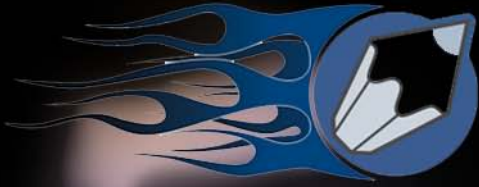


Magyar változat



# CorelDRAW 12 Biblia

*Dr. Pétery Kristóf*

Mercator  
Stúdió

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

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

ISBN 978-963-607-666-5

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

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

# TARTALOM

<b>TARTALOM .....</b>	<b>3</b>
<b>ELŐSZÓ.....</b>	<b>14</b>
<b>ISMERKEDÉS A PROGRAMMAL.....</b>	<b>18</b>
CorelDRAW! újdonságok.....	20
Megnövelt teljesítmény és kompatibilitás .....	21
Új rajzeszközök, segédeszközök.....	21
Virtuális résztörlő eszköz.....	25
Továbbfejlesztések.....	25
A program környezete .....	33
A CorelDRAW! 12 használata .....	37
A program telepítése és eltávolítása .....	37
A program indítása .....	46
A szoftverkörnyezet .....	51
Párbeszédpanelek és parancsok.....	56
Környezeti beállítások, alapértelmezések.....	58
Dokkolt ablakok .....	59
Az eszköztárak megjelenítése .....	59
SÚGÓ.....	64
A Súlyó lapjai és parancsai .....	65
A súlyóoldali szöveg helyi menüs parancsai .....	66
A Súlyó tartalomjegyzéke.....	67
A Súlyó tárgymutatója .....	68
A könyvjelzők kezelése .....	69
A CorelDRAW tankönyv .....	70
Egyéb súlyóparancsok.....	72

<b>ALAPFUNKCIÓK.....</b>	<b>74</b>
Dokumentum létrehozása.....	75
Egyéni címkeformátumok .....	80
Dokumentumkészítés sablonból.....	82
Dokumentum megnyitása .....	83
Munkaterület-megjelenítés .....	88
Megjelenítési üzemmódok.....	90
Vonalzó- és rácsbeállítás.....	95
Nagyítás és rajzmozgatás .....	98
Tulajdonságsávok.....	104
Parancsok visszavonása .....	106
Dokumentum mentése.....	107
Munkaablak bezárása.....	110
Kilépés, a munka befejezése.....	110
Rajzelemek létrehozása .....	110
Objektumok alapértelmezett tulajdonságai.....	111
Igazodás szabályozása .....	113
Téglalapok és négyzetek rajzolása.....	120
Hárompontos téglalapok.....	123
Ellipszisek, körök és ívek rajzolása .....	124
Hárompontos körök és ívek.....	127
Sokszög, csillag, csillagsokszög.....	127
Spirális rajzolása .....	130
Rácsozat készítése .....	131
Egyenesek és görbék rajzolása.....	132
Bézier görbék rajzolása .....	135
Művészi eszköz .....	136
Toll eszköz.....	142
Összekötő vonal eszköz .....	142
3 pontos görbe eszköz .....	143
Interaktív csatlakozó vonal .....	143
Méretvonal eszköz.....	146

Intelligens rajzeszköz .....	149
Előre elkészített alakzatok .....	149
Vonalkód készítése .....	150
Interaktív rajzeszközök .....	153
Interaktív kitöltő eszköz .....	154
Interaktív hálós kitöltés .....	171
Interaktív áttetsző eszköz .....	172
Interaktív vetett árnyék .....	176
Interaktív átváltozás eszköz .....	178
Interaktív kontúr eszköz.....	181
Interaktív torzítás eszköz.....	184
Interaktív burkológörbe eszköz.....	187
Interaktív térhatás eszköz.....	190
<b>SZÖVEGEK, SZIMBÓLUMOK.....</b>	<b>195</b>
Szöveg bevitele .....	196
Grafikus szöveg.....	198
Bekezdésszöveg .....	199
Kurzormozgatás .....	202
Szövegszerkesztési beállítások.....	204
Szövegírás, javítás .....	209
Szövegkijelölés.....	211
Vágás és áthelyezés .....	213
Ugrás adott helyre .....	213
Szövegkeresés és csere .....	214
Szövegfájl importálása .....	216
Szövegformázás.....	217
Kis- és nagybetű váltása .....	217
Karakterformák .....	218
Formázás gyorsgombbal, ikonnal.....	218
Karakterformázás párbeszédpanelen.....	220
Karakternövelés kerethatárig.....	222

Webkompatibilis szövegek .....	223
Karakterformázás tulajdonságával .....	223
Bekezdésformák .....	226
Formázás gyorsgombbal, ikonnal .....	226
Bekezdésformázás panelen .....	227
Tabulátorok beállítása .....	230
Felsorolásjelölés .....	233
Iniciálé készítése .....	234
Bekezdésformázás tulajdonságával .....	235
Bekezdésformázás vonalzóval .....	236
Szöveg görbére illesztése .....	237
Keret és hasábjellemzők .....	239
Stílusok kezelése .....	241
Nyelvi szolgáltatások .....	246
Nyelv beállítása .....	246
Szinonimaszótár .....	248
Helyesírás-ellenőrzés .....	249
Automatikus javítás .....	254
Szimbólumok kezelése .....	256
Szimbólumok bevitele .....	256
Szimbólumok átalakítása .....	258
Saját szimbólumok létrehozása .....	259
<b>RAJZELEMEK TULAJDONSÁGAI.....</b>	<b>263</b>
Kiválasztás és csere .....	268
Kitöltés nélküli rajzelem kijelölése .....	270
Kijelölés tulajdonságok alapján .....	272
Új keresések .....	274
Elmentett keresések alkalmazása .....	281
A keresés végrehajtása .....	282
Több objektum kijelölése .....	283
Vezetővonal kijelölése .....	283

Rajzelem-kijelölés és -csere .....	283
Szövegrész keresése .....	286
Szövegrész cseréje .....	286
Kitöltések és körvonalak .....	287
Körvonal szabályozása .....	287
Kitöltés szabályozása .....	296
<b>RAJZELEMEK MÓDOSÍTÁSA .....</b>	<b>306</b>
Átalakító eszközök .....	307
Rajzelemek mozgatása .....	307
Méretezés és nyújtás .....	311
Forgatás .....	313
Döntés .....	316
Tükrözés .....	318
Transzformálás az új eszközökkel .....	320
Traszformálások törlése .....	324
Rajzelemek szerkesztése .....	325
Alapvető rajzelemek módosítása .....	325
Rajzmódosítás a művészi eszközzel .....	341
Rajzelemek szétvágása .....	342
Zárt rajzelem, görbe szétvágása .....	344
Nyitott rajzelem, görbe szétvágása .....	344
Virtuális résztörlő eszköz .....	345
Objektumrészek törlése .....	345
Tetszőleges elforgatás .....	346
Objektumok érdesítése .....	347
Objektumok mázolósa .....	348
Objektumok összeforrasztása .....	348
Objektumok szétszedése .....	350
Objektumok metszete .....	350
Új vágófunkciók .....	351
<b>HATÁSOK .....</b>	<b>353</b>

