

Magyar változat



CorelDRAW X3

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 978-963-607-667-2

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

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

www.akonyv.hu

T/F: 06-26-301-549

06-30-305-9-489

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
Felülnyomósos előnézet.....	31
A program környezete	31
A CorelDRAW! X3 használata.....	35
A program telepítése és eltávolítása	35
A program indítása	46
A szoftverkörnyezet.....	53
Párbeszédpanelek és parancsok.....	57
Környezeti beállítások, alapértelmezések.....	59
Dokkolt ablakok	60

Az eszköztárak megjelenítése	61
SÚGÓ	65
A SÚGÓ lapjai és parancsai	66
A sÚgÓoldali szöveg helyi menüs parancsai	67
A SÚgÓ tartalomjegyzéke.....	68
A SÚgÓ tárgymutatója	69
A könyvjelzők kezelése	70
A CoreIDRAW tankönyv	71
Egyéb sÚgÓparancsok	73
ALAPFUNKCIÓK	76
Dokumentum létrehozása.....	77
Egyéni címkeformátumok	83
Dokumentumkészítés sablonból.....	85
Dokumentum megnyitása	86
Munkaterület-megjelenítés	91
Megjelenítési üzemmódok.....	93
Vonalzó- és rácsbeállítás.....	98
Nagyítás és rajzmozgatás	101
Tulajdonságsávok.....	107
Parancsok visszavonása	108
Dokumentum mentése.....	109
Munkaablak bezárása.....	112
Kilépés, a munka befejezése.....	113
Rajzelemek létrehozása	113
Objektumok alapértelmezett tulajdonságai.....	114
Igazodás szabályozása	115
Téglalapok és négyzetek rajzolása.....	125
Hárompontos téglalapok.....	128
Ellipszisek, körök és ívek rajzolása	129
Hárompontos körök és ívek.....	132
Sokszög, csillag, csillagsokszög.....	132

Spirális rajzolása	135
Rácsozat készítése	136
Egyenesek és görbék rajzolása.....	137
Bézier görbék rajzolása	139
Művészi eszköz	141
Toll eszköz.....	146
Törött vonal eszköz	147
3 pontos görbe eszköz	147
Interaktív összekötő vonal	148
Méretvonal eszköz.....	151
Intelligens rajzeszköz	153
Előre elkészített alakzatok.....	154
Vonalkód készítése	155
Interaktív rajzeszközök	158
Interaktív kitöltő eszköz	159
Interaktív hálós kitöltés	175
Interaktív átlátszóság eszköz.....	176
Interaktív vetett árnyék	180
Interaktív átváltozás eszköz	183
Interaktív kontúr eszköz.....	185
Interaktív torzítás eszköz.....	189
Interaktív burkológörbe eszköz.....	192
Interaktív térhatás eszköz.....	194
SZÖVEGEK, SZIMBÓLUMOK.....	199
Szöveg bevitele	200
Grafikus szöveg.....	202
Bekezdésszöveg	203
Kurzormozgatás	206
Szövegszerkesztési beállítások.....	208
Szövegírás, javítás	213
Szövegkijelölés.....	215

Vágás és áthelyezés	217
Ugrás adott helyre	217
Szövegkeresés és csere	218
Szövegfájl importálása	220
Szövegformázás	221
Kis- és nagybetű váltása	222
Karakterformák	222
Formázás gyorsgombbal, ikonnal	223
Karakterformázás dokkolóban	225
Karakternövelés kerethatárig	228
Webkompatibilis szövegek	228
Karakterformázás tulajdonságsávval	229
Bekezdésformák	231
Formázás gyorsgombbal, ikonnal	232
Bekezdésformázás panelen	233
Tabulátorok beállítása	235
Felsorolásjelölés	239
Iniciálé készítése	240
Bekezdésformázás tulajdonságtárral	241
Bekezdésformázás vonalzóval	242
Szöveg görbére illesztése	242
Keret és hasábjellemzők	244
Stílusok kezelése	245
Nyelvi szolgáltatások	250
Nyelv beállítása	251
Helyesírás-ellenőrzés	252
Automatikus javítás	257
Szinonimaszótár	259
Szimbólumok kezelése	260
Szimbólumok bevitele	260
Szimbólumok átalakítása	261
Saját szimbólumok létrehozása	262

RAJZELEMEK TULAJDONSÁGAI.....	267
Kiválasztás és csere	272
Kitöltés nélküli rajzelem kijelölése	274
Kijelölés tulajdonságok alapján.....	276
Új keresések.....	278
Elmentett keresések alkalmazása	285
A keresés végrehajtása	286
Több objektum kijelölése	287
Vezetővonal kijelölése	287
Rajzelem-kijelölés és -csere	287
Szövegrész keresése	290
Szövegrész cseréje	290
Kitöltések és körvonalak	291
Körvonal szabályozása.....	292
Kitöltés szabályozása	300
RAJZELEMEK MÓDOSÍTÁSA	311
Átalakító eszközök.....	312
Rajzelemek mozgatása	312
Méretezés és nyújtás.....	316
Forgatás	318
Döntés	321
Tükrözés.....	323
Traszformálás az új eszközökkel.....	325
Traszformálások törlése	329
Rajzelemek szerkesztése	329
Alapvető rajzelemek módosítása.....	330
Rajzmódosítás a művészi eszközzel	346
Rajzelemek szétvágása.....	347
Zárt rajzelem, görbe szétvágása	349
Nyitott rajzelem, görbe szétvágása.....	349
Virtuális résztörlő eszköz.....	350

