szentendre, 2006. április

Köszönettel

a szerző.

ISMERKEDÉS



Az első fejezetben a képszerkesztő programnak azokat az alapszolgáltatásait írjuk le, amelyek ismerete feltétlenül szükséges a program működtetéséhez. Itt ismertetjük 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. Külön kitérünk a legújabb, X3-as változatban megjelent újdonságokra.

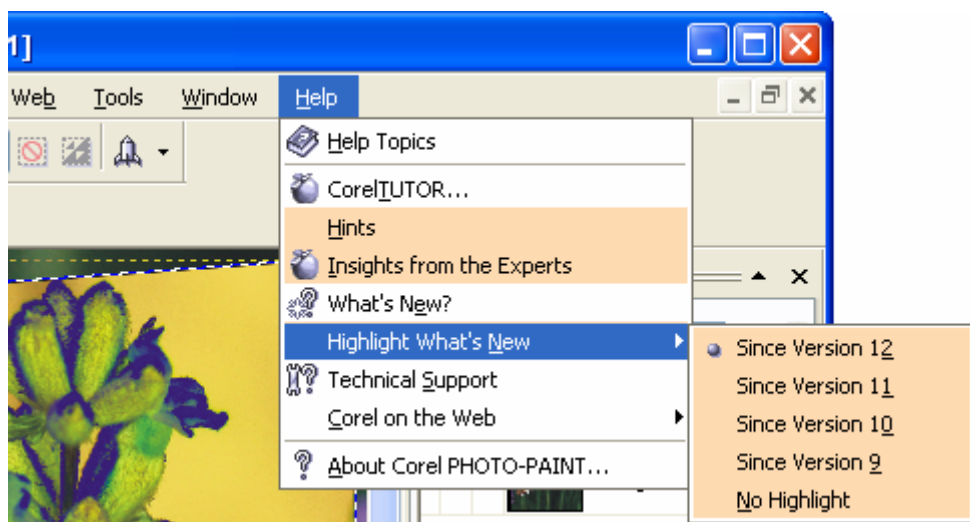
Az ismertetés további részében dokumentumnak, képnek, grafikának nevezzük a képszerkesztővel előállított, lemezen tárolt állományt. Ezek az állományok tartalmazhatnak bitképeket, vektoros szövegeket és alakzatokat, alakzatátmeneteket, hatásokat, szimbólumokat, kitöltéseket stb. A leírásban a leütendő billentyűket keretezve jelöljük, például: **Enter**. Az egyszerre leütendő billentyűket, vagyis billentyűkombinációkat a következőképpen jelöljük, például: **Ctrl+B**, a funkcióbillentyűket **F1**, **F12**-vel jelöljük. Az egyes menük parancsaira menü/parancsnévvel hivatkozunk, például: **File/New** (Fájl/Új kép). A menüparancsok között elérhető almenük jele: **File/Acquire Image ▶ Acquire** (Fájl/Képbeolvasás ▶ Beolvasás). A parancsokat **vastag** betűvel szedtük. Ugyanígy vastag betűvel jelöljük a párbeszédpaneleken előforduló nyomógombokat is, például: **Cancel** (Mégse).

A program újdonságai

A következő részben összefoglaljuk a program előző, 12-es változatához képest megváltozott és újdonságként megjelent legfontosabb elemeket, szolgáltatásokat. A kisebb változásokat a program funkcionális ismertetésénél írjuk le. Aki most ismerkedik a Corel PHOTO-

PAINT programmal, az nyugodtan ugorja át ezt a részt és csak a program alaposabb megismerését követően térjen ide vissza.

A piacvezető Adobe Photoshop CS2-es változatában megjelent egy szolgáltatás, amellyel a program menüszerkezetében kiemelt színnel jeleníthetjük meg az újdonságokat vagy a funkciók felhasználási terület szerint csoportjait. Ebből a jó ötletből a Corel annyit vett át, hogy a **Help** menü **Highlights What's New?** ▶ almenüjében bekapcsolhatóvá tette, hogy kiemelt háttérrel jelöljük, melyik korábbi változathoz képest megjelent újdonságra vagyunk kíváncsiak. Ha például csak a közvetlenül megelőző, azaz a 12-es változathoz képest újdonságnak számító parancsokra vagyunk kíváncsiak, akkor adjuk ki a **Help/Highlights What's New? ▶ Since Version 12** parancsot (lásd az 1-1. ábrát).

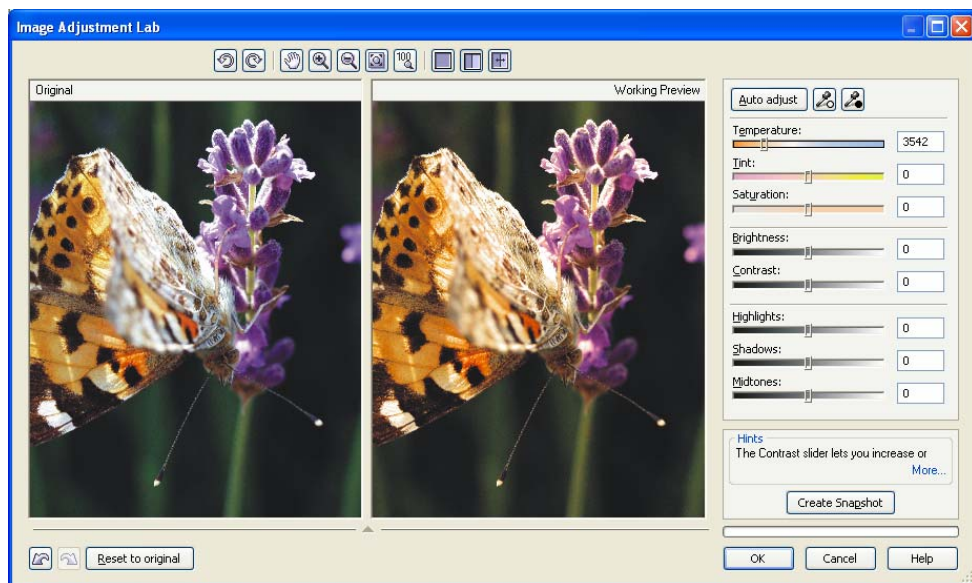


1-1. ábra

A beállítás után az ábrán látható rózsaszín háttérrel jelennek meg az újdonságok a menüben. Tegyük hozzá, hogy a kisszámú újdonság egy része sem más, mint a korábbi parancsok áthelyezése máshová. Például így jött létre az **Adjust** menü, amelyet a korábbi **Image** menü almenüjéből választottak le.



