

Angol változat

CorelDRAW X4

Bibliia

Dr. Péter 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 978-963-607-882-9

© Dr. Pétery Kristóf PhD, 2011
© Mercator Stúdió, 2011

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

TARTALOM

TARTALOM	3
ELŐSZÓ	14
ISMERKEDÉS A PROGRAMMAL	17
CorelDRAW! újdonságok.....	19
Az újdonságok felfedezése.....	20
Objektumtöbbszörözés egyszerűen	21
Objektumok összefoglalása.....	22
Új fazetta beállítások	23
Sokszögek lekerekítése, lecsapása.....	24
Összetett csillag objektum.....	25
Új sorrendbeállító parancsok.....	25
Intelligens kifestés	26
Új szövegkezelés.....	26
Új színpaletták beágyazása.....	29
Raszterképek vektorizálása.....	30
Új parancs a Súgó menüben	31
Felülnyomósos előnézet.....	31
Új üdvözlő képernyő.....	32
Oldalanként használható rétegek	32
Táblázatok.....	33
Szöveg élőkép.....	34
Fontazonosítás, karakterkezelés.....	34
Bekezdésszöveg tükrözése.....	35
Egyéb továbbfejlesztések.....	35
A program környezete	37
A CorelDRAW! X4 használata.....	40
Programtelepítés	40

A program indítása	51
A szoftverkörnyezet	57
Párbeszédpanelek és parancsok.....	63
Környezeti beállítások, alapértelmezések.....	65
Dokkolt ablakok	66
Az eszköztárak megjelenítése	67
A súgó	72
A Súgó lapjai és parancsai	72
A súgóoldali szöveg helyi menüs parancsai	73
A Súgó tartalomjegyzéke.....	74
A Súgó tárgymutatója	76
A CorelDRAW tankönyv	77
Egyéb súgóparancsok.....	78
ALAPFUNKCIÓK.....	81
Dokumentum létrehozása	82
Egyéni címkeformátumok	88
Dokumentumkészítés sablonból	90
Dokumentum megnyitása	92
Munkaterület-megjelenítés	97
Megjelenítési üzemmódok	99
Vonalzó- és rácsbeállítás.....	104
Nagyítás és rajzmozgatás	107
Tulajdonságsávok.....	113
Parancsok visszavonása	114
Dokumentum mentése.....	115
Munkablak bezárása.....	118
Kilépés, a munka befejezése.....	119
Rajzelemek létrehozása	119
Objektumok alapértelmezett tulajdonságai.....	120
Igazodás szabályozása	121
Téglalapok és négyzetek rajzolása.....	131
Hárompontos téglalapok.....	134

Ellipszisek, körök és ívek rajzolása	135
Hárompontos körök és ívek	138
Sokszög, csillag, csillagsokszög	139
Spirális rajzolása	142
Rácsozat készítése	143
Egyenesek és görbék rajzolása	144
Bézier görbék rajzolása	146
Művészi eszköz	147
Toll eszköz.....	153
Törött vonal eszköz	154
3 pontos görbe eszköz	154
Interaktív csatlakozó vonal	155
Méretvonal eszköz.....	157
Intelligens rajzeszköz	160
Előre elkészített alakzatok	160
Vonalkód készítése	161
Interaktív rajzeszközök	164
Interaktív kitöltő eszköz	165
Interaktív hálós kitöltés	181
Interaktív átlátszóság eszköz.....	182
Interaktív vetett árnyék	186
Interaktív átváltozás eszköz	189
Interaktív kontúr eszköz.....	191
Interaktív torzítás eszköz.....	195
Interaktív burkológörbe eszköz.....	198
Interaktív térhatás eszköz.....	200
SZÖVEGEK, SZIMBÓLUMOK.....	205
Szöveg bevitele	207
Grafikus szöveg.....	208
Bekezdésszöveg	209
Kurzormozgatás	213
Szövegszerkesztési beállítások.....	214

Szövegírás, javítás	220
Szövegkijelölés	222
Vágás és áthelyezés	224
Ugrás adott helyre	224
Szövegkeresés és csere	225
Szövegfájl importálása	227
Szövegformázás	228
Kis- és nagybetű váltása	229
Karakterformák	229
Formázás gyorsgombbal, ikonnal	230
Karakterformázás dokkolóban	232
Karakternövelés kerethatárig	235
Webkompatibilis szövegek	235
Karakterformázás tulajdonságsávval	236
Bekezdésformák	238
Formázás gyorsgombbal, ikonnal	239
Bekezdésformázás dokkolóban	240
Tabulátorok beállítása	243
Felsorolásjelölés	247
Iniciálé készítése	248
Bekezdésformázás tulajdonságsávval	249
Bekezdésformázás vonalzóval	250
Szöveg görbére illesztése	250
Szöveg tükrözése	251
Keret és hasábjellemzők	252
Stílusok kezelése	253
Nyelvi szolgáltatások	258
Nyelv beállítása	259
Szinonimaszótár	260
Helyesírás-ellenőrzés	261
Automatikus javítás	267
Szimbólumok kezelése	269

Szimbólumok bevitele.....	269
Szimbólumok átalakítása.....	271
Saját szimbólumok létrehozása.....	271
TÁBLÁZATOK.....	275
Táblázat létrehozása.....	275
Kijelölések és szövegbevitel.....	276
Táblázatméret módosítása.....	278
Táblázatok formázása.....	279
Táblázatkonverziók.....	280
RAJZELEMEK TULAJDONSÁGAI.....	281
Kiválasztás és csere.....	286
Kitöltés nélküli rajzelem kijelölése.....	288
Kijelölés tulajdonságok alapján.....	290
Új keresések.....	292
Elmentett keresések alkalmazása.....	299
A keresés végrehajtása.....	300
Több objektum kijelölése.....	301
Vezetővonal kijelölése.....	301
Rajzelem-kijelölés és -csere.....	301
Szövegrész keresése.....	304
Szövegrész cseréje.....	304
Kitöltések és körvonalak.....	305
Körvonal szabályozása.....	306
Kitöltés szabályozása.....	314
RAJZELEMEK MÓDOSÍTÁSA.....	326
Átalakító eszközök.....	327
Rajzelemek mozgatása.....	327
Méretezés és nyújtás.....	331
Forgatás.....	333
Döntés.....	336
Tükrözés.....	337

Transzformálás az új eszközökkel	339
Traszformálások törlése	344
Rajzelemek szerkesztése	345
Alapvető rajzelemek módosítása	345
Rajzmódosítás a művészi eszközzel	362
Rajzelemek szétvágása	363
Zárt rajzelem, görbe szétvágása	364
Nyitott rajzelem, görbe szétvágása	365
Virtuális résztörlő eszköz	365
Objektumrészek törlése	366
Tetszőleges elforgatás	367
Objektumok érdesítése	367
Objektumok mázolósa	368
Objektumok összeforrasztása	368
Objektumok szétszedése	371
Objektumok metszete	371
Egyéb vágófunkciók	372
HATÁSOK	374
Áttűnés objektumok között	374
Áttűnés széthasítása	377
Átmenet forgatással	377
Szöveg mint forrásobjektum	378
Áttűnés megadott útvonalon	379
Áttűnés másolása másik objektumpárra	380
Áttűnés klónozása	381
Átváltás törlése	382
Burkológörbék	382
Burkológörbe szerkesztése	384
A burkológörbe kitöltése	386
Objektum mint burkológörbe	387
Burkológörbe másolása	389
Burkológörbe törlése	389