Objektumrészek törlése	350
Tetszőleges elforgatás.....	351
Objektumok érdesítése.....	352
Objektumok mázolása	353
Objektumok összeforrasztása	353
Objektumok szétszedése.....	355
Objektumok metszete	355
Új vágófunkciók	356
HATÁSOK.....	358
Áttűnés objektumok között.....	358
Áttűnés széthasítása	361
Átmenet forgatással.....	361
Szöveg mint forrásobjektum	362
Áttűnés megadott útvonalon	363
Áttűnés másolása másik objektumpárra	365
Áttűnés klónozása	366
Átváltozás törlése	366
Burkológörbék	366
Burkológörbe szerkesztése	368
A burkológörbe kitöltése	370
Objektum mint burkológörbe.....	371
Burkológörbe másolása.....	373
Burkológörbe törlése	373
Vetett árnyék	374
Vetett árnyék másolása	374
Vetett árnyék klónozása	375
Vetett árnyék törlése.....	376
Átlátszóság.....	376
Térhatás	377
A térhatás típusa	378
Térhatás forgatása	381

Fényforrások elhelyezése.....	381
Térhatás színe.....	382
Térhatás letörése.....	383
Térhatás másolása.....	383
Térhatás klónozása.....	384
Térhatás törlése.....	385
Kontúr.....	385
Kontúr másolása.....	386
Kontúr klónozása.....	387
Kontúr törlése.....	387
Lencse.....	387
Lencse szerkesztése.....	390
Lencse másolása.....	391
Lencse törlése.....	391
Perspektíva hozzáadása.....	391
Perspektíva másolása.....	392
Perspektíva törlése.....	392
MaszkMester befoglaló.....	392
MaszkMester hatás másolása.....	393
MaszkMester hatás törlése.....	394
Objektumok torzítása.....	394
Torzítás másolása.....	394
Torzítás törlése.....	395
Átváltógombok.....	395
RAJZELEMOK SZERVEZÉSE.....	399
Rajzelemek törlése.....	399
Másolatok készítése.....	400
Hasonmások kezelése.....	403
Rajzelemek igazítása, elosztása.....	404
Objektumok sorrendje.....	407
Rajzelemek kombinálása.....	408

Egyszerűsítés	410
Rajzelemek csoportosítása.....	411
Objektumok zárolása	411
Az objektumkezelő	412
Rajzelemek rendezése	414
Tulajdonságok másolása	415
Rétegek kezelése	417
Új réteg létrehozása	417
Réteg törlése	418
Az aktív réteg.....	418
A rétegek zárolása.....	418
A rétegtulajdonságok beállítása.....	419
Adatbázis-műveletek	421
Az adatok objektumhoz kapcsolása	423
Az adatok megtekintése, formázása.....	425
Adatok másolása másik objektumra	425
Objektumadatok összegzése.....	425
Az objektumadatok kinyomtatása	427
BITKÉPEK	429
Bitkép importja	430
Képrészlet betöltése	431
Képbetöltés átméretezéssel	433
Képbetöltés lapolvasóról.....	433
Képbetöltés digitális kamerából	435
Képbetöltés objektumként	437
Objektumok bitképpé alakítása.....	439
Bitkép átméretezése	440
Bitkép konvertálása	441
Bitkép szerkesztése.....	447
Bitképek hatásai	452
Helyi kiegyenlítés.....	454

Színösszetevők módosítása	455
Fényerő, kontraszt és intenzitás	457
Színkiegyenlítés	457
A gamma eltolás beállítása.....	458
HSL összetevők beállítása	459
Karcolás eltávolítása	461
Színcsere.....	461
Csatornakeverő	463
Bitkép transzformációk	464
Továbbfejlesztett korrekció	465
Grafikus hatások.....	467
Térbeli hatások.....	467
Művészi kézjegyek	469
Lágyító szűrők	473
Színátalakítás	476
Körvonalkeresés.....	477
Kreatív megoldások.....	478
Torzítások.....	482
Zajkezelés	484
Élesítés.....	487
Bitképek vektorizálása	488
Gyors vektorizálás	489
Vonalas tartalom vektorizálása.....	490
Fényképek vektorizálása	494
SZÍNKEZELÉS.....	496
Díszítőszínek	496
Skálaszínek	499
Színmodellek	499
HSB modell.....	501
RGB modell	504
CMYK modell.....	505

