

Angol nyelvű változat



CorelDRAW X3

Biblia

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 978-963-607-881-2

© Dr. Pétery Kristóf PhD, 2011

© Mercator Stúdió, 2011

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

www.akonyv.hu és www.peterybooks.hu
www.facebook.com/mercator.studio

T: 06-26-301-549

06-30-305-9489

TARTALOM

TARTALOM	3
ELŐSZÓ	14
ISMERKEDÉS A PROGRAMMAL	17
CorelDRAW! újdonságok.....	19
Az újdonságok felfedezése.....	19
Objektumtöbbszörözés egyszerűen	20
Objektumok összefoglalása.....	22
Új fazetta beállítások	22
Sokszögek lekerekítése, lecsapása.....	23
Összetett csillag objektum.....	24
Új sorrendbeállító parancsok.....	25
Intelligens kifestés	25
Új szövegkezelés.....	26
Új színpaletták beágyazása.....	29
Raszterképek vektorizálása.....	30
Új parancs a Súgó menüben	31
Felülnyomásos előnézet.....	31
A program környezete	31
A CorelDRAW! X3 használata	35
A program telepítése	35
A program indítása	46
A szoftverkörnyezet.....	53
Párbeszédpanelek és parancsok.....	58
Környezeti beállítások, alapértelmezések.....	60
Dokkolt ablakok	61
Az eszköztárak megjelenítése	61

A sűgő	66
A Sűgő lapjai és parancsai	67
A sűgőoldali szűveg helyi menűs parancsai	68
A Sűgő tartalomjegyzéke.....	69
A Sűgő tárgymutatója	71
A könyvjelzők kezelése	71
A CorelDRAW tankönyv	72
Egyéb sűgőparancsok.....	74
ALAPFUNKCIÓK.....	77
Dokumentum létrehozása.....	78
Egyéni címkeformátumok	85
Dokumentumkészítés sablonból.....	87
Dokumentum megnyitása	88
Munkaterület-megjelenítés	93
Megjelenítési üzemműdök.....	95
Vonalzó- és rácsbeállítás.....	100
Nagyítás és rajzmozgatás	103
Tulajdonságsávok.....	108
Parancsok visszavonása	110
Dokumentum mentése.....	111
Munkaablak bezárása.....	114
Kilépés, a munka befejezése.....	115
Rajzelemek létrehozása	115
Objektumok alapértelmezett tulajdonságai.....	116
Igazodás szabályozása	117
Téglalapok és négyzetek rajzolása.....	127
Hárompontos téglalapok.....	130
Ellipszisek, körök és ívek rajzolása	131
Hárompontos körök és ívek.....	134
Sokszűg, csillag, csillagsokszűg.....	135
Spirális rajzolása	138
Rácsozat készítése	139

Egyenesek és görbék rajzolása	140
Bézier görbék rajzolása	142
Művészi eszköz	143
Toll eszköz.....	150
Törött vonal eszköz	150
3 pontos görbe eszköz	151
Interaktív csatlakozó vonal	151
Méretvonal eszköz.....	154
Intelligens rajzeszköz	157
Előre elkészített alakzatok	158
Vonalkód készítése	158
Interaktív rajzeszközök	162
Interaktív kitöltő eszköz	162
Interaktív hálós kitöltés	178
Interaktív átlátszóság eszköz.....	180
Interaktív vetett árnyék	183
Interaktív átváltozás eszköz	186
Interaktív kontúr eszköz.....	189
Interaktív torzítás eszköz.....	193
Interaktív burkológörbe eszköz.....	196
Interaktív térhatás eszköz.....	198
SZÖVEGEK, SZIMBÓLUMOK.....	203
Szöveg bevitele	204
Grafikus szöveg.....	206
Bekezdésszöveg	207
Kurzormozgatás	211
Szövegszerkesztési beállítások.....	212
Szövegírás, javítás	218
Szövegkijelölés.....	220
Vágás és áthelyezés	222
Ugrás adott helyre	222
Szövegkeresés és csere	223

Szövegfájl importálása	226
Szövegformázás	227
Kis- és nagybetű váltása	227
Karakterformák	228
Formázás gyorsgombbal, ikonnal.....	229
Karakterformázás dokkolóban	230
Karakternövelés kerethatárig.....	234
Webkompatibilis szövegek	234
Karakterformázás tulajdonságsávval.....	234
Bekezdésformák	237
Formázás gyorsgombbal, ikonnal.....	238
Bekezdésformázás dokkolóban.....	239
Tabulátorok beállítása	242
Felsorolásjelölés	246
Iniciálé készítése	247
Bekezdésformázás tulajdonságsávval.....	248
Bekezdésformázás vonalzóval	249
Szöveg görbére illesztése.....	249
Keret és hasábjellemzők.....	250
Stílusok kezelése.....	252
Nyelvi szolgáltatások	257
Nyelv beállítása	257
Szinonimaszótár	259
Helyesírás-ellenőrzés	260
Automatikus javítás	265
Szimbólumok kezelése	267
Szimbólumok bevitele.....	268
Szimbólumok átalakítása.....	269
Saját szimbólumok létrehozása	270
RAJZELEMEK TULAJDONSÁGAI.....	274
Kiválasztás és csere	279
Kitöltés nélküli rajzelem kijelölése	281

Kijelölés tulajdonságok alapján.....	283
Új keresések.....	285
Elmentett keresések alkalmazása	292
A keresés végrehajtása	293
Több objektum kijelölése	294
Vezetővonal kijelölése	294
Rajzelem-kijelölés és -csere	294
Szövegrész keresése	297
Szövegrész cseréje	297
Kitöltések és körvonalak.....	298
Körvonal szabályozása.....	299
Kitöltés szabályozása	308
RAJZELEMEK MÓDOSÍTÁSA	320
Átalakító eszközök.....	321
Rajzelemek mozgatása	321
Méretezés és nyújtás.....	325
Forgatás	327
Döntés	330
Tükrözés.....	332
Traszformálás az új eszközökkel.....	334
Traszformálások törlése	338
Rajzelemek szerkesztése	339
Alapvető rajzelemek módosítása.....	339
Rajzmódosítás a művészi eszközzel	356
Rajzelemek szétvágása.....	357
Zárt rajzelem, görbe szétvágása	359
Nyitott rajzelem, görbe szétvágása.....	359
Virtuális résztörölő eszköz.....	360
Objektumrészek törlése	360
Tetszőleges elforgatás.....	362
Objektumok érdesítése.....	362
Objektumok mázolósa	363