Vetett árnyék	390
Vetett árnyék másolása	390
Vetett árnyék klónozása	391
Vetett árnyék törlése.....	392
Átlátszóság	392
Térhatás	393
A térhatás típusa	395
Térhatás forgatása	396
Fényforrások elhelyezése.....	397
Térhatás színe.....	398
Térhatás letörése.....	399
Térhatás másolása	399
Térhatás klónozása	400
Térhatás törlése.....	400
Kontúr	401
Kontúr másolása.....	402
Kontúr klónozása	402
Kontúr törlése	403
Lencse	403
Lencse szerkesztése	405
Lencse másolása.....	406
Lencse törlése	407
Perspektíva hozzáadása	407
Perspektíva másolása	408
Perspektíva törlése	408
MaszkMester befoglaló.....	408
MaszkMester hatás másolása	409
MaszkMester hatás törlése.....	410
Objektumok torzítása.....	410
Torzítás másolása	410
Torzítás törlése.....	411
Átváltó gombok.....	411

RAJZELEMOK SZERVEZÉSE.....	414
Rajzelemek törlése	414
Másolatok készítése	415
Hasonmások kezelése.....	418
Rajzelemek igazítása, elosztása	419
Objektumok sorrendje	422
Rajzelemek kombinálása	424
Egyszerűsítés	425
Rajzelemek csoportosítása.....	426
Objektumok zárolása	427
Az objektumkezelő	427
Rajzelemek rendezése	430
Tulajdonságok másolása	431
Rétegek kezelése	433
Új réteg létrehozása	434
Réteg törlése	434
Az aktív réteg.....	435
A rétegek zárolása.....	435
A rétegtulajdonságok beállítása.....	436
Adatbázis-műveletek	438
Az adatok objektumhoz kapcsolása	440
Az adatok megtekintése, formázása.....	442
Adatok másolása másik objektumra	442
Objektumadatok összegzése.....	442
Az objektumadatok kinyomtatása	444
BITKÉPEK	446
Bitkép importja	447
Képrészlet betöltése	448
Képbetöltés átméretezéssel	450
Képbetöltés lapolvasóról.....	450
Képbetöltés digitális kamerából	452
Képbetöltés objektumként	454

Objektumok bitképpé alakítása.....	456
Bitkép átméretezése	457
Bitkép konvertálása	458
Bitkép szerkesztése.....	464
Bitképek hatásai	469
Helyi kiegyenlítés.....	472
Színösszetevők módosítása	473
Fényerő, kontraszt és intenzitás	475
Színkiegyenlítés	476
A gamma eltolás beállítása.....	477
HSL összetevők beállítása	478
Színcsere.....	480
Csatornakeverő	482
Bitkép transzformációk	483
Továbbfejlesztett korrekció	484
Képek kiegyenesítése	485
Grafikus hatások.....	485
Karcolás eltávolítása	486
Térbeli hatások	486
Művészi kézjegyek	488
Lágyító szűrők	492
Kamera	495
Színátalakítás	496
Körvonalkeresés.....	497
Kreatív megoldások.....	498
Torzítások.....	502
Zajkezelés	505
Élesítés.....	507
Bitképek vektorizálása	508
Gyors vektorizálás	509
Vonalas tartalom vektorizálása.....	511
Fényképek vektorizálása	515

SZÍNKEZELÉS	517
Díszítőszínek	517
Skálaszínek	520
Színmodellek	520
HSB modell.....	522
RGB modell	525
CMYK modell.....	526
CIE Lab modell	528
Palettakezelés	529
Színek választása.....	531
Színek létrehozása	531
A paletták testre szabása	532
Paletta készítése kijelölésből.....	533
Paletta készítése a dokumentumból	534
Színstílusok	534
A program színkezelője	536
NYOMTATÁS, KÖZZÉTÉTEL	539
A nyomtató beállítása	539
A nyomtatás paraméterezése.....	543
Elrendezésstílus szerkesztése	549
Az elhelyezés módosítása	551
Nyomtatási stílus elmentése, törlése	553
PostScript és egyéb beállítások.....	554
A beállítások kinyomtatása	556
A beállítások ellenőrzése.....	557
Színbontás.....	558
Levilágítás	559
Közzététel a Weben	560
Közzététel PDF-ként.....	563
ConceptShare közzététel.....	564
TESTRE SZABÁS.....	565

A munkaterület beállítása	566
Új munkaterület létrehozása	567
A munkaterület kivitele	568
A munkaterület behozatala	569
A billentyűzet beállítása	572
Alapértelmezett billentyűparancsok	575
Menük beállítása	586
Eszköztárak beállítása	586
Alapértelmezett ikonparancsok.....	589
A PROGRAM MENÜSZERKEZETE	668
File (Fájl) menü.....	668
Edit (Szerkesztés) menü.....	670
View (Nézet) menü	672
Layout (Oldalelrendezés) menü.....	673
Arrange (Elrendezés) menü.....	674
Effects (Effektusok) menü.....	676
Bimaps (Bítképek) menü.....	679
Text (Szöveg) menü	683
Table (Táblázat) menü.....	686
Tools (Eszközök) menü	687
Window (Ablak) menü.....	689
Help (Súgó) menü	692
AJÁNLOTT WEBHELYEK.....	694
Corel portálok	694
Forgalmazók.....	695
Oktatóanyagok	695
Blogok.....	696
Fórumok	697
CorelDRAW oktatás.....	697
IRODALOM	698

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! X4-ben továbbfejlesztették a rétegkezelést (most minden oldalhoz független, saját rétegeket alakíthatunk ki), bevezették az interaktív táblázatkezelést (ez új menüt is jelent), az „élőszöveg” folyamatosan visszajelzi az objektumok körülírt állapotát azok elmozdítása esetén, bevezették a bekezdésszöveg tükrözését, a karakterkészletek azonosítását, a nyelvfüggő idézőjelkezelést, a raw kamerafájlok kezelését. Frissítettek a felhasználói felületen, új karakterkészleteket mellékelnek a programhoz, megváltozott a telepítés és a programindítás. a sablonfájlok keresése is. Szokás szerint néhány menüpontnál csak átnevezés történt... Tel-

jesen új viszont a csoportmunka támogatása, a fájlkeresés, az automatikus termékfrissítés figyelés.

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.

Ebben a kötetben a CorelDRAW X4 program újdonságairól, aztán alapvető, a használathoz mindenképpen szükséges ismeretekről, a rajzobjektumok létrehozásáról, formázásáról, módosításáról, a fájlok kezeléséről, a program kezelő felületeinek átalakítási lehetőségeiről lesz szó. A testre szabáshoz hozzátartozik a rajzeszközök alapértelmezett tulajdonságainak beállítása is, amelyet az egyes rajzeszközök bemutatásánál korábban részleteztünk. Itt a menüszerkezet és az eszköztárak, ikonok átalakítását, a program működésének alapvető befolyásolását tárgyaljuk. Csaknem ezer ikon elhelyezésével, funkcionalitásával gazdálkodhatunk.

