

# CorelDRAW® 9

Különleges hatások,  
bitkép műveletek

Dr. Péterfy 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 963 9430 69 2

© Dr. Pétery Kristóf PhD, 2002  
© Mercator Stúdió, 2002

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>7</b>
<b>KÜLÖNLEGES HATÁSOK</b> .....	<b>10</b>
Objektumok torzítása.....	10
A torzítás másolása .....	10
A torzítás törlése.....	11
Áttűnés objektumok között.....	11
Az áttűnés széthasítása .....	13
Átmenet forgatással.....	14
Szöveg mint forrásobjektum .....	15
Áttűnés megadott útvonalon .....	15
Az áttűnés másolása másik objektumpárra .....	17
Az áttűnés klónozása .....	18
Az áttűnés törlése .....	18
Burkológörbék alkalmazása.....	18
A burkológörbe szerkesztése .....	20
A burkológörbe kitöltése .....	21
Objektum mint burkológörbe.....	23
A burkológörbe másolása .....	24
A burkológörbe törlése .....	25
Vetett árnyék .....	25
A vetett árnyék másolása .....	25
A vetett árnyék klónozása .....	26
A vetett árnyék törlése.....	27
Objektumok átlátszósága .....	27

Kihúzás .....	28
A kihúzás típusa .....	29
A kihúzás forgatása .....	31
Fényforrások elhelyezése .....	31
A kihúzás színei .....	32
A kihúzás letörése .....	33
A kihúzás másolása .....	34
A kihúzás klónozása .....	34
A kihúzás törlése .....	35
Kontúr .....	35
A kontúr másolása .....	36
A kontúr klónozása .....	37
A kontúr törlése .....	37
Lencse .....	37
A lencse szerkesztése .....	39
A lencse másolása .....	40
A lencse törlése .....	40
Perspektíva hozzáadása .....	41
A távlat másolása .....	41
A távlat törlése .....	41
PowerClip befoglaló hatás .....	41
A befoglaló hatás másolása .....	42
A befoglaló hatás törlése .....	43
<b>SZÍNEK KEZELÉSE .....</b>	<b>45</b>
Díszítőszínek .....	45
Skálaszínek .....	47
Színmodellek .....	48
HSB modell .....	48
RGB modell .....	50
CMYK modell .....	51
CIE Lab modell .....	52

Paletták kezelése .....	53
Színek választása.....	55
Színek létrehozása .....	55
A paletták testre szabása .....	55
Paletta készítése kijelölésből.....	57
Paletta készítése a dokumentumból.....	57
Színstílusok .....	57
<b>BITKÉP MŰVELETEK .....</b>	<b>59</b>
Bitképek betöltése .....	59
Képrészlet betöltése .....	61
Képbetöltés átméretezéssel .....	62
Képbetöltés lapolvasóról.....	63
Képbetöltés digitális kamerából .....	65
Képbetöltés objektumként .....	69
Objektumok bitképpé alakítása.....	71
Bitképek szerkesztése .....	71
Hatások a bitképeken .....	75
Szintek kiegyenlítése.....	77
Helyi kiegyenlítés.....	78
Színösszetevők módosítása .....	79
A fényerő, kontraszt és intenzitás beállítása .....	81
Színkiegyenlítés .....	82
A gamma eltolás beállítása.....	82
HSL összetevők beállítása .....	83
Színcsere.....	85
Bitkép transzformációk .....	86
A bitkép átméretezése .....	87
Bitképek konvertálása.....	87
Grafikus hatások.....	88
Térbeli hatások.....	88
Művészi kézjegyek .....	90

Javító, elkenő szűrők.....	94
Színátalakítás .....	96
Körvonal keresés.....	98
Kreatív megoldások.....	99
Torzítások.....	103
Zajkezelés .....	106
Élesítés.....	108
<b>NYOMTATÁS ÉS PUBLIKÁLÁS .....</b>	<b>111</b>
A nyomtató beállítása .....	111
Nyomtatási beállítások.....	116
Elrendezésstílus szerkesztése .....	121
Az elhelyezés módosítása .....	122
A nyomtatási stílusok elmentése, törlése .....	124
PostScript és egyéb beállítások.....	125
A beállítások kinyomtatása .....	128
A beállítások ellenőrzése.....	128
Színrebotás .....	129

# ELŐSZÓ

Tisztelt Olvasó!