Objektumok összeforrasztása	363
Objektumok szétszedése.....	366
Objektumok metszete	367
Egyéb vágófunkciók.....	369
HATÁSOK.....	371
Áttűnés objektumok között.....	371
Áttűnés széthasítása	374
Átmenet forgatással.....	375
Szöveg mint forrásobjektum	375
Áttűnés megadott útvonalon.....	376
Áttűnés másolása másik objektumpárra.....	378
Áttűnés klónozása	379
Átváltozás törlése	379
Burkológörbék	379
Burkológörbe szerkesztése	381
A burkológörbe kitöltése	383
Objektum mint burkológörbe.....	384
Burkológörbe másolása.....	386
Burkológörbe törlése	387
Vetett árnyék	387
Vetett árnyék másolása	387
Vetett árnyék klónozása	388
Vetett árnyék törlése.....	389
Átlátszóság.....	389
Térhatás	390
A térhatás típusa	392
Térhatás forgatása	394
Fényforrások elhelyezése.....	394
Térhatás színe.....	395
Térhatás letörése.....	396
Térhatás másolása	397
Térhatás klónozása	397

Térhatás törlése.....	398
Kontúr	398
Kontúr másolása.....	399
Kontúr klónozása	400
Kontúr törlése	400
Lencse	400
Lencse szerkesztése	403
Lencse másolása.....	404
Lencse törlése	404
Perspektíva hozzáadása	405
Perspektíva másolása	405
Perspektíva törlése.....	405
MaszkMester befoglaló.....	405
MaszkMester hatás másolása	406
MaszkMester hatás törlése.....	407
Objektumok torzítása.....	407
Torzítás másolása	408
Torzítás törlése.....	408
Átváltó gombok.....	409
RAJZELEMÉK SZERVEZÉSE.....	412
Rajzelemek törlése	412
Másolatok készítése	413
Hasonmások kezelése.....	416
Rajzelemek igazítása, elosztása	417
Objektumok sorrendje	421
Rajzelemek kombinálása	423
Egyszerűsítés	424
Rajzelemek csoportosítása.....	425
Objektumok zárolása	426
Az objektumkezelő	427
Rajzelemek rendezése	430
Tulajdonságok másolása	431

Rétegek kezelése	433
Új réteg létrehozása	434
Réteg törlése	434
Az aktív réteg.....	434
A rétegek zárolása.....	435
A rétegtulajdonságok beállítása.....	435
Adatbázis-műveletek	438
Az adatok objektumhoz kapcsolása	440
Az adatok megtekintése, formázása.....	442
Adatok másolása másik objektumra	442
Objektumadatok összegzése.....	443
Az objektumadatok kinyomtatása	444
BITKÉPEK	447
Bitkép importja	448
Képrészlet betöltése	449
Képbetöltés átméretezéssel	451
Képbetöltés lapolvasóról.....	452
Képbetöltés digitális kamerából	454
Képbetöltés objektumként	456
Objektumok bitképpé alakítása.....	458
Bitkép átméretezése	459
Bitkép konvertálása	460
Bitkép szerkesztése.....	466
Bitképek hatásai	471
Helyi kiegyenlítés.....	474
Színösszetevők módosítása	474
Fényerő, kontraszt és intenzitás	476
Színkiegyenlítés	477
A gamma eltolás beállítása.....	478
HSL összetevők beállítása	479
Karcolás eltávolítása	481
Színcsere.....	482

Csatornakeverő	484
Bitkép transzformációk	485
Továbbfejlesztett korrekció	486
Grafikus hatások	487
Térbeli hatások	487
Művészi kézjegyek	490
Lágyító szűrők	493
Kamera	496
Színátalakítás	497
Körvonalkeresés	498
Kreatív megoldások	499
Torzítások	503
Zajkezelés	506
Élesítés	508
Bitképek vektorizálása	509
Gyors vektorizálás	510
Vonalas tartalom vektorizálása	511
Fényképek vektorizálása	515
SZÍNKEZELÉS	517
Díszítőszínek	517
Skálaszínek	520
Színmodellek	521
HSB modell	522
RGB modell	525
CMYK modell	527
CIE Lab modell	528
Palettakezelés	529
Színek választása	531
Színek létrehozása	532
A paletták testre szabása	533
Paletta készítése kijelölésből	534
Paletta készítése a dokumentumból	534

Színstílusok	535
A program színkezelője	537
NYOMTATÁS, KÖZZÉTÉTEL	539
A nyomtató beállítása	539
A nyomtatás paraméterezése.....	543
Elrendezésstílus szerkesztése	550
Az elhelyezés módosítása	552
Nyomtatási stílus elmentése, törlése	555
PostScript és egyéb beállítások.....	556
A beállítások kinyomtatása	557
A beállítások ellenőrzése.....	559
Színbontás.....	559
Levilágítás	561
Közzététel a Weben	561
Közzététel PDF-ként.....	564
TESTRE SZABÁS	566
Általános beállítások.....	567
A munkaterület beállítása	567
Új munkaterület létrehozása	568
A munkaterület kivitele	569
A munkaterület behozatala	570
A billentyűzet beállítása	574
Alapértelmezett billentyűparancsok	576
Menük beállítása	587
Eszköztárak beállítása.....	587
Alapértelmezett ikonparancsok.....	590
A PROGRAM MENÜSZERKEZETE	675
File (Fájl) menü.....	675
Edit (Szerkesztés) menü.....	677
View (Nézet) menü	679
Layout (Oldalelrendezés) menü.....	680

Arrange (Elrendezés) menü.....	681
Effects (Effektusok) menü.....	684
Bimaps (Bítképek) menü.....	686
Text (Szöveg) menü	690
Tools (Eszközök) menü	693
Window (Ablak) menü.....	694
Help (Súgó) menü	698
AJÁNLOTT WEBHELYEK.....	700
Corel portálok	700
Forgalmazók.....	701
Oktatóanyagok	701
Blogok.....	702
Fórumok	703
CorelDRAW oktatás.....	703
IRODALOM.....	704

ELŐSZÓ

Tisztelt Olvasó!