Az ismertetést több – remélem minden szükséges – helyen példa támasztja alá. Könyvünkben a CorelDRAW! X4 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, 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 Windows operációs rendszer alapfokú ismerete. A könyvet ajánljuk azoknak, akik kényelmesen, gyorsan, tetszetős formában szeretnék elkészíteni 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), illetve újabb változatai 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 X4 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, 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 rajzolgatóknak, illusztrátoroknak egyaránt használható alkalmazáscsomagról beszélhetünk a CorelDRAW! kapcsán. A csomag tagjai a fejlesztés során tovább bővültek. Sorra jelentek 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 sügön kívül csaknem mindent (menüket, párbeszédpaneleket) lefordítottak magyar nyelvre, ugyanígy járt a 2006-ban megjelent X3-as változat is. Valószínűleg lokalizálják majd a könyvünk tárgyát képező, 2008-ban megjelent X4-es változatot is.

A termék legújabb változatában (CorelDRAW Graphics Suite X4, azaz 14) szintén: egy programcsomagban kínál:

- internetes honlapszerkesztőt, vektoros rajzoló és irodai marketinges szoftvert (ez maga a CorelDRAW X4 program),
- a vektoros rajzolóba beépülve a korábban CorelTRACE néven független alkalmazásként nyújtott raszter-vektor átalakítót,
- fényképszerkesztő és festőprogramot (Corel Photo-Paint X4),
- az animációk és akár programba ágyazott képek mentésére szolgáló „képlopó” programot (Corel Capture),

- a digitális fényképezőgépek nyers képformátumának kezelésére szolgáló Pixmantec RawShooter program (amelyet az Adobe megvásárolt) helyébe lépő saját RAW feldolgozót,
- 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 CoreIDRAW 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 telepítő DVD-n hozzájutunk még 10000 kész ClipArt rajzhoz, 1000 TrueType betűtípushoz és 1000 fényképhez és más beépíthető objektumhoz.

Ebben a könyvben csak a csapat vezéregyéniségével, a CoreIDRAW-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 alkalmazha-

tunk: perspektív kihúzást, átváltozást egyik alakzatból a másikba, kontúrt, azaz körvonal-kiemelést, tollvonás-szimulációt, lencsét, vagyis a kijelölt objektumok részleges nagyítását. Ezeken kívül alkalmazhatjuk szinte az összes, a raszteres CorelPhoto-Paint szerkesztőben megismert bitképekre vonatkozó hatást is.

A könyvben a parancsok leírásánál a leütendő billentyűket keretezve jelöljük, például: **Enter**. Az egyszerre leütendő billentyűket (azaz a billentyűkombinációkat) a következőképpen jelöljük, például: **Ctrl+B**, míg az egymás után lenyomandó billentyűsorozatot: például **Alt,V,O**. A funkcióbillentyűket **F1**..**F12**-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

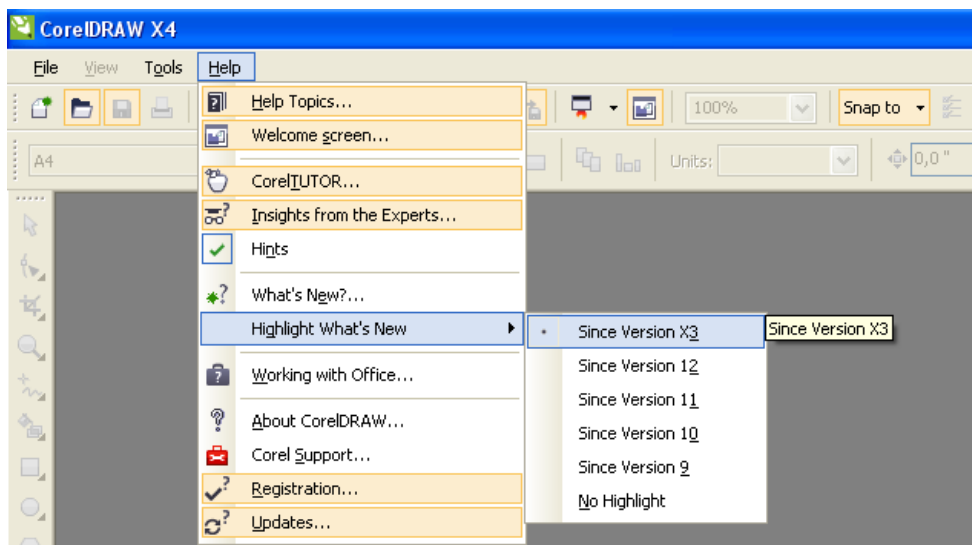
A következő részben összefoglaljuk a programban megváltozott és újdonságként megjelent elemeket, szolgáltatásokat. A CorelDRAW programmal most ismerkedők nyugodtan ugorják át ezt a részt, és a program alaposabb megismerését követően térjenek ide vissza.

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 X4 programcsomag ugyanakkor kevesebb, mint felébe kerül a Photoshop CS3 (10.0) árának, nem is beszélve a tanár-diák licenckonstrukciók kedvező áru beszerzési lehetőségeiről.

Mivel sokan az X3-as változat előtti verziókból frissítenek az X4-es változatra, a következő részben vázlatosan bemutatjuk még az X3-as verzió újdonságait is. Az X4-es verzióban megjelent új funkciókra külön felhívjuk a figyelmet.

Az újdonságok felfedezése

Könnyű dolgunk van, ha a nagyobb módosításokat szeretnénk felfedezni. A raszteres képszerkesztők piacát vezető Adobe Photoshop CS2-es változatában megjelent egy szolgáltatás, amellyel a program menüszerkezetében kiemelt színnel jeleníthetjük meg az újdonságokat vagy a funkciók felhasználási terület szerint csoportja- it. 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 X4 az új ikonokat is ilyen háttérrel jeleníti meg. Az X4-es újdonsága, hogy természetesen már az X3-ashoz képest is kérhetjük az újdonságok megjelenítését, másrészt az új és megváltozott funkcionalitású parancsok ugyanilyen kiemelt színnel jelennek meg a testre szabás során az **Options** párbeszédpanel **Command** lapján is.



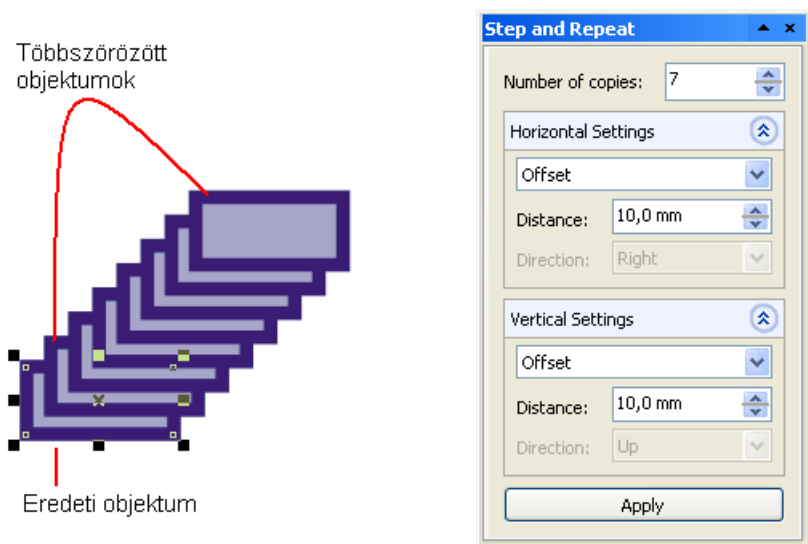
1-1. ábra

Ha például csak a közvetlenül megelőző, azaz az X3-as változathoz képest újdonságnak számító parancsokra vagyunk kíváncsiak, akkor adjuk ki a **Help/Highlights What's New? ▶ Since Version X3**

parancsot (lásd az 1-1. ábrát). 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 **Welcome Screen** és **Insight from the Experts** parancsokat.