A kötetben olyan további rajzelem-módosítási parancsokkal ismerkedünk meg, amelyek az objektumok megjelenését jelentősen befolyásolják. Az itt tárgyalt hatások csaknem mindegyikét korábban redőnymenükön keresztül állíthattuk be, az új programváltozatban legtöbbjüket interaktív eszközök váltották fel. Ezeknek az alapvető rajzparancsokkal foglalkozó kötetben külön fejezetet szenteltünk „*Interaktív rajzeszközök*” címmel. Itt a korábban tárgyaltakat nem kívánjuk megismételni, de bemutatjuk, hogy az elkészített hatások hogyan alkalmazhatók másik rajzelemre. A hatást klónozhatjuk is (hasonmást készíthetünk), ekkor a forrás, vagyis a mintát adó rajzelem minden, az adott hatást érintő változása megjelenik a célon, vagyis azon a rajzelemen, amelyre a hatást átmásoltuk.

Ugyancsak itt tárgyaljuk a program színkezelését is. Ez a szolgáltatás részben megváltozott a korábbi programváltozat óta, amennyiben új paletták jelentek meg és egyidejűleg több palettát is tarthatunk a képernyőn.

A program színkezelése ezzel együtt igen egyszerű, könnyen elsajátítható. Öt szín megjelenítéséig használhatunk díszítőszínt, e színszám felett válasszunk a kikeverhető skálaszínekből. A választás tehát a dokumentumban előforduló színek számától függ.

A tökéletes színhelyesség csak meglehetősen drága eszközök alkalmazásával, hosszabb idejű feldolgozással biztosítható (színhőmérséklet-mérés a nyomdai termék előállításának minden fázisában, különleges nyomtatók és oxidációra kevésbé hajlamos festékek alkalmazása stb.).

A harmadik fejezet a bitképek, vagyis raszteres, fényképszerű objektumok kezelését tárgyalja. A CorelDRAW programcsomag része a Corel PHOTO-PAINT program is, amely igazán kiváló képességekkel rendelkező fotoretusáló, képmanipuláló eszköz. Ennek számtalan lehetősége közül néhányat (többnyire a képekre vonatkozó

különleges hatások kialakítását) beépítették a CorelDRAW programba is. Ennek oka az, hogy a CorelDRAW dokumentumok rendszerint „hibrid” tartalmúak, vagyis raszteres és vektoros elemek komplex összességét jelentik. Ugyanakkor a raszteres képszerkesztő is egyre több olyan tulajdonságot kap, amelyek korábban csak vektoros szerkesztőkben fordultak elő (ilyen például a rétegek, objektumok kezelése). Végso soron egyfajta konvergáló fejlődésnek vagyunk tanúi (ez igaz a konkurens termékekre is).

Végül, a negyedik fejezetben a dokumentumok nyomtatásával, levilágításával, publikálásával foglalkozunk.

Az ismertetést több – remélem minden szükséges – helyen példa támasztja alá. Könyvünkben a CorelDRAW! 9.0 számos lehetőségét igyekeztünk ismertetni, több esetben azonban terjedelmi okokból a bemutatás mélysége nem érthette el az eredeti (bár nyilván jóval drágább) kézikönyvekét. Minden olyan esetre, amikor az adott problémát nem tudjuk elég világosan megérteni ebből a könyvből, javasoljuk a program *Súgó* és *oktató* rendszerének, illetve a gyári kézikönyveknek áttekintését.