A grafikus programok a képkezelés-és tárolás szempontjából két csoportra oszthatók. A vektorgrafikus szoftverek az ábrázolás során a képet alkotó alakzatokat matematikai egyenletekkel írják le, ebből adódik az az előny, hogy az ilyen képek korlátlan mértékben nagyíthatók és kisebb helyet foglalnak el, hátrányuk, hogy fényképek kezelésére nem alkalmasak. Ezzel szemben a rasztergrafikus kép pixelekből áll, és az állományok a kép minden egyes képpontjának színét és egyéb jellemzőit eltárolják. E tárolási és feldolgozási mód előnye, hogy minden egyes képpont külön szerkeszthető, így fényképek feldolgozására, retusálására kiválóan használható, hátránya viszont az, hogy ezek a képek sokkal nagyobb lemezterületet foglalnak és a számítógép memóriájának méretével szemben is igényesebbek, ugyanakkor az ilyen képek minőségromlás nélkül csak korlátozottan nagyíthatók.

A CorelDRAW program mindkét grafikus állománytípus kezelését professzionális szinten oldja meg, így hibrid rendszernek tekinthető. Valójában e program a programcsomag részeként szállított Corel PHOTO-PAINT program rutinjait alkalmazza a raszteres bitképek feldolgozása során. Ezzel a szoftverrel szinte mindenféle képfeldolgozással kapcsolatos probléma megoldható.

A CorelDRAW! X3-ban továbbfejlesztették a szövegkezelést, a szöveg görbére igazítását, a vágóeszközt, új képeket, karakterkészleteket kaptunk, a raszter-vektor átalakítást végző CorelTRACE alkalmazás továbbfejlesztést követően beépült a rajzolóprogramba. Megjelent az új **Felülnyomás előnézet**, amely költségmentesen biztosítja, hogy a nyomtatásnak megfelelően a felülnyomásokat előzetesen ellenőrizzük. A **Help** menüben megjelent a **Hint's** parancs, amely szöveggörnyezet-érzékeny tippeket jelenít meg a dokkolt ablakban. Szerkeszthetővé tették a jelszóvédett PDF dokumentumokat. Az új CorelDRAW® Design Collection több, mint 100 kreatív

sablont szolgáltat, amelyekkel még professzionálisabb kinézetű tájékoztatókat, levélpapírokat, borítékokat készíthetünk.

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. A programot most egyetlen, összevont kötetben ismertetjük, de továbbra is forgalmazzuk a „Biblia” alapjául szolgáló négy külön kötetet is. Így nemcsak kisebb méretű, de olcsóbban letölthető állományokat adhattunk közre, ami különösen a felhasználók szerint szintén fontos szempont. Néhol a magyar változathoz származó illusztrációkat alkalmaztunk a könnyebb érthetőség kedvéért.

Az ismertetést több – remélem minden szükséges – helyen példa támasztja alá. Könyvünkben a CorelDRAW! X3 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 operá-

ciós rendszer és a Windows felhasználói környezet 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 Mobipocket Reader segítségével olvasható. Akinek nincs ilyen programja, az letöltheti többek közt a www.mobipocket.com webhelyről is. A tartalomjegyzék bejegyzései ugróhivatkozásként szolgálnak. Ha egy fejezetre akarunk lépni, akkor elegendő a 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, 2011. november

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 rajzolóknak, 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, párbeszéd-panelet) lefordítottak magyar nyelvre. Valószínűleg lokalizálják majd a könyvünk tárgyát képező X3-as változatot is.

A termék legújabb változatában (CorelDRAW Graphics Suite X3, azaz 13) szintén: egy programcsomagban kínál:

- internetes honlapszerkesztőt, vektoros rajzoló és irodai marketinges szoftvert (ez maga a CorelDRAW X3 program),
- a vektoros rajzolóba beépülve a korábban CorelTRACE néven független alkalmazásként nyújtott raszter-vektor átalakítót,
- fényképszerkesztő és festőprogramot (Corel Photo-Paint X3),
- az animációk és akár programba ágyazott képek mentésére szolgáló „képló” 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 plug-in 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.

Ebben a könyvben csak a csapat vezéregyéniségével, a CorelDRAW-val foglalkozunk, a PHOTO-PAINT programmal kapcsolatos tudnivalókat négy külön kötetben tárgyaljuk (lásd az irodalomjegyzéket). 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 rajzszerkesztővel 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 alakzatból 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 félkövéren 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: **File/ New**. A menüparancsok között elérhető almenük jele: **File/Send To ▶**. A parancsok írásmódja **vastag** betűs. Ugyanígy vastag betűvel jelöljük a paneleken előforduló nyomógombokat is, például: **Cancel**.

CorelDRAW! újdonságok

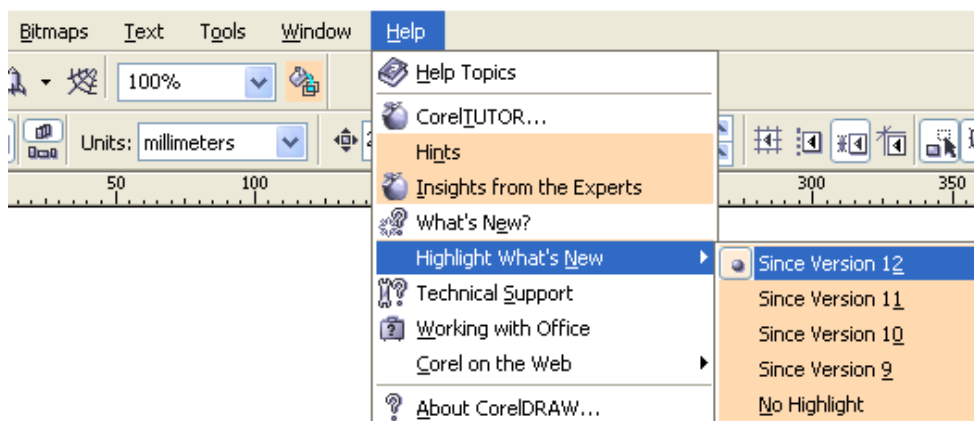
A következő részben összefoglaljuk a programban megváltozott és újdonságként megjelent elemeket, szolgáltatásokat. A CorelDRAW programmal most ismerkedők nyugodtan ugorják át ezt a részt, és a program alaposabb megismerését követően térjenek ide vissza.