Objektumtöbbszörözés egyszerűen

Az X3-as változattól 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 számú 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.

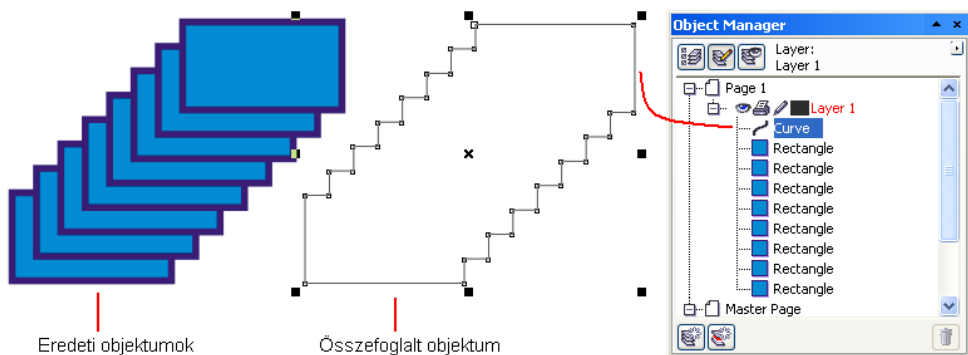
A csoportnév alatt egy listát találunk, amelynek *No Offset* elemével állíthatjuk be, hogy a másolatok pontosan az eredeti felett jelenjenek meg. Természetesen mivel ez külön állítható függőleges és vízszintes irányban, így beállítható, hogy csak az egyik irányban kerüljenek eltolásra a másolatok.

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

Szintén X3-as újdonság, hogy 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.



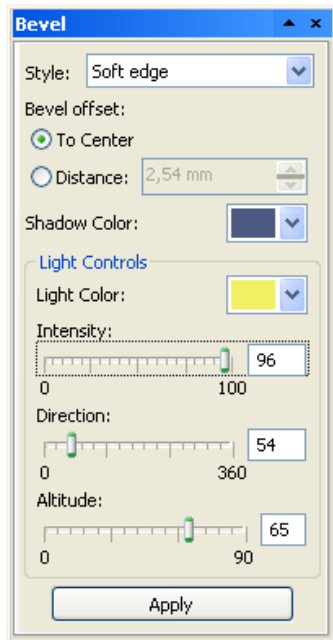
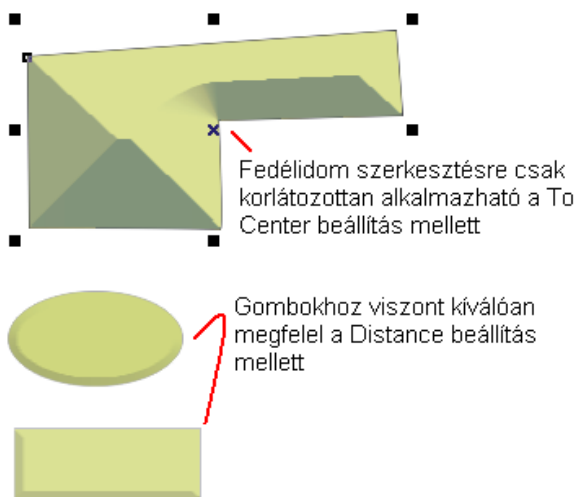
1-3. ábra

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 X3-as változattól 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 választjuk. 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”.



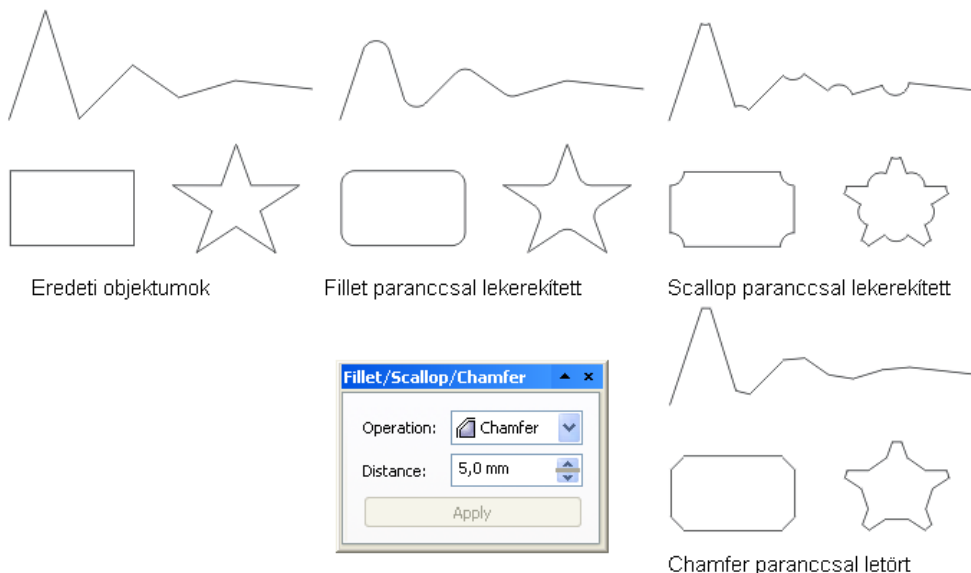
1-4. ábra

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 négyszögek, hanem tetszőleges sokszögek esetében is alkalmazhatjuk a csúcsok, sarkok lekerekítését, letörését. Erre az X3-as változattól a **Window** menü **Fillet/Scallop/Chamfer** parancsával megjeleníthető dokkoló ablakot használjuk (lásd az 1-5. ábrát).

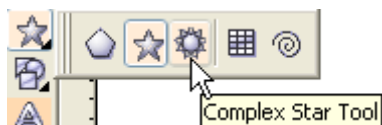


1-5. ábra

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

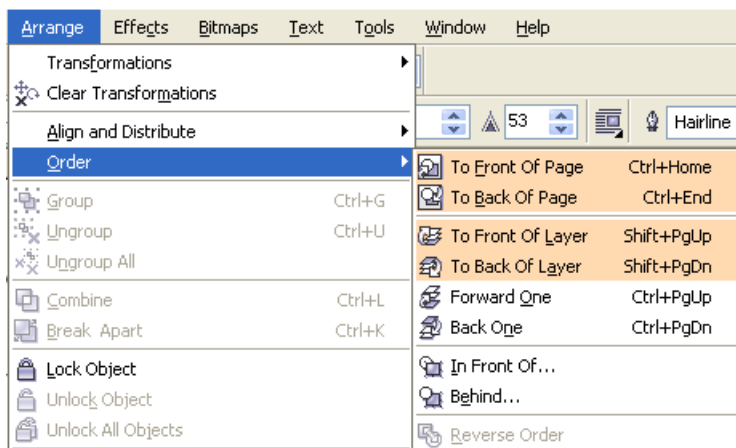


Nem olyan nagy újdonság, hiszen a sokszögobjektumból csillag vagy csillagsokszög objektumot eddig is elő tudunk állítani, de most a csillagsokszög

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. Az X4-es változatban átdolgozott kezelőfelületnek megfelelően az ikonok színesebbek, világosabbak és az ikonmenük nem jobbra, hanem lefelé nyílnak ki.