Teljesen új viszont az **Adjust** menü **Auto Adjust** parancsa, amely beállítási lehetőség nélkül, teljesen automatikusan korigálja a kép megvilágítását, szintjeit. A pontos és hatásos munkához

azonban ez a megoldás a legritkább esetben elegendő. Ilyenkor használjuk a részletes beállításokat. Ebből is megjelent egy új az **Adjust** menü **Image Adjustment Lab** parancsa (lásd az 1-2. ábrát). A paranccsal megjeleníthető párbeszédpanelen egyesítettek több, korábban részletes beállítási lehetőséget.



1-2. ábra

Az ablak felső részén forgató, mozgató, nagyító és ablakmegosztó gombokat találunk. Az **Auto Adjust** gomb itt is az automatikus kiegyenlítésre szolgál, mint az **Adjust** menü **Adjust** parancsa. A mellette lévő két gombbal választhatjuk ki a kép legvilágosabb és legsötétebb pontját (a gomb lenyomása után kattintsunk a kép megfelelő helyére).

Az alatta látható csúszkákkal és mezőkkel a kép megvilágítására jellemző színhőmérséklettől a fényes, középtónusú, árnyékos részek fényerejének beállításáig pontosan beállíthatjuk a képet. Az egyes beállítási lépések között előre lépkedhetünk az ablak bal alsó sarkában található   gombokkal, vagy a **Ctrl+Z**, illetve **Ctrl+Shift+Z** billentyűkombinációkkal. A **Reset to original** gombbal visszaállhatunk a kép eredeti értékeire.

Ha valamelyik beállításunk megtetszik, akkor mentjük el a **Create Snapshot** gombbal. Az így elmentett nézetek az ablak alján jelennek meg. Ha már több változatot összegyűjtöttünk, akkor ezekre kattintva betölthetjük a változat beállításainak megfelelő nézetet a **Working Preview** ablakrészbe. Amennyiben a beállítások végleges érvényesítése mellett döntünk, nyomjuk meg az **OK** nyomógombot.

Módosítottak a képkivágat eszközön (**Image/Cutout Lab**), valamint a színmódok, konverziók beállításán is. Ez utóbbit nem egészen következetesen az **Image** menüben és annak **Convert to** almenüjében végezhetjük el. Újdonság a **Character Formatting** dokkoló, amelyet az **Object/Text** almenüből jeleníthetünk meg, nem a **Window/Dockers** almenüből.

A PANTONE színpaletták száma négy palettával bővült. A súgó menüben történt a menüszínezésen túl is két változtatás, miszerint a **Help/Hints** paranccsal külön dokkolóablakban jeleníthetjük meg a munkánkat megkönnyítő ötleteket, az **Insights from the Experts** paranccsal pedig egy szakértői véleményeket bemutató HTML oldalt jeleníthetünk meg.

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. Ebben a részben a hardverkörnyezetet ismertetjük, 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 számítógép típusát, összetételét alapvetően az operációs rendszer igénye szabja meg. A CorelPHOTO-PAINT bittérképes rajzprogram és képmanipuláló eszköz X3 változata IBM és azzal kompatibilis számítógépeken használható (újabbán a Windows XP operációs rendszert futtathatják már a Macintosh gépek is). Az alábbiakban ismertetjük a program működtetéséhez éppen elégséges, illetve célszerűen megfelelő személyi számítógépek összetételét.

A minimális (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.

A leírás az alábbi konfiguráción készült:

Pentium IV 2 GHz processzor,
512 MB RAM,
1.44 MB kapacitású floppy,
120 GB winchester,

SVGA színes monitor, AGP portos vezérlőkártya 32 MB RAM-mal, 32-szeres sebességű SCSI CD ROM, HP LaserJet 4050 fekete lézer, HP LaserJet 5500 színes lézer, Tektronix Phaser 850 szilárdtintás színes nyomtató, HP ScanJet 3 és ScanJet 6350 szkennel, Olympus E-10 digitális fényképezőgép, Microsoft egér, *Windows XP Professional* operációs rendszer angol és magyar nyelvű változata (a leírásban a szükséges helyen utalunk a parancsok magyar nyelvű megfelelőire).

A CorelDRAW Graphics Suite X3 helyigényét jelentősen befolyásolja az alkalmazott fájlrendszer, illetve lemez konfiguráció (például egy 2 KB méretű fájl a FAT fájlrendszer mellett, 1 GB-os merevlemezzen 16 KB-ot, 2 GB-os lemezen 32 KB-ot foglal el). A program telepítésekor a tényleges fájlméretről kapunk információt és nem a fentiekől is függő számítási eredmény jelenik meg. Így előfordulhat, hogy a telepítés során hibajelzést kapunk még akkor is, ha az alábbi szabad terület rendelkezésünkre áll a merevlemezzen.

Mindezek miatt csak tájékoztatásul: a program minimális helyigénye 200 MB, a teljes – minden alkalmazást, szolgáltatást és sablont tartalmazó – telepítéshez 453 MB szükséges (ehhez jön még a telepített karakterkészletek, illetve a választható Rawshooter essentials program mérete). A programhoz több mint 1000 True Type és Type 1 karakterkészletet adnak, de a Windows alatt ebből legfeljebb 500-at használhatunk egyidejűleg...

Az előző programváltozathoz hasonlóan itt sem választhatjuk a program CD-ről történő futtatását.

Saját gépünk összetételét legegyszerűbben a Norton SD, illetve más hasonló, felderítő programmal állapíthatjuk meg, de alkalmazhatjuk a Microsoft Office programok súgó menüjének **Microsoft ... névjegye (About...)** parancsát is. A parancs hatására megjelenő párbeszédpanel **Rendszeradatok** nyomógombja bemutatja gépünk legfontosabb paramétereit.

Az elkészített grafikákat végső soron ki akarjuk nyomtatni, így a CorelPHOTO-PAINT konfigurációjából nem hiányozhat a nyomtató sem. A nyomtatás minősége szempontjából a tintasugaras nyomtató a lézerrel csaknem egyenértékű, sőt egyes esetekben az olcsóbb

lézernyomatókat felül is múlják, azonban az előbbiek stabilitása és sebessége nem felel meg a professzionális alkalmazás igényének. Ha színesben akarunk nyomtatni (ami egy rajzprogram esetében nem szokatlan igény), akkor azonban – egyelőre legalábbis – nem látszik jobb (olcsóbb) megoldás a tintasugaras nyomtatóknál. Ezek között olcsón (100 e Ft alatt) már 2880 dpi felbontású nyomtatókhoz is juthatunk. A legjobb képminőséget általában a színrétegzéses vagy más technikával különleges fotópapírra nyomtató eszközök biztosítják. Ezek nyomatai szinte alig különböztethetők meg a fényképektől, ám a nyomtatáshoz használt papír ára egyelőre igen borsos. A legjobb fotónyomtatók már nem négy, hanem hat vagy több alapszínből keverik ki a dokumentumok színeit.