Az új funkciók egy része ismét más programokból már részben ismertek (például az újdonságok kiemelése a menüszerkezetben és az eszköztárakban erősen emlékeztet a Photoshop menücsoportok – köztük az új parancsok – színezésére). Az új fejlesztések egy része a CorelPHOTO-PAINT programból származik, amelynek legnagyobb vetélytársa a Photoshop. A teljes CorelDRAW Graphics Suite X3 programcsomag ugyanakkor kevesebb, mint felébe kerül a Photoshop CS2 (9.0) árának, nem is beszélve a tanár-diák licenckonstrukciók kedvező áru beszerzési lehetőségeiről.

Az újdonságok felfedezése

Könnyű dolgunk van, ha a nagyobb módosításokat szeretnénk felfedezni. 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. A Photoshop CS2 megoldásán túlmutat ugyanakkor, hogy a CorelDRAW X3 az új ikonokat is ilyen háttérrel jeleníti meg. 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).



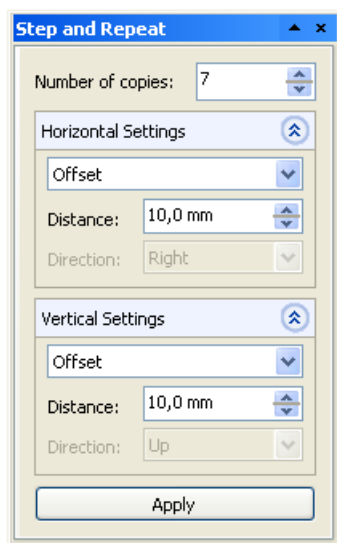
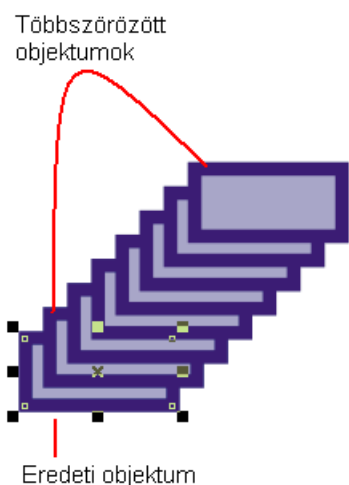
1-1. ábra

A beállítás után az ábrán látható rózsaszín háttérrel jelennek meg az újdonságok a menüben. Például a **Help** menüben újdonságként megfigyelhetjük ezeket a parancsokat, valamint a **Hints** és **Insight from the Experts** parancsokat.

Objektumtöbbszörözés egyszerűen

Az objektumok többszörözése most már egyszerűen megoldható. Erre a célra készítették a **Step and Repeat** dokkoló ablakot, amelyet megjeleníthetünk az **Edit** menüből vagy a **Window/Dockers** almenüből, illetve a **Ctrl+Shift+D** billentyűkombinációval. Ez a parancs az egyszerű (**Edit/Duplicate**) kettőzésen túl tetszőleges szá-

mű másolatot hoz létre a kijelölt objektumról. A másolatok számát a **Number of copies** mezőben állítjuk be (lásd az 1-2. ábrát).



1-2. ábra

A **Horizontal Settings** csoportban a másolatok elhelyezkedésének vízszintes, a **Vertical Settings** csoportban a függőleges tulajdonságait állítjuk be.

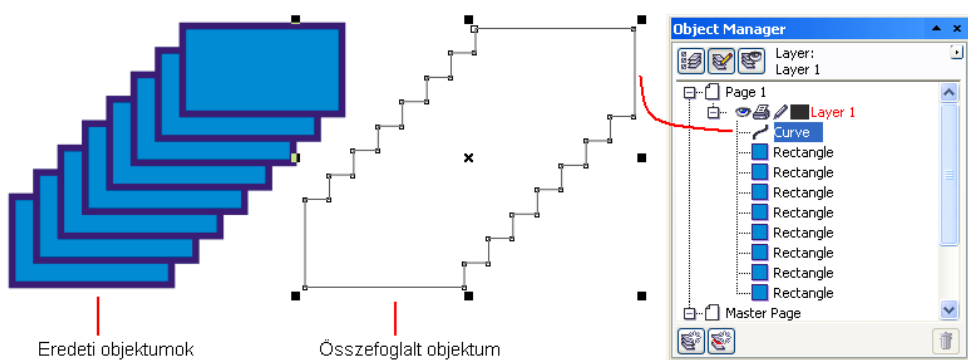
A csoportnév alatt egy listát találunk, amelynek *No Offset* elemével állíthatjuk be, hogy a másolatok pontosan az eredeti felett jelenjenek meg. Természetesen mivel ez külön állítható függőleges és vízszintes irányban, így beállítható, hogy csak az egyik irányban kerüljenek eltolásra a másolatok.

Az *Offset* beállítással a másolatokat a **Distance** mezőben megadott távolsággal eltoljuk. A **Direction** mezőben ilyenkor nem állíthatjuk az irányt, de kihasználhatjuk, hogy a pozitív elmozdulások jobbra és felfelé értendők, így a balra és lefelé irányhoz negatív elmozdulásértéket állítunk be. Ez a távolság ilyenkor az eredeti objektum és a másolat objektum befoglaló négyszögeinek sarkai között értendő.

A *Spacing between objects* listaelem választásával viszont az eredeti objektum és a másolat objektum befoglaló négyszögei közötti távolságot adjuk meg, ekkor az irány is beállítható.

Objektumok összefoglalása

Az **Effects** menü **Create Boundary** parancsával a kijelölt objektumokat egyetlen görbévé foglaljuk össze. Ez több dologban eltér a korábban megismert forrasztástól (**Weld**). Itt ugyanis az új görbe a korábbi objektumok körvonalainak egyesítésével, és körvonal, valamint kitöltési tulajdonságainak elvesztésével jön létre (lásd az 1-3. ábrát). Így akár nem érintkező objektumokat is egyesíthetünk egyetlen görbévé.