Új sorrendbeállító parancsok

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




1-6. ábra

A **To Back Of Page** paranccsal, vagy a **Ctrl+End** billentyűkombinációval az előzetesen kiválasztott objektumot az összes többi elé, vagyis a lapon legfelülre helyezzük.

A **To Front Of Layer** paranccsal, vagy a **Shift+PgUp** billentyűkombinációval az előzetesen kiválasztott objektumot az objektum rétegén 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

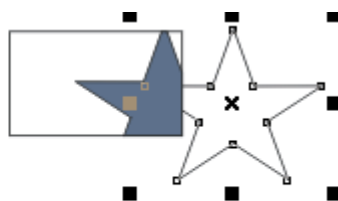
Újabb eszköz a  Smart Fill Tool, amely sajnos mégsem olyan okos, mint mondják... A konkurens Illustrator hasonló eszköze biztosítja, hogy a különböző objektumok közötti területet egyszerű festékkiegészítéssel töltsük ki, amely kitöltés folyamatosan igazodik az eredeti objektumok mozgatásához, átalakításához. Itt viszont ez utóbbi nem történik meg, csak annyi az újdonság, hogy különféle objektumok „közös része” egyszerűen kitölthető (lásd az 1-7. ábrát).



Eredeti objektumok




Kitöltés a Smart Fill eszközzel



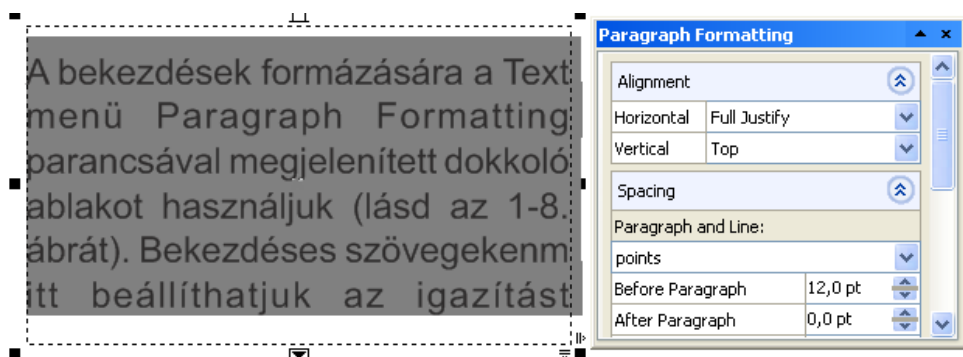
Eredmény az egyik elem elmozgatása után

1-7. ábra

Az X3-as verzióban megjelent eszköz használata viszont igen egyszerű. A kitöltőszín választása után kattintsunk a  Smart Fill Tool ikonra, majd a kitöltendő terület belsejébe.

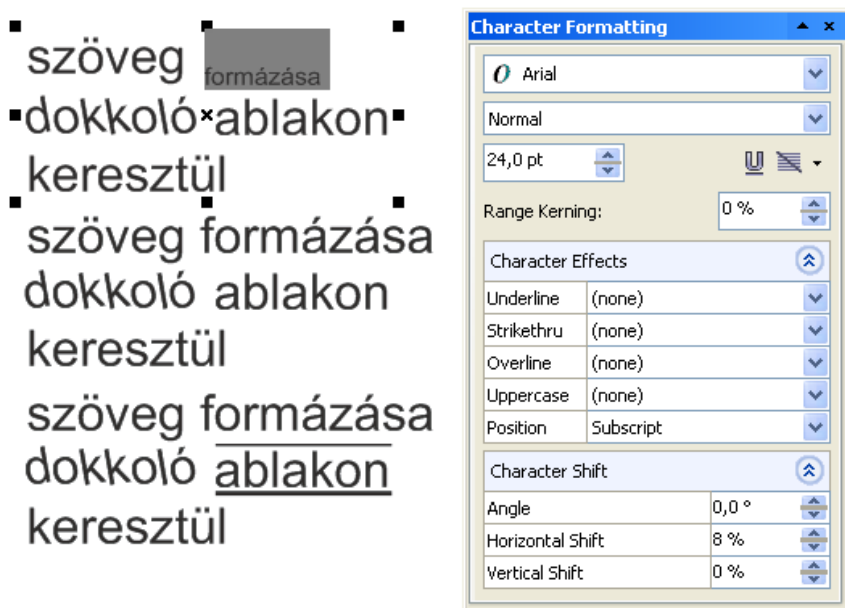
Új szövegkezelés

Az X3-as verzióban átdolgozták a szövegformázást. A korábbi beállító párbeszédpanel 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.



1-9. ábra

Az X3-as változatban ugyancsak módosítottak 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).

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.

szöveg illesztése görbére



Eredeti szöveg és görbeobjektum

szöveg illesztése görbére



A szöveg helyének kijelölése a görbével párhuzamos irányú egérmozgatással

szöveg illesztése görbére



A szöveg helyének kijelölése a görbére merőleges irányú egérmozgatással

1-10. ábra

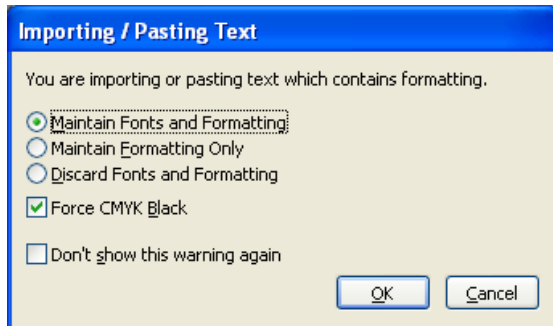
Különlegesség, hogy a betűtengelyek dönthetők (**Angle**) és a betűk vízszintesen (**Horizontal Shift**) és függőlegesen (**Vertical Shift**) eltolhatók.

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.

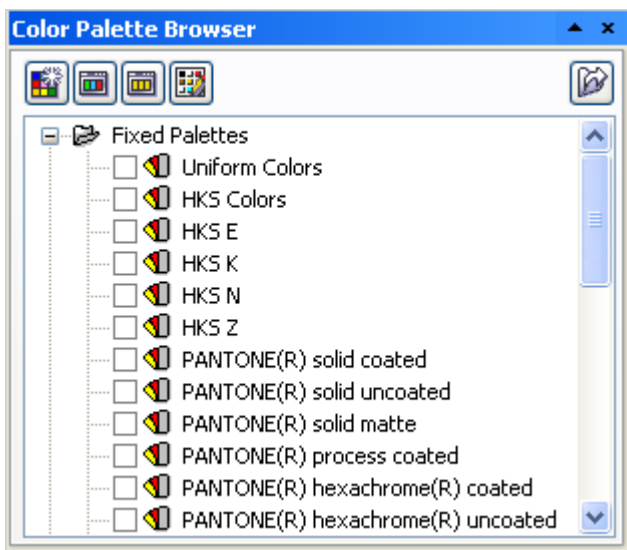
A vágólapon keresztül (egy alkalmazásban kijelölt szöveget a **Ctrl+C** billentyűkombinációval a vágólapra másolva) átvett szövegek beillesztésekor (a **Ctrl+V** billentyűkombináció, vagy az **Edit/Paste** parancs hatására) először az 1-11. ábra szerinti párbeszédpanel jelenik meg, amelyen dönthetünk, 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, amelyekben elérhető a transparent white (áttetsző fehér) színskála is. Az X4-es változatban három paletta módosult: Pantone ® metallic coated, Pantone ® pastel coated, Pantone ® pastel uncoated.