CIE Lab modell	507
Palettakezelés	508
Színek választása	510
Színek létrehozása	510
A paletták testre szabása	510
Paletta készítése kijelölésből	512
Paletta készítése a dokumentumból	513
Színstílusok	513
A program színkezelője	515
NYOMTATÁS, KÖZZÉTÉTEL	518
A nyomtató beállítása	518
A nyomtatás paraméterezése	522
Elrendezésstílus szerkesztése	528
Az elhelyezés módosítása	530
Nyomtatási stílus mentése, törlése	532
PostScript és egyéb beállítások	533
A beállítások kinyomtatása	534
A beállítások ellenőrzése	535
Színrebontás	536
Levilágítás	538
Közzététel a Weben	538
Közzététel PDF-ként	541
TESTRE SZABÁS	543
Általános beállítások	544
A munkaterület beállítása	544
Új munkaterület létrehozása	546
A munkaterület kivitele	546
A munkaterület behozatala	548
A billentyűzet beállítása	551
Alapértelmezett billentyűparancsok	553

Menük beállítása	563
Eszköztárak beállítása.....	563
Alapértelmezett ikonparancsok.....	566
A PROGRAM MENÜSZERKEZETE	650
Fájl menü.....	650
Szerkesztés menü	651
Nézet menü	653
Oldalelrendezés menü.....	654
Elrendezés menü.....	654
Effektusok menü.....	656
Bitképek menü	658
Szöveg menü.....	661
Eszközök menü	662
Ablak menü.....	663
Súgó menü	666
AJÁNLOTT WEBHELYEK.....	667
Corel portálok	667
Forgalmazók.....	668
Oktatóanyagok	668
Blogok.....	669
Fórumok	670
CorelDRAW oktatás.....	670
IRODALOM.....	672

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 dokumentumo-

kat. 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, ezen belül itt a kép és rajzelemek létrehozásával, a rajzokkal, képekkel kapcsolatos fájlműveletekkel, a program működtetésére vonatkozó legfontosabb tudnivalók mind mélyebb megismerésében. Ebben a kötetben a program működtetéséhez, rajzok létrehozásához, rajzelemek alkotásához, rajzok és képek letöltéséhez, egyszerű feldolgozásához szükséges legfontosabb parancsokat ismertetjük. Ezek az ismeretek elengedhetetlenül fontosak a következő kötetek megértéséhez is. Minden további fejezet épít a korábbi részekben taglalt részletekre, fogalmakra, melyeket az adott – általában az első előfordulási helyen magyarázunk meg.

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 érhetette el az eredeti (bár nyilván jóval drágább) kézikönyvekéét. Minden olyan esetre, amikor az adott problémát nem tudjuk elég világosan megérteni ebből a könyvből, java-

soljuk 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, 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, vagy Adobe Reader (Acrobat Reader 6.0) segítségével olvasható. Akinek nincs ilyen programja, az letöltheti többek közt a www.adobe.com webhelyről is. Az ilyen típusú könyvek igen előnyös tulajdonsága, hogy a képernyőn megjeleníthető a tartalomjegyzék, amelynek + ikonjaival jelölt csomópontjaiban alfejezeteket tartalmazó ágakat nyithatunk ki. A tartalomjegyzék bejegyzései ugyanakkor ugróhivatkozásként szolgálnak. Ha egy fejezetre akarunk lépni, akkor elegendő a bal oldali ablakrészben megjelenített könyvjelző-lista megfelelő részére kattintani. Sőt az ilyen könyvek teljes szövegében kereshetünk.

A könnyebb kezelhetőség és az árcsökkentés érdekében továbbra is forgalmazzuk a négykötetes CorelDRAW X3 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, ecseteket, 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 sűgón kívül csaknem mindent (menüket, párbeszédpaneleket) lefordítottak magyar nyelvre. Ugyanígy járta el a 2005-ben megjelent X3-as változattal, amely jelen könyvünk tárgyát képezi.

- 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 „képlópó” 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!).

Ezeken 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 vezérégyéniségével, a CorelDRAW-val foglalkozunk, a PHOTO-PAINT programmal kapcsolatos tudnivalókat 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. Ezeken kívül al-

kalmazhatjuk szinte az összes, a raszteres CorelPhoto-Paint szerkesztőben megismert bitképekre vonatkozó hatást is.

A könyvben a parancsok leírásánál a leütendő billentyűket kerekezve 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: **Cancel**.