Az itt leírtak megértéséhez és alkalmazásához különösebb számítástechnikai ismeretekre nincs szükség, elegendő a DOS operációs rendszer és a Windows felhasználói környezet alapfokú ismerete.

A könyvet ajánljuk azoknak, akik kényelmesen, gyorsan, tetszős 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 segítségével olvasható. Aki nek 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.

Az elektronikus könyvek terjedelmének határt szab a megengedhető állományméret. Ezért az LSI Kiadónál hasonló témában megjelent könyvünkkel szemben, most a fontosabb fejezeteket önálló kötetekben, több helyen kiegészítve jelentetjük meg. Nem elhanyagolható szempont az sem, hogy így a felhasználónak elegendő csak a számára érdekes állományokat letölteni. Az első kötetben az alapvető rajzparancsokat, a másodikban a rajzelemek szervezését és módosítását, a harmadikban a különleges hatásokat és bitképes műveleteket, 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, 2002. szeptember

Köszönettel

a szerző.

# KÜLÖNLEGES HATÁSOK



Ebben a fejezetben olyan további rajzelem-módosítási parancsokkal ismerkedünk meg, amelyek az objektumok megjelenését jelentősen befolyásolják. Az itt tárgyalt hatások csaknem mindegyikét korábban redőnymenükön keresztül állíthattuk be, az új programváltozatban legtöbbjüket interaktív eszközök váltották fel. Ezeknek az alapvető rajzparancsokkal foglalkozó kötetben külön fejezetet szenteltünk „*Interaktív rajzeszközök*” címmel.

Ebben a fejezetben az ott tárgyaltakat nem kívánjuk megismételni, de bemutatjuk, hogy az elkészített hatások hogyan alkalmazhatók másik rajzelemre. A hatást klónozhatjuk is (hasonmást készíthetünk), ekkor a forrás, vagyis a mintát adó rajzelem minden, az adott hatást érintő változása megjelenik a célon, vagyis azon a rajzelemen, amelyre a hatást átmásoltuk.

## Objektumok torzítása




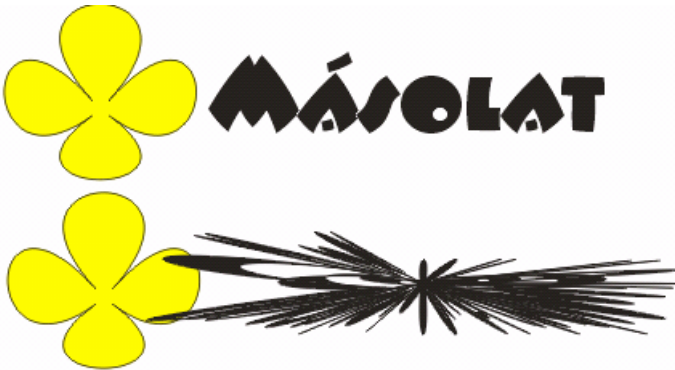
Az interaktív eszközök kinyílójáról kiválasztható Interactive Distortion eszközzel a kijelölt objektum élei, sarkai lekerekíthetők, illetve a csúcsok hegyesebbre húzhatók, elforgathatók, megszagathatók.

## A torzítás másolása

Bármely torzított objektum kihúzási tulajdonságai átmásolhatók tetszőleges olyan rajzelemre, amelyen torzítást egyébként is beállíthatunk (például bitképre és bekezdésszövegre nem alkalmazható) és más hatást még nem érvényesítettünk (például kihúzott objektumokat nem torzíthatunk – ha ilyesmire van szükségünk, akkor előbb torzítsunk, utána húzzuk ki a torzított rajzelemet).

Először jelöljük ki azt az objektumot, amelyre a hatást át akarjuk másolni. Utána adjuk ki az **Effects** menü **Copy Effect ▶ Distortion**


**From** parancsát (vagy kattintsunk az **Interactive Distortion Tool** tulajdonságáv  Copy Distortion Properties ikonjára), majd a ➔ formájúra változott egérkurzorral kattintsunk arra a rajzelemre, amelynek torzítását a kijelölt objektumra másoljuk. A torzítást alkalmazhatjuk grafikus szövegre is (lásd az 1-1. ábrát).