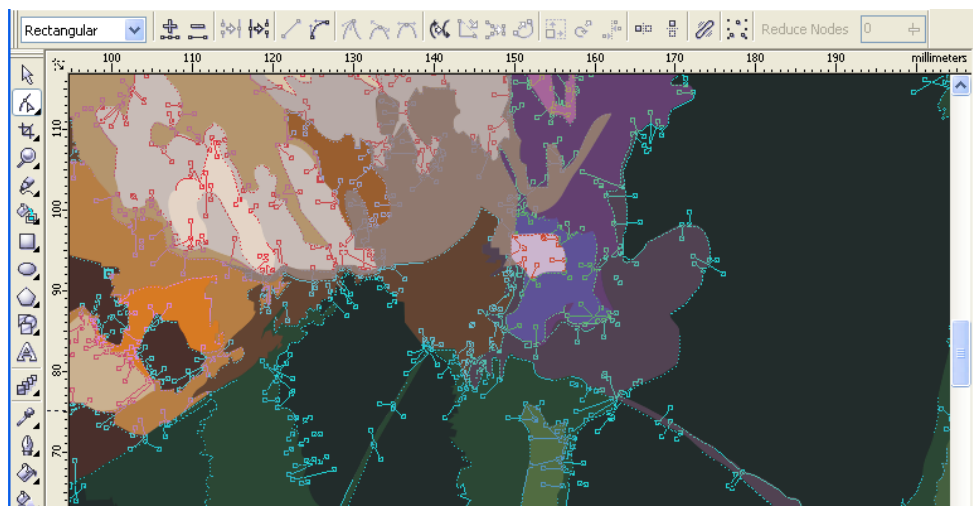
1-12. ábra

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 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 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).

Az X4-es változatban ezeket a parancsokat is átdolgozták, de inkább csak új helyre kerültek a menüben.

Új parancs a Súgó menüben

Az X3-as változattól a **Help** menü **Hints** parancsával az éppen végzett munkánkhoz kaphatunk, a feladat végrehajtását lépésről-lépésre bemutató segítséget. Az **Insight from the Experts** parancsral indítva viszont az Adobe Readerrel olvashatjuk a professzionális felhasználók tapasztalatait rögzítő PDF állományokat.

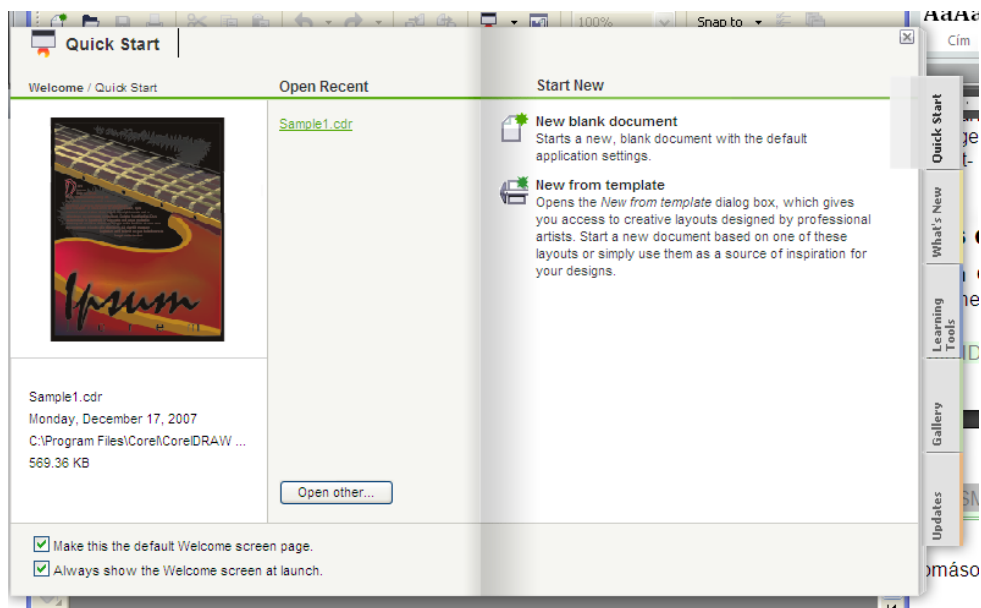
Felülnyomósos előnézet

Új a **View/Enhanced with Overprints** parancsral megjeleníthető felülnyomás előnézet is, amely lehetővé teszi, hogy a nyomtatásnak

megfelelően a felülnyomásokat költségek nélkül előzetesen ellenőrizzük.

Új üdvözlő képernyő

Ez már az X4-es változat újdonsága, amely a Painterre emlékeztet. Önmagában egy designváltás nem sok szót érdemelne, azonban az új üdvözlő képernyőről több funkciót azonnal indíthatunk (ha nem tetszik, a jelölőnégyzet törlésével elrejthetjük, de később a **Help** menüből ismét bekapcsolhatjuk). A funkciókat az ablak szélén megjelenő lapfülekre kattintva előhozott oldalakon találjuk.

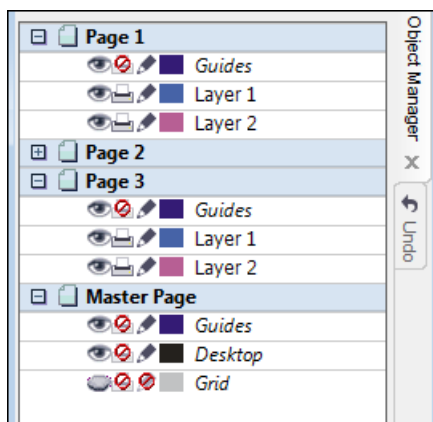


1-14. ábra

Oldalanként használható rétegek

Szintén az X4-es változat újdonsága, hogy mindegyik oldalon saját, csak az adott oldalról elérhető rétegeket hozhatunk létre, ezzel az oldalakat jobban szeparálhatjuk egymástól. Ennek megfelelően a segédvonalakat is vagy önállóan, laponként vehetjük fel, vagy univerzálisan „mester vezetővonalként” határozhatjuk meg. A rétegek

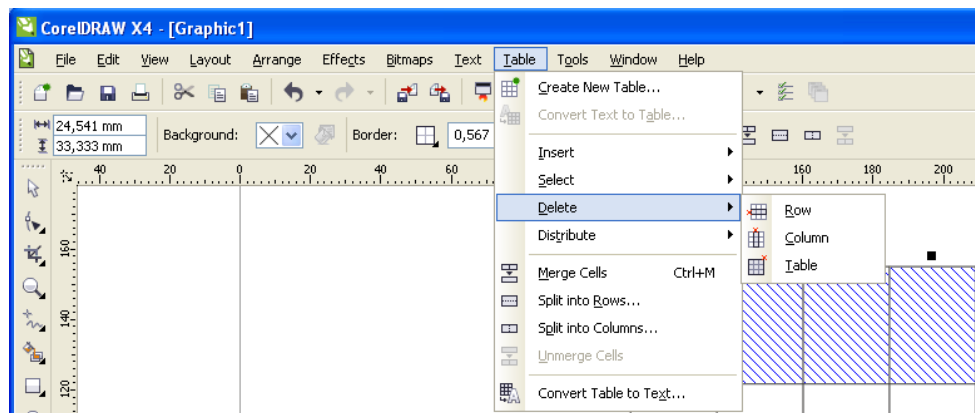
összes tulajdonsága (név, szín, láthatóság, szerkeszthetőség) egyenként állítható.