CorelDRAW! újdonságok

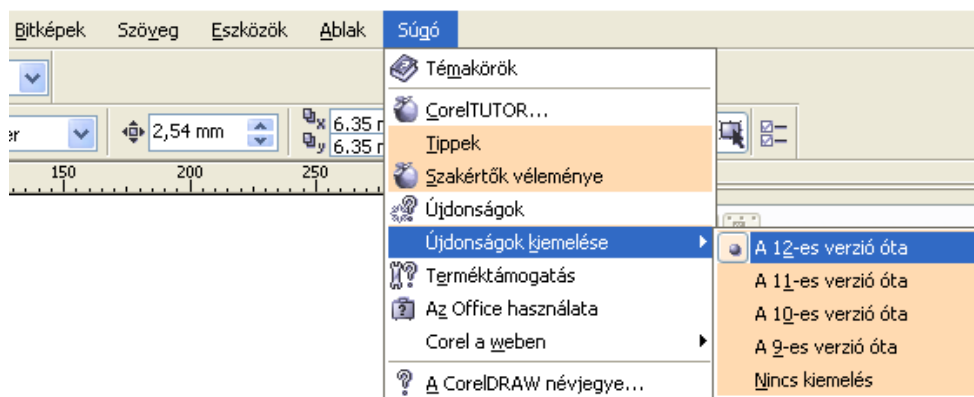
A következő részben összefoglaljuk a programban megváltozott és újdonságként megjelent elemeket, szolgáltatásokat. A CorelDRAW programmal most ismerkedők nyugodtan ugorják át ezt a részt, és a program alaposabb megismerését követően térjenek ide vissza.

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 **Súgó** 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/Újdonságok kiemelése ▶ A 12-es verzió óta** parancsot (lásd az 1-1. ábrát).

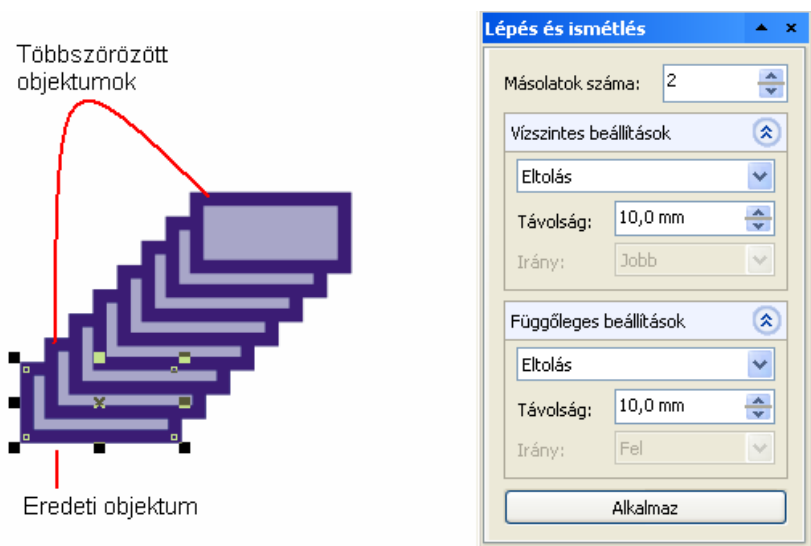


1-1. ábra

A beállítás után az ábrán látható rózsaszín háttérrel jelennek meg az újdonságok a menüben. Például, ahogyan az a képen látszik, a **Súgó** menüben újdonságként megfigyelhetjük ezeket a parancsokat, valamint a **Tippek** és **Szakértők véleménye** parancsokat.

Objektumtöbbszörözés egyszerűen

Az objektumok többszörözése most már egyszerűen megoldható. Erre a célra készítették a **Lépés és ismétlés** dokkoló ablakot, amelyet megjeleníthetünk a **Szerkesztés** menüből vagy az **Ab-lak/Dokkolók** almenüből, illetve a **Ctrl+Shift+D** billentyűkombinációval. Ez a parancs az egyszerű (**Szerkesztés/Másolat**) kettőzésen túl tetszőleges számú másolatot hoz létre a kijelölt objektumról. A másolatok számát a **Másolatok száma** mezőben állítjuk be (lásd az 1-2. ábrát).



1-2. ábra

A **Vízszintes beállítások** csoportban a másolatok elhelyezkedésének vízszintes, a **Függőleges beállítások** csoportban a függőleges tulajdonságait állítjuk be.

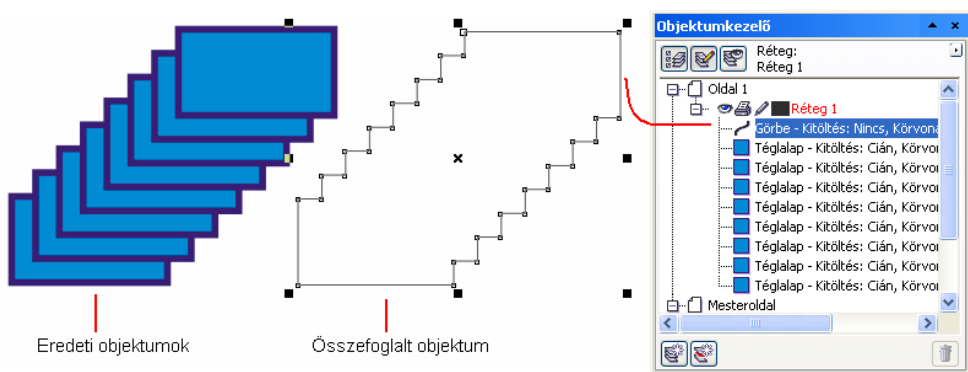
A csoportnév alatt egy listát találunk, amelynek *Nincs eltolás* elemével állíthatjuk be, hogy a másolatok pontosan az eredeti felett jelenjenek meg. Természetesen mivel ez külön állítható függőleges és vízszintes irányban, így beállítható, hogy csak az egyik irányban kerüljenek eltolásra a másolatok.