Áttűnés objektumok között.....	353
Áttűnés széthasítása .....	356
Átmenet forgatással.....	356
Szöveg mint forrásobjektum .....	357
Áttűnés megadott útvonalon.....	358
Áttűnés másolása másik objektumpárra .....	360
Áttűnés klónozása .....	361
Átváltás törlése .....	361
Burkológörbék .....	361
Burkológörbe szerkesztése .....	363
A burkológörbe kitöltése .....	365
Objektum mint burkológörbe.....	366
Burkológörbe másolása .....	368
Burkológörbe törlése .....	368
Vetett árnyék .....	369
Vetett árnyék másolása .....	369
Vetett árnyék klónozása .....	370
Vetett árnyék törlése.....	370
Átlátszóság.....	371
Térhatás .....	372
A térhatás típusa .....	373
Térhatás forgatása .....	375
Fényforrások elhelyezése.....	375
Térhatás színe.....	376
Térhatás letörése.....	377
Térhatás másolása .....	378
Térhatás klónozása .....	378
Térhatás törlése.....	379
Kontúr .....	379
Kontúr másolása.....	380
Kontúr klónozása.....	381
Kontúr törlése .....	381

Lencse .....	381
Lencse szerkesztése .....	384
Lencse másolása.....	385
Lencse törlése .....	385
Perspektíva hozzáadása .....	386
Perspektíva másolása .....	386
Perspektíva törlése.....	386
MaszkMester befoglaló.....	386
MaszkMester hatás másolása .....	387
MaszkMester hatás törlése.....	388
Objektumok torzítása.....	388
Torzítás másolása .....	389
Torzítás törlése.....	389
Átváltó gombok.....	390
<b>RAJZELEMEK SZERVEZÉSE.....</b>	<b>393</b>
Rajzelemek törlése .....	393
Másolatok készítése .....	394
Hasonmások kezelése.....	396
Rajzelemek igazítása, elosztása .....	397
Objektumok sorrendje .....	401
Rajzelemek kombinálása.....	402
Egyszerűsítés .....	402
Rajzelemek csoportosítása.....	403
Objektumok zárolása .....	404
Az objektumkezelő .....	404
Rajzelemek rendezése .....	406
Tulajdonságok másolása.....	407
Rétegek kezelése .....	409
Új réteg létrehozása .....	410
Réteg törlése .....	410
Az aktív réteg.....	410

A rétegek zárolása.....	411
A rétegtulajdonságok beállítása.....	411
Adatbázis-műveletek .....	413
Az adatok objektumhoz kapcsolása .....	416
Az adatok megtekintése, formázása.....	417
Adatok másolása másik objektumra .....	417
Objektumadatok összegzése.....	418
Az objektumadatok kinyomtatása .....	419
<b>BITKÉPEK .....</b>	<b>421</b>
Bitkép importja.....	422
Képrészlet betöltése .....	423
Képbetöltés átméretezéssel .....	425
Képbetöltés lapolvasóról.....	425
Képbetöltés digitális kamerából.....	427
Képbetöltés objektumként .....	429
Objektumok bitképpé alakítása.....	431
Bitkép átméretezése .....	431
Bitkép konvertálása .....	432
Bitkép szerkesztése.....	439
Bitképek hatásai .....	443
Helyi kiegyenlítés.....	445
Színösszetevők módosítása .....	446
Fényerő, kontraszt és intenzitás .....	448
Színkiegyenlítés .....	448
A gamma eltolás beállítása.....	449
HSL összetevők beállítása .....	450
Karcolás eltávolítása .....	452
Színcsere.....	452
Csatornakeverő .....	454
Bitkép transzformációk .....	454
Grafikus hatások.....	455

Térbeli hatások .....	455
Művészi kézjegyek .....	458
Lágyító szűrők .....	462
Színátalakítás .....	464
Körvonalkeresés .....	465
Kreatív megoldások .....	466
Torzítások .....	470
Zajkezelés .....	473
Élesítés .....	475
<b>SZÍNKEZELÉS .....</b>	<b>477</b>
Díszítőszínek .....	477
Skálaszínek .....	480
Színmodellek .....	480
HSB modell .....	482
RGB modell .....	485
CMYK modell .....	486
CIE Lab modell .....	488
Palettakezelés .....	488
Színek választása .....	491
Színek létrehozása .....	491
A paletták testre szabása .....	491
Paletta készítése kijelölésből .....	493
Paletta készítése a dokumentumból .....	494
Színstílusok .....	494
A program színkezelője .....	496
<b>NYOMTATÁS, KÖZZÉTÉTEL .....</b>	<b>499</b>
A nyomtató beállítása .....	499
A nyomtatás paraméterezése .....	503
Elrendezésstílus szerkesztése .....	509
Az elhelyezés módosítása .....	511

Nyomatási stílusok elmentése, törlése .....	513
PostScript és egyéb beállítások.....	514
A beállítások kinyomtatása.....	516
A beállítások automatikus ellenőrzése .....	517
Színreosztás .....	518
Levilágítás .....	519
Közzététel a Weben .....	520
Közzététel PDF-ként.....	523
<b>TESTRE SZABÁS .....</b>	<b>524</b>
Általános beállítások.....	525
A munkaterület beállítása .....	526
Új munkaterület létrehozása.....	527
A munkaterület kivitele .....	528
A munkaterület behozatala .....	529
A billentyűzet beállítása .....	532
Alapértelmezett billentyűparancsok .....	534
Menük beállítása .....	544
Eszköztárak beállítása.....	545
Alapértelmezett ikonparancsok.....	547
<b>A PROGRAM MENÜSZERKEZETE .....</b>	<b>629</b>
Fájl menü.....	629
Szerkesztés menü .....	630
Nézet menü .....	632
Oldalelrendezés menü.....	633
Elrendezés menü.....	633
Effektusok menü.....	635
Bitképek menü.....	636
Szöveg menü.....	639
Eszközök menü .....	640
Ablak menü.....	641

Súgó menü .....	643
<b>AJÁNLOTT WEBHELYEK.....</b>	<b>645</b>
Corel portálok .....	645
Forgalmazók.....	646
Oktatóanyagok .....	646
Blogok.....	647
Fórumok .....	648
CorelDRAW oktatás.....	648
<b>IRODALOM.....</b>	<b>650</b>

# 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 CorelPHOTO-PAINT program rutinjait alkalmazza a raszteres bitképek feldolgozása során. Ezzel a szoftverrel szinte mindenféle képfeldolgozással kapcsolatos probléma megoldható.

A CorelDRAW! 12-ben ismét új intelligens rajzeszközök, rajzolás segítő eszközük jelentek meg, továbbfejlesztették a szövegkezelést, a szimbólumok támogatását, az exportálást és importálást (tekintettel az UNICODE szabványra), a görbék létrehozását, a mágnes működését, illetve egyebek között a formázó eszközöket.

A programot a Windows XP-re, illetve Macintosh OS X-re optimalizálták. A Windows XP felhasználók egyéni beállításai külön fájlban kerülnek tárolásra, így a munkamenetbe bejelentkezés után automatikusan az egyéni beállítások töltődnek be a program indításakor.

A program korábbi változatának használói már megszokhatták, hogy minden újabb változat csiszol a felhasználói felületen, így még könnyebben kezelhető, hatékonyabb, kellemesebb kezelői felületet tapasztalhatnak meg a kezdő és haladó felhasználók egyaránt. A kezelői felület egyes elemei már ismertek voltak a program korábbi változatából (menük, dokkoló ablakok), így a korábbi felhasználóknak nem kell teljesen újra tanulniuk a program kezelését.