1-3. ábra

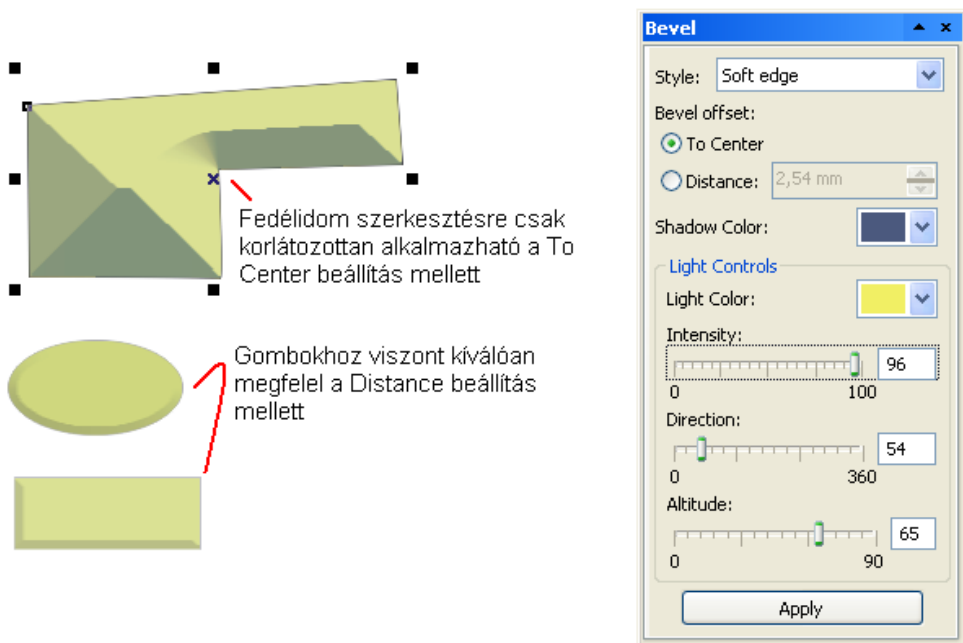
Új fazetta beállítások

Az „ál-térhatás” keltésére használt fazetta (az objektumok előlapi éleinek lecsapása) egyszerű beállításait összetettebbekre cserélték, így sokkal tetszetősebb gombokat alakíthatunk ki Internetes publikálásra szánt HTML oldalak számára (lásd az 1-4. ábrát).

Az **Effects** menü **Bevel** parancsával vagy a **Window/Dockers** almenüből jelenítjük meg a dokkolóablakot, amelyen a beállításokat elvégezhetjük. A parancsot csak kitöltött objektumon hajthatjuk végre, különben az utasítást végrehajtó **Apply** gomb inaktív, nem kiválasztható marad.

A paranccsal akár magastetők felülnézeti „fedéldom szerkesztése” is elvégezhető. Ehhez a **To Center** beállítást válasszuk. Azonban a kissé összetettebb eseteket a program igen nagyvonalúan oldja meg (ahogyan az az 1-4. ábrán látható, amikor a derékszögű

vápát ívesre cserélte). De hát végül is ez a programnak csak egy – minden bizonnyal nem tervezett „mellékhasznosítása”.



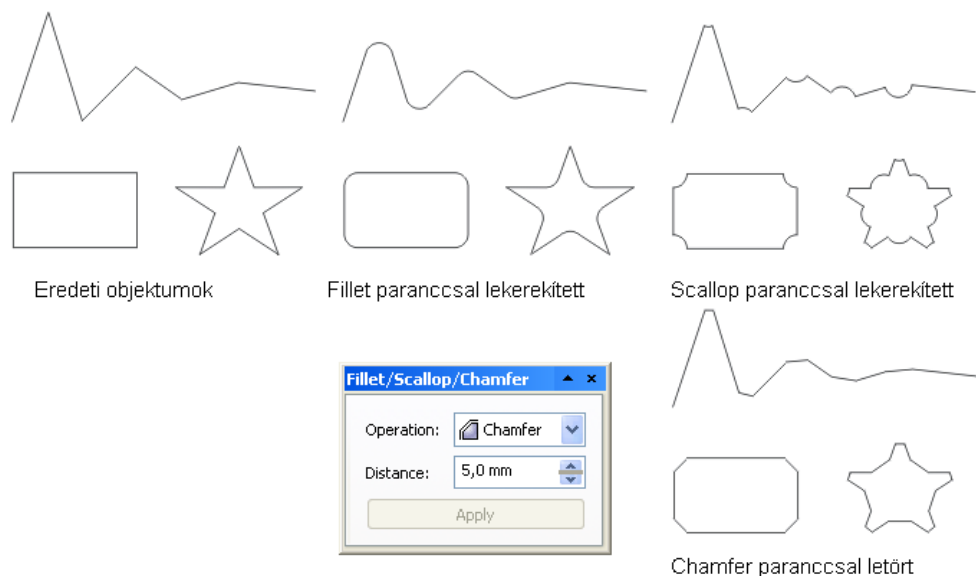
1-4. ábra

Az igazi alkalmazási területet a gombok jelentik (lásd még az átváltó gombokat a *Rajzelem-tulajdonságok módosítása* kötetünkben). Ekkor a **Distance** rádiógombot választjuk, majd a következő mezőben megadjuk a 45 fokos él-lecsapás mértékét.

A többi mezővel az árnyékhatás és fény színét, intenzitását, irányát, magasságát adjuk meg. Minél kisebbre vesszük az **Altitude** (magasság) mező értékét, annál élesebb, kontrasztosabb a megoldás, minél távolabb helyezzük a fényt, annál halványabb.

Sokszögek lekerekítése, lecsapása

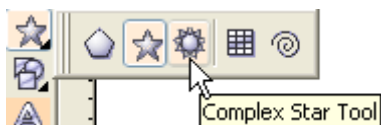
Szintén nemcsak négszögek, hanem tetszőleges sokszögek esetében is alkalmazhatjuk a csúcsok, sarkok lekerekítését, letörését. Erre a **Window** menü **Fillet/Scallop/Chamfer** parancsával megjeleníthető dokkoló ablakot használjuk (lásd az 1-5. ábrát).