Az *Eltolás* beállítással a másolatokat a **Távolság** mezőben megadott távolsággal eltoljuk. Az **Írány** mezőben ilyenkor nem állíthatjuk az eltolás irányát, 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 *Térköz az objektumok között* listaelem választásával viszont az eredeti eredeti objektum és a másolat objektum befoglaló négyszögei közötti távolságot adjuk meg, ekkor az irány is beállítható.

Objektumok összefoglalása

Az **Effektusok** menü **Határ létrehozása** parancsával a kijelölt objektumokat egyetlen görbévé foglaljuk össze. Ez több dologban eltér a korábban megismert forrasztástól. 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 **Effektusok** menü **Fazetta** parancsával vagy az **Ablak/Dokkolók** almenüből jelenítjük meg a dokkolóablakot, amelyen a beállításokat elvégezhetjük. A parancsot csak kitöltött objektumon hajthatjuk végre, különben az utasítást végrehajtó **Alkalmaz** gomb inaktív, nem kiválasztható marad.

A paranccsal akár magastetők felülnézeti „fedéldom szerkesztése” is elvégezhető. Ehhez a **Középen** 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

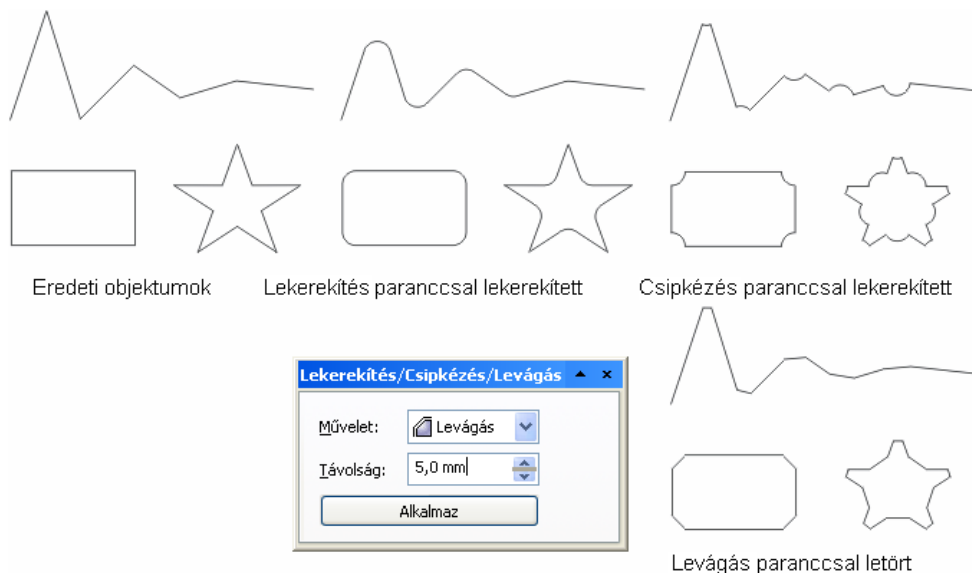
Az igazi alkalmazási területet a gombok jelentik (lásd még az átváltó gombokat a *Rajzelem-tulajdonságok módosítása* fejezetünkben). Ekkor a **Távolság** rádiógombot választjuk, majd a következő mezőben megadjuk a 45 fokok él-lecsapás mértékét.

A többi mezővel az árnyékhatás és fény színét, intenzitását, irányát, magasságát adjuk meg. Minél kisebbre vesszük a **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 az **Ablak** menü **Lekerekítés/Csipkézés/Levágás** parancsával megjeleníthető dokkoló ablakot használjuk (lásd az 1-5. ábrát).



1-5. ábra

A lekerekítés, csipkézés (inverz lekerekítés) vagy levágás műveletek közül a **Művelet** listában választunk. Az utána következő **Sugár** mezőben adjuk meg a lekerekítés sugarát, illetve a **Távolság** mezőben a letörés távolságát a saroktól. A beállítások után az **Alkalmaz** gombra kattintva hajtjuk végre a parancsot.