A szoftver munkakörnyezete egyszerű, interaktív, a felhasználói felületet mindenki könnyen átalakíthatja úgy, hogy a legjobban segítse a hatékony munkát. A konkurens Adobe Illustrator felhasználói használhatják megszokott munkakörnyezetüket is, de mindenki a saját igényeinek megfelelő környezetet alakíthat ki, amelyet azután megoszthat másokkal.

A könyv szerkezete segít a CorelDRAW! titkainak mind mélyebb megismerésében. Az *Ismerkedés a programmal* fejezetben írtuk le a program telepítésével, futtatásával kapcsolatos általános, de a 12. programváltozat újdonságaival összefüggő tudnivalókat is. A következő fejezetek fokozatosan vezetnek be a program használatába. Ezek már feltételeznek bizonyos – a korábbi fejezetekben ismertett vagy a gyakorlatban megszerzett – ismereteket, ezért a kezdők számára mindenképpen javasoljuk a könyv olvasását az első fejezetről kezdeni.

Minden további fejezet épít a korábbi részekben taglalt részletekre, fogalmakra, melyeket az adott – általában az első előfordulási helyen magyarázunk meg.

Külön, terjedelmes szakaszt szenteltünk a programban megjelent újdonságoknak, amelyet a gyakorlottabbaknak is ajánlunk áttekinteni.

Az ismertetést több – remélem minden szükséges – helyen példa támasztja alá. Könyvünkben a CorelDRAW! 12 számos lehetőségét igyekeztünk ismertetni, több esetben azonban terjedelmi okokból a bemutatás mélysége nem érhetette 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 ismertetést több helyen példa támasztja alá. Könyvünkben a CorelDRAW! 12 számos lehetőségét igyekeztünk ismertetni, esetenként azonban terjedelmi okokból a bemutatás mélysége nem érhetette el az eredeti (bár nyilván jóval drágább) kézikönyveket. 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 (melyek a magyar nyelvű felület esetében is maradtak angol nyelvűek). 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 dokumentumaikat, rajzaikat, amihez ezúton is sok sikert kívánunk.

A papír alapú – hagyományos – könyvek kezelési módja némiképpen módosul az elektronikus könyvet „forgatók” számára. Ez a könyv az ingyenes Acrobat Reader 5.0, illetve Adobe Reader segítségével olvasható. Akinek nincs ilyen programja, az letöltheti többek közt a [www.adobe.com](http://www.adobe.com) webhelyről is. Az ilyen típusú könyvek igen előnyös tulajdonsága, hogy a képernyén megjeleníthető a tartalomjegyzék, amelynek + ikonjaival jelölt csomópontjaiban alfejezeteket tartalmazó ágakat nyithatunk ki. A tartalomjegyzék bejegyzései ugyanakkor ugróhivatkozásként szolgálnak. Ha egy fejezetre akarunk lépni, akkor elegendő a bal oldali ablakrészben megjelenített könyvjelző-lista megfelelő részére kattintani. Sőt az ilyen könyvek teljes szövegében kereshetünk.

A könnyebb kezelhetőség és az árcsökkentés érdekében továbbra is forgalmazzuk a négykötetes CorelDRAW 12 könyvsorozatunkat, amelyet azonban most egyetlen kötetben adunk ki. Ez köszönhető az Adobe Acrobat 9. verziójának is, mellyel a kötetet kisebb méretben tudtuk előállítani.

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

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

Szentendre, 2010. január

Köszönettel

a szerző.

# ISMERKEDÉS A PROGRAMMAL



A CorelDRAW! először 1988-ban jelent meg a kanadai piacon és hamarosan az IBM kompatibilis személyi számítógépeken használt vektoros rajzszerkesztők egyik legelterjedtebb, legkedveltebb változatává küzdötte fel magát az egész világon. A gyors népszerűséghez minden bizonnyal hozzájárult, hogy nem pusztán egyetlen programról, hanem a profi és az amatőr grafikusoknak, ilyen-olyan céllal rajzolgatóknak, illusztrátoroknak egyaránt használható alkalmazáscsomagról beszélhetünk a CorelDRAW! kapcsán. A csomag tagjai a fejlesztés során tovább bővültek. Sorra jelennek meg a programcsomag egyes részeinek különböző (Macintosh OS, LINUX, OS/2) platformokon futó változatai. 2003-ban jelent meg a program 12-es változata, amelyet 2004-ben részben lokalizáltak, azaz a sűgön kívül csaknem mindent (menüket, párbeszédpaneleket) lefordítottak magyar nyelvre.

A termék legújabb változatában (CorelDRAW Graphics Suite 12) szintén nemcsak dobozában újult meg: egy programcsomagban kínál:

- internetes honlapszerkesztőt, vektoros rajzoló és irodai marketinges szoftvert (ez maga a CorelDRAW 12 program),
- fényképszerkesztő és festőprogramot (Corel Photo-Paint 12),
- animációkészítőt (ez a Corel R.A.V.E. nevű alkalmazás 3. változata),
- a munkaautomatizáláshoz a Microsoft Visual Basic for Applications 6.3 ipari szabvány szerint elkészített programnyelvet,

- a fontok telepítésére, eltávolítására, csoportosított megjelenítésére használható betűkészlet-kezelőt (Bitstream® Font Navigator 5.0 változatát – csak a Windows verzióhoz),
- Font Reserve betűkészlet-kezelőt Macintoshhoz,
- a bittérképből vektoros képet előállító szoftvert (CorelTrace 12),
- a szöveges tartalmú bitképek felismerésére szolgáló programot (a ScanSoft® OmniPage SE változatát)
- a Kodak Digital Science színkezelő rendszert,
- az animációk és akár programba ágyazott képek mentésére szolgáló „képlöpő” programot (Corel Capture 12),
- a CorelDRAW programmal előállított PDF-állományok megtekintéséhez PDF-olvasót (Adobe Acrobat Reader 5),
- Quicktime 6 lejátszót,
- a lynda.com interaktív oktató CD-jét,
- valamint grafikus szűrőként Adobe Photoshop kompatibilis plugin programokat (Digimarc Digital Watermarking, Human Software Squizz!).

Ezekon kívül a program telepítő CD-in hozzájutunk még 10000 kész ClipArt rajzhoz, 1000 TrueType betűtípushoz és 1000 fényképhez és más beépíthető objektumhoz.

A Windows felhasználók a Domino elnevezésű, a magyar nyelvű felületet tartalmazó CD-n találnak még hazai fejlesztésű textúrákat, nyomdai minőségű UNICODE alapú magyar betűkészleteket és tananyagokat is.

Ebben a könyvben csak a csapat vezéregyéniségével, a CorelDRAW-val foglalkozunk, a többi tagra külön kötetben szándékozunk kitérni. Az első két fejezetben a rajzszerkesztőnek azokat az alapszolgáltatásait írjuk le, amelyek ismerete feltétlenül szükséges a program működtetéséhez. Itt ismertetjük a legújabb változatban megjelent újdonságokat, a rendszer erőforrásigényét, a program telepítését és eltávolítását, a használathoz szükséges parancsok közül az alapvetőket (a megjelenítés, a fájlkezelés és az egyszerű objektumok létrehozásának parancsait), valamint a segítő és oktató rendszer alkalmazását, az online Internetes kapcsolatok elérését.