1-1. ábra



Ha a kijelölés nem sikerül, akkor a program lehetőséget ad az ismétlésre. A hibás kattintást követően megjelenő párbeszédpanelen válasszuk a **Yes** nyomógombot, majd ismételten próbálkozhatunk a torzítási mintaként szereplő forrásobjektum kijelölésével.

## A torzítás törlése


A kijelölt objektum torzítását az **Effects** menü **Clear Distortion** parancsával, illetve az **Interactive Distortion Tool** tulajdonságáv  Clear Distortion ikonjával szüntethetjük meg.

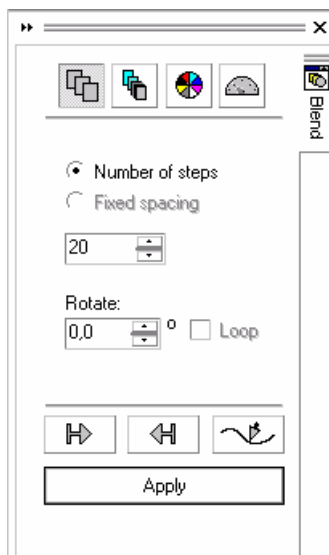
## Áttűnés objektumok között

 Az interaktív eszközök kinyílójáról választható  Interactive Blend Tool, vagyis interaktív áttűnés eszközzel egyik objektumot a másikba alakíthatunk. Az áttűnés dokkolt ablakát a  Blend Docker Window ikonnal jeleníthetjük meg (lásd az 1-2. ábrát).



Az áttűnés átmenetet képez a kezdő és a végobjektumok formája, színe, kitöltése között. A kiinduló rajzelemek lehetnek különféle díszítőszínekkel, árnyalatokkal kitöltött zárt vagy nyitott görbék. Mindenképpen szükséges, hogy az áttűnésbe vont objektumok ugyanazon a rétegen helyezkedjenek el. Az elkészített áttűnés dinamikusan viselkedik: bármelyik végpontjának módosítása maga után vonja a hatás többi elemének, az átmeneti objektumoknak átalakulását is. Ezeket az objektumokat az **Arrange** menü **Separate** parancsával (vagy a  Separate ikonnal) különíthetjük el. Az elkülönített rajzelemek csoportot képeznek, amelyet az **Arrange** menü **Ungroup** parancsával (vagy a **Ctrl+G** billentyűkombinációval, illetve  Ungroup ikonnal) bonthatunk fel. A dinamikusan kezelt objektumcsoport kiválasztásakor az állapotsorban a részobjektumok száma jelenik meg. Az első vagy az utolsó objektum kiválasztásakor a Control felirat és a rajzelem típusa jelzi, hogy az átmeneti objektumcsoport vezérlő elemét választottuk ki.

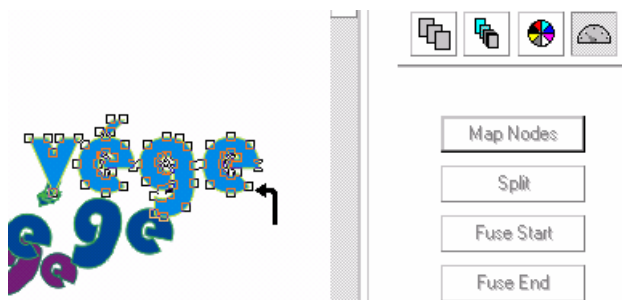
Az objektumpár kijelölése után, a megjelenített **Interactive Blend Tool** tulajdonságsávon vagy a dokkolt ablakban állítjuk be a rajzelemek közötti átmenet tulajdonságait (átmeneti elemek számát, elforgatását, irányát). A tulajdonságsáv elemeit korábban részletesen bemutattuk (lásd az 5-29. ábrát az alapvető rajzparancsokkal foglalkozó kötetben).