1-5. ábra

A lekerekítés, inverz lekerekítés vagy letörés műveletek közül az **Operation** listában választunk. Az utána következő **Radius** mezőben adjuk meg a lekerekítés sugarát, illetve a **Distance** mezőben a letörés távolságát a saroktól. A beállítások után az **Apply** gombra kattintva hajtjuk végre a parancsot.

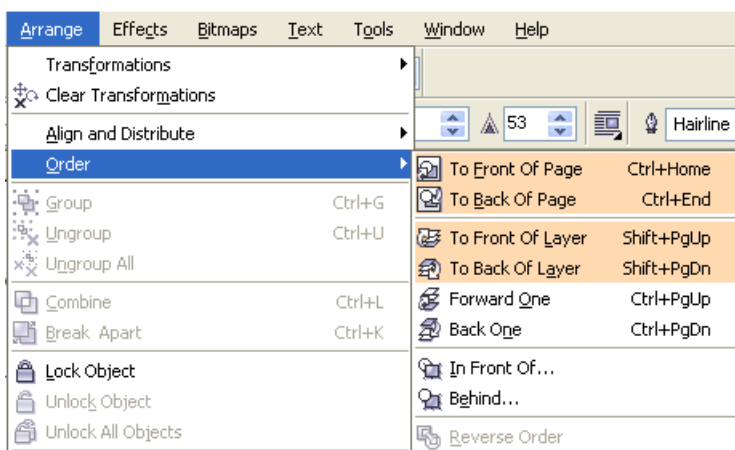
Összetett csillag objektum



Nem olyan nagy újdonság, hiszen a sokszögobjektumból csillag vagy csillagsokszög objektumot eddig is elő tudtunk állítani, de most a csillagsokszög készítésére új ikont hoztak létre, amely a sokszög kinyílóról választható. Ennek megfelelően átalakították a csillag eszközt is. Az eszköz tulajdonságsávján viszont csak annyiban történt változás, hogy módosultak a korábbi sorrendszabályozó ikonok.

Új sorrendbeállító parancsok


Új parancsok jelentek meg az **Arrange** menü **Order** almenüjében is (lásd az 1-6. ábrát). A **To Front Of Page** paranccsal, vagy a **Ctrl+Home** billentyűkombinációval az előzetesen kiválasztott objektumot az összes többi elé, vagyis a lapon legfelülre helyezzük. A **To Back Of Page** paranccsal, vagy a **Ctrl+End** billentyűkombinációval az előzetesen kiválasztott objektumot az összes többi elé, vagyis a lapon legfelülre helyezzük.



1-6. ábra

A **To Front Of Layer** paranccsal, vagy a **Shift+PgUp** billentyűkombinációval az előzetesen kiválasztott objektumot az objektum rétegen belül az összes többi elé helyezzük, ezzel szemben a rétegen az utolsó helyre mozgat a **To Back Of Layer** parancs, illetve a **Shift+PgDn** billentyűkombináció.

Intelligens kifestés

Újabb eszköz a  Smart Fill Tool, amely sajnos mégsem olyan okos, mint mondják... A konkurens Illustrator hasonló eszköze biztosítja, hogy a különböző objektumok közötti területet egyszerű festékköntéssel töltsük ki, amely kitöltés folyamatosan igazodik az ere-

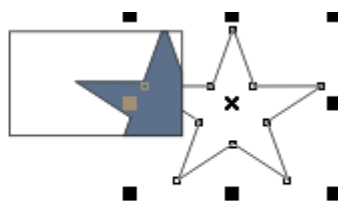
deti objektumok mozgásához, átalakításához. Itt viszont ez utóbbi nem történik meg, csak annyi az újdonság, hogy különféle objektumok „közös része” egyszerűen kitölthető (lásd az 1-7. ábrát).



Eredeti objektumok




Kitöltés a Smart Fill eszközzel



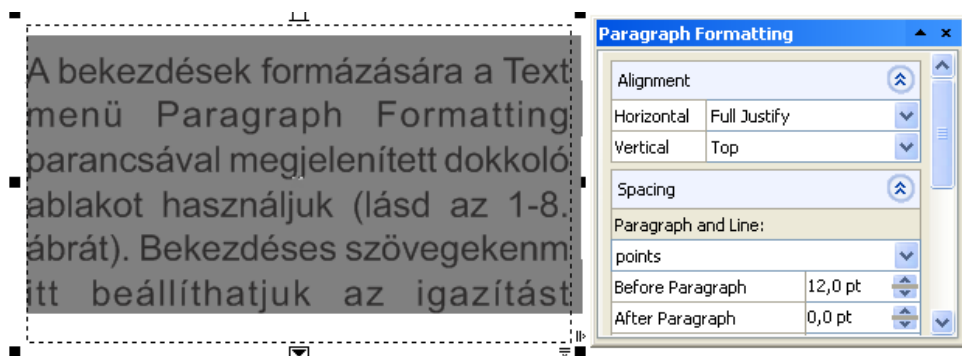
Eredmény az egyik elem elmozgatása után

1-7. ábra

Az eszköz használata viszont igen egyszerű. A kitöltőszín választása után kattintsunk a  Smart Fill Tool ikonra, majd a kitöltendő terület belsejébe.

Új szövegkezelés

Teljesen átdolgozták a szöveg formázását. Most a korábbi párbeszédpaneles beállítás helyett itt is dokkoló ablakot alkalmazhatunk.