Az ismertetés további részében grafikának nevezzük a rajzszer-

kesztővel előállított, lemezen tárolt állományt. Mivel a program hibrid, azaz raszteres és vektoros elemek kezelésére is alkalmas, az állományok tartalmazhatnak bitképeket, grafikus szövegeket és „normál” szöveges bekezdéseket, alakzatokat, alakzatátmeneteket, hatásokat, szimbólumokat, kitöltéseket stb. A programban különösen sok Adobe Photoshop plug-in kompatibilis hatást alkalmazhatunk: perspektív kihúzást, átváltozást egyik alakzataból a másikba, kontúrt, azaz körvonal-kiemelést, tollvonás-szimulációt, lencsét, vagyis a kijelölt objektumok részleges nagyítását. Ezekon kívül alkalmazhatjuk szinte az összes, a raszteres CorelPhoto-Paint szerkesztőben megismert bitképekre vonatkozó hatást is.

A könyvben a parancsok leírásánál a leütendő billentyűket keretezve jelöljük, például: **Enter**. Az egyszerre leütendő billentyűket (azaz a billentyűkombinációkat) a következőképpen jelöljük, például: **Ctrl+B**, míg az egymás után lenyomandó billentyűsorozatot: például **Alt,V,O**. A funkcióbillentyűket **F1**..**F11**-vel jelöljük. Az egyes menük parancsaira menü/parancsnévvel hivatkozunk, például: **Fájl/ Új**. A menüparancsok között elérhető almenük jele: **Fájl/Küldés ▶**. A parancsok írásmódja **vastag** betűs. Ugyanígy vastag betűvel jelöljük a paneleken előforduló nyomógombokat is, például: **Mégse**.

## CorelDRAW! újdonságok

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

Az új funkciók egy része más programokból ismertek (például a többlépcsős visszavonásnál használt dokkoló ablak erősen emlékeztet a Photoshop History palettájára). Az új fejlesztések egy része a CorelPHOTO-PAINT programból származik, amelynek legnagyobb vetélytársa a Photoshop. A teljes CorelDRAW Graphics Suite 12 programcsomag ugyanakkor kevesebb, mint felébe kerül a Photoshop CS (8.0) árának, nem is beszélve a tanár-diák licenckonstrukciók kedvező áru beszerzési lehetőségeiről.

## Megnövelt teljesítmény és kompatibilitás

A programcsomagot a stabil Windows XP és 2000 rendszerekre optimalizálták. Ennek köszönhetően a programcsomag alkalmazásai a korábbiakhoz képest nemcsak megbízhatóbbak, hanem lényegesen gyorsabbak is lettek. Mindegyik szoftvercsomagbeli alkalmazás kezeli a Windows biztonsági házirendjét, így a fájlokhoz való hozzáféréseket, az egyéni beállításokat a CorelDRAW 12-ben minden felhasználó egyedileg beállíthatja. A beállítások a felhasználói profil részét képezik, így mindenki a saját beállításait alkalmazhatja akkor is, ha többen, illetve – központi profil esetén – máshonnan (a vállalati hálózat egy másik számítógépéről) használja a programot.

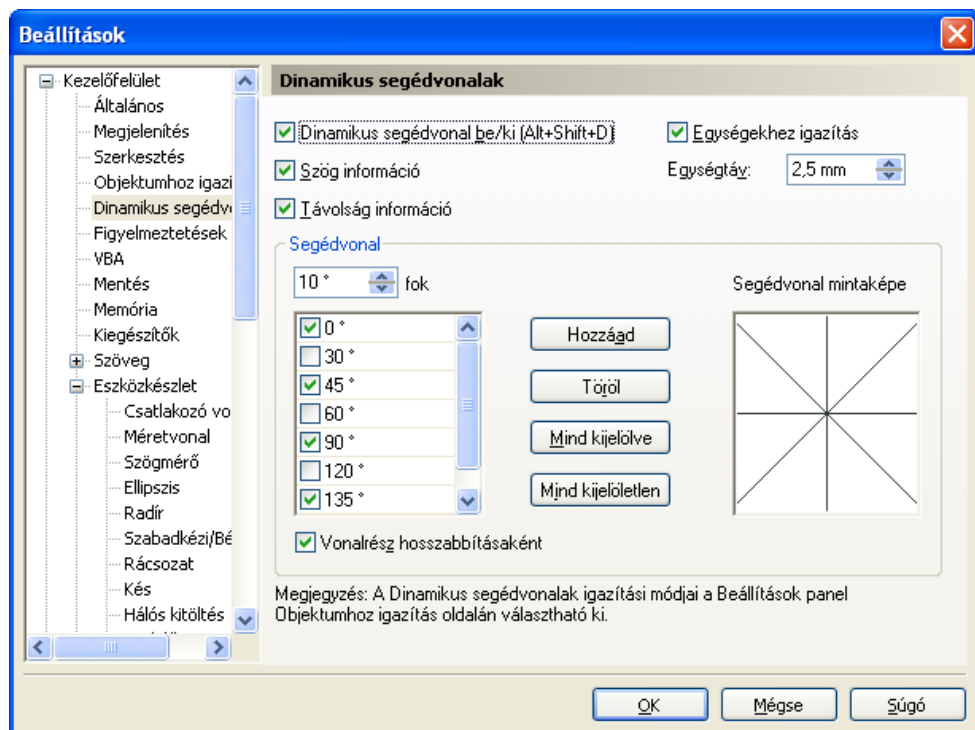
## Új rajzeszközök, segédeszközök

A szabatos és pontos munkát támogató újabb rajzi segédeszközök jelentek meg. Ezek egy része már korábban is ismert volt a nagy precizitást biztosító CAD programokból.

## Dinamikus segédvonalak

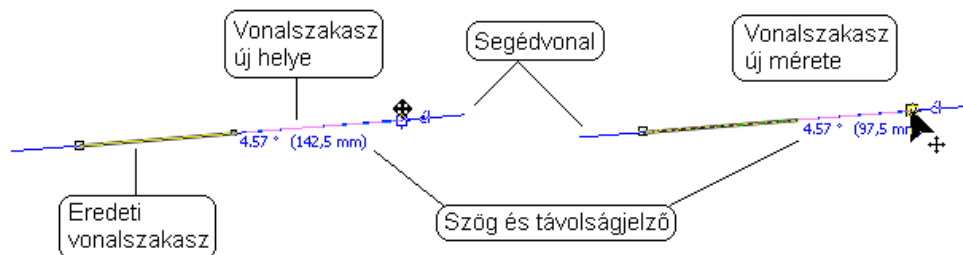
Az új dinamikus segédvonalak segítik a rajzolást és a grafikus objektumok minél pontosabb illesztését. A dinamikus segédvonalak az egér pozíciójától függően jelennek meg.

Ha az egérkurzor egy objektum-illeszkedési ponthoz, szöveg alapvonalhoz, illetve ezek meghosszabbításához ér, a segédvonalak láthatóvá válnak. Ennek segítségével könnyebben és pontosabban illeszthetőek az új objektumok, módosíthatók a régebbiek, vagy helyezhetők át görbék pontjai. A segédvonalak tulajdonságai (elforgatási fokuk: például 30, 45 fokos segédvonalak) megjelenítése beállítható a programban. Ehhez az **Eszközök** menü **Beállítások** parancsát adjuk ki, majd a párbeszédpanel bal oldalán válasszuk a *Kezelőfelület/Dinamikus segédvonalak* ágat – ugyanerre alkalmazható a **Nézet/Dinamikus segédvonal beállítása** parancs is (lásd az 1-1. ábrát).