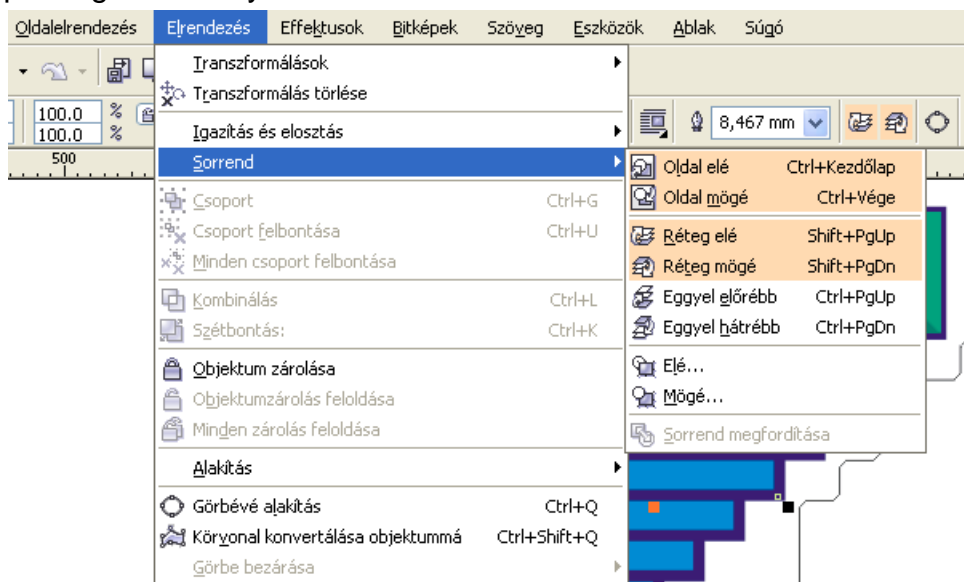
Összetett csillag objektum



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 tulajdonságásván viszont csak annyiban történt változás, hogy módosultak a korábbi sorrendszabályozó ikonok.

Új sorrendbeállító parancsok


Új parancsok jelentek meg az **Elrendezés** menü **Sorrend** almenüjében is (lásd az 1-6. ábrát). Az **Oldal elé** parancssal, vagy a **Ctrl+Home** billentyűkombinációval az előzetesen kiválasztott objektumot az összes többi elé, vagyis a lapon legfelülre helyezzük. Az **Oldal mögé** parancssal, vagy a **Ctrl+End** billentyűkombinációval az előzetesen kiválasztott objektumot az összes többi elé, vagyis a lapon legfelülre helyezzük.



1-6. ábra

A **Réteg elé** parancssal, vagy a **Shift+PgUp** gyorsgombbal az előzetesen kiválasztott objektumot az objektum rétegén belül az összes többi elé helyezzük, ezzel szemben a rétegen az utolsó helyre mozgat a **Réteg mögé** parancs, illetve a **Shift+PgDn** gyorsgomb.


Intelligens kifestés

Újabb eszköz az  Intelligens kitöltés, amely sajnos mégsem olyan okos, mint mondják... A konkurens Illustrator hasonló eszköze

biztosítja, hogy a különböző objektumok közötti területet egyszerű festékiöntéssel töltsük ki, amely kitöltés folyamatosan igazodik az eredeti objektumok mozgatásához, átalakításához. Itt viszont ez utóbbi nem történik meg, csak annyi az újdonság, hogy különféle objektumok „közös része” egyszerűen kitölthető (lásd az 1-7. ábrát).

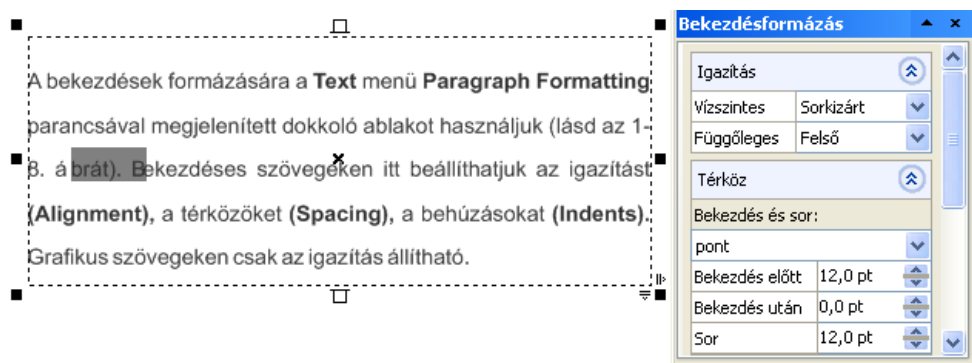


1-7. ábra

Az eszköz használata viszont igen egyszerű. A kitöltőszín választása után kattintsunk az  Intelligens kitöltés, majd a kitöltendő terület belsejébe.