A dokkolt ablakban a  Blend Steps lapon a **Number of steps** választókapcsoló bejelölése után adjuk meg a következő beviteli mezőben az átmeneti lépések számát. Ha az áttűnési objektumokat görbe mentén hozzuk létre (lásd alább), akkor a **Fixed spacing** választókapcsoló bejelölése után megadhatjuk az átmeneti elemek között tartandó távolságot, amellyel – lévén a kezdő és a végobjektum távolsága adott – meghatározzuk a közbenső elemek számát is.




1-2. ábra


A dokkolt ablakban különböző lapokat is megjeleníthetünk a megfelelő beállítások érdekében. A  Blend Acceleration lapon határozzuk meg az átmeneti objektumok, vagy a kitöltések sűrítését a kezdő vagy a végobjektum felé. A  Blend Color lapon a kezdő és végobjektum kitöltő színei közötti színátmenetek irányát szabjuk meg.



1-3. ábra

A program az áttűnés közbenső objektumait a kezdő és végobjektumok kijelölt csomópontjainak felhasználásával végzi. Ha nem a megfelelő hatást értük el, akkor válasszunk másik csomópontot. A  Miscellaneous Blend Options lapon választhatjuk a **Map Nodes** funkciót. Ekkor pontos csomópont-meghatározással szabhatjuk meg a kezdő és végobjektumok azon csomópontjait, amelyeket az áttűnés kialakításához a program alkalmaz.

## Az áttűnés széthasítása


Az átmeneti objektumokat a program dinamikusan hozza létre, önállóan nem szerkeszthetők. Ha egy „belső” objektum szerkesztésére lenne szükségünk, akkor az adott rajzelemnél széthasítjuk az áttűnést a  Miscellaneous Blend Options lapon található **Split** nyomógombbal. Ezzel a módszerrel akár több vezérlőobjektumot is elhelyezhetünk az átmeneti rajzelemek csoportjában.

A hasításhoz megjelölt átmeneti objektum eltávolítható, tovább szerkeszthető, és önmaga is kezdő, illetve vég vezérlő objektummá válik (lásd az 1-4. ábrát). A közbenső vezérlő objektumokat csak a

görbe mentén mozgathatjuk el, ha az átmeneti objektumcsoportot korábban egyedi útvonal mentén hoztuk létre.





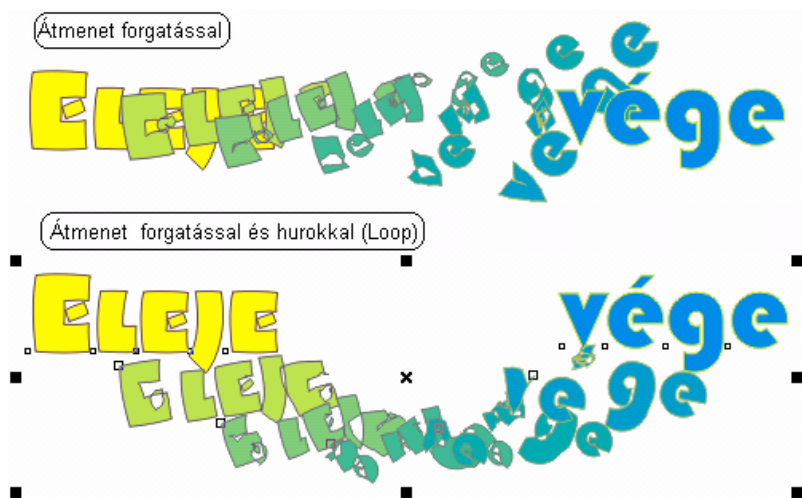
1-4. ábra

A széthasított áttűnésszakaszok ismét egyesíthetők, ha a közbenső vezérlőobjektumokat beolvasztjuk. Erre használjuk a  Miscellaneous Blend Options lapon található **Fuse Start** és **Fuse End** nyomógombokat.