Ma már színes lézernyomtatókat is lehet 100000 Ft alatt kapni. Ezek a fotónyomtatásra kevésbé alkalmasak, viszont egyéb grafikus munkákhoz – amatőr szinten – megfelelőek lehetnek.

Az igen elterjedt mátrixnyomtatók általában akkor alkalmazandók, ha az ütéses elven működő nyomtatás előnyét ki tudjuk használni. Ez mindmáig az átütő leporellópapírt használó többpéldányos nyomtatás területe. A leporellópapírokat erre a célra gyártják előre nyomtatott űrlapként is (például számla vagy egyéb bizonylat). A mátrixnyomtatók egyéb előnyökkel is rendelkeznek, mint az olcsóság, az alacsony fajlagos nyomtatási költség, megbízhatóság, némely típusnál a megerőltető hálózati igénybevételre alkalmasság. Ezzel szemben általában zajosak és nyomtatásuk eredményének minősége sem felel meg minden célra. A CorelPHOTO-PAINT rajzok közül talán a címkéket érdemes ezeken a nyomtatókon kinyomtatni, ugyanis vannak olyan etikettcímkék, amelyeket sokszor leporelló papírhordozón forgalmaznak.

A nyomtató egy munkahelyre jutó fajlagos többletköltségét csökkenteni tudjuk, ha irodánkban több szövegszerkesztő és egyéb nyomtatót használó rendszer működik, ugyanis célszerű, ha egy nyomtató több számítógépet szolgál ki. A professzionális konfigurációhoz nagyobb papírméretet kezelésére alkalmas tintasugaras vagy szilárdtintas nyomtató, esetleg nyomdai levilágító berendezés, lézernyomtató szükséges, ez azonban jelenleg még drága eszköz (a megfelelő minőségű és teljes oldalra kiterjedő grafikák nyomtatá-

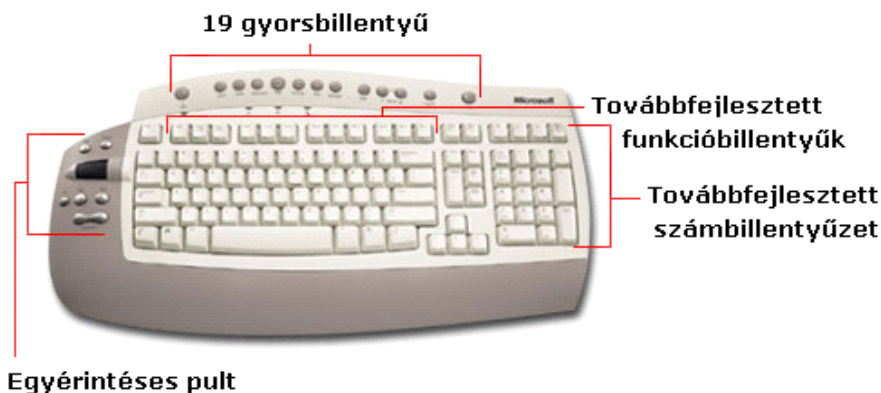
sához ezek memóriáját is bővíteni kell, illetve esetlegesen a nyomtatóba beépített merevlemez is hasznos lehet).

A professzionális grafikus munkahelyek elengedhetetlen tartozéka a lapolvasó (szkenner), újabban a digitális fényképezőgép is, ezek kezelését beépítették a CorelDRAW programcsomagba. A CorelTRACE alkalmazással a szkennelt képekről karakterfelismerést és rajzdigitalizálást is végezhetünk.

A billentyűzet







Az írógéphez hasonló billentyűzet rész a szöveg begépelésére, adatok bevitelére szolgál. A többi billentyűt a parancsok kiadására, illetve a kurzor (fénymutató, beszúrási pont) mozgatására használjuk. Az MS Office billentyűzet újdonságai jól látszanak az 1-3. ábrán.

A parancsok kiadására két módszert alkalmazhatunk: a menüsorból vagy a billentyűzettel, vagy az egérkurzorral kiválasztva (rámutatva), majd az **Enter** gomb, illetve az egér bal gombjának lenyomásával kezdeményezzük a parancs végrehajtását (ez a kattintás).




1-3. ábra





Az **Alt** billentyű lenyomásával juthatunk a képernyő második sorában álló menüsorba. Ezt követően a menüsor kiemelt (aláhúzott) ka-

raktereinek egyikét lenyomva, vagy a kijelölőmezőt¹ a  vagy  kurzormozgató billentyűkkel² mozgatva egy újabb menüt gördíthetünk le, ahonnan a megfelelő parancs kiválasztása az eddig leírtakhoz hasonló módon történhet. A főmenü kiválasztásához a   billentyűket, az almenük legördítéséhez és a menüételek kiválasztásához a   billentyűket használjuk. A kijelölt parancs végrehajtását az **Enter** gomb lenyomásával indítjuk. Ha a legördült menüben³ valamely parancs nincs kiemelve (halvány színnel jelenik meg), akkor az az adott helyzetben nem alkalmazható (értelmetlen lenne például a beillesztés a képbe, ha üres a vágólap, vagy a vezetővonalak törlése, ha ilyen még nincs a képen stb.). Ha nem akarjuk a kiválasztott parancsot indítani, akkor az **Esc** billentyűt kell lenyomni. Ezzel visszatérünk a dokumentum szerkesztéséhez.

A legördülő menü parancsai mellett egyes helyeken billentyűzetkódok figyelhetők meg (gyorsbillentyűk). Rajzolás, szövegszerkesztés közben ezeket a gombokat (billentyűkombinációkat) lenyomva az adott parancs azonnal végrehajtódik.

Néha előfordul, hogy egyes műveletek elvégzése könnyebb lesz egyetlen billentyűkombináció (több billentyű egyszerre történő) lenyomásával, mintha az egeret használnánk. Néhány parancsot az egér és a billentyűzet együttes használatával tudunk kiadni. A billentyűkombinációkat a felsorolt billentyűk együttes megnyomásával vihetjük be. Például a **Ctrl** (Macintoshon a , vagy az „Alma”) és az **R** billentyű együttes megnyomásakor a program megjeleníti a vonal-

¹ *kijelölőmező*: a kurzormozgató billentyűkkel mozgatható inverz sáv, amellyel listákban, menükben megjelöljük azt a tételt, melyet az **Enter** billentyű lenyomásával választunk ki.