Új szövegkezelés

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

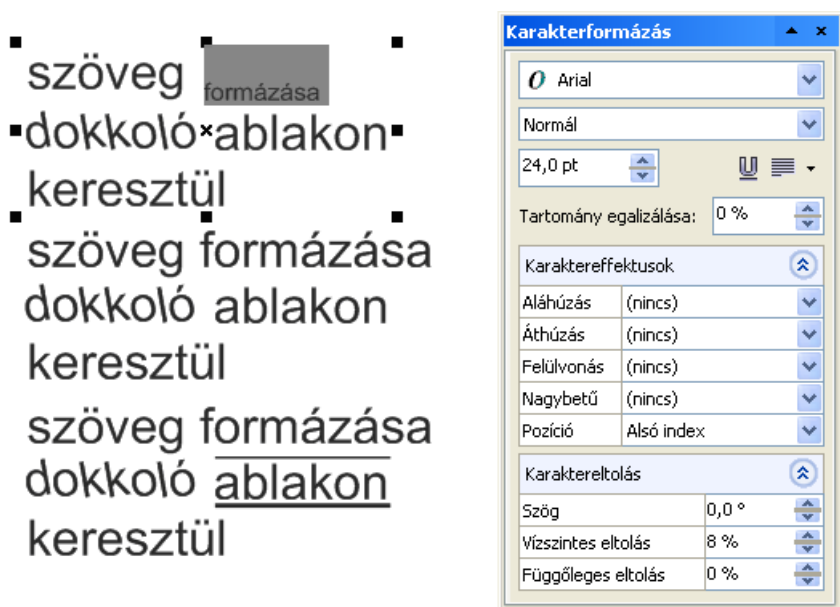


1-8. ábra

A bekezdések formázására a **Szöveg** menü **Bekezdésformázás** parancsával megjelenített dokkoló ablakot használjuk (lásd az 1-8.

ábrát). Bekezdéses szövegeken itt beállíthatjuk az igazítást, a térközöket, a behúzásokat. Grafikus szövegeken csak az igazítás állítható.

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



1-9. ábra

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

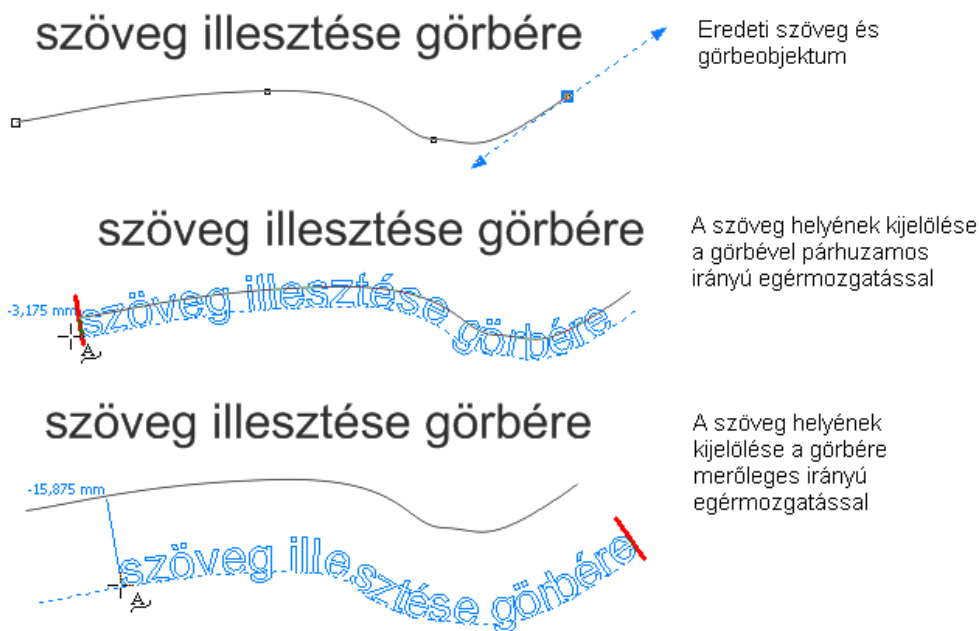
Normál, kapitális vagy kiskapitális írást állíthatunk be a **Nagybetű** listában. Kiskapitális esetben minden betűt kisbetű méretű nagybetűvel írunk. A kapitális (**NAGYBETŰ**) esetben minden betű nagybetű méretű nagybetű, a szokásos, normál esetet a *Nincs* listaelem állítja be.

Különlegesség, hogy a betűtengelyek dönthetők (**Szög**) és a betűk vízszintesen és függőlegesen 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 (**Szöveg/Bekezdésszöveg-keret ▶ Szövegkeretek megjelenítése**). Itt csak a parancs helye az újdonság...

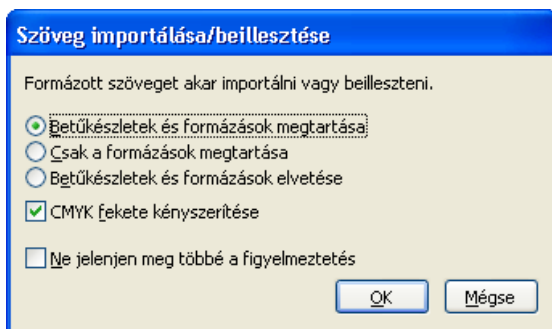
Átalakították a szövegek görbére illesztését is, melyet most interaktívabban egér húzásával végzünk (lásd az 1-10. ábrát). A szöveg kiválasztása után adjuk ki a **Szöveg** menü **Szöveg illesztése nyomvonalra** parancsát, majd kijelöljük a görbét, végül egér húzásával helyezzük el a görbén vagy attól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