1-1. ábra

A párbeszédpanel az alapértelmezett beállításokat mutatja, de egyedi beállítások is megadhatók. A dinamikus segédvonalakat a jelölőnégyzettel vagy az **Alt+Shift+D** billentyűkombinációval, illetve a **Nézet/Dinamikus segédvonal** paranccsal kapcsoljuk be vagy ki.



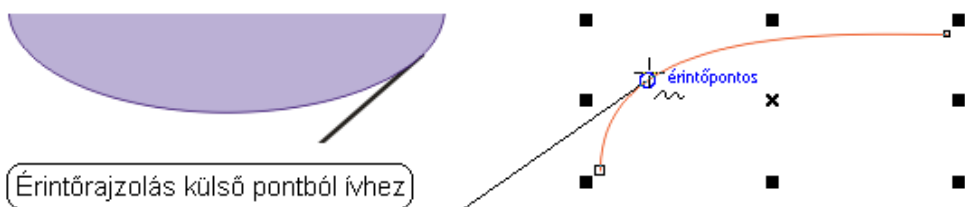
1-2. ábra

Az üzemmód bekapcsolt állapotában a párbeszédpanelen beállított jelölőnégyzeteknek megfelelő információk megjelennek az objektu-

mok létrehozása és átalakítása során (lásd az 1-2. ábrát). Ez, és a segédvonal segíti a pontos rajzolást.

## Objektumhoz igazítási pontok

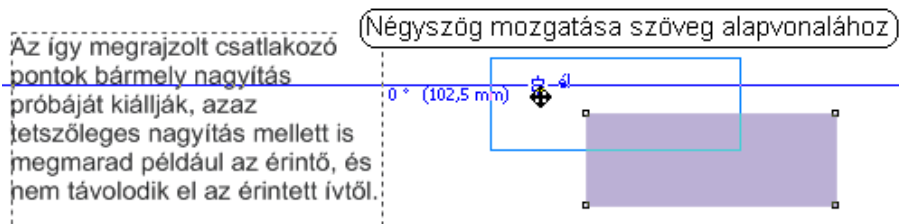
Az objektumok jellegzetes illesztési pontjainak megjelenítése (Snap Mode) szintén pontosabbá teszi ezen illesztőpontok kiválasztását. Ez a módszer a CAD programoknál régebben bevált gyakorlat. A CorelDRAW pontjelölései is hasonlóak az AutoCAD megszokott rendszeréhez. Az objektumokat kilenc új módon illeszthetjük precízebben egymáshoz: a Csomópont, Metszés, Felezőpont, Negyedelő, Érintő, Merőleges, Él, Középpont, Szöveg alapvonala illesztési pontok megjelennek, ha a kurzorral megközelítjük e jellegzetes helyeket (lásd az 1-3. ábrát).



1-3. ábra

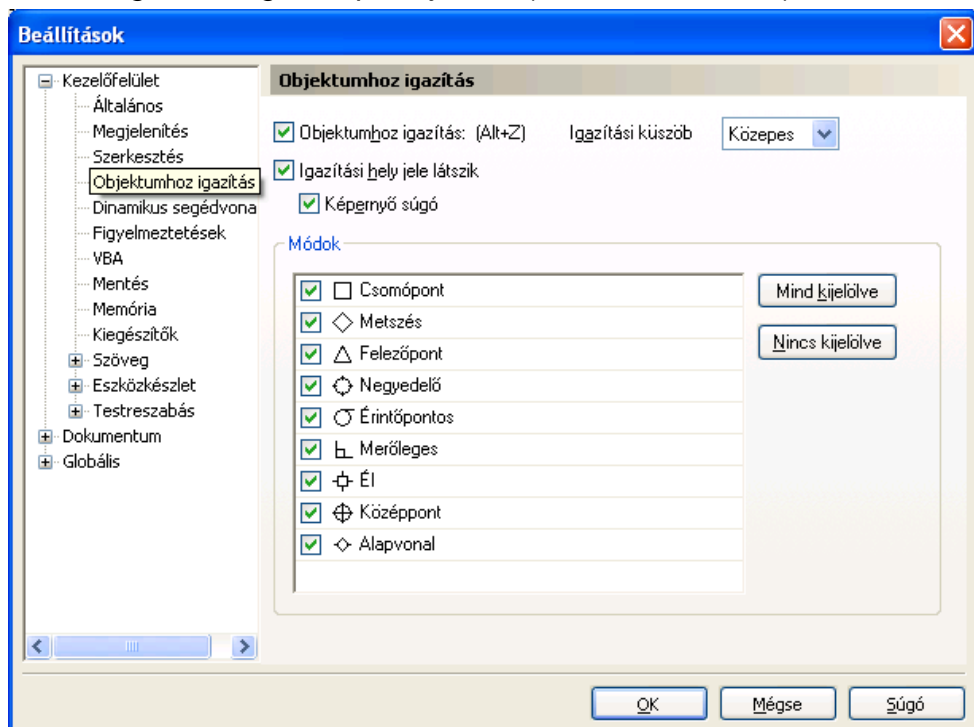
Az így megrajzolt csatlakozó pontok bármely nagyítás próbáját kiállják, azaz tetszőleges nagyítás mellett is megmarad például az érintő, és nem távolodik el az érintett ívtől.

Bekezdéses szöveg bármely sorának alapvonala felhasználható az objektumillesztéshez (lásd az 1-4. ábrát).




1-4. ábra

A segédvonalak vagy objektumok más objektumok jellegzetes pontjaihoz igazítását az **Eszközök/Beállítások** párbeszédpanel *Objektumhoz igazítás* ágán kapcsoljuk be (lásd az 1-5. ábrát).



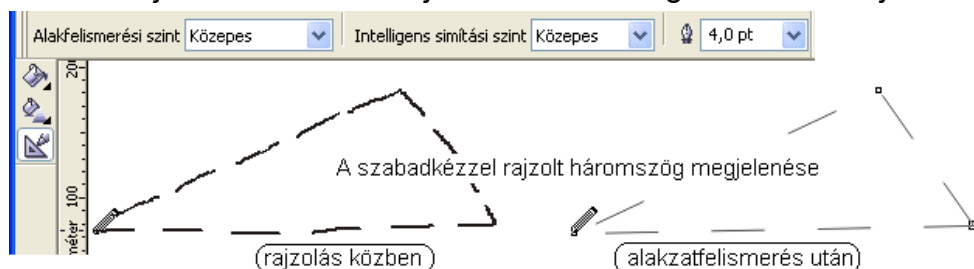
1-5. ábra

## Új Intelligens rajzolóeszköz

Az  Intelligens rajzolóeszköz ötvözi a szabadkézi rajz és az intelligens körvonalfelismerés új lehetőségeit. Az eszközzel kapcsolatban a **Beállítások** panel *Eszközkészlet* csoportjában csak a sebességet állíthatjuk be. Ha túl gyors lenne – ami összetettebb síkidomok esetében előfordulhat – állítsunk be nagyobb késési időt.