## Átmenet forgatással

Az átmeneti objektumokat középpontjuk körül forgatjuk el, ha a **Rotation** mezőben megadjuk a forgatási szöveget és kikapcsoljuk a **Loop** jelölőnégyzetet (lásd az 1-5. ábra felső részét). A pozitív irány az óramutató járásával ellentétes. A forgatás középpontját az első és utolsó átmeneti objektumok forgatási középpontját összekötő szakasz felezőpontjába helyezzük, ha bejelöljük a **Loop** jelölőnégyzetet (lásd az 1-5. ábra alsó részét).

A kezdő és végobjektumok  szimbólummal forgatási középpontjának áthelyezését az átmeneti rajzelemek dinamikusan követik. Ez a szimbólum akkor jelenik meg a kiválasztott rajzelem  szimbólummal jelölt középpontja helyén, ha még egyszer az objektum belsőjébe kattintunk.



1-5. ábra

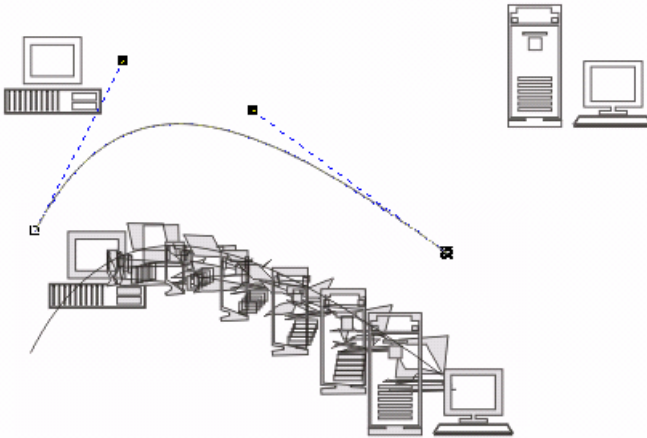
## Szöveg mint forrásobjektum

A grafikus szövegeket felhasználhatjuk az áttűnések kezdő vagy vég, esetleg mindkét pozíciójában (lásd az 1-5. ábrát). Ezek az objektumok megőrzik szöveg jellegüket és később is szerkeszthetők, illetve a beépített eszközökkel a választott karakterkészletől függően formázhatók. A szöveg szerkesztéséhez jelöljük ki az objektumot, utána adjuk ki a **Text** menü **Edit Text** parancsát, vagy nyomjuk meg a **Ctrl+Shift+T** billentyűkombinációt. Az **Edit Text** párbeszédpanel **Format Text** nyomógombjának lenyomása után formázhatjuk a szöveget. A szöveg módosítása, formázása után a program automatikusan átrajolja az áttűnési objektumcsoport elemeit is.




## Áttűnés megadott útvonalon


Az átmenet alapértelmezés szerint a két kiinduló objektum közötti egyenes mentén következik be. A kezdő és végobjektumok közötti átmeneti elemeket elhelyezhetjük egy zárt vagy nyitott görbével megadott útvonalon is. Az átalakítás útvonala ekkor egy előzetesen megrajzolt görbe, amelyhez az átalakítás során kialakított átmeneti formákat igazítjuk. Ha az átmeneti objektumokat elforgatva hozzuk

létre, akkor azok forgatási középpontjai a görbére esnek. A görbe áthelyezését, formázását az átmeneti objektumok dinamikus változással követik.