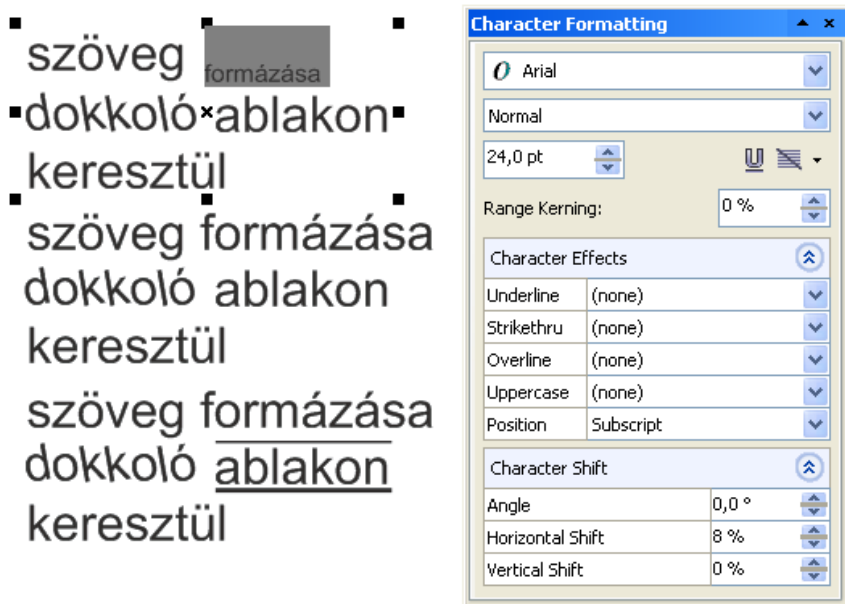


1-8. ábra

A bekezdések formázására a **Text** menü **Paragraph Formatting** parancsával megjelenített dokkoló ablakot használjuk (lásd az 1-8. ábrát). Bekezdéses szövegeken itt beállíthatjuk az igazítást

(**Alignment**), a térközöket (**Spacing**), a behúzásokat (**Indents**). Grafikus szövegeken csak az igazítás állítható.

Ugyancsak változtattak a karakterformázáson. Ezt végezhetjük az objektum tulajdonságsávján is, de sokkal több lehetőséget biztosít a **Text** menü **Character Formatting** parancsával megjelenített dokkoló ablak (lásd az 1-9. ábrát).



1-9. ábra

Beállíthatjuk az alávágást (**Range Kerning**), vagyis az arra alkalmas arányos betűket (például AV, FA, WA) közelebb húzhatjuk egymáshoz. Aláhúzást (**Underline**), áthúzást (**Strikethru**), fölhúzást (**Overline**) érvényesíthetünk a kijelölt karaktereken. Ezek előre beállított formáit a listából választjuk ki, de a lista *Edit* elemével tetszőlegesen módosíthatjuk az alapértelmezett paramétereket.

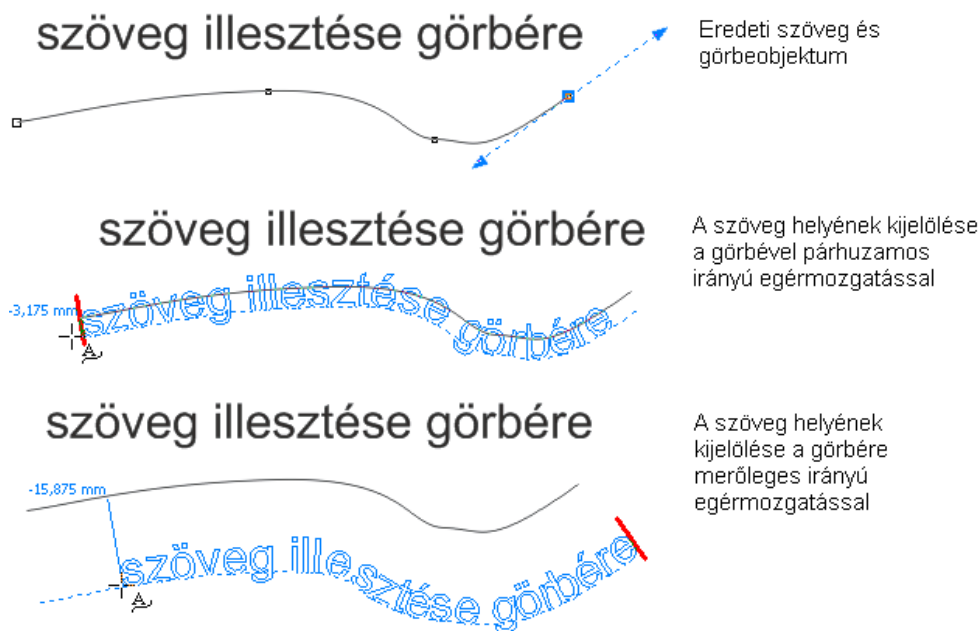
Normál, kapitális vagy kiskapitális írást állíthatunk be az **Uppercase** listában. Kiskapitális (*Small CAPS*) esetben minden betűt kisbetű méretű nagybetűvel írunk. A kapitális (*All CAPS*) esetben minden betű nagybetű méretű nagybetű, a szokásos esetet a *None* listaelem állítja be.

Különlegesség, hogy a betűtengelyek dönthetők (**Angle**) és a betűk vízszintesen (**Horizontal Shift**) és függőlegesen (**Vertical Shift**) eltolhatók.

Módosítottak a bekezdésszövegeken állítható tabulátor, hasáb, felsorolásjel és iniciálé tulajdonságokon, az elválasztás beállításán, amelyeket a szövegkezeléssel foglalkozó fejezetben részletesen tárgyalunk.

Bekapcsolhatóvá tették a szövegkeretek megjelenítését (**Text/Paragraph Text Frame ▶ Show Text Frame**).

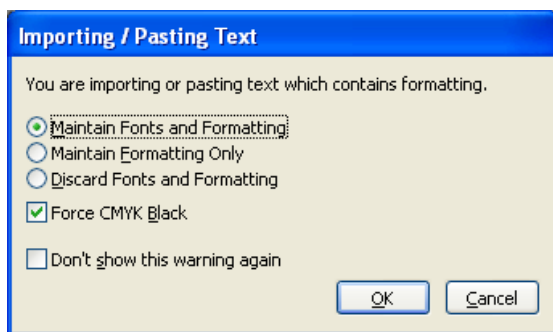
Átalakították a szövegek görbére illesztését is, melyet most interaktívabban egér húzásával végzünk (lásd az 1-10. ábrát). A szöveg kiválasztása után adjuk ki a **Text** menü **Fit Text To Path** parancsát, majd kijelöljük a görbét, végül egér húzásával helyezzük el a görbén vagy attól megadott távolságban a szöveget.