A rajzeszközt alkalmazva a program felismeri a szabadon felkicélt alapobjektumokat (egyenes, nyíl, négyszög, ellipszis) és azokat szabályos CoreDRAW objektumokká alakítja (lásd az 1-6. ábrát). Az alakfelismerési és simítási szint a Tulajdonság sor listáiban állít-

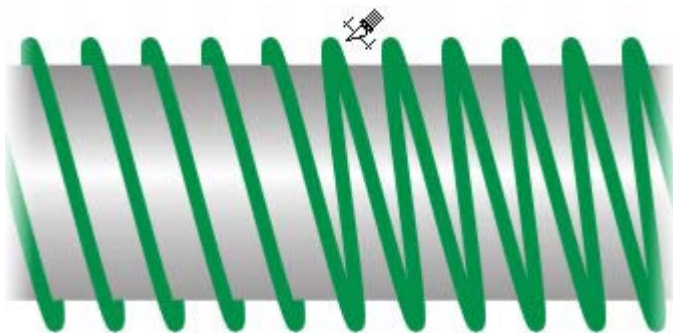
ható be. Az eszköz felismeri a vonalstílusokat is, vagyis a szaggatott vonallal rajzolt szabadkézi objektumokat is megfelelően alakítja át.



1-6. ábra

## Virtuális **résztrörlő** eszköz

Az új  Virtuális résztrörlő eszköz (Virtual Segment Delete) egy intelligens interaktív alakítóként dolgozik, kezelése egyszerű, használata hatékonyabbá teszi a mindennapi munkát.



1-7. ábra

Például az 1-7. ábrán bemutatott esetben egy rúdra tekert huzal imitációjához elegendő a rúd feletti fűrészfog-vonal látszólagos csomópontjaira kattintanunk a rúd felső részén, máris kitröli a kattintással megjelölt szakaszt a rúd alsó részéig.

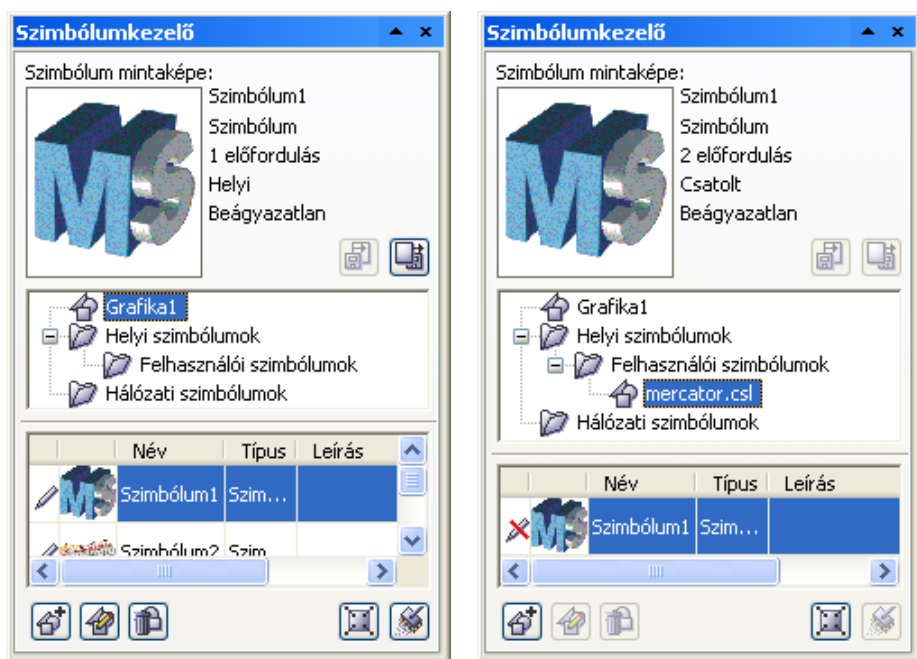
## Továbbfejlesztések

Több, korábban már ismert funkciót is továbbfejlesztettek a programban. Az új fejlesztések további lehetőségekkel egészítették ki az

ismert eszközkészletet. A következőkben csak röviden mutatjuk be ezeket az újdonságokat, melyek részletes leírását később olvashatják.

## Továbbfejlesztett szimbólumkezelés

A szimbólumokat olyan ábrákból, ábrarészletekből készítjük, amelyeket később sokszor felhasználnánk. A szimbólumként elmentett objektum bármikor felhasználható, és alkalmazásával megőrizzük az eredeti jellegzetességeket. Speciálisan ilyen elem lehet egy céglogó, amelyet a cég arculati kézikönyve előír. A szimbólumok alkalmazásával a rajzméret jelentősen csökken és a program rajzfeldolgozási sebessége nő. A CDR-fájlokon túl a PDF-fájlok készítésekor is hasznos, hiszen az Adobe Acrobat formátum szintén támogatja a szimbólumkezelést!



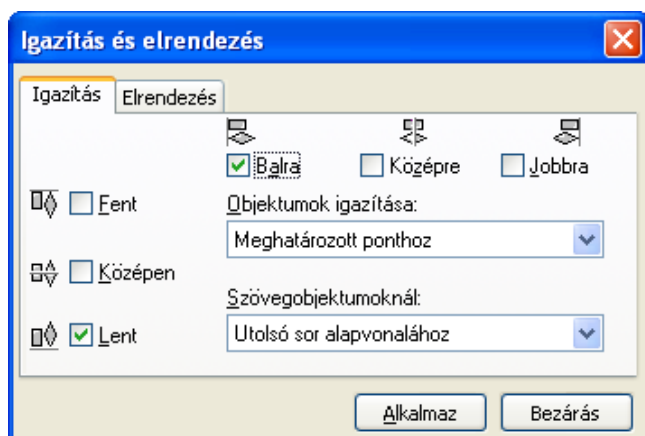
1-8. ábra

A szimbólumkezelőt az **Ablak/Dokkolók** ▶ **Gyűjtemény** paranccsal, vagy a **Ctrl+F6** billentyűkombinációval jeleníthetjük meg és rejthetjük el (lásd az 1-8. ábrát). A továbbfejlesztett szimbólumkezelés biz-

tosítja, hogy a szimbólumkezelőn keresztül akár a hálózaton is tároljunk szimbólumokat, így azok könnyen megoszthatók másokkal is.

## Újratervezett Igazítás és Elrendezés


Az igazítási és elrendezési parancsok listáiban megjelent újabb elemek még több lehetőséget kínálnak a pontosabb és gyorsabb illesztésekhez (lásd az 1-9. ábrát). Igazíthatunk rajzelemeket az aktív objektumhoz, oldal széléhez, oldal közepéhez, rácshoz, meghatározott ponthoz. Szövegobjektumoknál figyelembe vehetjük az *Első sor alapvonalához*, az *Utolsó sor alapvonalához* vagy a *Határoló dobozhoz* lehetőségeket.