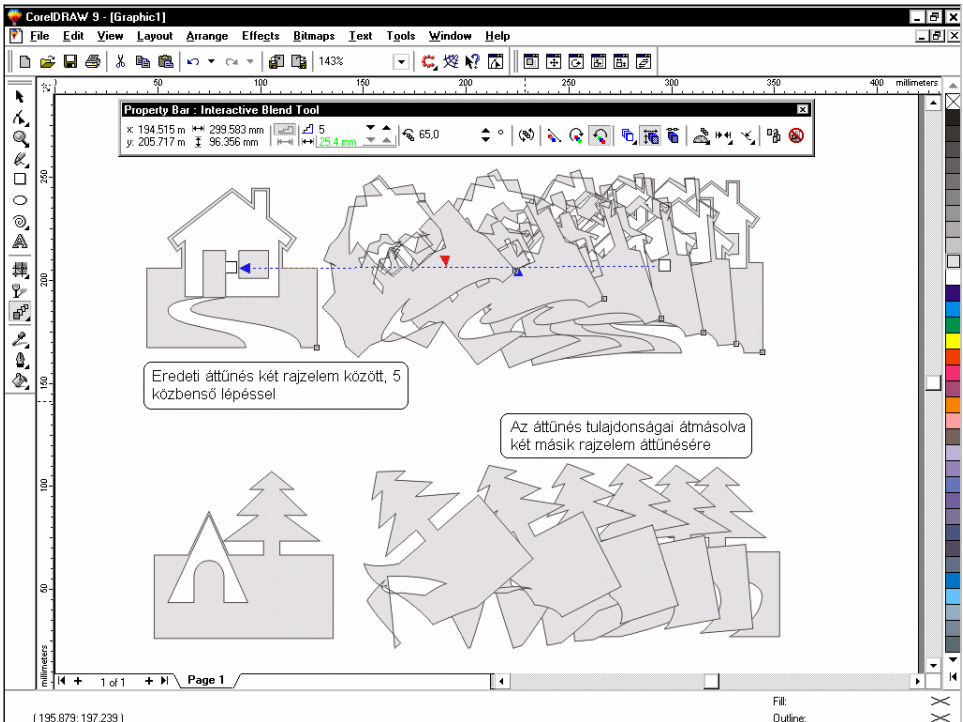
1-6. ábra

A kezdő objektumot a  Start, a végobjektumot az  End ikonnal, a nyomvonalat a  Path ikonnal jelöljük ki. A legegyszerűbb azonban a kezdő- és a végobjektumot egy közös (mind a két elemet tartalmazó) kijelölésbe vonni. Az **Apply** nyomógombbal létrehozzuk az áttűnést, majd megadjuk az útvonalat, és ismét az **Apply** nyomógombra kattintunk (lásd az 1-6. ábrát). Az átváltás közbeni formái a kezdő- és a végobjektum színeitől, kitöltöttségétől stb. függően más és más szabály szerint jönnek létre. A Start, End, Path ikonok kis menüt jelenítenek meg, amelynek **New** parancsával adjuk meg a megfelelő elemet, a **Show** parancs a lekérdezésre szolgál.

Ha az áttűnés után az útvonalat el akarjuk rejtetni, akkor jelöljük ki az áttűnést és adjuk ki az **Arrange** menü **Separate** parancsát, vagy a kattintsunk a  Separate ikonra. Ezután törölhetjük a külön kijelölt útvonalat. A Path ikon **Detach** parancsával szétválaszthatjuk az útvonalat és az áttűnést (visszaállunk a korábbi, egyenes útvonalat alkalmazó állapotr).

## Az áttűnés másolása másik objektumpárra

Ha kijelölünk egy objektumpárt, akkor e két objektum közötti áttűnés tulajdonságait nem kell egyenként beállítanunk, amennyiben létezik már rajzunkon másik objektumpár, amelyen áttűnést alkalmaztunk. Elegendő ilyenkor az **Effects** menü **Copy Effect** ► **Blend From** parancsát kiadnunk (vagy kattintsunk az Interactive Blend Tool tulajdonságáv  Copy Blend Properties ikonjára), majd a ► formájúra változott egérkurzossal kattintsunk arra a rajzelem-párra, amelynek áttűnési tulajdonságait alkalmazni akarjuk (lásd az 1-7. ábrát).



1-7. ábra