² *kurzormozgató billentyű*: szűkebb értelemben a billentyűzet , , ,  billentyűi, ezekkel a kurzort mozgatjuk a listák, menük pontjai között, illetve a hosszabb szövegekben. Tágabban értelmezve ide tartoznak a **Home**, **End**, **PgUp**, **PgDn** billentyűk és azok a **Ctrl** billentyűvel együtt lenyomott kombinációi (lásd később).




³ *legördülő menü*: olyan, a parancsok listáját tartalmazó menü, amely a menü nevére kattintás vagy kurzormozgató billentyűs kiválasztás után gördül le, azaz megjeleníti a menü többi részét.

zókat. Az ilyen, együttes billentyűlenyomásokat, azaz billentyűkombinációkat a továbbiakban együttes keretben jelöljük, például: **Ctrl+R** vagy **⌘+R**.

A szöveg bevitele csak a billentyűzet segítségével oldható meg. A betűk bevitelére szolgál a billentyűzet központi része, az úgynevezett *írógép-billentyűzet*. E billentyűzetrész színe általában világosabb. A magyar írógéphez szokott felhasználóknak ügyelni kell arra, hogy az angol klaviatúrán nemcsak az ékezetes betűk vannak más helyen, hanem az Y és a Z betű is fel van cserélve. A kezdőknek, illetve írógéphez szokott felhasználóknak nehéz megszokni esetleg azt is, hogy a számítógépen nem szabad I (l) betűt írni az 1-es szám helyett, sem pedig O betűt (o) a 0 (nulla) helyett.

A különböző nemzeti jellegzetességeket tartalmazó írásjelekhez speciális billentyűzet-beállítás tartozik. A **Start** menü **Beállítások/** (vagy **Sajátgép/**) **Vezérlőpult/ Billentyűzet** programmal állíthatjuk be az elsődleges (például a magyar) és a másodlagos (például az amerikai) billentyűzet-elrendezést, valamint a köztük az átkapcsolást lehetővé tevő billentyűkombinációt.

Az írógép-billentyűzeten is bevihetünk számokat. Erre a célra azonban (különösen, ha sok számot kell bevinnünk) célszerűbb a billentyűzet jobb oldalán található, számológép-kiosztású billentyűcsoportot, a *numerikus billentyűket* használni. Ha a **Num Lock** rögzőlő váltóbillentyű nincs benyomva, akkor a numerikus billentyűzet a kurzor mozgatására használható, a rajtuk olvasható nyilak és feliratok szerint. Ellenkező esetben a **Num Lock** lenyomott állapotában vihetjük be a számokat. A billentyűzet eddig nem említett részei vezérlőfunkciókat töltenek be. A numerikus billentyűzetrész másik feladata a különleges karakterek bevitele (lásd alább).

Az **Alt**, **Ctrl**, **Shift** (Macintoshon , , ) billentyűk önmagukban (saját) funkció nélküli váltóbillentyűk, amelyekből 2-2 darab található, ezeket mindig valamely más billentyűvel együtt kell használni. Például a **Shift** billentyű és valamely kurzormozgató billentyű együttes lenyomása az adott irányban kijelöli a szöveget, táblázatot vagy objektumot. A rácshoz igazodást átmenetileg kikapcsoljuk, ha a **Ctrl** billentyűt nyomjuk.

A **Shift** billentyű lenyomásával válthatunk az írógép-billentyűzeten található betűk kis (kurrens) és nagy (verzál) változata között.

Ha a **Caps Lock** rögzülő váltóbillentyű – más szóval állapotbillentyű – nincs lenyomva, akkor betűbillentyűt magában lenyomva kisbetűt kapunk, ha a **Shift** billentyű lenyomásával együtt, akkor nagyot. Tehát e tekintetben a **Shift** billentyű szerepe megfelel az írógép betűváltójának. Az **Alt** billentyű menüparancs-kiválasztó szerepét korábban ismertettük. Másik feladata a különleges írásjelek beillesztésének segítése. Ilyen (például ékezetes stb.) karakterek beviteléhez az **Alt** billentyűt lenyomva kell tartanunk, miközben a numerikus billentyűzeten beütjük egy karakter kódját (a kódtáblázatok megtalálhatók például a nyomtatók kézikönyvében). Ezzel a módszerrel olyan betűket szűrhatunk a szövegbe, melyek a billentyűzeten nem szerepelnek. Egyes írásjelek bevihetők a jobb oldali **Alt** billentyű nyomva tartása mellett az írógép billentyűzetről is (például a Windows alatt magyar billentyűzetkiosztásra kapcsolva az **Alt+á** billentyűkombinációval a ß betűt, az **Alt+q** billentyűkombinációval a \ jelet adhatjuk meg – ami az elérési utak megadásánál játszik fontos szerepet).

A **Delete** billentyű a kurzor után álló betűt vagy a kijelölt dokumentumrészletet törli. A **Backspace** billentyű az írógép-billentyűzet jobb felső sarkában található, felirata rendszerint ←. Ez a billentyű a kurzor előtt álló betűk vagy kijelölt szövegrészek törlésére szolgál. Az **Esc** billentyű a menük, párbeszédpanelek parancsainak végrehajtása előtt „menekülő” (Escape) gomb. Bárhol is vagyunk a program menürendszerében, az **Esc** billentyű egyszeri vagy többszöri megnyomásával visszatérhetünk az utoljára elmentett munkaképernyőhöz. Funkciója megfelel a párbeszédpaneleken alkalmazott **Cancel** (Mégse) nyomógombnak.

A **Caps Lock** és a **Num Lock** állapotbillentyűk, vagy kapcsolók. A **Caps Lock** lenyomását követően begépelte szöveg nagybetűs lesz, a rajzeszköz kurzora szátkeresztre változik. Kisbetűt ekkor a **Shift** billentyű lenyomásával, kombinációként kell bevinni. A **Caps Lock** újbóli megnyomásával az eredeti állapotot állítjuk vissza.

Az **Enter** billentyű a számítógép és programok kezelésében nélkülözhetetlen. Ez a legnagyobb billentyű. Felirata több billentyűzeten: ↵. Megtalálható a numerikus billentyűzetrész jobb alsó sarkán is. Szövegbevitel során megfelel az írógépek „kocsivissza-

soremelés” billentyűjének, emellett a parancsok végrehajtásának engedélyezésére szolgál (hasonlóan a párbeszédpanelek **OK** nyomógombjához vagy az egeres kattintáshoz). Az **F1** funkcióbillentyűhöz hagyományosan a sűgő megjelenítését rendelik.