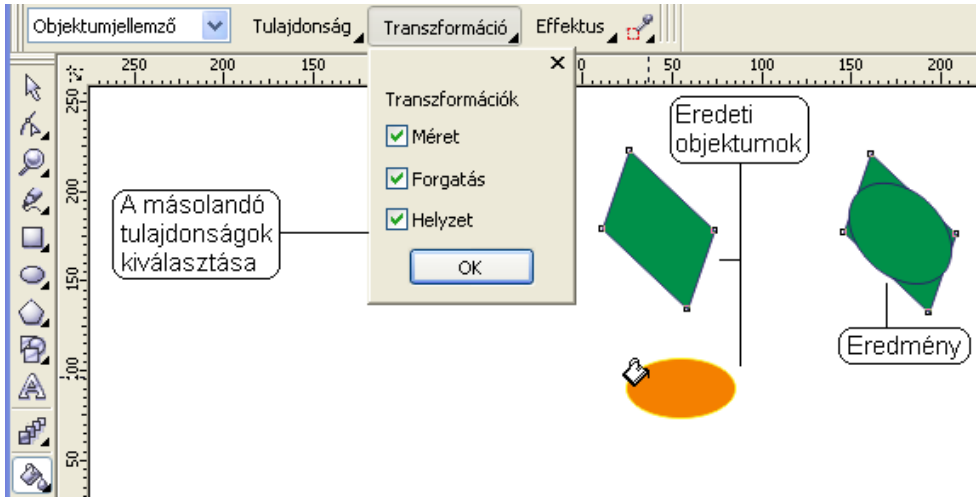
1-9. ábra

## Pipetta és Festékesvödör fejlesztés

A pipetta és a festékesvödör funkciót korábban az objektumszínek másolására használtuk. Most az egyik objektumról a másikra átvihetők a szín mellett az objektumok egyéb tulajdonságai (körvonal, kitöltés, szövegformázás), transzformációi (méret, forgatás, helyzet), effektusai (perspektíva, burkológörbe, átváltozás, térhatás, kontúr, lencse, MaszkMester, árnykék, torzítás) is.




A művelet végrehajtása előtt kiválasztjuk a  Festékesvödör eszközt, majd a mintát tartalmazó objektumot, utána jelölőnégyzetekkel megadjuk a Tulajdonságsor eszköztáron a másolandó tulaj-

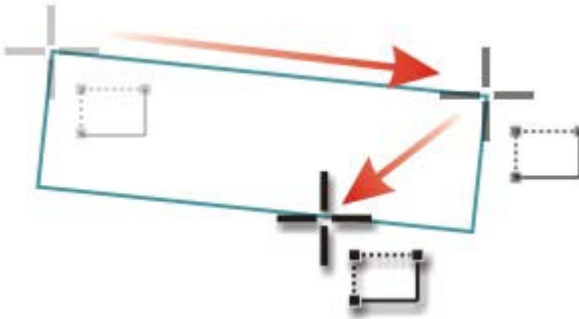
donságokat, végül a cél objektumra kattintunk. A kiinduló objektumok és az eredmény az 1-10. ábrán látható.



1-10. ábra

## Rajzolóeszközök fejlesztései

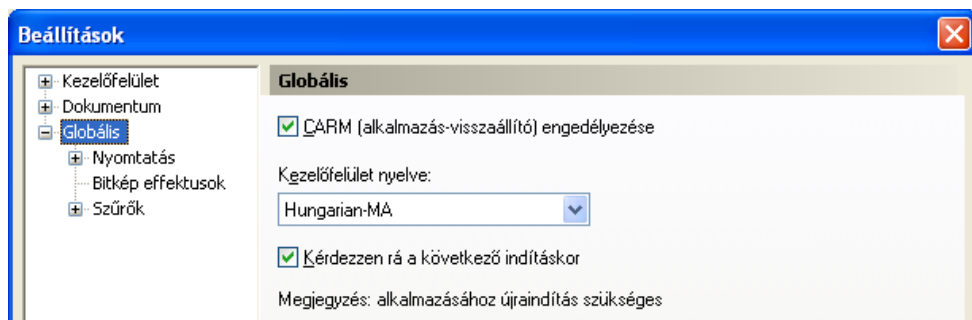
A  hárompontos téglalap,  hárompontos ellipszis és  hárompontos görbe rajzolásánál a harmadik méret (az első sarkot meghatározó kattintás és húzás után) pontos megrajzolásánál már rögzített az objektum középpontja és alapvonala, valamint a szélessége. Görbénél a kattintással megadjuk ez első végpontot, húzással a másodikat, végül kattintással a görbén lévő harmadik pontot.



1-11. ábra

## Kezelőfelület és testreszabhatóság

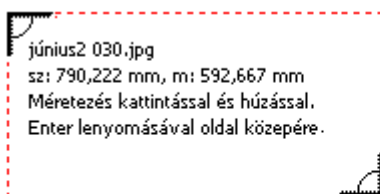
Az új XML formátumnak köszönhetően a Kezelőfelületek mostantól még könnyebben emelhetők át más rendszerekre. A kezelőfelület mentésekor egy áttekinthető és szerkeszthető kezelőfelületet adhatunk át más felhasználóknak. Ennek segítségével a rendszeradminisztrátorok minden felügyeletük alá tartozó gépre előre elkészített és testreszabott kezelőfelületet biztosíthatnak. Az **Eszközök/Beállítások** paranccsal megjelenített párbeszédpanel *Globális* lapján beállíthatjuk, hogy milyen legyen a kezelőfelületek nyelve, és erre a program indításonként rákérdezzen-e? Ez a beállítás is a felhasználói profil része így felhasználónként és újraindításonként is módosítható. A beállítás a következő indításnál lép életbe.



1-12. ábra

## Új, Intelligens Import Kurzor

Az Intelligens Import Kurzor segítségével a kép beillesztése előtt megtekinthető és beállítható a pontos méret, felbontás (lásd az 1-13. ábrát).

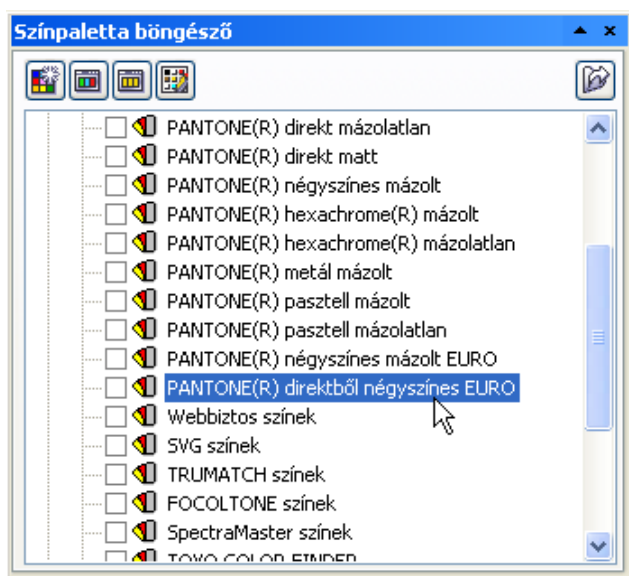


június2 030.jpg  
sz: 166,936 mm, m: 125,202 mm

1-13. ábra

## Új színpaletták beágyazása

A program színpalettái közé került ismét néhány új, igen fontos színpaletta. Ezek a Pantone EURO színpalettái (amelyeket a legtöbb nyugat-európai nyomdában standardként használnak!), valamint az új standard SVG-színpaletta.