1-15. ábra

Táblázatok

A korábbi „rácsos” papírral szemben, az X4-es változatban már szabályos, a Microsoft Wordjében megismerttel csaknem teljesen azonos funkcionalitású táblázatokat illeszthetünk be, talán csak a cellán belüli számítási műveletek hiányoznak...



1-16. ábra

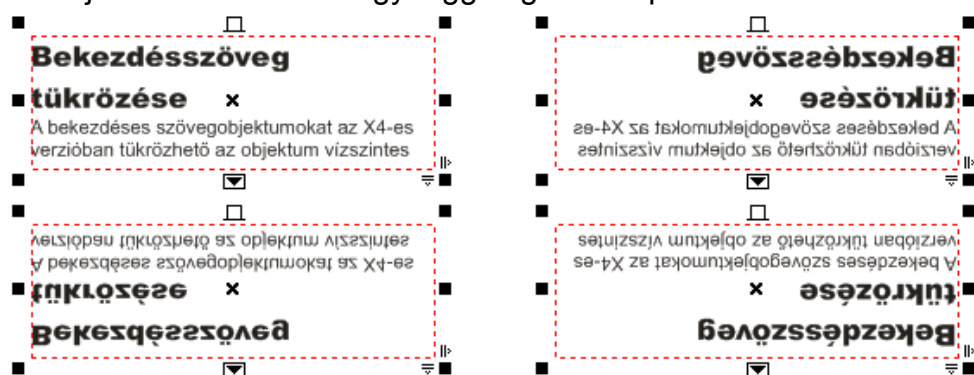
Ennek megfelelően egy új (**Table**) menü is megjelent, illetve bővült az eddig is hatalmas ezer ikonhoz közelítő eszköztár...

Javítottak az idézőjelek kezelésén is, ez a kis javítás a különféle idézőjeleket ("<«) összehangolva, párban alkalmazza.

Új karakterkészleteket is adtak a programhoz, amelyek részben OpenType típusúak és támogatják a latin, görög, ciril írást is.

Bekezdésszöveg tükrözése

A bekezdéses szövegobjektumokat az X4-es verzióban tükrözhető az objektum vízszintes vagy függőleges középvonalára.



1-18. ábra

Egyéb továbbfejlesztések

Átalakították a felhasználói felületet. Világosabbra, színesebbre cserélték az ikonokat, átdolgoztak néhány dokkolót is. Az X4-es változat támogatja az digitális kamerák RAW formátumát. A fájlok importálásánál-exportálásánál figyelembe vették az előző változat óta megjelent állományformátumokat (Illustrator CS3, Photoshop CS3, DXF, DWG, Adobe Acrobat 8, Corel Painter X, csak importálásra a Word 2007 és Publisher 2007 fájl típusait).

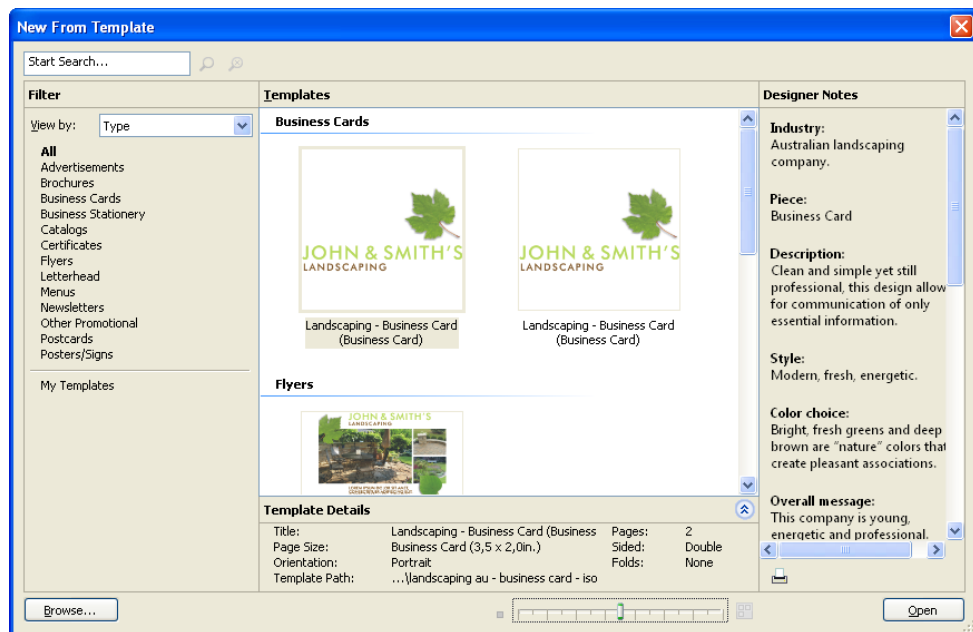
Átdolgozták a dokumentum tulajdonságait megjelenítő (**File/Document Properties**) párbeszédpanelt is. Most nem kell jelölőnégyzetekkel bíbelődni a megjelenítendő tulajdonságok kiválasztásához, hiszen a program egyszerre, egy görgethető ablakban kiír minden jellemzőt. A kompatibilitást segíti, hogy a színmenedzselőben választhatjuk az Adobe Color Management Modulet is „színmotoroknak”. A PDF fájlok rétegeket megtartva importálhatók, exportálha-

tók. A CDR fájlok is megújultak, újabban ezek valódi XML állományok (próbáljuk meg átnevezni a kiterjesztést *zip*-re, majd nézzük meg a tartalmát).

A Windows Intézőben, a Windows Desktop Search vagy Vista Search keresőkben ezekre a tulajdonságokra kereshetünk is. A Vista operációs rendszer alatt a mintaképek is sokkal szebbek, nagyobbak.

A korábbi telepítő CD-sorozat helyébe lépett DVD extrái között több mint 4000 kiváló minőségű vonalas Clipart ábrát találunk.

A **File/New From Template** paranccsal olyan módon hozhatunk létre új dokumentumot egy sablon alapján, hogy a megfelelő sablont a lehető legszélesebb körű támogatással (keresés, böngészés, rendezés, csoportosítás, nagyítható előkép, leírás megjelenítése) kereshetjük ki (lásd az 1-19. ábrát).



1-19. ábra

Átdolgozták – és a menüben is átrendezték – a vektorizáló parancsokat is. Szintén továbbfejlesztették a körlevél készítést.

Új csoportmunka-támogató eszközt (**Window ▶ Dockers ▶ ConceptShare**) dolgoztak ki, amelynek segítségével a weben ke-

resztül oszthatjuk meg – természetesen a megadott felhasználók számára, jelszóval védve –, korrektúrázhatjuk dokumentumainkat.

Végül, de nem utolsósorban, átalakították a program automatikus frissítését is. Ezzel kapcsolatban hírlevélre regisztrálhatunk és csatlakozhatunk a CoreIDRAW.com közösséghez is.