1-10. ábra

A vágólapon keresztül (egy alkalmazásban kijelölt szöveget a **Ctrl+C** billentyűkombinációval a vágólpra másolva) átvett szöve-

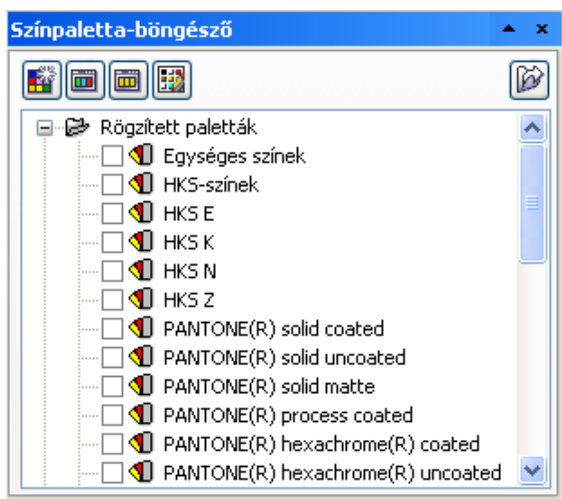
gek beillesztésekor (a **Ctrl+V** billentyűkombináció, vagy a **Szerkesztés/Beillesztés** parancs hatására) először az 1-11. ábra szerinti párbeszédpanel jelenik meg, amelyen dönthetünk, hogy mit tartunk meg az eredeti szövegből.



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.



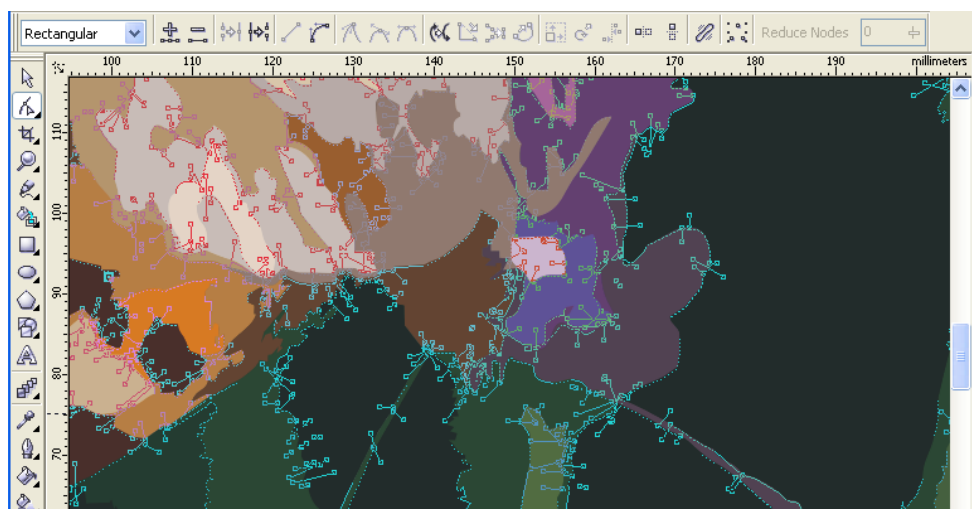
1-12. ábra

Raszterképek vektorizálása

Korábban külön alkalmazást (CorelTRACE) kellett futtatnunk, ha egy raszteres képet vektorossá akartunk átalakítani. Most ez a szolgáltatás beépült a **Bitképek/Bitképek vektorizálása** almenübe.

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 beolvastunk („beszkenneltünk”) egy térképet, vagy műszaki rajzot, azzal a céllal, hogy azon módosításokat vezessünk át. Az ilyen módosítások végrehajtása a raszteres képen szinte lehetetlen, hiszen képpontonként (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 **Bitképek** menü **Bitképek vektorizálása** almenüjében foglalták össze. A legelső parancs a **Gyors**

vektorizálás, amely nem paraméterezzhető, a kijelölt bitkép vektorizálását általános beállítások mellett hajtja végre. Az eredményt így is viszonylag gyorsan megkapjuk. A vektoros elemek pontjai a csoportbontás (**Elrendezés/ Minden csoport felbontása** parancs) után jelennek meg (lásd az 1-13. ábrát).

Új parancs a Súgó menüben

A **Súgó** menü **Tippek** parancsával az éppen végzett munkánkhoz kaphatunk, a feladat végrehajtását lépésről-lépésre bemutató segítséget. A **Szakértők véleménye** parancssal viszont az Internet-böngészőnkben tekinthetjük át a szakértői véleményeket.

Felülnyomásos előnézet

Új a **Nézet/Kibővített felülnyomásokkal** 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. Bármi 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 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 X3 működtetéséhez éppen elégséges, illetve célszerűen megfelelő személyi számítógépek összetételét.

A minimális (a fejlesztők szerint 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.