Az egér

Az egér egy grafikus pontkijelölő eszköz, amellyel könnyen mozoghatunk a rajzterület tartalma és a parancsok (menütételek) között (lásd az 1-4. ábrát). A szöveges (azaz szerkesztő-) kurzor pozicionálása az egér (egérkurzor) mozgatásával, majd – többgombos egéرنél – az egér bal gombjának lenyomásával történik, ezt a továbbiakban kattintásnak nevezzük. Kettős kattintáshoz egymás után, gyorsan nyomjuk le a gombot.

A megfelelő eszköz kiválasztása után általában az egér bal gombjának folyamatos nyomva tartása közben rajzolunk. Az egérrel kiválasztott parancsok kattintással is indíthatók. Egér helyett alkalmazhatunk más grafikus pozicionáló eszközt, például – akár nyomásérzékeny tollat – fényceruzát, pozicionáló gömböt (trackballt – úgynevezett „hanyattegeret”), digitalizáló tábla szátkeresztjét. Ez utóbbi eszközöket általában lehet egérként installálni, a továbbiakban az egér használatát tételezzük fel.



1-4. ábra

A *kettős kattintással*, azaz a bal egérgomb kétszeri, gyors egymásutánban történő lenyomásával a kijelölt objektumot vagy funkciót általában nemcsak kiválasztjuk, hanem el is indítjuk a jelképezett alkalmazást (az objektumot – például rajzot – létrehozó programot), illetve parancs végrehajtását. Ikonokhoz rendelt parancsok végrehajtásának indításához elegendő az egyszeres kattintás is, egyébként az egyszeri gombnyomás kijelöli a feladatot, a kettős kattintás pedig végrehajtja azt. Ha a kiválasztott parancsot mégsem akarjuk indítani, akkor kattintsunk az egérrel a menün kívüli területre.

Az egérrel ugyanakkor ikonokat, esetleg kijelölt szövegrészeket és rajzelemeket tudunk mozgatni az egyik helyről a másikra. Az ikonokat tartalmazó eszköztár mozgatását például úgy végezhetjük el az egérrel, hogy az eszköztár ikonokat nem tartalmazó részére mutatunk, lenyomjuk a bal egérgombot (ezzel „megragadjuk” az ikont), majd az egér mozgatásával kiválasztjuk új helyét. A mozgatás a közben folyamatosan nyomva tartott bal egérgomb felengedésével szűnik meg. Ekkor rögzül az eszköztár az új helyen.

Az egérkurzor munkánk során a tevékenységnek megfelelő módon, jellegzetesen változtatja alakját. Ezzel jelzi a végrehajtás alatt lévő feladatot is. A homokóra alakú egérkurzor a várakozást jelenti, ekkor a Photo-Paint hosszabb folyamaton dolgozik, várunk kell a további parancsok kiadásával. A Windows alá is fejlesztettek sok egyébféle (például animált) kurzortípust, ezek más-más módon jelzik a várakozó állapotot.

Az egér (kattintás, sebesség) és az egérkurzor (forma) beállításának változtatására is lehetőségünk van a *Windows*-ban (ezek nem érintik a program saját kurzortípusainak formáját). A beállításokat a magyar nyelvű *Windows* esetében a **Start** menü vagy a **Szájgép** programcsoport **Beállítások** ▶ **Vezérlőpult** ▶ **Egér** programjával (az angol nyelvű *Windows*nál a **Start** menü **Settings** ▶ **Control Panel** ▶ **Mouse** programmal) végezzük.

A Photo-Paint használata

A Photo-Paint használata során legalább a következőket végezzük: programtelepítés, programindítás, rajz vagy szöveg, illetve mindket-

tőt tartalmazó dokumentum létrehozása, illetve digitális képforrásból (szkenner, kamera) származó kép beolvasása, módosítása, formázása, a szkennelt képek retusálása, szükség esetén állománykezelés, a dokumentum kinyomtatása, esetlegesen elektronikus postázása, a program futtatásának befejezése.


Az állománykezelés a leggyakoribb műveletek közé tartozik, ezért ennek elsajátítása – nem utolsósorban munkánk biztonságos végzése érdekében – rendkívül fontos, így bemutatására ebben, a kezdő lépésekkel foglalkozó kötetben kerül sor. Az állománykezelés körébe tartozik az a művelet is, amelynek eredményeképpen képeinket az Interneten, rendszerint webgalériában, vagy jelszóval is védhető .PDF formátumban tesszük közzé.


A program telepítése

A *Windows 2000 Professional*, illetve *Windows XP Professional* alatt adminisztrátori jogokkal telepíthetjük csak a programot.

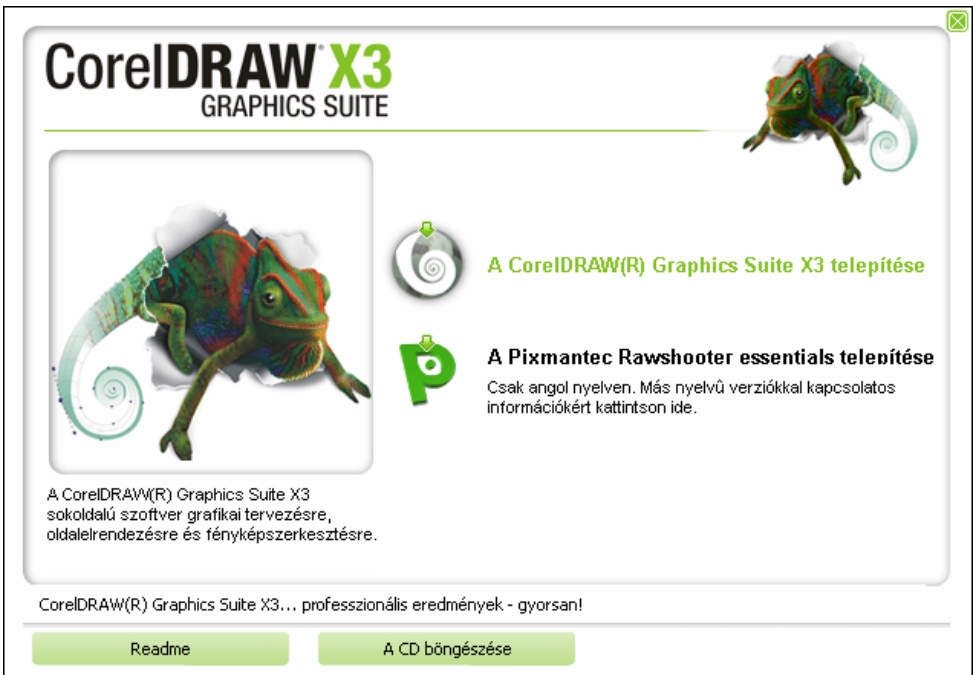
A telepítés megkezdése előtt távolítsuk el a program korábbi verzióit, valamint zárjunk be minden futó alkalmazást. Természetesen a program előző változatára építő „upgrade” telepítőkészlet esetében a 12. programváltozatot megtarthatjuk. Az X3-as változatot mindenképpen új mappába telepítsük.