A program környezete

Programkörnyezeten mindazon eszközök összességét értjük, amelyek lehetővé teszik egy program használatát. Ezek alapvetően két részre oszthatók: a hardverre (mint a futtató gép és a perifériák együttese) és a szoftverre. E két csoport egyes részei már nem is választhatók szét. Bármilyen történések is, a „vasat”, azaz a számítógépet, a szoftver, vagyis a programok üzemeltetik, vezérlik és szabályozzák működését. Ebben a részben a hardverkörnyezetet ismergetjük, 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 CoreIDRAW X4-es változata azonban a gép processzorával szemben ismét erősebb igényeket támaszt, bár ezeket már minden manapság kapható gép teljesíti. A rajzprogram IBM és azzal kompatibilis számítógépeken (PC-ken) használható. Az alábbiakban ismertetjük a CoreIDRAW X4 működtetéséhez éppen elégséges, illetve célszerűen megfelelő személyi számítógépek összetételét.

A minimális (éppen elégséges) számítógép-összetétel:

800 MHz-es Pentium III processzor (vagy AMD Athlon XP);

512 MB RAM;

DVD-ROM-meghajtó a telepítéshez,

200 MB szabad hely a winchesteren (ha a telepítőkészletet is felmásoljuk, akkor a telepítő fájlok számára még egy GB szabad lemezterület szükséges – a teljes CoreIDRAW Graphics Suite X4 esetén);

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 XP (SP2)*, *Windows XP Tablet PC*, *Windows Vista* (32 vagy 64 bites) operációs rendszer.

A leírás az alábbi konfiguráción készült:

Pentium IV 2 GHz processzor,
512 MB RAM,
1.44 MB kapacitású floppy,
120 GB winchester,
SVGA színes monitor, AGP portos vezérlőkártya 32 MB RAM-mal,
DVD ROM,
HP LaserJet 4050 fekete lézer, HP LaserJet 5500 színes lézer,
Tektronix Phaser 850 szilárdtintás színes nyomtató,
HP ScanJet 3 és ScanJet 6350 szkennerek,
Microsoft egér,
Windows XP Professional operációs rendszer angol és magyar nyelvű változata (a leírásban a szükséges helyen utalunk a parancsok magyar nyelvű megfelelőire).

A CorelDRAW Graphics Suite X4 helyigényét jelentősen befolyásolja az alkalmazott fájlrendszer, illetve lemez konfiguráció (például egy 2 KB méretű fájl a FAT fájlrendszer mellett, 1 GB-os merevlemezzen 16 KB-ot, 2 GB-os lemezen 32 KB-ot foglal el). A program telepítésekor a tényleges fájlméretről kapunk információt és nem a fentiekől is függő számítási eredmény jelenik meg. Így előfordulhat, hogy a telepítés során hibajelzést kapunk még akkor is, ha az alábbi szabad terület rendelkezésünkre áll a merevlemezzen.

Mindezek miatt csak tájékoztatásul: a program minimális helyigénye 200 MB, a teljes – minden alkalmazást, szolgáltatást és sablont tartalmazó – telepítéshez 500 MB szükséges (ehhez jön még a telepített karakterkészletek, illetve a választható Rawshooter essentials program mérete). A programhoz több mint 1000 OpenType karakterkészletet adnak (a módosulások – Glyph List 4 – gyűjteményével együtt), de a *Windows* alatt ebből legfeljebb 500-at használhatunk egyidejűleg... A telepítő lemezen találunk még 10000

jó minőségű vonalas ClipArt ábrát, és 1000 jogdíjmentes, nagy felbontású profi fényképet az iStockfotótól.

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

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

Az elkészített grafikákat végső soron ki akarjuk nyomtatni, így a CorelDRAW konfigurációjából nem hiányozhat a nyomtató sem. A nyomtatás minősége szempontjából a tintasugaras nyomtató a lézerezssel csaknem egyenértékű, sőt egyes esetekben az olcsóbb lézernyomtatókét felül is múlják, azonban az előbbieket stabilitása és sebessége nem felel meg a professzionális alkalmazás igényének. Ha színesben akarunk nyomtatni (ami egy rajzprogram esetében nem szokatlan igény), akkor azonban – egyelőre legalábbis – nem látszik jobb (olcsóbb) megoldás a tintasugaras nyomtatóknál. Ezek között olcsón (100 e Ft alatt) már 2880 dpi felbontású nyomtatókhoz is juthatunk. A legjobb képminőséget általában a színrétegzéses vagy más technikával különleges fotópapírra nyomtató eszközök biztosítják. Ezek nyomatai szinte alig különböztethetők meg a fényképektől, ám a nyomtatáshoz használt papír ára egyelőre igen borsos. A legjobb fotónyomtatók már nem négy, hanem hat vagy több alapszínből keverik ki a dokumentumok színeit.

Ma már színes lézernyomtatókat is kaphatunk 100000 Ft alatt. Ezek a fotónyomtatásra kevésbé alkalmasak, viszont egyéb grafikus munkákhoz – amatőr szinten – megfelelőek lehetnek, lapköltségük általában alacsonyabb, mint a fotónyomtatóké.

Az igen elterjedt mátrixnyomtatók általában akkor alkalmazandók, ha az ütéses elven működő nyomtatás előnyét ki tudjuk használni. Ez mindmáig az átütő leporellópapírt használó többpéldányos nyomtatás területe. A leporellópapírokat erre a célra gyártják előrenyomtatott űrlapként is (például számla vagy egyéb bizonylat). A mátrixnyomtatók egyéb előnyökkel is rendelkeznek, mint az olcsóság, az alacsony fajlagos nyomtatási költség, megbízhatóság, némely tí-

pusnál a megerősített hálózati igénybevételre alkalmasság. Ezzel szemben általában zajosak és nyomtatásuk eredményének minősége sem felel meg minden célra. A CorelDRAW rajzok közül talán a címkéket érdemes ezeken a nyomtatókon kinyomtatni, ugyanis vannak olyan etikett címkék, amelyeket sokszor leporelló papírhordozón forgalmaznak.

A nyomtató egy munkahelyre jutó fajlagos többletköltségét csökkenteni tudjuk, ha irodánkban több szövegszerkesztő és egyéb nyomtatót használó rendszer működik, ugyanis célszerű, ha egy nyomtató több számítógépet szolgál ki. A professzionális konfigurációhoz nagyobb papírméretre kezelésére alkalmas tintasugaras vagy szilárdtintas nyomtató, esetleg nyomdai levilágító berendezés, lézernyomtató szükséges, ez azonban jelenleg még drága eszköz (a megfelelő minőségű és teljes oldalra kiterjedő grafikák nyomtatásához ezek memóriáját is bővíteni kell, illetve esetlegesen a nyomtatóba beépített merevlemez is hasznos lehet).

A professzionális grafikus munkahelyek elengedhetetlen tartozéka a lapolvasó (szkenner), újabban a digitális fényképezőgép is, ezek kezelését beépítették a CorelDRAW programcsomagba. A CorelTRACE alkalmazás utódjaként a programba épített vektorizáló funkcióval rajzdigitalizálást is végezhetünk.

A CorelDRAW! X4 használata

A CorelDRAW használata, a program alkalmazása legkevesebb a következőket jelenti: programtelepítés, programindítás, rajz vagy szöveg, illetve mindkettőt tartalmazó dokumentum létrehozása, módosítása, formázása, szükség esetén állománykezeléssel, a dokumentum kinyomtatása, esetlegesen elektronikus postázása, a program futtatásának befejezése. Az állománykezelés a leggyakoribb műveletek közé tartozik, ezért ennek elsajátítása – nem utolsósorban munkánk biztonságos végzése érdekében – rendkívül fontos.

Programtelepítés

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