1-10. ábra

A vágólapon keresztül (egy alkalmazásban kijelölt szöveget a **Ctrl+C** billentyűkombinációval a vágólagra másolva) átvett szövegek beillesztésekor (a **Ctrl+V** billentyűkombináció, vagy az

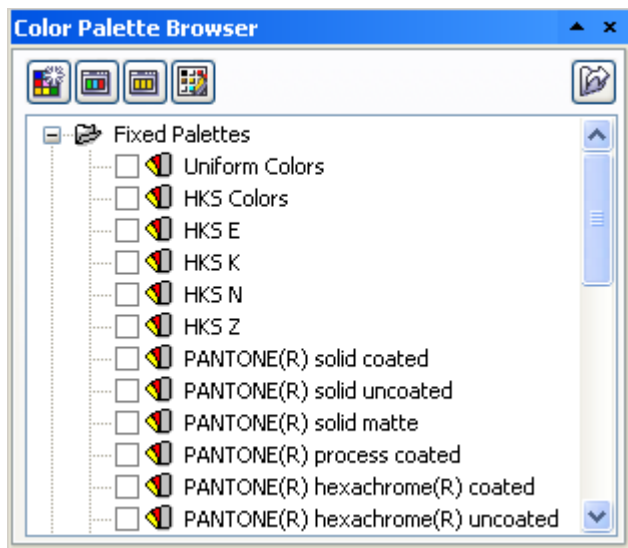
Edit/Paste parancs hatására) először az 1-11. ábra szerinti párbeszédpanel jelenik meg, amelyen dönthetünk, hogy mit tartunk meg az eredeti szövegből.



1-11. ábra

Új színpaletták beágyazása

A program színpalettái közé került ismét néhány új, igen fontos színpaletta. Ezek szintén Pantone színpaletták, amelyeken elérhető a transparent white (áttetsző fehér) színskála is.



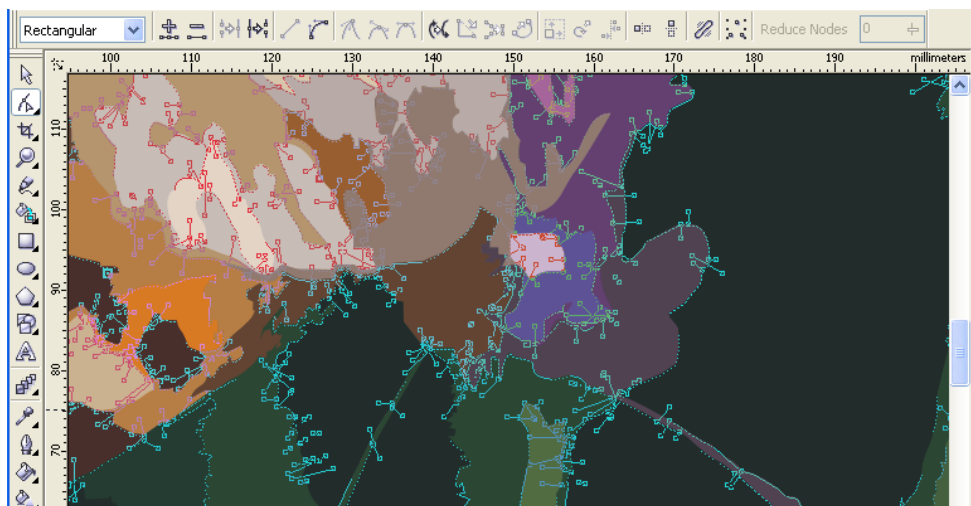
1-12. ábra

Raszterképek vektorizálása

Korábban külön alkalmazást (CorelTRACE) kellett futtatnunk, ha egy raszteres képet vektorossá akartunk átalakítani. Most ez a szolgáltatás beépült a **Bitmaps** menü **Trace Bitmap** almenüjébe.

Talán a legnagyobb újdonsága az X3-as programváltozatnak, hogy a CorelTRACE vektorizáló programot PowerTRACE néven beépítették a CorelDRAW programba (lehet, hogy közrejátszott ebben, hogy az egy évvel korábban megjelent konkurens Adobe Illustrator fejlesztői is így tettek a LiveTrace funkció beépítésével).

A vektorizálás célja a bitképek olyan átalakítása, amelynek eredményeképpen vektoros ábrát kapunk. Például lapolvasón beolvasunk („beszkenneltünk”) egy térképet, vagy műszaki rajzot, azzal a céllal, hogy azon módosításokat vezessünk át. Az ilyen módosítások végrehajtása a raszteres képen szinte lehetetlen, hiszen képpontként (pixelenként) kellene javítani a képet. A vektoros ábrán viszont minden vonal egyszerűen kijelölhető, áthelyezhető, nyújtható és mindenféle tulajdonsága (színe, szaggatása, vastagsága) beállítható.



1-13. ábra

A vektorizáló parancsokat a **Bitmaps** menü **Trace Bitmap** almenüjében foglalták össze. A legelső parancs a **Quick Trace**,

amely nem paraméterezhető, a kijelölt bitkép vektorizálását általános beállítások mellett hajtja végre. Az eredményt így is viszonylag gyorsan megkapjuk. A vektoros elemek pontjai a csoportbontás (**Arrange/ Ungroup All** parancs) után jelennek meg (lásd az 1-13. ábrát).

Új parancs a Súgó menüben

A **Help** menü **Hints** parancsával az éppen végzett munkánkhoz kaphatunk, a feladat végrehajtását lépésről-lépésre bemutató segítséget. Az **Insight from the Experts** parancssal viszont az Internet-böngészőnkben tekinthetjük át a szakértői véleményeket.

Felülnyomósos előnézet

Új a **View/Enhanced with Overprints** parancssal megjeleníthető felülnyomás előnézet is, amely lehetővé teszi, hogy a nyomtatásnak megfelelően a felülnyomásokat költségek nélkül előzetesen ellenőrizzük.

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 történjék 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 X3-as változata azonban a gép processzorával szemben erősebb igényeket támaszt. A rajz-

program IBM és azzal kompatibilis számítógépeken, illetve Macintosh számítógépeken használható. Az alábbiakban ismertetjük a CorelDRAW X3 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.