Ha az X3-as változatot már telepítettük, akkor a telepítő programmal újabb programrészekkel bővíthetjük a már gépünkön található részeket. A korábbi verziók eltávolításához futtassuk a

 menüből elérhető **Vezérlőpult (Control Panel) ▶ Programok telepítése és törlése (Add/Remove Programs) – Corel Applications** parancsát adjuk ki.

A Windows indítása (az operációs rendszer betöltése) után, illetve a fenti előkészítést követően behelyezzük a telepítő lemezkészlet első CD-jét a CD meghajtóba. A telepítés ekkor általában automatikusan elindul, régebbi CD meghajtók esetében azonban szükség lehet a kézi indításra. Ekkor a Corel PHOTO-PAINT telepítéséhez először a  nyomógombra kattintás után megjelenő menü **Futtatás (Run)** parancsát adjuk ki. Az 1. számú CD-ről az *Autorun* vagy a *CGS13* mappából a *Setup* programot indítjuk (a futtatandó

program nevét kérdező párbeszédpanelbe beírjuk a meghajtó nevével a program nevét: **e:\CGS13\setup** [vagy szükség esetén **f:\CGS13\setup** stb.], majd megnyomjuk az **Enter** billentyűt, illetve az **OK** nyomógombra kattintunk). A **Futtatás** paranccsal megjelenített párbeszédpanel **Tallózás** (Browse) nyomógombjával a telepítőprogramot a meghajtókon és a könyvtárakon böngészéssel kereshetjük ki.



1-5. ábra

Bár könyvünk az angol nyelvű változatról szól, a telepítés nyelvei közt a hazánkban vásárolt szoftverek esetén választhatjuk a magyart is, ezért a kezdeti képernyők, párbeszédpanelek akár magyar nyelven is megjeleníthetők.

Az első képernyőn a **Readme** gombra kattintva a telepítéssel kapcsolatos információkat olvashatjuk el, a telepítéshez válasszuk **A CorelDRAW(R) Graphics Suite X3 telepítése** (Install CorelDRAW® Graphics Suite X3) hivatkozást. Ezt követően listából választhat-

juk ki a telepítés során használt nyelvet, majd kattintsunk az **OK** gombra.

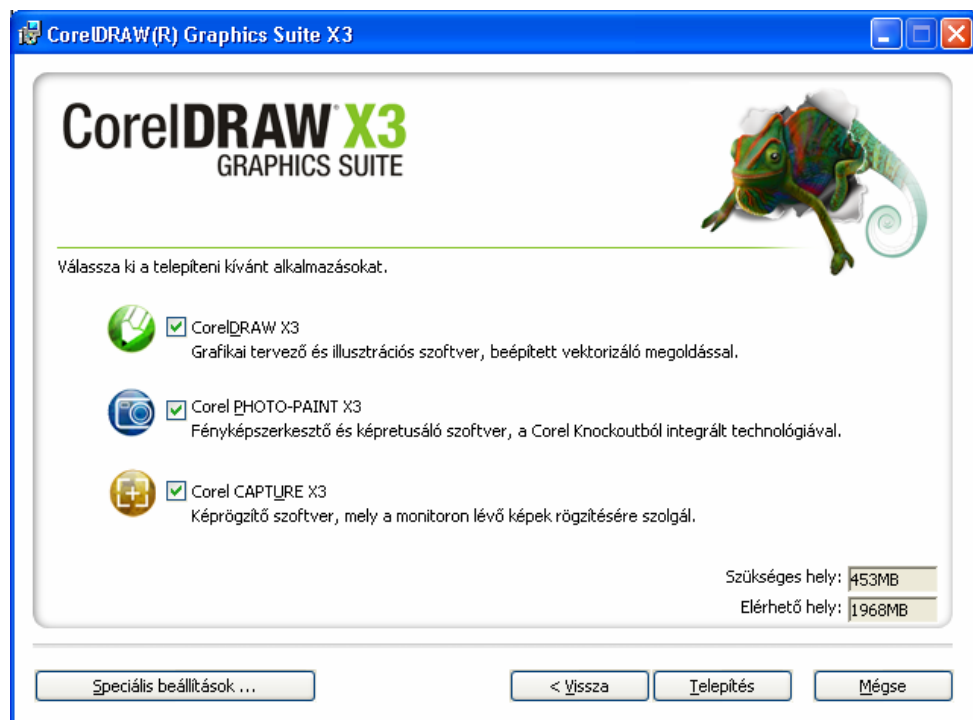
A következő párbeszédpanelen megjelenik a licencszerződés, amelyet az **Elfogadom a licencszerződés feltételeit** jelölőnégyzet kiválasztásával fogadunk el. Ha a jelölőnégyzetet nem választjuk ki, akkor a telepítés nem folytatható.

A telepítőprogram képernyői között a következő nyomógombokkal válthatunk:

Back (Vissza): Visszatér az előző párbeszédpanelhez.

Next (Következő): Folytatja a telepítést, a következő párbeszédpanelre lép.

Cancel (Mégse): A telepítés befejezése nélkül kilép a telepítőprogramból. Egyúttal eltávolítja a telepítéshez ideiglenesen létrehozott állományokat.




1-6. ábra

A telepítő a **Következő** nyomógombra kattintás után bekéri a felhasználói és termékazonosító adatokat, majd az ellenőrzés érdekében kiírja azokat a képernyőre. Ha frissítő verzióról van szó, akkor a következő párbeszédpanelen meg kell adnunk a frissített változat sorszámát.

A következő párbeszédpanelen jelölőnégyzetekkel választjuk ki a CorelDRAW X3 Graphics Suite programcsomag telepítendő fő komponenseit. A párbeszédpanel jobb alsó sarkában láthatjuk a szükséges és az alapértelmezett telepítési meghajtón rendelkezésre álló tárterület méretét.