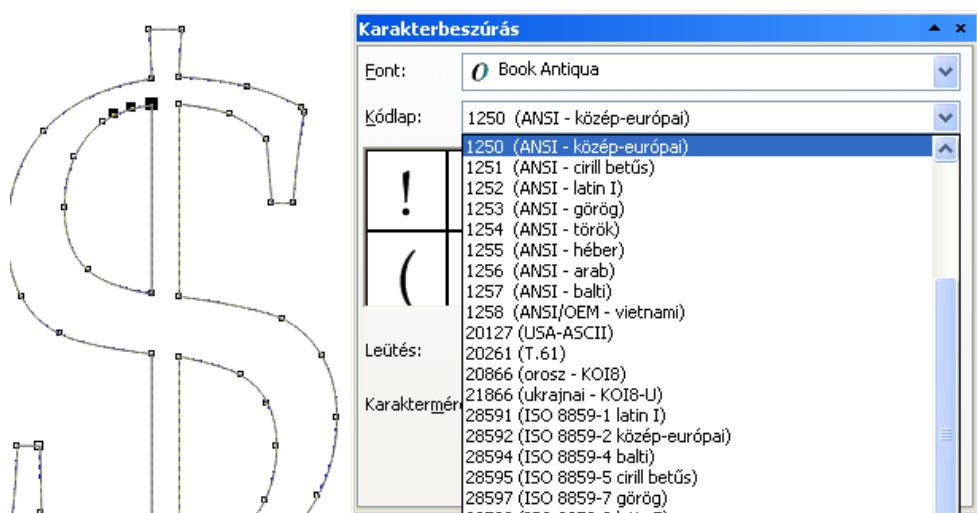
1-14. ábra

## Szövegkompatibilitás és nyelvtámogatás

A UNICODE alapú betűkészletek már a PC-k mellett, a Macintosh rendszereken is tért hódítanak. Ilyen az OpenType betűtípus. A korábbi CorelDRAW változat (11) egyik legnagyobb nyelvi problémát a nem UNICODE alapú betűkészletek (pl. CorelDRAW 9-es verzió betűkészletei) kezelése jelentette.

A hazánkban elterjedt korábbi szabványok szerint készült betűtípusok átalakítására, beolvasására a CorelDRAW 12, illetve a Panose Font Matching (fonthelyettesítő) megfelelő megoldást biztosít. A dokumentum megnyitásakor kiválaszthatjuk a betűtípusnak megfelelő nyelvi kódlap támogatást, ennek köszönhetően a régebbi dokumentumok is tökéletesen jelennek meg. A szövegdozókra az

objektum tulajdonságainak beállításakor külön-külön is meghatározhatjuk a nyelvi kódleptámogatást.



1-15. ábra

A Karakterekbeszúrás dokkolóablakot a fentieknek megfelelően szintén átalakították, így egy UNICODE-os betűkészlet (pl.: OpenType) tetszőleges szegmenséről beemelhető speciális karakter (akár szerkeszthető görbeként – lásd az 1-15. ábrát).

A Panose Font Matching (fonthelyettesítő) tartalmaz egy választható szűrőt, amellyel megjeleníthetők a megnyitott dokumentumban szereplő fontokhoz hasonló kódleptámogatással rendelkező betűkészletek. Ez is segítheti a későbbi problémák kiküszöbölését.

## Szebb szöveg megjelenés

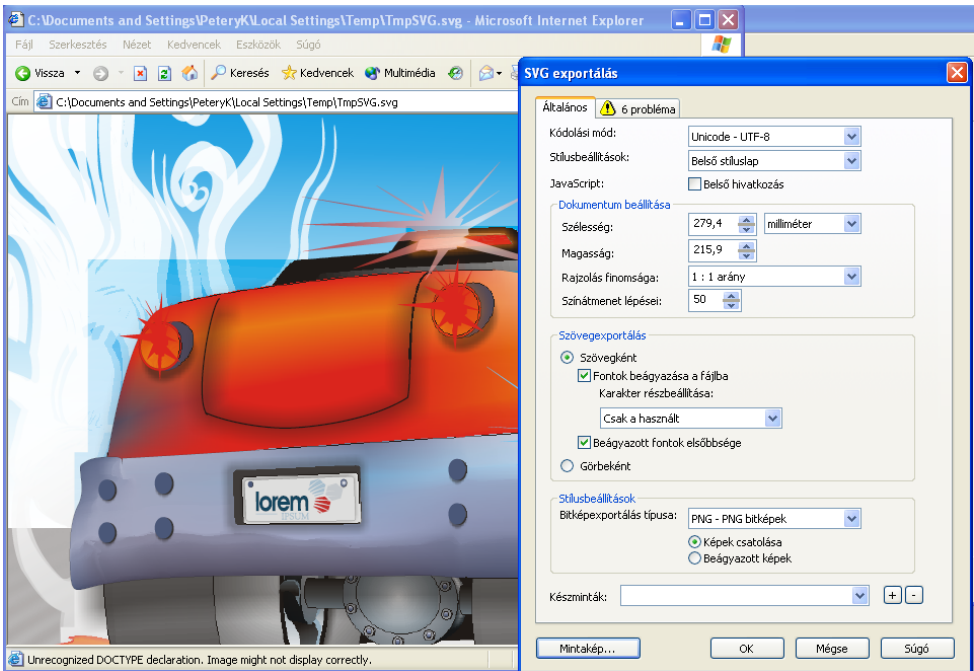
Javították a szöveg renderelésén. Ennek köszönhetően könnyebb lett a fontok kiválasztása, hiszen a fontok közötti távolság vagy kerning újraszámolásához nincs szükség nagyításra.

## Fájltípus kompatibilitás

Az előző változat óta végbement iparági fejlesztési irányoknak, új formátumoknak megfelelően továbbfejlesztették a fájlkonvertereket

is. A CorelDRAW 12 és a Corel Designer között információvesztés nélkül mozgathatók az anyagok.

Az SVG (*Scalable Vector Graphics*) támogatás bővülésével exportálás előtt a böngészőben a végeredmény megtekinthető (lásd az 1-16. ábrát). Az **SVG exportálás** párbeszédpanelen pedig beállítható a megfelelő kódolási mód, szövegimportálás és egyéb beállítások, amelyek kiértékelése még az exportálás előtt megtekinthető a **Probléme** lapon.



1-16. ábra

## Export Office alkalmazásokba

A program támogatja a Microsoft Word és RTF formátumokat, melyeknek megfelelően UNICODE karakterkezeléssel, táblázatokkal és a speciális natív MS Office XP fájlformátum információkkal adja át a dokumentumot.

## AutoCAD támogatás

Kibővítették a DXF és DWG szűrők funkcionalitását. Ennek megfelelően importálható és exportálható számos új tulajdonság, objektum (vonalstílusok, kitöltési minták, nyílhegyek, bitképek, alakzatok, Bézier görbék, szerkesztő vonalak, vonalláncok, grafikus és bekezdésszövegek).

## A program környezete

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

A számítógép típusát, összetételét általában az operációs rendszer igénye szabja meg, a CorelDRAW 12. változata azonban a gép processzorával szemben erősebb igényeket támaszt. A rajzprogram IBM és azzal kompatibilis számítógépeken, illetve Macintosh számítógépeken használható. Az alábbiakban ismertetjük a CorelDRAW 12 működtetéséhez éppen elégséges, illetve célszerűen megfelelő személyi számítógépek összetételét.

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

200 MHz-es Pentium II processzor (vagy PowerMac G3);

128 MB RAM;

kétszeres sebességű CD-ROM-meghajtó a telepítéshez,

250 MB szabad hely a winchesteren;

SVGA monitor és vezérlőkártya (1024x768 felbontással);