Telepítési lehetőségek

A program a **Speciális beállítások** gombbal megjelenített következő párbeszédpanel beállításai szerint, saját választásunk alapján telepíti a CorelDRAW Graphics Suite összetevőit, moduljait, szkener és digitális fényképezőgép meghajtóit, a telepített eszközök színprofiljait, illetve betűtípusokat (lásd az 1-7. ábrát). Az összes komponens telepítésével érhetjük el a program maximális telepítési helyigényét. Ha nincs lapolvasónk, vagy nem akarunk raszterképet vektorizálni, nem olvassuk az angol nyelvű súgólapokat, nem szerkesztünk térbeli modelleket stb., akkor a megfelelő kapcsolókat kapcsoljuk ki, és így az azoknak megfelelő programrészek nem kerülnek fel a merevlemezre.

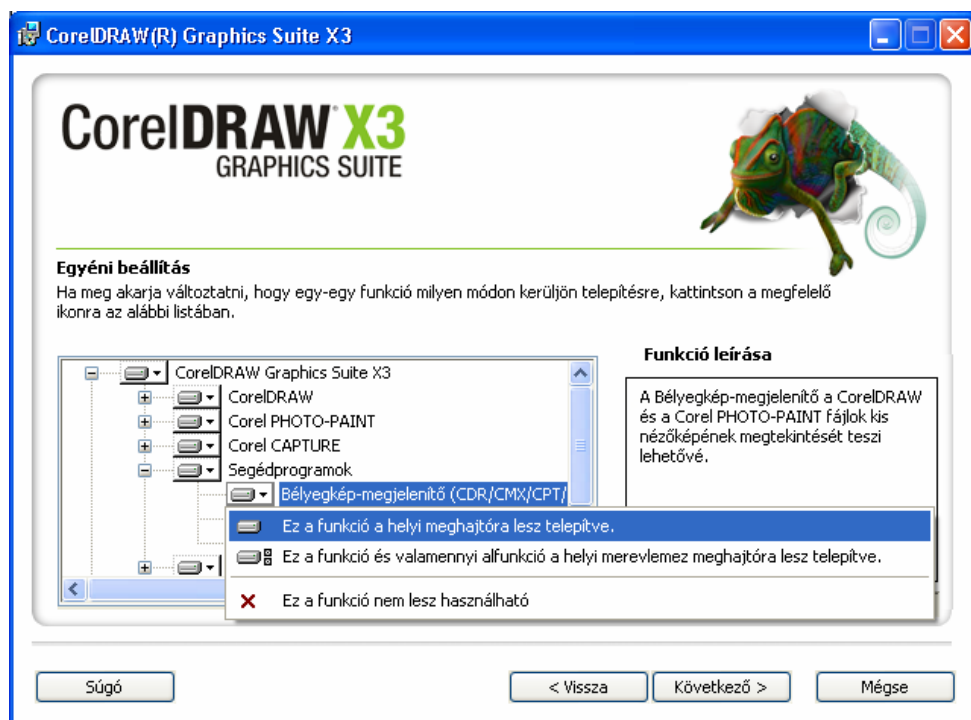
A telepített egységek ezzel a módszerrel később is bővíthetők (akkor azonban csak a még nem telepített elemek kerülnek fel gépünk merevlemezére, illetve a meglévők távolíthatók el). A telepítendő elemeket a helyigényt is mutató összetevők listából választjuk ki úgy, hogy rákattintunk a megfelelő komponens előtti  nyomógombra.

Ekkor megjelenik egy menü, amelynek parancsaival az adott ágba, vagy az abból nyíló ágakban található komponensek telepítését választhatjuk ki:

Ez a funkció a helyi meghajtóra lesz telepítve (This feature will be installed on local hard drive): Az adott ágba található összetevőket telepíti.

Ez a funkció és valamennyi alfunkció a helyi merevlemez meghajtóra lesz telepítve (This feature, and all subfeatures, will be installed on local hard drive): Az adott ágban található összetevőket telepíti. Teljes a telepítés, ha ezt a *CoreIDRAW Graphics Suite* ágban választjuk ki.

Ez a funkció nem lesz használható (This feature will not be available): Nem telepít semmit az ágban és alágain.



1-7. ábra

Az ágot jelölő ikon fehér háttérrel jelenik meg, ha az adott ág összes elemét kiválasztottuk, szürkével ha csak néhányat. A kiválasztott elem ismertetését a **Funkció leírása** (Feature Description) mezőben olvashatjuk. A párbeszédpanel jobb alsó sarkában ilyenkor megjelenik a megtakarítható merevlemez-terület, illetve a csökkentett funkcionalitáshoz szükséges tárolóhely.

A következő párbeszédpanelen adjuk meg a telepítés helyét. Ha az automatikusan felajánlott lehetőség nem felel meg, akkor ehhez

a **Change** nyomógombra kattintsunk (itt adhatjuk meg a program-csomag mappájának elnevezését). Ügyeljünk a kiválasztott meghajtón szükséges (Required) és rendelkezésre álló (Available) tárterületekre, az utóbbi mindenképpen haladja meg az előbbit, különben módosítanunk kell a telepítendő programrészeket. E nélkül folytatva a telepítést, hibajelzést kapunk. Ekkor tanácsos a **No** nyomógombra kattintani (a program visszalép az előző párbeszédpanelre), majd a Windows Intézője segítségével felszabadíthatjuk a megfelelő helyet és folytathatjuk a telepítést. A telepítés a **Telepítés** (Install) nyomógombbal indítható.

A főbb programrészek

CoreIDRAW: E csoportból a *Programfájlok (Program Files)* elemet ne távolítsuk el, azaz mindenképpen telepítsük, mert a program alapvető funkcióinak ellátásához szükséges állományok tartoznak ide. Ennek mérete jelenti a minimális telepítési helyigényt: 127 Mb-ot. A csoport további részei: *Súgóállományok (Help Files)* – a program súgóállományai, *Oktatóanyagok és példák (Tutors & Examples)* – a program interaktív oktatóállományai és példák, *Extrák (Extras)* – előre elkészített sablonok, mintázatok, stb.: *Kétoldalas nyomtatás varázsló (Duplexing Wizard)* – kétoldalas kiadványok készítését segítő varázsló, *Címkék (Labels)* – nemzetközi szabványoknak megfelelő etikettcímkék, *SB Profiler (Service Bureau Profiler)* – képkivonat készítő program a felhasználó támogatás számára, *Kiegészítő szűrők (Plug-in Filters)* – a CoreIDRAW, R.A.V.E. és Photo-PAINT beépülő grafikus szűrői, *Kézminták (Presets)* – előre elkészített, összetett hatások, amelyeket kiválasztott rajzelemeken alkalmazhatunk, *Csempék és keretek (Tiles & Frames)* – előre elkészített grafikai minták.

Corel PHOTO-PAINT: Bittérképes rajz-, illetve fényképszerkesztő program, amellyel – megfelelő memória birtokában – akár 45 négyzetméteres ábrák is szerkeszthetők. Kezeli a lapolvasókat és digitális kamerákat is. A csoport részei: *Programfájlok (Program Files)* – a bittérképes rajzprogram részei, *Súgóállományok (Help Files)* – a program súgóállományai, *Oktatóanyagok és példák (Tutors & Examples)* – a program interaktív oktatóállományai és példák, *Extrák (Extras)* – előre elkészített sablonok, mintázatok, stb.: *Csempék és keretek*

(*Tiles & Frames*) – előre elkészített grafikai minták, *Kiegészítő szűrők (Plug-in Filters)* – a PHOTO-PAINT beépülő grafikus szűrői.

Corel CAPTURE: Képernyőlopó rezidens program, amelynek segítségével a teljes képernyő, a munkaablak, egy kijelölt négyszögletes vagy elliptikus terület képe a vágólapra másolható. Beállíthatjuk a kurzor mentését is.

Segédprogramok (Utilities): Hasznos kiegészítő grafikus szolgáltatások gyűjteménye. A csoport legfontosabb részei: *Bélyegkép-megjelenítő (Thumbnail Display)* – *.cdr, .cmx, .cpt, .clk* CorelDRAW és CorelPHOTO-PAINT állományok ikonméretű képeinek megtekintésére szolgáló program. *Visual Basic for Applications 6.3* – A Microsoft fejlesztő környezete. *Bitstream Font Navigator 5.0* – karakterkészlet kezelő program.

Fájltípusok importálása/exportálása (Import/Export File Types): Ezt követően adjuk meg az alkalmazható grafikus, animációs és szövegszűrőket, amelyek segítségével a más alkalmazásokkal készített dokumentumokat is feldolgozhatjuk, illetve ilyen formátumban exportálhatjuk a programmal készített dokumentumainkat.

Felhasználói kézikönyv (User Guide): Angol nyelvű felhasználói kézikönyv.

Writing Tools: Nyelvi eszközök (sajnos a magyar nyelvet jelenleg nem támogatják). Itt állíthatjuk be az alapértelmezett nyelvet (*Default Language*), illetve a nyelvi szolgáltatások alkalmazásához szükséges nyelvet. Angol nyelven helyesírási, szinonima- és elválasztási szótár, nyelvi tanácsadó használható.

Ha valamit elrontottunk, akkor a **Vissza** (Back) nyomógombbal visszaléphetünk a megfelelő helyre, egyébként indítsuk el e telepítést a **Telepítés** (Install) nyomógombra kattintva.

A telepítés befejezését követően, (a Befejezés (Finish) nyomógombra kattintás után) regisztrálhatjuk (legálisan beszerzett) szoftverünket, egyébként csak a 15 napos próbaváltozatot használjuk, mely után ismét megjelenik a regisztrációt sürgető funkció. A regisztráció a termékfrissítések, hírek, információk eléréséhez célszerű, de nem kötelező.

A program eltávolítása

Részleges eltávolításhoz tegyük be az 1. telepítőlemez a meghajtóba. Ekkor a licencszerződés elfogadása és a sorozatszám bevitele elmarad. A telepítési-törlési funkciókat a 8. ábra szerinti párbeszédpanelen állítjuk be.



1-8. ábra

A **Mégváltoztathatja...** (Modify) gombbal jelezzük, hogy új programrészeket telepítünk, vagy korábban telepített összetevőket távolítunk el, a **Kijavíthatja** (Repair) gombbal felújítjuk a korábbi telepítést. Erre akkor lehet szükség, ha valamilyen hiba miatt megsérülnek a telepített állományok. A **Mégváltoztathatja** gombot akkor választjuk, ha gyakorlott felhasználóként már az eredeti telepítés során is ezt a részletes beállítási lehetőséget alkalmaztuk. Ilyenkor a licenc-megállapodás párbeszédpanelje helyett az 1-7. ábra szerinti párbeszédpanelen végzett beállításokkal határozzuk meg a telepí-


tés további menetét. A **CorelDRAW Graphics Suite X3 eltávolítása** (Remove) gombbal távolíthatjuk el a korábban telepített alkalmazáscsomagot.

A Windows vezérlőpultját is használhatjuk a program eltávolítására. A vezérlőpulton indítsuk el a **Programok telepítése és törlése** alkalmazást. A megjelenő ablakban kattintsunk a **Programok módosítása vagy eltávolítása** ikonra, majd válasszuk ki a listán a *CorelDRAW Graphics Suite X3* programcsomagot, végül kattintsunk a **Módosítás/eltávolítás** gombra. Így a CorelDRAW csomag valamennyi alkalmazása vagy azok egy része törölhető a merevlemezről.

A telepítéseltávolító a Corel alkalmazásokkal készített fájlokat nem törli. A programok eltávolítása után esetleg a lemezen maradt fájlokat a Windows Intézőjével (Explorer) törölhetjük. A telepítéseltávolító nem törli az átnevezett parancsikonekat és az éppen használatban (a gép memóriájában) lévő állományokat sem. Ez utóbbiak eltávolítását a Windows újraindítása után szintén a Windows Intézőjével töröljük.

A program indítása

A korábban szerkesztett, illetve más Windows-alkalmazással létrehozott állományok, anyagok a **Start/Dokumentumok**, illetve a Windows XP esetében **Start/Legutóbbi dokumentumok** listából is kiválaszthatók (lásd az 1-9. ábrát). Ha egy ilyen CorelPHOTO-PAINT dokumentumra kattintunk (vagy olyan raszteres képre, amelyhez ezt az alkalmazást társítottuk), akkor betöltődik a CorelPHOTO-PAINT, majd abba a dokumentum, amelynek szerkesztését folytathatjuk. (Ha már fut a CorelPHOTO-PAINT, akkor így egy új szerkesztőablakot nyitunk, és abba töltődik a kiválasztott dokumentum).

A **Start** menü **Futtatás** (Run) parancsának kiadása után – azaz rákattintva előbb a  nyomógombra, majd a **Futtatás** sorra – beírással megadhatjuk, vagy a **Tallózás** (Browse) nyomógombra kattintás után a könyvtárszerkezetben kiválaszthatjuk a CorelPHOTO-PAINT program elérési útját.